

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΠΜΣ «ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ»  
ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙΚΕΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΕΣ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΩΝ  
'ΠΟΚΕΜΟΝ'**

ΜΙΣΙΟΥ ΑΡΓΥΡΩ (Α.Μ. 5212Μ005)

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: Δ. ΓΚΕΦΟΥ-ΜΑΔΙΑΝΟΥ  
ΣΥΝΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΕΣ: Ε. ΓΙΑΛΟΥΡΗ, Α. ΑΓΓΕΛΙΔΟΥ

ΑΘΗΝΑ, 26 ΙΟΥΝΙΟΥ 2014

## Ευχαριστίες

Για την εκπόνηση της παρούσας εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω πρωτίστως την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κ. Δ. Γκέφου-Μαδιανού, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε και τη διαρκή υποστήριξή της. Οι συμβουλές και η καθοδήγησή της αποτέλεσαν πολύτιμη βοήθεια για την ολοκλήρωση της έρευνάς μου.

Ευχαριστώ ιδιαίτερα τα μέλη της τριμελούς επιτροπής κ. Ε. Γιαλούρη και κ. Α. Αγγελίδου για τη διαρκή παρακολούθηση κι επιτήρηση της εργασίας.

Είμαι ευγνώμων επίσης στην κ. Κ. Γκουγκουλή για την καθοριστική συνεισφορά της στη συγκρότηση και διεξαγωγή της παρούσας εθνογραφικής μελέτης.

Ευχαριστώ όλους τους καθηγητές του ΠΜΣ «Κοινωνική και Πολιτισμική Ανθρωπολογία» για την προσφορά τους, και ιδιαίτερα τον κ. Γ. Τσιμουρή για το χρόνο που διέθεσε και τις πληροφορίες που μου παρείχε.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την Τ. Πετριλή για τη σημαντική βοήθειά της, καθώς και τους συμφοιτητές μου για τη συμβολή τους σε όλα τα επίπεδα.

## Περίληψη

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να προσεγγίσει το πεδίο της παιδικής ηλικίας από τη σκοπιά της κοινωνικής ανθρωπολογίας, ως μια περίοδο της ζωής του ανθρώπου που δομείται και παράγεται μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Δεδομένου ότι το παιχνίδι αποτελεί βασική μορφή επικοινωνίας κι έκφρασης, αλλά και ένα μέσο διάχυσης και μεταφοράς μηνυμάτων, συνιστά ενδιαφέρον αντικείμενο έρευνας για τις σπουδές της παιδικής ηλικίας. Ειδικότερα, η συγκεκριμένη μελέτη αποτελεί προϊόν εθνογραφικής έρευνας που διεξήχθη στην περιοχή της Δροσιάς Αττικής και αφορά στο παιχνίδι καρτών ‘πόκεμον’ μιας παρέας τεσσάρων παιδιών ηλικίας 9 ετών.

Ως αρχικό μέρος της ανάλυσης τίθεται η διεξοδική ανάγνωση των θεωρητικών προσεγγίσεων των πεδίων της παιδικής ηλικίας και του παιχνιδιού. Ακολουθεί, μία παρουσίαση της γενικότερης φιλοσοφίας των πόκεμον που πλαισιώνει το παρόν εθνογραφικό παράδειγμα, κι έπειτα επιχειρείται μια σε βάθος διερεύνηση των δραστηριοτήτων του παιχνιδιού, της συλλογής και της ανταλλαγής των καρτών ‘πόκεμον’. Συνοψίζοντας, ως γενικότερος στόχος της παρούσας μελέτης καθίσταται η γνωριμία και η συνομιλία της κοινωνικής ανθρωπολογίας με τον κόσμο του παιδιού, το να ακουστεί δηλαδή ένας ανθρωπολογικός λόγος, διακριτός και ξεχωριστός πέραν όλων των άλλων (π.χ. ψυχολογικός, παιδαγωγικός), δίνοντας έμφαση στον λόγο των ίδιων των υποκειμένων.

## Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	6
1.1 Ανάπτυξη βασικού ερωτήματος	7
1.2 Ενασχόληση με την παιδική ηλικία και το παιχνίδι	7
1.3 Σκοπός της έρευνας	8
1.4 Σύντομη περιγραφή των θεματικών	9
2. Συνθήκες της έρευνας	10
2.1 Η γνωριμία με τα παιδιά και η εμπλοκή μου στο πεδίο	11
2.2 Μεθοδολογία	12
3. Ανθρωπολογία και Παιδική Ηλικία	13
3.1 Η επικράτηση των θεωριών της «ανάπτυξης» και της «κοινωνικοποίησης»	15
3.2 Ο περιορισμένος αριθμός ανθρωπολογικών μελετών της παιδικής ηλικίας	15
3.3 Η συμβολή της «Σχολής του Πολιτισμού και της Προσωπικότητας» στην προσέγγιση της παιδικής ηλικίας	16
3.4 Προς μια νέα θεωρητική προσέγγιση	17
4. Ανθρωπολογικές προσεγγίσεις για το παιχνίδι	19
4.1 Το παιχνίδι στο πλαίσιο της θεωρίας της ψυχανάλυσης	19
4.2 Η επιρροή της δομολειτουργιστικής προσέγγισης	20
4.3 Οι έννοιες της «κοινωνικής κατασκευής» και της «ερμηνευτικής αναπαραγωγής»	23
5. Η φιλοσοφία των πόκεμον	26
5.1 Η προέλευση των πόκεμον	
5.2 Η τηλεοπτική σειρά κινούμενων σχεδίων	26
5.3 Το παιχνίδι καρτών πόκεμον	27
6. Εθνογραφική προσέγγιση του κυρίως μέρους του παιχνιδιού με τις κάρτες	29
6.1 Η έννοια της συλλογικότητας	30
6.2 Τα όρια της ομάδας των παικτών	30
6.3 Η συγκρότηση των παιδικών ταυτοτήτων	34

<b>7. Η έννοια της συλλογής και οι αξίες που την πλαισιώνουν</b>	<b>37</b>
<b>7.1 Η αγορά των καρτών: το αρχικό στάδιο της πρακτικής του συλλέγειν</b>	<b>40</b>
<b>7.2 Η συνεχής προσπάθεια απόκτησης πόκεμον</b>	<b>40</b>
<b>7.3 Οι κάρτες πόκεμον ως πολύτιμα ατομικά εκθέματα</b>	<b>44</b>
<b>8. Το παιχνίδι της ανταλλαγής</b>	<b>48</b>
<b>9. Συμπεράσματα</b>	<b>50</b>
Βιβλιογραφία	55

## **1. Εισαγωγή**

Η παρούσα εθνογραφική μελέτη φιλοδοξεί να ανιχνεύσει τη σημασία και το ρόλο του σύγχρονου παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών και να διερευνήσει τους τρόπους, με τους οποίους τα ίδια τα υποκείμενα αλληλεπιδρούν, προσεγγίζουν, ερμηνεύουν και κατασκευάζουν την κοινωνική τους πραγματικότητα.

Στο επίκεντρο της ακόλουθης εθνογραφικής έρευνας τίθεται η αμφίδρομη σχέση και αλληλόδραση του παιδιού με το «σύγχρονο»<sup>1</sup> παιχνίδι, έχοντας ως αφετηρία τη σκέψη ότι ο κόσμος των παιχνιδιών αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της συγκρότησης και κατασκευής της ταυτότητας του ατόμου. Για να γίνει κατανοητή η διαδικασία στην οποία το παιδί συμμετέχει ενεργά μέσω της παιγνιώδους δραστηριότητας, θα χρησιμοποιήσω ως παράδειγμα το παιχνίδι καρτών ‘πόκεμον’.

Πιο συγκεκριμένα, η επιτόπια έρευνα διεξήχθη στην περιοχή της Δροσιάς Αττικής, μεσοαστικής κοινωνικής τάξης. Εντός του χρονικού πλαισίου των 6 μηνών, επιχείρησα να διερευνήσω και να κατανοήσω τις σχέσεις που αναπτύσσονται στο εσωτερικό μιας μικρής ομάδας τεσσάρων παιδιών ηλικίας εννιά ετών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καρτών ‘πόκεμον’. Στο παιχνίδι αυτό έλαβα μέρος ως μέλος και παράλληλα ως συμμετέχουσα παρατηρήτρια της συγκεκριμένης ομάδας από την οποία και άντλησα τα εθνογραφικά μου δεδομένα, λαμβάνοντας υπόψη και το ευρύτερο κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον.

### **1.1. Ανάπτυξη βασικού ερωτήματος**

Κεντρικό ερευνητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας τίθεται το εξής: ποιά η σημασία του παιχνιδιού στη διαμόρφωση των παιδικών ταυτοτήτων και πώς τα ίδια τα υποκείμενα δρουν κι ενεργούν μέσα από αυτό; Επίσης, με ποιον τρόπο ένα παγκοσμιοποιημένο γιαπωνέζικο παιχνίδι, όπως οι κάρτες ‘πόκεμον’, γίνεται αντιληπτό μέσα στα ελληνικά πολιτισμικά συμφραζόμενα και ποιά είναι η ερμηνεία των ίδιων των παιδιών; Τί είδους ιδεολογίες και αξίες ενσωματώνονται στο συγκεκριμένο προϊόν και πώς αυτές μεταφράζονται κι ερμηνεύονται από τα υποκείμενα;

---

<sup>1</sup> Χρησιμοποιώ τον χαρακτηρισμό «σύγχρονο», καθώς πρόκειται για ένα προϊόν που πιθανόν είναι φορέας σύγχρονων αξιών και ενσαρκώνει τις αρχές μιας παγκόσμιας καπιταλιστικής κοινωνίας.

## 1.2. Ενασχόληση με την παιδική ηλικία και το παιχνίδι

Αρχικά, ένας από τους λόγους που με οδήγησε να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο πεδίο είναι η σκέψη ότι η έννοια της παιδικής ηλικίας, ο λόγος γύρω από αυτήν και οι πολιτισμικές αναπαραστάσεις που τη συνοδεύουν αποτελούν διαστάσεις που κατέχουν κυρίαρχη θέση σε καθημερινές πρακτικές της κοινωνικής πραγματικότητας των παιδιών, των εφήβων, των ενηλίκων και των ηλικιωμένων. Πρόθεσή μου είναι η απομάκρυνση και αποδέσμευση της συγκεκριμένης κατηγορίας «παιδί» από το βιολογικό μοντέλο που φαίνεται να έχει επικρατήσει και στις κοινωνικές επιστήμες για αρκετές δεκαετίες.

Ακόμη, άξια ενδιαφέροντος είναι η αμφιλεγόμενη και αντιφατική διάσταση που ενυπάρχει στο πεδίο της παιδικής ηλικίας. Όπως είναι ευρέως γνωστό μέσα από προφορικές και γραπτές πηγές, το παιδί από τη μία πλευρά τίθεται στο περιθώριο της κοινωνίας και από την άλλη στο επίκεντρο της προσοχής και του ενδιαφέροντος, μια «αλήθεια» που ποικίλει ανά τόπο και χρόνο. Ωστόσο, είναι εντυπωσιακό πως πίσω από μία φαινομενικά «αθώα», «αγνή» περίοδο της ζωής του ανθρώπου, παρατηρείται ένα πλέγμα σκληρών διαπραγματεύσεων στο πλαίσιο μιας παγκοσμιοποιημένης, καπιταλιστικής αγοράς, όπως έχει ήδη περιγραφεί στη σχετική βιβλιογραφία.

Επιπλέον, ένας παράγοντας που μου κέντρισε ιδιαίτερα το ενδιαφέρον, ίσως και την «περιέργεια» να ασχοληθώ με το πεδίο της παιδικής ηλικίας είναι το γεγονός ότι ο κόσμος του παιδιού εμφανίζεται πολλές φορές δυσπρόσιτος και δυσνόητος. Πρόκειται για μια παρατήρηση που επιβεβαιώθηκε και από την προσωπική μου δυσκολία να προσεγγίσω τα παιδιά της έρευνάς μου. Ο χώρος έμοιαζε από τη μια πλευρά «προστατευμένος» από τους γονείς κι από την άλλη κλειστός κι αυστηρά οριοθετημένος από τα ίδια τα παιδιά. Σε αυτό το σημείο να προσθέσω την προσωπική μου άποψη ότι ακόμη και ο γονιός βρίσκεται σε μία συνεχή προσπάθεια ανακάλυψης και γνωριμίας του με τον κόσμο του παιδιού, επιχειρώντας με κάθε τρόπο να διαπεράσει το εμπόδιο της ηλικίας. Για παράδειγμα, πολλές φορές ζητήθηκε από τους γονείς η αποψη μου (ως ανθρωπολόγου και δασκάλας) πάνω σε θέματα που αφορούσαν στον τρόπο συμπεριφοράς των παιδιών, με στόχο την καλύτερη και σε βάθος κατανόηση του τρόπου σκέψης αυτών και των ερμηνειών τους από μια διαφορετική σκοπιά.

### **1.3. Σκοπός της έρευνας**

Συνοψίζοντας, ως γενικότερο στόχο της παρούσας μελέτης θα θέσω τη γνωριμία ή ακόμη και τη συνομιλία της κοινωνικής ανθρωπολογίας με τον κόσμο του παιδιού, το να ακουστεί δηλαδή ένας ανθρωπολογικός λόγος, διακριτός και ξεχωριστός πέραν όλων των άλλων (π.χ. ψυχολογικός, παιδαγωγικός) εντός του ευρύτερου, πολύπλοκου και πολυδιάστατου τομέα της παιδικής ηλικίας. Συμπληρωματικά, θα επιδιώξω να κάνω αισθητή την αναγκαιότητα μιας ανθρωπολογικής ματιάς σε ερωτήματα που αφορούν το παιδί γενικότερα. Επισημαίνοντας, λοιπόν, την ιδιαίτερη συνεισφορά της κοινωνικής ανθρωπολογίας στο συγκεκριμένο πεδίο, θα έκρινα απαραίτητη την εφαρμογή αυτής σε ένα πιο πρακτικό επίπεδο όπως αυτό των κοινωνικών θεσμών της εκπαίδευσης (π.χ νηπιαγωγεία, δημοτικά σχολεία, χώρους αθλητισμού).

### **1.4. Σύντομη περιγραφή των θεματικών**

Με σκοπό την επίτευξη μιας διεξοδικής ανάλυσης των εθνογραφικών δεδομένων και μιας αναλυτικής προσέγγισης της σχέσης του παιδιού με το παιχνίδι καρτών 'πόκεμον' θα εστιάσω στις ακόλουθες θεματικές.

Στο 2<sup>ο</sup> κεφάλαιο γίνεται μια περιγραφή των συνθηκών και των δυσκολιών που η ίδια συνάντησα στο εθνογραφικό πεδίο, καθώς επίσης σημειώνεται ο τρόπος προσέγγισης και αντιμετώπισης αυτών.

Στο 3<sup>ο</sup> κεφάλαιο αποτυπώνεται μια θεωρητική αναζήτηση και προσέγγιση του κλάδου της παιδικής ηλικίας με έμφαση στη συμβολή της κοινωνικής ανθρωπολογίας στο επιστημονικό αυτό πεδίο.

Στο 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο γίνεται μία σύντομη παρουσίαση των θεωριών που έχουν συνεισφέρει σε μία ανθρωπολογική ανάγνωση του παιχνιδιού. Λόγος γίνεται για την επιρροή που άσκησαν οι θεωρίες της ψυχανάλυσης, του δομολειτουργισμού και πρόσφατες θεωρήσεις που περικλείουν τις έννοιες της κοινωνικής κατασκευής και της ερμηνευτικής αναπαραγωγής στον τομέα του παιδικού παιχνιδιού.

Με το 5<sup>ο</sup> κεφάλαιο περνάμε στο εθνογραφικό παράδειγμα που αφορά συγκεκριμένα το παιχνίδι με τις κάρτες πόκεμον πραγματοποιώντας μία απεικόνιση της γενικότερης φιλοσοφίας του κόσμου των πόκεμον.

Εν συνεχεία, για την ευκολότερη κατανόηση του συγκεκριμένου αντικειμένου θα αφιερώσω τρεις θεματικές σχετικές με τις δραστηριότητες που ενσωματώνονται και αποτελούν μέρος της δομής του παιχνιδιού με τις κάρτες. Το 6<sup>ο</sup> κεφάλαιο περιλαμβάνει την εθνογραφική προσέγγιση του κυρίως μέρους του παιχνιδιού,



συμπεριλαμβανομένων των εννοιών της συλλογικότητας και της συγκρότησης των παιδικών ταυτοτήτων κατά τη διαδικασία του παίξιν.

Ακολουθεί το 7<sup>ο</sup> κεφάλαιο που περιγράφει τη διαδικασία της συλλογής, η οποία έχει άμεση σχέση και συμβολή στο παιχνίδι των πόκεμον. Σε αυτό το κεφάλαιο γίνεται λόγος για την καταναλωτική συμπεριφορά των παιδιών και την έννοια της προσωπικής κατοχής των εν λόγω υλικών αντικειμένων.

Στο 8<sup>ο</sup> κεφάλαιο σκιαγραφείται η ανταλλακτική συμπεριφορά και δράση των παιδιών.

Στο 9<sup>ο</sup> κεφάλαιο σημειώνονται τα γενικότερα συμπεράσματα της έρευνας κι εθνογραφικής διερεύνησης του πολυδιάστατου πεδίου της παιδικής ηλικίας.

## **2. Συνθήκες της έρευνας**

Στο παρόν κεφάλαιο θα προβληματοποιήσω την θέση και την παρουσία μου στο πεδίο, παραθέτοντας κάποιες προσωπικές σκέψεις και παρατηρήσεις που σχετίζονται με την συνομιλία μου με την παρέα των τεσσάρων παιδιών.

Επεξηγηματικά, όπως έχει ήδη σημειωθεί στην εισαγωγή της παρούσας εργασίας συμμετέχοντες και υποκείμενα της έρευνάς μου είναι οι φίλοι και συμμαθητές Γιάννης, Γιώργος, Πέτρος και Μανόλης. Τα παιδιά αυτά κατοικούν στη Δροσιά Αττικής και φοιτούν σε δημόσιο σχολείο της περιοχής. Μένουν στην ίδια γειτονιά, γυρνούν μαζί από το σχολείο, με τη συνοδεία πάντα κάποιου γονιού και περνούν πολλές ώρες παίζοντας κατά κύριο λόγο ποδόσφαιρο, ηλεκτρονικά παιχνίδια και κάρτες ‘πόκεμον’.

### **2.1. Η γνωριμία με τα παιδιά και η εμπλοκή μου στο πεδίο**

Δεδομένου του ιδιαίτερου ενδιαφέροντος μου και της έντονης επιθυμίας μου να ασχοληθώ με την παιδική ηλικία επέλεξα να εργαστώ ως δασκάλα αγγλικών. Πρώτος μου μαθητής, λοιπόν, ήταν ο Πέτρος κι έπειτα ο Μανόλης, ο οποίος με γνώρισε ως δασκάλα αγγλικών του Πέτρου, πράγμα το οποίο συνέβαλε, κατά την άποψή μου στο να δεχτεί τα μαθήματα με μεγαλύτερη ευκολία. Θεωρώ χρήσιμες αυτές τις πληροφορίες για την κατανόηση της γενικότερης παιδικής συμπεριφοράς, καθώς η οποιαδήποτε επαφή με το παιδί απαιτεί την συγκατάβαση του ίδιου, η οποία δεν είναι πάντα εύκολο να επιτευχθεί. Έτσι, ακόμη και σε αυτό το σημείο μπορούμε να αναγνωρίσουμε τη δυσκολία στο να εισέλθει κάποιος στον κόσμο του παιδιού. Πιο αναλυτικά, ο Πέτρος είναι μαθητής μου εδώ και τρία χρόνια και ο Μανόλης δύο. Μέσα σε αυτό το χρονικό διάστημα παρατηρούσα συνολικά τις αντιδράσεις των παιδιών και των τρόπο συμπεριφοράς τους. Πολλές φορές βρέθηκα μπροστά σε στιγμές παιχνιδιού, στις οποίες έτυχε να γνωρίσω και τα υπόλοιπα μέλη της παρέας Γιάννη και Γιώργο. Η παρουσία μου ως δασκάλα διέκοπτε συχνά το παιχνίδι, τις συζητήσεις σχετικά με αυτό, ακόμη και τις ανταλλαγές που βρίσκονταν σε εξέλιξη, καθώς συνοδευόταν κι από φράσεις των γονιών όπως «Πέτρο έλα, ήρθε η δασκάλα σου», «Μανόλη σταματήστε το παιχνίδι, είναι ώρα για μάθημα».

Να σημειώσω σε αυτό το σημείο ότι αυτού του είδους ο διαχωρισμός ανάμεσα στο μάθημα και το παιχνίδι, που πραγματοποιείτο από τους γονείς αποτελούσε ένα σημαντικό εμπόδιο στην διεξαγωγή της έρευνάς μου. Ο ρόλος που είχα και η ιδιότητά μου ως δασκάλα και κατ’ επέκταση ως δύναμη φορέα του κοινωνικού ελέγχου και

άσκησης εξουσίας δυσκόλευε αισθητά την εμπλοκή μου στο πεδίο. Ως εκ τούτου, τα παιδιά δύσκολα απελευθέρωναν τις σκέψεις τους, έμοιαζαν να είναι αρκετά συγκρατημένα και κάποιες φορές ίσως και «φοβισμένα». Για παράδειγμα, όταν μια μέρα ο Πέτρος άνοιξε το βιβλίο του για να ξεκινήσουμε το μάθημα και ανάμεσα στις σελίδες ήταν ξεχασμένες δύο κάρτες ‘πόκεμον’, ο ίδιος αισθάνθηκε πολύ αμήχανα και έσπευσε να τις κρύψει. Όταν την ίδια στιγμή τον ρώτησα τι είναι αυτές οι κάρτες, μου εξηγούσε ότι κατά λάθος βρέθηκαν στα βιβλία του και ήταν ένα παιχνίδι που έπαιζε με τους φίλους του.

Επομένως, για να κερδίσω την είσοδο και τη συμμετοχή μου στην κλειστή κοινότητα των παιδιών αναγκαίο ήταν να γεφυρώσω με κάποιον τρόπο το χάσμα που είχε δημιουργηθεί όχι μόνο εξαιτίας της διαφοράς ηλικίας αλλά και λόγω του ρόλου που κατείχα. Η διαφορά ηλικίας αποτελούσε ένα από τα πιο σημαντικά και βασικά εμπόδια που έπρεπε να αντιμετωπίσω, καθώς επρόκειτο για μια δυσκολία που συνοδευόταν από έναν άκρως διαφορετικό τρόπο σκέψης, νοοτροπίας, συμπεριφοράς κι ερμηνείας. Προσωπικά ένιωθα ως ξένη, ως ο πολιτισμικά «Άλλος» εντός του οικείου κόσμου του παιδιού. Και σε αυτό το σημείο θα υιοθετήσω το ερώτημα: «Πόσο ‘ιθαγενής’ είναι ένας ενήλικος ανθρωπολόγος ανάμεσα στα παιδιά του ίδιου πολιτισμικού περιβάλλοντος;» (Gougoulis, 2003: 23). Έπρεπε με κάποιον τρόπο, λοιπόν, να απεκδυθώ του αυστηρά καθορισμένου ρόλου της ενήλικης δασκάλας και να κατοχυρώσω την ιδιότητα του «μέλους» της ομάδας των παιδιών. Στην επίτευξη αυτού του σκοπού, ωστόσο, με βοήθησε ο τρόπος που η ίδια έκανα το μάθημα στους μαθητές μου, καθώς το οργάνωνα με τη μορφή παιχνιδιού ή ζωγραφικής. Είχα παρατηρήσει ότι αυτή η συνομιλία διαβάσματος και παιχνιδιού αποδुकνειόταν πολύ αποτελεσματική για το ίδιο το παιδί. Έτσι, λοιπόν σταδιακά έμπαινα στη διαδικασία να παίζω με τους μαθητές μου διάφορα παιχνίδια με ζωγραφιές ή με κάρτες, διδάσκοντας παράλληλα την αγγλική γλώσσα. Με αυτόν τον τρόπο απομακρυνόμουν σιγά σιγά από τη θέση της δασκάλας και έπαιρνα τη θέση της συμπαίκτης. Μέσα από αυτήν την διαδικασία, έμοιαζα να είμαι πιο προσιτή και οικεία στα παιδιά.

