

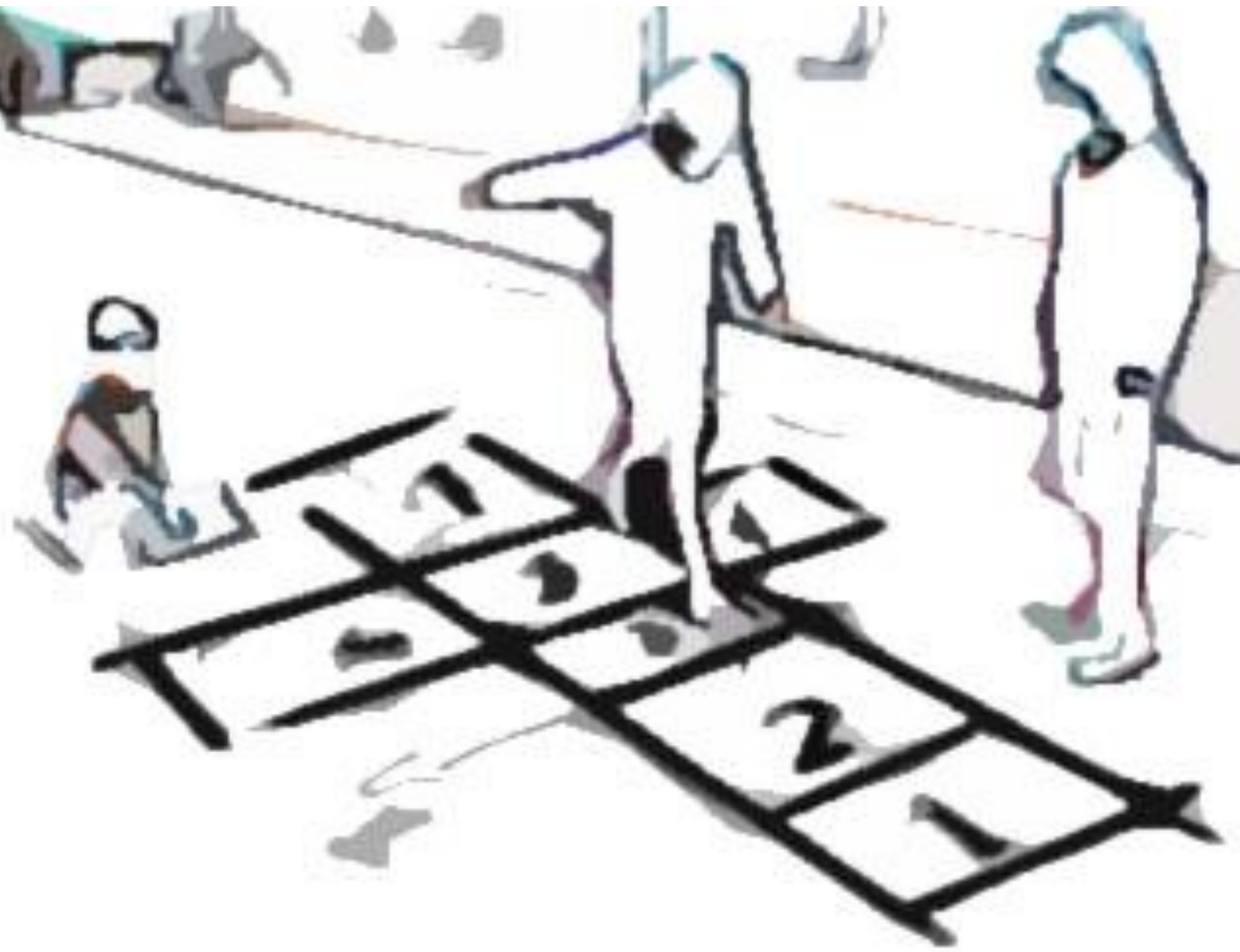
# παιχνίδι\_φύλο\_χώρος

χωρικές αναπαραστάσεις και  
αναπαραγωγή έμφυλων προτύπων

Σπουδάστρια\_ Λεκάκη Δήμητρα

Ε.Θ. Φύλου και Χώρου 4<sup>ου</sup>

Διδάσκουσα\_ Λυκογιάννη Σταυρούλα



## εισαγωγή | καθορισμός πεδίου ανάλυσης

Κάθε κοινωνία, από την πιο πρωτόγονη μέχρι τη πιο –κατά τα λεγόμενα– ‘ανεπτυγμένη’, δρα και λειτουργεί βάση κάποιων κοινωνικών συμβάσεων. Οι συμβάσεις αυτές, οι οποίες δεν είναι κάποιες πανανθρώπινες και de facto συνθήκες, διαφοροποιούνται ανά περιοχή ως επόμενο και σε αναλογία με τα υλικά/πνευματικά δεδομένα της και την κουλτούρα που αυτή έχει αναπτύξει. Κάπως έτσι δομούνται διαφορετικές κανονικότητες ανά κοινωνία, οι οποίες ενστερνίζονται και αναπαράγονται σε τέτοιο βαθμό από τα μέλη της ώστε συμπεριφορές έξω από τα ορισμένα πλαίσια θεωρούνται παράλογες ή και κατακριτέες. Καθώς αυτή η διεργασία της ενσωμάτωσης προτύπων και κυρίαρχων τάσεων υλοποιείται από τις διάφορες κοινωνικές ομάδες ενός τόπου, έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να τη μελετήσει κανείς από τη σκοπιά των νέων μελών και ειδικότερα των παιδιών, καθώς σε αυτά είναι που, ως ‘άγραφο χαρτί’, εγγράφονται από το μηδέν οι διάφορες ιδεολογίες πάνω σε αυτές τις βάσεις.

Το να προσεγγίσει βέβαια κανείς, πολλώ δε μάλλον να αναλύσει, τη ψυχοσύνθεση και συμπεριφορά ενός παιδιού αλλά και την πηγή των διαφόρων χαρακτηριστικών τους, παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία, καθώς η λεκτική επικοινωνία σε αυτή την ηλικία είναι ακόμα ένα ατελές μέσο. Το παιχνίδι, ωστόσο, ως το βασικό μέσο του παιδιού για την κατανόηση του εαυτού του (είτε ψυχολογικά είτε σε επίπεδο σωματογνωσίας) αλλά και του κόσμου καθώς και για την ενεργητική προσαρμογή του σε αυτόν, μπορεί να προσφέρει μια σημαντικότερη διαγνωστική και αναλυτική μέθοδο. Μέσω του παιχνιδιού, έννοια που έχει προταθεί και ως ‘εργασία’ των παιδιών, το παιδί εξωτερικεύει και επεξεργάζεται τις προσλαμβάνουσες πληροφορίες (γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα) και κατ’ επέκταση, σε αυτά τα θεμέλια ‘χτίζει’ την ταυτότητά του, οικειοποιείται συμπεριφορές, καταστάσεις και περιβάλλοντα, δομεί νοήματα από τις εμπειρίες του, αναπτύσσει αισθήματα και δεξιότητες, επικοινωνεί με τον υπόλοιπο κόσμο, κοινωνικοποιείται και προσανατολίζεται μέσα στο χώρο. Ήδη από τη βρεφική ηλικία, η αφή των παιχνιδιών, οι ήχοι τους, τα χρώματα και σχήματά τους προκαλούν το ενδιαφέρον και σταδιακά διεγείρουν το πνεύμα και τη φαντασία. Γενικά, ορίζονται πέντε στάδια παιχνιδιού αντίστοιχα με τη φυσική εξέλιξη του παιδιού:

- Το διερευνητικό που ξεκινά από την ηλικία των 3 μηνών και αφορά αισθητηριακά παιχνίδια για τη διερεύνηση του γύρω κόσμου
- Το μιμητικό που ξεκινά από την ηλικία των 7-10 μηνών, κατά το οποίο επαναλαμβάνουν βιώματα, μαθαίνουν να εκτελούν χρήσιμες για αυτά δραστηριότητες ενώ παράλληλα αντιλαμβάνονται ότι οι ενήλικες επιτελούν διαφορετικούς ρόλους από τα ίδια που όμως θα κληθούν να αναπτύξουν όταν μεγαλώσουν
- Το δημιουργικό, ως συνέχεια του πρώιμου διερευνητικού, που ξεκινά σε ηλικία 18-20 μηνών, κατά το οποίο χρησιμοποιούν τις εμπειρίες του παρελθόντος μέσω της νοητικής ανάπτυξης

- Το φανταστικό που αρχίζει σε ηλικία 2 ετών και εξελίσσεται τα επόμενα χρόνια κατά το οποίο, ανάλογα με την ικανότητα του παιδιού να εκφράσει τις ιδέες του με ένα συμβολικό τρόπο, παίζονται γεγονότα της ζωής του, διαδικασία η οποία επιτρέπει την ελευθέρωση από καταπιέσεις, δυσάρεστες καταστάσεις και εμπειρίες βοηθώντας το να ανταποκριθεί στον κόσμο των μεγάλων αλλά και να εξωτερικεύσει τα συναισθήματά του και τέλος
- Το παιχνίδι με κανόνες που ξεκινά σε ηλικία 4 ετών, το οποίο αφορά συνήθως ομαδικά παιχνίδια και απαιτεί την ικανότητα του παιδιού να ακολουθεί κανόνες και να αυτοσυγκρατείται

Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι το παιχνίδι σε όλα του τα στάδια έχει ως εκκίνηση το περιβάλλον του παιδιού, έμψυχο ή άψυχο, ενώ στοχεύει στην ερμηνεία του κόσμου και τον τρόπο που το παιδί (αντί)δρα μέσα σε αυτόν. Οι θεωρίες, βέβαια, για την ανάλυση ή την ερμηνεία αυτών των χαρακτηριστικών είναι πολλές και διαφορετικές, ή τουλάχιστον με διαφορετικό πεδίο εστίασης, ωστόσο το βέβαιο είναι πως το παιχνίδι δε μπορεί και δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται ως ένα μεμονωμένο στοιχείο, αποκομμένο από την υπόλοιπη πραγματικότητα και την υπάρχουσα κατάσταση που το παιδί βιώνει. Αν και ξεκινά από βιολογικές ενορμήσεις, η έκβαση του αποτελεί κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο και μόνο ως τέτοιο μπορεί να μελετάται. Κατά μία έννοια, το παιχνίδι αποτελεί μια δευτερεύουσα σύμβαση, η οποία διέπεται από δικούς της όρους και κανόνες, παράλληλα όμως, άμεσα σχετιζόμενη με την κύρια κοινωνική σύμβαση και το καθημερινό-υπαρκτό από το οποίο αντλεί δεδομένα.

### **\_παιχνίδι και χωρικότητα**

Η γέφυρα αυτή, βέβαια, ανάμεσα τόσο στο παιχνίδι και στον εκτός παιχνιδιού κόσμο όσο και στον εσωτερικό με τον εξωτερικό κόσμο (αν μπορούμε να κάνουμε λόγο για τέτοιους), δεν είναι αποκλειστικά εννοιολογική και θεωρητικού επιπέδου αλλά αντίθετα έχει απτή χωρική έκφραση. Η χωρικότητα, ωστόσο, του παιχνιδιού, ακριβώς λόγω της ιδιαιτερότητας του να συνδυάζει ετεροειδείς κανόνες αλλά και υλικά με φαντασιακά στοιχεία, παρουσιάζει πολλά επίπεδα και διαφορετικές σκοπιές προσέγγισης. Στην προσπάθεια, λοιπόν, να αναλύσουμε την πολλαπλή αυτή χωρικότητα και τα διάφορα επίπεδα θα μπορούσαμε να ορίσουμε δύο ευρείες κατηγορίες χώρου στο παιχνίδι: τον πραγματικό-υλικό και το φαντασιακό.

Ο πραγματικός-υλικός, αφενός, αφορά τον ευρύτερο χώρο μέσα στον οποίο διαδραματίζεται ή τοποθετείται το παιχνίδι. Ένας τέτοιος χώρος μπορεί να είναι μικρής ή μεγάλης κλίμακας, εσωτερικός ή εξωτερικός, ιδιωτικός ή δημόσιος καθώς και με χρήστες διαφόρων ηλικιών. Έτσι για παράδειγμα θα μπορούσε να είναι το παιδικό δωμάτιο ή και οποιοσδήποτε εσωτερικός χώρος, η αυλή του σπιτιού, η αλάνα της γειτονιάς, μια παιδική χαρά, ένα πάρκο, ένα γήπεδο, μια παραλία.

