

---

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ (ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ) ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Η Βιομηχανική και η Χειροποίητη Κούκλα στις Επιλογές, το  
Παιχνίδι και τις Αφηγήσεις Αγοριών και των Κοριτσιών  
Προσχολικής Ηλικίας: Ο Ρόλος της ως Εναλλακτικό  
Ψυχοπαιδαγωγικό Εργαλείο**



**ΕΠΟΠΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΜΑΡΙΟΣ Α. ΠΟΥΡΚΟΣ  
ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΣΓΟΥΡΟΜΑΛΛΗ ΙΟΥΛΙΑ  
Α.Μ: 49**

**ΡΕΘΥΜΝΟ  
2010**

---

Στα πλάσματα που με συνόδεψαν σ' αυτό το ταξίδι  
αλλά & στα κουτσουνάκια που αγαπώ...

# Περιεχόμενα

	Σελ.
Περίληψη .....	8
Πρόλογος .....	9
Εισαγωγή .....	13

## ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup> - Εννοιολογικές Οριοθετήσεις του Παιχνιδιού

1.1. Εισαγωγή .....	19
1.2. Τι Είναι το Παιχνίδι; .....	19
1.3. Θεωρίες για το Παιχνίδι .....	21
1.4. Το Παιχνίδι Χθες και Σήμερα .....	24
1.5. Η Βιγκοτσκιανή Θεώρηση για το Παιχνίδι .....	26

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup> - Εννοιολογικές Οριοθετήσεις της Κούκλας

2.1. Εισαγωγή .....	28
2.2. Η Κούκλα ως Τρισδιάστατη Υπόσταση .....	29
2.3. Η Κούκλα και οι Χρήσεις της στο Λόγο από την Αρχαιότητα μέχρι Σήμερα .....	30
2.4. Η Κούκλα ως Πολιτισμικό Στοιχείο .....	32
2.5. Η Κούκλα ως Καλλιτεχνική Έκφραση .....	38
2.6. Η Κούκλα ως Σύγχρονο Δυτικό Παιχνίδι .....	41

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup> - Η Κούκλα ως Διαμεσολαβητικό Εργαλείο

3.1. Εισαγωγή .....	46
3.2. Μια Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική Προσέγγιση της Κούκλας ως Εργαλείο .....	47
3.3. Μια Οικολογική Προσέγγιση της Κούκλας ως Μέσο Έμμεσης Αντίληψης του Κόσμου .....	53

3.4. Μια Διαλογική-Σχεσιακή Προσέγγιση στις Διαφορετικές Επιλογές και Χρήσεις της Κούκλας από τα Αγόρια και τα Κορίτσια Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας .....	55
3.5. Η Προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής Προσέγγισης .....	61

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup> - Η Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

4.1. Εισαγωγή .....	64
4.2. Βασικές Θεωρητικές Προσεγγίσεις γύρω από τη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου .....	65
4.3. Ο Ρόλος του Παιχνιδιού στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου .....	82
4.4. Ο Ρόλος της Οικογένειας στη Διαμόρφωση της Ταυτότητα του Φύλου .....	90
4.5. Ο Ρόλος των ΜΜΕ στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου .....	97
4.6. Ο Ρόλος της Αφήγησης στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου .....	104

## **ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ-ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup> - Ερευνητικός Σχεδιασμός**

5.1. Στόχος της Έρευνας .....	107
5.2. Δείγμα της Έρευνας .....	109
5.3. Εργαλεία της Έρευνας .....	109
5.3.1. Εργαλεία για τις Ατομικές Συνεντεύξεις .....	109
5.3.1.1. Ομάδα «Χειροποίητων» Κούκλων .....	110
5.3.1.2. Ομάδα «Βιομηχανικών» Κούκλων .....	110
5.3.1.2.1. Υποομάδα «Κοριτσίστικων» Κούκλων .....	110
5.3.1.2.2. Υποομάδα «Αγορίστικων» Κούκλων .....	112
5.3.1.2.3. Υποομάδα «Μεικτών» Κούκλων .....	113
5.3.2. Εργαλεία για τις Παρατηρήσεις στο Παιχνίδι των Ζευγαριών .....	113
5.4. Διαδικασία της Έρευνας .....	115
5.4.1. Α' Μέρος Έρευνας .....	116
5.4.1.1. Πρώτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	116
5.4.1.2. Δεύτερη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	117
5.4.1.3. Τρίτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	117

5.4.1.4. Τέταρτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	117
5.4.1.5. Πέμπτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	119
5.4.1.6. Έκτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	119
5.4.1.7. Έβδομη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	119
5.4.1.8. Όγδοη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας .....	120
5.4.2. Β' Μέρος Έρευνας .....	120
5.5. Μεθοδολογικά Ζητήματα Σχετικά με την Έρευνά μας .....	121

## **ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - Η Χειροποίητη Κούκλα του Κουκλοθέατρου: Σκέψεις, Συναισθήματα και Γνώσεις των Παιδιών**

6.1. Εισαγωγή .....	130
6.2. Λόγοι για τους οποίους Αρέσει μια Κουκλοθεατρική Παράσταση στα Παιδιά .....	130
6.3. Οι Λόγοι για τους οποίους Αρέσει μια Κούκλα Κουκλοθέατρου στα Παιδιά .....	133
6.4. Συναισθήματα που Προκλήθηκαν στα Παιδιά από το Ζωντανό της Κούκλας του Κουκλοθέατρου .....	136
6.5. Προηγούμενη Επαφή και Γνώσεις των Παιδιών σχετικά με την Κούκλα του Κουκλοθέατρου .....	141
6.6. Γνώσεις και Διάθεση των Παιδιών για Κατασκευή και Χρήση της Χειροποίητης Κούκλας Κουκλοθέατρου .....	144
6.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	146

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 - Συγκρίσεις, Επιλογές και Αιτιολογήσεις «Βιομηχανικής» και «Χειροποίητης» Κούκλας από τα Παιδιά**

7.1. Εισαγωγή .....	149
7.2. Επιλογές και Ιεραρχικές Προτιμήσεις των Κούκλων από τα Παιδιά .....	149
7.3. Αιτιολογήσεις των Επιλογών Κούκλας από τα Παιδιά .....	152
7.4. Συγκρίσεις «Βιομηχανικών» και «Χειροποίητων» Κούκλων Αρσενικού και Θηλυκού Φύλου από τα Παιδιά .....	159
7.5. Χαρακτηριστικά της Αγαπημένης Κούκλας των Παιδιών .....	164
7.6. Αιτίες Απόρριψης της Κούκλας από τα Παιδιά .....	170
7.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	180

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 – Οι Αφηγήσεις, οι Δραστηριότητες και οι Ρόλοι που Αναπτύσσουν τα Παιδιά με τις «Βιομηχανικές» και τις «Χειροποίητες» Κούκλες**

8.1. Εισαγωγή .....	183
8.2. Ρόλοι και Δράσεις που Αναφέρουν ότι Αναπτύσσουν τα Παιδιά με τις Κούκλες τους .....	183
8.3. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι των Παιδιών με τις Βιομηχανικές Κούκλες .....	191
8.4. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι με τις Χειροποίητες Κούκλες .....	211
8.5. Επιρροές, Πρότυπα και Στερεότυπα που Προβάλλονται στις Αφηγήσεις των Παιδιών .....	229
8.6. Θέματα που Κυριαρχούν στις Αφηγήσεις των Παιδιών με την Κούκλα .....	238
8.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	260

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9 – Το Παιχνίδι σε Ζεύγη του Ίδιου και του Αντίθετου Φύλου με Κούκλες του Ίδιου και του Αντίθετου Φύλου**

9.1. Εισαγωγή .....	266
9.2. Συνθετική Παρουσίαση των Υποκειμένων στο Παιχνίδι .....	266
9.3. Οι Επιλογές στο Παιχνίδι των Παιδιών με τις Κούκλες .....	282
9.4. Το Φύλο και η Εμφάνιση της Κούκλας ως Καθοριστικοί Παράγοντες στο Παιχνίδι των Παιδιών .....	285
9.5. Το Παιχνίδι των Υποκειμένων με το Ίδιο και το Αντίθετο Φύλο .....	297
9.6. Ατομικό και Αλληλεπιδραστικό (ομαδικό) Παιχνίδι με τις Κούκλες .....	301
9.7. Η Κ.Β. (Κούκλα Βοηθός) και ο Ρόλος της στο Παιχνίδι των Παιδιών .....	305
9.8. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	311

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10 – Ταυτίσεις των Παιδιών με τις Κούκλες**

10.1. Εισαγωγή .....	316
10.2. Αναφορές των Παιδιών για τον Εαυτό τους στο Μέλλον .....	316
10.3. Ο Εαυτός στο Μέλλον μέσα από τα Ιχνογραφήματα των Παιδιών .....	319
10.4. Κούκλες με τις οποίες Θέλουν να Μοιάζουν τα Παιδιά στο Μέλλον .....	322

10.5. Χαρακτηριστικά των Κουκλών τα οποία Θέλουν να Αποκτήσουν τα Παιδιά στο Μέλλον .....	323
10.6. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	324

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11 - Ο Ρόλος των Μ.Μ.Ε. και της Οικογένειας στην Επιλογή της Κούκλας**

11.1. Εισαγωγή .....	326
11.2. Η Κούκλα στο Χώρο του Παιδιού .....	326
11.3. Τρόποι Γνωριμίας της Κούκλας από τα Παιδιά .....	327
11.4. Τρόποι Απόκτησης της Κούκλας από τα Παιδιά .....	328
11.5. Ομοιότητες που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα στις Κούκλες τους και σε Πρόσωπα του Οικείου Περιβάλλοντός τους .....	329
11.6. Ομοιότητες που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα στις Κούκλες τους και σε Διάσημα Πρόσωπα της Τηλεόρασης .....	330
11.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου .....	332

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 12 - Σύνοψη Αποτελεσμάτων, Συζήτηση, Συμπεράσματα** .....

334

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 13 - Περιορισμοί της Έρευνας και Προτάσεις για Μελλοντική Έρευνα** .....

352

**Επίλογος** ..... 357

**Βιβλιογραφία** ..... 360

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ**

**Παράρτημα 1 -** ..... 369

**Παράρτημα 2 -** ..... 395

**Παράρτημα 3 -** ..... 408

# Περίληψη

Η Κούκλα είναι ένα αντικείμενο που ακολουθεί πιστά τον άνθρωπο στην εξέλιξή του από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Σε όλη αυτή τη μακρά πορεία παρατηρεί κανείς ότι η κούκλα πάντα προσαρμόζεται στις κοινωνικο-πολιτισμικές συνθήκες και συμφωνεί με τα πρότυπα της εκάστοτε εποχής. Επιπλέον ως πολιτισμικό εργαλείο φαίνεται να εξυπηρετεί διάφορους σκοπούς (εκπαιδευτικούς, καλλιτεχνικούς, μαγικο-θρησκευτικούς κ.α.)

Στόχος της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσει δυο είδη κούκλας: 1. τη Βιομηχανικά κατασκευασμένη κούκλα του εμπορίου και 2. τη Χειροποίητα κατασκευασμένη κούκλα του κουκλοθέατρου, μέσα από τις επιλογές, τις χρήσεις και τις αφηγήσεις 8 παιδιών (4 αγόρια και 4 κορίτσια) προσχολικής ηλικίας στο παιχνίδι τους με αυτές. Στα πλαίσια αυτής της μελέτης προσπαθούμε να εμβαθύνουμε στο ζήτημα της κούκλας μέσα από τους διάφορους προβληματισμούς που προκύπτουν και σχετίζονται με τις διαφορές των δύο φύλων, τη διαμεσολαβητική και εργαλειακή χρήση της κούκλας, τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλει, τις ταυτίσεις των παιδιών με αυτήν, τις επιρροές των ΜΜΕ και τις οικογένειας σχετικά με αυτήν, το είδος και το φύλο της κούκλας που προτιμάται, αλλά κυρίως μας απασχολούν οι ρόλοι οι δράσεις και οι αναπαραστάσεις στα πλαίσια των αφηγηματικών δράσεων στο αυθόρμητο παιχνίδι με τα δυο είδη κούκλας.

Για να μελετήσουμε σε βάθος το ζήτημα και μέσα από το πρίσμα των ποιοτικών μεθόδων έρευνας, χρησιμοποιήσαμε τρεις διαφορετικούς τρόπους συλλογής δεδομένων βασιζόμενοι στην αρχή του τριγωνισμού (ατομική ημιδομημένη κλινική συνέντευξη, ιχνογραφική αναπαράσταση, παρατήρηση).

Όπως προέκυψε από τα αποτελέσματα της έρευνας: (1) Η κούκλα είναι ένα διαμεσολαβητικό εργαλείο το οποίο μέσα από τις αφηγήσεις στο παιχνίδι των παιδιών φαίνεται να τους παρέχει τη δυνατότητα να αναπαραστήσουν, να μοιραστούν και να μετασχηματίσουν απόψεις, γνώσεις, εμπειρίες, άμεσα και έμμεσα βιώματα της καθημερινότητάς τους. (2) Τα παιδιά επιλέγουν την κούκλα τους σύμφωνα με το φύλο τους και οικειοποιούνται στο παιχνίδι τους αντίστοιχα αφηγηματικά στιλ της κουλτούρας που σχετίζονται με αυτό. (3) Τα παιδιά προτιμούν για το παιχνίδι τους επώνυμες βιομηχανικές κούκλες. (4) Οι προσφερόμενες δυνατότητες της κούκλας επηρεάζουν τις προτιμήσεις και τις δράσεις των αγοριών και των κοριτσιών με την κούκλα. (5) Η χειροποίητα κατασκευασμένη κούκλα του κουκλοθέατρου φαίνεται να προάγει περισσότερες αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι των παιδιών, ενώ η βιομηχανική κούκλα ενισχύει περισσότερο το ατομικό παιχνίδι. (6) Το αλληλεπιδραστικό παιχνίδι με την κούκλα συμβάλλει ώστε η εμπειρία του ενός παιδιού να αλλάζει χέρια και να γίνεται εμπειρία και άλλων παιδιών αντίστοιχα.



# Πρόλογος

Όταν ήμουν πολύ μικρή η γιαγιά μου με μάθαινε να φτιάχνω κούκλες από ξύλινες κουτάλες. Δεν ήταν οι μόνες που μου είχε μάθει, ήξερα να φτιάχνω και με πανιά αλλά δεν ήταν το ίδιο. Η κούκλα με την κουτάλα είχε μια σταθερή κορμостаσιά, μπορούσε να κινηθεί και να περπατήσει με τον ίδιο καμαρωτό τρόπο που περπατάμε και εμείς. Είχα βαρεθεί πια τις πάνινες, μαλακιές κούκλες ήταν μωρά πια για μένα, τις τάζα, τις κοίμιζα, τις μάλωνα αλλά ήρθε ο κορεσμός γιατί οι ίδιες δεν μπορούσαν να είναι αυτόνομες και να έχουν έναν δυναμικό και δραστήριο χαρακτήρα, ήταν βλέπεις μωρά. Το πρόβλημα όμως της κούκλας κουτάλας ήταν ότι για να αυτονομηθεί και να ανεξαρτητοποιηθεί από μένα χρειαζόταν φίλους, φίλες, συγγενείς, συναδέλφους, γείτονες και δηλαδή έναν σωρό από άλλες κούκλες κουτάλες.

Μετά εμφανίστηκαν οι Barbie, δεν χρειαζόταν πλέον να φτιάχνω τις κούκλες μου, ήταν έτοιμες, στις βιτρίνες των καταστημάτων και είχαν όλα αυτά που προσπαθούσα να δημιουργήσω στην κούκλα κουτάλα και ακόμα περισσότερα... ήταν το πρότυπο κάθε κοριτσιού! Το μόνο που χρειαζόμουν πλέον ήταν χρήματα, έπρεπε να πίσω τους γονείς μου ότι πρέπει να μου τις αγοράσουν. Να μου αγοράσουν την Barbie αλλά και την παρέα της, το πολυτελέστατο σπίτι της για να έχει κάπου να μένει, το καμπριολέ αμάξι της για να μπορεί να είναι ανεξάρτητη, την πισίνα της για να δροσίζεται τα ζεστά καλοκαίρια και φυσικά την πλούσια γκαρνταρόμπα της για να αλλάζει συχνά εμφανίσεις. Ξαφνικά λοιπόν η Barbie κυριάρχησε στη ζωή μου, αλλά και στη ζωή των φιλενάδων μου, αφού πλέον είχαμε φτάσει σε ανταγωνιστικό σημείο. Σπάνια βγαίναμε να παίξουμε στη γειτονία, στα ποδήλατά μας βάλουμε λουκέτο για πολύ καιρό. Περιφερόμασταν από διαμέρισμα σε διαμέρισμα και ασχολούμασταν αποκλειστικά με αυτή τη νέα μόδα που λεγόταν Barbie.