Όσον αφορά τώρα το παιχνίδι με κάρτες ‘πόκεμον’, η είσοδός μου στην ομάδα δεν ήταν τόσο εύκολη. Τα παιδιά δεν μπορούσαν αρχικά να αντιληφθούν τους λόγους που εγώ ήθελα να παίζω μαζί τους και με αντιμετώπιζαν με περιέργεια και αποροία. Θεώρησα, λοιπόν, σωστό αρχικά να μιλήσω στους γονείς για την παρούσα εργασία, περιγράφοντας τους λόγους και τον τρόπο που θα διεξήγαγα την έρευνά μου. Οι γονείς βρήκαν ενδιαφέρον το αντικείμενο της έρευνάς μου, με εμπιστεύτηκαν και

δέχτηκαν να με βοηθήσουν. Να σημειώσω σε αυτό το σημείο ότι οι ίδιοι προσπαθούσαν να μου δώσουν ό,τι πληροφορία γνώριζαν σχετικά με τα 'πόκεμον'. Εν συνεχεία, απευθύνθηκα στους μαθητές μου και τους ανέφερα ότι κάνω μία εργασία με θέμα το παιχνίδι καρτών 'πόκεμον'. Ενθουσιάστηκαν με την ιδέα και την ίδια στιγμή μου απάντησαν «μα...Εσύ πως θα τα μάθεις; Είναι τόσα πολλά που πρέπει να ξέρεις», «τα πόκεμον τώρα είναι πάνω από 720». Με τη σειρά μου τους ανέφερα κάποιες λεπτομέρειες για τα 'πόκεμον', τους είπα ότι έβλεπα την τηλεοπτική σειρά παλαιότερα, έτσι ώστε να κατασκευάσω κάποιο κοινό σημείο επαφής και συνομιλίας. Έπειτα, γνωστοποίησα στα παιδιά τους προβληματισμούς μου σχετικά με το παιχνίδι και την κατανόησή του, με τρόπο που τα ίδια προθυμοποιήθηκαν να με βοηθήσουν και να μου επιτρέψουν την είσοδο στην ομάδα.

Πιο αναλυτικά, η επιτόπια έρευνά μου διεξήχθη στο διάστημα των έξι μηνών, στο οποίο οι συναντήσεις παιχνιδιού με τα παιδιά γίνονταν μια φορά τη βδομάδα στο σπίτι του Μανόλη ή του Πέτρου και στην πλατεία της περιοχής. Το παιχνίδι λάμβανε χώρα κατά κύριο λόγο στο παιδικό δωμάτιο των παιδιών, σε ένα τραπεζάκι στο κέντρο. Άξια προσοχής σε αυτό το σημείο είναι τα στάδια αλλαγής της συμπεριφοράς των παιδιών απέναντι μου και μεταξύ τους με το πέρασμα του χρόνου. Για παράδειγμα, σε αρχικές συναντήσεις οι συμπαίκτες μου ήταν αρκετά επιφυλακτικοί μεταξύ τους και συγκρατημένοι στις αντιδράσεις τους, πράγμα το οποίο άλλαξε αρκετά στην πορεία, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει πως η παρουσία μου δεν επηρέαζε, έστω και λίγο, τον τρόπο δράσης των παιδιών. Ακόμη, μία άλλη σχετική παρατήρησή μου σχετίζεται με το γεγονός ότι σε αρχικές μας συναντήσεις τα παιδιά με βοηθούσαν να κερδίσω στο παιχνίδι, εξηγώντας μου κάθε φορά ποια κάρτα έπρεπε να ρίξω και για ποιο λόγο. Χαίρονταν όταν κέρδιζα, με αποτέλεσμα να μην με βλέπουν ανταγωνιστικά. Ωστόσο, όταν έμαθα να παίζω και να γνωρίζομαι καλύτερα με τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τότε τα ίδια με αντιμετώπιζαν ως αντίπαλο, ως έναν συμπαίκτη που ήθελαν να κερδίσουν. Μέσα από την εμφάνιση μιας μορφής ανταγωνισμού, όπως θα την χαρακτήριζα, παρατηρούσα ότι σιγά σιγά γινόμουν «μέλος» της ομάδας.

## **2.2. Μεθοδολογία**

Ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο γραφής της παρούσας εργασίας έχω χρησιμοποιήσει την ίδια την εθνογραφία, στην οποία πρωταρχικό ρόλο παίζει η ερμηνεία, ο λόγος και η φωνή των ίδιων των παιδιών ως παραγωγών των κοινωνικών

δεδομένων. Επίσης, έχω εφαρμόσει τη μέθοδο της «πυκνής περιγραφής», την οποία εισάγει ο Clifford Geertz στο χώρο της ανθρωπολογίας, με σκοπό μια διεισδυτική και πλήρη εθνογραφική προσέγγιση, δίνοντας έμφαση στην ερμηνευτική διαδικασία.

Σημαντικό και ουσιαστικό ρόλο έχει παίξει ο λόγος των ίδιων των παιδιών, δηλαδή των υποκειμένων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με κάρτες 'πόκεμον', καθώς πιστεύω ότι είναι αναγκαίο να ακουστεί η φωνή των ίδιων των πρωταγωνιστών αποδεσμευμένη, κατά το δυνατόν, από ερμηνείες των ενηλίκων. Τέλος, θα δώσω βάση και στο γραπτό λόγο αυτών των παιδιών, καθώς τα ίδια δέχτηκαν να συμμετάσχουν σε μια γραπτή απεικόνιση και περιγραφή του παιχνιδιού. Πριν αναφερθώ λεπτομερώς στο εθνογραφικό παράδειγμα, έκρινα αναγκαία μία θεωρητική επισκόπηση των πεδίων της «παιδικής ηλικίας» και του «παιχνιδιού» γενικότερα.

### 3. Ανθρωπολογία και Παιδική Ηλικία

Η παιδική ηλικία συνιστά ένα πεδίο το οποίο χαρακτηρίζεται από έντονη πολυπλοκότητα και αμφισημία, στοιχεία που γίνονται διακριτά και αντιληπτά μέσα από τον καθημερινό κι επιστημονικό λόγο. Τα παιδιά τέθηκαν αρχικά στο περιθώριο και ενσωματώνονταν στην κοινωνία μόνο τη στιγμή που ολοκλήρωναν τη διαδικασία της ωρίμανσής τους. Ωστόσο, θεωρήθηκε ότι η παιδική ηλικία ως κατηγορία δεν θα πρέπει να βρίσκεται απομονωμένη και αποκλεισμένη από τη μελέτη της κοινωνίας, καθώς αποτελεί μία στοιχειώδη και πολύ σημαντική περίοδο της πορείας του ανθρώπου. Στο επίκεντρο της προσοχής και του ενδιαφέροντος τίθεται η παιδική ηλικία τον 20<sup>ο</sup> αιώνα στον ευρωπαϊκό χώρο. Οι κοινωνικοί επιστήμονες βρίσκονται μπροστά σε μια «αθώα» και «ασφαλή» παιδική ηλικία και την ίδια στιγμή μπροστά σε μια «επικίνδυνη», «απειλητική» και «χαμένη» χρονική περίοδο. Από τη μία πλευρά, τα παιδιά θεωρήθηκαν μη ολοκληρωμένα, ευάλωτα όντα που έχρηζαν προστασίας, κι από την άλλη τα ίδια αναγνωρίστηκαν ως φορείς δράσης, ικανά να ερμηνεύσουν και να συμβάλουν στην παραγωγή της κοινωνικής πραγματικότητας (Bluebond-Langner & Korbin, 2007). Έτσι λοιπόν, «το παιδί είναι οικείο αλλά και ταυτόχρονα ξένο, γνώριμο και διαφορετικό, απροστάτευτο αλλά ταυτόχρονα και απειλητικό» (Μακρυνιώτη, 1997: 11).

Καθοριστικής σημασίας είναι το έργο *Αιώνες Παιδικής Ηλικίας* (1960) του ιστορικού Philippe Aries, ο οποίος αναφέρεται σε μια «ανακάλυψη» της παιδικής ηλικίας ως ξεχωριστής κατηγορίας τον 17<sup>ο</sup> αιώνα. Ο ίδιος, εστιάζοντας στη γαλλική κοινωνία, επισημαίνει ότι στη μεσαιωνική εποχή το «αίσθημα» της παιδικής ηλικίας που περιλάμβανε το χαρακτηριστικό της παιδικής ιδιαιτερότητας, ήταν ανύπαρκτο. Τα όρια δηλαδή μεταξύ παιδιών κι ενηλίκων ήταν ρευστά και διαπερατά. Συγκεκριμένα, «το παιδί από τη στιγμή που μπορούσε να ζήσει χωρίς να έχει ανάγκη τη συνεχή φροντίδα της μητέρας του, εντασσόταν στην κοινωνία των ενηλίκων χωρίς πλέον να το διαχωρίζει κάτι από αυτήν» (Aries, 1990: 197). Ωστόσο, αλλαγές στην αντίληψη αυτή για την παιδική ηλικία πραγματοποιούνται τον 17<sup>ο</sup> αιώνα με το πέρασμα από τη μεσαιωνική στη βιομηχανική κοινωνία, όπου στο επίκεντρο πλέον τίθεται η σωματική, ψυχική υγεία και φροντίδα του παιδιού. Στο σημείο αυτό αξιωματικά σημειωθεί ότι ασκήθηκε κριτική στον Aries αναφορικά με τη σαφή διάκριση ανάμεσα στο παιδί και τον ενήλικα. Πρόκειται για θεωρήσεις οι οποίες βασίζονταν πάνω στην αντίληψη περί βιολογικής ανωριμότητας του παιδιού και κοινωνικής ανωτερότητας του ενηλίκου. Αυτή η ταξινόμηση του παιδιού ως βιολογικού όντος

και του ενήλικα ως κοινωνικού αποτέλεσε τη βασική ιδέα πάνω στην οποία αναπτύχθηκαν μετέπειτα επιστημονικές θεωρίες που προσεγγίζουν την παιδική ηλικία.

### **3.1. Η επικράτηση των θεωριών της «ανάπτυξης» και της «κοινωνικοποίησης»**

Σημαντικό ρόλο στην προσέγγιση της παιδικής ηλικίας έπαιξε η εμφάνιση της «αναπτυξιακής θεωρίας» της ψυχολογίας στον επιστημονικό ευρωπαϊκό χώρο, με κύριο εκφραστή τον γενετικό ψυχολόγο Jean Piaget. Πρόκειται για μια θεωρία που έθετε την ηλικιακή αυτή περίοδο στο πεδίο του βιολογικού, μη ορθολογικού και σαφώς διακριτού από το κοινωνικό. Επιπρόσθετα, η εν λόγω θεωρητική προσέγγιση εμφανίζεται ως άμεσα συνδεδεμένη με τον όρο «ανάπτυξη» κι εμπνευσμένη από την εξελικτική θεωρία, η οποία ταύτιζε το παιδί με τον «πρωτόγονο», καθώς το παιδί για να ενταχθεί στον κόσμο των ενηλίκων έπρεπε πρώτα να προχωρήσει στην εκμάθηση και απόκτηση της λογικής σκέψης. Όπως είναι ευρέως διαδεδομένο στον επιστημονικό λόγο, η αναπτυξιακή θεωρία αποτέλεσε την κυρίαρχη θεωρητική βάση μέχρι το τέλος του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Το διακύβευμα, λοιπόν, του παιδιού ως «ατελούς ενηλίκου», του μη ορθολογικού υποκειμένου, προσκολλημένου στη βιολογία και η σύλληψη του παιδιού ως «σωματικά ατελούς, απείρου, παρορμητικού, αυθόρμητου, ανίκανου να διακρίνει το καλό από το κακό, νοητικά περιορισμένου» (Μακρυνιώτη, 1997: 11) διατηρείται σε ισχύ κι επηρεάζει σημαντικά τις θεωρίες της κοινωνικοποίησης που λαμβάνουν χώρα τη δεκαετία του 1950.

Ειδικότερα, η διαδικασία της κοινωνικοποίησης επηρεασμένη από τη δομολειτουργιστική προσέγγιση με κύριους εκπροσώπους τον Parsons και τον Durkheim, θέτει στο προσκήνιο τα στάδια από τα οποία καλείται να περάσει το παιδί ώστε να μετατραπεί σε ενήλικα. Πρόκειται για στάδια τα οποία καθορίζουν το μέγιστο και την κοινωνική ωρίμανση των παιδιών μέσα από τη συνεχή διαδικασία εκπαίδευσης και εκμάθησης των κοινωνικών κανόνων, ρόλων και προτύπων, όπως αυτά προβάλλονται από το εκάστοτε κυρίαρχο κοινωνικό σύστημα. Με άλλα λόγια, η κοινωνικοποίηση συνιστά μία καθολική κι ενιαία κανονιστική διαδικασία που έχει στόχο την ομαλή ενσωμάτωση του παιδιού στην κοινωνία μέσω των πρακτικών της μάθησης, της προσκόλλησης και της ταύτισης. Αυτή η θεωρητική προσέγγιση της παιδικής ηλικίας έχει ως σημείο αναφοράς το μηχανισμό του κοινωνικού συστήματος, σύμφωνα με τον οποίο το κάθε άτομο είναι υποχρεωμένο μέσα από την

επιτέλεση συγκεκριμένων ρόλων να διασφαλίζει τη συνέχεια και διαίωνιση του εκάστοτε κοινωνικού συστήματος (Durkheim, 1895). Το παιδί, έτσι καλείται να εσωτερικεύσει τα πρότυπα και τις αξίες της κοινωνίας και να συμμορφωθεί σε αυτά. Έτσι, λοιπόν, το παιδί -ως ελάχιστα εξοικειωμένο με τον πολιτισμό- τίθεται στο περιθώριο της κοινωνικής τάξης πραγμάτων που καθορίζεται αποκλειστικά και μόνο από τους ενήλικες και εισέρχεται σε αυτή μέσω της επίτευξης της κοινωνικοποίησής του. Με αυτόν τον τρόπο, το υποκείμενο που παρουσιάζεται εξαρτώμενο και πολιτισμικά κατώτερο ορίζεται ως τέτοιο μέσα από τη σχέση του με το «άλλο», το διαφορετικό, ξεχωριστό και κοινωνικά ώριμο υποκείμενο.

Συνεπώς, το παιδί καλείται να ακολουθήσει μια πορεία εξέλιξης και ανάπτυξης για την επίτευξη της ενεργούς συμμετοχής του στον κόσμο των ενηλίκων. Μέσα από την αφομοίωση και τη μίμηση των επικρατούντων κανονιστικών προτύπων πραγματοποιείται η μετάβαση του υποκειμένου από την κατάσταση του παιδιού ως μη κοινωνικοποιημένου όντος στην κατάσταση του κοινωνικοποιημένου και ολοκληρωμένου ενήλικα. Σε μη δυτικές κοινωνίες η κοινωνικοποίηση των παιδιών πραγματοποιούνταν μέσα από τις διαβατήριες τελετές μύησης, πρακτικές συνυφασμένες με τη μεταβίβαση γνώσης κι εμπειρίας στα νεαρά άτομα (Turner, 1969). Αυτή η διαδικασία μεταμόρφωσης αναδεικνύει το παιδί ως έναν παθητικό αποδέκτη του ορθού (ενήλικου) λόγου. Ως εκ τούτου, την περίοδο αυτή δόθηκε μεγάλη έμφαση στους φορείς κοινωνικοποίησης και πειθάρχησης του υποκειμένου όπως είναι η οικογένεια και το σχολείο.

### **3.2. Ο περιορισμένος αριθμός ανθρωπολογικών μελετών της παιδικής ηλικίας**

Σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί η σχέση της κοινωνικής ανθρωπολογίας με το υπό συνεχή διερεύνηση πεδίο της παιδικής ηλικίας. Ερευνητές και κοινωνικοί επιστήμονες επεσήμαναν την απουσία ή καλύτερα τον περιορισμένο αριθμό εθνογραφικών μελετών όσον αφορά στο ζήτημα της παιδικής ηλικίας από τη σκοπιά της κοινωνικής ανθρωπολογίας μέχρι πρόσφατα. Μια βασική εξήγηση στο κύριο θέμα αποτελεί το ότι οι ανθρωπολόγοι δεν μπόρεσαν να αποδεσμευτούν πλήρως από τις ισχύουσες αντιλήψεις και θεωρήσεις της εποχής για την παιδική ηλικία, καθώς όπως προαναφέρθηκε κυρίαρχες τον 20<sup>ο</sup> αιώνα ήταν οι θεωρήσεις που είχαν τις ρίζες τους στο χώρο της ψυχολογίας και της κοινωνιολογίας. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, το παιδί προσλαμβανόταν ως ένα κοινωνικά και πολιτισμικά μη ολοκληρωμένο ον με αποτέλεσμα οι ανθρωπολόγοι να παραβλέπουν και να μην επικεντρώνονται στη



μελέτη και την ερμηνεία αυτού ως φορέα κοινωνικής δράσης και ως ενεργού παράγοντα αναπαραγωγής της κοινωνικής δομής. Ακόμη, μια άλλη εξήγηση που δόθηκε από ορισμένους μελετητές είναι το ότι τα παιδιά, καθώς ήταν στενά συνδεδεμένα με τις μητέρες-γυναίκες αποτελούσαν από κοινού μια ξεχωριστή, περιθωριοποιημένη κοινωνική κατηγορία. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά ταυτίζονταν με τις γυναίκες συνιστώντας μη ενεργά όντα, υποκείμενα χωρίς δική τους φωνή, προσκολλημένα στη φύση και όχι στον πολιτισμό με τρόπο που δεν αποτελούσαν αντικείμενο μελέτης του κυρίαρχου πολιτισμού. Επίσης, λόγω της ανωριμότητας που τεκμαιρόταν ότι είχαν αποτελούσαν αναξιόπιστους, μη κατάλληλους πληροφορητές για τους ανθρωπολόγους αφού δεν διακατέχονταν από την ορθολογική σκέψη όπως οι ενήλικες.

Άξια αναφοράς είναι τα λόγια που εντοπίζονται στο έργο *Έφηβοι σε ρήξη με το Νόμο* (2010) της ανθρωπολόγου Αθηνάς Χαϊρπάλογλου, η οποία έκανε μία εθνογραφική μελέτη της παραβατικότητας των εφήβων στη σύγχρονη ελληνική κοινωνία. Η συγγραφέας αναφέρει ότι «ένας από τους λόγους που ευνόησε τον σχετικό αποκλεισμό των παιδιών από τις εθνογραφικές μελέτες είναι οι ιδιαίτερες δυσκολίες που συνοδεύουν τη διεξαγωγή της έρευνας...αφού ο ανθρωπολόγος για να μελετήσει την παιδική ηλικία καλείται να ξεπεράσει το εμπόδιο της διαφοράς ηλικίας» (2010: 32). Πρόκειται για μια δυσκολία που έγκειται στο γεγονός ότι οι ερευνητές για να κατανοήσουν την παιδική ηλικία χρησιμοποιούν μεθοδολογικά εργαλεία, όρους και κατηγορίες που απευθύνονται στη μελέτη των ενηλίκων. Συνεπώς, όπως επισημαίνει και η Charlotte Handman (1973) τα παιδιά θα πρέπει να μελετώνται ως μια ξεχωριστή αυθύπαρκτη κοινωνική ομάδα με τρόπο που να ακούγονται οι φωνές των ίδιων, όσων δηλαδή έχουν να πουν τα ίδια τα υποκείμενα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα ίδια τα υποκείμενα να μην εκλαμβάνονται ως παθητικοί δέκτες και παρατηρητές της κοινωνικής πραγματικότητας των ενηλίκων, ακόμη κι αν δανείζονται ή μιμούνται στοιχεία από αυτήν. Όπως, λοιπόν, γίνεται αντιληπτό μέσα από τις διάφορες θεωρήσεις για την παιδική ηλικία που έλαβαν χώρα τον 20<sup>ο</sup> αιώνα η διάκριση μεταξύ παιδιού κι ενήλικα διατηρείται. «Ο ενήλικος, το έμπειρο άτομο δρα ορθολογικά έχοντας επίγνωση των κανονιστικών προτύπων, σε αντίθεση με το παιδί, που στερείται λογικής και κρίσης και δρα με βάση τις φυσικές προδιαθέσεις του και όχι τις κοινωνικές επιταγές» (Μακρυγιώτη, 1997: 12). Ωστόσο, αυτού του είδους οι δυσκολίες και τα θεωρητικά ζητήματα αντιμετωπίστηκαν με το πέρασμα του χρόνου έχοντας ως αποτέλεσμα την εμφάνιση πλήθους ενδιαφερόντων εθνογραφιών που

αφορούν στην παιδική ηλικία, ακόμη και στον ελληνικό χώρο, όπως θα σημειωθεί παρακάτω.

