

Τα παιδιά παίζει. Η εξέλιξη του παιδικού παιχνιδιού στον Δυτικό Κόσμο

[Πολιτισμός](#) / [Παιδεία-Εκπαίδευση](#)

[Ηλίας Λιαμής, Σύμβουλος Ενότητας Πολιτισμού](#)



Σήμερα το παιχνίδι έχει τη μορφή του video game. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί προϊόν μέσω του οποίου διακινούνται δισεκατομμύρια δολάρια. Το πιο σημαντικό όμως είναι πως, μέσα σε τρεις σχεδόν δεκαετίες, το παιδικό παιχνίδι άλλαξε εντελώς ως προς τη φύση του, την κατασκευή και τη στοχοθεσία του. Αυτό που έμεινε όμως ίδιο, ιδιαίτερα στα παιδιά, είναι η ανάγκη του παιδιού να παίζει. Ανάγκη διαχρονική που αποτυπώθηκε και στην εξέλιξη του παιχνιδιού στον Δυτικό Κόσμο, ιδιαίτερα από την βιομηχανική επανάσταση και μετά.

Οι ψυχολόγοι μας εξηγούν ότι το παιχνίδι είναι τόσο σημαντικό για το παιδί, όσο και η δουλειά για τον ενήλικο. Πρέπει ωστόσο να διακρίνουμε το παιχνίδι που έχει κοινωνικό και συναγωνιστικό χαρακτήρα, όπως τα αθλήματα, από το παιχνίδι που χρησιμοποιείται συνήθως αποκλειστικά από το παιδί, με το οποίον αναπτύσσει μαζί του έναν βουβό διάλογο και απομονώνεται στον δικό του κόσμο, όπου βρίσκει διέξοδο η φαντασία του. Συνήθως ένα έξυπνο παιδί κατορθώνει να παίζει μόνο του,

χωρίς να πλήττει, ενώ ένας συνομήλικός του πιο επιπόλαιος και εξωστρεφής, βαριέται σύντομα και αναζητά συντροφιά.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκίνα από την εποχή των σπηλαίων και καταλήγει στη σύγχρονη εποχή. Παντού και πάντοτε τα παιδιά παίζουν.



Τα παιχνίδια μπορούν να χωριστούν σε δύο μεγάλες κατηγορίες: σε εκείνα που παριστάνουν ανθρώπους και αντικείμενα σε μικρογραφία, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στα αγοράκια και τα κοριτσάκια να παίξουν τους μεγάλους, και στα άλλα, που δεν έχουν καμία σχέση με την καθημερινή ζωή και η διασκέδαση που προσφέρουν προσδιορίζεται από την ίδια τους τη μορφή. Τα παιχνίδια που ανήκουν στη δεύτερη κατηγορία είναι σχεδόν όλα πανάρχαια, διαδεδομένα περίπου σε όλον τον κόσμο. Πρόκειται για αντικείμενα που αποσύρονται και επανεμφανίζονται και που η προέλευσή τους δύσκολα εξηγείται, ακριβώς γιατί είναι απόλυτα ξεκομμένα από την κοινωνική ζωή.