Θυμάμαι όταν έσπασα την πρώτη μου Barbie, ήταν από τον εκνευρισμό μου... καμία από τις φιλενάδες μου δεν ήθελε να κατέβουμε να παίξουμε στη γειτονιά... άρχισα λοιπόν κι εγώ να φτιάχνω ξανά μια κούκλα κουτάλα. Μπορεί να μην ήταν τόσο όμορφη όσο η Barbie αλλά την έφτιαχνα εγώ και αυτό τελικά μου έδινε τη μεγαλύτερη ικανοποίηση.

Τώρα που μεγάλωσα και βλέπω όλες μου τις φίλες να έχουν πλέον την ηλικία της Barbie, δεν μου μένει παρά να παραδεχτώ ότι άλλες λιγότερο και άλλες περισσότερο... όλες όμως κουβαλάμε κάτι από αυτή την Barbie πάνω μας.

Με αφορμή λοιπόν και των δικών μου εν μέρη βιωμάτων, πριν δύο χρόνια, αποφάσισα να κάνω μια έρευνα με θέμα «Οι Διαφορές των Δύο Φύλων σε Παιδιά Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας στις Επιλογές, τις Χρήσεις και τις

Ιχνογραφικές Αναπαραστάσεις των Κούκλων-Ηρώων τους», ώστε να δω πως αλληλεπιδρούν, μετά από 20 χρόνια, τα μικρά κορίτσια και τα μικρά αγόρια με τις κούκλες τους. Θεωρώντας ως ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα για μελέτη τη διαφορετικότητα των δυο φύλων σε συνδυασμό με τα έντονα στοιχεία των πολιτισμικών προτύπων που εκφράζουν οι κούκλες σήμερα, ξεκίνησα τον σχεδιασμό της παρούσας έρευνας. Έθεσα λοιπόν ως στόχο, τη διερεύνηση των διαφορών που παρουσιάζουν τα αγόρια και τα κορίτσια, τόσο σε σχέση με τις επιλογές και τις προτιμήσεις που έχουν ανάμεσα σε ένα σύνολο συγκεκριμένων βιομηχανικών κούκλων, όσο και σε σχέση με τα πρότυπα που προβάλλουν στις ζωγραφιές τους αναφορικά με τους ήρωές τους και τον εαυτό τους στο μέλλον.

Αφού καταγράψαμε τις συνεντεύξεις που πραγματοποιήσαμε με παιδιά σχολικής και προσχολικής ηλικίας, αναλύσαμε το περιεχόμενο των απαντήσεων που μας έδωσαν και καταλήξαμε στα ακόλουθα γενικά αποτελέσματα: (1) τα παιδιά επιλέγουν την κούκλα τους σύμφωνα με το φύλο της, (2) αγόρια και κορίτσια έχουν καίριες διαφορές αναφορικά με τους λόγους που επιλέγουν ή απορρίπτουν την κούκλα, (3) διαφέρουν σημαντικά ως προς τους ρόλους που μας είπαν ότι συνηθίζουν να δίνουν στην κούκλα τους αλλά και ως προς τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτή, (4) τα κορίτσια φάνηκε να έχουν έντονη την ανάγκη για κατανάλωση μέσα από το παιχνίδι της κούκλας, ενώ τα αγόρια έχουν έντονη την ανάγκη για πολεμικές αναμετρήσεις υπερασπιζόμενοι την κυριαρχία του «καλού» στον κόσμο, (5) χαρακτηριστικά της όμορφης γυναικείας εμφάνισης επικρατούν στις προτιμήσεις της κούκλας από τα κορίτσια, ενώ χαρακτηριστικά της δράσης και της δύναμης επικρατούν στις προτιμήσεις της κούκλας από τα αγόρια, (6) τα παιδιά επηρεάζονται σημαντικά από τα την τηλεόραση και την οικογένεια για τις αντίστοιχες προτιμήσεις τους και (7) τέλος είδαμε ότι τα αγόρια και τα κορίτσια ταυτίζονται διαφορετικά με την κούκλα τους και συμφωνήσαμε με την άποψη που θέλει τα κορίτσια να ταυτίζονται περισσότερο από τα αγόρια την κούκλα τους με το δικό τους μέλλον ως ενήλικες.

Όταν κάποια στιγμή παρουσίασα την έρευνα αυτή και κάποια από τα αποτελέσματα της σε νεότερες φοιτήτριες του τμήματος προσχολικής εκπαίδευσης στο πλαίσιο των εργαστηρίων πτυχιακής εργασίας του καθηγητή Μ. Πουρκού, τα αποτελέσματα πραγματικά φάνηκαν να προκαλούν ένα είδος θυμού. Ο θυμός αυτός προκλήθηκε από την συνειδητοποίηση των νέων παιδαγωγών ότι τα παιδιά μας μεγαλώνουν στα πρότυπα μιας καπιταλιστικής κοινωνίας που τα μέλη της, από μικρή ακόμα ηλικία, έχουν ως πρότυπα τον καταναλωτισμό, από τη μεριά των κοριτσιών και την άσκηση εξουσίας με κατά βάση βίαιους τρόπους από τη μεριά των αγοριών. Η δική μου ένσταση σε αυτούς τους σχολιασμούς είναι ότι και εμείς με τα ίδια πρότυπα μεγαλώσαμε παρόλο που δεν ήταν τόσο έντονα όσο σήμερα. Αν όμως μέσα σε είκοσι χρόνια

τα πράγματα έχουν αλλάξει τόσο, στα επόμενα είκοσι χρόνια τι θα συμβεί; Ποιο θα είναι το επόμενο πρότυπο μετά τη MyScene, για τα μικρά κορίτσια; Θα καταφέρουμε άραγε ποτέ να μιλήσουμε ειλικρινά με τα παιδιά μας για την υποκειμενικότητα που φέρουν οι έννοιες του καλού και του κακού ή θα τα αφήνουμε να πιστεύουν στο καλό πνεύμα του υπερήρωα, προκειμένου να ενισχύουμε τον ανδρισμό τους;

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να προσθέσω μια ακόμα εμπειρία μου που ήταν καθοριστική για την παρούσα ερευνητική μελέτη. Πριν από κάποια χρόνια συνεργάστηκα με την Κουκλοθεατρική Ομάδα «Τεχνόπολις» μέσα από την οποία κατασκεύασα και ζωντάνεψα τις δικές μου κούκλες, τους έδωσα πνοή και αυτές μου το ανταπέδωσαν με την χαρά της δημιουργικότητας. Στα πλαίσια αυτής της ομάδας κάναμε παραστάσεις σε παιδιά του νηπιαγωγείου και του δημοτικού αλλά και παραδίδαμε σεμινάρια μέσα από τα οποία τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν τις δικές τους κούκλες και κουκλοθεατρικές παραστάσεις. Μέσα από αυτές τις κούκλες είδα στα μάτια των παιδιών την χαρά που ένιωθα ως παιδί κατασκευάζοντας τη δική μου κούκλα κουτάλα.

Με αφορμή λοιπόν την έρευνα που έχει προηγηθεί για τις βιομηχανικές κούκλες, θεωρούμε ότι αξίζει να ασχοληθούμε με την σύγκριση της βιομηχανικής και της χειροποίητης κούκλας στις επιλογές, στο παιχνίδι και τις αφηγήσεις των παιδιών. Μελετώντας την κούκλα ολιστικά και μέσα από εναλλακτικές ψυχοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις θα επιδιώξουμε να κατανοήσουμε τη σπουδαιότητα αυτού του μέσου και την λειτουργική του αξία ως ερευνητικό αλλά και ψυχοπαιδαγωγικό εργαλείο. Παρατηρώντας τα πρότυπα της σύγχρονης κοινωνίας που προβάλλονται μέσω της κούκλας στα αγόρια και στα κορίτσια αντίστοιχα, να προσεγγίσουμε και να γνωρίσουμε τον παιδικό ψυχικό κόσμο με τους προβληματισμούς και τα διλήμματα που τον διακατέχουν. Επίσης, να προσεγγίσουμε και να προσδιορίσουμε τις φυλετικά διαφοροποιημένες συμπεριφορές των παιδιών, και να προβληματιστούμε για το ρόλο σημαντικών παραγόντων όπως η οικογένεια και τα ΜΜΕ.

Η παρούσα μελέτη είναι προϊόν της μεταπτυχιακής εργασίας που πραγματοποίησα στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Κρήτης με καθοδηγητή και συντονιστή τον καθηγητή Μ. Πουρκό. Για τον λόγο αυτό θα ήθελα να τον ευχαριστήσω για όλα όσα έμαθα, όχι μόνο το χρονικό διάστημα αυτής της μελέτης, αλλά και για όλα όσα βίωσα μέσα από τις παρακολουθήσεις των μαθημάτων και των σεμιναρίων που πραγματοποίησε κατά την διάρκεια των προπτυχιακών και μεταπτυχιακών σπουδών μου στο Π.Τ.Π.Ε. του Πανεπιστημίου Κρήτης. Μου δόθηκε η ευκαιρία να διευρύνω τις γνώσεις μου μέσα από πλαίσιο εναλλακτικών τρόπων αντιμετώπισης των παιδαγωγικών και ψυχολογικών προβληματισμών. Έμαθα τι σημαίνει έρευνα και κυρίως ποιοτική έρευνα. Τέλος έμαθα τη

σπουδαιότητα που έχει η αλληλεπίδραση των στοιχείων του οίκου, του σώματος και του βιώματος σε κάθε ψυχολογικό γεγονός, βασικά εφόδια για την συνέχεια των σπουδών μου, αλλά κυρίως βασικά εφόδια για το λειτούργημα του παιδαγωγού που δεν μένει στάσιμος, αλλά εξελίσσεται συνεχώς προσαρμόζοντας τις διδακτικές του στα πλαίσια της ομάδας των παιδιών που αντιμετωπίζει κάθε φορά.

Επιπλέον θέλω να ευχαριστήσω την συνάδελφο Μ. Τσίγκρα για τις ενδιαφέρουσες συζητήσεις που είχαμε κατά τη διάρκεια της συγγραφής αυτής της εργασίας αλλά και για την κατανόηση και τη συμπαράσταση που μου έδειξε. Ευχαριστώ τον Κωνσταντίνο Δάφο για την φωτογραφική επιμέλεια που έκανε στις κούκλες που αποτέλεσαν εργαλεία της παρούσας έρευνας αλλά και για την πολύτιμη βοήθειά του στα θέματα του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ακόμα θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους με τον έναν ή τον άλλο τρόπο βοήθησαν και στήριξαν αυτήν την εργασία, αλλά πιο πολύ θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ανθρώπους που με την αγάπη και τη φροντίδα τους μου έδιναν κουράγιο να συνεχίσω και γι' αυτό το λόγο συντέλεσαν σημαντικά στην ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.

Κλείνοντας θέλω να ευχαριστήσω όλα αυτά τα μικρά «κουτσουνάκια» που συνεργάστηκαν σε αυτήν την έρευνα αλλά και που στην καθημερινότητά μου ως Νηπιαγωγός της Δημόσιας Εκπαίδευσης μου δίνουν χρώμα, έμπνευση και χαρά να συνεχίζω δημιουργικά.

# Εισαγωγή

Το παιχνίδι ανέκαθεν λειτουργούσε ως κοινωνικοποιητικός παράγοντας στην ανάπτυξη του παιδιού. Η συμβολή του στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου φαίνεται να είναι ευρύτερα αποδεκτή, αφού έχει την δυνατότητα να προάγει στερεοτυπικά διαμορφωμένα πρότυπα αντίστοιχα με το φύλο του παιδιού. Σχετικά τώρα με το παιχνίδι-αντικείμενο, παρατηρούμε ότι στο πέρασμα των χρόνων ακολούθησε τις τάσεις και τις απαιτήσεις της εκάστοτε εποχής. Με την είσοδο του βιομηχανικού παιχνιδιού παρατηρούμε ότι οι κούκλες αλλάζουν μορφή. Η κούκλα που μέχρι τότε είχε την μορφή μωρού, υιοθετεί μια ενήλικη στάση ιδανικού γυναικείου προτύπου. Αντίστοιχα δημιουργούνται ενήλικες κούκλες αρσενικού φύλου με πολεμικό χαρακτήρα, οι οποίες κατασκευάζονται για τα μικρά αγόρια. Οι ενήλικες κούκλες, φαίνεται να προβάλλουν έναν χαρακτήρα, ένα τύπο συμπεριφοράς και μια μορφή που είναι εντελώς διαφορετικά για τα αγόρια και τα κορίτσια. Τα παιδιά όμως δεν ορίζονται μόνο ως παθητικοί δέκτες αλλά και ως ενεργητικοί δρώντες, έτσι έχουν την δυνατότητα να κάνουν τις αντίστοιχες επιλογές και χρήσεις.

Στόχος λοιπόν της παρούσας μελέτης, δεν είναι μόνο η εξέταση του προβλήματος των διαφορών των δύο φύλων μέσα από το πρίσμα κάποιων θεωρητικών θέσεων, αλλά και η ερευνητική μελέτη αυτών μέσα από τις επιλογές, τις χρήσεις, τις αφηγήσεις και τις ιχνογραφικές αναπαραστάσεις που παρουσιάζουν τα αγόρια και τα κορίτσια προσχολικής ηλικίας στο παιχνίδι τους με βιομηχανικά και χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες του ίδιου και του αντίθετου φύλου. Επίσης διερευνάται η συνεισφορά της κούκλας ως διαμεσολαβητικό εργαλείο στον ενεργητικό διάλογο του παιδιού με το κοινωνικο-πολιτισμικό και γνωστικό αντικείμενο, μέσα από τις διάφορες αφηγηματικές δράσεις στα πλαίσια του παιχνιδιού με τις κούκλες.

Η παρούσα εργασία χωρίζεται σε τρία μέρη, το θεωρητικό, το μεθοδολογικό-ερευνητικό και το μέρος με τα αποτελέσματα της έρευνας.

Στο πρώτο μέρος, στο θεωρητικό μέρος της εργασίας, προσπαθούμε να προσεγγίσουμε το θέμα τόσο του παιχνιδιού και ακόμα περισσότερο της κούκλας και να τα οριοθετήσουμε εννοιολογικά. Στη συνέχεια κάνουμε μια προσπάθεια να μελετήσουμε την κούκλα ως ένα διαμεσολαβητικό και ψυχοπαιδαγωγικό εργαλείο και τέλος προσεγγίζουμε το θέμα της διαμόρφωσης της ταυτότητας του φύλου μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση σημαντικών θέσεων. Έτσι, το μέρος αυτό χωρίστηκε σε τέσσερα κεφάλαια θεωρητικής ανάλυσης δεδομένων.

Στο πρώτο κεφάλαιο με τίτλο «*Εννοιολογικές Οριοθετήσεις του Παιχνιδιού*» προσεγγίζουμε την έννοια του παιχνιδιού και κάποιες σημαντικές θεωρητικές προσεγγίσεις γύρω από το παιχνίδι και την αξία του.

Εξετάζουμε το παιχνίδι ως κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικό φαινόμενο και παραθέτουμε κάποιες βασικές θέσεις του L.S. Vygotsky πάνω σ' αυτό.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, με τίτλο «*Εννοιολογικές Οριοθετήσεις της Κούκλας*», προσπαθούμε να προσεγγίσουμε τις διαστάσεις και τις λειτουργίες που μπορούν να αποδοθούν στην έννοια της κούκλας μέσα από την τρισδιάστατη υπόστασή της, τις χρήσεις της στο λόγο (από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα), την πολιτισμική της διάσταση, την καλλιτεχνική της φύση και τη μορφή της ως σύγχρονο δυτικό παιχνίδι για παιδιά.

Στο τρίτο κεφάλαιο με τίτλο «*Η Κούκλα ως Διαμεσολαβητικό Εργαλείο*», μελετάμε την εργαλειακή χρήση της κούκλας μέσα από την Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική προσέγγιση του Vygotsky, την κούκλα ως μέσω της έμμεσης αντίληψης στηριζόμενοι στην Οικολογική προσέγγιση του Gibson, τις διαφορετικές επιλογές και χρήσεις της κούκλας από τα αγόρια και τα κορίτσια προσχολικής και σχολικής ηλικίας μέσα από την Διαλογική προσέγγιση του Bakhtin και την εργαλειακή χρήση της κούκλας μέσα από την προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής προσέγγισης.