Ωστόσο, εκτός από τον ευρύτερο χώρο που μοιράζεται με τον υπόλοιπο κόσμο, το παιχνίδι από μόνο του δομεί συγχρόνως έναν νέο χώρο, με τα χρησιμοποιούμενα από αυτό υλικά στοιχεία. Ο νέος αυτός χώρος μπορεί να είναι μια αναπαράσταση ενός άλλου χώρου –υπαρκτού ή μη– είτε σε μικρογραφία είτε σε κανονικές διαστάσεις (ένα κάστρο, το σπίτι μιας κούκλας, μια πίστα ράλι, μια κουζίνα), αλλά παράλληλα μπορεί να δημιουργείται ‘δανειζόμενο’ στοιχεία του ήδη υπάρχοντος ευρύτερου χώρου. Για παράδειγμα παίζοντας ποδόσφαιρο μέσα στο σπίτι η πόρτα ενός δωματίου μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως τέρμα, παίζοντας κυνηγητό μια κολώνα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως το λεγόμενο *σπίτι* ή καθούμενα παιδιά σε σχήμα κύκλου χρησιμοποιούν και διαχωρίζουν νοητά τον ήδη υπάρχον χώρο σε εντός και εκτός του κύκλου.

Η διάσταση τώρα που αυτά τα υλικά στοιχεία αποκτούν στη φαντασία ενός παιδιού, αλλά και τα στοιχεία που τροφοδοτούν τη φαντασία προκειμένου να δημιουργηθεί αυτή η νέα διάσταση αφορούν τον προαναφερθέντα φαντασιακό χώρο. Οι διάλογοι, οι σκέψεις, οι σχέσεις, οι ρόλοι που αναπτύσσονται μέσα στο παιχνίδι και γενικότερα ο τρόπος με τον οποίο αυτό θα διαμορφωθεί και θα στηθεί τελικά έχουν ως πηγή τροφοδότησης τις καθημερινές εμπειρίες που έχουν βιωθεί από το παιδί μέσα σε κάποιο πραγματικό χώρο. Αυτή η ολοκληρωμένη εμπειρία (σχέσεων-χώρου-συναίσθημάτων) είναι που επανέρχεται κατά το παιχνίδι, επανεπεξεργάζεται και εκφράζεται μέσα και μέσω αυτού. Έτσι, κατά την εξέλιξή του, σε φανταστικό επίπεδο συνυπάρχει ένα σύνολο καταστάσεων και φυσικά των αντίστοιχων χώρων, από το οποίο το παιδί αντλεί δεδομένα. Για παράδειγμα, κατά το παιχνίδι σε ένα ομοίωμα κουζίνας, σε φανταστικό επίπεδο υπάρχει πιθανά ο πραγματικός χώρος μιας κουζίνας (όπως αυτής του σπιτιού, του σχολείου ή ακόμα και του στούντιο από μια μαγειρική εκπομπή στην τηλεόραση) και ότι εξελίσσεται μέσα σε αυτόν. Έτσι, το παιδί μιμείται κινήσεις μέσα σε έναν τέτοιο χώρο, τρόπους οργάνωσης και λειτουργίας αυτού αλλά και συμπεριφορές. Φυσικά, το πεδίο τροφοδότησης του χώρου παιχνιδιού από το φανταστικό υπαρκτό δεν είναι απαραίτητα σε απόλυτη αντιστοιχία, όπως περιγράφηκε σχηματικά στο παράδειγμα της κουζίνας (πραγματική κουζίνα-ομοίωμα κουζίνας), αλλά αντίθετα μπορεί να αφορά μια οποιαδήποτε βιωμένη χωροκατάσταση που το παιδί συνδέει υποσυνείδητα με αυτό που δημιουργεί εκ νέου την ώρα του παιχνιδιού. Εν τέλει μέσω όλων αυτών των διεργασιών γεννάται ένας νέος φαντασιακός χώρος που συνδυάζει ποικίλα χαρακτηριστικά και όλα τα προαναφερθέντα επίπεδα. Μέσα σε αυτόν τα διάφορα υλικά ή μη στοιχεία αποκτούν νέο νόημα, διαφοροποιούνται από την συνήθη καθιερωμένη χρήση τους και δημιουργούν μια νέα κατάσταση η οποία, αναλόγως με το εύρος και τη διάδοση ενός παιχνιδιού, μπορεί να κατανοείται είτε από ένα μόνο άτομο –το δημιουργό του– είτε από παρέες έως και ολόκληρες κοινωνικές ομάδες δημιουργώντας νέες συμβάσεις. Σε ατομικό επίπεδο για παράδειγμα, θυμάμαι τον εαυτό μου όταν έπεφτα για ύπνο, που στις αναδιπλώσεις του σεντονιού φανταζόμουν σπηλιές μέσα στις οποίες διαδραματίζονταν διάφορα περιστατικά. Το σεντόνι για εμένα άλλαζε υλικότητά και λειτουργικότητα, ωστόσο αυτό ήταν κάτι που γινόταν

κατανοητό μόνο από μέρους μου. Αντίθετα, η κολώνα ως *σπίτι* στο κυνηγητό που ανέφερα πιο πάνω, αποκτά νέα χαρακτηριστικά από τα καθιερωμένα, τα οποία είναι ευρέως αντιληπτά· η κολώνα γίνεται σήμα κατατεθέν, τόπος που παρέχει ασφάλεια και καταφύγιο. Αυτά της τα χαρακτηριστικά, μάλιστα είναι που δικαιολογούν και τη καθόλου τυχαία ονομασία της ως *σπίτι*, κατ' αντιστοιχία με τον τρόπο που αντιμετωπίζει κανείς τη δική του κατοικία. Ανάλογα, στο κρυφτό η κρυψώνα κάτω από το γραφείο, αλλάζει τη χρηστικότητα του επίπλου μετατρέποντάς το σε ένα μέσο προφύλαξης, ενώ ακόμα και οι λέξεις αποκτούν ιδιαίτερο νόημα και βαρύτητα, σχετιζόμενες με πραγματικά δεδομένα. Για παράδειγμα το *περιπτεράκι* (όρος που χρησιμοποιείται όταν αυτός που τα φυλάει είναι συνέχεια κοντά στο *σπίτι*) είναι όρος καθαρά χωρικός που σχετίζεται με το μικρό περιθώριο κινήσεων που ένας περιπτεράς μπορεί εκ των πραγμάτων να κάνει μέσα σε ένα πραγματικό περίπτερο.

Είναι σαφές ότι όλα αυτά τα χωρικά επίπεδα δεν είναι στεγανά και ξένα το ένα προς το άλλο, αλλά αντιθέτως αλληλοδιαπλέκονται ασκώντας αμφίδρομη επιρροή αναμεταξύ τους. Ο Βιγκότσκι αναφέρεται στο παιχνίδι ως μέσο αλλαγής του περιβάλλοντος μέσα από τη δημιουργία φανταστικών καταστάσεων. Σε αυτή τη λογική είναι ανέφικτη τόσο η κατηγοριοποίηση των χώρων στο παιχνίδι όσο και η ιεράρχηση τους. Το παιχνίδι και ο χώρος του, υλικός ή νοητός, τροφοδοτούνται μεν από καταστάσεις της καθημερινής πραγματικότητας, αλλά η διαδικασία αυτή

παράγει αποτελέσματα τα οποία ανατροφοδοτούν εκ νέου την πραγματικότητα αυτή, δίνοντας της νέο περιεχόμενο. Έχουμε να κάνουμε με μια διαδικασία δυναμική, χωρίς αρχή και τέλος, όπου το παιδί από δέκτης μηνυμάτων τα οποία προσπαθεί να κατανοήσει και να οικειοποιηθεί μέσω του παιχνιδιού, γίνεται πομπός νέων τα οποία δημιουργούν μια καινούρια κατάσταση της οποίας ξαναγίνεται δέκτης κ.ο.κ.



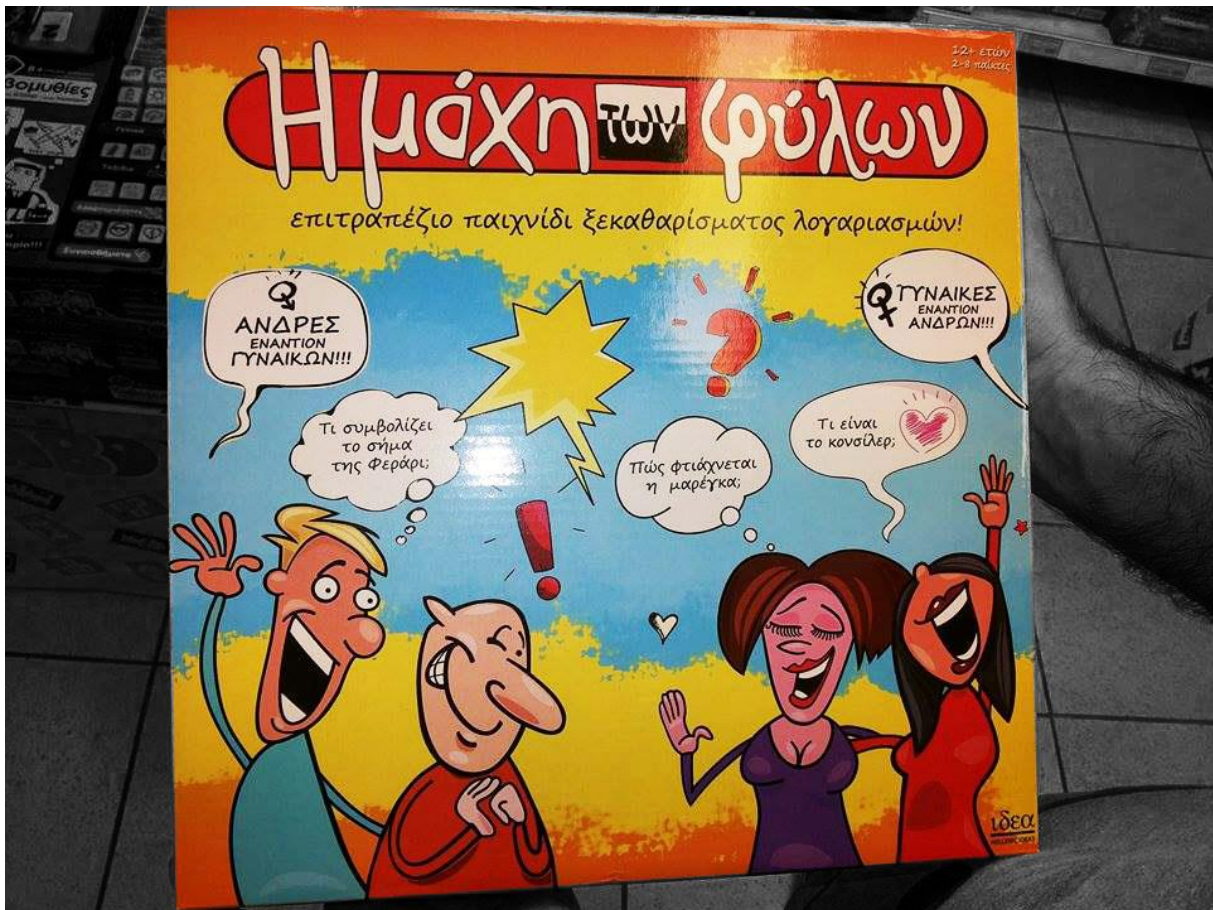
*Η τριών χρονών ξαδέρφη μου κατασκευάζει με πέτρες και άμμο ένα δρόμο πάνω στις πέτρες και την άμμο... Συνύπαρξη πραγματικού και φανταστικού χώρου*

## **\_αναπαράσταση και αναπαραγωγή έμφυλων προτύπων μέσω του παιχνιδιού**

Σε αυτό το σημείο, βέβαια, έχει ένα νόημα να σταθούμε στο γεγονός ότι το παιδί, στην ελληνική κοινωνία τουλάχιστον, δεν είναι απόλυτα ελεύθερο να επιλέξει τον τρόπο ή το είδος του παιχνιδιού με το οποίο θα ασχοληθεί. Μπορεί μεν η εξέλιξη του παιχνιδιού να είναι στο χέρι του σε σημαντικό βαθμό, όμως η πρωταρχική επιλογή του παιχνιδιού, το μέρος που θα εξελιχθεί καθώς και η διάρκειά του υφίσταται -κατά τα πρότυπα- έλεγχο από τους μεγαλύτερους. Πρωτίστως οι γονείς, οι οποίοι στα πλαίσια της πυρηνικής οικογένειας έχουν κυρίως την ευθύνη για το παιδί, και κατά συνέχεια οι διάφοροι παιδαγωγοί και ο κοινωνικός περίγυρος προωθούν, επικροτούν ή αντίστροφα αποδοκιμάζουν συγκεκριμένα παιχνίδια και συμπεριφορές για διαφορετικές κοινωνικές ομάδες παιδιών, πατρυνάροντας έτσι τις επιλογές που το κάθε παιδί θα κάνει ή δυνητικά θα έκανε.