### **3.3. Η συμβολή της «Σχολής του Πολιτισμού και της Προσωπικότητας» στην προσέγγιση της παιδικής ηλικίας**

Στο χώρο της ανθρωπολογίας, πρόδρομος της εθνογραφικής έρευνας της παιδικής ηλικίας υπήρξε ο Franz Boas, ο οποίος διερεύνησε τα ανθρωπομετρικά χαρακτηριστικά των παιδιών Ευρωπαίων μεταναστών της Αμερικής με σκοπό να αναγνωρίσει τα όρια ανάμεσα στους βιολογικούς και κοινωνικούς παράγοντες που επηρέαζαν την πορεία προς την ενηλικίωσή τους. Εν συνεχεία, αρχικές εθνογραφικές μελέτες της παιδικής ηλικίας διεξήχθησαν από ανθρωπολόγους της «Σχολής του Πολιτισμού και της Προσωπικότητας» τη δεκαετία του 1930, έχοντας ως σημείο αφετηρίας το έργο της Margaret Mead *Coming of Age in Samoa* (1928). Η ανθρωπολόγος μέσα από μια συγκριτική μελέτη που έκανε υποστήριξε ότι η εφηβεία στα νησιά Σαμόα ήταν πολύ ομαλότερη και λιγότερο συγκρουσιακή από ό,τι στις Η.Π.Α, μια παρατήρηση που καθιστά τις θεωρίες περί οργανικών αιτιών της διαταραγμένης συμπεριφοράς των Αμερικανών εφήβων αναξιόπιστες. Ένα χρόνο αργότερα ο Bronislaw Malinowski στο έργο του *The Sexual Life of Savages in North-Western Melanesia* (1929) περιέγραψε λεπτομερώς τη ζωή των παιδιών στη μητρογαμμική κοινωνία των νησιών Τρόμπριαντ της Μελανησίας, αντιδιαστέλλοντας αυτή με την αστική Ευρώπη. Ο ίδιος έδωσε ιδιαίτερη έμφαση στον σημαντικό ρόλο που παίζουν τα πολιτισμικά συμφραζόμενα στη διαμόρφωση των κοινωνικών συμπεριφορών. Οι μελέτες αυτές, συμπεριλαμβανομένου του έργου *Patterns of Culture* (1935) της Ruth Benedict, επικεντρώθηκαν στο πώς τα ίδια τα παιδιά μαθαίνουν και ενσαρκώνουν τα κανονιστικά πρότυπα και τις κοινωνικές αξίες, όπως αυτές προβάλλονται κι επιβάλλονται από τον κόσμο των ενηλίκων καταγράφοντας μια πρώτη προσπάθεια προσέγγισης της παιδικής ηλικίας ως κοινωνική κατασκευή.

Ωστόσο, παρόλο που δόθηκε έμφαση στην πολιτισμική ποικιλότητα δεν μπόρεσε να διαπεραστεί η διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στο παιδί και τον ενήλικα. Όπως λεπτομερώς παραθέτει η Margaret Mead οι ενήλικες στα νησιά Σαμόα θεωρούσαν ότι τα παιδιά έπρεπε να γνωρίζουν ακόμη και τα πιο άσχημα γεγονότα ώστε «να εξοικειώνονται με τον ρυθμό της ζωής και του θανάτου με τέτοιο τρόπο,

ώστε να αντιμετωπίζουν τη ζωή όπως ακριβώς οι γονείς τους» (Mead, 1928: 23). Ακόμη, η ίδια παρατηρεί ότι οι γονείς ανέθεταν στα παιδιά καθήκοντα όπως το μάζεμα των φύλλων ή το κουβάλημα του νερού ή ακόμη και τη φροντίδα των μικρότερων αδερφών, ώστε να συνεισφέρουν στις δουλειές του σπιτιού, όπως ακριβώς οι μεγάλοι. Την άμεση συσχέτιση του παιδιού με τον ενήλικα εντόπισε και ο Malinowski στην έρευνά του σε δραστηριότητες όπως το ψάρεμα, το κυνήγι, το μάζεμα καρπών, φρούτων και κοχυλιών, που πραγματοποιούνταν από γονείς και κατ' επέκταση από τα ίδια τα παιδιά. Και σε αυτήν την περίπτωση οι γονείς λειτουργούσαν ως πρότυπο μίμησης για τα παιδιά, πράγμα το οποίο γίνεται ορατό και μέσα από την επιτέλεση των απογευματινών κοινωνικών δραστηριοτήτων των ενηλίκων (όπως είναι επί παραδείγματι ο χορός, το τραγούδι) και των ανηλίκων (το παιχνίδι).

#### **3.4. Προς μια νέα θεωρητική προσέγγιση**

Το επόμενο βήμα στην πορεία της θεωρητικής προσέγγισης της παιδικής ηλικίας πραγματοποιείται στο πλαίσιο της κυρίαρχης αντι-ουσιοκρατικής θεωρητικής τάσης, που στοχεύει στην αποδέσμευση της έννοιας της ηλικίας από τις βιολογικές της αναφορές. Σύμφωνα με νέες κριτικές θεωρητικές τάσεις, η ηλικία αντιμετωπίζεται ως μια διάσταση της ταυτότητας του ατόμου, που διαπλέκεται με άλλες και συνιστά μια κοινωνική σχέση. Συμπληρωματικά, η Μπακαλάκη αντλώντας από μια ανθρωπολογική προσέγγιση της ηλικίας, σημειώνει ότι «η ηλικία ως κοινωνική σχέση συγκροτείται σύμφωνα με τα εκάστοτε πολιτισμικά πρότυπα με βάση τα οποία οι άνθρωποι προσλαμβάνουν τον κόσμο και οργανώνουν κι ερμηνεύουν τη δράση τους» (1998: 154).

Ως έργο τομή αυτής της περιόδου θεωρείται ο συλλογικός τόμος με τίτλο *Constructing and Reconstructing Childhood* (1990) των Allison James και Alan Prout, στοχεύοντας σε μια νέα θεώρηση της κατηγορίας της παιδικής ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα, στο εν λόγω έργο τονίζεται και λαμβάνεται ως αφετηρία η κοινωνική υπόσταση της παιδικής ηλικίας, μια νέα προσέγγιση η οποία μας παραπέμπει στην έννοια της κοινωνικής κατασκευής, που μας οδηγεί με τη σειρά της στη σύνδεση της ηλικιακής κατηγορίας με το εκάστοτε ευρύτερο κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον. Υπό το πρίσμα αυτό, το παιδί αναγνωρίζεται ως ένα ενεργό κοινωνικά υποκείμενο, το οποίο αλληλεπιδρά, συμμετέχει και συνδιαλέγεται με τον κόσμο των ενηλίκων. Συμπληρωματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιδί συγκροτείται ως

τέτοιο και παράγεται από το κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο ανήκει και την ίδια στιγμή το ίδιο καθίσταται και ο ενεργός παραγωγός του συγκεκριμένου κοινωνικού συστήματος. Μέσα, λοιπόν, από αυτήν την διαδικασία μεταφερόμαστε από μια παγκόσμια και ομοιογενή κατηγορία της παιδικής ηλικίας σε μια παιδική ηλικία σε πληθυντικό αριθμό.

#### **4. Ανθρωπολογικές προσεγγίσεις για το παιχνίδι**

Αρχικά, στοχεύοντας σε μια ανθρωπολογική προσέγγιση του παιχνιδιού, αξίζει να σημειωθεί ότι πρόκειται για μια δραστηριότητα, η οποία είναι άμεσα συσχετισμένη με τα παιδιά και την παιδική ηλικία γενικότερα. Σε αυτού του είδους τη σύνδεση συμβάλλει και το ευρύτερο κοινωνικό-πολιτικό πλαίσιο και συγκεκριμένα αναφερόμαστε στον 19<sup>ο</sup> αιώνα, καθώς μεγάλο μέρος του Δυτικού κόσμου συμμετέχει ενεργά στην προσπάθεια και πορεία αποκλεισμού του παιδιού από το χώρο της εργασίας. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται και στο άρθρο της Allison James *Παίζοντας και Μαθαίνοντας*, η νομοθεσία, με αφετηρία αυτή της Βρετανίας, που καθιερώθηκε με σκοπό την προστασία του παιδιού από τη σκληρή πραγματικότητα της βιομηχανικής ζωής, θέτει τέλος στην εμπλοκή του παιδιού στην εργασία. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, το παιδί αποδεσμευμένο από τον εργασιακό χώρο των ενηλίκων, αρχίζει να συνδέεται όλο και πιο στενά και αποκλειστικά με τη δραστηριότητα του παιχνιδιού. Έτσι λοιπόν, αντιλαμβανόμαστε ότι το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής ηλικίας, καθώς πρόκειται για μια πρακτική που διαμορφώνει και διαμορφώνεται από το παιδί.

Πολλοί ερευνητές θεωρούν ότι δεν είναι αναγκαίο να δοθεί ένας συγκεκριμένος ορισμός για το παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν ερευνητές που δίνουν έναν ακριβή ορισμό όπως ο Johan Huizinga, ο οποίος τονίζει ότι «το παιχνίδι είναι μια εθελοντική δραστηριότητα ή απασχόληση, η οποία πραγματοποιείται μέσα σε κάποια καθορισμένα τοπικά και χρονικά όρια, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς, αποτελώντας αυτοσκοπό και συνοδευόμενη από ένα αίσθημα έντασης, χαράς και από τη συνείδηση ότι είναι κάτι διαφορετικό από τη συνήθη ζωή» (Αυγητίδου, 2001: 14). Το παιχνίδι, στην οποιαδήποτε μορφή του, θεωρήθηκε από ερευνητές και θεωρητικούς επιστήμονες ότι συμβάλλει ενεργά στη συγκρότηση των ταυτοτήτων των παιδιών ακόμη και στην εκπαίδευση και την κοινωνικοποίησή τους. Πάνω στο συγκεκριμένο ζήτημα που αφορά στο παιχνίδι και τη σχέση του με το παιδί αναπτύχθηκαν ποικίλες θεωρίες εξετάζοντας το θέμα από διαφορετική σκοπιά η καθεμιά.

##### **4.1. Το παιχνίδι στο πλαίσιο της θεωρίας της ψυχανάλυσης**

Με την ανάδειξη της παιδικής ηλικίας ως ξεχωριστής κατηγορίας κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, το παιχνίδι τέθηκε πλέον στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της κοινωνικής έρευνας. Ερωτήματα, που σχετίζονται με το ρόλο του παιχνιδιού, τη λειτουργία και

τη σημασία αυτού απαντώνται από τους ερευνητές ανάλογα με τη σκοπιά από την οποία το μελετούν, βασισμένοι σε συγκεκριμένες κάθε φορά σχετικές ερευνητικές μελέτες. Ειδικότερα, για να γίνει κατανοητή η θεωρητική προσέγγιση του συγκεκριμένου θέματος είναι σημαντικό να ξεκινήσουμε από το πώς το ίδιο το παιχνίδι γίνεται κατανοητό και αντιληπτό μέσα στο πλαίσιο της θεωρίας της ψυχανάλυσης. Με λίγα λόγια, εντός του συγκεκριμένου θεωρητικού πεδίου, το παιχνίδι συνιστά ένα μέσο ελεύθερης έκφρασης των επιθυμιών και των συμπεριφορών των υποκειμένων.

Ερευνητές, ψυχολόγοι και ψυχαναλυτές έχουν επισημάνει ότι το παιδικό παιχνίδι έχει εκφραστική και καθαρτική λειτουργία για τα άτομα και την κοινωνία, με τρόπο που τα ίδια τα υποκείμενα εξωτερικεύουν τα συναισθήματά τους και εκδηλώνουν τα εσωτερικά τους ατομικά χαρακτηριστικά. Όπως υποστηρίζει και ο Freud, ως κύριος εκφραστής της ψυχαναλυτικής θεωρίας «το παιχνίδι αποτελεί ένα ασφαλές πλαίσιο, στο οποίο τα παιδιά μπορούν να αποδεσμευτούν από τους περιορισμούς της πραγματικότητας και να εκδηλώσουν μη αποδεκτές (π.χ. επιθετικές) συμπεριφορές και συναισθήματα, που θα ήταν επικίνδυνο να εκφράσουν σε καθημερινές καταστάσεις» (Freud, 1961). Επιπρόσθετα, ο ίδιος συνδέει το παιχνίδι με την απουσία της λογικής σκέψης, πράγμα το οποίο μας παραπέμπει στη σκέψη της Helen Schwartzman, η οποία υποστηρίζει ότι η προσέγγιση αυτή του παιχνιδιού ως άμεσα συσχετισμένου με την άλογη συμπεριφορά μπορεί να παραπέμπει σε μια πιθανή σύνδεση του παιδιού με τον «πρωτόγονο» άνθρωπο, που δρα σύμφωνα με τα ένστικτά και τις επιθυμίες του. Και σε αυτό το σημείο, εντοπίζουμε τη διάκριση ανάμεσα στο μη λογικό παιδί και τον έλλογο ενήλικα.

Επιπλέον, στο πλαίσιο της γνωστικής εξελικτικής θεωρίας του Jean Piaget, το παιχνίδι θεωρήθηκε ότι λειτουργεί ως μέσο γνώσης του φυσικού κόσμου και του περιβάλλοντος από το παιδί. Ο ίδιος παρατηρώντας το παιχνίδι των ίδιων των παιδιών τη δεκαετία του 1950 προχώρησε σε θεωρήσεις που αφορούν αυτού του είδους τη σχέση και αλληλεπίδραση. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει ότι «το παιδί μαθαίνει επενεργώντας και αντιδρώντας στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον... αφομοιώνει τον εξωτερικό κόσμο σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες του και συνεπώς διαμορφώνει την πραγματικότητα σύμφωνα με τις δικές του απαιτήσεις» (Piaget, 1962: 57). Μια άλλη όψη του παιχνιδιού είναι η φανταστική κατάσταση στην οποία εστιάζει το ενδιαφέρον του ο Vygotsky, ο οποίος ερευνά το παιχνίδι στο πλαίσιο της «ανάπτυξης και της λειτουργίας των ανώτερων νοητικών

διαδικασιών, οι οποίες διαμορφώνονται κοινωνικά και μεταδίδονται πολιτισμικά» (Vygotsky, 1994). Ο Vygotsky, λοιπόν, ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για το νόημα που δίνουν τα ίδια τα παιδιά στα αντικείμενα δίνοντας έμφαση στη φαντασιακή έκφραση του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ένα κομμάτι ξύλο μετατρέπεται σε κούκλα προκειμένου το παιδί να παίξει το παιχνίδι που έχει φανταστεί.

#### **4.2. Η επιρροή της δομολειτουργιστικής προσέγγισης**

Εν συνεχεία, όσον αφορά στη θεωρία της κοινωνικοποίησης, που μας παραπέμπει σε μια εσωτερίκευση του κόσμου των ενηλίκων από το παιδί, το παιχνίδι ορίζεται θα λέγαμε ως μια αντανάκλαση των δραστηριοτήτων των ενηλίκων. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, ο Talcott Parsons, βασισμένος στη θεωρία της κοινωνικοποίησης επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στο μιμητικό και προπαρασκευαστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού (1951). Σε αυτό το σημείο, αξίζει να τονιστεί η άποψη των δομολειτουργιστών ερευνητών για το παιχνίδι, επηρεασμένοι από τις θεωρητικές προσεγγίσεις του Radcliffe Brown και του Malinowski. Μελετητές, λοιπόν, αυτής της σκέψης αντιλαμβάνονται το παιχνίδι ως μια αυθόρμητη, φαινομενικά άχρηστη δραστηριότητα, μια σκέψη που τους οδηγεί στον αποκλεισμό του παιχνιδιού ως θεωρητικού αντικειμένου από το θεωρητικό σχήμα για την κοινωνία. Κατά συνέπεια, σε κάθε μελέτη παιχνιδιού αυτής της περιόδου, βασικό σκοπό αποτελεί η λειτουργιστική εξήγηση και χρησιμότητα του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, είναι σημαντικό να παραθέσουμε τη στάση του Radcliffe Brown αναφορικά με το παιχνίδι, ο οποίος δεν έδωσε μεγάλη σημασία στο παιδικό παιχνίδι καθώς έκρινε την κοινωνική ανθρωπολογία και τη μεθοδολογία της ακατάλληλη να ασχοληθεί με «ατομικές ψυχολογικές διαδικασίες», όπως θεώρησε τη δραστηριότητα του παιχνιδιού. Εν τούτοις, ο ίδιος ενδιαφέρθηκε για τον αστεϊσμό, μια μορφή ενήλικου παιχνιδιού, την οποία θεώρησε ως μια δραστηριότητα «διοχέτευσης και τελετουργικοποίησης» των εχθρικών συναισθημάτων εντός του κοινωνικού συστήματος. Πρόκειται δηλαδή για έναν τρόπο έκφρασης κι εκτόνωσης συναισθημάτων, μια προσέγγιση που φαίνεται να έχει τις ρίζες της και στην ψυχαναλυτική θεωρία. Το παιδικό παιχνίδι, λοιπόν, συνδέεται στενά με τη διαδικασία της απλής μίμησης, μια συσχέτιση που καθιστά το παιχνίδι από «άχρηστο» σε κάτι «χρήσιμο» μέσα στην κοινωνία.

Επιπλέον, σε μια αρχική και ευρέως διαδεδομένη θεώρηση πρωτοστατεί η σκέψη ότι το παιχνίδι καθιστά μια εξάσκηση, μια πρόβα των δραστηριοτήτων των

ενηλίκων. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει και ο Malinowski στο έργο του *A Scientific Theory of Culture*, το παιχνίδι μπορεί να μελετηθεί εστιάζοντας στην εκπαιδευτική του αξία και σε σχέση με τη «λειτουργία του ως προετοιμασίας για την απόκτηση των οικονομικών δεξιοτήτων» (1944: 107). Για παράδειγμα, ο ίδιος αναφέρει ότι το παιδί αναπτύσσεται κοινωνικά καθώς μπαίνει στην ομάδα των συμπαικτών του, υπακούοντας σε συγκεκριμένους κανόνες και συμπεριφορές, πράγμα το οποίο θα συμβάλλει στη μετέπειτα σταθερή, αρμονική διατήρηση της κοινωνικής ευταξίας.

Υπό το πρίσμα αυτό, το παιχνίδι μπορεί να αποτελεί φορέα κοινωνικών θεσμών, ρόλων, κανόνων και τρόπων συμπεριφοράς, πράγμα το οποίο μας οδηγεί και στην άμεση σύνδεση του παιχνιδιού με την ηλικία του παιδιού και το φύλο, χαρακτηριστικά που υπονοούν με τη σειρά τους την προσκόλληση του παιδιού στο βιολογικό πεδίο. Ομοίως, οι Allison James και Alan Prout, στο έργο τους *Constructing and Reconstructing Childhood* (1990), ασκώντας κριτική στην παραπάνω προσέγγιση, υποστηρίζουν ότι τα παιδιά αποτελούν παθητικούς δέκτες των κοινωνικών, πολιτισμικών νοημάτων και μηνυμάτων των ενηλίκων χωρίς να έχουν δική τους φωνή και λόγο στο πλαίσιο της κοινωνικής πραγματικότητας.

Κύριο ρόλο στα μέσα περίπου του 20<sup>ου</sup> αιώνα έπαιξε η μελέτη του George Herbert Mead με τίτλο *Mind Self and Society* (1932). Ο ίδιος, με κύριο γνώμονα την ανάπτυξη της γλώσσας του ελεύθερου και οργανωμένου παιχνιδιού στα παιδιά, επισημαίνει το σημαντικό ρόλο του παιχνιδιού στη συγκρότηση του εαυτού. Επεξηγηματικά, ο θεωρητικός αναφέρει ότι το παιδί, υποδύομενο ρόλους στο πλαίσιο της παιγνιώδους δραστηριότητας, μπαίνει αυτόματα στη θέση του άλλου, πράγμα το οποίο το βοηθά να αποδεσμεύεται από τις εγωιστικές του τάσεις. Επίσης, το παιδί όταν υποδύεται διάφορους κοινωνικούς ρόλους μπαίνει σε μία διαδικασία να προσεγγίζει τον δικό του εαυτό. Βλέποντας, λοιπόν, τα πράγματα από τη σκοπιά του άλλου το παιδί αρχίζει, σύμφωνα με τον Mead, να γίνεται «οργανικό μέλος της κοινωνίας». Ωστόσο, παρόλο που ο George Herbert Mead προσεγγίζει το παιδί ως ενεργό υποκείμενο, μέσω της ερμηνευτικής διάστασης που παρατηρεί στη σχέση του παιδιού με το παιχνίδι, ο ίδιος παράλληλα κάνει λόγο για τη μίμηση και την απόκτηση των κοινωνικών δεξιοτήτων των ενηλίκων, από την πλευρά των παιδιών. Όπως γίνεται αντιληπτό, η προσέγγιση αυτής της δραστηριότητας και διαδικασίας ως θεωρητικού αντικειμένου παραμελήθηκε από την κοινωνική ανθρωπολογία μέχρι και το 1950, αφού θεωρήθηκε ότι δεν ανήκε στις «σοβαρές» κοινωνικές δομές μιας



κοινωνίας, όπως για παράδειγμα ήταν τα συστήματα συγγένειας ή τα πολιτικά συστήματα. Ωστόσο, μια προσπάθεια να ξεπεραστεί η προσέγγιση του παιχνιδιού ως «πρόβα» πραγματοποιείται από τον ανθρωπολόγο Mayer Fortes, ο οποίος αντιλαμβάνεται το παιχνίδι ως την κατεξοχήν εκπαιδευτική δραστηριότητα χρησιμοποιώντας ως παράδειγμα τα παιδιά Ταλένσι της Γκάνας. Ο ίδιος, πιο συγκεκριμένα, αναφέρει ότι το «παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δοκιμάζει τα ενδιαφέροντά του, τις ικανότητές του, τις υποχρεώσεις του, πειραματίζεται με την κοινωνική ζωή χωρίς να πρέπει να πληρώσει τα λάθη του» (Fortes, 1938: 58). Εντός του συγκεκριμένου πλαισίου, το παιχνίδι εμφανίζεται να έχει ένα μιμητικό χαρακτήρα και να εκφράζει τις ταυτίσεις του παιδιού αλλά την ίδια στιγμή η μίμηση δεν είναι απλή ή μηχανική αναπαραγωγή, αλλά προσδιορίζεται από την εφευρετικότητα και την επινοητικότητα των παιδιών. Αξιοσημείωτο, σε αυτό το σημείο, είναι το ότι οι μελέτες που διεξήχθησαν την περίοδο αυτή συνετέλεσαν στη μετατροπή του παιχνιδιού από μια επιφανειακή δραστηριότητα σε μια σημαντική και ευυπόληπτη δραστηριότητα δίνοντας έμφαση στην κοινωνικοποιητική αξία του παιδικού παιχνιδιού.

Όσον αφορά τώρα στον όρο κοινωνικοποίηση<sup>2</sup>, πρόκειται για έναν όρο άμεσα συνδεδεμένο με το παιδικό παιχνίδι που απασχόλησε μεγάλο αριθμό κοινωνικών επιστημόνων. Για παράδειγμα, στο πλαίσιο της θεωρίας του Parsons για την κοινωνικοποίηση ως διαδικασία αφομοίωσης κοινωνικών ρόλων παρατηρούμε μία κατά φύλο διάκριση και κατανομή ρόλων που μας παραπέμπει σε έναν κατά φύλα καταμερισμό της εργασίας στο ευρύτερο πεδίο της κοινωνίας. Το παιχνίδι, σε αυτό το σημείο μελετάται από τους ερευνητές ως δείκτης της έμφυλης ταυτότητας του παιδιού και ως μέσο εκμάθησης και εξάσκησης των συγκεκριμένων, προκατασκευασμένων πολιτισμικά έμφυλων ρόλων. Έτσι, λοιπόν, σε αυτό το στάδιο μπορούμε να επισημάνουμε την έντονη και σαφή κατά φύλο διάκριση των παιχνιδιών, καθώς από τη μια πλευρά έχουμε τα παιχνίδια για τα κορίτσια με το ροζ

---

<sup>2</sup> Σύμφωνα με τον Durkheim η διαδικασία της κοινωνικοποίησης παίζει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο στην ένταξη των κοινωνικών υποκειμένων στις βιομηχανικές κοινωνίες στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Ο ίδιος αναφέρει ότι η προσωπικότητα του ανθρώπου αποτελείται από δύο μέρη: το «ατομικό», α-κοινωνικό που περιλαμβάνει φυσικά, βιολογικά στοιχεία και ανάγκες, μια κατάσταση στην οποία γεννιέται ο άνθρωπος και το κοινωνικό-ηθικό που εμπεριέχει όλα τα «ανθρώπινα» χαρακτηριστικά, τις εσωτερικευμένες αξίες, κανόνες και τρόπους συμπεριφοράς. Η μετάβαση από το α-κοινωνικό στο κοινωνικό στάδιο επιτυγχάνεται όπως επισημαίνει ο Durkheim μέσω της διαδικασίας της κοινωνικοποίησης καθώς πρόκειται για μια διεργασία ενστάλαξης αξιών, κανόνων στη συνείδηση του ατόμου για την επίτευξη της αρμονίας και της ισορροπίας του κοινωνικού συστήματος. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται το κοινωνικό υποκείμενο.