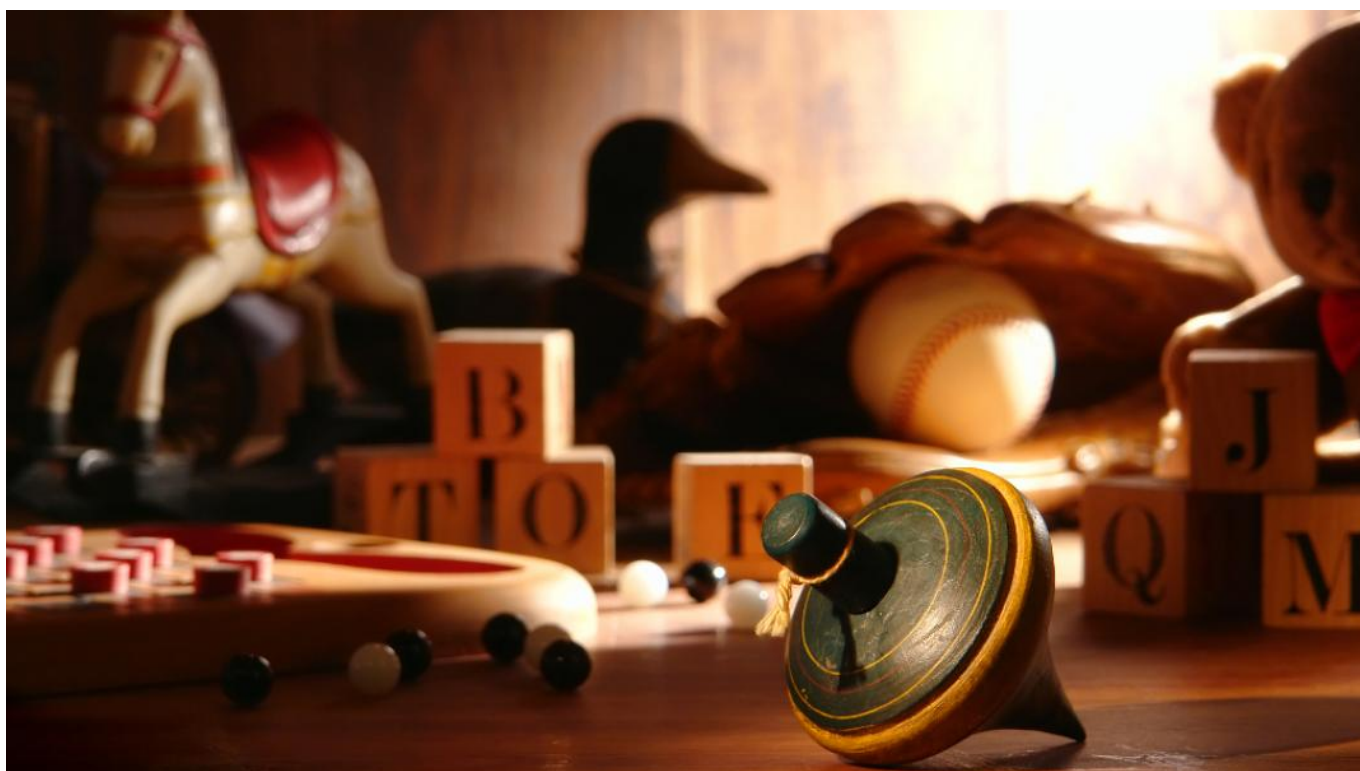
Μία από τις πιο χαρακτηριστικές περιπτώσεις είναι το γιογιό, ένα παιχνίδι που αποτελείται από δύο ξύλινους δίσκους αντικριστά τοποθετημένους. Με λίγη τέχνη μπορεί κανείς να τους κάνει να ανεβοκατεβαίνουν κατά μήκος του σπάγκου που είναι τυλιγμένος στο διάστημα ανάμεσα στους δύο δίσκους. Το γιογιό, που φιγουράριζε στους ελληνικούς αμφορείς του 5ου αιώνα, εξαφανίστηκε για χιλιετηρίδες και παρουσιάστηκε πάλι στη διάρκεια του Διευθυντηρίου στη Γαλλία, ξαναχάθηκε και έγινε τελικά, για σύντομο χρονικό διάστημα, ομαδική μανία για μικρούς και μεγάλους γύρω στα 1932. Αποδείχθηκε όντως διαχρονικό και κυκλοφορεί μέχρι τις μέρες μας.

Ο «διάβολος», δύο κώνοι ενωμένοι στην κορυφή που ο παίκτης τους πετάς στον

αέρα και τους ξαναπιάνει με ένα σπάγκο τεντωμένο ανάμεσα σε δύο ξυλαράκια, έφτασε στην αυλή του Λουδοβίκου από την Κίνα. Ύστερα εξαφανίστηκε, επέστρεψε στην εποχή του Ναπολέοντα και έγινε, μαζί με το τσέρκι, που ονομαζόταν επίσης «παιχνίδι των Χαρίτων», ένα από τα σύμβολα των καθωσπρέπει δεσποινίδων στα χρόνια της υπόθεσης Ντρέιφους.

Κάτι ανάλογο θα μπορούσαμε να πούμε για το τσέρκι, την μπάλα ή τις συνθέσεις με βάση τους ξύλινους κύβους. Το 1896 το οικογενειακό περιοδικό η φύσις περιέγραφε ούτε λίγο ούτε πολύ 51 είδη σβούρας, το ένα διαφορετικό από το άλλο.