Η σημαντικότερη ίσως και πιο εμφανής διαφοροποίηση παιχνιδιών για διαφορετικές ομάδες είναι αυτή που γίνεται βάση του φύλου. Στα πλαίσια του έμφυλου διαχωρισμού στην κοινωνία μας, όπου το βιολογικό φύλο είναι ταυτισμένο με συγκεκριμένο κοινωνικό φύλο, αρκετά διαφορετικό για τα δύο γένη, είναι επόμενο ο έμφυλος κοινωνικός διαχωρισμός να θεωρείται δεδομένος και για τα μικρά έτη. Το παιδί, βέβαια, δεν έχει αίσθηση του φύλου από τη στιγμή της γέννησής του, αλλά το ενσωματώνει στη πορεία του χρόνου. Σύμφωνα με έρευνες, ένα παιδί δύο ετών είναι σε θέση να διακρίνει το φύλο, αλλά δεν το αντιλαμβάνεται ως ένα μόνιμο χαρακτηριστικό· το φύλο ως μόνιμο στοιχείο ταυτότητας κατανοείται αργότερα. Έτσι, σε ηλικία τριών με τεσσάρων ετών έχει επίγνωση στερεοτυπικών έμφυλων χαρακτηριστικών σχετικά με το παιχνίδι και τις δραστηριότητες που το αφορούν ενώ σε ηλικία οκτώ ετών αντιλαμβάνεται τα έμφυλα στερεότυπα όμοια με έναν ενήλικα. Ο ενστερνισμός αυτών των προτύπων από μεριάς των παιδιών, σε ένα βαθμό περνά αδιαμφισβήτητα μέσα από το παιχνίδι, το οποίο εκ των πραγμάτων θα διαπερνάται από τη διαφοροποίηση του κοινωνικού φύλου που υφίσταται στην καθημερινότητα-τροφοδότη. Το παιδί άλλωστε ήδη από τη γέννησή του ανάλογα με το φύλο του αποκτά διαφορετικά βιώματα. Η διαφοροποίηση στη διακόσμηση του δωματίου, στα ρούχα, στα παιδικά που παρακολουθεί, στο ποια συμπεριφορά θεωρείται αρμόζουσα για αυτό (το κορίτσι συναισθηματικό, εύθραυστο, χαριτωμένο/ το αγόρι δυναμικό, που είναι ανάρμοστο να εκφράζει συναισθήματα αδυναμίας) κτίζουν εξ αρχής δύο ανόμοιους έμφυλους κόσμους.

Σε επίπεδο παιχνιδιών, λοιπόν, μια σύντομη κιόλας βόλτα από τα γνωστά σε όλους Jumbo αρκεί για να παρατηρήσει κανείς το σαφή από πολλές απόψεις διαχωρισμό μιας μεγάλης μάζας αυτών με βάση το φύλο· το είδος, οι φιγούρες, οι λεζάντες, η συσκευασία, τα χρώματα (ροζ για κορίτσια, μπλε για αγόρια) ακόμα και η χωροθέτηση των παιχνιδιών σε διαφορετικούς διαδρόμους και τομείς ανάλογα με το φύλο προΐδεάζουν και βάζουν αμέσως τον καθένα στο κλίμα αυτής της έμφυλης



διάκρισης. Σε μια πρόσφατη επίσκεψη μου μάλιστα σε κατάστημα της εν λόγω αλυσίδας, παρατήρησα τυχαία ένα επιτραπέζιο με όνομα «Η Μάχη των φύλων», προτεινόμενο για ηλικίες άνω των μόλις 12 ετών, στο οποίο οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες με βάση το φύλο, προσπαθώντας να απαντήσουν σε «ερωτήσεις του αντίθετου φύλου» όπως αναγράφει το κουτί.

Στην προσπάθεια να διερευνήσει κανείς αν η αναπαραγωγή των προτύπων στο παιχνίδι ξεκινά από την αντίστοιχη χωρική αναπαράσταση ή γεννάται απ' αυτή, καταλήγουμε σε έναν κύκλο που προσιδιάζει το σχήμα με το αυγό και την κότα. Έχει ένα νόημα, λοιπόν, να διερευνήσει κανείς διεξοδικότερα τους τρόπους που η ενσωμάτωση των έμφυλων προτύπων μιας κοινωνίας πραγματοποιείται μέσα στο παιχνίδι αλλά και το τι, τελικά, αυτή (ανα)παράγει. Τα διάφορα παιχνίδια, ωστόσο, δε συνιστούν μια σχετικά ομοειδή κατηγορία που επιτρέπει να εξεταστεί συνολικά· υπάρχουν διαφορετικά είδη παιχνιδιών με αλματώδεις διαφορές ως προς την χωρικότητα, τον αριθμό των παικτών που μπορούν να συμμετέχουν σε αυτά, την υλικότητα, το ρόλο που το παιδί λαμβάνει κατά την εξέλιξή τους αλλά και τον τρόπο με τον οποίο συνδράμουν στην δημιουργία μιας συγκεκριμένης ταυτότητας. Γι' αυτό ακριβώς το λόγο θα προχωρήσω, κάπως σχηματοποιημένα, να ορίσω κατά το δυνατόν κάποιες ευρείες κατηγορίες, προκειμένου να προσεγγίσω τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά καθεμιάς απ' αυτές.

## **\_το παιχνίδι-αντικείμενο | Κούκλα**

Τσως η πιο ευρέως διαδεδομένη κατηγορία παιχνιδιών, ήδη μάλιστα από τη βρεφική ηλικία, είναι αυτή των παιχνιδιών-αντικειμένων τα οποία αναπαριστούν πρόσωπα -υπαρκτά ή φανταστικά- και χώρους μέσα στους οποίους δρουν είτε τα πρόσωπα αυτά είτε το ίδιο το παιδί όταν τα ομοιώματα χάρων είναι μεγαλύτερης κλίμακας.

Όσον αφορά τα πρώτα, δηλαδή τις κούκλες, αυτές γίνονται το μέσο εξωτερίκευσης των διαφόρων βιωμάτων και συναισθημάτων για την κατανόηση του κόσμου όπως έχει περιγραφεί και παραπάνω. Αποτελούν τους πρώτους φανταστικούς φίλους του παιδιού, συμβάλλοντας έτσι στην κοινωνικοποίηση (ακόμα και όταν το παιχνίδι είναι ατομικό), ή ακόμα προσφέρουν και ένα πεδίο ταύτισης του παιδιού μαζί τους. Η δράση της κούκλας, ο τρόπος που θα κινηθεί ή θα μιλήσει αλλά και ο τρόπος με τον οποίο το παιδί της φέρεται ή της μιλά φανερώνουν καταστάσεις που το παιδί έχει βιώσει, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο τις έχει αντιληφθεί το ίδιο. Το είδος της κούκλας, τώρα, που θεωρείται καταλληλότερο για το κάθε φύλο, αλλά και η ιδιότητα που κάθε μία από αυτές έχει ανάλογα με το φύλο που αναπαριστά προωθεί συγκεκριμένα πρότυπα και, στη βάση αυτών, προδιαθέτει για διαφορετικές χρήσεις και διαφορετικούς τρόπους απόδοσης των παραπάνω καταστάσεων.

Ενώ κατά τη βρεφική ηλικία ο διαχωρισμός των κουκλών με βάση το φύλο δεν είναι ιδιαίτερα έντονος (σίγουρα όμως δεν είναι και ανύπαρκτος), σε μετέπειτα ηλικίες είναι τόσο διακριτός που θα μπορούσε κανείς να μιλήσει ακόμα και για κατηγοριοποίηση με βάση το φύλο, η οποία μάλιστα συχνά προωθείται και ως τέτοια (επιγραφές σε συσκευασία 'Μόνο για κορίτσια/αγόρια'). Από τη μία, λοιπόν, στο κορίτσι αναλογούν κούκλες τύπου Barbie -σχεδόν πάντα αποδοσμένες με βάση τα κυρίαρχα πρότυπα ομορφιάς- (έχει ένα ενδιαφέρον να σταθούμε στο γεγονός πως όλες οι κούκλες αυτού του τύπου αποκαλούνται συχνά με αυτό το όνομα ασχέτως με το αν είναι όντως αυτής της εταιρείας), ομοιώματα μωρών που έχουν ανάγκη τη φροντίδα του παιδιού, μοντέλα με μεγάλες γκαρνταρόμπες, πριγκίπισσες. Έχει μια αξία να αναφέρουμε εδώ και τη γνωστή φιλοφρόνηση που γίνεται συχνά σε μικρά κορίτσια ή και γυναίκες «Τι όμορφη που είσαι, είσαι μία κούκλα!», η οποία ενισχύει την έμφαση στην αισθητική, παραμερίζοντας μια ποικιλία τομέων όπως ο γνωστικός, ακαδημαϊκός, αθλητικός, καλλιτεχνικός κ.λπ. Από την άλλη για το αγόρι συνήθεις επιλογές είναι διάφοροι υπερήρωες, πειρατές, ποδοσφαιρικές φιγούρες, στρατιώτες, ninja. Έτσι, για τα μεν κορίτσια δομείται μια ταυτότητα με έμφαση στα αισθητικά πρότυπα -που φτάνουν στο σημείο της σεξουαλικής αντικειμενοποίησης-, σε ζητήματα εμφάνισης, στο lifestyle, στην ανατροφή και τη μητρική φροντίδα, η οποία τείνει να κανονικοποιήσει ότι ο ρόλος της γυναίκας είναι η ασχολία με τις καθημερινές εργασίες ρουτίνας, ιδίως τις οικιακές, και ότι η εμφάνιση είναι καθοριστικό μέσο για την κοινωνική αποδοχή. Για τα δε αγόρια δομείται μια ταυτότητα δυναμική, μαχητική, επιθετική ή και βίαιη ενώ ως προς την εμφάνισή της κούκλας, συχνά



αποδίδονται με αφύσικα μυώδη σωματότυπο, κατασκευάζοντας έτσι μια ανάλογη γενικότερη εικόνα για το ανδρικό σώμα. Φυσικά, υπάρχει συχνά ο ισχυρισμός ότι η δράση της κούκλας είναι κάτι που καθορίζεται από το παιδί και όχι από την ιδιότητα της εκάστοτε κούκλας και ότι άρα υπάρχει ελευθερία. Αυτό φυσικά ισχύει σε ένα βαθμό, ωστόσο, μιμούμενο και τα κοινωνικά πρότυπα, δύσκολά θα έβαζε ποτέ κανείς την Barbie να πάει στο αντάρτικο με την ροζ BMW της, όπως επίσης δύσκολα ο Batman θα έπαιρνε το Batmobile του για να πάει στο super market.