χρώμα να κυριαρχεί σε κούκλες, ρούχα και αντικείμενα. Από την άλλη πλευρά, έχουμε τα παιχνίδια για τα αγόρια που δίνουν έμφαση στη σωματική βία, τον ανταγωνισμό και την άσκηση εξουσίας. Πρόκειται λοιπόν, για μια σαφή προσπάθεια μίμησης και αναπαραγωγής των έμφυλων ρόλων των ενηλίκων.

#### **4.3. Οι έννοιες της «κοινωνικής κατασκευής» και της «ερμηνευτικής αναπαραγωγής»**

Οι προσπάθειες που στοχεύουν στην ανάδειξη του ενεργητικού ρόλου των παιδιών, στην κατανόηση και τη νοηματοδότηση των πολιτισμών στους οποίους μετέχουν γίνονται κατά το τέλος του 20<sup>ου</sup> αιώνα στο χώρο της κοινωνικής ανθρωπολογίας με την απομάκρυνσή της από τις λειτουργιστικές θεωρίες. Σημείο αφετηρίας μιας νέας θεώρησης της παιδικής ηλικίας και του παιδικού παιχνιδιού αποτελεί το έργο τομής *Constructing and Reconstructing Childhood* (1990) των Allison James και Alan Prout, στο οποίο η παιδική ηλικία περιγράφεται ως κοινωνική κατασκευή, η οποία μπορεί να γίνει κατανοητή όπως σημειώνεται και στο εν λόγω έργο μέσω μιας πυκνής εθνογραφίας. Και σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί ότι η εθνογραφική μελέτη σε βάθος καθιστά μια πολύ σημαντική μορφή μεθοδολογικής προσέγγισης του κόσμου του παιδιού. Στόχος αυτής της νέας θεώρησης είναι να αναδειχθεί ο δυναμικός ρόλος των παιδιών στην συγκρότηση, την αναπαραγωγή<sup>3</sup> και τη διαπραγμάτευση των καθημερινών αναπαραστάσεων.

Ακόμη, στο χώρο της ανθρωπολογίας και με τη συμβολή της πολιτισμικής κριτικής, το παιχνίδι είναι απαραίτητο να συνδεθεί με το εκάστοτε κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, καθώς το ίδιο το αντικείμενο αποκτά νόημα, σημασία και ρόλο μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Υπό το πρίσμα αυτό, το παιχνίδι γίνεται φορέας πολλαπλών πολιτισμικών μηνυμάτων, πράγμα το οποίο αναιρεί την προσπάθεια δημιουργίας ενός συγκεκριμένου κι ενιαίου ορισμού για το παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, υψίστης σημασίας σε αυτήν την περίπτωση όπως σημειώνει και η Αυγητίδου στο έργο της *Το Παιχνίδι* (2001), είναι η κατανόηση των διαδικασιών με τις οποίες τα παιδιά διαχειρίζονται, διαπραγματεύονται και νοηματοδοτούν θέματα, ρόλους, σχέσεις, αξίες και κανόνες σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια παιχνιδιού. Η ίδια πραγματοποίησε μια συγκριτική μελέτη των φιλικών

---

<sup>3</sup> Ο όρος «αναπαραγωγή» ενέχει την ιδέα ότι τα παιδιά δεν εσωτερικεύουν απλά την κοινωνία και τον πολιτισμό αλλά συμβάλλουν τόσο στη διατήρηση όσο και στην αλλαγή τους, με τρόπο που συνεισφέρουν στον ενήλικο κόσμο με δυναμικό τρόπο.

σχέσεων που συνάπτουν τα παιδιά στο ελληνικό και αγγλικό προσχολικό περιβάλλον. Εντός του θεωρητικού πλαισίου της «κοινωνικής κατασκευής» και της «ερμηνευτικής αναπαραγωγής» (Corsaro, 1997), η ερευνήτρια αναγνώρισε τον τρόπο, με τον οποίο τα παιδιά συνδέονται με τις δραστηριότητες του παιχνιδιού που δεν είναι «επιτρεπτές» από τους σχολικούς κανονισμούς και την επίδραση, που έχουν στην καθημερινή τους ζωή.

Επιπρόσθετα, μία σημαντική εθνογραφία στον ελληνικό χώρο είναι αυτή της Κλειώς Γκουγκουλή που περιλαμβάνει μια έρευνα στην περιοχή της Παλαιάς Φωκαίας της Αττικής (1988-1989). Η ίδια επικεντρώνεται στη σχέση του παιδιού με το εμπορευματοποιημένο παιχνίδι, το οποίο εισέρχεται στο χώρο ενσωματώνοντας στερεότυπα κατασκευασμένα κι επηρεασμένα από τις αρχές του καπιταλισμού. Η ερευνήτρια εξετάζει κατά πόσο και σε ποιο βαθμό τα παιδιά αναπαράγουν αυτά τα στερεότυπα, εστιάζοντας στον υλικό τους κόσμο και τις κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται μέσα σε αυτόν. Εξετάζει επίσης τους ποικίλους τρόπους με τους οποίους τα μαζικά παραγόμενα παιχνίδια μεταμορφώνονται μέσα από την παικτική διαδικασία σε διαφορετικά τοπικά συμφραζόμενα. Στη συγκεκριμένη, λοιπόν, περίπτωση λαμβάνει χώρα μια συνομιλία ανάμεσα στην εμπορευματοποίηση της παιδικής κουλτούρας με δυτικούς όρους και τα παραδοσιακά μοτίβα του συμβολικού παιχνιδιού, πράγμα το οποίο μας παραπέμπει στον όρο της «ερμηνευτικής αναπαραγωγής». Πρόκειται για έναν όρο που συνδέει το δεσμευτικό χαρακτήρα του προϋπάρχοντος πολιτισμού με την ενεργητική, παραγωγική και συμμετοχική διάσταση των υποκειμένων στις κοινωνίες μέσα στις οποίες ζουν και μεγαλώνουν.

Συνοψίζοντας, ένα σημαντικό ερώτημα προς διερεύνηση είναι αυτό που απευθύνεται στον τρόπο που τα ίδια τα υποκείμενα κατασκευάζουν, ερμηνεύουν, διαπραγματεύονται και επαναπροσδιορίζουν το κοινωνικό γίγνεσθαι. Και σε αυτό το σημείο, θα μπορούσαμε να επισημάνουμε τον ρόλο της δραστηριότητας του παιχνιδιού στην προσπάθεια απάντησης του συγκεκριμένου ερωτήματος. Πιο συγκεκριμένα, η εθνογραφία του παιχνιδιού, κατά την άποψή μου, αποτελεί έναν σημαντικό τρόπο προσέγγισης, κατανόησης και γνώσης της παιδικής ηλικίας, καθώς πρόκειται για μια κύρια, όπως θα μπορούσαμε να τη χαρακτηρίσουμε, δραστηριότητα στην οποία το παιδί συμμετέχει ενεργά κι εμπλέκεται παραγωγικά και δημιουργικά. Επιπλέον, αξίζει να σημειωθεί μια τελετουργική χροιά που δίνεται από τα ίδια τα παιδιά στη διαδικασία του παίξιν, καθώς θεωρούν το παιχνίδι ως κάτι το ξεχωριστό, μαγικό, ιδιαίτερο εντός κι εκτός των κανόνων της κυρίαρχης κοινωνικής δομής (π.χ.

σχολείο, διάβασμα). Με αυτόν τον τρόπο και αντλώντας από τη θεωρία του Victor Turner για τις διαβατήριες τελετές θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιδί αποδεσμεύεται από τις νόρμες που χαρακτηρίζουν και συνοδεύουν τις καθημερινές του δραστηριότητες, οι οποίες ρυθμίζονται από τον κόσμο των ενηλίκων κατά κύριο λόγο, κατασκευάζοντας μια νέα και οικεία κοινωνική πραγματικότητα εντός κι εκτός κανόνα.

Με βάση την παραπάνω βιβλιογραφική επισκόπηση αναφορικά με την παιδική ηλικία και το παιχνίδι θα επιχειρήσω στη συνέχεια να χρησιμοποιήσω το παράδειγμα της συλλογής, ανταλλαγής και παιχνιδιού των καρτών πόκεμον για να διερευνήσω τη διαμόρφωση των ταυτοτήτων των παιδιών, μέσω των προσωπικών τους ερμηνειών.

## **5. Η φιλοσοφία των πόκεμον**

Το παιχνίδι 'πόκεμον', οποιαδήποτε μορφή κι αν παίρνει (π.χ. ηλεκτρονικό ή παιχνίδι καρτών), μας παραπέμπει σε έναν φανταστικό, μαγευτικό κόσμο, έναν κόσμο τεράτων που γοητεύει τα παιδιά. Επεξηγηματικά, ο όρος «pokemon» είναι αποτέλεσμα σύντηξης των λέξεων «pocket» και «monsters», που σημαίνει τέρατα τσέπης, τα οποία αντικαθιστούν κατά κάποιον τρόπο το ζωικό βασίλειο, υπάρχουν ελεύθερα στη φύση και διαθέτουν υπερφυσικές δυνάμεις. Το κάθε πόκεμον έχει συγκεκριμένη φύση, που συχνά ονομάζεται και προσωπικότητα (π.χ. ο Charmander είναι πόκεμον της φωτιάς, ο Squirtle είναι πόκεμον του νερού). Τα τέρατα αυτά διαρκώς μετατρέπονται, μεταλλάσσονται κι εξελίσσονται μέσω της διαδικασίας εκπαίδευσής τους από τους λεγόμενους εκπαιδευτές πόκεμον, δηλαδή τους παίκτες. Τα τέρατα υπακούουν και ακολουθούν πιστά τις οδηγίες των εκπαιδευτών τους ακόμη κι αν ενδέχεται κάποιου είδους δράση από μέρους τους να είναι καταστροφική γι' αυτά. Στόχος, λοιπόν, του παιχνιδιού είναι «να γίνεις ο μεγαλύτερος εκπαιδευτής πόκεμον», «να τα πιάσεις όλα»<sup>4</sup> και να «να γίνεις ο αφέντης των πόκεμον». Ο αριθμός των διαφορετικών αυτών τεράτων είναι αρκετά μεγάλος και συνεχώς αυξάνεται<sup>5</sup>. Ο κόσμος, λοιπόν, των πόκεμον εμφανίζεται αρκετά σύνθετος αφού το κάθε πλάσμα έχει πολλά χαρακτηριστικά που το καθιστούν ξεχωριστό από τα υπόλοιπα.

### **5.1. Η προέλευση των πόκεμον**

Τα πόκεμον έχουν κυριαρχήσει για πολλά χρόνια στο χώρο της βιομηχανίας παιδικού παιχνιδιού, πράγμα το οποίο τα καθιστά ευρέως διαδεδομένα σε πολλές χώρες, ξεκινώντας από την Ιαπωνία το 1996, προχωρώντας στις Η.Π.Α το 1998 και τέλος στην Ευρώπη το 1999. Η γέννηση των πόκεμον οφείλεται στον ιαπωνικής καταγωγής Satoshi Tajiri, ο οποίος σε μικρή ηλικία σκέφτηκε την ιδέα να δημιουργήσει ένα βιντεοπαιχνίδι όπου «ζωντανά» πλάσματα θα μπορούσαν να «πιάνονται» και να ανταλλάσσονται. Όπως ο ίδιος επισημαίνει, η ιδέα του αυτή είχε τις ρίζες της στη συλλογή εντόμων που έκανε, μία ενασχόληση που διακόπηκε όταν το μέρος όπου έμενε γέμισε πολυκατοικίες και καταστήματα. Έτσι, ο Satoshi Tajiri αναφέρει ότι δημιούργησε αυτό το παιχνίδι για να χρησιμεύσει ως μέσο ανακούφισης του άγχους

---

<sup>4</sup> Μία φράση που αποτελεί μετάφραση του αμερικάνικου σλόγκαν «Gotta Catch em All» που συνοδεύει την τηλεοπτική σειρά και τα υπόλοιπα προϊόντα πόκεμον.

<sup>5</sup> Την παρούσα στιγμή τα πόκεμον είναι πάνω από 300.

στη μεταβιομηχανική κοινωνία, στην οποία η ζωή εμφανίζεται σκληρή, εγκλωβισμένη μέσα σε ένα πλαίσιο συνεχούς πίεσης και ανταγωνισμού.

Επιπρόσθετα, θεωρώ σημαντικό σε αυτό το σημείο να επισημάνω μια έντονη πολιτισμική διαφορά που εντοπίζεται ανάμεσα στα παιχνίδια ιαπωνικής/αμερικανικής και ευρωπαϊκής προέλευσης, έτσι ώστε να καταστήσω ακόμη πιο κατανοητή την πηγή έμπνευσης των πόκεμον. Πιο συγκεκριμένα, οι Ιάπωνες κατασκευαστές παιχνιδιών, κι εν προκειμένω των πόκεμον, επηρεάστηκαν από την καινοτομία των Αμερικανών που αφορούσε τη μαγεία της φαντασίας, σε αντίθεση με τους Ευρωπαίους που ήταν προσκολλημένοι στην αποτύπωση και μικρογράφιση της ενήλικης ζωής (π.χ. κούκλες, σπίτια, οχήματα)<sup>6</sup>. Ακόμη, έχει θεωρηθεί ότι η σύλληψη της συγκεκριμένης ιδέας των πολυμορφικών και πολυδιάστατων αυτών πλασμάτων επηρεάστηκε σημαντικά και από τη θρησκευτική ιδεολογία που υπάρχει στην Ιαπωνία (λ.χ. Σιντοϊσμός), που περιλαμβάνει τη λατρεία πνευμάτων που βρίσκονται σε φυσικά στοιχεία, σε ζωντανά πλάσματα ή μη ζωντανά αντικείμενα. Τα πόκεμον, όπως έχει επισημανθεί από μελετητές, αποτελούν μια τεράστια καινοτομία και έχουν κατακλύσει, την παγκόσμια αγορά παιχνιδιού, πράγμα το οποίο μας μαρτυρά την τεράστια απήχηση κι επιρροή που έχει η συγκεκριμένη ιδέα και σκέψη σε ένα ευρύ πολυπολιτισμικό πλαίσιο. Με άλλα λόγια, τα πόκεμον θεωρούνται εκπρόσωποι μιας σύγχρονης εποχής, αφού πρόκειται για πλάσματα βγαλμένα από τη φαντασία, εντελώς ξένα στον καθιερωμένο και γνωστό χώρο του παιχνιδιού. Αυτού του είδους η διαφορετικότητα, η ιδιαιτερότητα προσελκύει την περιέργεια και το ενδιαφέρον του παιδιού να εμπλακεί σε έναν κόσμο ανοίκειο, διαφορετικό και ξένο, μια καινούρια πραγματικότητα με έναν άκρως μαγευτικό χαρακτήρα. Σε αυτό το σημείο, κρίνω σημαντικό να αναφέρω το γεγονός ότι τα πόκεμον πήραν και μία ακραία μορφή «διεθνούς τρέλας» στον αμερικανικό χώρο, όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο άρθρο «Those pocket monsters spawn a mini crime wave» (1999). Ο συγγραφέας του άρθρου καταγγέλλει έναν άνδρα, ο οποίος επιτέθηκε σε υπάλληλο εστιατορίου για την παράληψη του να προσθέσει στο γεύμα το παιχνίδι-δώρο πόκεμον.

## 5.2. Η τηλεοπτική σειρά κινούμενων σχεδίων

---

<sup>6</sup> Πρόκειται για μία συγκριτική σκέψη που προέκυψε από τη μικρή έρευνα που πραγματοποίησα σε κατάσταση παιχνιδιών της ευρύτερης περιοχής της Δροσιάς ("Το Παιχνίδι", στην περιοχή της Κηφισιάς). Τα παιχνίδια ευρωπαϊκής κυρίως προέλευσης αποτύπωναν την καθημερινότητα και τους «ρόλους» της ενήλικης ζωής, πράγμα το οποίο γίνεται αντιληπτό από την πλειοψηφία των παιχνιδιών όπως κουζίνες, κούκλες-μωρά, καροτσάκια, πλυντήρια, φορτηγά, αεροπλάνα και καράβια (κατασκευασμένα κυρίως από ξύλο).

Για να γίνει κατανοητός ο στόχος και η γενικότερη φιλοσοφία του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι χρήσιμο να ανατρέξουμε στην ιαπωνικής προέλευσης παιδική τηλεοπτική σειρά, που συγκεκριμένα προβλήθηκε στην ελληνική τηλεόραση το 1999. Έχοντας ως σημείο αναφοράς τα αρχικά επεισόδια της σειράς, οι εκπαιδευτές πόκεμον (παιδιά νεαρής ηλικίας), με κύριο πρωταγωνιστή τον Ας Κέτσαμ έχουν ως αποστολή να πιάσουν όσο περισσότερα τέρατα μπορούν και να τα εκπαιδεύσουν έτσι ώστε να τα εξελίξουν βελτιώνοντας τις δυνάμεις τους για τις μάχες. Οι μάχες πραγματοποιούνται από τους εκπαιδευτές με τη βοήθεια των πόκεμον που ήδη έχουν στην κατοχή τους και αποσκοπούν στην κατάκτηση όλο και περισσότερων τεράτων. Το πρώτο πόκεμον το προμηθεύονται τα παιδιά από κάποιον ειδικό κι έμπειρο εκπαιδευτή όταν αυτά συμπληρώσουν το ενδέκατο έτος της ηλικίας τους. Ο κάθε εκπαιδευτής-παιδί όταν είναι έτοιμος αφήνει το σπίτι του, με την εύνοια και τη χαρά των γονιών, για να αναζητήσει και να παλέψει για τον προσωπικό του στόχο, μη διατρέχοντας κινδύνους καθώς προστατεύεται από τα πόκεμόν του.

Πρόκειται, λοιπόν, για μια διαδικασία ή ακόμη και πορεία που απαιτεί ισχυρή δύναμη, θέληση και αποφασιστικότητα από το παιδί. Έτσι το παιδί λαμβάνει έναν ενεργητικό ρόλο καθώς αποδεσμεύεται από το ασφαλές οικογενειακό περιβάλλον και μπαίνει σε μια διαδικασία υπεράσπισης του εαυτού του και των αποκτημάτων του. Πρόκειται για μια νέα κατάσταση, στην οποία το παιδί κατέχει τη δυνατότητα αυτενέργειας, καθώς αποκτά ευθύνες και υποχρεώσεις γονιού απέναντι στα πόκεμον. Από τη στιγμή που το παιδί εισέρχεται στον κόσμο των πόκεμον αναλαμβάνει εξ' ολοκλήρου όλες τις ανάγκες του και μαθαίνει μέσω της έκθεσής του στον κίνδυνο να προστατεύει και να αγωνίζεται για το προσωπικό του καλό, όπως επίσης να μεριμνά και για το καλό των αποκτημάτων του. Ακόμη, οι εκπαιδευτές διαθέτουν τις «pokeballs», μικρά σφαιρίδια στα οποία «αιχμαλωτίζουν», και αποθηκεύουν τα πλάσματα που έχουν στην ιδιοκτησία τους. Τα πλάσματα αυτά αποτελούν «έμπιστα κατοικίδια και προσωπικούς φίλους με ενεργό δράση, χαρακτήρες που συμμετέχουν ενεργά στη σύναψη μιας στενής και άμεσης σχέσης με τα παιδιά» (Allison, 2006: 229).

Όσον αφορά τώρα στο περιβάλλον που απεικονίζεται στην εν λόγω τηλεοπτική σειρά, ανταποκρίνεται, θα μπορούσαμε να πούμε, σε πραγματικό φυσικό χώρο, ο οποίος αποτελείται από βουνά, ποτάμια, δέντρα και φυτά. Επίσης, είναι σημαντικό να τονιστεί η έντονη παρουσία των θεσμών, όπως είναι η αστυνομία και το νοσοκομείο, στα οποία δίνεται απόλυτος σεβασμός από τα παιδιά-εκπαιδευτές. Με αυτόν τον

τρόπο μεταφερόμαστε σε ένα οργανωμένο, οικείο κοινωνικό πλαίσιο, μέσα στο οποίο ενεργούν και διαντιδρούν τα υποκείμενα. Επομένως, μέσα από την παραπάνω περιγραφή αντιλαμβανόμαστε ένα εντελώς ξεχωριστό μοντέλο ή ακόμη και πρότυπο που προβάλλεται στα παιδιά μέσω των τηλεοπτικών προγραμμάτων των πόκεμον προσφέροντας κατ' επέκταση μια διαφορετική ματιά και οπτική της ευρύτερης κοινωνικής πραγματικότητας στην οποία μετέχει και δρα το παιδί.

### **5.3. Το παιχνίδι καρτών πόκεμον**

Στη βασική φιλοσοφία των πόκεμον, όπως αυτή περιγράφηκε παραπάνω, στηρίζεται και το παιχνίδι καρτών, το οποίο παίζεται με δύο ή περισσότερους παίκτες. Οι παίκτες ανακατεύουν τις κάρτες και τραβούν εφτά ο καθένας για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Σε κάθε κάρτα απεικονίζεται ένα συγκεκριμένο πόκεμον, και αναγράφεται το όνομά του (π.χ. Squirtle, Pikachu) και τα βασικά χαρακτηριστικά του, τα οποία αποδίδονται με συγκεκριμένους αριθμούς, σύμβολα και λέξεις. Ακόμη, από τα βασικά στοιχεία μιας κάρτας είναι ο δείκτης HP (Hit Points) που είναι ουσιαστικά η «ζωή» του πόκεμον, την οποία και στοχεύει να εξουδετερώσει ο αντίπαλος σε κάθε του επίθεση. Έτσι ανάλογα με το πόκεμον που χρησιμοποιεί ο αντίπαλος για την επίθεση (δηλαδή το πόκεμον που απεικονίζεται στην κάρτα, που ρίχνει το παιδί όταν έρχεται η σειρά του), αφαιρούνται και συγκεκριμένοι πόντοι από τον συμπαίκτη (π.χ.  $180hp - 40 = 140hp$ , και τη στιγμή που ο δείκτης  $hp = 0$  τότε το πόκεμον πεθαίνει).