Τέλος, με το τέταρτο κεφάλαιο που έχει τίτλο «*Η Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου*», γίνεται αναφορά σε βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που σχετίζονται με τους παράγοντες και τις διαδικασίες διαμόρφωσης της ταυτότητας του φύλου. Παρουσιάζονται οι κλασικές θέσεις της Ψυχανάλυσης, της Κοινωνικής Μάθησης, της Γνωστικής Ανάπτυξης αλλά και νεότερων θέσεων όπως της Θεωρίας του Σχήματος του Φύλου και της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής προσέγγισης. Εμβαθύνουμε ακόμα περισσότερο αναλύοντας το ρόλο του παιχνιδιού στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου και μελετάμε σχετικά ερευνητικά δεδομένα και διαπιστώσεις γύρω από τις διαφορές που εμφανίζει και τα στερεότυπα που αναπτύσσονται σε αυτό. Επίσης γίνεται μια προσπάθεια να ερμηνευτεί, μέσα από ερευνητικά δεδομένα, η επίδραση που έχουν σημαντικοί κοινωνικοποιητικοί παράγοντες, όπως η οικογένεια και τα Μ.Μ.Ε. στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Τέλος μελετάμε τη σπουδαιότητα των αφηγήσεων στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου στα πλαίσια της έμφυλης κοινωνικό-πολιτισμικής μας κουλτούρας.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας αυτής, αποτελείται από το πέμπτο κεφάλαιο στο οποίο παρουσιάζουμε τον ερευνητικό μας σχεδιασμό, δηλαδή τους στόχους, το δείγμα, τα εργαλεία και τη διαδικασία της έρευνας που ακολουθήσαμε. Επιπλέον συζητάμε ορισμένα μεθοδολογικά ζητήματα που σχετίζονται με τη διαδικασία διεξαγωγής της έρευνάς μας.

Στόχος της παρούσας έρευνας ήταν να διερευνηθούν, μέσα από τις ημικατευθυνόμενες συζητήσεις, τα ιχνογραφήματα και τις παρατηρήσεις στο παιχνίδι των 8 παιδιών (4 κορίτσια και 4 αγόρια) προσχολικής ηλικίας (4-6 ετών), τις διαφορές που παρουσιάζουν τα αγόρια και τα κορίτσια τόσο σε σχέση με τις επιλογές και τις προτιμήσεις που κάνουν ανάμεσα σ' ένα σύνολο

συγκεκριμένων κούκλων όσο και σε σχέση με τα πρότυπα που προβάλλουν στις ζωγραφιές τους όσον αφορά τους ήρωές τους και τον εαυτό τους στο μέλλον. Επιδιώκουμε να καταγράψουμε και να μελετήσουμε την σπουδαιότητα των προσφερόμενων δυνατοτήτων που φαίνεται να παρουσιάζουν οι "χειροποίητες" και οι "βιομηχανικές" κούκλες μέσα από τις χρήσεις και τις νοηματοδοτήσεις στο παιχνίδι των αγοριών και των κοριτσιών προσχολικής ηλικίας. Εξετάζουμε τη συνεισφορά ή όχι της κούκλας ως διαμεσολαβητικό εργαλείο στον ενεργητικό διάλογο του παιδιού με το κοινωνικο-πολιτισμικό και γνωστικό αντικείμενο, μέσα από τις διάφορες αφηγηματικές δράσεις στα πλαίσια του παιχνιδιού. Εργαλεία της έρευνας αυτής ήταν ένα σύνολο από 35 κούκλες βιομηχανικά και χειροποίητα κατασκευασμένες. Η έρευνα βασίστηκε σε απλές ερωτήσεις που τέθηκαν στα παιδιά με την μέθοδο της Ημιδομημένης Κλινικής Συνέντευξης, στα ιχνογραφικά αποτελέσματα από την αναπαράσταση: (1) της αγαπημένης τους κούκλας και (2) του εαυτού τους στο μέλλον και στην παρατήρηση στο παιχνίδι των παιδιών ανά ζεύγη του ίδιου ή διαφορετικού φύλου με δυο βιομηχανικές και δύο χειροποίητες κούκλες και των δυο φύλων.

Στο τελευταίο μέρος της εργασίας παρουσιάζουμε αναλυτικά με τη μορφή επτά κεφαλαίων τα ερευνητικά μας ευρήματα.

Στο έκτο κεφάλαιο, με τίτλο *«Η Χειροποίητη Κούκλα του Κουκλοθέατρου: Σκέψεις, Συναισθήματα και Γνώσεις των Παιδιών»* εξετάσαμε και παραθέτουμε τους λόγους που αρέσει μια κουκλοθεατρική παράσταση και μια κούκλα κουκλοθέατρου στα παιδιά και τα συναισθήματα που προκλήθηκαν από το ζωντάνεμα της κούκλας στην κουκλοθεατρική παράσταση. Επίσης βλέπουμε τις προηγούμενες επαφές και γνώσεις των παιδιών σχετικά με την κούκλα του Κουκλοθέατρου, αλλά και τη διάθεση που έχουν για κατασκευή και χρήση μιας τέτοιας κούκλας.

Στο έβδομο κεφάλαιο, με τίτλο *«Συγκρίσεις, Επιλογές και Αιτιολογήσεις της Βιομηχανικής και Χειροποίητης Κούκλας από τα Παιδιά»* παρουσιάζουμε τις επιλογές και τις ιεραρχικές προτιμήσεις που είχαν τα παιδιά του δείγματός μας για τις κούκλες που αποτέλεσαν τα ερευνητικά εργαλεία της παρούσας έρευνας. Αναφέρουμε τους λόγους για τους οποίους κάνουν τις συγκεκριμένες επιλογές αλλά και τους λόγους για τους οποίους απορρίπτουν τις άλλες κούκλες. Επίσης παρουσιάζουμε τα αποτελέσματα από τις συγκρίσεις που κάνουν τα παιδιά στις «βιομηχανικές» και στις «χειροποίητες» κούκλες αλλά τα χαρακτηριστικά που θέλουν να έχει η αγαπημένη τους κούκλα.

Στο όγδοο κεφάλαιο, με τίτλο *«Οι Αφηγήσεις, οι Δραστηριότητες και οι Ρόλοι που Αναπτύσσουν τα Παιδιά με τις Βιομηχανικές και τις Χειροποίητες Κούκλες»*, αναφέρουμε τους ρόλους που μας είπαν τα ίδια τα παιδιά ότι δίνουν στις κούκλες τους και στις δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτές

αλλά και τους ρόλους και τις δράσεις που είδαμε να αναπτύσσουν μέσα από τις παρατηρήσεις που κάναμε στο παιχνίδι τους, με ένα ζευγάρι βιομηχανικών και ένα ζευγάρι χειροποίητων κούκλων. Επιπλέον παραθέτουμε τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλονται αλλά και τα θέματα που κυριαρχούν στις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών στο παιχνίδι με τα δυο ζευγάρια κούκλων.

Στο ένατο κεφάλαιο, με τίτλο *«Το Παιχνίδι σε Ζεύγη του Ίδιου και του Αντίθετου Φύλου με Κούκλες του Ίδιου και του Αντίθετου Φύλου»*, κάνουμε μια συνθετική παρουσίαση των υποκειμένων ώστε να κατανοήσουμε και εν συνεχεία να αναλύσουμε το πως λειτούργησαν αυτά στο παιχνίδι τους και το ποιος είναι ο ρόλος της κούκλας σε αυτό. Βλέπουμε τις επιλογές που κάνουν στο παιχνίδι τους με τα ζευγάρια των βιομηχανικών και των χειροποίητων κούκλων αλλά και τη σπουδαιότητα που έχει γι' αυτά το φύλο και η εμφάνιση των κούκλων. Μελετάμε το παιχνίδι των παιδιών του ίδιου και του αντίθετου φύλου αλλά και κατά πόσο λειτουργούν ατομικά ή αλληλεπιδραστικά στο παιχνίδι με τις κούκλες. Τέλος εξετάζουμε το ρόλο που είχε και επιδίωξαν τα παιδιά να έχει η ΚΒ (κούκλα βοηθός) στο παιχνίδι τους.

Στο δέκατο κεφάλαιο, με τίτλο *«Ταυτίσεις των Παιδιών με την Κούκλα»*, βλέπουμε μέσα από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά, κατά πόσο θέλουν να μοιάσουν με τα διάσημα πρότυπα-πρόσωπα που προβάλλονται-προωθούνται μέσω της κούκλας, κατά πόσο τα παιδιά ταυτίζονται με αυτά και τι κοινά χαρακτηριστικά θέλουν να έχουν με αυτά στο μέλλον.

Στο ενδέκατο κεφάλαιο, με τίτλο *«Ο Ρόλος των Μ.Μ.Ε. και της Οικογένειας στην Επιλογή της Κούκλας»*, παρουσιάζουμε τις κούκλες που μας είπαν τα ίδια τα παιδιά ότι έχουν στο σπίτι τους και τον τρόπο που τις απέκτησαν. Αναφερόμαστε ακόμα, στους τρόπους με τους οποίους μας είπαν ότι γνώρισαν τα συγκεκριμένα παιχνίδια και στο ρόλο που έπαιξαν τα ΜΜΕ και η οικογένεια σε αυτή την γνωριμία.

Στο δωδέκατο κεφάλαιο, παρουσιάζουμε μια σύνοψη των παραπάνω αποτελεσμάτων, συγκρίνοντάς τα με βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που παραθέσαμε στο θεωρητικό μέρος αυτής της εργασίας. Με αυτόν τον τρόπο καταλήγουμε σε κάποια γενικά αποτελέσματα-συμπεράσματα.

Στο δέκατο τρίτο κεφάλαιο, αναφερόμαστε στους περιορισμούς της έρευνάς μας, εξετάζουμε κάποια ζητήματα που αφορούν την εγκυρότητα και την αξιοπιστία, και κάνουμε κάποιες προτάσεις για μελλοντικές έρευνες που παρουσιάζουν ενδιαφέρον και σχετίζονται με τα ζητήματα που μας απασχόλησαν στην παρούσα ερευνητική μελέτη.

Τέλος στα παραρτήματα της εργασίας, παραθέτουμε παραδειγματικά: 1. μια πλήρως απομαγνητοφωνημένη συνέντευξη ενός κοριτσιού από το δείγμα της έρευνάς μας, 2. μια πλήρως αποβιντεογραφημένη παρατήρηση από την



παιγνιώδη αλληλεπίδραση στο παιχνίδι με τις κούκλες δυο παιδιών του δείγματός μας αντίθετου φύλου και 3. μια πλήρως αποβιντεογραφημένη παρατήρηση από την παιγνιώδη αλληλεπίδραση στο παιχνίδι με τις κούκλες δυο παιδιών του δείγματός μας ίδιου φύλου.

**ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ**  
**ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>

## ΕΝΟΙΟΛΟΓΙΚΕΣ ΟΡΙΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

*Το παιχνίδι αποτελεί μέσο προετοιμασίας  
για τις μελλοντικές σοβαρές ενασχολήσεις  
των παιδιών...  
DECROLY*

### 1.1. Εισαγωγή

Σε αυτό το πρώτο κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε με έναν σύντομο τρόπο να μελετήσουμε και να οριοθετήσουμε εννοιολογικά το Παιχνίδι εξετάζοντας βασικές θεωρητικές θέσεις αλλά και την πορεία του στο χρόνο.

Τιοιο συγκεκριμένα θα δούμε τις χρήσεις που έχει το παιχνίδι μέσα από τη γλώσσα μας, πως δηλαδή το ορίζουμε μέσα στην καθημερινή μας ζωή και δράση. Στη συνέχεια θα αναφερθούμε σε κάποιες σημαντικές θεωρητικές προσεγγίσεις γύρω από το παιχνίδι και την αξία του, όπως αυτές της Ψυχαναλυτικής θεωρίας του Freud, της Γνωστικής θεωρίας του Piaget, της Ιστορικο-Πολιτισμικής θεωρίας του Vygotsky και τις Κοινωνικές θεωρίες των Parson, Mead, James & Prout.

Εστιάζουμε την προσοχή μας στο παιχνίδι ως πολιτισμικό φαινόμενο και βλέπουμε τις κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικές αλλαγές που παρουσιάζονται στο πέρασμα του χρόνου τόσο για στη ζωή των ενηλίκων όσο και στη ζωή των παιδιών.

Τέλος κλείνουμε το σύντομο και εισαγωγικό αυτό Κεφάλαιο με κάποιες βασικές θέσεις του L.S. Vygotsky για το παιχνίδι ως εργαλείο στα χέρια του ανθρώπου, θέσεις που θα μας απασχολήσουν και στην πορεία της ερευνητικής μας μελέτης.

### 1.2. Τι Είναι το Παιχνίδι;

Το παιχνίδι είναι ένα ουσιαστικό που μπορούμε να πούμε ότι χρησιμοποιείται ευρύτατα στην καθημερινότητά μας για διάφορους σκοπούς και περιλαμβάνει διάφορα νοήματα. Ανοίγοντας το λεξικό παρατηρούμε ότι ως παιχνίδι ορίζεται κάθε αντικείμενο ή μέσο που χρησιμεύει για ευχαρίστηση ή

ψυχαγωγία, ιδιαίτερα των παιδιών. Επιπλέον έχει και μεταφορική χρήση στην οποία παιχνίδι νοείται ότι θεωρείται ευκολία (π.χ. η δουλειά αυτή ήταν παιχνίδι) ή κάποιο επινόημα για εξαπάτηση ή διακωμώδηση (π.χ. του σκάρωσαν άσκημο παιχνίδι) ή έρμαιο (π.χ. παιχνίδι των κυμάτων και των ανέμων, της μοίρας). Επιπλέον αξίζει να σημειώσουμε ότι παιχνίδια παλαιότερα αποκαλούσαν και τα λαϊκά μουσικά όργανα (βλ. Τεγόπουλος, Φυτράκης, 1995, σ. 558). Το ρήμα τώρα από το οποίο φαίνεται να προέρχεται είναι η λέξη παίζω το οποίο και σημαίνει ότι διασκεδάζω με παιχνίδι, ψυχαγωγούμαι, ασχολούμαι με κερδοσκοπικά παιχνίδια, ασχολούμαι επαγγελματικά ή ερασιτεχνικά με κάποιο ομαδικό άθλημα, συμμετέχω σε αθλητικό αγώνα, ταλαντεύομαι. Όμως εκτός από αυτές τις καθημερινές χρήσεις του ρήματος παίζω, φαίνεται να το χρησιμοποιούμε και για την ενασχόλησή με κάποιου είδους τέχνης, όπως ότι χειρίζομαι κάποιο μουσικό όργανο ή ότι ερμηνεύω κάποιο θεατρικό έργο ή ότι προβάλλω κάποιο κινηματογραφικό έργο. Το παίζω μπορεί επίσης να σημαίνει ότι εξαπατώ κοροϊδεύω τον άλλο. Φράσεις όπως «δεν παίζει, δεν είναι παίξε γέλασε» θέλουν να παρουσιάσουν την σοβαρότητα των πραγμάτων. Πολλές φορές στην καθημερινότητα ακούμε ότι «κάποιος το παίζει κάτι» (ωραίος, πλούσιος κ.α.) αυτό σημαίνει ότι παριστάνει κάτι που δεν είναι. Επίσης συχνά στις μέρες μας ακούμε τη φράση «τα 'παιξα ή τ'άχω παίζει» που σημαίνει ότι έχω εξοντωθεί έχω κουραστεί πολύ. Τέλος ξέρουμε ότι όταν κάτι «τα παίζει» σημαίνει ότι έχει πάψει να λειτουργεί.

Τόσο ο Huizinga όσο και ο Gaillois υποστήριξαν ότι αυτό που χαρακτηρίζει το παιχνίδι είναι η ελευθερία επιλογής, το ότι δηλαδή είναι μια οικειοθελής δραστηριότητα (Huizinga, 1996, σ. 144) (James, 2001, σ. 59). Δεν υπάρχει παιχνίδι που να επιβάλλεται γιατί τότε δεν είναι παιχνίδι. Επίσης ο Huizinga σημειώνει ότι το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά και τα ζώα να αναπτύσσουν τις σωματικές τους ικανότητες και τη δύναμη της επιλογής και κατά συνέπεια να βιώνουν την απόλαυση μέσα από αυτή την ελευθερία. Όμως ο ίδιος σημειώνει ότι στον ενήλικα το παιχνίδι γίνεται αβίαστα μόνο στον ελεύθερο χρόνο του, διαφορετικά αν είναι αναγνωρισμένη πολιτισμική λειτουργία συνδέεται με έννοιες καθηκόντων και υποχρεώσεων (Huizinga, 1996, σσ. 144-145). Επίσης διαφοροποιεί το παιχνίδι από την εργασία διότι μας λέει ότι το παιχνίδι είναι διαχωρισμένο από τη συνηθισμένη ζωή, είναι μια δραστηριότητα που έχει τη δικιά της ροή και τα δικά της νοήματα (James, 2001, σ. 59). Το παιχνίδι αποτελεί πολιτισμικό φαινόμενο, μας παρουσιάζεται ως διάλειμμα από την καθημερινή μας ζωή, ως μια τακτικά επαναλαμβανόμενη χαλάρωση η οποία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της ζωής μας (Huizinga, 1996, σσ. 146-147).