## **\_ το παιχνίδι-αντικείμενο | Χωρικές αναπαραστάσεις**

Για να εξετάσουμε λοιπόν καλύτερα τις ταυτότητες που δομεί η κούκλα, έχει νόημα να εξετάσουμε το χώρο μέσα στον οποίο αυτή τοποθετείται. Σε γενικές γραμμές ένας τέτοιος χώρος θα μπορούσε να είναι ο οποιοσδήποτε χρησιμοποιείται κι από το παιδί· η κούκλα θα κάτσει με έναν αντίστοιχο τρόπο στον καναπέ, θα κοιμηθεί στο μαξιλάρι, θα κολυμπήσει στη θάλασσα. Ωστόσο, παρατηρούμε ότι όλο και περισσότερο προωθούνται παιχνίδια που αναπαριστούν χώρους αποδοσμένους στην κλίμακα της εκάστοτε κούκλας, ορίζοντας έναν όλο και πιο ολοκληρωμένο κόσμο για αυτή. Μάλιστα, καθώς αποδίδονται αρκετά λεπτομερειακά δημιουργούν μια ρεαλιστική ψευδαίσθηση και μια παράλληλη 'πραγματικότητα' που απορροφά τον άλλο στο εσωτερικό της. Η εστίαση αυτή, που γίνεται μέσα στο παιχνίδι, είναι και ο λόγος που αυτοί ακριβώς οι χώροι έχουν πρωτίστως σημασία στη προκειμένη περίπτωση και που χρήζουν περισσότερης μελέτης (πέραν βέβαια του φαντασιακού, ο οποίος άλλωστε υπάρχει κατά τη διάρκεια κάθε παιχνιδιού) και όχι ο ευρύτερος υλικός χώρος μέσα στον οποίο το παιχνίδι τοποθετείται και εκτυλίσσεται. Αυτοί οι αναπαριστώμενοι χώροι, λοιπόν, σε αναλογία με την κούκλα στην οποία ανταποκρίνονται, μπορεί να είναι είτε κοινωνικοί-δραματικοί, δηλαδή στα πλαίσια ενός καθημερινού υπαρκτού χώρου όπως για παράδειγμα μια καφετέρια, ένα οδοντιατρείο, ένα σπίτι, ένα γήπεδο ποδοσφαίρου, είτε φανταστικοί-συμβολικοί, όπως ένα κάστρο ή ένα πειρατικό καράβι.

Σε αντιστοιχία με τη γενική κατηγοριοποίηση που έγινε παραπάνω στις κούκλες με βάση το φύλο (τόσο το αναπαριστώμενο όσο και του παιδιού στο οποίο αναφέρεται) προκύπτει και προωθείται μια ανάλογη κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών-χώρων που αναφέρονται σε αυτές. Συγκεκριμένα, οι μεν κούκλες που αναφέρονται στα κορίτσια, ακριβώς λόγω των ιδιοτήτων τους, συνήθως τοποθετούνται μέσα σε αναπαραστάσεις χώρων ιδιωτικού χαρακτήρα, οι οποίοι φυσικά υπάρχουν σε διάφορες εκδοχές· μπορεί να είναι για παράδειγμα ένα σπίτι (είτε ολόκληρο είτε έχοντας απομονώσει ένα συγκεκριμένο χώρο αυτού, με πολύ συχνό παράδειγμα τη γκαρνταρόμπα), ένας επαγγελματικός χώρος (ανταποκρινόμενος στη μεγάλη γκάμα ειδικοτήτων που μια Barbie μπορεί να πάρει), ένας αρμόζων χώρος στα πλαίσια του γυναικείου lifestyle όπως παρουσιάζεται από τον κυρίαρχο λόγο (π.χ. ένα σπα ή ένα κομμωτήριο), ένα αυτοκίνητο, ένα βασιλικό κάστρο. Αυτό που παρατηρείται ως κοινός παρανομαστής στις διαφορετικές αυτές εκδοχές είναι ότι σχεδόν σε κάθε περίπτωση αυτό στο οποίο δίνεται έμφαση είναι το εσωτερικό καθενός από αυτούς τους χώρους και η παρουσίαση τους ως μονάδες, αποκομμένες από το ευρύτερο περιβάλλον. Η βαρύνουσα σημασία, δηλαδή, δίνεται στις εσωστρεφείς και αυτοαναφορικές δραστηριότητες που εκτυλίσσονται σε αυτό τον καθορισμένο χώρο, στα πρόσωπα και τους ρόλους, στους διαλόγους και στα συναισθήματα που αναπτύσσονται σε μικροκλίμακα. Κάνοντας μια ευρεία κατηγοριοποίηση θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχουμε παιχνίδια που εκφράζουν και προωθούν τη χλιδή ή την οικιακή ευθύνη ή τις διαπροσωπικές σχέσεις, τα οποία

προάγουν την εκτέλεση δραστηριοτήτων ρουτίνας και κατ' επανάληψη διαδικασιών περιχαράκωνοντας, έτσι, την ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας.

Από την άλλη, σε αντιδιαστολή με αυτά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της αναπαριστώμενης χωρικότητας στα 'κοριτσίστικα' παιχνίδια, αυτά των αγοριών, είτε πρόκειται για αναπαράσταση πραγματικών χώρων είτε φανταστικών, χαρακτηρίζονται από εξωστρέφεια και άνοιγμα προς το ευρύτερο σύνολο. Τα καράβια, τα στρατόπεδα, τα κάστρα, τα ποδοσφαιρικά γήπεδα, τα διάφορα οχήματα (είτε πρόκειται για ένα ράλι είτε για μια μπουλντόζα) αναφέρονται όλα σε μεγάλο βαθμό στο δημόσιο, με τα πρόσωπα να δρουν με τέτοιο τρόπο που έμφαση δίνεται στη δράση καθαυτή, τον τρόπο, το λόγο και τη στρατηγική με την οποία αυτή επιτελείται και όχι στο άτομο που δρα, την προσωπικότητα, τις σκέψεις και τα αισθήματά του. Σε αυτό το πλαίσιο, αν και συνήθως στα παιχνίδια που προτιμούνται από αγόρια οι χαρακτήρες είναι περισσότεροι από έναν και δημιουργούν ομάδες, ακόμα και όταν έχουμε μόνο ένα άτομο, όπως στο παράδειγμα του υπερήρωα, και πάλι έμφαση δίνεται όχι στον ίδιο αλλά στη δράση του και τον τρόπο που αυτή επηρεάζει το ευρύτερο περιβάλλον και άλλους ανθρώπους, έστω κι αν αυτοί υπάρχουν μόνο σε φαντασιακό χωρικό επίπεδο στο μυαλό του παιδιού. Το δεδομένο βέβαια ότι στα παιχνίδια αυτά το βάρος δίνεται στη δράση και όχι στο πρόσωπο αυτής δε σημαίνει ότι προάγεται η δράση μέσα σε μια ισότιμη ομάδα ή γενικότερα η σημασία της συνεργασίας και της δημιουργίας σχέσεων αλληλεγγύης και ισότητας. Κύρια χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που προορίζονται για αγόρια και του τρόπου με τον οποίο προβάλλονται είναι ο ανταγωνισμός, η άσκηση ελέγχου, η επιβολή, οι σχέσεις εξουσίας και κυριαρχίας, η ηγεμονία, χαρακτηριστικά τα οποία άλλωστε συναντούμε κατά κόρον και μέσα στη δική μας πραγματική κοινωνία.

Προκειμένου να γίνει πιο κατανοητή αυτή η διάκριση θα φέρω δύο παραδείγματα, όπου ο αναπαριστώμενος χώρος του παιχνιδιού στην περίπτωση του αγοριού και του κοριτσιού είναι του ίδιου τύπου και άρα ευκολότερα συγκρίσιμος· το κάστρο και το όχημα. Στη μία περίπτωση, λοιπόν, το κάστρο διαφοροποιείται ανάλογα με το φύλο στο οποίο αναφέρεται, δίνοντας έτσι την περίπτωση του βασιλικού κάστρου για τα μεν κορίτσια και του πολεμικού κάστρου για τα δε αγόρια. Στο βασιλικό κάστρο λοιπόν, το βάρος δίνεται στην εμφάνιση του, στην εσωτερική του διαμόρφωση και τη ζωή που εκτυλίσσεται μέσα σε αυτό· με κέντρο κάποια βασίλισσα ή πριγκίπισσα και ίσως και τον βασιλιά δημιουργούνται ποικίλες σχέσεις μεταξύ των διάφορων χαρακτήρων με τον καθένα από αυτούς να σκιαγραφεί μια διαφορετική προσωπικότητα, που στην εξέλιξη του παιχνιδιού αναλαμβάνει κάποιους ρόλους και περνά από διάφορες συναισθηματικές καταστάσεις. Στο πολεμικό κάστρο, από την άλλη, το βάρος δίνεται στη δράση της ομάδας των διάφορων στρατιωτών ή κατοίκων που μένουν σε αυτό· οι χαρακτήρες δρουν με βάση μια στρατηγική και οργάνωση, πιθανά έχοντας κάποιο στόχο (όπως την οχύρωση, την άμυνα, την προστασία ή την νικηφόρα εξέλιξη κατά τη



σύγκρουση με κάποια άλλη ομάδα) ενώ το κέντρο δεν είναι ο καθένας από τους χαρακτήρες ξεχωριστά, αλλά η ιδιότητά τους ως μέρος ενός συνόλου. Αντίστοιχα, στο παράδειγμα του οχήματος, στην περίπτωση που αυτό απευθύνεται σε κορίτσια, συνήθως έχει τη μορφή ενός καθημερινού αυτοκινήτου (τουλάχιστον σε χρηστικό επίπεδο, γιατί από οικονομική σκοπιά ο τύπος αυτοκινήτου που απεικονίζεται είναι συνήθως κατά πολύ ανώτερος από τα αυτοκίνητα της ευρείας μάζας της ελληνικής κοινωνίας), μέσα στο οποίο διαδραματίζονται ρόλοι και δημιουργούνται σχέσεις, ενώ στην περίπτωση του αγοριού η έμφαση δίνεται στα χαρακτηριστικά του οχήματος (π.χ. πόσο γρήγορο είναι), στην ιδιότητα του ή στη λειτουργικότητα που αυτό έχει (π.χ. ρυμούλκηση, φορτοεκφόρτωση).

Η διαφορετικότητα αυτή, βέβαια, μπορεί να παρατηρηθεί και σε παιχνίδια που δεν απευθύνονται σε συγκεκριμένο φύλο, ή τουλάχιστον υπάρχει γι' αυτά η σχετική φημολογία. Ίσως το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιων να είναι τα γνωστά στους περισσότερους Lego, με τα οποία μπορεί να κατασκευάσει κανείς ολόκληρες κοινωνίες, μέσα στην οποία δρουν άτομα και των δύο φύλων, διάφορων επαγγελμάτων και πολλών διαφορετικών ιδιοτήτων. Αν τα Lego παλιότερα προσέφεραν τη δυνατότητα να παίζει το κάθε παιδί με τα ίδια του βλάκια, και συχνά με φιγούρες ουδέτερου φύλου δημιουργώντας κοινωνίες μέσα στις οποίες η συμμετοχή των γυναικών και των ανδρών ήταν πιο ισορροπημένη, η νεότερη στροφή τους κάνει έναν εντονότατο διαχωρισμό όσον αφορά το επάγγελμα και τον τρόπο απεικόνισης του κάθε φύλου. Έχουμε να κάνουμε με τον κλασικό πλέον διαχωρισμό του ροζ και του μπλε κόσμου, όπου από τη μία έχουμε θηλυκές φιγούρες (χαρακτηριστικές οι σειρές Lego Friends και GoldieBlox) που κατά πλειοψηφία αναπαριστούν απλές καθημερινές γυναίκες, χομπίστριες, αθλήτριες, μαζορέτες ή γυναίκες σε χαμηλόβαθμο πόστο εργασίας, όπως σερβιτόρες ή νοσηλεύτριες -τα παραδείγματα που αναπαριστάται μια πιο υψηλόβαθμη ειδικότητα (ερευνήτριες, επιστήμονες) υπάρχουν αλλά πλέον είναι ελάχιστα- ενώ από την άλλη στις ανδρικές φιγούρες οι επιλογές είναι



συντριπτικά περισσότερες· φανταστικοί και πραγματικοί χαρακτήρες, ειδικότητες από διάφορες βαθμίδες και κλάδους απασχόλησης, άτομα από διάφορες κοινωνικές ομάδες δημιουργούν ένα πολυδιάστατο περιβάλλον και προσφέρουν μια ευρεία γκάμα επιλογών. Η ίδια η εταιρεία μάλιστα, ερωτηθείσα για αυτές τις διακρίσεις, δικαιολογείται με το πρόσχημα της δημιουργίας αυτών των φιγούρων βασιζόμενη σε εκτενείς έρευνες σχετικά με το τι θα έλκυε ένα κορίτσι να παίζει περισσότερο με τα Lego τουβλάκια. Στην αντίπερα όχθη ωστόσο, χαρακτηριστικό είναι ένα γράμμα παραπόνων προς την εται-

ρεία από ένα επτάχρονο κορίτσι σχετικά με τις ελάχιστες γυναικείες Lego φιγούρες οι οποίες, όπως αναγράφει, συνέχεια κάθονται, πάνε στη παραλία, ψωνίζουν και δεν έχουν δουλειά σε αντιδιαστολή με την πληθώρα ανδρικών Lego φιγούρων οι οποίες συμμετέχουν σε περιπέτειες, δουλεύουν, σώζουν ανθρώπους. Η απήχηση που είχε αυτό το γράμμα και οι συζητήσεις που εκκίνησε, όπως συμβαίνει τις περισσότερες φορές ακολουθήθηκε από την φημολογία ότι το έγραψαν οι γονείς της χρησιμοποιώντας την κόρη τους ως μέσο για να το διαδώσουν, ωστόσο, αυτό που έχει αξία σχετικά με το γράμμα στην προκειμένη περίπτωση δεν είναι η πιθανολογία όσον αφορά το συγγραφέα του, αλλά το υπαρκτό επίδικο το οποίο αναδεικνύει.