Επιπρόσθετα, πέραν του δείκτη της ζωής, υπάρχουν και κάποιοι άλλοι που μπορούν να προστατέψουν το πόκεμον από την επίθεση του αντιπάλου όπως είναι τα σύμβολα της αντοχής, της δύναμης ή κάποιας ιδιαίτερης ικανότητας. Πρόκειται για έναν συνδυασμό παραγόντων που απαιτεί γνώση και στρατηγική ικανότητα από την πλευρά των παικτών. Όπως αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, νικητής είναι ο παίκτης που θα διαχειριστεί με μεθοδικό τρόπο τις κάρτες του έτσι ώστε να υπερισχύσει των μαχών. Πιο συγκεκριμένα, οι κάρτες πόκεμον είναι παιχνίδι στρατηγικής, ικανότητας, επιμονής, εκπαίδευσης και γνώσης.



## **6. Εθνογραφική προσέγγιση του κυρίως μέρους του παιχνιδιού με τις κάρτες**

Στην παρούσα εθνογραφική μελέτη, ως κύριο μέρος του παιχνιδιού θέτω τη δραστηριότητα του παίξιν των τεσσάρων φίλων με τις κάρτες πόκεμον. Πιο συγκεκριμένα, η τελετουργία του παιχνιδιού ξεκινά όταν ο Γιώργος, για παράδειγμα, προτείνει στους συνομήλικους φίλους του Πέτρο, Γιάννη και Μανόλη να συγκεντρωθούν σπίτι του να παίξουν με τις κάρτες. Σε αυτό το σημείο, εντυπωσιακός είναι ο ανεπαίσθητος και «αθόρυβος» τρόπος που επικοινωνούν τα παιδιά μεταξύ τους για την έναρξη του παιχνιδιού. Όπως επισημαίνει και ο Gregory Bateson (1976), το σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού δεν γίνεται έντονα ορατό, καθώς παίρνει πολλές φορές τη μορφή μη λεκτικών εκφράσεων, όπως είναι οι παιγνιώδεις γκριμάτσες ή τα χαμόγελα των παιδιών.

Πρόκειται, λοιπόν, για μια διαδικασία που λαμβάνει χώρα κάποιες φορές μετά το σχολείο, βασισμένη στο επιχείρημα των παιδιών για «λίγη ξεκούραση μετά το μάθημα και πριν το διάβασμα». Εφόσον, ο στόχος επιτυγχάνεται οι τέσσερις φίλοι τρέχουν να λάβουν τις θέσεις τους για παιχνίδι με μεγάλη ανυπομονησία, ώστε να μη χάσουν την παραμικρή χρονική στιγμή. Το παιχνίδι διαδραματίζεται κατά κύριο λόγο στο παιδικό δωμάτιο, σε ένα τραπέζακι και γύρω από αυτό καθισμένα τα παιδιά ή πολλές φορές στο δάπεδο, στο οποίο και απλώνουν τις κάρτες τους. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, τα παιδιά βρίσκονται σε μια συνεχή επικοινωνία, είτε αυτή εκφράζεται με τα λόγια είτε με άλλα μέσα. Η ανάλυση που ακολουθεί εξετάζει τις έννοιες της συλλογικότητας και της συγκρότησης των ταυτοτήτων των παιδιών, συμπεριλαμβανομένης της σχέσης των ίδιων με τους ενήλικες, έχοντας ως σκοπό να διερευνήσει τον τρόπο προσέγγισης και δράσης των ίδιων των υποκειμένων.

### **6.1. Η έννοια της συλλογικότητας**

Στη δραστηριότητα του παιχνιδιού με τις κάρτες, πρωταρχικό ρόλο κατέχει η έννοια της συλλογικότητας, μία έννοια που πηγάζει από την ανάγκη των ίδιων των παιδιών να ανήκουν και να συμμετέχουν ενεργά σε ένα σύνολο. Για παράδειγμα, όπως συμβαίνει με τις πρακτικές του τραγουδιού ή του χορού, έτσι και μέσω της τελετουργίας του παιχνιδιού εκδηλώνεται κι ενισχύεται κατά κάποιον τρόπο η συλλογική αίσθηση του ανήκειν. Αντλώντας από το παρόν εθνογραφικό παράδειγμα, η ανάγκη αυτή εκδηλώνεται μέσα από τις λεκτικές και μη λεκτικές αντιδράσεις και τις συμπεριφορές των ίδιων των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, τη στιγμή που οι τέσσερις παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι, εισέρχονται αυτομάτως σε μια «άλλη»

κατάσταση, διαφορετική από τις υπόλοιπες μιλώντας συνεχώς και αναλύοντας τις ιδιότητες και τις επιδόσεις των πόκεμον. Διάλογοι αποκλειστικά για τα πόκεμον λαμβάνουν χώρα αποκλείοντας και τοποθετώντας στο περιθώριο κάθε άλλου είδους θέμα συζήτησης. Λαμβάνουν χώρα διάλογοι όπως:

Πέτρος: Αν μου τύχει η εξέλιξη του Charmander, ο Charmeleon που είναι και πόκεμον της φωτιάς θα μπορέσω να επιτεθώ ακόμη και στον Ivysaur.

Γιώργος: Ναι αλλά ο Wailord που έχει hp=170, είναι πόκεμον του νερού και έχει level 100, άρα μπορεί να αντέξει την επίθεση του Charmeleon

Η αίσθηση της συμμετοχής σε μια ομάδα θεμελιώνεται πάνω σε πολύ συγκεκριμένους διαλόγους και δομείται με βάση έναν κοινό κώδικα επικοινωνίας. Συμπληρωματικά, θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το παιχνίδι καρτών, χρησιμοποιώντας τον όρο που εισάγει ο Goffman (1961), ως μια μορφή εστιασμένης συνάθροισης ή συνάντησης, έναν τύπο δηλαδή κοινωνικής διάταξης που προϋποθέτει τη φυσική παρουσία των συνδιαλεγόμενων. Πρόκειται για μια περιγραφή που επιβεβαιώνεται κι από την στάση των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς τα ίδια εστιάζουν την προσοχή τους σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι συμμετέχοντες χαρακτηρίζονται από υπευθυνότητα και αυτονομία, αφού βρίσκονται σε μία συνεχή διαπραγμάτευση και υπεράσπιση των απόψεων και των γνώσεών τους πάνω στα πόκεμον. Έτσι τα παιδιά διαχειρίζονται και δηλώνουν τη θέση τους μέσα στο σύνολο, δέχονται τη γνώμη των άλλων και μοιράζονται τη δύναμη και την ασφάλεια μέσα στο συλλογικό αυτό πεδίο. Χρησιμοποιώντας τα λόγια της Marjatta Kalliala, «τα παιδιά εντός μιας ομάδας αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, μιλούν την ίδια γλώσσα και αντιλαμβάνονται κι ερμηνεύουν τους κώδικες και τα μηνύματα με τον ίδιο τρόπο» (Kalliala, 2006: 23).

Εντός του ενοποιημένου και ομογενοποιημένου αυτού πλαισίου, τα παιδιά μοιράζονται την ίση συμμετοχή στο διάλογο, την κοινή γνώση, υπακούοντας συχνά σε συγκεκριμένους κανόνες του παιχνιδιού, που θέτουν τα ίδια κατόπιν αμοιβαίας συμφωνίας. Για παράδειγμα, πριν αρχίσει το παιχνίδι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι, κι όποιος φέρει το μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει να επιλέγει από τις κάρτες που βρίσκονται ανάποδα σε μια στοίβα στο κέντρο του τραπέζιού. Έπειτα, ακολουθώντας πιστά τη σειρά κι αφού επιλέξουν όλοι τις κάρτες τους, συμφωνούν για τη φορά του παιχνιδιού (π.χ. φορά του ρολογιού), κι έτσι ξεκινά η διαδικασία του παίξιμ. Σε αυτό

το στάδιο των μικρών συμφωνιών δεν υπάρχουν συχνά αντιφάσεις και λογομαχίες μεταξύ των παικτών. Όλοι υπακούουν στο σύνολο και πράττουν σύμφωνα με τις επιταγές που αυτό επιβάλλει. Είναι σημαντικό, λοιπόν, να σημειώσουμε ότι μέσω της αμοιβαίας υπακοής στους κανόνες ενισχύεται το αίσθημα της συλλογικότητας, καθώς για τη συμμετοχή στο παιχνίδι απαιτείται η αποδέσμευση του αισθήματος της ατομικότητας και η προσαρμογή στο όλον. Ακόμη, μέσα σε αυτήν τη μικρή ομάδα μπορούμε να διακρίνουμε κάποιες κοινωνικές αξίες όπως είναι η αμοιβαιότητα και η αλληλεγγύη, αξίες που στόχο έχουν την εξάλειψη των ανισοτήτων, των ιεραρχήσεων και των διακρίσεων στο εσωτερικό της συγκροτημένης αυτής κοινότητας. Αυτές οι ιδιότητες κατέχουν κυρίαρχο ρόλο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς πολλές φορές ο ένας βοηθάει τον άλλο. Για παράδειγμα, όταν ο Γιάννης έχει μείνει με πολύ λίγες κάρτες στα χέρια του και αναρωτιέται τι να κάνει ο Μανόλης τον συμβουλεύει όσον αφορά τη στρατηγική που πρέπει να ακολουθήσει. Συγκεκριμένα ο διάλογος έχει ως εξής:

Γιάννης: Έχω μείνει με τρεις κάρτες τώρα και είναι δύσκολο να αντέξω τις μάχες και να συνεχίσω με τα πόκεμον που έχω. Δεν έχω ούτε ένα δυνατό.

Γιώργος: Καλά κι εγώ μπορεί να έχω πέντε κάρτες και συνολικά η ζωή των πόκεμόν μου να είναι λιγότερη από 150.

Μανόλης: Γιάννη περίμενε στη σειρά σου, δεν ξέρεις ακόμη το αποτέλεσμα γιατί μπορεί ο Πέτρος να σου κάνει επίθεση με πόκεμον όπως ο Jigglypuff και να μην μπορέσει να σκοτώσει όλα τα δικά σου.

Επίσης, αρκετές φορές όταν ένας παίκτης πρόκειται να αποκλειστεί νωρίς από το παιχνίδι, οι υπόλοιποι χωρίς να έρθουν σε συνεννόηση και με έναν ανεπαίσθητο τρόπο σταματούν τις έντονες και καταστροφικές επιθέσεις προς τον συγκεκριμένο, έτσι ώστε να συνεχίσει να παίζει. Όπως αντιλαμβανόμαστε, οι συμμετέχοντες απελευθερώνονται από κάθε είδους ιεραρχική ταξινόμηση που επιβάλλει και υποδεικνύει η κυρίαρχη κοινωνική τάξη πραγμάτων δίνοντας έμφαση στο συλλογικό πνεύμα. Ειδικότερα, η εκδήλωση αυτών των αξιών μας παραπέμπει στην έννοια της «*communitas*», που εισάγει ο ανθρωπολόγος και κύριος εκφραστής της συμβολικής ανθρωπολογίας Victor Turner στο έργο του *The Ritual Process* (1969). Μέσα στη συνεκτική αυτή κοινότητα παιχνιδιού κυριαρχούν η αμεσότητα και ο έντονος αυθορμητισμός, χαρακτηριστικά που προσδίδουν μία ιερότητα. Όπως σημειώνει ο

Turner, «η αυθόρμητη κοινότητα είναι φορτισμένη με αισθήματα που, ως επί το πλείστον, είναι ευχάριστα. Η ζωή στη δομή είναι γεμάτη αντικειμενικές δυσκολίες.. Η αυθόρμητη κοινότητα έχει μια μαγεία...Υπάρχει σε αυτή ένα αίσθημα παντοδυναμίας» (Turner, 1969: 96).

Ωστόσο, στο εσωτερικό της ομαδοποιημένης κοινότητας αναπτύσσονται πολλές φορές και σχέσεις ανταγωνιστικές που συχνά πλαισιώνονται από επιθετικές αντιδράσεις. Ειδικότερα, όταν πρόκειται για την επίτευξη της νίκης όλοι οι συμμετέχοντες και ιδιαίτερα τα παιδιά που έχουν τις περισσότερες πιθανότητες να κερδίσουν συχνά λογομαχούν και προκαλούν ο ένας τον άλλον. Κι εδώ λαμβάνουν χώρα εκφράσεις των παιδιών όπως «είμαι ο καλύτερος από όλους, γιατί συνέχεια κερδίζω», «ξέρω να παίζω καλύτερα από εσάς», «είμαι τόσο τυχερός γιατί κάθε φορά μου τυχαίνει κάποιο από τα καλύτερά μου πόκεμον, έτσι μπορώ να αντιμετωπίζω κάθε μάχη». Ακόμη, όταν το αποτέλεσμα δεν ευχαριστήσει κάποιον παίκτη, ο ίδιος έρχεται σε σύγκρουση με το νικητή. Για παράδειγμα, όταν ο Γιώργος έχασε σε μια παρτίδα παιχνιδιού από τον Μανόλη του είπε: «δεν έπαιξες δίκαια γιατί κρατούσες τον Rapidash να τον ρίξεις στο τέλος και το έκανες επειδή σου είπε ο Γιάννης πιο πριν ότι θα χάσει με όποιο πόκεμον και να του επιτεθείς, δεν είναι δίκαιο». Όσο, λοιπόν, πλησίαζαν στη νίκη οι παίκτες διαφωνούσαν έντονα και κάποιες φορές μπορεί κάποιος να έφευγε από το παιχνίδι ενοχλημένος από τη συμπεριφορά των υπολοίπων. Ακόμη, τη στιγμή που λεκτικές συγκρούσεις έρχονταν στο προσκήνιο, τότε το παιχνίδι διακοπτόταν για λίγο ώστε να επέλθει η επίλυση του ζητήματος και να συνεχιστεί η ομαλή ροή του. Με αυτόν τον τρόπο, τα υποκείμενα κατόρθωναν να επαναφέρουν την τάξη στην ομάδα στοχεύοντας στην ανασυγκρότηση της αρμονίας και της ισορροπίας.

Και σε αυτό το σημείο, είναι σημαντικό να επισημάνουμε τον δυναμικό ρόλο των παιδιών, καθώς τα ίδια είναι ικανά να διαχειριστούν με υπευθυνότητα την οποιαδήποτε κατάσταση, με τρόπο που αποδέχονται, αν και συχνά μέσω διαφωνιών, την έκβαση και το αποτέλεσμα του παιχνιδιού αναγνωρίζοντας τις συνέπειες. Ακόμη, όπως παρατήρησα στο πεδίο, τα παιδιά έβλεπαν με κριτική ματιά την παικτική συμπεριφορά και των ίδιων αλλά και των αντιπάλων με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε αναγνώριζαν τα πιθανά λάθη που έκαναν αναφορικά με τη στρατηγική που ακολουθούσαν. Μελετούσαν, λοιπόν, τις συνέπειες, τις συζητούσαν, μάθαιναν από αυτές και έκαναν αλλαγές στον τρόπο δράσης τους στην επόμενη παρτίδα παιχνιδιού. Παρατηρούμε, λοιπόν, έναν αμοιβαίο σεβασμό των κανόνων και των αξιών που

κυριαρχούν στο εσωτερικό της ομάδας των παιδιών, ακόμη κι όταν προκύπτουν διαφορίες, οι οποίες όχι μόνο δεν κλονίζουν τη συνοχή του συνόλου αλλά συνεισφέρουν στην ενδυνάμωση και την επανασυγκρότησή του.

## **6.2. Τα όρια της ομάδας των παικτών**

Με ποιον τρόπο τα ίδια τα παιδιά ορίζουν τον κόσμο τους εντός του ευρύτερου περιβάλλοντος, και ποια είναι η συμβολή του παιχνιδιού στον προσδιορισμό αυτό; Σε αυτό το σημείο, λοιπόν, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι τα ίδια τα παιδιά κατασκευάζουν και διαμορφώνουν την ομάδα μέσα στην οποία δρουν. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά εμφανίζονται ως οι κύριοι ρυθμιστές της κοινωνικής πραγματικότητας που τα περιβάλλει, καθώς τα ίδια επιλέγουν τους κανόνες τους οποίους θα ακολουθήσουν. Παρόλο που υπάρχει μία συγκεκριμένη δομή στο παιχνίδι, πολλές φορές τα ίδια τα παιδιά πραγματοποιούν κάποιες αλλαγές στους κανόνες, πράγμα το οποίο αντιλαμβανόμαστε και από τον παρακάτω διάλογο:

Γιάννης: Παιδιά.. Δεν έχουμε πολύ χρόνο για το παιχνίδι. Νομίζω ότι αν παίζουμε κανονικά θα αργήσουμε.

Πέτρος: Ωραία... Τότε τι λες να κάνουμε; Πώς λες να παίζουμε;

Μανόλης: Έχω μια ιδέα! Λέω να αφαιρέσουμε από το παιχνίδι κάποιες κάρτες όπως τον Dusknair που έχει hp 130, τον Goodra που έχει 150 ή τον Snorlax, ώστε οι μάχες να μη διαρκούν πολύ.

Γιώργος: Και θα παίζουμε μόνο με τα αδύναμα πόκεμον....Εντάξει.

Μέσω, λοιπόν, αυτής της σύντομης διαπραγμάτευσης συμφωνήθηκε ένας διαφορετικός τρόπος παιχνιδιού. Επιπρόσθετα, το συγκεκριμένο παράδειγμα μας μαρτυρά την προσαρμοστικότητα των παιδιών ως βασική ικανότητα και κύριο συστατικό της παικτικής συμπεριφοράς. Όπως υπογραμμίζει και η ανθρωπολόγος Marjorie Harness Goodwin στη μελέτη της αναφορικά με το σκοινάκι ως πρακτική συνομιλίας μιας ομάδας κοριτσιών, «παρόλο που οι κανόνες συντονισμού μιας παιγνιώδους δραστηριότητας με σκοινάκι είναι περίτεχνα δομημένοι, σε κάθε περίπτωση που αυτό παίζεται, οι τρόποι με τους οποίους θα παιχτεί είναι ανοιχτοί σε διαπραγματεύσεις» (Goodwin, 1985: 316).

Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι πέρα από τους κανόνες που τα υποκείμενα θέτουν εντός της μικρής παικτικής κοινότητας, διαπραγματεύονται ενεργά και καθορίζουν αυστηρά τα όρια που την πλαισιώνουν, πραγματοποιώντας πολλές φορές ακόμη και αποκλεισμούς. Πρόκειται για αποκλεισμούς που μπορεί να απευθύνονται

είτε προς τους συνομήλικους φίλους τους, είτε προς τους ενήλικους γονείς. Λόγου χάριν, όταν ο Γιάννης ρώτησε, ζητώντας κατά κάποιον τρόπο την άδεια της υπόλοιπης ομάδας, να ενταχθεί σε αυτή και ο ξάδερφός του, τότε οι υπόλοιποι συμμετέχοντες εξέφρασαν τη δυσανασχέτησή τους, που εκδηλώθηκε με τις φράσεις των παιδιών όπως «μα πρέπει τώρα να παίζουμε και το Νίκο... Αφού δεν μπορεί συνέχεια να παίζει μαζί μας», «αφού ο Νίκος δεν ξέρει να παίζει τόσο καλά και δεν έχει τόσες κάρτες όσες έχουμε εμείς». Ως εκ τούτου, ο Γιάννης υποχωρεί και παίρνει πίσω το αίτημά του, καθώς καταλαβαίνει ότι ο ξάδερφός του δεν είναι επιθυμητός στην ομάδα. Ακόμη ένα παράδειγμα αποκλεισμού αποτελεί η στιγμή που η μικρή αδερφή του Πέτρου ζητάει από τα παιδιά να παίζει μαζί τους. Η απάντηση συνοψίζεται στα εξής λόγια: «δεν ξέρεις να παίζεις, φύγε», «αυτό το παιχνίδι δεν είναι για σένα! Είναι μόνο για αγόρια!».

Επιπρόσθετα, όσον αφορά στη στάση των παιδιών απέναντι στους ενήλικες, τα ίδια είτε με έμμεσο είτε με έναν άμεσο τρόπο απέφευγαν την εμπλοκή των γονιών στην ομάδα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, διευκρινίζοντας ότι πρόκειται για ένα χώρο αποκλειστικά για τα παιδιά. Πιο συγκεκριμένα αυτή η στάση των παιδιών εκδηλώνεται και μέσα από το γεγονός ότι το παιχνίδι λάμβανε χώρα στο παιδικό δωμάτιο και όχι σε κοινούς χώρους (π.χ. σαλόνι, κουζίνα). Η πόρτα έκλεινε με το που εισέρχονταν τα παιδιά στο δωμάτιο με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε χαράζονταν και γίνονταν διακριτά τα όρια ανάμεσα στο εσωτερικό κι εξωτερικό της ομάδας. Αν παρολαυτά κάποιος γονέας ήθελε να εισέλθει στο χώρο και να παίζει, τα ίδια τα παιδιά γελώντας (κοροϊδευτικά συνήθως) περιέγραφαν με πολύ δύσκολους όρους το παιχνίδι ώστε να τους αποτρέψουν να παίζουν. Μέσα από αυτή τη διαδικασία τα παιδιά επιβεβαίωναν το συμπέρασμα στο οποίο είχαν καταλήξει, στο ότι δηλαδή οι γονείς δεν μπορούσαν να κατανοήσουν τους κανόνες άρα δεν ήταν ικανοί να συμμετέχουν. Ωστόσο, να υπογραμμίσουμε σε αυτό το σημείο ότι τα ίδια τα παιδιά, όπως παρατήρησα, όταν βρίσκονται εκτός της ομάδας προσέγγιζαν τους γονείς ή ακόμη και τα αδέρφια για παιχνίδι. Έτσι, αντιλαμβανόμαστε στοιχεία της συμπεριφοράς των παιδιών που αφορούν στον τρόπο που τα ίδια διαχειρίζονται την κάθε κατάσταση ανάλογα με τη θέση που κατέχουν και τη σκοπιά από την οποία βλέπουν τα πράγματα κάθε φορά. Βλέπουμε, λοιπόν, πως το ίδιο το άτομο πράττει εντελώς διαφορετικά εντός κι εκτός του ομογενοποιημένου συνόλου.

Εν συνεχεία, για να γίνει κάποιος άλλο άτομο μέλος της συγκεκριμένης ομάδας πρέπει να τηρεί κάποιες προϋποθέσεις, όπως για παράδειγμα να γνωρίζει άριστα τους

κανόνες, τα δεδομένα και τις πληροφορίες που απαιτούνται ώστε να συμμετέχει ενεργά σε αυτή τη διαδικασία. Έτσι βλέπουμε τα ίδια τα παιδιά να κατασκευάζουν και να δομούν μια κλειστή κοινότητα με τους δικούς της κανόνες και τις απαραβίαστες αξίες. Μια κοινότητα που θέτει στο περιθώριο ακόμη και τον ίδιο το γονιό. Σε αυτή τη στάση με οδήγησε και η δική μου προσωπική δυσκολία να προσεγγίσω αυτήν την ομάδα παιδιών, καθώς για να λάβω μέρος ως ενεργό μέλος στο παιχνίδι με τις κάρτες πόκεμον έπρεπε να κατέχω την απαραίτητη γνώση και πληροφόρηση. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να αναγνωρίσουμε τη δράση του παιδιού ως δρώντος υποκειμένου, καθώς το ίδιο συμμετέχει ενεργά στο παιχνίδι θέτοντας τους κανόνες και τους όρους, κάνοντας τις επιλογές του και παίρνοντας πρωτοβουλίες.