### 1.3. Θεωρίες για το Παιχνίδι

Αρκετοί επιστημονικοί κλάδοι προσπάθησαν να ορίσουν το παιχνίδι και να διατυπώσουν θεωρίες γενικής ισχύος, αλλά στη συνέχεια αυτό θεωρήθηκε αρκετά δύσκολο έως και ακατόρθωτο. Όπως αναφέρει και ο Σ. Πανταζής κατά τον Η. Retter, η έννοια «θεωρία» λειτουργεί σαν μια δεξαμενή που συγκεντρώνει μαρτυρίες σχετικές με το παιχνίδι, οι οποίες διατυπώθηκαν με διαφορετικούς σκοπούς και διαφορετικό θεωρητικό επίπεδο απαίτησης. Το πρόβλημα λοιπόν που εμφανίζεται έχει να κάνει με τις απεριόριστες οπτικές πλευρές του παιχνιδιού που υπάρχουν (Πανταζής, 1999, σσ. 37-38). Παρόλο που κανένας από τους ορισμούς που δόθηκαν στο παιχνίδι δεν έχει θεωρηθεί ευρύτερα αποδεκτός, αναγνωρίζουμε ως σημαντική την παρατήρηση που έκαναν οι Rubin, Fein και Vandenberg (1983). Παρατήρησαν λοιπόν, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Σ. Αυγητίδου, ότι καθένας από τους ορισμούς που έχουν δοθεί απαντάει σε δυο ερωτήματα: (1) γιατί υπάρχει το παιχνίδι και (2) γιατί είναι σημαντικό για την ανάπτυξη (βλ. Αυγητίδου, 2001, σσ. 14-15).

Στο σημείο αυτό θεωρούμε απαραίτητο να αναφερθούμε σε κάποιες αξιολογικές θεωρητικές προσεγγίσεις που έχουν γίνει σχετικά με το παιχνίδι και την αξία του. Παρατηρώντας την ψυχαναλυτική θεωρία του Freud, θα λέγαμε ότι ερμηνεύει το περιεχόμενο και την διαδικασία του παιχνιδιού σε σχέση με τις δυνατότητες που προσφέρει στα παιδιά. Μέσω του παιχνιδιού λοιπόν, υποστηρίζεται ότι τα παιδιά μπορούν να εκπληρώσουν τις επιθυμίες τους, να κυριαρχήσουν στα συναισθήματα τους και να αποκτήσουν ρόλους που εκ των πραγμάτων δεν μπορούν να διεκδικήσουν εκτός παιχνιδιού. Ο Sigmund Freud προσπαθεί να δώσει στα διαφορετικά παιχνίδια ορισμένες λειτουργίες. Η θέση αυτή διαμορφώνει την άποψη ότι ορισμένα γεγονότα είναι συχνά τόσο δύσκολα, ώστε να μην μπορούν να αφομοιωθούν αμέσως από τα παιδιά ή τους νέους. Μέσω της παιγνιώδους προσέγγισης και της επανάληψης αυτών των βιωμάτων, γίνεται προσπάθεια ώστε το παιδί να επεξεργαστεί ενεργητικά το προηγουμένως παθητικά βιωμένο γεγονός. Επίσης, αναγνωρίζεται το γεγονός ότι το παιδί, ανάλογα την περίπτωση, ταυτίζεται με το παιχνίδι. Θα μπορούσε δηλαδή να διατυπωθεί η άποψη ότι, το παιδικό παιχνίδι είναι προσανατολισμένο κυρίως στον κόσμο των ενήλικων. Στο παιχνίδι, το παιδί μαθαίνει να δοκιμάζει καταστάσεις και να τις υπερνικά. Τέλος θα πρέπει να αναφέρουμε ότι σύμφωνα με την Ψυχαναλυτική θεωρία, το παιχνίδι αποτελεί ένα ασφαλές πλαίσιο για τα παιδιά. Παίζοντας, αποδεσμεύονται από τους περιορισμούς της πραγματικότητας και έχουν την δυνατότητα να εκδηλώσουν μη αποδεκτές συμπεριφορές (π.χ. επιθετικότητα) και συναισθήματα, που θα ήταν επικίνδυνο να εκφράσουν σε καθημερινές καταστάσεις. Τονίζοντας λοιπόν την καθαρτική λειτουργία του παιχνιδιού, η ψυχαναλυτική θεωρία, υποστηρίζει ότι στο παιχνίδι το παιδί είναι ικανό να

αντιμετωπίσει το άγχος και την αγωνία που του προκαλούν ορισμένες καταστάσεις, καθιστώντας τον εαυτό του ενεργητικό κυρίαρχο παρά παθητικό θύμα της κατάστασης (βλ. Αυγητίδου, 2001, σσ. 16-17. Πανταζής, 1999, σσ. 44-45).

Σύμφωνα τώρα με τη γνωστική θεωρία, ο J. Piaget ανέπτυξε ένα σχέδιο στο οποίο χαρακτηρίζει το παιχνίδι ως «μεσολαβητή της αφομοίωσης». Υποστήριξε ότι, παίζοντας το παιδί είναι σε θέση να αποκτήσει εμπειρίες από την πραγματικότητα, να τις επαναλάβει, να τις επεξεργαστεί, να τις παρουσιάσει διαφορετικά και να τις κάνει ένα μέρος του εαυτού του. Δηλαδή μαθαίνει επενεργώντας και αντιδρώντας στο φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον. Θεωρώντας τώρα ότι το παιχνίδι έχει άμεση αλληλεπίδραση με την νοητική ανάπτυξη του παιδιού, υποστήριξε ότι για κάθε ηλικιακό στάδιο αντιστοιχούν συγκεκριμένοι τύποι παιχνιδιού. Έτσι λοιπόν το αισθησιοκινητικό στάδιο (2-18 μηνών) το κατατάσσει στο «παιχνίδι της άσκησης». Αφού το παιδί σε αυτό τα στάδια χαίρεται να επαναλαμβάνει ορισμένες ικανότητες. Το στάδιο της παραστατικής σκέψης (2-7 ετών) το συνδέει με το «συμβολικό παιχνίδι». Το παιδί, παίζοντας συμβολικά παιχνίδια μεταφέρει στο παιχνίδι του γνωστά θέματα της καθημερινότητάς του. Με αυτόν τον τρόπο αφομοιώνει τον εξωτερικό κόσμο σύμφωνα με τις επιθυμίες του και τις ανάγκες του. Τέλος το στάδιο της συγκεκριμένης (τυπικής, λογικής) σκέψης το συνδέει με το «παιχνίδι των κανόνων» και το χαρακτηρίζει ως «παιδική ενέργεια του κοινωνικοποιημένου όντος» (βλ. Πανταζής, 1999, σσ. 42-43). Αυτή όμως η απόδοση συγκεκριμένων χαρακτηριστικών παιχνιδιού ανά ηλικία, κατηγορήθηκε ότι θέτει ένα κανονιστικό και στατικό πλαίσιο για τις προσδοκίες μας από τα παιδιά. Σε αυτό το σημείο λοιπόν εμφανίζεται η θεωρία του L. Vygotsky η οποία διαφέρει από την θεωρία του Piaget σε τέσσερα βασικά σημεία. Ο Vygotsky λοιπόν θεωρεί ότι: (1) το παιχνίδι επηρεάζεται από το συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο του παιδιού, (2) τα παιδιά διαχειρίζονται συναισθηματικά και νοητικά την πραγματικότητα μέσω της φανταστικής κατάστασης που δημιουργούν στο παιχνίδι, (3) δεν υπάρχουν παιχνίδια χωρίς κανόνες αλλά ούτε και παιχνίδια χωρίς φανταστική κατάσταση και (4) ξεπερνώντας την κονστρουκτιβιστική αντίληψη ότι τα παιδιά μαθαίνουν επιδρώντας και αντιδρώντας στα φυσικά και κοινωνικά τους περιβάλλοντα, τονίζει την μεταμορφωτική ικανότητα των παιδιών να αλλάζουν ή να επεκτείνουν τα πολιτισμικά εργαλεία σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά, τις επιθυμίες τους και το βαθμό ανάπτυξής τους. Σύμφωνα λοιπόν με αυτή την άποψη του Vygotsky η κοινωνικοποίηση του παιδιού δεν έγκειται στην εσωτερίκευση του ενήλικου κόσμου, αλλά στην ερμηνευτική αναπαραγωγή της ενήλικης κουλτούρας (βλ. Αυγητίδου, 2001, σ. 21). Μας λέει ότι αν, για παράδειγμα, ένα παιδί που παίζει με μια κούκλα σχεδόν επαναλαμβάνει ό,τι

ακριβώς κάνει η μητέρα του μ' αυτό, αυτό σημαίνει ότι στην αρχική κατάσταση οι κανόνες λειτουργούν με μια συμπυκνωμένη και συμπιεσμένη μορφή. Αυτή είναι μια φανταστική κατάσταση που μπορεί να γίνει κατανοητή μόνο κάτω από το φως μιας αληθινής κατάστασης που έχει συμβεί. Απαντώντας λοιπόν στις θεωρίες που μιλούν για το παιχνίδι ως αποτέλεσμα της αυθαίρετης φαντασίας λέει:

«Το παιχνίδι είναι μάλλον περισσότερο ανάμνηση από κάτι που έχει συμβεί στην πραγματικότητα, παρά φαντασία. Είναι πιο πολύ μνήμη σε δράση, παρά μια πρωτότυπη κατάσταση της φαντασίας.» και συμπληρώνει «Από μια άποψη, ένα παιδί είναι ελεύθερο στο παιχνίδι να αποφασίσει για τις πράξεις του. Αλλά από μια άλλη άποψη πρόκειται για μια απατηλή ελευθερία, επειδή οι πράξεις του παιδιού στην ουσία υπόκεινται στο νόημα των αντικειμένων, και το παιδί δρα αναλόγως» (Vygotsky, 1997, σσ. 173-174).

Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι ο Vygotsky μελέτησε την αξία που έχει το παιχνίδι στα πλαίσια της ανάπτυξης και της λειτουργίας ανώτερων νοητικών διαδικασιών, οι οποίες διαμορφώνονται κοινωνικά και μεταδίδονται πολιτισμικά.

Μελετώντας όμως τις διάφορες κοινωνικές θεωρίες, βλέπουμε μια άλλη οπτική γωνία του παιχνιδιού, που το ορίζει ως μια δραστηριότητα λειτουργική για την διαιώνιση της κοινωνικής ευταξίας. Ο Talcott Parson (1951) έδωσε έμφαση στο μιμητικό και προπαρασκευαστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, θεωρώντας ότι τα παιδιά μιμούνται τις δραστηριότητες των ενηλίκων προκειμένου να τις εσωτερικεύσουν. Ο G.H. Mead, ο οποίος στην μελέτη του υποστηρίζει ότι το παιδί λειτουργεί ενεργητικά στην διαδικασία κοινωνικοποίησης του, μας λέει ότι το συμβολικό παιχνίδι δίνει την δυνατότητα στο παιδί να φανταστεί τον εαυτό του σε ποικίλους ρόλους, βοηθώντας το με αυτόν τον τρόπο να χτίσει τη δική του προσωπικότητα. Βασικό ερώτημα στην θεωρία του Mead είναι πως τα παιδιά ταυτίζονται αλλά και ερμηνεύουν τους ενήλικους ρόλους στο παιχνίδι. Νεότεροι μελετητές της κοινωνικής θεωρίας όπως οι A. James και A. Prout (1990), προσπαθούν να κατανοήσουν την παιδική ηλικία ως κοινωνική κατασκευή και τα παιδιά ως δρώντα υποκείμενα στην κατασκευή αυτή και στον καθορισμό της ίδιας τους της ζωής, στο πλαίσιο της ευρύτερης κοινωνικής δομής όπου ζουν. Παρατηρήθηκε λοιπόν ότι τα παιδιά από τη μία επηρεάζονται από το κοινωνικό περιβάλλον και από την άλλη έχουν ενεργητικό ρόλο στην αναπαραγωγή της ενήλικης κουλτούρας. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να πούμε ότι σύμφωνα με τις νεότερες κοινωνικές θεωρίες, είναι απαραίτητη η σύνδεση του παιχνιδιού με τη μορφή και το νόημα που αποκτά σε ένα συγκεκριμένο

πολιτισμικό πλαίσιο. Με αυτό τον τρόπο, μέσα από την παρατήρηση του παιχνιδιού των μικρών παιδιών σε συγκεκριμένο κοινωνικό περιβάλλον, μπορούν να γίνουν προσεγγίσιμοι αρκετοί κοινωνικοί προβληματισμοί όπως η συγκρότηση της προσωπικότητας, η έμφυλη ταυτότητα, επιρροές στη συμπεριφορά και τα πρότυπα που καθοδηγούν την ανάπτυξη του παιδιού (βλ. Αυγητίδου, 2001, σσ. 20, 22-26).

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι, το παιχνίδι από την μια προσφέρεται για παρατήρηση της αναπτυξιακής διαδικασίας και από την άλλη, για το ίδιο το άτομο που παίζει, έχει μια βαθμιαία συναισθηματική και υποκειμενική σημασία. Και όπως χαρακτηριστικά λέει ο Β. W. Winnicott επισημαίνοντας τον δημιουργικό χαρακτήρα του παιχνιδιού: «Στο παίξιμο, και μόνο σ' αυτό, το παιδί ή ο ενήλικος είναι ικανός να είναι δημιουργικός και να χρησιμοποιεί όλη του την προσωπικότητα.» και συνεχίζει «Άμεσα συνδεδεμένο με αυτό, είναι το γεγονός ότι μόνο στο παίξιμο είναι δυνατή η επικοινωνία» (Winnicott, 1980, σ. 105).

#### 1.4. Το Παιχνίδι Χθες και Σήμερα

Το παιχνίδι ως πολιτισμικό φαινόμενο επηρεάζεται σημαντικά από τις πολιτισμικές αλλαγές που παρατηρούνται στο πέρασμα του χρόνου. Με άλλα λόγια δηλαδή θα λέγαμε ότι το πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται το παιχνίδι αλλά και οι αλλαγές που συντελούνται στο πλαίσιο αυτό με το πέρασμα του χρόνου, έχουν ιδιαίτερη σημασία για τη συμπεριφορά την αλληλεπίδραση και συνεπώς για το παιχνίδι των ανθρώπων (βλ. Πουρκός, 1997, σσ. 410-411).

Ο Huizinga μας λέει ότι το παιχνίδι σε όλες τις ανώτερες μορφές του ανήκει πάντα στη σφαίρα της γιορτής ή της τελετουργίας (Huizinga, 1996, σ. 146) και με τη θέση αυτή φαίνεται να συμφωνεί και ο Μ. Bakhtin περιγράφοντας το καρναβάλι, τις κωμικές τελετουργίες και τα θεάματα του Μεσαίωνα ως την ίδια τη ζωή «αλλά διαρρυθμισμένη σύμφωνα με ένα πρότυπο παιχνιδιού» (Bakhtin, 2005, σ. 269). Ο Ντέιβιντ Ρίσμαν κάνει μια προσπάθεια να συγκρίνει το παιχνίδι του μεσαίωνα με το παιχνίδι των ανθρώπων σήμερα σε μια πλήρως εκβιομηχανισμένη καπιταλιστική κοινωνία του δυτικού κόσμου (Ρίσμαν, 1996, σσ. 149-153). Παρατηρεί λοιπόν ότι σήμερα για πολλούς ενήλικες οι γιορτές έχουν μεταμορφωθεί σε αγγαρείες αφού είναι υποχρεωμένοι να ανταλλάσσουν δώρα και να προβαίνουν σε δραστηριότητες που ουδέ μια σχέση έχουν με τον αυθορμητισμό που υπήρχε παλαιότερα, είναι όλα ρυθμισμένα, τα βήματα είναι συγκεκριμένα και καθορισμένα από τη διανεμητική οικονομία μας. Επίσης σημειώνει ότι ενώ η βιομηχανική πρόοδος μας εξασφάλισε ένα είδος απελευθέρωσης από την εργασία από την άλλη οδήγησε σε μια πρωτοφανή εξειδίκευση στο χώρο της



διασκέδασης, συνεπώς υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι στο πέρασμα του χρόνου ξεχνούν πως να παίζουν διότι έχουν παραχωρήσει τη δουλειά αυτή σε ειδικούς επαγγελματίες.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζουν οι καταγραφές της Α. Κλώνη η οποία μέσα από την εθνογραφική έρευνα που έκανε στο χωριό Λυγαριά του ν. Θεσπρωτίας παρατήρησε το παιχνίδι παιδιών και ενηλίκων στην ελληνική ύπαιθρο στα τέλη της δεκαετίας του 70'. Σημειώνει λοιπόν ότι το παιχνίδι εκεί φαίνεται να «εισδύει αυθόρμητα σε εργασιακές και ευρύτερα σε κοινωνικές δραστηριότητες» (βλ. Κλώνη, 2000, σ. 418). Σημειώνει ότι παρόλο που τα παιδιά εκείνη την εποχή ήταν υποχρεωμένα να συμμετέχουν στις βαριές αγροτικές εργασίες και παρόλες τις διάφορες διακρίσεις που επικρατούσαν (ως προς το φύλο, τις κοινωνικές διαφορές κ.α.) τα παιδιά πάντα έβρισκαν χρόνο για παιχνίδι, ποτέ δεν έπαιζαν στο υπνοδωμάτιό τους και ήταν πολύ σπάνιο ένα παιδί να παίζει μόνο του (βλ. Κλώνη, 2000, σσ. 428-437). Μέσα από αυτές τις περιγραφές εύκολα μπορούμε να αντιληφθούμε πόσο διαφορετικά ήταν τα πράγματα στο παιχνίδι των παιδιών τότε από αυτό που βιώνουμε σήμερα. Σήμερα αυτό που συνήθως βλέπουμε είναι παιδιά κλεισμένα σε ένα δωμάτιο διαμερίσματος πολυκατοικίας να παίζουν μόνα με τα πλαστικά τους παιχνίδια ή παιδιά που δεν προλαβαίνουν να παίζουν καν γιατί έχουν πολύ διάβασμα για το σχολείο για τα φροντιστήρια και τις διάφορες άλλες ημερήσιες προγραμματισμένες δραστηριότητες. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η εξής ανθρωπολογική παρατήρηση της Α. Κλώνη:

«Τα παιδιά της Λυγαριάς, όπως και όλα τ' άλλα παιδιά, παίζουν παιχνίδια ανάλογα με το κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον όπου ζουν, απ' όπου εμπνέονται και το οποίο μιμούνται. Μέσ' από το παιχνίδι τους αναπαριστούν την κοινωνία όπου ζουν, τα ιδανικά της, τα πολιτισμικά της πρότυπα.» (βλ. Κλώνη, 2000, σ. 441)

Επιπλέον η ίδια παρατηρεί ότι σε αυτή τη φτωχή κοινότητα μέχρι το τέλος της δεκαετίας του 70' το εμπορικό παιχνίδι θεωρείται πολυτέλεια, έτσι τα παιδιά κατασκεύαζαν μόνα τα παιχνίδια τους είτε με άχρηστα υλικά (παλιά υφάσματα, κουρέλια κ.τ.λ.) είτε υλικά που έβρισκαν στη φύση (πέτρες, ξύλα, χώμα κ.α.). Αυτά βέβαια μέχρι την οικονομική ανάπτυξη που ταχύτατα άλλαξε τις καταναλωτικές συνήθειες των ανθρώπων τη δεκαετία του 1980. Πλέον λοιπόν κάνουν την εμφάνισή τους υλικά του εμπορίου ειδικά κατασκευασμένα για το παιχνίδι των παιδιών, έτσι ώστε να μην έχουν τα παιδιά την ανάγκη να κατασκευάσουν μόνα τους τα παιχνίδια τους. Επιπλέον λόγω του ότι η κατανάλωση αθυρμάτων συνιστά δείκτη συγκεκριμένων οικονομικών δυνατοτήτων, η ίδια παρατηρεί ότι ξεκινάει μια νέα μορφή στις

σχέση των παιδιών οι οποίες πλέον βασίζονται περισσότερο στο «έχειν» των παικτών παρά στο «είναι», τα όρια του παιχνιδιού μετατοπίζονται από το «εμείς παίζουμε» στο «εγώ που έχω το παιχνίδι, αν θέλω, σας παίζω» (βλ. Κλώνη, 2000, σσ. 444-448).

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι υπάρχουν μεγάλες αλλαγές όχι μόνο στο «πώς» παίζουν τα παιδιά και οι ενήλικες σήμερα συγκριτικά με παλαιότερα, αλλά και στο «που» και στο «πότε» και στο «γιατί» παίζουν. Βλέπουμε λοιπόν ότι οι κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικές αλλαγές έχουν μεγάλη επίδραση στο παιχνίδι του ανθρώπου και στο ρόλο που αυτό παίζει στην καθημερινότητά του.

### 1.5. Η Βιγκοτσκιανή Θεώρηση για το Παιχνίδι

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον πιστεύουμε ότι παρουσιάζουν οι θέσεις που ανέπτυξε πάνω στο παιχνίδι και στην τέχνη ο L. S. Vygotsky (1896-1934), ο οποίος θεμελίωσε μια σπουδαία ιστορικο-πολιτισμική προσέγγιση στη Ψυχολογία και θεωρούμε ότι εμπλουτίζει σημαντικά τις θέσεις των εναλλακτικών ψυχοπαιδαγωγικών προσεγγίσεων.

Ο Vygotsky (1927) έχει αναφερθεί στην «εργαλειακή μέθοδο» ως ουσιαστικό στοιχείο της ιστορικο-πολιτισμικής προσέγγισης, και σύμφωνα με αυτήν υποστήριξε ότι ο άνθρωπος στην πορεία εξέλιξής του δημιούργησε υλικά και ψυχολογικά εργαλεία τα οποία διαμεσολαβούν στην αυτορύθμισή του (βλ. Δαφέρμος, 2002, σσ. 123-126). Σύμφωνα λοιπόν με τα λεγόμενά του θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο το οποίο χρησιμοποιείται από τον άνθρωπο ώστε να κατανοήσει τη συμπεριφορά του στο πολιτισμικό πλαίσιο. Για τον Vygotsky οι διαφορετικοί τύποι σκέψης που εμφανίζονται στην ιστορική και πολιτισμική εξέλιξη του ανθρώπου, θα πρέπει να εξεταστούν μέσα από το πλαίσιο της συλλογικής δράσης των ανθρώπων και μέσα από τα εργαλεία που χρησιμοποιούν (βλ. Δαφέρμος, 2002, σσ. 130-133).

Πέραν όμως των θέσεων του για τα εργαλεία, ο ίδιος έχει καταγράψει κάποιες ιδιαίτερα σημαντικές θέσεις για το παιχνίδι οι οποίες μπορούμε να πούμε ότι εντάσσονται στις εναλλακτικές ψυχοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις που αφορούν την μάθηση και την ανάπτυξη του παιδιού. Μας λέει λοιπόν ότι η χαρά δεν είναι το κυρίαρχο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, ότι τα παιδιά παίζοντας ικανοποιούν τις ανάγκες τους και καταλήγουν σε μια αυθαίρετη πνευματικοποίηση του παιχνιδιού. Σημειώνει λοιπόν ότι θα πρέπει να κατανοήσουμε τον ιδιαίτερο χαρακτήρα των αναγκών του παιδιού για να κατανοήσουμε το παιχνίδι ως μορφή δραστηριότητας. Επιπλέον τονίζει ότι το

παιχνίδι δεν είναι αποτέλεσμα κάθε ανεκπλήρωτης επιθυμίας, δεν έχει ως κύριο χαρακτηριστικό την φανταστική κατάσταση ούτε είναι απλά μια συμβολική πράξη (Vygotsky, 1997, σσ. 157-159). Μια άλλη σημαντική θέση που διατυπώνει αφορά τους κανόνες του παιχνιδιού. Μας λέει ότι κανόνες υπάρχουν σε κάθε μορφή παιχνιδιού, ακόμα και μια φανταστική κατάσταση στο παιχνίδι εμπεριέχει κανόνες συμπεριφοράς οι οποίοι μπορούν να αλλάξουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Vygotsky, 1997, σσ. 160-162). Έτσι διαπιστώνεται ότι όπως κάθε φανταστική κατάσταση ορίζεται από κανόνες συμπεριφοράς, κάθε παιχνίδι με κανόνες δημιουργεί μια φανταστική κατάσταση.

Ο Vygotsky υποστήριξε επίσης ότι στο παιχνίδι η σκέψη διαχωρίζεται από τα αντικείμενα και ότι η δράση είναι επακόλουθο των ιδεών και όχι των πραγμάτων (Vygotsky, 1997, σ. 165). Επιπλέον εντοπίζει δυο παράδοξα σχετικά με το παιχνίδι: (1) ότι στο παιχνίδι το παιδί μπορεί να χειριστεί μια άγνωστη νοητικά σημασία μέσα σε μια πραγματική κατάσταση και (2) ότι στο παιχνίδι του παιδιού ο κανόνας φαίνεται να αποτελεί βασική επιθυμία (Vygotsky, 1997, σσ. 167-168). Μια ακόμα σημαντική παρατήρηση που κάνει είναι ότι το παιδί δεν συμπεριφέρεται με καθαρά συμβολικό τρόπο στο παιχνίδι, αλλά σχηματίζει επιθυμίες τις οποίες πραγματοποιεί επιτρέποντας βασικές κατηγορίες πραγματικότητας να περνούν μέσα από την εμπειρία του. Έτσι στο παιχνίδι του παιδιού, σε αντίθεση προφανώς με τον ενήλικα, η εσωτερική και εξωτερική δράση φαίνεται να μην διαφοροποιούνται (Vygotsky, 1997, σ. 169). Τέλος σημαντική θεωρούμε τη θέση ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί κυρίαρχο χαρακτηριστικό της παιδικής ηλικίας, όμως πάραυτα είναι πολύ σημαντικό για την ανάπτυξη του παιδιού δημιουργώντας μια Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης και δίνοντάς του με αυτόν τον τρόπο τη δυνατότητα να εξελιχθεί μέσα από τις δραστηριότητες του παιχνιδιού (Vygotsky, 1997, σσ. 171-173).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>

### ΕΝΟΙΟΛΟΓΙΚΕΣ ΟΡΙΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΚΟΥΚΛΑΣ

*Με λαχτάρα θαύμαζα δυο κρεβατοκάμαρες κουκλίστικες όπου χωρούσα να καθίσω μέσα, η μια γαλάζια, η άλλη τριανταφυλλιά, μ' επιπλάκια ξύλινα, εξάισια, ντουλάπι με καθρέφτη, τουαλέτα, συρτάρια, τραπέζια, καρέκλες, τοίχους με χρωματιστό χαρτί, μεταξωτές κουρτίνες και σκεπάσματα κρεβατιών με νταντέλες, με σκεύη όνειρο, και μια μαμά κούκλα, μια νταντά και ένα μωρό, και η νταντά βαστούσε ένα μπιμπερό. Είχα σταθεί μαγεμένη.*

ΠΗΝΕΛΟΠΗ ΔΕΛΤΑ

#### 2.1. Εισαγωγή

Όπως όλοι γνωρίζουμε, η κούκλα είναι ένα αντικείμενο με το οποίο οι περισσότεροι άνθρωποι έχουν ασχοληθεί για ένα χρονικό διάστημα της παιδικής τους ηλικίας. Το τοποθετούμε στην κατηγορία των παιχνιδιών και συνηθέστερα στην κατηγορία των κοριτσιστικων παιχνιδιών. Παρόλα αυτά τα τελευταία χρόνια, και κυρίως με τη συμπτωματική θεσμοποίηση της ισότητας στα δυο φύλα, η κούκλα δεν περιορίζεται μονάχα στο γυναικείο φύλο αλλά παίρνει τη μορφή αντίστοιχων ανδρικών προτύπων που αφορούν κυρίως τους ανήλικους, αρσενικού φύλου, καταναλωτές.

Η κούκλα όμως δεν είναι ένα αντικείμενο που αφορά μονάχα την παιδική ηλικία. Συχνά τη συναντάμε ως διακοσμητικό στοιχείο ενός σπιτιού, ενός καναπέ ή ενός τοίχου. Άλλοτε, τη συναντάμε σε βιτρίνες καταστημάτων ώστε να τραβά την προσοχή των περαστικών καταναλωτών. Και άλλοτε πάλι, ως έργο τέχνης που εκθέτεται ή εμψυχώνεται σε μια θεατρική παράσταση. Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε ότι η κούκλα είναι ένα αντικείμενο που σχετίζεται με τη γενικότερη πολιτισμική μας ανάπτυξη.

Είναι όμως παράλληλα ένα ομοίωμα, το οποίο έχουμε συναντήσει στο παρελθόν και συνεχίζουμε να συναντούμε σε όλους σχεδόν τους πολιτισμούς. Το ομοίωμα αυτό συνήθως είχε και έχει ανθρώπινη μορφή με πολλές βέβαια παραλλαγές. Δεν είναι όμως σπάνιες οι περιπτώσεις που η κούκλα έχει τη μορφή κάποιου ζώου ή φυτού, ή κάποιας φανταστικής οντότητας.

Η κούκλα λοιπόν μπορεί να πάρει πολλές μορφές και διάφορα μεγέθη, μπορούν να της αποδοθούν πολλές χρήσεις και πολλές λειτουργίες. Κυρίως όμως είναι ένα αντικείμενο το οποίο ακολουθεί πιστά την ανθρώπινη ύπαρξη,

και για το λόγο αυτό θεωρούμε ότι χρήζει μεγαλύτερης μελέτης και εμβάθυνσης. Αυτό θα προσπαθήσουμε να κάνουμε σε αυτό το Κεφάλαιο της εργασίας μας εξετάζοντας την Υλική και την Άυλη Υπόστασή της. Πιο συγκεκριμένα θα εξετάσουμε 1. την κατασκευαστική δομή της κούκλας 2. τις χρήσεις της στο λόγο, 3. την πορεία της στον πολιτισμό, 4. τη συμβολή της στον πολιτισμό και την καλλιτεχνική έκφραση και 5. τις αλλαγές στη δομή και τη συμβολή της στο πέρασμα του χρόνου, εξετάζοντας τις νέες κούκλες πρότυπα που προωθούνται στον σύγχρονο δυτικό πολιτισμό.

## 2.2. Η Κούκλα ως Τρισδιάστατη Υπόσταση

Πώς όμως θα μπορούσαμε να περιγράψουμε αυτό το αντικείμενο που χαρακτηρίζουμε ως κούκλα; Η κούκλα λοιπόν είναι ένα ανθρώπινο κατασκεύασμα με συγκεκριμένα κάθε φορά τρισδιάστατα χαρακτηριστικά. Κατασκευάζεται με υλικά που της προσδίδουν αυτόν τον τρισδιάστατο όγκο και το ανάλογο μέγεθος, που είναι απαραίτητο για την λειτουργική της χρήση. Παλαιότερα είθισται η κούκλα να κατασκευάζεται από ξύλο, άχυρο, χόρτα, γούνες ζώων, κόκαλο, ελεφαντόδοντο, γύψο, δέρμα, ύφασμα, μαλλί, άργιλο, κεριά, χαρτί, ψωμί κ.α. Με την έλευση όμως των βιομηχανικών προϊόντων η κούκλα άρχισε να κατασκευάζεται από υλικά όπως το λάστιχο, το πλαστικό, το βινίλιο και τη ρητίνη. Η τρισδιάστατη μορφή της κούκλας έγινε περισσότερο ανθεκτική στο χρόνο και απέκτησε περισσότερο έντονα χαρακτηριστικά.

Αναφερόμενοι στην κούκλα ως ανθρώπινο ομοίωμα παρατηρούμε ότι φέρει τα βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα ενός ανθρώπου (σώμα, δυ πόδια, δυ χέρια, κεφάλι κ.α.) παράλληλα όμως εμπλουτίζεται με τα στοιχεία που θα την μορφοποιήσουν και θα την κατατάξουν σε κάποια στερεοτυπική ανθρώπινη κατηγορία (π.χ. κορίτσι, αγόρι, όμορφη, άσχημη, καλή, κακιά, νέα, γριά, δραστήρια, λεπτή, χοντρή κ.α.).

Αυτό λοιπόν το τεχνητό κατασκεύασμα αιχμαλωτίζει στην μορφοποιημένη δομή του μια φυσική ή φανταστική οντότητα, η οποία δεν μένει πάντα σταθερή στις αλλαγές του πλαισίου. Επιπλέον, το υποκείμενο σε αντίθεση με την δισδιάστατη εικόνα, μπορεί να δράσει πάνω στο ομοίωμα αλλάζοντας το πλαίσιο που το περιβάλλει και εν μέρει τη μορφοποιημένη δομή του (π.χ. αλλαγή ρούχων, διαμελισμός του σώματος κ.α.).

Η κούκλα ανάλογα με το υλικό και τον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζεται μπορεί να έχει ευκίνητα ή σταθερά μέλη. Αυτό έχει άμεση σχέση με τη χρήση για την οποία προορίζεται η κούκλα, δηλαδή με την λειτουργική της υπόσταση ως ανθρώπινο εργαλείο. Η τρισδιάστατη δομή και τα κινούμενα άκρα κάνουν την κούκλα περισσότερο εύκαμπτη και ρεαλιστική ως ανθρώπινο ομοίωμα.