Για να επιστρέψουμε, λοιπόν, στο κεντρικό ζητούμενο, όλες αυτές οι διαφορές όπως περιγράφηκαν είναι καθοριστικές για τη δόμηση διαφορετικών κανονικοτήτων αλλά και ονείρων από τη μεριά των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, τα παιχνίδια αυτά, τα οποία πρέπει να έχουμε συνεχώς στο μυαλό μας ότι σε μεγάλο βαθμό δεν έχουν καθοριστεί από το παιδί αλλά έχουν προωθηθεί σε αυτό ως έτοιμα προϊόντα κατασκευασμένα από ενήλικες -κατά κύριο λόγο εταιρείες-, εκφράζουν και αναπαριστούν τα υπάρχοντα έμφυλα πρότυπα και την θέληση της μάζας της κοινωνίας να ενσωματωθούν αυτά από τα νέα μέλη της. Το στοιχείο αυτό, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι προσφέρουν τη δυνατότητα να αναπαραχθούν οι βιωμένοι έμφυλοι ρόλοι με τους οποίους το παιδί έρχεται σε επαφή στην καθημερινότητά του, συμβάλλουν όχι

μόνο στην κατανόηση και οικειοποίηση των στερεοτυπικών συμπεριφορών εκ μέρους των παιδιών, αλλά και στο χτίσιμο προσδοκιών πάνω σε αυτές. Με άλλα λόγια, επειδή ακριβώς το παιδί ταυτίζεται εν μέρει με τους ήρωες των παιχνιδιών του, σε ένα βαθμό θέλει να δράσει σαν αυτούς. Και αν σε μικρή ηλικία η ειδωλοποίηση των χαρακτήρων και των χώρων στους οποίους δρουν είναι άμεση (το κορίτσι πιθανά φαντασιώνεται μια ζωή σε ένα κάστρο ως πριγκίπισσα και το αγόρι σε ένα πειρατικό καράβι ως πειρατής) με την πάροδο του χρόνου η ειδωλοποίηση και το όνειρο γίνεται στη βάση αυτών που αντιπροσωπεύουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, την ενασχόληση δηλαδή του αρσενικού φύλου με τα κοινά και το δημόσιο χώρο, το δυναμισμό και τη κυριαρχία ενώ του θηλυκού φύλου με τα της οικίας, το lifestyle, τη χλιδή, την ομορφιά, τον προσωπικό καριερισμό, τη μητρότητα, την οικογένεια, το συναισθηματισμό.

Όλη αυτή η διαδικασία εντείνεται περαιτέρω με τη μεταφορά των χωρικών αυτών παιχνιδιών στην κλίμακα του παιδιού, όπου ουσιαστικά η κούκλα και ο μεταβατικός της ρόλος ανάμεσα στο παιδί και τον αναπαριστώμενο χώρο παραμερίζεται και αντικαθίσταται από το ίδιο το παιδί. Σε ένα έτοιμο σκηνικό, κατά μία έννοια, παιχνίδι, το παιδί εκτός από σκηνοθέτης που ήταν προηγουμένως γίνεται και ηθοποιός, ενσαρκωτής των ρόλων που το ίδιο προσδίδει. Είναι η αμεσότητα αυτή που κτίζει και αναπαράγει τα στερεότυπα πιο δραστικά και που γεννά μεγαλύτερη λαχτάρα και όνειρα για την υλοποίηση των σχετικών ταυτοτήτων και ρόλων στον εκτός παιχνιδιού κόσμο. Όταν για παράδειγμα παίζεις από μικρή σε μια ψεύτικη κουζίνα στο μέγεθός σου – και χρησιμοποιώ θηλυκό γένος επειδή κατά τα ελληνικά πρότυπα είναι παρεκκλίνον ένα αγόρι να παίζει με κουζινικά– γεννιέται σταδιακά η ανυπομονησία για τη μετάβαση σε μια πραγματική κουζίνα ενώ παράλληλα επανεγκαθιδρύεται η αντίληψη ότι ο πραγματικός πλέον χώρος της κουζίνας είναι κάτι που αφορά πρωτίστως γυναίκες.



Η ύπαρξη, μάλιστα, αυτή της σύνδεσης ανάμεσα στην χωρική αναπαράσταση και τον αναπαριστάμενο χώρο καθώς και της σχέσης αυτών με την (ανα)κατασκευή κανονικότητων, συνηθειών και ονείρων σε βάθος χρόνου, μπορεί να χρησιμοποιηθεί (και μερικές φορές το κάνει) ακριβώς στη βάση της εκμετάλλευσης της μακρόχρονης επίδρασης του παι-



χνιδιού. Η IKEA για παράδειγμα έχει κυκλοφορήσει παιχνίδια-μινιατούρες τα οποία αναπαριστούν τα κανονικά έπιπλα που κυκλοφορεί. Πέρα από το άμεσο κέρδος που προκύπτει από την αγορά των παιχνιδιών καθαυτών, ο βασικός τους ρόλος είναι η επένδυση στο μέλλον. Η εν λόγω εταιρεία, δηλαδή, δημιουργεί και εγχαράσσει από μικρή ηλικία μια εικόνα οικεία με τα χαρακτηριστικότερα έπιπλα της, η οποία σε μελλοντικό χρόνο μπορεί να ανασυρθεί στη μνήμη μαζί με τις ωραίες (ή ωραιοποιημένες) αναμνήσεις που συνήθως περιτυλίγουν τα παιδικά χρόνια στα πλαίσια ενός ρομαντισμού και να παίξει καθοριστικό ρόλο στην επιλογή των κανονικών πλέον επίπλων. Θυμίζει κατά κάποιο τρόπο τη στρατηγική των Mac Donald's, κατά την οποία όλα τα καταστήματα της αλυσίδας έχουν την ίδια λογική διακόσμησης και χωρικής οργάνωσης, προκειμένου να κατασκευαστεί ένα περιβάλλον αναγνωρίσιμο σε παγκόσμιο επίπεδο, το οποίο σε ένα ξένο τόπο θα προκαλέσει αίσθημα ασφάλειας και πιθανά την επιλογή του ανάμεσα στα άλλα.

Έχει, λοιπόν, μεγάλη σημασία να λαμβάνει κανείς υπόψη του, μαζί με όλα τα άλλα, και το υποκείμενο του σχεδιασμού ενός παιχνιδιού καθώς και τους λόγους που οδηγούν προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση και σχεδιαστική επιλογή. Το παράδειγμα της IKEA υπογραμμίζει την αξία αυτής της διερεύνησης και αναδεικνύει το γεγονός πως βάζοντας τα πάντα κάτω από μια ομπρέλα που λέγεται αναπαραγωγή έμφυλων προτύπων δίχως τη μελέτη των πολυδιάστατων παραγόντων και των ιδιαιτεροτήτων που κάθε περίπτωση έχει, καλύπτονται θεμελιώδη ζητήματα όπως αυτά του κέρδους. Ειδικά το συγκεκριμένο ζήτημα, στον τομέα των παιχνιδιών-αντικειμένων τα οποία ως προϊόντα πλέον κατασκευάζονται, τιμολογούνται και προωθούνται στην αγορά με βάση οικονομικές στρατηγικές, είναι καθοριστικής σημασίας. Η εμπορευματοποίηση του υπερανδρισμού ή της θηλυκότητας αποτελεί μια ιδιαίτερα προσοδοφόρα εμπορική δραστηριότητα. Μια εταιρεία που θα εναντιωνόταν στα κυρίαρχα πρότυπα και θα κατασκεύαζε ουδέτερα παιχνίδια, ακόμα κι αν κατάφερε να κυκλοφορήσει τα προϊόντα της στην αγορά, αυτά με τις παρούσες συνθήκες μάλλον δε θα επιλέγονταν από τα παιδιά, όχι επειδή είναι μια φυσική κατάσταση η ύπαρξη έμφυλων παιχνιδιών και άρα και η επιλογή αυτών στη βάση του φύλου, αλλά επειδή καθημερινά βομβαρδίζονται με προωθητικά μηνύματα-διαφημίσεις έμφυλων παιχ-

διών. Η εταιρεία, λοιπόν, δε θα μπορούσε να είναι ανταγωνιστική και είτε θα κατέρρεε οικονομικά είτε θα είχε μικρό βεληνεκές.

Η ύπαρξη οικονομικών κριτηρίων και στοχεύσεων από εταιρείες συμβάλουν με έναν αντίστοιχο τρόπο ως προς το φύλο και σε άλλα παιχνίδια χωρικής αναπαράστασης, τα οποία δεν γίνονται άμεσα αντιληπτά ως τέτοια. Για παράδειγμα, ένα επιτραπέζιο, ουσιαστικά αποτελεί έναν χώρο, ο οποίος δομείται σε δύο διαστάσεις, πάνω στον οποίο τοποθετούνται πιόνια, φιγούρες, αντικείμενα. Όσον αφορά τα επιτραπέζια, λοιπόν, πέρα από αυτά που ούτως ή άλλως είχαν μια θεματολογία που προοριζόταν για συγκεκριμένο φύλο (όπως το 'Perfect wedding' στο οποίο το κορίτσι -προφανώς- αγόραζε ότι είναι αναγκαίο για ένα γάμο), τελευταία υπάρχει μια τάση κατά την οποία επιτραπέζια που ως τώρα ήταν άφυλα διαχωρίζονται σε έμφυλες εκδόσεις. Έτσι κυκλοφορεί η ροζ Monopoly, όπου τα ακίνητα και τα ξενοδοχεία έχουν αντικατασταθεί με μπουτίκ και εμπορικά κέντρα ή το Scrabble για κορίτσια με λεξιλόγιο στην κατηγορία της μόδας.