Μεγαλύτερες δυνατότητες εξελίξεως είτε στον τομέα της βιομηχανίας των παιχνιδιών είτε στον τομέα της απασχολήσεως με αυτά, προσφέρουν τα παιχνίδια που αντιγράφουν την καθημερινή ζωή. Δύο κλασικά παραδείγματα: Πρώτο, η κούκλα, δηλαδή μία επίκληση στο μητρικό ένστικτο το οποίο εκφράζεται επίσης και σε άλλες εκδηλώσεις της κοινωνικής ζωής, όπως λόγου χάρη, το τραπέζι, η κουζίνα το σαλόνι, όπου τα κοριτσάκια παίζουν τις κυρίες ή το κατάστημα που γίνονται ανάλογα πωλήτριες οι πελάτισσες. Δεύτερο παράδειγμα τα όπλα, σύμβολο φυγής και περιπέτειας, που βάζουν σε ανήσυχες σκέψεις επιφυλακτικές μητέρες και φοβιτσιάρες θείες, έτοιμες να φανταστούν ότι ο Ζορό ή ο λοχίας Σώντερς που υποδύεται το αγοράκι τους, θα εξελιχθεί σε συζυγοκτόνο η ληστή τραπεζών. Αδικαιολόγητοι φόβοι, απαντούν οι ψυχολόγοι. Η επιθετικότητα σύντομα ξεθυμαίνει.



Ιδιαίτερα στον τομέα των όπλων, η βιομηχανία παιχνιδιών έκανε τα τελευταία 60

χρόνια τεράστιες προόδους. Αντί για παλιά μαύρα τενεκεδένια πιστόλια και κυνηγετικά όπλα με τα χάρτινα καπούλια, μας προσέφερε, ιδιαίτερα από την δεκαετία του 90 και μετά, τέλειες απομιμήσεις, σε σημείο που ανάγκασε τα υπουργεία εμπορίου διαφόρων κρατών να επιβάλουν έντονο χρωματισμό των όπλων παιχνιδιών προκειμένου να μην χρησιμοποιηθούν σε αληθινές εγκληματικές ενέργειες, όπως ληστείες οι απειλές.

Η απομίμηση της πραγματικότητας στην κίνηση και την εμφάνιση των μικροσκοπικών μορφών, γνώρισε μεγάλη άνθηση το 1870, όταν η υποτυπώδης ακόμη βιομηχανία παιχνιδιών άρχισε να εκτιμά ορισμένα βασικά στοιχεία: Τη μαζική εκτύπωση και την λιθογραφική διακόσμηση των φίλων του τενεκέ, την δυνατότητα να ενωθούν τα διάφορα μέρη με μεταλλικά γαντζάκια στερεωμένα στα πλάγια του παιχνιδιού και κυρίως στην κίνηση, που επιτυγχανόταν με ένα ελατήριο ρολογιού, μήκους 30 εκατοστών περίπου, που τυλιγόταν σε ένα κουρδιστήρι και έδινε ώθηση στο κουκλάκι, με τη βοήθεια ενός απλού συστήματος οδοντωτών τροχών και μικρών γραναζιών. Η εξέλιξη αυτή αποτελεί τομή για την ιστορία του παιχνιδιού. Με τις απλές αυτές εφευρέσεις άνοιξε ο δρόμος για εντυπωσιακά παιχνίδια που πλημμύρισαν τις μεγάλες ευρωπαϊκές πόλεις. Άρχισαν να δημιουργούνται σημαντικές βιομηχανίες παιχνιδιών και αναδείχτηκαν μεγάλοι κατασκευαστές παιχνιδιών όπως ο Μπιγκ και ο Κάρελ. Ο τελευταίος έριξε στο εμπόριο μικρούς τενεκεδένιους ακροβάτες, νέγρους που χόρευαν κλακέτες, καλοντυμένες κυρίες, έτοιμες να κατεβάσουν την ομπρέλα τους στο κεφάλι κάποιου άτυχου, αρκουδάκια, μπαλαρίνες, ακόμη και παίκτες του μπιλιάρδου που έστελναν με μεγάλη επιδεξιότητα στην τρύπα την μπάλα που συνδεόταν με τη στέκα τους με ένα είδος ελικοειδούς ελατηρίου.

Είναι η εποχή όπου η κατασκευή των παιχνιδιών στηρίζεται τόσο στην βιομηχανική παραγωγή όσο και στο χειροποίητο φινίρισμα τους, γεγονός που τα καθιστά ένα ακριβό είδος για αγορά με συνέπεια να τα απολαμβάνουν τα παιδιά των ανώτερων κοινωνικών τάξεων, ιδιαίτερα στη Γαλλία και τη Γερμανία. Η βιομηχανική επανάσταση ήταν επόμενο να επηρεάσει καταλυτικά και την βιομηχανία των παιχνιδιών όπως θα δούμε και σε επόμενο σημείωμά μας.

<https://bit.ly/2YkGtCR>