### 2.3. Η Κούκλα και οι Χρήσεις της στο Λόγο από την Αρχαιότητα μέχρι Σήμερα

Ερμηνεύοντας το ουσιαστικό «κούκλα» θα λέγαμε ότι είναι ένα μικρό ομοίωμα ανθρώπου (βλ. Τεγόπουλος, Φυτράκης, 1995, σ. 396). Όμως σε αυτό το ανθρωπόμορφο ομοίωμα έχουν δοθεί διάφορες ονομασίες από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Η κούκλα ως παιχνίδι αλλά και ως θρησκευτικό είδωλο, στην αρχαιότητα ονομάζονταν σύμφωνα με την αττική διάλεκτο «πλαγγόνα», αλλά και γενικότερα «τερακόττα». Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Μ. Αργυριάδη, οι τερακόττες αρχικά κατασκευάζονταν από πυλό. Για το λόγο αυτό πήραν αυτήν την ονομασία, δηλαδή από τη σύνθεση του υλικού και του τρόπου παρασκευής τους. Επιπλέον αυτά τα στοιχεία, φωτιά και χώμα, θεωρούνταν ότι είχαν θεϊκή προέλευση (βλ. Αργυριάδη, 1991, σσ. 15-16). Πέραν αυτών όμως, στην αρχαιότητα η κούκλα συχνά αναφέρονταν ως «νύμφη» ή «κόρη». Η ίδια μας αναφέρει ότι οι κατασκευαστές κούκλας χαρακτηρίζονταν ως «κοροπλάστες». Όταν λοιπόν οι κοροπλάστες κατασκεύαζαν κούκλες από κερί, πυλό ή γύψο τις ονόμαζαν «κοροκόσμια» ή «κοράλλια». Όταν όμως δημιουργούσαν κούκλες από κερί για τελετουργικούς σκοπούς, η κούκλα αυτή χαρακτηρίζονταν ως «δάγυνα» στην ιωνική διάλεκτο και ως «δαγύα» στην δωρική διάλεκτο. Επίσης όταν οι κούκλες που δημιουργούσαν ήταν από ελεφαντόδοντο, οστούν ή ξύλο τις ονόμαζαν «γλυνές». Τέλος δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε σε ένα σπουδαίο είδος κούκλας που αναφέρονταν ως «νευρόσπαστα». Αυτές ήταν οι πρώτες κούκλες που είχαν τη δυνατότητα να κινούν τα άκρα τους και θεωρήθηκαν οι πρώτες μηχανικές κούκλες και ως η πρώτη μορφή μαριονέτας στην Ευρώπη (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 18).

Προχωρώντας τώρα στα νεότερα βυζαντινά χρόνια παρόλο που, όπως μας αναφέρει η Μ. Αργυριάδη, χρησιμοποιούσαν τις ίδιες ονομασίες με τους αρχαίους για να χαρακτηρίσουν τις κούκλες τους, οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες λέξεις για την προσφώνηση της κούκλα ήταν το «νέννος» ή «νιννί». Οι λέξεις αυτές φαίνεται ότι προέρχονται από την ομοιότητα της κούκλας με τον άνθρωπο σε μικρή ηλικία. Μια χαρακτηριστική έκφραση των Βυζαντινών, που την χρησιμοποιούσαν για να πουν ότι πρέπει να πάρουν κάτι στα σοβαρά ήταν: «ου παίζομεν νέννους» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 27).

Όσοι κατάγονται από την Κρήτη ή τα νησιά του Ιονίου γνωρίζουν καλά την ονομασία «κουτσούνα» ή «κουτσουνάκι». Η ονομασία αυτή βαστάει από την εποχή της Τουρκοκρατίας όπου ως «κουτσούνες» χαρακτηρίζονταν οι πάνινες, χειροποίητα φτιαγμένες από τη μητέρα, κούκλες που τα κορίτσια αποκτούσαν όταν ήταν περίπου τριών ετών. Επίσης υπήρχαν και τα «κουτσουνόξυλα», κούκλες οι οποίες ήταν ξύλινες και σκαλισμένες από τον

πατέρα ο οποίος τις προσέφερε στο κορίτσι όταν ήταν στην ηλικία των πέντε με δέκα ετών (βλ. Αργυριάδη, 1991, σσ. 29-30).

Σήμερα η λέξη «κούκλα» αντιπροσωπεύει πολλά και διαφορετικά είδη κούκλας και ιδιαίτερα αυτές που χρησιμοποιούνται ως παιδικό παιχνίδι ή διακοσμητικό στοιχείο. Όμως γνωρίζουμε πολύ καλά ότι μέχρι και σήμερα πολλές φορές μια κούκλα που έχει τη μορφή μωρού την χαρακτηρίζουμε ως «νινί». Ονομασία που όπως είδαμε έχει βυζαντινή προέλευση. Εδώ θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι υπάρχουν διάφορες ονομασίες για τα θεατρικά είδη κούκλας. Οι νευρόσπαστες κούκλες που κινούνται με νήματα, ονομάζονται «μαριονέτες». Η ονομασία αυτή φαίνεται ότι προέρχεται από τον μεσαιώνα και συγκεκριμένα από μια κούκλα αυτού του είδους που αναπαριστούσε την Παναγία, δηλαδή την μικρή Μαρία (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 47). Επίσης κούκλες που στο κάτω μέρος του σώματός τους έχουν μια κάθετη και ξύλινη συνήθως λαβή, ονομάζονται «μαρότες». Κάποιες άλλες κούκλες που κατασκευάζονται ώστε να εφαρμόζουν στο χέρι ονομάζονται «γαντόκουκλες» και κάποιες άλλες που εφαρμόζουν στο δάκτυλο «δακτυλόκουκλες». Τέλος δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε και σε ένα άλλο εντυπωσιακό είδος θεατρικής κούκλας που είναι η «γιγαντόκουκλα», η οποία πολλές φορές ξεπερνάει το ανθρώπινο μέγεθος.

Πέραν όμως της ρεαλιστικής ερμηνείας που δίνεται στην λέξη «κούκλα», η οποία αφορά το συγκεκριμένο αντικείμενο, υπάρχει και η μεταφορική ερμηνεία που δίνεται σε αυτή. Σχεδόν σε όλη την Ελλάδα σήμερα χρησιμοποιούμε τις λέξεις «κούκλα», «κούκλος», «κουκλί», «κουκλάκι», «κουκλίτσα» και «κουκλίστικο» για να εκφράσουμε το θαυμασμό μας για την ομορφιά κάποιου άντρα, κάποιας γυναίκας, κάποιου μικρού παιδιού ή κάποιου αντικειμένου που μας αρέσει. Πιθανότητα λοιπόν, αυτή η έκφραση πηγάζει από την αναλλοίωτη τελειότητα που παρουσιάζει το είδωλο της κούκλας, ως το ιδανικό ανθρώπινο πρότυπο, σε σχέση με τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της. Στην καθημερινή μας διάλεκτο χρησιμοποιούμε τη λέξη «κούκλα» για να εκφράσουμε την εξωτερική ομορφιά κάποιου, όχι όμως και την εσωτερική. Χαρακτηριστική έκφραση αυτού του είδους είναι η εξής: «απ' έξω κούκλα και από μέσα πανούκλα».

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να αναφερθώ στις λέξεις «κουτσούνα», «κουτσούνι» και «κουτσουνάκι», που όπως είδαμε χρησιμοποιούνταν την εποχή της τουρκοκρατίας. Γνωρίζω πολύ καλά, από προσωπική εμπειρία, ότι μέχρι και σήμερα οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται στην καθημερινή διάλεκτο της Κρήτης, κυρίως όμως με μεταφορική σημασία. Χρησιμοποιείται συνήθως ως χαιδέυτικό προσφώνημα, όπως ακριβώς προσφωνεί η μάνα την κόρη, ή η γιαγιά την εγγονή «κούκλα μου». Με την ίδια έννοια χρησιμοποιείται στην Κρήτη η φράση «κουτσούνα μου» ή «κουτσουνάκι μου».

Η κούκλα ως παρομοίωση στις καθημερινές εκφράσεις του λαού, χρησιμοποιείται σήμερα σε διάφορα μέρη της Ελλάδας. Όπως μας πληροφορεί η Μ. Αργυριάδη, στην Πελοπόννησο και στη Θεσσαλία ονομάζουν «κούκλα» τον κώνο του αραβοσίτου. Επίσης σε πολλά μέρη τις Ελλάδας χαρακτηρίζουν έτσι την δέσμη του τυλιγμένου νήματος και την καλούμπα του σπάγκου. Στη Μάνη ονομάζουν έτσι τη γίδα που δεν έχει κέρατα και στη Νάξο την γαλοπούλα. Τέλος στη Θράκη κούκλες λένε τις πίτες (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 48).

#### **2.4. Η Κούκλα ως Πολιτισμικό στοιχείο**

Η κούκλα στην Ελλάδα έχει διανύσει μια μεγάλη πορεία στον πολιτισμό από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Αρχικά λοιπόν, φαίνεται ότι ξεκίνησε ως ένα άμορφο πέτρινο είδωλο, στοιχείο Θεϊκής λατρείας για τους ενήλικους της Νεολιθικής εποχής και της εποχής του Χαλκού (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 15). Με το πέρασμα του χρόνου και την ανακάλυψη του εύπλαστου πηλού, αυτά τα μικρά άμορφα αντικείμενα άρχισαν να αποκτούν τη μορφή του ανθρώπινου ομοιώματος. Οι «τερακόττες», όπως ονομάζονταν οι κούκλες από πυλό, αρχικά προσωποποιούσαν θεότητες όπως τη Δήμητρα και την Περσεφόνη (σύμβολα γονιμότητας), στη συνέχεια όμως αποτελούσαν τιμητικές αναπαραστάσεις νεκρών σε καθημερινές δραστηριότητες της ζωής τους. Μέσα από τις παρακάτω φράσεις της Μ. Αργυριάδη φαίνεται η πολιτισμική αξία της κούκλας ως λατρευτικό είδωλο της αρχαιότητας:

«Σε γενικές γραμμές όλα αυτά τα είδωλα που σαν αντικείμενα θρησκευτικής λατρείας, συνέβαλαν στην διατήρηση της πίστης του ανθρώπου και στην προσέγγισή του με τα στοιχεία της φύσης, είχαν για τους αρχαίους μια πολλαπλή λειτουργικότητα. Η κούκλα-είδωλο και στους αρχαίους και στους σύγχρονους λαούς διαδραμάτισε σημαντικό ρόλο και σαν ομοίωμα στις λατρευτικές εκδηλώσεις του λαού, ακόμα και στην πρακτική της μαγείας. Πάντως φαίνεται ότι τα περισσότερα είχαν χρησιμοποιηθεί σαν κτερίσματα γιατί βρέθηκαν μέσα σε τάφους.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 15).

Η ίδια μας αναφέρει ότι οι πρώτες κούκλες-παιχνίδια εμφανίστηκαν γύρω στον 10<sup>ο</sup> με 6<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ.. Αρχικά ήταν στατικές μορφές και αργότερα με αρθρωτά άκρα.

«Σχετικά θα ήθελα να παρατηρήσω τα εξής: διαχρονικά μερικά από τα είδωλα των μεγάλων που κυρίως αντιπροσώπευαν γνωστές θηλυκές θεότητες της γονιμότητας και της εστίας, δίδονταν στα παιδιά σαν παιχνίδια. Ήταν μια πράξη καθαρά συμβολικού χαρακτήρα που αποσκοπούσε στην προστασία και την



επίτευξη της γονιμότητας του κοριτσιού. Και παρόλο που με αυτό τον τρόπο θεωρήθηκαν παιχνίδια, δεν λειτούργησαν θετικά στην ψυχοσύνθεση του παιδιού, γιατί τους έλειπε η κίνηση. Γι' αυτό το λόγο η κούκλα-παιχνίδι θα πρέπει να γεννηθήκε και να εξελίχθηκε από τη στιγμή που λόγω αρθρώσεων, είχε τη δυνατότητα να κινείται. Τότε μόνον μπόρεσε το μικρό κορίτσι να υποδυθεί το ρόλο της μητέρας και να μιμηθεί τη συμπεριφορά των μεγάλων προς τα παιδιά. Εξάλλου το παιδί συνδέει τόσο στενά την έννοια της κούκλας με την έννοια της κίνησης, ώστε κάπου τις ταυτίζει.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 18).

Με τα νευρόσπαστα λοιπόν, τα παιδιά ήδη από την αρχαιότητα είχαν τη δυνατότητα να αναπαραστήσουν και να εμπεδώσουν την ενήλικη συμπεριφορά.



**Εικόνα 1.** Κούκλες από την Αρχαιότητα

Όμως η κούκλα στην αρχαιότητα δεν έχασε ποτέ τον συμβολικό της χαρακτήρα, ούτε όταν έγινε παιχνίδι στα χέρια των παιδιών.

«Εκτός από τη μύηση στην κατοπινή μητρότητα, ήξεραν ότι οι πλαγγόνες τους συμβόλιζαν την προετοιμασία τους για τα δώρα της Αφροδίτης (εφηβεία), την εκπλήρωση του γάμου τους κάτω από την προστασία της Ήρας (γάμος) και την αφιέρωση της παρθενίας τους, στο βωμό της Θεάς Αρτέμιδος (αγνότητα).» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 23).

Πέραν αυτής της χρήσης όμως, τα νευρόσπαστα έδιναν την δυνατότητα στα μικρά κορίτσια αλλά και στους ενήλικους να πραγματοποιούν παραστάσεις κουκλοθέατρου, στοιχεία επίσης της πολιτισμικής μας κληρονομιάς. Τα νευρόσπαστα αλλά και οι μηχανικές κούκλες της εποχής εκείνης, φανερώνουν τον ενδιαφέρον των ανθρώπων για τη μηχανική μίμηση της ανθρώπινης κίνησης και συμπεριφοράς. Αξίζει να σημειώσουμε επίσης ότι, αξιόλογες πολιτισμικές πληροφορίες παίρνουμε από τα υλικά (πέτρα, πηλός, γύψος, κερί κ.α.) αλλά και τους διαφορετικούς τρόπους κατασκευής (σκάλισμα, καλούπι

κ.α.) των πλαγγόνων και των νευρόσπαστων, στην αρχαιότητα. Επίσης αξιόλογες πληροφορίες, παίρνουμε από τις μορφές που έδιναν στην κούκλα (π.χ. έφηβη, ενήλική, κοριτσάκι κ.α.) αλλά και από το σχηματισμό της κόμης και από τα ενδύματά της, όταν υπήρχαν.

Αντίστοιχες πολιτισμικές πληροφορίες παίρνουμε και από τις υπόλοιπες περιόδους του ελληνισμού, με βασική διαφορά όμως ότι με την έλευση του Χριστιανισμού γίνονται προσπάθειες ώστε η κούκλα να χάσει τον λατρευτικό της χαρακτήρα. Κατά τη Ρωμαϊκή εποχή και κυρίως κατά τη βυζαντινή εποχή η κούκλα αποτελούσε κυρίως παιδικό παιχνίδι, όμως φαίνεται ότι τα ίχνη της ειδωλολατρικής λατρευτικής κούκλας δεν εξαφανίστηκαν τελείως καθ' όλη τη Χριστιανική εποχή. Όπως αναφέρει Μ. Αργυριάδη στηριζόμενη στα λεγόμενα του Μ. Nilsson:

«ο χριστιανισμός εύκολα σάρωσε τους μεγάλους Θεούς, αλλά οι μικρότεροι δαίμονες της λαϊκής πίστης αντιστάθηκαν με πείσμα γιατί ήταν ζωντανοί. Γι' αυτό το λόγο και η κούκλα σαν ομοίωμα διατηρείται στις παραδόσεις, τα έθιμα και τους θρύλους του λαού.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 27).

Μέχρι και τη βυζαντινή εποχή φαίνεται ότι οι κούκλες ενταφιάζονταν μαζί με τα μικρά κορίτσια που πέθαιναν πριν ακόμα παντρευτούν, ως ένδειξη της παρθενίας τους. Επίσης αξίζει να σημειώσουμε ότι μέχρι που άρχισε να καταρρέει το Βυζάντιο οι κούκλες κατασκευάζονταν από ειδικούς τεχνίτες σε εργαστήρια κοροπλαστικής. Από την κατάρρευση όμως του Βυζαντίου μέχρι και τις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα και κατά την Τουρκοκρατία, οι κούκλες αποτελούν οικιακές αυτοσχέδιες χειροτεχνίες. Παρ' όλες λοιπόν τις αντίξοες συνθήκες, η κούκλα δεν έπαψε να αποτελεί απαραίτητο εργαλείο στην ανατροφή των κοριτσιών. Η Μ. Αργυριάδη αναφερόμενη στην περίοδο της τουρκοκρατίας λέει:

«Το παιχνίδι της κούκλας εκτός του ότι αποτελούσε το σημείο εκκίνησης για τη μητρότητα, αυτό το κατοπινό και ιδιαίτερο καθήκον της γυναίκας, εξυπηρετούσε επί πλέον στο να γίνονται πράξεις οι οδηγίες και τα λόγια της μητέρας. Ο θηλασμός λ.χ., μια από τις σπουδαιότερες μητρικές λειτουργίες, έπρεπε να γίνει βίωμα στο κορίτσι γι' αυτό και οι κούκλες είχαν στήθος με χαρακτηριστικά σχηματισμένη τη θηλή.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 29).

Η κούκλα λοιπόν άσχετα με το υλικό της και τη μορφή της, αποτελούσε και αποτελεί εργαλείο μιας βιωματικής μάθησης.

«Φασκιωμένα ξυλάκια με παλιόπανα και παλιοκούρελα, άψυχες σκούπες ή παραγεμισμένα πανιά με ένα κουμπί για πρόσωπο, μεταμορφώνονταν πολλές φορές σε φανταστικά μωρά.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 29).