Ένα άλλο παράδειγμα παιχνιδιών εναλλακτικής χωρικής αναπαράστασης, ιδιαίτερα διάσημο την τελευταία δεκαετία, είναι αυτά του ψηφιακού χώρου. Πρώιμες εκδοχές αυτών των παιχνιδιών είναι το Gameboy ή οι παιδικοί υπολογιστές, ενώ το πιο εξελιγμένο στάδιο τους μάλλον είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια, τα οποία, λόγω των υψηλής τεχνολογίας γραφικών με τα οποία έχουν σχεδιαστεί, δημιουργούν έναν καθόλα νέο κόσμο, τόσο χωρικά όσο και επίπεδο σχέσεων. Τα παιχνίδια αυτά, εκτός του ότι συχνά είναι διαχωρισμένα και πάλι με έμφυλο τρόπο, με διαφορετική θεματολογία, σχεδιασμό και λογισμικό ανάλογα με το φύλο, συνήθως προωθούνται σε αγόρια και επιλέγονται από αυτά. Πιο συγκεκριμένα, στα περισσότερα online παιχνίδια ρόλων, οι χαρακτήρες, τους οποίους ο παίκτης σχεδιάζει από το μηδέν, μπορούν να είναι οποιουδήποτε φύλου. Η πρώτη παρατήρηση αφορά το εμφανισιακά κομμάτι των χαρακτήρων αυτών. Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι οι γυναικείες φιγούρες, ανθρωπόμορφες, τερατόμορφες, ή ζώομορφες, συνήθως αποδίδονται με υπερτονισμένα τα σεξουαλικά τους χαρακτηριστικά, αναπαράγοντας έτσι την εικόνα της γυναίκας ως σεξουαλικό-αντικείμενο ενώ οι ανδρικές είναι συνήθως στιβαρές και γεροδεμένες. Η δεύτερη παρατήρηση αφορά τις συμπεριφορές που αναπτύσσουν μέσα στο παιχνίδι. Παρόλο που και οι μεν και οι δε επιτελούν τους ίδιους ρόλους και έχουν τις ίδιες στοχεύσεις, επειδή





ακριβώς το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα έκφρασης μέσω αυτών, ακόμα και ομιλίας, παρατηρείται συχνά ότι ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες βάζουν τις γυναικείες φιγούρες να δράσουν είναι βαθιά σεξιστικός. Από τη προσωπική μου εμπειρία, θυμάμαι μια φορά που παίζοντας το διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων World of Warcraft, είχα συναντήσει ένα σκηνικό κατά το οποίο 'για πλάκα' ένας γυναικείος χαρακτήρας είχε ανέβει σε μια εξέδρα, γυμνός, και χόρευε φλερτάροντας και στέλνοντας φιλιά στους παρευρισκόμενους ανδρικούς χαρακτήρες, που είχαν μαζευτεί από κάτω επίσης 'για πλάκα'. Καθώς, λοιπόν, όπως προανέφερα οι παίκτες που βρίσκονται πίσω από τους εκάστοτε χαρακτήρες, ανδρικούς ή γυναικείους, είναι κατά πλειοψηφία αρσενικού φύλου οποιασδήποτε ηλικίας, αφενός διαπιστώνει κανείς τον τύπο εικόνας που έχει ο άνδρας για το θηλυκό φύλο και αφετέρου γεννιούνται κάποιοι προβληματισμοί για την κανονικότητα που συγκροτείται πάνω σε αυτή την εικόνα από τους χρήστες μικρής ηλικίας.



## \_το παιχνίδι-αντικείμενο ως μέσο εξερεύνησης του χώρου

Στα πλαίσια της κυριαρχίας των συγκεκριμένων έμφυλων προτύπων στην κοινωνία, ακόμα και παιχνίδια-αντικείμενα που δεν κατηγοριοποιούνται με τόσο σαφή τρόπο ανάλογα με το φύλο, όπως τα παραπάνω, και θεωρούνται πιο ουδέτερα, γίνεται προσπάθεια να εκφραστούν με ένα διαχωριστικό τρόπο. Μια τέτοια κατηγορία παιχνιδιών είναι αυτά που χρησιμοποιούνται ως μέσο για την κατανόηση και εξερεύνηση του χώρου και των ιδιοτήτων του. Τέτοια είναι για παράδειγμα μια μπάλα, ένα τηλεκατευθυνόμενο ή μια ρόδα. Τα παιχνίδια αυτά είναι άμεσα συνδεδεμένα με τον ευρύτερο χώρο στον οποίο χωροθετούνται και αποκτούν νόημα μόνο μέσα σε αυτόν και μέσω της κίνησης σε αυτόν. Με βάση αυτή τη λογική, ένα παιχνίδι που ο ρόλος του είναι η εξερεύνηση φυσικών ιδιοτήτων, ο προσανατολισμός, η κατανόηση εννοιών όπως το χαμηλά-ψηλά ή το μαλακό-σκληρό μάλλον δεν έχει και τόσο νόημα να διαφοροποιείται στη βάση του φύλου. Και στο βαθμό που δεν το κάνει, οι δραστηριότητες που μπορούν να προκύψουν μέσα σε αυτό είναι ποικίλες και συχνά απρόβλεπτες. Χαρακτηριστικά, πριν κάποιους μήνες, στη προσπάθειά μου να κάνω ένα δώρο στη τρίχρονη ξαδέρφη μου που να ξεφεύγει κατά το δυνατόν από τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών, της πήρα ένα πιστόλι που κάνει σαπουνόφουσκες. Καθώς αυτό τελικά προέκυψε ελαττωματικό, αυτό που απέμεινε ήταν απλά κάτι που προσομοίαζε σε πιστόλι με φώτα που βγάζει ήχους. Ωστόσο η δημιουργικότητα που αναπτύχθηκε, χάρη σε αυτή την ατυχία, η οποία, μάλιστα, παρακίνησε και άλλα τρία παιδιά παρόμοιας ηλικίας -όλα κορίτσια- να παίξουν ήταν απρόσμενη· το μηχανήμα αυτό προσομοιάστηκε αρχικά με πραγματικό πιστόλι με αποτέλεσμα τέσσερα κορίτσια να παίζουν πόλεμο και στη συνέχεια μετατράπηκε σε ένα πιστολάκι μαλλιών με το οποίο στέγνωναν η μία τα μαλλιά της άλλης.

Οι περιπτώσεις, ωστόσο, που δεν υφίσταται διαφοροποίηση με βάση το φύλο αρχίζουν και εκλείπουν. Προκειμένου αυτά να γίνουν πιο αρεστά αλλά και να μπορούν μέσω μικρών τροποποιήσεων να κυκλοφορούν επιτυχώς σε διαφορετικές εκδοχές, υφίστανται μια τέτοια διάκριση, ακόμα και με τον πιο απλό τρόπο. Για παράδειγμα, ο διαχωρισμός μπορεί να υλοποιείται μέσω της χρωματικής διαφοροποίησης ή με το να φέρει κάποια διακοσμητικά σχέδια που είναι συνδυασμένα με κάποιο φύλο (π.χ. λουλούδια για το κορίτσι) και σίγουρα με τη διαφοροποίηση στη συσκευασία του παιχνιδιού. Βέβαια, ο πιο κλασικός τρόπος, που τραβά και πιο έντονα το βλέμμα είναι η απεικόνιση μιας σκηνής ή κάποιου προσώπου, φανταστικού ή πραγματικού, πάνω στο εκάστοτε παιχνίδι. Ο διαχωρισμός, πέραν του προφανούς που υπάρχει στους παιδικούς ήρωες, οι οποίοι σε μεγάλο βαθμό δημιουργούνται από παιδικές σειρές και ταινίες (όπως η Sailor Moon για τις κοπέλες ή ο Yugi από το Yu-Gi-Oh), προχωρά και σε υπαρκτά πρόσωπα σε αναλογία με την ιδιότητα τους. Έτσι, pop τραγουδίστριες-ηθοποιοί-performers προωθούμενοι από την Nickelodeon, όπως η Miley Cyrus και η Ariana Grande, συχνά απεικονίζονται σε διάφορα αντικείμενα και παιχνίδια

που προμοτάρονται στα κορίτσια, ενώ γνωστοί ποδοσφαιριστές είναι μια από τις πιο συνηθισμένες απεικονίσεις πραγματικών προσώπων σε παιχνίδια προωθούμενα σε αγόρια.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι η λογική της αναπαράστασης, είτε χωρικής είτε προσωπικής, που αναλύσαμε πιο πάνω, δεν είναι κάτι μονοδιάστατο που χρησιμοποιείται με έναν και μόνο τρόπο. Αντίθετα, μεταφερόμενη στις δύο διαστάσεις, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους πέρα από τον αναμενόμενο και προφανή, προκειμένου να δημιουργήσει τους επιθυμητούς συνειρμούς.



## \_ το παιχνίδι-δραστηριότητα

Αν, λοιπόν, όλα αυτά τα παιχνίδια-αντικείμενα μπορούν και ελέγχονται σε σημαντικότατο βαθμό από τους ενήλικες, είτε αυτοί είναι η εταιρεία σχεδιασμού, κατασκευής, promotion και πώλησης είτε κατά την αγορά αυτών από τον γονιό ή ένα φίλο, τι συμβαίνει με τα παιχνίδια που είναι απαλλαγμένα από τέτοιου είδους προϊόντα; Παιχνίδια τα οποία έχουν ως κέντρο τη δραστηριότητα σε ένα χώρο, όπως το γνωστό κυνηγητό, το κρυφτό, τα μήλα ή θεατρικά παιχνίδια, παιχνίδια ρόλων, ομαδικά παιχνίδια μάθησης και παιχνίδια δύναμης εκ των πραγμάτων εμπεριέχουν σε αρκετά μεγαλύτερο βαθμό τη συμμετοχικότητα των παιδιών για τον καθορισμό τους, για τη δημιουργία κανόνων και γενικότερα του πλαισίου μέσα στο οποίο θα λειτουργήσουν.

Αυτά τα παιχνίδια εκ των πραγμάτων είναι δύσκολο να διαχωριστούν στη βάση τους ως προς το φύλο και να αναφέρονται αποκλειστικά σε μία έμφυλη ομάδα, επειδή ακριβώς είναι σε μεγάλο βαθμό απαλλαγμένα από έτοιμα αντικείμενα-προϊόντα που διχοτομούνται όπως περιγράφηκε παραπάνω. Άρα συγκεκριμένα σε αυτά έχει ένα νόημα να εξετάσει κανείς τον τρόπο και τη διαδικασία διεξαγωγής τους, ως προς το χώρο, τις σχέσεις μεταξύ των συμμετεχόντων σε αυτά αλλά και το ευρύτερο περιβάλλον μέσα στο οποίο τοποθετούνται.

Ως προς το χώρο, λοιπόν, αυτά μπορούν να τοποθετηθούν σε έναν οποιοδήποτε έχει μια σχετική ευρυχωρία προκειμένου να εξελιχθούν. Ενδεικτικά, μπορεί να είναι στο δωμάτιο ενός σπιτιού (όπως στο παράδειγμα της τυφλόμυγας), σε μία σχολική τάξη, σε έναν παιδότοπο, σε μια αλάνα (ελεύθερη ή οριοθετημένη), στη παιδική χαρά, στο πάρκο, η σε κάποιο γήπεδο. Βλέπουμε, δηλαδή, ότι οι χώροι διεξαγωγής μπορεί να είναι ιδιωτικοί ή δημόσιοι, εξειδικευμένοι ως προς το παιδί ή μικτοί, ελεύθεροι-ανοικτοί ή οριοθετημένοι<sup>1</sup>. Το κοινό το οποίο συνυπάρχει σε όλες αυτές τις περιπτώσεις και τις δραστηριότητες που μπορούν να αναπτυχθούν σε καθεμία από αυτές, είναι ότι τις περισσότερες φορές και ειδικά στις πιο μικρές ηλικίες, υφίσταται συνεχώς έλεγχος από κάποιον μεγαλύτερης ηλικίας. Απλά ο έλεγχος αυτός διαφοροποιείται ως προς τον τρόπο, το χρόνο, και το υποκείμενο του, ανάλογα με το χώρο. Έτσι, για παράδειγμα, μέσα στο σπίτι ο έλεγχος μπορεί να μην είναι άμεσος, με τη συνεχή εποπτεία κάποιου, ωστόσο ο ίδιος ο χώρος και τα αντικείμενα μέσα σε αυτόν λειτουργούν περιοριστικά, ενώ σε διπλανό δωμάτιο συνήθως υπάρχει κάποιος μεγαλύτερος, έτοιμος να παρέμβει. Σε χώρους όπως είναι ο παιδότοπος ή το σχολείο, το νηπιαγωγείο, ο παιδικός σταθμός και το προαύλιό τους, υφίσταται αντίστοιχα έλεγχος από κάποιον αρμόδιο ή τον σχετικό παιδαγωγό ανάλογα με τη βαθμίδα, ο οποίος μάλιστα συχνά συντονίζει το παιχνίδι και τους ρόλους που θα παρθούν σε αυτό. Σε χώρους ανοικτούς, ειδικά μέχρι κάποια ηλικία, το παιδί συνήθως συνοδεύεται

<sup>1</sup> το οριοθετημένο δεν ορίζει απαραίτητα έναν χώρο κλειστό και ιδιωτικό. το σχολικό προαύλιο για παράδειγμα είναι ανοιχτός και δημόσιος (συνήθως) χώρος, αλλά οριοθετημένος από κάγκελα

από κάποιο μεγαλύτερο για λόγους ασφάλειας, πιθανά το γονιό, με το παιχνίδι να εξελίσσεται συνεχώς υπό την εποπτεία του. Έτσι, λοιπόν, ενώ το παιδί αναλαμβάνει μεν ενεργό δράση για τον καθορισμό του παιχνιδιού, η ελεγκτική αυτή πρακτική καθιστά δυνατή την παρέμβαση του μεγαλύτερου, όποτε αυτός το θεωρεί απαραίτητο (συμπεριλαμβανομένης της ανάρμοστης συμπεριφοράς) και έτσι τη δημιουργία κάποιων άορατων ορίων. Τα όρια αυτά, γίνονται ακόμα πιο διακριτά και κλειστά, στην περίπτωση του συντονισμού του παιχνιδιού από τον ενήλικα. Για παράδειγμα, στο θεατρικό παιχνίδι, οι ρόλοι που κατανέμονται από τον συντονιστή δημιουργούν μια συγκεκριμένη κατάσταση. Αυτή, από έμφυλη σκοπιά, μπορεί να λειτουργήσει προς διαφορετικές ανά περίπτωση κατευθύνσεις· η ελεύθερη και κυκλική κατανομή ρόλων από τη μία σε όλα τα παιδιά δίνει τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ποικίλες εμπειρίες, ενώ από την άλλη η κατανομή τους με βάση τα ηγεμονικά πρότυπα (που επειδή ακριβώς είναι ηγεμονικά μάλλον είναι και πιο συχνή αυτή η κατανομή) επιφέρουν την περεταίρω παγίωση τους και τον ενστερνισμό τους εκ μέρους του παιδιού.