Μπορούμε να προσθέσουμε, ακόμη, ότι ο κόσμος των ιδιαίτερων και ιδιόμορφων πλασμάτων, για τα οποία γίνεται λόγος, εμφανίζεται άγνωστος στον κόσμο των ενηλίκων, πράγμα το οποίο συμβάλλει κατ' επέκταση και στην απομάκρυνση των γονιών από το στερεότυπο της «εκπαίδευσης» και «ωρίμανσης» του παιδιού μέσω του παιχνιδιού. Συμπληρωματικά, στο πλαίσιο της έρευνάς μου σχετικά με το παιχνίδι καρτών πόκεμον και μέσα από διαλόγους με γονείς, παρατήρησα μία έντονη δυσκολία στην κατανόηση και εξοικείωση με τη γενικότερη φιλοσοφία των πόκεμον. Έτσι κατέληξα στο συμπέρασμα ότι για κάποιους, αν όχι για όλους, το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι κάτι εντελώς άγνωστο. Όταν ρώτησα τους γονείς των συγκεκριμένων παιδιών να μου μιλήσουν για τα πόκεμον και τις κάρτες κανένας δεν μου έδωσε μια σαφή απάντηση, παρά έμειναν σε φράσεις όπως «δε γνωρίζω καθόλου τι είναι αυτές οι κάρτες αλλά ο Πέτρος κάθεται και περνάει ατελείωτες ώρες με αυτές», «προσπάθησα να καταλάβω μια μέρα αλλά δεν τα κατάφερα, πρόκειται για ζωάκια διαφόρων ειδών ίσως», «δεν ξέρω ακριβώς αλλά μου φαίνεται είναι σαν τις κάρτες που παίζαμε κι εμείς κάποτε», «δε γνωρίζω τι είναι αυτές οι κάρτες, αλλά ο Πέτρος έμαθε να διαβάζει πολύ καλά αγγλικά».

Όσον αφορά τώρα στη γνώση των καρτών, αξίζει να επισημανθεί ότι είναι και το κύριο εισιτήριο για να συμμετέχει κάποιος στο συγκεκριμένο παιχνίδι, καθώς το προϊόν αυτό περιλαμβάνει πλήθος γραπτών κειμένων που ο παίκτης πρέπει να γνωρίζει και να ξέρει να αποκωδικοποιεί. Πρόκειται, λοιπόν, για ένα πεδίο στο οποίο εμπλέκεται έντονα ο λόγος, στον οποίο, όπως χαρακτηριστικά σημειώνει και ο Foucault (1980) αποτυπώνονται και σχέσεις εξουσίας. Ειδικότερα, αντλώντας κι από το εθνογραφικό πεδίο, το παιδί που γνώριζε περισσότερα για τη δύναμη, την ισχύ, την

επίδοση του κάθε πόκεμον άφηνε να υποβόσκει κάποιου είδους ανεπαίσθητη εξουσία πάνω στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, πράγμα το οποίο διαφαίνεται μέσα από τους διαλόγους των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όπως:

Μανόλης: Τώρα που μου έτυχε ο Kangaskman, δεν φοβάμαι... Είμαι σίγουρος ότι θα νικήσω.

Γιάννης: Εγώ θα είμαι ο νικητής γιατί ξέρω κάποια κόλπα που δεν τα γνωρίζετε.

Γιώργος: Θα δούμε ποιος θα νικήσει...

Πέτρος: Ξεκινάω, λοιπόν, πρώτος και κάνω επίθεση με τον Raticate.

Γιώργος: Θα ρίξω τον Shiftry με 140 δύναμη..Αφαιρούμε 100 και μένω με 40 πόντους για επίθεση.

Γιάννης: Εγώ θα κερδίσω με τον Pyroar και μένω με 70.

Μανόλης: Ήρθε η ώρα να πετάξω τον δυνατό Kanaskman και σκοτώνω τον Pyroar.

Να σημειώσω σε αυτό το σημείο, ότι το ανταγωνιστικό αυτό πλαίσιο έπαψε να υπάρχει ή πιο σωστά άλλαξε μορφή όταν εγώ η ίδια συμμετείχα για πρώτη φορά στο παιχνίδι, καθώς τα παιδιά μου δήλωσαν εξ' αρχής ότι θα με αφήσουν να νικήσω σα να ήθελαν κατά κάποιον τρόπο να ελέγξουν την πιθανή νίκη μου. Παρόλα αυτά όταν έμαθα να παίζω καλύτερα και να κερδίζω σε γνώση, το ανταγωνιστικό πνεύμα επέστρεψε στην ομάδα.

### **6.3. Η συγκρότηση των παιδικών ταυτοτήτων**

Σε αυτό το σημείο, θα επιχειρήσω να διερευνήσω τη συμβολή και τη συμμετοχή του παιχνιδιού, κι εδώ συγκεκριμένα των καρτών πόκεμον, στη συγκρότηση των ταυτοτήτων των παιδιών. Όσον αφορά την προσέγγιση των ταυτοτήτων θα στηρίξω τις απόψεις μου στις θεωρίες που έλαβαν χώρα τη μετα-νεωτερική εποχή, επηρεασμένες από τη θεωρία του φεμινισμού, την πολιτισμική κριτική και τη θεωρία της ψυχανάλυσης, που θέτουν στο επίκεντρο την έννοια της επιτελεστικότητας, μιας συνεχούς και αέναης διαδικασίας. Μέσα σε αυτό το θεωρητικό πλαίσιο, αναδύεται και ο ενεργός ρόλος των παιδιών στη συγκρότηση των ταυτοτήτων τους. Θα λέγαμε, λοιπόν, ότι τα παιδιά εμπλέκονται ενεργά στη δραστηριότητα του παιχνιδιού, καθώς μέσω αυτού εκφράζονται, επικοινωνούν και αλληλεπιδρούν. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι πρόκειται για μία διαδικασία, στην οποία τα υποκείμενα και φορείς της κοινωνικής δράσης συμμετέχουν κατόπιν δικής τους βούλησης. Έτσι μέσα σε αυτήν



την κλειστή κοινότητα που τα ίδια τα παιδιά οργανώνουν και δομούν, όπως προαναφέρθηκε, συγκροτούνται ποικίλες κοινωνικές σχέσεις. Τα παιδιά, που είναι οι πρωταγωνιστές και οι παραγωγοί της κοινωνικής τους πραγματικότητας, επιτυγχάνουν με αυτόν τον τρόπο να γνωρίσουν τον εαυτό τους, καθώς ο ένας διαμορφώνει τον άλλον. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Anthony Giddens η ταυτότητα δεν μπορεί να υπάρξει σε απομόνωση αλλά διαμορφώνεται πάντα σε σχέση με τον «Άλλο».

Έτσι λοιπόν, τοποθετώντας στο επίκεντρο την πρακτική του παιχνιδιού, τα παιδιά βρίσκονται σε μία συνεχή συνομιλία, αλληλεπιδρούν και διαντιδρούν μεταξύ τους, με τρόπο που κατασκευάζουν τις ταυτότητές τους μέσα από την κατάσταση του «ανήκειν» σε μια ευρύτερη συλλογικότητα. Πρόκειται, όπως αντιλαμβανόμαστε για μια δημιουργική διαδικασία, στην οποία σημαντικό και καθοριστικό ρόλο κατέχει η ερμηνεία κοινών εμπειριών, αναπαραστάσεων ή επιτελέσεων. Το παιδί με αυτόν τον τρόπο αναγνωρίζει τις δυνατότητες και τα όριά του, με τρόπο που μαθαίνει να συμφιλώνεται με τον ίδιο του τον εαυτό, καθώς βρίσκεται σε μια προσπάθεια συνεχούς προσδιορισμού κι επαναπροσδιορισμού της ταυτότητάς του μέσα από το διάλογο με τον «άλλο», μοιράζοντας και ανταλλάσσοντας κομμάτι του εαυτού. Για παράδειγμα, όπως η ίδια παρατήρησα στην έρευνά μου, το κάθε παιδί ήταν πολύ προσεκτικό στον τρόπο που αλληλεπιδρούσε με τους συμπαίκτες του, γνωρίζοντας πολύ καλά τα όρια του άλλου.

Ακόμη, η διεργασία της κατασκευής των παιδικών ταυτοτήτων αποτελεί μια επίπονη διαδικασία που πραγματοποιείται μέσα από ταυτίσεις και αποκλεισμούς. Στην περίπτωση των πόκεμον αυτή η διαδικασία τροφοδοτείται μέσα από μια τεράστια ποικιλία χαρακτήρων και προσωπικοτήτων, που λειτουργούν πολύ συχνά ως πρότυπα για τα παιδιά. Πρόκειται για ένα «μεγάλο εύρος χρωμάτων, ονομάτων και ιδιαίτερων μορφών που συνοδεύουν τα πόκεμον, πράγμα που κάνει τα παιδιά να μπορούν εύκολα να τα αναγνωρίσουν, να τα αποτυπώσουν, να τα απομνημονεύσουν ακόμη και να τα μιμηθούν» (Masakazu, 2000). Συγκεκριμένα, το εν λόγω παιχνίδι ενσωματώνει μια έντονη πολυπλοκότητα, πολλαπλότητα και πολυμορφία, ιδιότητες οι οποίες επηρεάζουν και συμβάλλουν σημαντικά στον καθορισμό των ταυτοτήτων των παιδιών. Για παράδειγμα, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και η Anne Allison στο έργο της, στα πόκεμον γίνεται μια χαρτογράφηση έμφυλων ταυτοτήτων που δεν είναι σαφής. Όπως έχει επισημανθεί, πρόκειται για μια κοινωνική κατασκευή πάνω στην οποία βασίζεται η έννοια της ευχαρίστησης των παιδιών και κατ' επέκταση η

επιτυχία των ιαπωνικών παιχνιδιών. Επιπρόσθετα, σύμφωνα και με το έργο *Picatchu's global adventure* του Joseph Tobin, η νέα αυτή πραγματικότητα των πόκεμον περικλείει «ανάμεικτους κόσμους αποσυντιθέμενων σωμάτων και μετατρεπόμενων ταυτοτήτων, κόσμους που συνεχώς αλλάζουν, με χαρακτήρες που πληγώνονται από τη δύναμη της βίας κι επανεμφανίζονται μέσω της επανασυγκρότησης του εαυτού» (2004: 64).

Έτσι, λοιπόν, κάθε πόκεμον έχει δικό του ξεχωριστό προφίλ και ταυτότητα που δομείται πάνω σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ιδιότητες που με στρατηγική ικανότητα πρέπει οι παίκτες να αξιολογήσουν και να διαχειριστούν ώστε να επιτευχθεί η νίκη. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα παιδιά να ταυτίζονται κάθε φορά με τα πόκεμον που τους τυχαίνουν και να υποδύονται συγκεκριμένους ρόλους για την επίτευξη του στόχου. Για παράδειγμα, όταν ο Γιάννης ταυτίζεται με τον Sandslash (κάρτα που του έτυχε σε μια παρτίδα) και υπερασπίζεται ενεργά τις ιδιότητες του, την ίδια στιγμή αποκλείει και απορρίπτει πόκεμον των αντιπάλων. Πολλών ειδών μάχες πραγματοποιούνται σε ένα ρευστό περιβάλλον και απαιτούν μια συνεχή εναλλαγή θέσεων και ρόλων των παιδιών που επιτυγχάνονται μέσω πολλαπλών ταυτίσεων και αποκλεισμών. Όπως σημειώνει και η Γκέφου-Μαδιανού «οι ταυτότητες δεν είναι ποτέ ενοποιημένες, και μάλιστα στη μετα-νεωτερικότητα θεωρούνται όλο και περισσότερο μερικές, αποσπασματικές και θραυσματικές, ποτέ μοναδικές αλλά πάντα πολλαπλές, συγκροτούμενες μέσα σε διαφορετικούς και συχνά ανταγωνιστικούς μεταξύ τους πολιτισμικούς λόγους, πρακτικές και θέσεις» (2006: 58). Έτσι, λοιπόν, αυτού του είδους η διαδικασία προϋποθέτει και μία συμφιλίωση και συμμόρφωση σε νέες καταστάσεις κάθε φορά ανάλογα με τη σκοπιά από την οποία δρουν τα παιδιά. Όπως, λοιπόν, αντιλαμβανόμαστε πρόκειται για ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον, έναν πολύπλοκο κόσμο μέσα στον οποίο τα υποκείμενα δρουν και προσαρμόζονται συνεχώς στις νέες συνθήκες.

## 7. Η έννοια της συλλογής και οι αξίες που την πλαισιώνουν

Σε αυτό το κεφάλαιο θα διερευνηθεί η συλλογή των καρτών πόκεμον ως μια δραστηριότητα άμεσα συνδεδεμένη με την ιαπωνική εμπορική κουλτούρα και τις αξίες που αυτή πρεσβεύει ως πολιτισμική παγκόσμια δύναμη· και την χαρακτηρίζω ως τέτοια, βασισμένη σε αναφορές θεωρητικών που αποκαλούν τον κόσμο των φανταστικών αυτών τεράτων «πραγματική αυτοκρατορία», προσδίδοντας έναν παγκόσμιο χαρακτήρα. Στοιχεία του ιαπωνικού οικονομικού πολιτισμού μεταδίδονται και διοχετεύονται μέσω των ιαπωνικών τηλεοπτικών σειρών, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των MME γενικότερα. Πρόκειται για χαρακτηριστικά και αξίες που πρεσβεύουν την ενδυνάμωση της καταναλωτικής πρακτικής μέσα από τη συνεχή προώθηση μιας τεράστιας ποικιλίας πολύπλοκων εμπορευμάτων (π.χ περίπλοκοι χαρακτήρες παιχνιδιών αποτυπώνονται μέσα από μία πληθώρα χρωμάτων, ακαθόριστων σχημάτων και ονομάτων). Μέσα σε αυτό το πλαίσιο της αφθονίας των εμπορευμάτων, όπως για παράδειγμα των χαρακτήρων πόκεμον, θα λέγαμε ότι γεννιέται και τροφοδοτείται στο παιδί η ανάγκη της συνεχούς αγοράς των εν λόγω καρτών προς συλλογή. Βέβαια, όπως επισημαίνει και η Μαρία Βλαχάκη στην έρευνά της αναφορικά με την παιδική συλλεκτικότητα, «σε κάθε περίπτωση το συλλέγειν αποτελεί μια προσωπική και κοινωνική εμπειρία, η ερμηνεία της οποίας έχει αξία κυρίως στο αντίστοιχο χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται» (2009: 13). Επιπρόσθετα, ο Sutton Smith στο έργο του *Toys as culture* (1986) αναφέρει ότι το παιχνίδι συνιστά ένα πεδίο συνάντησης λόγων για την παιδική ηλικία, την οικογένεια, την εκπαίδευση, την κατανάλωση και την αγορά και ως κοινωνικό προϊόν ενσαρκώνει τις ιδιαιτερότητες της κοινωνίας που το δημιουργεί.

Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη το παγκοσμιοποιημένο αυτό περιβάλλον στο οποίο εισέρχεται το παιδί, θα εξεταστεί ο τρόπος που το ίδιο ερμηνεύει και λαμβάνει τα μηνύματα που μεταφέρονται, μέσω της συλλεκτικής και καταναλωτικής του συμπεριφοράς. Είναι ευρέως διαδεδομένο ότι τα παιδιά, όπως και οι ενήλικες, επηρεάζονται από τους κύκλους της μόδας χωρίς όμως να υπακούουν και να αναπαράγουν πιστά το σύστημα. Έτσι, το παιχνίδι καρτών πόκεμον που περιλαμβάνει και την πρακτική της συλλογής αποτελεί ένα πεδίο στο οποίο συναντιούνται οι αρχές του καπιταλισμού και της παγκοσμιοποίησης. Όπως σημειώνεται και στο έργο *Millennial Monsters: Japanese toys and the global imagination* (2006) της Anne Allison, το διακύβευμα του καπιταλισμού διαπερνά το παιχνίδι πόκεμον, πράγμα που

αποδεικνύεται από την αποστολή αυτού, που είναι η διαρκής απόκτηση πλασμάτων που εμφανίζονται ταυτόχρονα «πραγματοποιημένα» καθώς έχουν οικονομική αξία και «προσωποποιημένα» αφού εμπνέουν φροντίδα και αγάπη.

### **7.1. Η αγορά των καρτών: το αρχικό στάδιο της πρακτικής του συλλέγειν**

Όπως ήδη αναφέρθηκε η έννοια της συλλογής κάνει έντονη την παρουσία της στο υπό μελέτη πεδίο και καθιστά ένα σημαντικό στάδιο της παικτικής δραστηριότητας των παιδιών. Δεδομένου ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι περιλαμβάνει έναν τεράστιο αριθμό πόκεμον που συνεχώς μεγαλώνει με αποτέλεσμα να αυξάνεται ο όγκος της πληροφορίας και να απαιτείται εκ νέου γνώση, τα παιδιά βρίσκονται σε ένα συνεχές «κυνήγι» αυτών των τεράτων που δεν ολοκληρώνεται σχεδόν ποτέ. Κάθε κάρτα απεικονίζει ένα συγκεκριμένο πόκεμον, έναν ιδιαίτερο δηλαδή χαρακτήρα με ξεχωριστές ιδιότητες και χαρακτηριστικά, πράγμα το οποίο μας παραπέμπει σε μια πληθώρα καρτών που τροφοδοτούν κι ενισχύουν διαρκώς την περιέργεια και την επιθυμία των παιδιών να τα αποκτήσουν. Για το λόγο αυτό θα συνδέσω τη διαδικασία του συλλέγειν με την καταναλωτική πρακτική γενικότερα στην οποία εισέρχεται και συμμετέχει ενεργά το υποκείμενο μέσω της συλλεκτικής πρακτικής των συγκεκριμένων προϊόντων. Ως εκ τούτου, θα θέσω ως σημείο αφετηρίας της συλλεκτικής δραστηριότητας την αγορά και κατανάλωση των εν λόγω αντικειμένων και τον τρόπο που τα ίδια τα παιδιά νοηματοδοτούν τις πρακτικές αυτές. Στο πρώιμο λοιπόν, αυτό στάδιο της συλλογής είναι σημαντικό να διερευνηθεί η στάση και η δράση του παιδιού ως ενεργού καταναλωτή των αγοραστικών αυτών αγαθών, καθώς το ίδιο διεκδικεί και διαπραγματεύεται τις καταναλωτικές του επιθυμίες. Όπως η ίδια παρατήρησα και μέσα από συνομιλίες με τους γονείς των παιδιών, τα υποκείμενα της έρευνάς μου υπερασπίζονταν τις αγοραστικές τους επιθυμίες ακόμη κι αν έρχονταν σε σύγκρουση με «τα πρέπει» των γονιών.

Έτσι τα παιδιά αλληλεπιδρούν συνεχώς με τα προϊόντα που καταναλώνουν και το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζουν, το οποίο με τη σειρά του επηρεάζει τις επιλογές τους σε καθημερινή βάση. Πιο συγκεκριμένα, η δημιουργία και κατασκευή αναγκών προέρχεται κι ενδυναμώνεται και μέσα από τη δράση των διαφημιστών. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, ισχυρός εμφανίζεται ο ρόλος των MME στον καθορισμό και προσανατολισμό των επιλογών των παιδιών. Όπως σημειώνει και η Ellen Seiter στο έργο της *Sold Separately: Children and Parents in Consumer Culture*, «τα MME απευθύνονται απευθείας στα παιδιά με τέτοιον τρόπο ώστε έχουν μειώσει αισθητά

την αποκλειστική επιρροή των γονιών πάνω σε αυτά» (1995: 193). Επιπρόσθετα, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι πολλές φορές τα ίδια τα παιδιά μαζεύουν λεφτά (χαρτζιλίκια), ώστε να αγοράσουν τις κάρτες που επιθυμούν με δικά τους χρήματα είτε από μαγαζιά με παιχνίδια είτε μέσω διαδικτύου, πάντα όμως με τη βοήθεια των γονιών. Έτσι, λοιπόν, μπορούμε να διακρίνουμε μία αμφίδρομη διάσταση που χαρακτηρίζει την παραγωγή και την κατανάλωση παιχνιδιών, μια διάσταση που απευθύνεται στο υποκείμενο ως άμεσα επηρεασμένο από τα ΜΜΕ και την ίδια στιγμή ως ενεργό παραγωγό και συν-δημιουργό συγκεκριμένων παιχνιδιών. Θα ήθελα να σημειώσω σε αυτό το σημείο, ότι αυτή η αντίληψη γίνεται έντονα ορατή τη στιγμή που τα παιδιά εκφράζουν τις ιδιαίτερες επιθυμίες τους μέσω των προσωπικών τους επιλογών. Για παράδειγμα, ο Μανόλης και ο Γιώργος εξέφρασαν έντονα την επιθυμία τους να παίζουν με τα πόκεμον και παράλληλα την απόρριψη άλλων παιχνιδιών (π.χ τα αυτοκίνητα και τα αεροπλάνα). Μέσω λοιπόν του αποκλεισμού συγκεκριμένων παιχνιδιών και της προτίμησης άλλων από την πλευρά των υποκειμένων, έμμεσα διαμορφώνονται επιθυμίες που λαμβάνονται υπόψη και από τους κατασκευαστές παιχνιδιών. Κι εδώ είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι μέσα από τα αγαθά που καταναλώνουμε γίνονται αντιληπτά στοιχεία της προσωπικότητας και της ταυτότητάς μας, στοιχεία που μας αντιπροσωπεύουν ή προβάλλουν κάτι που εμείς οι ίδιοι θα θέλαμε (Bourdieu, 2002). Πιο αναλυτικά, οι μαθητές μου και οι φίλοι τους συνεχώς μου τόνιζαν ότι ήταν οι καλύτεροι και οι πιο έξυπνοι στην τάξη, γιατί ήξεραν τα πάντα για τα πόκεμον, ήταν οι πιο προχωρημένοι στο παιχνίδι και είχαν τις περισσότερες κάρτες από όλους. Έτσι όπως αντιλαμβανόμαστε μέσω των καταναλωτικών μας επιλογών και πρακτικών προσδιορίζουμε και επαναπροσδιορίζουμε συνεχώς τον εαυτό μας στις διάφορες πτυχές της καθημερινότητάς μας. Ειδικότερα, τα παιδιά σε αυτό το στάδιο ενεργούν ανεξάρτητα από τις επιρροές των ενηλίκων υπακούοντας σχεδόν πάντα στις επιθυμίες που υπαγορεύονται από το σύνολο των ομοϊδεατών τους. Όσον αφορά την παιδική κατανάλωση, οι ίδιοι κατασκευαστές παιχνιδιών επισημαίνουν ότι τα παιδιά είναι αυτά που προστάζουν στο τι θα παραχθεί ψηφίζοντας είτε με το τηλεχειριστήριό τους είτε με τα χρήματά τους (Seiter, 2006).