Μέχρι τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα οι κούκλες φτιάχνονταν με απλά καθημερινά υλικά που υπήρχαν στον σπίτι (κουρέλια, ξύλο, ψωμί, λάσπη, άχυρο κ.α.). Έπειτα άρχισε να αυξάνει η ζήτηση και πέραν των αυτοσχέδιων κούκλων εμφανίστηκαν κούκλες που τις κατασκεύαζαν διάφοροι τεχνίτες.

«Η κούκλα που θεωρείται από εδώ και πέρα περισσότερο οικοτεχνικό και βιοτεχνικό αντικείμενο παρά αυτοσχέδιο παιχνίδι, έχει χάσει το μαγικό και συμβολικό της χαρακτήρα, γιατί έχει πάρει το δρόμο του εμπορίου. Παρόλα αυτά πάντοτε διατηρεί και διασώζει μια πολύτιμη ανάμνηση από τις εμπειρίες της αρχαιότητας και του Βυζαντίου, που αναβιώνει μέσα από τα έθιμα και τις δοξασίες του λαού.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 30).

Η ίδια μας αναφέρει ότι η κούκλα αρχίζει να παίρνει μια νέα διάσταση, πέραν του παιδικού παιχνιδιού, γεννιέται λοιπόν η «τουριστική ή εκπαιδευτική κούκλα». Οι κούκλες αυτές αρχίζουν να ντύνονται με παραδοσιακές φορεσιές διαφόρων περιοχών της Ελλάδας και αποτελούν είτε ενθύμια για τους ξένους επισκέπτες, είτε αντικείμενα μελέτης ξένων ερευνητών, είτε παιδαγωγικά εργαλεία (βλ. Αργυριάδη, 1991, σσ. 30-33).



Εικόνα 2. Κούκλες του 19<sup>ου</sup> αιώνα κατασκευασμένες από τεχνίτες

Στη συνέχεια εμφανίζεται η «βιομηχανοποιημένη κούκλα». Μέχρι και τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα αυτές οι κούκλες ήταν είδος πολυτελείας για την Ελλάδα

και έρχονταν από την Ευρώπη. Οι ελληνικές βιομηχανοποιημένες κούκλες παρουσιάζονται στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα λόγω των καταστημάτων παιχνιδιών που άρχιζαν να ανοίγουν στα μεγάλα αστικά κέντρα (βλ. Αργυριάδη, 1991, σσ. 34-35). Τον 20<sup>ο</sup> αιώνα πλέον αυτός οι κούκλες αρχίζουν γίνονται προσιτές στον αστικό πληθυσμό αλλά και στις χαμηλότερες τάξεις. Συνεχίζουν να αποτελούν ένα καθαρά κοριτσίστικο παιχνίδι και δεν φέρουν επωνυμία.

«Σε καμία ελληνική κούκλα, μέχρι και το 1950, δεν υπήρχε κάποιο στοιχείο σχετικό με την ταυτότητα του κατασκευαστή της. Οι πωλητές των παιχνιδιών πίστευαν ότι θα μπορούσαν ευκολότερα να προωθήσουν τα προϊόντα τους παρουσιάζοντάς τα ως ευρωπαϊκά, ακόμα και αν αυτά είχαν κατασκευαστεί στην Ελλάδα από Έλληνα τεχνίτη, γνωστό ήδη στο ευρύτερο κοινό.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 37)

Σε αυτό το σημείο λοιπόν της ελληνικής ιστορίας, πιστεύουμε ότι γίνονται τα πρώτα βήματα για την μετέπειτα, σαρωτική είσοδο των μεγάλων πολυεθνικών βιομηχανιών κούκλας στην ελληνική αγορά.

Η κούκλα όμως πέραν της κοινωνικο-πολιτισμικής της εξέλιξης στην ιστορία ως παιδικό παιχνίδι, φαίνεται ότι ως ομοίωμα έχει καταφέρει στο πέρασμα του χρόνου να διατηρήσει ζωντανές αξίες που πιθανότατα θα χάνονταν στο πέρασμα των γενεών. Μιλάμε φυσικά για τα ομοιώματα που χρησιμοποιούνταν, και σε πολλές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται μέχρι σήμερα, στα λαϊκά δρώμενα. Μερικά από αυτά τα ομοιώματα είναι ανθρωπόμορφα (όπως ο Λάζαρος, ο Ιούδας, ο Ζαφείρης, ο Λειδινός, ο Κραντωνέλλος κ.α.) και άλλα όχι (όπως η Χελιδόνα, η Τζαμάλα κ.α.) (βλ. Πούχνερ, 1989, σσ. 61-76).

Στο πέρασμα των αιώνων λοιπόν, η κούκλα συντέλεσε στην πίστη του ανθρώπου, στην αγωγή του, στην καλλιτεχνική του έκφραση, στη οικονομία, στην διατήρηση της παράδοσης και στη μετάδοση του πολιτισμού του. Παρόμοια φαινόμενα με αυτά που παρατηρήσαμε στον ελληνικό πολιτισμό, με την κούκλα ως σημαντικό συντελεστή αυτού, φαίνεται ότι υπάρχουν σε πολλά μέρη και σε διάφορους πολιτισμούς σε όλον τον κόσμο.

Για παράδειγμα η «Αφρικανική κούκλα» παραδίδεται από την μητέρα στην κόρη και πέραν της χρηστικής λειτουργίας ως παιχνίδι, λειτουργεί και ως φυλακτό που θα εξασφαλίσει μελλοντικά τη γονιμότητα στο κορίτσι (βλ. [http://en.wikipedia.org/wiki/African\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/African_dolls)).

Οι «Kachinas» είναι ένα άλλο είδος κούκλας, από το ξύλο της ρίζας του βαμβακιού, που δημιουργήσαν ιθαγενείς από τη φυλή Hopi της Αμερικής. Οι κούκλες αυτές αναπαριστούν φιγούρες από τη μυθολογία των Hopi και

χρησιμοποιήθηκαν ως παιδαγωγικά μέσα για να διδάξουν στα παιδιά τη θρησκεία. Τα παιδιά των Χορί ποτέ δεν έπαιρναν τις κούκλες στο κρεβάτι και δεν τους έδιναν την σημασία και το νόημα που συνηθίζουν να δίνουν τα παιδιά του δυτικού πολιτισμού στις κούκλες τους (βλ. [http://en.wikipedia.org/wiki/Hori\\_Kachina\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Hori_Kachina_dolls)).

Πηγαίνοντας τώρα στην άλλη πλευρά του πλανήτη, στην Ιαπωνία παρατηρούμε ότι υπάρχουν μερικές κούκλες που τις χρησιμοποιούν για ευημερία και καλή τύχη. Η «κούκλα Daruma» είναι μια από αυτές. Η Daruma δεν έχει αρχικά μάτια, στη συνέχεια όμως αυτά εμφανίζονται μόνα τους, ανάλογα με την τύχη του ιδιοκτήτη (βλ. [http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_dolls)).



**Εικόνα 3.** Κούκλα Daruma

Όμως στην Ιαπωνία φαίνεται ότι η κούκλα έχει μακρά ιστορία, αφού ήδη από το 8.000 π.Χ. εντοπίζονται εκεί ανθρωπόμορφα ομοιώματα. Στο πέρασμα των αιώνων λοιπόν, φαίνεται ότι δημιουργήθηκαν διάφορες κούκλες που λειτούργησαν είτε ως παιδικά παιχνίδια (π.χ. οι κούκλες Kokeshi), είτε ως προστατευτικά σύμβολα για τα παιδιά, είτε ως θρησκευτικά σύμβολα, είτε ως αντικείμενα που φέρνουν τύχη (π.χ. οι κούκλες Daruma), είτε ως μέσα θεατρικής έκφρασης (π.χ. κούκλα Bunraku) και άλλοτε πάλι, ντυμένες παραδοσιακά, χρησιμοποιούνταν αποκλειστικά για τουριστική πώληση προς τους ξένους επισκέπτες (βλ. [http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_traditional\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_traditional_dolls)).



**Εικόνα 4.** Κούκλες Kokeshi

Όμως οι πολιτισμοί είναι πολλοί και τα είδη κούκλας ακόμα περισσότερα, γι' αυτό το λόγο θα κλείσουμε αυτή τη σύντομη αναφορά με ένα τελευταίο είδος κούκλας που έχει μια επίσης μακρά ιστορία. Αυτές είναι οι «Worry Dolls» οι οποίες κατάγονται από τη Γουατεμάλα και συγκεκριμένα από την φυλή των *Mayas*. Οι κούκλες αυτές φημίζονται για τις μαγικές τους ικανότητες να ανακουφίζουν από διάφορες ανησυχίες και προβληματισμούς που βασανίζουν τον άνθρωπο, βοηθώντας τον ώστε να έχει έναν ήρεμο και γαλήνιο ύπνο. Με αυτό τον τρόπο οι *Mayas* εξασφάλιζαν έναν ήσυχο ύπνο για τα παιδιά της φυλής τους (βλ. [http://en.wikipedia.org/wiki/Worry\\_doll](http://en.wikipedia.org/wiki/Worry_doll)).



Εικόνα 5. Κούκλες Worry

#### 2.4. Η Κούκλα ως Καλλιτεχνική Έκφραση

Η κούκλα, όπως είδαμε συνοπτικά και παραπάνω, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα έχει συντελέσει στην πολιτισμική ανάπτυξη του λαού ως μέσω καλλιτεχνικής έκφρασης.

Στην αρχαιότητα τα νευρόσπαστα αποτέλεσαν τις πρώτες κούκλες κουκλοθέατρου που παίζονταν όχι μόνο από τα παιδιά στα πλαίσια του σπιτιού και της γειτονιάς αλλά και από ενήλικες. Οι παραστάσεις αυτές δίνονταν από παρουσιαστές, περιπατητές ή κωμοδρόμους (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 19).

«Η κούκλα θα πρέπει να χρησιμοποιήθηκε στις τραγωδίες και τις κωμωδίες των αρχαίων παριστάνοντας υπό μορφή ομοιώματος και με μηχανικά μέσα κάποιο πρόσωπο ή θεό. Ο Προμηθέας του Αισχύλου λ.χ., επάνω στο βράχο παριστάνετο όπως ισχυρίζονται πολύ μελετητές, από μια τεράστια κούκλα-ομοίωμα...» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 46)

Όμως και κατά την Βυζαντινή εποχή οι κούκλες χρησιμοποιούνταν στις θεατρικές παραστάσεις, παρόλη την υστεροφημία της κούκλας-ομοίωμα ως ειδωλολατρικό σύμβολο.

«Τα θέματα ήταν παρμένα από την ελληνική μυθολογία, τα Ομηρικά έπη και κυρίως από την παράδοση του Χριστιανισμού. Ήταν ένα είδος θεάτρου με θρησκευτικό περιεχόμενο, τέχνασμα των Πατέρων της Εκκλησίας, οι οποίοι βλέποντας ότι δεν μπορούσαν να αποτρέψουν τον λαό γενικά από τις θεατρικές παραστάσεις, σκέφθηκαν να δημιουργήσουν αυτό το θρησκευτικό θέατρο, παίρνοντας συνήθως τα θέματα από την Αγία Γραφή στα οποία έδιναν οπωσδήποτε δραματικότητα.» (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 47)

Μέχρι σήμερα η κούκλα συνεχίζει να αποτελεί μια ιδιαίτερα σημαντική μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης μέσω του κουκλοθέατρου και του θεάτρου μαριονέτας. Καθημερινά σε διάφορα μέρη και από διάφορες ομάδες, δίνονται παραστάσεις που τραβούν τα βλέμματα όχι μόνο των μικρών αλλά και των μεγάλων. Είναι μια μορφή έκφρασης, επικοινωνίας και ανταλλαγής μηνυμάτων, που συχνά έχουν μεγάλη παιδαγωγική αξία και ακουμπούν με ένα ιδιαίτερο τρόπο το κοινό. Χαρακτηριστικά ο Θ. Γραμματάς μας λέει:

«Η κούκλα διαθέτει μια δύναμη πειθούς, που προέρχεται από την ικανότητά της να παραμένει ψύχραιμη, ατάραχη με αμετάβλητη εξωτερική φυσιογνωμία, παρ' όλες τις κωμικές ή τραγικές καταστάσεις που ενδεχομένως παρουσιάζει. Ο εμπυχωτής με τη φωνή και την εκφραστικότητα των κινήσεών του είναι που θα αποδώσει τα συναισθήματα και θα υποβοηθήσει το κοινό του να βιώσει τις καταστάσεις που επιδιώκει.» (βλ. Γραμματάς, 1999, σσ.68-69)



Εικόνα 6. Μαριονέτες

Επίσης η Π. Σέξτου, τονίζοντας την παιδαγωγική αξία αυτού του θεατρικού μέσου, αναφέρει:

«Η κούκλα είναι ένα ζωντανό μέσο που αναπτύσσει πολύ εύκολα επικοινωνία με τα παιδιά. Μπορεί να συζητάει και να παίζει μαζί τους, να διηγείται παραμύθια αλλά και καθημερινά βιώματα, καλλιεργώντας με αυτό τον τρόπο την αντιληπτική τους ικανότητα και ερεθίζοντας τη φαντασία τους. Τα παιδιά, από την πλευρά τους, ταυτίζονται με την κούκλα, μιλούν ελεύθερα εκφράζοντας σκέψεις και συναισθήματα, την προσωποποιούν και της αποδίδουν βιώματα δικά τους, επεξεργάζονται το γλωσσικό τους κώδικα και συγχρόνως ψυχαγωγούνται.» (βλ. Σέξτου, 1998, σ.47)

Όμως πέραν του θεάτρου, η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα αποτελεί συχνά ένα χειροποίητο έργο τέχνης, δημιουργίας και έκφρασης για μικρούς και μεγάλους, γι' άτομα με καλλιτεχνικές ανησυχίες και γι' άτομα που ψάχνουν πρακτικές λύσεις στις ανάγκες τους. Βέβαια όπως είδαμε η κούκλα μέχρι και τις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα ήταν πάντα χειροποίητη, σήμερα όμως με την αφθονία του έτοιμου βιομηχανικού προϊόντος η κούκλα σπάνια είναι χειροποίητη. Σήμερα η πρακτική λύση στις ανάγκες μας δεν είναι να δημιουργήσουμε μια κούκλα, αλλά να την αγοράσουμε έτοιμη. Έτσι, είναι προφανές ότι αν κάποιος σήμερα κατασκευάσει μια χειροποίητη κούκλα, αυτή σίγουρα θα είναι μια μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να καταθέσω την προσωπική μου εμπειρία ως νηπιαγωγός, κουκλοπαίκτρια και ψυχαγωγός παιδικών κατασκηνώσεων. Τα τελευταία χρόνια, λοιπόν, δουλεύοντας με παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας στην κατασκευή και εμφύχωση θεατρικής κούκλας, παρατήρησα τις αντιδράσεις τους σε όλο το φάσμα των δραστηριοτήτων αυτών. Σύνηθες φαινόμενο, στην αρχή της όλης διαδικασίας, ήταν τα παιδιά να είναι αρκετά δύσπιστα και σε ένα μεγάλο ποσοστό να θεωρούν ότι δεν έχει νόημα να χάνουν τον χρόνο τους στην κατασκευή μιας κούκλας, αφού άλλωστε στο εμπόριο υπάρχουν «πολύ καλύτερες». Όταν εν τέλει αποφάσιζαν ότι θα δούλεψουν για να δουν πως είναι ο κόσμος της κούκλας, η διάθεσή τους άλλαζε με εκπληκτικούς ρυθμούς. Εκεί που ξεκινούσε η φαντασία, τη σκυτάλη έπαιρνε η δράση και το αντίστροφο. Στο σημείο που συνειδητοποιούσαν ότι μπορούν να διαμορφώσουν μόνα τους οποιαδήποτε μορφή ήθελαν, το ενδιαφέρον τους γινόταν ακόμα πιο ζωνφό. Η έντονη κινητοποίηση της φαντασίας, κατά τη διάρκεια της δημιουργίας της κούκλας τους, ωθούσε τα παιδιά σε πολύωρες συζητήσεις, αλληλεπιδράσεις και διαπραγματεύσεις μεταξύ τους. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, μέχρι να ολοκληρώσουν το κατασκευαστικό κομμάτι, να έχουν δημιουργήσει ήδη αρκετά θεατρικά σενάρια. Η αποκορύφωση του ενθουσιασμού σε αυτόν τον, εν τέλει μαγικό για τα παιδιά, κόσμο της κούκλας ήταν όταν πλέον κρατούσαν στα χέρια τους ένα δικό τους δημιούργημα και είχαν την ευκαιρία να το εμφυχώσουν, δίνοντάς του κίνηση και χαρίζοντάς του τη δική τους φωνή με την αντίστοιχη χροιά που θεωρούσαν ότι ταίριαζε με το χαρακτήρα αυτό.



Αυτοί λοιπόν οι «μικροί Θεοί», κατάφεραν να βίωσαν στην ουσία του αυτό που λέμε δημιουργική καλλιτεχνική έκφραση. Η ψυχοπαιδαγωγική αξία τέτοιων και άλλων βιωμάτων θα αναλυθεί στα κεφάλαια που θα ακολουθήσουν.