Πέραν όμως αυτού του παρεμβατικού καθεστώτος, η δράση στο εσωτερικό του παιχνιδιού από το παιδί διαφοροποιείται ως προς το φύλο και αναπαράγει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά στη βάση αυτού. Καθώς στο παιχνίδι αναπαράγονται, κατανοούνται και ενσωματώνονται στοιχεία και συμπεριφορές από την καθημερινότητα του παιδιού και τις βιωμένες εμπειρίες του και εφόσον η πραγματικότητα του, από την οποία τροφοδοτούνται τα βιώματά του, και η κοινωνία στην Ελλάδα είναι διπολική ως προς το φύλο, εκ των πραγμάτων έμφυλες τάσεις και διαφορετικές συμπεριφορές θα εμφανίζονται και μέσα στο παιχνίδι. Υπό αυτό το πρίσμα, είναι φυσικό επόμενο αγόρια να αναλαμβάνουν περισσότερες πρωτοβουλίες μέσα στο παιχνίδι, να έχουν επιθετικότητα και υπερκινητικότητα ή να υιοθετούν ηγεμονικούς ρόλους, ενώ το κορίτσι να είναι πιο ήρεμο, λιγότερο επιθετικό, φρονιμότερο, να αναλαμβάνει λιγότερες ευθύνες ή να παρουσιάζει σε ένα βαθμό παθητικότητα. Φυσικά αυτά τα χαρακτηριστικά δεν είναι καθολικά ούτε ορίζουν δύο ομοιογενείς στο εσωτερικό τους κατηγορίες ανά φύλο. Ο ρόλος που αναλαμβάνει κάθε παιδί σχετίζεται και με την προσωπικότητά του, τα ερεθίσματα που έχει αλλά και τον κοινωνικό περίγυρο που προφανώς δεν είναι κοινός για όλους. Ωστόσο, σε ένα συνολικότερο επίπεδο, αυτό που προσπαθώ να περιγράψω είναι η ύπαρξη κάποιων τάσεων, οι οποίες συναντούνται ιδιαίτερα συχνά και είναι γενικά επικρατούσες μέσα στην κοινωνία μας.

Βέβαια, εκτός από τις διαφορετικές συμπεριφορές που παρουσιάζονται μέσα στο ίδιο παιχνίδι, υπάρχουν και οι περιπτώσεις όπου αυτό δεν είναι καν κοινό και για τα δύο φύλα αλλά διαχωρίζεται, με το κάθε φύλο να παίζει ξεχωριστά. Για παράδειγμα, συχνά συναντά κανείς αγόρια να παίζουν 'πόλεμο' ή κορίτσια να παίζουν με το σχοινάκι και να χτενίζουν η μία την άλλη σαν να είναι στο κομμωτήριο, πολύ σπάνια όμως βλέπει κανείς το αντίθετο ή έστω την κοινή συμμετοχή σε αυτά.



Αυτό, διαφαίνεται καθαρά και σε παιχνίδια-αθλήματα, με το ποδόσφαιρο, για παράδειγμα, να είναι ένα κατά βάση ανδρικό παιχνίδι και το βόλεϊ γυναικείο (διαχωρισμός που διαπερνά όλες τις ηλικίες). Μάλιστα, υπάρχουν περιπτώσεις που εκφράζεται δυσaréσκεια όταν κάποιο παιδί επιδιώκει ή εκφράζει την επιθυμία του να παίξει σε ένα παιχνίδι που είτε προωθείται ως του αντίθετου φύλου, είτε οι συμμετέχοντες σε αυτό είναι του αντίθετου φύλου. Θυμάμαι χαρακτηριστικά στο σχολείο μου, πως όταν κάποιο αγόρι ήθελε να παίξει μαζί μας (πράγμα σπάνιο) δυσανασχετούσαμε επειδή θα μας 'χαλούσε το παιχνίδι με τις βλακείες του' ή αντίστοιχα αν κάποια κοπέλα ήθελε να παίξει ποδόσφαιρο με τα αγόρια (πράγμα ακόμα πιο σπάνιο) αυτά εξάπτονταν και συχνά την έδιωχναν. Ο διαχωρισμός αυτός, βέβαια, δεν προάγεται μόνο από τα ίδια τα παιδιά. Ενήλικες προωθούν, επικροτούν ή απορρίπτουν συγκεκριμένες δραστηριότητες ανάλογα με το φύλο. Έτσι, υπάρχει έντονη αποδοκίμασία των βίαιων και επιθετικών παιχνιδιών για τις κοπέλες ή των 'κοριτσιστικών παιχνιδιών' για τα αγόρια, καθώς ειδικά για τα τελευταία υπάρχει και ένα κοινωνικό κόστος που σχετίζεται με τα έντονα ομοφοβικά χαρακτηριστικά της ελληνικής κοινωνίας. Η άμεση αυτή παρέμβαση και επιρροή των μεγαλύτερων στην επιλογή του παιχνιδιού, είναι καθοριστικής σημασίας, όχι μόνο για το ίδιο το παιχνίδι και τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που αυτό παράγει, αλλά γενικότερα για την περαιτέρω αποδοχή της έμφυλης διάκρισης αλλά και της ομοφοβίας εκ μέρους των παιδιών.

Τέλος, έχει ένα νόημα να αναφέρουμε και μία τάση που συναντάται τελευταία σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών ή οποία γεννά κάποιους

γενικότερους προβληματισμούς. Συγκεκριμένα, πρόκειται για την πρακτική κατά την οποία παιχνίδια αυτής της ευρείας κατηγορίας, τα οποία όπως προανέφερα είναι κατά βάση απαλλαγμένα αντικειμένων, επιδιώκεται να αντικειμενοποιηθούν και να μετατραπούν σε έτοιμο προϊόν. Για παράδειγμα, το λεγόμενο 'κουτσό', αντί να σχεδιάζεται στα πλακάκια του πεζοδρομίου, όπως συνηθιζόταν, και να παίζεται απλά με μία πέτρα, πλέον μπορεί να πωληθεί ως έτοιμο προϊόν, σχεδιασμένο σε ένα 'χαλί', με όλα τα απαραίτητα σύνεργα, με οδηγίες κ.λπ. Πίσω από την ευκολία που παρουσιάζει μια τέτοια πρακτική, κατά την οποία κάθε δραστηριότητα γίνεται προσπάθεια να περιοριστεί σε συγκεκριμένα πλαίσια, υποβόσκουν διάφορες προβληματικές. Αφενός με αυτόν τον τρόπο περιχαράκωνεται η φαντασία και η δημιουργικότητα του παιδιού, που αντί να σχεδιάζει κάτι από το μηδέν και να ορίσει τους δικούς του κανόνες και το δικό του πλαίσιο διεξαγωγής, προσαρμόζει τη δραστηριότητα του σε συγκεκριμένα όρια. Αφετέρου, γεννιέται ένας προβληματισμός ευρύτερος σχετικά με το ρόλο των εταιρειών στον τομέα του παιχνιδιού. Περιγράφηκε και προηγουμένως στον τομέα των παιχνιδιών-αντικειμένων πως οι εταιρίες κατασκευής, πώλησης και promotion ενός παιχνιδιού λειτουργούν κερδοσκοπικά ως προς αυτό, αδιαφορώντας για το κοινωνικό περιεχόμενο του. Στα πλαίσια αυτά, λοιπόν, είναι φυσικό επόμενο να υπάρχει η τάση να μετατραπεί κάθε τι σε αντικείμενο-προϊόν, ακόμα και αν εγγενώς δεν είναι, προκειμένου να μπορεί να αποκτήσει αξία ανταλλαγής. Υπό αυτό το πρίσμα, κι εφόσον υπάρχει η τάση εγκιβωτισμού των παιχνιδιών-δραστηριοτήτων, προκειμένου να γίνουν πιο αρεστά αυτά τα παιχνίδια, δυνητικά μπορούν να ακολουθήσουν κι αυτά με τη σειρά τους μια στρατηγική marketing διαφοροποιημένη με βάση το φύλο, όπως έχει περιγραφεί και στις προηγούμενες κατηγορίες.

## — συμπεράσματα και κάποιες σκέψεις

Με βάση, λοιπόν, όλα τα παραπάνω και εξετάζοντας όλες αυτές τις ανόμοιες εκδοχές παιχνιδιού και τη σχέση τους με το ζήτημα του φύλου, αναδεικνύεται ότι μέσα στο παιχνίδι τα παιδιά επιτελούν παραστατικά ή δραματουργικά, ή με άλλα λόγια υποδύονται, τον ανδρισμό και τη θηλυκότητα –έστω και με διαφορετικούς κάθε φορά τρόπους– και κατ' επέκταση, δομούν την προσωπικότητά τους με βάση αυτό το ιδίωμα και συγκροτούν τις έμφυλες ταυτότητές τους, επιδιώκοντας παράλληλα την αποδοχή. Οι περιορισμοί που αντικειμενικά δημιουργούνται μέσω της έμφυλης διάκρισης των παιχνιδιών, κατά την οποία τα κορίτσια σπάνια έως ποτέ έρχονται σε επαφή με τα 'παιχνίδια των αγοριών' και τις δράσεις που μπορούν να αναπτυχθούν στα πλαίσια αυτών ή το αντίστροφο, εκ των πραγμάτων αποκλείουν για τα παιδιά, οποιουδήποτε φύλου, την δυνατότητα να έρθουν σε επαφή, να αποκτήσουν ή να διερευνήσουν ένα μεγάλο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων.

Σε αυτά τα πλαίσια, ένας συχνός ισχυρισμός είναι ότι επιτρέποντας στο παιδί να αναπτύξει ελεύθερα και ολόπλευρα την προσωπικότητά του, επαφίοντας το ζήτημα στον υποκειμενικό παράγοντα, θα γινόταν δυνατή η διερεύνηση μιας μεγάλης γκάμας επιλογών, χωρίς το άγχος για το αν κάθε μία από αυτές είναι συμβατή με το φύλο του. Χωρίς να προσπαθώ να αναιρέσω καθ' ολοκλήρου αυτό το επιχείρημα και τη μεγάλη σημασία που έχει να παρέχεται στο παιδί η μεγαλύτερη δυνατή ελευθερία επιλογών αλλά και να προωθείται η συνειδητοποίηση ότι μπορεί και πρέπει να είναι ελεύθερο, όσο αυτό παραμένει σε ατομικό επίπεδο και δεν επιδιώκεται συλλογικά, ώστε να υλοποιηθούν μετατοπίσεις στο κεντρικό σκηνικό, θα ελλοχεύει πάντα ο στιγματισμός του παιδιού αυτού, λόγω της παρέκκλισής του από την κανονικότητα, ή το ενδεχόμενο του φόβου και της ανασφάλειας εκ μέρους των παιδιών να κάνουν μία 'παρεκκλίνουσα' επιλογή.