Επομένως, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιδί εισέρχεται με έναν ήπιο τρόπο στο πεδίο της αγοράς ως ενεργός καταναλωτής. Στην προκειμένη περίπτωση το χρήμα μετατρέπεται άμεσα σε εμπόρευμα και κατ' επέκταση σε υλικό αγαθό προς συλλογή. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Cook στη θεωρία του για την

κατανάλωση, τα παιδιά αξιολογούν και χρησιμοποιούν τα χρήμα με σκοπό να πραγματοποιούν τους στόχους και τις επιθυμίες τους (2008: 233). Αντίθετα, λοιπόν, με τις αντιλήψεις που είναι βασισμένες κατά κύριο λόγο στις θεωρίες της κοινωνικοποίησης και τοποθετούν το παιδί στο περιθώριο της καταναλωτικής διαδικασίας, μπορούμε να επισημάνουμε την ενεργή συμμετοχή κι εμπλοκή του υποκειμένου στο οικονομικό πεδίο. Έτσι, θα μπορούσαμε να περιγράψουμε τα παιδιά ως «συνειδητοποιημένα» δρώντα υποκείμενα, καθώς αναγνωρίζουν κάθε φορά το στόχο τους, εστιάζουν σε αυτόν ώστε να τον κάνουν πράξη. Για παράδειγμα, οι συλλέκτες της έρευνάς μου γνώριζαν πολύ καλά τις επιθυμίες τους σχετικά με το ποια θα είναι η επόμενη κάρτα που θέλουν να προσθέσουν στη συλλογή τους. Κι αν δεν τα κατάφερναν να κερδίσουν την κάρτα που επιθυμούσαν, ο στόχος έμενε ο ίδιος. Στην αντίθετη περίπτωση πραγματοποιείτο επαναπροσδιορισμός του στόχου. Πλήθος συζητήσεων λάμβαναν χώρα αναφορικά με την επόμενη αγορά των καρτών.

Τα παιδιά, έτσι εμπλέκονται ενεργά σε μία καταναλωτική πρακτική, κατά την οποία τα πόκεμον είναι εμπορεύματα με οικονομική και μετρήσιμη αξία. Για παράδειγμα, όπως παρατηρήθηκε στο πεδίο, μέρος της διαδικασίας της συλλογής είναι το συνεχές μέτρημα των καρτών. Οι μικροί συλλέκτες διαρκώς μετρούν τα πόκεμον που έχουν στην κατοχή τους παρατηρώντας αυτά που τους λείπουν και θέτοντας τον επόμενο στόχο κάθε φορά. Ως παράδειγμα θα χρησιμοποιήσω τον λόγο των ίδιων των παιδιών κατά την αγορά καρτών, κατόπιν της οποίας τα ίδια με μεγάλη ανυπομονησία, αγωνία και μανία, όπως θα την χαρακτήριζα, άνοιγαν τα φακελάκια με τις κάρτες. Την ίδια στιγμή πληθώρα ανάμικτων συναισθημάτων και εκφράσεων σχηματιζόταν στο πρόσωπό τους: ο Γιάννης ενθουσιασμένος ανακοίνωσε ότι του έτυχε ο Golem, η εξέλιξη του Geodude που έψαχνε τόσο καιρό, την ίδια στιγμή ο Πέτρος απογοητευμένος κοιτούσε τις κάρτες των άλλων παιδιών ρωτώντας ποιες τους έτυχαν, ο Γιώργος ικανοποιημένος περιγράφει τα πόκεμον που του έτυχαν στον Πέτρο.

Γιώργος: Πέτυχα τον Gloom που είναι πόκεμον του χόρτου, τον Zubat, τον Venonat που τον έχω και τον Diglett που είναι του εδάφους, αρκετά δυνατό.

Πέτρος: Μακάρι να είχα τον Gloom...αν θες τον ανταλλάσω με κάποια από τα δικά μου.

Μανόλης: Εγώ τα περισσότερα τα έχω διπλά. Όσες φορές έχω αγοράσει από εδώ δεν έχω πετύχει ούτε ένα καλό πόκεμον. Ψάχνω τόσο καιρό την δεύτερη εξέλιξη του Poliwhirl και τίποτα.

Αυτού του είδους οι συζητήσεις λαμβάνουν χώρα κάθε φορά μετά την αγορά των καρτών. Πρόκειται για μια τελετουργική διαδικασία που επαναλαμβάνεται με μεγάλη ακρίβεια από τα παιδιά. Ωστόσο, κατόπιν αυτής της επεξεργασίας των καρτών, τα ίδια κάνουν λόγο για τα επόμενα φακελάκια που θα αγοράσουν και ποια πόκεμον θα ήθελαν να τους τύχουν. Αυτή η επιθυμία των παιδιών εκδηλώνεται είτε είναι ευχαριστημένα με τα πόκεμον που μάζεψαν είτε όχι, πράγμα το οποίο μας ωθεί στο να αναγνωρίσουμε τα πόκεμον ως εμπορεύματα και γενικότερα τη συλλογή των καρτών αυτών ως ένα καταναλωτικό φαινόμενο. Επιπλέον, όπως γίνεται κατανοητό μέσω της καταναλωτικής πρακτικής, της χρήσης δηλαδή του χρήματος και της άμεσης μετατροπής αυτού σε υλικά αγαθά, τα παιδιά κατασκευάζουν ένα κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο κυρίαρχο ρόλο παίζουν οι συγκρίσεις. Για παράδειγμα, αμέσως μετά το άνοιγμα των καρτών τα παιδιά παρουσιάζουν τις κάρτες τους ο ένας στον άλλον πραγματοποιώντας συνεχείς συγκρίσεις, αναφορικά με το ποιος έχει την καλύτερη κάρτα, το δυνατότερο ή το σπανιότερο πόκεμον. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία το χρήμα μετατρέπεται σε δύναμη για τα παιδιά, μια δύναμη που τους προσδίδει γόητρο εντός ενός ευρύτερου συνόλου ή μιας παρέας και συνοψίζεται σε φράσεις όπως «εγώ είμαι ο πιο δυνατός από όλους, κατάφερα να μαζέψω τις κάρτες που ήθελα πολύ εύκολα».

## **7.2. Η συνεχής προσπάθεια απόκτησης πόκεμον**

Εντός του ευρύτερου πλαισίου της συλλεκτικής δραστηριότητας των παιδιών και των αγοραστικών επιθυμιών ή επιλογών τους, αναδύεται και η έννοια της προσωπικής κατοχής αντικειμένων. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι καρτών πόκεμον ευνοεί και τροφοδοτεί σε μεγάλο βαθμό την πρακτική της συλλογής, καθώς το εύρος των επιθυμητών αγαθών είναι τεράστιο, πράγμα το οποίο μας παραπέμπει σε ένα παγκοσμιοποιημένο και καπιταλιστικό μοντέλο κατασκευασμένων επιθυμιών. Έτσι, εμφανίζεται έντονη η επιθυμία των υποκειμένων για ατομική ιδιοκτησία, αφού τα ίδια επιδιώκουν να έχουν στην κυριότητά τους όλο και περισσότερα υλικά αγαθά (π.χ. κάρτες). Συμπληρωματικά, με την έννοια της «κυριότητας» απευθυνόμαστε στο δικαίωμα που παρέχει στον ιδιοκτήτη άμεση, απόλυτη και καθολική εξουσία πάνω σε ένα αντικείμενο, μια κατάσταση που απαγορεύει κάθε επέμβαση τρίτου πάνω σε αυτό

χωρίς την άδειά του. Όπως επισημαίνεται και από θεωρητικούς η ατομική ιδιοκτησία χαρακτηρίζεται από τον περιορισμό των δικαιωμάτων πρόσβασης έναντι ενός ή πολλών ατόμων, δηλαδή ενός συλλογικού προσώπου, καθώς η πρόσβαση περιορίζεται σε ένα συγκεκριμένο άτομο (Narotzky, 2007).

Για παράδειγμα, όπως η ίδια παρατήρησα, τα παιδιά της έρευνάς μου όριζαν με μεγάλη ακρίβεια τα όρια που αφορούσαν την πρακτική της συλλογής των πόκεμον εντός της παρέας. Κάθε παιδί είχε τα πόκεμόν του πάνω στα οποία είχε τον έλεγχο και τα διαχειριζόταν με τον δικό του μοναδικό τρόπο. Όπως αντιλαμβανόμαστε πρόκειται για μια πρακτική που υφίσταται ανεξάρτητα από την παικτική δραστηριότητα, κατά την οποία όλα τα παιδιά διαθέτουν τις κάρτες τους στο σύνολο για παιχνίδι. Κατά το τέλος του παιχνιδιού με μεγάλη προσοχή ξεχωρίζουν πάλι τις κάρτες που ανήκουν στον καθένα. Σε αυτό το στάδιο, ρώτησα τα παιδιά γιατί δε συλλέγουν κάρτες ανά ομάδες έτσι ώστε να βρίσκονται πιο κοντά στο στόχο της ολοκλήρωσης των συλλογών τους. Τα παιδιά με κοίταζαν με απορία και μου απάντησαν ως εξής:

Πέτρος: Μα αυτό δε γίνεται, ο καθένας πρέπει να έχει τα δικά του πόκεμον.

Γιάννης: Ναι γιατί έτσι έχουμε τις κάρτες στο σπίτι μας, τις προσέχουμε να μη χαθούν και να μη χαλάσουν.

Μανόλης: Θέλουμε να παίζουμε με αυτές, να τις περιεργαζόμαστε συνέχεια κι αν τις έχει ο φίλος μας δεν θα μπορούμε να το κάνουμε. Έτσι, δεν πειράζει να έχουμε λιγότερες.

Έτσι, λοιπόν, παρατηρούμε ότι η ατομική κατοχή των καρτών υπερβαίνει τη συλλογική συμπεριφορά σε αυτό το μέρος της διαδικασίας του παιχνιδιού. Τα παιδιά θέλουν να είναι κύριοι των συλλογών τους και να έχουν κάτι εξ' ολοκλήρου δικό τους. Πρόκειται για μία κατάσταση που επιβεβαιώνεται κι από τον λόγο των παιδιών, καθώς τα ίδια χρησιμοποιούν συνεχώς στους διαλόγους και στο λεξιλόγιό τους γενικότερα, το ρήμα «έχω» σε πρώτο ενικό πρόσωπο. Και σε αυτό το σημείο, θα μπορούσαμε να πούμε ότι εντοπίζουμε ίχνη του αρχικού στόχου που συνοψίζεται στη συμβολικά φορτισμένη φράση που συνοδεύει τα πόκεμον «να τα πιάσεις όλα»<sup>7</sup>. Όπως παρατηρούμε, λοιπόν, η ενασχόληση των παιδιών με το συγκεκριμένο αντικείμενο

---

<sup>7</sup> Μετάφραση του βασικού σλόγκαν «gotta catch em all» που συνοδεύει τις ταινίες, την τηλεοπτική σειρά, τις κασέτες των video games και τα φακελάκια καρτών πόκεμον, φράση που τα κατέστησε ευρέως γνωστά και διαδεδομένα.



μας επιβεβαιώνει κατά κάποιον τρόπο την αποστολή των αρχών του καπιταλισμού βασισμένη σε τοπικές ερμηνείες, αφού τα πόκεμον αποτελούν το κεφάλαιο και το συμβολικό κεφάλαιο για τον παίκτη. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται και στο έργο *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, κοινωνικές κριτικές εναντιώνονται στον υλισμό της σύγχρονης ιαπωνικής κοινωνίας, μέσα από τον οποίο αναδύεται μία κουλτούρα όπου οι άνθρωποι δίνουν αξία σε προσωπικά αποκτήματα πολύ περισσότερο από ό,τι σε διαπροσωπικές σχέσεις. Αξίζει να αναφερθεί σε αυτό το σημείο και η έννοια της «αλλοτρίωσης» για την οποία γράφει ο θεωρητικός Καρλ Μαρξ αναφερόμενος στην ανάδυση του εμπορεύματος ως κύρια οικονομική κατηγορία. Ο ίδιος επισημαίνει την απομάκρυνση του ανθρώπου από τους συνανθρώπους του και την απομόνωσή του, καθιστώντας αυτόν αδύναμο να ζήσει μέσα σε μία ευρύτερη κοινωνία.

Ωστόσο, όπως παρατηρούμε στο εθνογραφικό πεδίο το ιαπωνικό μοντέλο δεν επιβεβαιώνεται και αφομοιώνεται από τα παιδιά ως έχει, αλλά αμφισβητείται τη στιγμή που ο Πέτρος, ο Μανόλης, ο Γιάννης και ο Γιώργος όχι μόνο δεν απομονώνονται συλλέγοντας κάρτες αλλά εγκαθιδρύουν και θεμελιώνουν τους δεσμούς της φιλίας τους πάνω στην συγκεκριμένη πρακτική. Η συλλογή λοιπόν, παρότι συνιστά ένα ατομικό παιχνίδι, αποδुकνεύεται πολύτιμη και πρωτεύουσας σημασίας για την ενίσχυση της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των τεσσάρων φίλων. Πρόκειται για μία παρατήρηση που ενσαρκώνεται κι από τη σχετική αναφορά της ερευνήτριας Minna Ruckenstein ότι «τα παιδιά κάνουν τα αντικείμενα-προϊόντα του καταναλωτισμού μέρος των δικών τους σχεδίων με τέτοιο τρόπο ώστε τα διαχειρίζονται, τα θέτουν υπό διαπραγματεύσεις και τα επαναπροσδιορίζουν ποικιλοτρόπως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού...έχοντας τους δικούς τους λόγους για τον καθορισμό των εμπορευμάτων» (Ruckenstein, 2010: 384). Όπως γίνεται αντιληπτό, τα παιδιά εξοικειώνονται με την κοινωνική και πολιτισμική πραγματικότητα την ίδια στιγμή που εμφανίζονται ως οι δημιουργοί και παραγωγοί των δικών τους ερμηνειών (Corsado, 1997). Σε αυτό το σημείο, κρίνω σημαντικό να παραθέσω τη σχέση των παιδιών με τα ίδια τα πόκεμον. Όπως παρατηρείται σε σχετική βιβλιογραφία των πόκεμον, τα παιδιά-γιαπωνεζάκια υποδύονται τους ρόλους των ηρώων, «είναι» οι ήρωες. Αντίθετα, όπως η ίδια παρατήρησα στον Πέτρο και στην παρέα του, οι ίδιοι ταυτίζονται σε μεγαλύτερο βαθμό με τους εκπαιδευτές των τεράτων, τα έχουν δηλαδή σαν «παιδιά» τους, με τέτοιο τρόπο ώστε τα φροντίζουν και είναι υπεύθυνοι για την ενδυνάμωσή τους. Πρόκειται για μία παρατήρηση που

έκανα, παρατηρώντας τα παιδιά να παίζουν πόκεμον και σε μορφή ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Επίσης, οι συλλέκτες αντλούν ικανοποίηση και ευχαρίστηση από τη συσσώρευση και συγκέντρωση αυτών των καρτών. Όπως σημειώνουν και οι Danet και Katriel τα παιδιά ορίζουν τα αντικείμενα ως συλλεκτικά ακολουθώντας διαδικασίες που δεν μένουν ανεπηρέαστες από τις σύγχρονες αισθητικές τάσεις και παραπέμπουν σε ένα παιχνίδι συναγωνισμού με στόχο την ολοκλήρωση, την τελειότητα και την προσωπική πλήρωση (1994). Τα αντικείμενα, λοιπόν, πολύ συχνά μπορούν να χρησιμεύσουν ως μέσο επίδειξης ισχύος και εκδήλωσης δύναμης, πράγμα το οποίο επιβεβαιώνεται τη στιγμή που τα παιδιά συγκρίνουν τις κάρτες τους και χρησιμοποιούν τις συλλογές τους ως ένδειξη γοήτρου, δημιουργώντας πολλές φορές κοινωνικές ιεραρχίες και ανισότητες.

### **7.3. Οι κάρτες πόκεμον ως πολύτιμα ατομικά εκθέματα**

Σε αυτό το σημείο αξίζει να εξεταστεί η ιδιαίτερη σημασία που έχει η συλλογή των καρτών πόκεμον για τα ίδια τα παιδιά. Πέραν, λοιπόν, της εμπορευματοποιημένης, καταναλωτικής διάστασης των συγκεκριμένων υλικών αγαθών μπορούμε να επισημάνουμε την ανάδυση μιας ιδιαίτερης πολύτιμης αξίας που απευθύνεται στη σχέση του παιδιού με το παιχνίδι. Και σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί η σκέψη του Miller το ότι παρόλο που τα αντικείμενα θεωρούνται επιφανειακά, αποδεικνύεται ότι οι πιο στενές σχέσεις που αφορούν τους ανθρώπους αναπτύσσονται με αυτά. Ειδικότερα, το παιδί συνάπτει μια ιδιαίτερη σχέση με τα αντικείμενα της συλλογής του, συνομιλεί και συνδιαλέγεται με αυτά, καθώς τα ίδια είναι ικανά να προκαλέσουν ποικίλα συναισθήματα σε αυτό, όπως φόβο, χαρά, ενθουσιασμό, απογοήτευση και λύπη. Μέσα από αυτήν την διαδικασία, αναδύεται μια «σιωπηρή επικοινωνία» (Γιαλούρη, 2012) που μπορεί να αποδεικνύεται πιο ισχυρή σε ορισμένες περιπτώσεις και από τις λέξεις.

Οι μικροί συλλέκτες λοιπόν, όπως παρατήρησα έρχονται συνεχώς σε επαφή με τις συλλογές τους, μετρούν τις κάρτες τους, τις ταξινομούν ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους ή τα συστατικά τους και τις τοποθετούν σε ειδικά άλμπουμ. Τα άλμπουμ κατέχουν σημαντική και ξεχωριστή θέση μέσα στο παιδικό δωμάτιο και λειτουργούν ως χώροι αποθήκευσης και διαφύλαξης αυτών των καρτών. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά στοχεύουν στη συντήρηση και προσοχή αυτών των υλικών

αγαθών, στα οποία τα ίδια τα υποκείμενα προσδίδουν μεγάλη συμβολική σημασία, καθώς μέσα από αυτά αυξάνουν την αυτοεπιβεβαίωσή τους.

Επίσης, όπως η ίδια παρατήρησα στην εθνογραφική μου έρευνα τα παιδιά περνούν ώρες παρατηρώντας αυτές τις κάρτες, εξετάζοντας λεπτομερώς τα χαρακτηριστικά τους και αγγίζοντάς τες με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε ενδυναμώνουν κι ενισχύουν μια δυναμική σχέση και συνομιλούν με αυτές. Αντλώντας και από μια φαινομενολογική προσέγγιση της συγκεκριμένης διαδικασίας, θα επισημάνω σε αυτό το σημείο ενός ισχυρού βαθμού διαντίδραση μεταξύ των παιδιών και των υλικών αντικειμένων. Για παράδειγμα, πολλές φορές πριν το μάθημά μου με τον Μανόλη, πριν εισέλθω στο δωμάτιο τον έχω ακούσει να συνομιλεί με τις κάρτες του σαν οι ίδιες να ανταποδίδουν με έναν βουβό, αόρατο κι ανεπαίσθητο τρόπο. Συμπληρωματικά, όπως χαρακτηριστικά σημειώνει και ο Tilley «αγγίζουμε τα αντικείμενα και αυτά ταυτοχρόνως μας επιστρέφουν αυτό το άγγιγμα την ίδια στιγμή. Η σχέση ανάμεσα στα δύο είναι αμοιβαία. Το υποκείμενο και το αντικείμενο, στην ουσία εμπλέκονται σε μια διαλεκτική σχέση, αποτελούν μέρος το ένα του άλλου, χωρίς το ένα να υπερισχύει του άλλου και τελικά καταλήγουν να γίνονται ίδια και όμως ταυτόχρονα, τόσο διαφορετικά» (Tilley, 2006: 61), τόσο που τα όρια ανάμεσα σε υποκείμενο και αντικείμενο είναι θολά και ρευστά. Το υποκείμενο συνομιλεί καθημερινά με τα παιχνίδια του, περνά δημιουργικό χρόνο, παίζει με αυτά, τα φροντίζει ή και τα καταστρέφει. Είναι αντικείμενα που του κινούν και του προκαλούν πλήθος συναισθημάτων, πράγμα το οποίο εξωθεί το παιδί σε συγκεκριμένες επιλογές, επιθυμίες και πράξεις. Όπως επισημαίνει και ο Gell, οι άνθρωποι συνάπτουν κοινωνικές σχέσεις με τα πράγματα, δίνοντας το παράδειγμα ενός κοριτσιού με την κούκλα του. Το κορίτσι αγαπάει την κούκλα του, είναι «η καλύτερή του φίλη» (Gell, 1998). Όπως συμβαίνει και στο παράδειγμά μας, ο Πέτρος συνομιλεί με τις κάρτες του, δεν τις αποχωρίζει, τις παίρνει παντού μαζί του, επικοινωνώντας με έναν ιδιαίτερο τρόπο μαζί τους. Ακόμη, οι γονείς αναφέρουν ότι ακόμη και την ώρα του μεσημεριανού φαγητού ο Πέτρος έχει δίπλα του τις κάρτες, τις κοιτάει και μιλάει γι' αυτές, με τέτοιο τρόπο ώστε είναι περήφανος για τα πόκεμον του.

## 8. Το παιχνίδι της ανταλλαγής

«Αν δεν μαζεύαμε τις κάρτες, δεν θα μπορούσαμε να κάνουμε ανταλλαγές με τους φίλους μας»

Πέτρος

Το στάδιο της ανταλλαγής, για το οποίο γίνεται λόγος σε αυτήν την ενότητα, αποτελεί ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της δραστηριότητας του παιχνιδιού. Πρόκειται για μια διαδικασία που συνδέεται άμεσα με τη συλλογή των καρτών πόκεμον, καθώς η ίδια αποτελεί βασική προϋπόθεση για την πραγματοποίηση των ανταλλαγών. Μπορούμε λοιπόν, να παρατηρήσουμε μία αντιφατική διάσταση που διέπει το παιχνίδι αυτό, καθώς τα πόκεμον μπορούν να χαρακτηριστούν τόσο ως «εμπορεύματα», όπως περιγράφηκε αναλυτικά παραπάνω, όσο και ως «δώρα». Όπως εύστοχα επισημαίνεται και στη βιβλιογραφία αναφορικά με τα πόκεμον, παρατηρείται μία «αναβίωση της αξίας της ανταλλαγής του δώρου με νέους όρους» (Allison, 2006: 217). Πιο συγκεκριμένα, αντλώντας κι από το εθνογραφικό μας παράδειγμα, η δραστηριότητα της ανταλλαγής συνιστά μία διαδικασία στην οποία τα υποκείμενα εμπλέκονται ενεργά, συνάπτουν κοινωνικές σχέσεις και δημιουργούν κοινωνικούς δεσμούς. Με αυτόν τον τρόπο, δίνεται έμφαση στην κοινωνική και πολιτισμική διάσταση της εν λόγω πρακτικής.