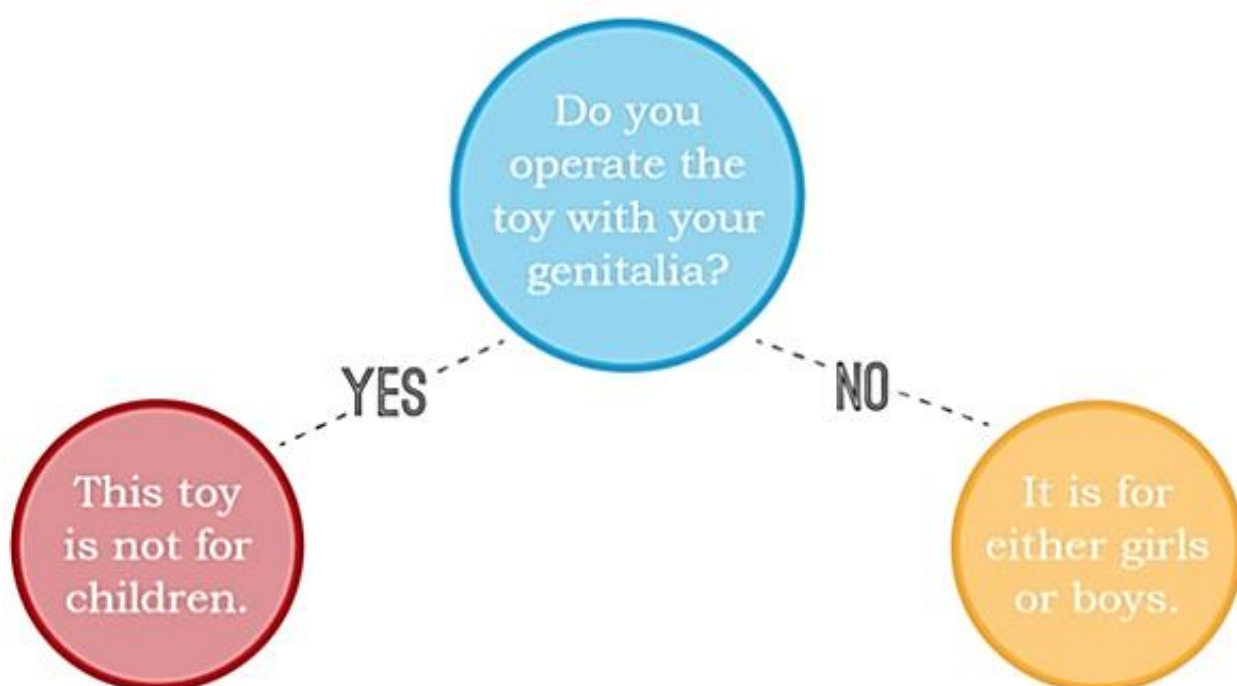
Παράλληλα, συχνά αναπτύσσεται μια άλλη ρητορική, κατά την οποία πρέπει να υπάρξει προσπάθεια ώστε το παιχνίδι να γίνει άφυλο, να καταργηθεί ο διαχωρισμός του ροζ-μπλε και το γενικότερο έμφυλο marketing, αφήνοντας το παιδί να επιλέξει όντως ελεύθερα ανάμεσα σε όλα τα παιχνίδια. Στην Ελλάδα η θέση αυτή υπάρχει κυρίως σε θεωρητικό επίπεδο, χωρίς προσπάθειες έμπρακτης υλοποίησης, ωστόσο σε άλλες χώρες έχουν γίνει κάποιες αξιολογικές προσπάθειες προς αυτή την κατεύθυνση είτε από οργανώσεις (για παράδειγμα την 'Let toys be toys' στο Ηνωμένο Βασίλειο ή την 'Play Unlimited' στην Αυστραλία) ή κι από εταιρείες που κάνουν έμπρακτες κινήσεις απέναντι στην έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών. Ωστόσο, ακόμα κι αν πραγματοποιούνταν στην Ελλάδα μια τέτοια κίνηση, στο βαθμό που θα αφορούσε απλά στον τομέα του παιχνιδιού ή γενικότερα τον κόσμο του παιδιού θα παρέμενε αποσπασματική. Το παιχνίδι, οποιουδήποτε τύπου κι αν είναι αυτό, αποτελεί πολιτισμικό προϊόν που εμπεριέχει ιδεολογία και αντιλείπει τις θεματικές του από τον ηγεμονικό λόγο, την κεντρική πολιτική και τη μαζική κουλτούρα μιας κοινωνίας. Μόνο ως τέτοιο, λοιπόν, μπορεί να



μελετάται τόσο το ίδιο, όσο και οι τροποποιήσεις πάνω σε αυτό. Όσο η κοινωνία παραμένει διαποτισμένη με την έμφυλη διπολικότητα, το παιχνίδι αναγκαστικά θα διαπερνάται απ' αυτή. Αυτό αποδεικνύεται άλλωστε κι από τα παιχνίδια-δραστηριότητες, τα οποία, ακόμα κι όταν είναι κοινά για τα δύο φύλα και δεν χρησιμοποιούν έτοιμα αντικείμενα, εκφράζουν στο εσωτερικό τους έμφυλες συμπεριφορές, μέσω των ρόλων που τα παιδιά υιοθετούν σε αυτά. Αυτό βέβαια δε σημαίνει πως οι προσπάθειες για το άφυλο παιχνίδι είναι ανάξιες λόγου ή ότι δε θα μετρούσαν πολλά βήματα μπροστά στην έμφυλη διχοτόμηση· σημαίνει απλά πως αυτό από μόνο του δεν αρκεί και ότι το ζήτημα οφείλει να εξετάζεται σε πολλά επίπεδα συγχρόνως, μελετώντας παράλληλα τα διάφορα επιμέρους αλλά και το συνολικό. Όσο η συζήτηση και η ευαισθησία πολλών σταματά στον παιδικό κόσμο και δεν αγγίζει την κοινωνία γενικότερα η οποία γεννά την έμφυλη αλλά και κάθε είδους καταπίεση, τότε η ρίζα του προβλήματος θα παραμένει ανέγγιχτη και θα αναγεννά το πρόβλημα έστω και διαφοροποιημένο. Είναι τουλάχιστον αντιφατική η 'ευαισθησία' για τα βίαια παιχνίδια, τη στιγμή που για τη βία και την καταπίεση (έμφυλη, σωματική, λεκτική, ταξική, οικονομική) που ασκείται καθημερινά στην κοινωνία γίνεται αναφορά από τον κυρίαρχο λόγο μόνο σε ακραία περιστατικά, ή για τα 'κοριτσίστικα' παιχνίδια που είναι πολύ συχνά σχετιζόμενα με τις οικιακές δουλείες, τη στιγμή που στα περισσότερα νοικοκυριά οι οικιακές δουλείες και η ανατροφή των παιδιών είναι στην αρμοδιότητα της γυναίκας, ή για την ύπαρξη ανταγωνισμού και ηγεμονικών τάσεων στα 'αγορίστικα' παιχνίδια, τη στιγμή που η κοινωνία, οι πολιτικές επιλογές και η οικονομία της αναπαράγονται ακριβώς πάνω σε αυτά τα χαρακτηριστικά.

Αναμφισβήτητα, μετατοπίσεις μπορούν να υλοποιηθούν. Το ανδρικό και το γυναικείο, δεν είναι κάτι δεδομένο και αμετάβλητο, αλλά αντίθετα εξαρτάται από την έμφυλη τάξη πραγμάτων του συγκεκριμένου χωρο-χρονικού πλαισίου αναφοράς, το οποίο μπορεί να αμφισβητηθεί και να τροποποιηθεί. Προκειμένου, λοιπόν, να μετρήσουμε όντως βήματα μπροστά και οι εκάστοτε επιδιώξεις, κινήσεις ή ευαισθησίες να έχουν συνολικότερα χαρακτηριστικά και να είναι σε θέση να πετύχουν ουσιώδεις αλλαγές, είναι αναγκαίο να μελετήσουμε τόσο τις δυνατότητες που υπάρχουν ως προς τις μερικές διεκδικήσεις και τη δυναμική που αυτές μπορούν να πάρουν (για παράδειγμα ως προς το παιχνίδι, τη δημιουργία κάποιας σχετικής οργάνωσης ή την προώθηση εναλλακτικών παιχνιδιών) όσο και το διευρυμένο καθεστώς που γεννά όχι μόνο τα έμφυλα, αλλά κάθε είδους πρότυπα, καταπίεση, διαχωρισμό και ανισότητα.

# HOW TO TELL IF A TOY IS FOR BOYS OR GIRLS: A GUIDE



---

## \_βιβλιογραφία

‘Τα παιχνίδια των παιδιών: Περισσότερο έμφυλα από ποτέ’, Δήμητρα Κογκίδου, 12/04/2014, διαθέσιμο στο [www.tvxs.gr](http://www.tvxs.gr)

‘Θέλετε παιχνίδι για αγοράκι ή για κοριτσάκι;’, Δήμητρα Κογκίδου, 02/06/2014, διαθέσιμο στο [www.ouraniotoksofamilies.blogspot.gr](http://www.ouraniotoksofamilies.blogspot.gr)

‘Βιολογικό φύλο, κοινωνικό φύλο και ταυτότητα του Εγώ’, Patricia Turner, 1998, μετάφραση: Ευαγγελία Γαλανάκη, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, απόσπασμα διαθέσιμο στο [www.socialpsychology.wordpress.com](http://www.socialpsychology.wordpress.com)

‘Το σχολείο ως πολιτισμικό πλαίσιο κατασκευής έμφυλων ταυτοτήτων και ως ένα προνομιακό πεδίο για την άρση του σεξισμού’, Δήμητρα Κογκίδου, διαθέσιμο στο [www.eif.gov.cy](http://www.eif.gov.cy)

‘Lego still builds gender stereotypes’, Helen Czerski, 06/06/2014, διαθέσιμο στο [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

‘Ο ρόλος του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία της ειδικής αγωγής’, Χριστίνα Κοτρώνη, διαθέσιμο στο [www.academia.edu](http://www.academia.edu)

‘Το παιχνίδι και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού’, Έφη Γέρου, διαθέσιμο στο [www.inpsy.gr](http://www.inpsy.gr)

‘Η θεραπευτική αξία του παιχνιδιού’, Χαρίκλεια Μανουσάκη, 26/02/2014, διαθέσιμο στο [www.antikleidi.gr](http://www.antikleidi.gr)

‘Άλφρεντ Άντλερ – Το παιχνίδι και η ψυχολογία του’, απόσπασμα από το βιβλίο του Άλφρεντ Άντλερ ‘Ανθρώπινοι χαρακτήρες’ του 1956, Μάιος 2015, διαθέσιμο στο [www.antikleidi.gr](http://www.antikleidi.gr)

‘Πώς επηρεάζουν τα παιχνίδια την ανάπτυξη των αγοριών’, 14/05/2015, διαθέσιμο στο [www.enikos.gr](http://www.enikos.gr)

‘Ο διαχωρισμός των παιχνιδιών εμποδίζει την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών’, 29/10/2014, διαθέσιμο στο [www.thetoc.gr](http://www.thetoc.gr)

‘Το παιχνίδι των έμφυλων ταυτοτήτων’, Κλεοπάτρα Λυμπέρη, 13/08/2010, διαθέσιμο στο [www.enet.gr](http://www.enet.gr)

‘Τα παιχνίδια έχουν γένος;’, Χριστίνα Πουλίδου, 02/01/2014, διαθέσιμο στο [www.protagon.gr](http://www.protagon.gr)

‘Μάρκετινγκ και παιχνίδια: Μια κερδοφόρα αγορά που αναπαράγει έμφυλα στερεότυπα’, Δήμητρα Κογκίδου, 30/10/2014, διαθέσιμο στο [www.alterthess.gr](http://www.alterthess.gr)

‘Κατασκευή έμφυλων ταυτοτήτων μέσα από το παιχνίδι και η (ανα)παραγωγή του ηγεμονικού ιδεώδους’, διαθέσιμο στο [www.eclass.uth.gr](http://www.eclass.uth.gr)