Από την ατομική συσσώρευση των καρτών, λοιπόν, μεταφερόμαστε σε μια συλλογική δραστηριότητα ή καλύτερα σε μια δημιουργική συνομιλία των υποκειμένων. Η παρέα των παιδιών που μελέτησα επιβεβαιώνει αυτό το πέρασμα μέσα από πλήθος διαλόγων και διαπραγματεύσεων που πραγματοποιούν. Ειδικότερα, η συγκεκριμένη δραστηριότητα λαμβάνει χώρα στο σχολείο, στην πλατεία ή ακόμη και στο σπίτι. Οι κάρτες προς ανταλλαγή έχουν ξεχωριστή θέση μέσα στο δωμάτιο. Για παράδειγμα, ο Μανόλης και ο Πέτρος τοποθετούν τις κάρτες που είναι διαθέσιμες για ανταλλαγή σε μία στοίβα δίπλα από το άλμπουμ με τις συλλεκτικές. Όπως αναφέρουν τα ίδια τα παιδιά, οι κάρτες που ανταλλάσσουν μπορεί να είναι οι διπλές που έχουν ή αν δεν έχουν, διαθέτουν προς ανταλλαγή τα πόκεμον που τους είναι λιγότερο αγαπημένα. Ενδιαφέρον σε αυτό το σημείο είναι να αναφέρουμε το ότι τα παιδιά αξιολογούν με έναν δικό τους μοναδικό τρόπο τις κάρτες τους, καθώς κατά τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων λαμβάνουν χώρα συζητήσεις όπως:

Γιάννης: Αυτή η κάρτα που έχω αξίζει για δύο, δεν θα την ανταλλάξω μόνο με μία.

Μανόλης: Λοιπόν, έχω μία πρόταση. Μπορώ να σου δώσω τον Blastoise που είναι πολύ σπάνιος.

Γιάννης: Ωραία, τότε θα μου δώσεις τον Blastoise μαζί με τον Metapod, που δεν είναι και τόσο σημαντική κάρτα.

Μανόλης: Όχι δεν μπορώ. Ανταλλάσσω μία κάρτα, διάλεξε απλά ποιά θέλεις.

Γιάννης: Καλά τότε θέλω τον Blastoise.

Η αξία των καρτών προσδιορίζεται διαφορετικά από το κάθε παιδί. Εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά, τη σπανιότητα, ακόμη και από τα χρώματα ή τα ονόματα των πόκεμον. Επιπλέον όπως η ίδια παρατήρησα μέσα από τον λόγο των παιδιών, τα ίδια δένονται ιδιαίτερα με κάποιες κάρτες και ταυτίζονται με αυτές, αν όχι με όλες, τις οποίες δεν μπορούν να ανταλλάξουν με μεγάλη ευκολία, ακόμη και στην περίπτωση που τις έχουν διπλές. Ρώτησα λοιπόν, τα παιδιά για ποιο λόγο δεν αντάλλαζαν τις κάρτες αυτές αφού τις είχαν ήδη δύο φορές. Η απάντηση που πήρα συνοψίζεται στις εξής φράσεις των υποκειμένων: «αυτήν την κάρτα προσπάθησα πολύ για να την αποκτήσω, την έψαχνα παντού», «μερικές κάρτες είναι πολύ σπάνιες και τις φυλάμε σε περίπτωση που μας λείπει κάποιο πόκεμον που είναι δύσκολο να βρούμε». Λαμβάνοντας υπόψη το περιεχόμενο των συγκεκριμένων φράσεων και σκέψεων των παιδιών, μπορούμε να εντοπίσουμε την αξία που παίρνει η κάρτα ως μορφή ισχύος, καθώς συσσωρεύει πλούτο και δύναμη. Με άλλα λόγια, τα παιδιά όταν έχουν στα χέρια τους δυνατές κάρτες προς ανταλλαγή αισθάνονται ασφαλή κατά κάποιον τρόπο, καθώς έχουν το «πάνω χέρι» στις συνάλλαγες. Το παιδί λοιπόν, που έχει μία αγαπημένη και σπάνια κάρτα που είναι περιζήτητη, βρίσκεται σε πλεονεκτική θέση έναντι όλων των άλλων κατά τη διάρκεια των ανταλλαγών. Συμπληρώνοντας, θα ήθελα να επισημάνω ότι το παιδί που κατέχει την κάρτα που του εξασφαλίζει την ιδιότητα του «αρχηγού» των συναλλαγών, δεν την ανταλλάζει άμεσα, αντίθετα την καθιστά ως αντικείμενο διαπραγμάτευσης για μεγάλο χρονικό διάστημα. Για παράδειγμα, όπως μου ανέφερε ο Γιώργος είχε τον Charizard για 5 μήνες και δεν τον αντάλλαξε με κανέναν, παρόλο που οι φίλοι του του έκαναν δελεαστικές προσφορές κάθε φορά. Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι ο Γιώργος δεν ήταν τόσο καλός μαθητής, με την κατοχή αυτής της κάρτας ένιωθε σπουδαίος, ήταν κάτι που τον ανέβαζε στα μάτια των συμπαικτών του και ήταν κάτι που τον έκανε σημαντικό, σαν η δύναμη του συγκεκριμένου χαρακτήρα να του έδινε και προσωπική δύναμη. Ακόμη, σημειώνονται στιγμές που το παιδί μπορεί να βρεθεί σε μειονεκτική θέση σε

σχέση με τα υπόλοιπα μέλη και να αισθανθεί εκτεθειμένο (π.χ. σε περίπτωση που δεν διαθέτει αξιολογες κάρτες προς ανταλλαγή), και στιγμές που το ίδιο μπορεί να κατέχει τον έλεγχο των διαπραγματεύσεων, με τη βοήθεια ενός σπάνιου πόκεμον. Όπως αντιλαμβανόμαστε τα εν λόγω υποκείμενα βρίσκονται κάθε φορά σε διαφορετική κοινωνική θέση ή κατάσταση την οποία καλούνται να διαχειριστούν. Για παράδειγμα, ο Μανόλης που δεν είχε καταφέρει να έχει μεγάλη συλλογή καρτών και του έλειπαν ορισμένοι χαρακτήρες πολύ σημαντικοί για το παιχνίδι, συνεχώς «γκρίνιαζε» και παραπονιόταν ότι δεν ήταν τυχερός και ότι μειονεκτούσε έναντι όλων των φίλων του. Ωστόσο, πρόκειται για μια διαδικασία κατά την οποία ο ρόλος του «αρχηγού» εναλλάσσεται ανάμεσα στα μέλη της παρέας με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε επιτυγχάνεται η ισορροπία και η αρμονία στο εσωτερικό της ομάδας. Έτσι, το παιδί βρίσκεται μπροστά σε μια ρευστή κατάσταση, μαθαίνει να αναγνωρίζει τα όριά του, να προσδιορίζει ή ακόμη και να υπερασπίζεται τη θέση από την οποία ενεργεί και δρα κάθε φορά.

Επιπλέον, είναι σημαντικό να δώσουμε έμφαση στην ενεργό εμπλοκή και συμμετοχή των υποκειμένων κατά τη διάρκεια της ανταλλαγής, καθώς τα παιδιά μαζί με τις κάρτες ανταλλάσσουν κομμάτια του εαυτού και της προσωπικότητάς τους. Όπως η ίδια παρατήρησα τα παιδιά δημιουργούν ιδιαίτερους δεσμούς με τις κάρτες πόκεμον, δένονται συναισθηματικά και επενδύουν κομμάτια του εαυτού τους σε αυτές. Για παράδειγμα, ο Πέτρος μελετά τις αγαπημένες του κάρτες, μαθαίνει απ' έξω τα χαρακτηριστικά των αγαπημένων του πόκεμον και ταυτόχρονα προσδίδει στην κάρτα μία ιδιαίτερη σημασία, άμεσα συνδεδεμένη με την προσωπικότητά του. Είναι εντυπωσιακό το πώς μια κάρτα από ένα απλό και απρόσωπο καταναλωτικό αγαθό μετατρέπεται σε ένα αγαθό με τεράστια συμβολική αξία, ένα αντικείμενο που αποκτά ταυτότητα και προσωπικότητα. Για παράδειγμα, μπαίνοντας πολλές φορές για μάθημα στο δωμάτιο του Πέτρου, τον έχω ακούσει να μιλάει με τις κάρτες, ή ακόμη και να φωνάζει «πικα», «πικα», «πικατσου». Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει και ο Marcel Mauss αναφερόμενος στο σύστημα ανταλλαγής «kula» των νησιών Τρόμπριαντ, «τα αντικείμενα που ανταλλάσσονται δεν είναι απλά αντικείμενα με αγοραστική αξία, αλλά καθένα από αυτά έχει το όνομά του, την ταυτότητά του, την προσωπικότητά του και την ιστορία του» (Μως, 1979: 29). Πρόκειται για μια σκέψη που εντοπίζουμε και στη συμπεριφορά των ίδιων των παιδιών, αφού κάποιες φορές δυσκολεύονται να αποχωριστούν πολλές από τις κάρτες τους, κι όταν αυτό συμβεί θα επιλέξουν με ποιο μέλος της παρέας θα τις ανταλλάξουν, δηλαδή θα μοιραστούν

στοιχεία του εαυτού τους. Ο Γιάννης για παράδειγμα προτιμά να ανταλλάξει τις κάρτες του με τον Πέτρο γιατί όπως ο ίδιος αναφέρει είναι περισσότερο φίλοι και θέλει να έχει πολλές κάρτες του αγαπημένου του φίλου στο άλμπουμ. Όσον αφορά στο συγκεκριμένο ζήτημα, αξίζει να αναφερθεί το γεγονός ότι τη στιγμή που ολοκληρωνόταν η διαδικασία της ανταλλαγής και η κάρτα άλλαζε ιδιοκτήτη, τα παιδιά συνέχιζαν να μιλούν και για τον προηγούμενο κάτοχο της κάρτας. Για παράδειγμα, όταν ο Μανόλης μου παρουσίαζε και μου περιέγραφε τις αγαπημένες του κάρτες, την ίδια στιγμή έκανε λόγο και για τον προκάτοχο, σαν η κάθε κάρτα να του θύμιζε το αντίστοιχο πρόσωπο. Οι κάρτες λοιπόν, αποκτούν γενεαλογία και ιστορικότητα που συνδέει και τους κατόχους τους.

Άξια αναφοράς σε αυτό το σημείο είναι τα λόγια του James Carrier όσον αφορά στο δεσμό των αντικειμένων με τα πρόσωπα. Ο ίδιος σημειώνει ότι «το αντικείμενο έχει μία ιστορία, ένα παρελθόν, κουβαλάει τη σφραγίδα του προσώπου που το κατείχε προηγουμένως» (Carrier, 1995: 25). Πρόκειται για μία αναφορά που τη συναντούμε και στη μελέτη της Annette Weiner σχετικά με τα πολύτιμα κειμήλια «taonga» των Maori, σύμφωνα με την οποία «τα αντικείμενα ενσωματώνουν τη δύναμη και την ταυτότητα αυτών που τα κατείχαν στο παρελθόν και διοχετεύουν τις ιδιότητες αυτές στα πρόσωπα που τα κατέχουν στο παρόν» (Carrier, 1995: 26).

Επιπρόσθετα, να σημειωθεί ότι ένα πόκεμον που είχε αποκτήσει-κερδίσει το παιδί μέσω της πρακτικής της ανταλλαγής επενδυόταν με μεγαλύτερη αξία και συμβολική σημασία απ' ό,τι μια κάρτα που το ίδιο είχε απλά αγοράσει. Ο Πέτρος μου έδειχνε με μεγάλο θαυμασμό τις κάρτες που είχε ανταλλάξει με το Γιάννη, σε σημείο που τις τοποθετούσε σε ξεχωριστή θέση μέσα στο άλμπουμ. Στην προκειμένη περίπτωση είναι φρόνιμο να ερμηνεύουμε τις κάρτες ποκεμον όχι μόνο ως εμπορεύματα και ως απρόσωπα υλικά αντικείμενα αποσυνδεδεμένα από την προσωπικότητα των παιδιών, αλλά και ως προσωποποιημένα υλικά αγαθά που συμβάλλουν σημαντικά στην ενίσχυση κι ενδυνάμωση των δεσμών φιλίας μεταξύ των παιδιών. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αναδύεται και ο συμβολικός και τελετουργικός χαρακτήρας των ανταλλαγών, δίνοντας έμφαση στη συμβολική διάσταση και δύναμη των υλικών αγαθών, τα οποία μεταφέρουν τα κοινωνικά, ηθικά και προσωπικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων. Μέσα, λοιπόν από αυτήν την ενασχόληση των παιδιών, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι το εμπορευματοποιημένο πνεύμα δεν έχει αλλοιώσει εντελώς την κοινωνική ζωή των σύγχρονων κοινωνιών, καθώς τα υποκείμενα

συνάπτουν και δημιουργούν συνεχώς νέους κοινωνικούς δεσμούς μέσω της χρήσης των αγαθών-εμπορευμάτων.



## 9. Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, είναι σημαντικό να επισημάνουμε τον καθοριστικό ρόλο του παιχνιδιού στη διαδικασία συγκρότησης του εαυτού και της ταυτότητας του παιδιού. Μέσα από τον κόσμο του παιχνιδιού, δίνεται η δυνατότητα και η ευκαιρία στο παιδί να εκφράζει και να εκδηλώνει πτυχές της προσωπικότητάς του, να επικοινωνεί, να δημιουργεί κοινωνικές σχέσεις και να γνωρίζει τα όριά του μέσα σε ένα ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο. Με αυτό τον τρόπο το παιδί επιτυγχάνει παράλληλα την προσωπική του απόλαυση και ψυχαγωγία.

Όπως επισημαίνει και ο ψυχολόγος Κλ. Ναυρίδης «η στέρηση σε ένα παιδί της δυνατότητας να παίζει, ισοδυναμεί με την ψυχική του θανάτωση» (στο Γκουγκουλή & Κούρια, 2000: 348). Είναι σημαντικό λοιπόν, να αναγνωρίσουμε στο παιδί το δικαίωμά του στον κόσμο του παιχνιδιού, όπως επίσης και το δικαίωμά του στην ενεργό συμμετοχή του στην κοινωνική πραγματικότητα. Πιο αναλυτικά, η παρούσα εργασία στόχευε να κάνει αντιληπτή τη δράση των παιδιών ως «αυτόνομων» κοινωνικών υποκειμένων, παραγωγών και συνδημιουργών ενός μεγάλου μέρους της κοινωνικής τάξης πραγμάτων.

Επίσης η παρούσα ανάλυση επιχειρήσε να παρουσιάσει τον τρόπο με τον οποίο το παιδί συνομιλεί με τα παγκοσμιοποιημένα πρότυπα που προβάλλονται καθημερινά και τον τρόπο που το ίδιο ερμηνεύει αυτά μέσα από τη δράση του. Στην κατανόηση αυτής της συμμετοχής του παιδιού στη σύγχρονη κοινωνία συντέλεσε σημαντικά και η έννοια της «ερμηνευτικής αναπαραγωγής» (Corsaro, 1997), μία έννοια που προσπαθεί να γεφυρώσει το χάσμα ανάμεσα στην επιβολή των κοινωνικών συμβάσεων ενός προϋπάρχοντος πολιτισμού και στην ενεργό δράση των παιδιών εντός του συγκεκριμένου πολιτισμικού πλαισίου.

Επίσης μέσα από το παράδειγμα των καρτών πόκεμον, η παρούσα ανάλυση προσπάθησε να δείξει τον τρόπο που το παιδί διαχειρίζεται αυτό το απέραντο δίκτυο χαρακτήρων, τεράτων, δυνάμεων και σχέσεων στο οποίο εισέρχεται. Ειδικότερα, ενδιαφέρον παρουσίασε η διερεύνηση της στάσης και συμπεριφοράς του παιδιού όσον αφορά στη διαδικασία προσδιορισμού και επαναπροσδιορισμού της ταυτότητας και των ορίων του μέσα σε ένα φαντασιακό, ρευστό και ευέλικτο πεδίο με άπειρες δυνατότητες.

## Βιβλιογραφία

- Allison, A. 2006. *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.
- Appadurai, A. 1986. *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Αριές, Φ. 1990 [1960]. *Αιώνες Παιδικής Ηλικίας*. Αθήνα: Γλάρος.
- Attard, S. 2008. “Emerging Perspectives in the Anthropology of Childhood”. Στο *Anthropology Today*. Τεύχος 24, 24.
- Αυγητίδου, Σ. (επιμ) 2003. *Το Παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Βλαχάκη, Μ. 2009. «Παιδιά-συλλέκτες μιλούν για τις συλλογές τους». Στο *Μουσειολογία*. Τεύχος 5, 1-15.
- Bourdieu, P. 1977. *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Γιαλούρη, Ε. 2012. «Εισαγωγή». Στο *Υλικός Πολιτισμός. Η Ανθρωπολογία στη Χώρα των Πραγμάτων*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Γκέφου-Μαδιανού, Δ. (επιμ.) 2003. «Εισαγωγή». Στο *Εαυτός και Άλλος: Εννοιολογήσεις, Ταυτότητες και Πρακτικές στην Ελλάδα και Κύπρο*. Αθήνα: Gutenberg.
- Γκέφου-Μαδιανού, Δ. 1999. *Πολιτισμός και Εθνογραφία. Από τον Εθνογραφικό Ρεαλισμό στην Πολιτισμική Κριτική*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, Σειρά «Ανθρωπολογικοί Ορίζοντες».
- Γκουγκουλή, Κ. & Καρακατσάνη, Δ. (επιμ) 2008. «Εισαγωγή». Στο *Το Ελληνικό Παιχνίδι. Διαδρομές στην Ιστορία ενός Πολιτισμικού Αντικειμένου*. Αθήνα: ΜΙΕΤ.
- Γκουγκουλή, Κ. 2008. «Το εμπορικό παιχνίδι ως δώρο: πολιτισμικές όψεις της ελληνικής αγοράς παιχνιδιών». Στο *Το Ελληνικό Παιχνίδι. Διαδρομές στην Ιστορία ενός Πολιτισμικού Αντικειμένου*. Αθήνα: ΜΙΕΤ.
- Γκουγκουλή, Κ. & Κούρια, Α. (επιμ) 2000. *Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία (19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνας)*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Cook, D. 2000. “Exchange value as pedagogy in children’s leisure: moral panics in children’s culture at century’s end”. Στο *Leisure Sciences*. Τεύχος 23, 81-98.

- Corsaro, W. 1997. *The Sociology of Childhood*. London: Pine Forge Press.
- Cross, G. 2004. *The Cute and the Cool. Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Goodwin, H. M. 1985. "The serious side of jump-rope: Conversational practices and social organization in the frame of play". Στο *Journal of American Folklore*. Τεύχος 98, 23-46.
- Gougoulis, C. 2003. "The material Culture of Children's play: Space, Toys and the commoditization of Childhood in a Greek Community." Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή. University College London.
- Hall, S., Held, D., McGrew, A. 2003. *Η Νεωτερικότητα Σήμερα, Οικονομία, Κοινωνία, Πολιτική, Πολιτισμός*. Αθήνα: Σαββάλας.
- Hoskins, J. 2006. "Agency, Biography and Objects". Στο Tilley, C., W. Keane, S. Kuchler, M. Rowlands, P. Spyer. *Handbook of Material Culture*. London: Thousand Oaks, New Delhi.
- James, A., Jenks, C. & Prout, A. (eds) 1998. *Theorizing Childhood*. Oxford and Cambridge: Polity Press.
- James, P. & Prout, A. 1990. "A New Paradigm for the Sociology of Childhood? Provenance, Promise and Problems". Στο *Constructing and Reconstructing Childhood*. London: Falmer Press.
- Jan, P. 2007 "Accomplishing family through toy consumption". Στο Karin M. Ekstrom & Tufte, *Children, Media and Consumption*. Goteborg, Sweden: Nordicom.
- Levine, R. 2007. "Ethnographic Studies of Childhood: A Historical Overview". Στο *American Anthropologist*. Τεύχος 109, 247-260.
- Kalliala, M. 2006. *Play Culture in Changing World*. New York: Open University Press.
- Kline, S. & Smith, P. 1993. «Ένα παγκόσμιο παιχνίδι; Συγκρίνοντας τις αμερικανικές, τις καναδικές, τις βρετανικές και τις ιαπωνικές διαφημίσεις», (μτφ Μπεραχά, Ν.). Στο *Εθνογραφικά*. Τεύχος 9, 45-55.
- Μακρυγιώτη, Δ. (επιμ.) 1997. *Παιδική Ηλικία*. Αθήνα: Νήσος.
- Malinowski, B. 2008 [1929]. "Childhood in the Trobriand Islands, Melanesia". Στο *Anthropology and Child Development: A Cross-Cultural Reader*. Robert A LeVine and Rebecca S. New. Malden, M.A: Blackwell, 29-35.

- Mead, M. 2008 [1928/1946]. "The Ethnography of Childhood". Στο *Anthropology and Child Development: A Cross-Cultural Reader*. Robert A LeVine and Rebecca S. New. Malden, M.A: Blackwell, 21-28.
- Martens, D. Southerton, S. Scott. 2004. "Bringing Children (and Parents) into the Sociology of Consumption. Towards a theoretical and empirical agenda". Στο *Journal of Consumer Culture*. Τεύχος 4, 155-182.
- Masakazu, K. 2000. "Why Pokemon was successful in America". Στο *Japan Echo Journal*. Τεύχος 27, 63-69.
- Μπακαλάκη, Α. 1997. «Ανθρωπολογικές Προσεγγίσεις της Ηλικίας». Στο *Πρακτικά Διεθνούς Συμποσίου Οι Χρόνοι της Ιστορίας*. Αθήνα: Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας, 141-156.
- Μως, Μ. 1979. *Το Δώρο: Μορφές και Λειτουργίες της Ανταλλαγής*, (μτφ. Σταματοπούλου-Παραδέλλη, Α.). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Narotzky, S. 2007. *Οικονομική Ανθρωπολογία. Νέοι Προσανατολισμοί* (ελλ. Μτφρ. Α. Σίμογλου). Αθήνα: Σαββάλας.
- Nieuwenhuys, O. 2011. "Can the teddy-bear speak?" Στο *Childhood*. Τεύχος 18, 411-418.
- Πετριλή, Τ. «JUMBO...Τα παιχνίδια είμαστε εμείς: Αγορά και κατανάλωση σε ένα πολυκατάστημα στην Αθήνα.» Αδημοσίευτη εργασία μάστερ. Πάντειο Πανεπιστήμιο.
- Ruckenstein, M. 2010. "Toying with the world: Children, virtual pets and the value of mobility". Στο *Childhood*. Τεύχος 17, 500-513.
- Ruckenstein, M. 2010. "Time scales of consumption: Children, money and transactional orders". Στο *Journal of Consumer Culture*. Τεύχος 10, 383-404.
- Schwartzman, H. B. 1978. "Socializing Play: Functional Analysis". Στο *Transformations. The Anthropology of Children's Play*. New York: Plenum Publishing Corporation, 98-134.
- Smith, P. 2006. *Πολιτισμική Θεωρία*. Αθήνα: Κριτική.
- Seiter, H. 1995. *Sold Separately. Children and Parents in Consumer Culture*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Sutton-Smith, B. 1986. *Toys as Culture*. New York: Gardner Press.
- Tobin, J. 2004. *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokemon*. Durham and London: Duke University Press.

Turner, V. 1969. *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure*. Σικάγο: Aldine Publishing Company.

Χαϊρπάλογλου, Α. 2010. «Η Ανθρωπολογία της Παιδικής Ηλικίας της Νεότητας: Ένας κλάδος υπό Διαμόρφωση». Στο *Έφηβοι σε Ρήξη με το Νόμο*. Αθήνα: Νήσος, 25-47.

Ηλεκτρονικές Πηγές:

<http://www.pokemon.com/gr/>