## 2.5. Η Κούκλα ως Σύγχρονο Δυτικό Παιχνίδι

Τα χρόνια περνάνε και οι καιροί αλλάζουν. Αυτό το βιώνουμε χρόνο με το χρόνο όλο και πιο έντονα. Παλαιότερα λοιπόν, η εγχώρια παραγωγή παιχνιδιών καλύπτονταν επαρκώς από τις διάφορες μικρές οικοτεχνικές ή και βιοτεχνικές επιχειρήσεις. Τα πράγματα όμως έχουν αλλάξει τις τελευταίες δεκαετίες τόσο στη χώρα μας, όσο και στο παγκόσμιο σκηνικό. Παρατηρούμε μια όλο και μεγαλύτερη ανάπτυξη βιομηχανικών μονάδων και εμπορικών επιχειρήσεων, οι οποίες εισάγουν παιχνίδια από το εξωτερικό.

Μεγαλώνοντας λοιπόν τα παιδιά σήμερα, σε μια εποχή που ανθίζει η πολυεθνική μεγαλοβιομηχανία παιχνιδιών, δεν έχουν παρά να επιλέξουν την κούκλα τους ανάμεσα από μια μεγάλη ποικιλία εξ ολοκλήρου τυποποιημένων χαρακτήρων. Πλέον δεν υπάρχουν κούκλες μονάχα για κορίτσια, αλλά και για αγόρια. Βέβαια κάθε φύλο έχει να επιλέξει από μια διαφορετική γκάμα, αντίστοιχη με τα πρότυπα του ιδανικού θηλυκού και του ιδανικού αρσενικού. Σε αυτό το σημείο δε θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε στις κούκλες που αναπαριστούν κάποιο ζώο (π.χ. λούτρινα αρκουδάκια, γατάκια, σκυλάκια κ.α.) ή κάποιο υπερφυσικό ή εξωγήινο χαρακτήρα (π.χ. ρομπότ, transformers, batman κ.α.).



Εικόνα 7. Κούκλα με εξωγήινη μορφή και κούκλα με μορφή ζώου

Όπως όλα δείχνουν, οι κούκλες που επιλέγουν τα παιδιά σήμερα έχουν μια άμεση σχέση με τον χώρο της διαφήμισης και πιο συγκεκριμένα με την τηλεόραση. Οι μεγάλες βιομηχανίες προωθούν τα προϊόντα τους είτε μέσα από τις διαφημίσεις παιχνιδιών, είτε με τον έμμεσο τρόπο των παιδικών

προγραμμάτων και κινουμένων σχεδίων. Άλλωστε η διαφήμιση που απευθύνεται στα παιδιά ως καταναλωτές έχει κατά διαστήματα απαγορευτεί, ενώ τα κινούμενα σχέδια όχι. Δεν είναι τυχαίο λοιπόν που τα τελευταία χρόνια οι πρωταγωνιστές των κινουμένων σχεδίων είναι οι πιο δημοφιλείς κούκλες της αγοράς. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και η Τ. Δουλκέρη:

«Και φυσικά τα παιδιά... πέφτουν πανεύκολα στην παγίδα χωρίς να παρουσιάσουν την παραμικρή αντίσταση! Και ποιο παιδάκι δε θα θελήσει να αγοράσει την κούκλα που θα παριστάνει την αγαπημένη του ηρώιδα ή το πιστόλι, το αυτοκινητάκι που χρησιμοποιεί ο αγαπημένος του ήρωας; Εμείς όταν ήμαστε παιδιά ξοδεύαμε τα λεφτά μας αγοράζοντας κούκλες. Τα σημερινά παιδιά ξοδεύουν τα λεφτά τους κυρίως σε αξεσουάρ για τις κούκλες, στολίδια, στα ρούχα τους κ.τ.λ.» (βλ. Δουλκέρη, 1997, σ. 98).

Βλέπουμε λοιπόν, ότι το παιδί πλέον αντιμετωπίζεται σαν ουσιαστικός καταναλωτής και το παιχνίδι ως κοινωνικό προϊόν, το οποίο σχετίζεται άμεσα με τον πολιτισμό που το δημιουργεί και το αναπαράγει. Στο δυτικό πολιτισμό, το παιχνίδι διαφοροποιείται από την παλαιότερη και πρωταρχική του μορφή, βασίζεται σε μια άτυπη εκπαιδευτική διαδικασία, εξυπηρετεί το υπάρχον οικονομικο-πολιτικό σύστημα και αναπαριστά πιστά τον σύγχρονο κόσμο. Το βιομηχανικό παιχνίδι αποκαλύπτει την κοινωνική εξέλιξη και προδίδει τους μηχανισμούς αγοράς. Πώς όμως τώρα διαφαίνεται αυτή η εξέλιξη του ανθρώπου και της σύγχρονης κοινωνίας μέσα από το βιομηχανικό παιχνίδι και κυρίως μέσα από την βιομηχανική κούκλα;

Το επώνυμο βιομηχανικό παιχνίδι, σύμφωνα με την Κ. Γκουγκούλη, φαίνεται να κάνει αισθητή την παρουσία του στη χώρα μας γύρω στα τέλη της δεκαετίας του '70 (βλ. Γκουγκούλη, 2000, σ. 373). Οι κούκλες που απευθύνονται στα μικρά κορίτσια ενηλικιώνονται και φέρουν επωνυμίες ξενόφερτες όπως Barbie, Sindy, Bratz, MySciene κ.ά. Αντίστοιχα τα αγόρια δεν ασχολούνται πλέον με απλά στρατιωτάκια, πλέον υπάρχουν οι υπερήρωες με τις υπερφυσικές ικανότητες και τον υπερεξελιγμένο εξοπλισμό όπως Batman, Actionman, Spiderman, G.i. Joe, Max Steell κ.ά. Τα μοντέρνα αυτά εμπορικά παιχνίδια, ως μορφές υπερβολικά ρεαλιστικές, έδωσαν αφορμή για έντονη κριτική θεώρηση της μαζικής παιδικής κουλτούρας, στηριζόμενη στο ότι «το μέσο είναι το μήνυμα». Όπως υποστηρίζει η Κ. Γκουγκούλη, οι κριτικές που ασκήθηκαν χαρακτηρίζονται από απαισιοδοξία. Θεωρήθηκε λοιπόν ότι τα σύγχρονα αυτά παιχνίδια προάγουν τις έννοιες της ατομικότητας και της ιδιοκτησίας, προάγουν τα φυλετικά στερεότυπα και ενθαρρύνουν τον καταναλωτισμό (βλ. Γκουγκούλη, 2000, σσ. 380, 384).



**Εικόνα 8.** Η σύγχρονη ενήλικη κούκλα

Η κοριτσίστικη κούκλα που για χρόνια ολόκληρα είχε τη μορφή μωρού και αποσκοπούσε στην προώθηση του συμπλέγματος μητέρα-νοικοκυρά, πλέον μεταμορφώνεται σε μια πληθωρική νεαρή γυναίκα, όμορφη και οικονομικά ανεξάρτητη, αφού έχει στη διάθεσή της όλες τις υλικές ανέσεις. Το σύμπλεγμα λοιπόν που προωθεί η σύγχρονη κούκλα-μανεκέν, είναι η γυναίκα-σύμβολο. Η Κ. Γκουγκούλη χαρακτηριστικά αναφέρει:

«Οι εξωπραγματικές αναλογίες του σώματος ορισμένων κουκλών, όπως της Μπάρμπη (υπερβολικά μικρή μέση και μεγάλο στήθος), έχουν κατηγορηθεί ότι αναπαράγουν δυτικά πολιτισμικά πρότυπα ομορφιάς, συντελώντας πιθανόν σε διατροφικές διαταραχές, όπως η νευρική ανορεξία ή η βουλιμία.» (βλ. Γκουγκούλη, 2000, σ. 376).

Επίσης η ίδια μας λέει, σύμφωνα με τον Kline (1993), ότι:

«η πληθωρική παρουσία των εξαρτημάτων που συνοδεύει αυτές τις κούκλες αλλά και τις κούκλες δράσης που απευθύνονται στα αγόρια, ενθαρρύνει τον καταναλωτισμό αποτελώντας βασικό εργαλείο για την καταναλωτική κοινωνικοποίηση των παιδιών» (βλ. Γκουγκούλη, 2000, σ. 382).

Οι κριτικές λοιπόν που έγιναν παρατήρησαν ότι ο σύγχρονος κόσμος της «αγορίστικης» κούκλας φυσικά δεν είναι καθόλου ειρηνικός, αλλά και ο κόσμος της «κοριτσίστικης» κούκλας δεν έχει καμία σχέση με την αξία της οικογένειας, που για χρόνια συνδεόταν με τον προορισμό της γυναίκας.



Εικόνα 9. Σύγχρονες Κοριτσίστικες και Αγορίστικες κούκλες

Όπως και να χρησιμοποιείται όμως το βιομηχανικό παιχνίδι από τα παιδιά, είναι προφανές ότι προωθεί τα μεγαλοαστικά πρότυπα της κάθε κοινωνίας. Η ευτυχία των παιδιών παίρνει υλική υπόσταση και η σύγχρονη καθημερινότητα αφορά την υλική προσέγγιση της ανθρώπινης ολοκλήρωσης. Ο σύγχρονος κόσμος, ο κόσμος του βιομηχανικού παιχνιδιού κοστολογεί το παιχνίδι όπως γίνεται σε όλες τις εμπορικές συναλλαγές. Το παιδί δεν δημιουργεί το παιχνίδι του αλλά το αγοράζει. Πώς όμως, ένα παιδί που συνήθως δεν έχει γνώση της χρηματικής αξίας, μπορεί να κάνει αγορές; Η κατανάλωση για το μικρό παιδί είναι ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστή το ίδιο, αλλά με την προϋπόθεση ότι του είναι άγνωστοι οι κανόνες. Τα παιδιά δείχνουν να είναι δεκτικά στα καλέσματα των πολυεθνικών συμφερόντων. Οι ανάγκες τους αυξάνονται μέρα με τη μέρα και η οικογενειακή υγεία ακροβατεί στο μονοπάτι που χαράζουν οι νόμοι του μάρκετινγκ.

Το μήνυμα έρχεται από τα παλιά, ο J.J. Rousseau γύρω στα μέσα του 18ου αιώνα, αναφέρει:

«Γνωρίζεται ποιος είναι ο ασφαλέστερος τρόπος να κάνετε το παιδί σας δυστυχημένο; Να το συνηθίζεται να τα αποκτά όλα. Διότι, καθώς οι επιθυμίες του θα μεγαλώνουν αδιάκοπα χάρις την ευκολία με την οποία ικανοποιούνται, αργά ή γρήγορα θα υποχρεωθείτε, ανεξάρτητα από την θέλησή σας, στην άρνηση. Η ασυνήθιστη αυτή άρνηση θα του προκαλέσει περισσότερη ταλαιπωρία από την στέρηση ακόμα και αυτού που επιθυμεί. Στην αρχή θα ζητήσει το μπιστούνι που κρατάτε, σύντομα θα θελήσει το ρολόι σας, ύστερα το πουλί που πετάει, το άστρο που βλέπει να λάμπει. Θα θέλει όλα όσα βλέπει: εάν δεν είστε Θεός, πως θα το ικανοποιήσετε;» (βλ. Rousseau, 2001, σ. 105).

Μπορούμε όμως να στερήσουμε από τα παιδιά αυτήν την επιθυμία για τα σύγχρονα βιομηχανικά παιχνίδια; Και εν τέλει από πού πηγάζει αυτή η έντονη επιθυμία; Ο Κ. Ναυρίδης μας λέει τα εξής:

«η επιθυμία ενός παιδιού να αποκτήσει και αυτό κάποιο επώνυμο παιχνίδι του συρμού, που διαφημίζεται και βλέπει να το έχουν και άλλα παιδιά στο σχολείο και στην παρέα του, συνδέεται άμεσα με την ανάγκη του να ανήκει, να είναι μέλος μιας ομάδας. Και τούτο γιατί, το συγκεκριμένο παιχνίδι εγγράφεται στη φαντασία του παιδιού ως αναπόσπαστο στοιχείο μιας κοινωνική ταυτότητας, που είναι η ταυτότητα της ομάδας στην οποία το ίδιο θέλει να ανήκει.» (βλ. Ναυρίδης, 2000, σ. 359)

Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι η σύγχρονη επώνυμη βιομηχανική κούκλα αποτελεί μέρος όχι μόνο της ατομικής αλλά και της κοινωνικής ζωής του παιδιού. Είναι ένα αντικείμενο με συμβολική και διαμεσολαβητική σημασία για την ανάπτυξη του παιδιού, το οποίο αξίζει μιας περαιτέρω ολιστικής μελέτης.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

### Η ΚΟΥΚΛΑ ΩΣ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

*Το παιχνίδι είναι ο μαγικός καθρέφτης  
που παρατηρώντας το μπορούμε να μάθουμε  
τι ήταν ο άνθρωπος, τι πρόκειται να γίνει  
και τι πρέπει να κάνουμε για να τον βοηθήσουμε  
να φτάσει στον προορισμό του.  
FROEBEL*

#### 3.1. Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα μελετήσουμε κατά πόσο η κούκλα μπορεί να λειτουργήσει ως κατάλληλο διαμεσολαβητικό και ψυχοπαιδαγωγικό εργαλείο που μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην διερεύνηση, ερμηνεία και αναθεώρηση των θέσεων γύρω από την ολόπλευρη προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Για το λόγο αυτό θα χρησιμοποιήσουμε ένα σύνολο από εναλλακτικές ψυχοπαιδαγωγικές θεωρίες, όπως είναι οι Βιγκοτσιανές Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές θέσεις, η Οικολογική προσέγγιση του Γκίμπσον και η Διαλογική - Σχεσιακή προσέγγιση του Μπαχτίν, πάνω στις οποίες θα στηρίξουμε τις θέσεις που θα παρουσιάσουμε.

Πιο συγκεκριμένα θα εστιάσουμε: 1. στην εργαλειακή χρήση της κούκλας μέσα από την Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική προσέγγιση του Vygotsky, 2. στην κούκλα ως μέσω της έμμεσης αντίληψης στηριζόμενοι στην Οικολογική προσέγγιση του Gibson, 3. στις διαφορετικές επιλογές και χρήσεις της κούκλας από τα αγόρια και τα κορίτσια προσχολικής και σχολικής ηλικίας, μέσα από την Διαλογική προσέγγιση του Bakhtin και 4. στην εργαλειακή χρήση της κούκλας μέσα από την προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής προσέγγισης.

### 3.2. Μια Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική Προσέγγιση της Κούκλας ως Εργαλείο

Όπως παρατηρήθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, η κούκλα έχει χρησιμοποιηθεί διαφορετικά από τους διάφορους πολιτισμούς. Για παράδειγμα, τα παιδιά της φυλής *Horí* στην Αμερική ποτέ δεν χρησιμοποίησαν την κούκλα με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιήθηκε από τα παιδιά των Δυτικών Πολιτισμών. Επιπλέον, διαπιστώσαμε ότι έχει διαφοροποιηθεί η χρήση της στα πλαίσια της ιστορικής εξέλιξης των διάφορων πολιτισμών. Είδαμε χαρακτηριστικά ότι στην Ελλάδα η κούκλα ξεκίνησε ως ένα άμορφο ειδωλολατρικό αντικείμενο, στην πορεία απέκτησε μορφή, και η σημασία του διαφοροποιήθηκε πολλές φορές μέχρι να φτάσει στις χρήσεις που έχει σήμερα (εργαλείο που χαρακτηρίζει την παιδική ηλικία, εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης, σύμβολο ομορφιάς, παγκοσμίως βιομηχανοποιημένο και τυποποιημένο προϊόν).

Η κούκλα όμως, εύκολα μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι ανάλογα με το κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο χρησιμοποιείται, είναι ένα αντικείμενο που κουβαλάει και αντανακλά έναν πλούσιο κόσμο από πληροφορίες, σχετικές με αυτό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, αποτελεί η διαφορά στη λειτουργική χρήση της κούκλας από τα παιδιά κατά την Βυζαντινή περίοδο σε σύγκριση με τη σημερινή εποχή. Η Μ. Αργυριάδη, μας λέει ότι η κούκλα κατά την περίοδο του Βυζαντίου αλλά και μέχρι τις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα αποτελούσε το εργαλείο μέσω του οποίου τα μικρά κορίτσια κατανοούσαν τον μελλοντικό τους ρόλο ως μητέρες (βλ. Αργυριάδη, 1991, σ. 29). Σήμερα, διαπιστώνουμε ότι η κούκλα συνήθως ενισχύει τα μικρά κορίτσια να κατανοήσουν το ρόλο τους ως οικονομικά ανεξάρτητες και όμορφες καταναλώτριες, στα πλαίσια των απαιτήσεων της σύγχρονης καπιταλιστικής κοινωνίας (βλ. Σγουρομάλλη, 2006, σσ. 215-216). Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε, ότι η κούκλα ως συμβολικό αντικείμενο, αποτελεί ένα κομμάτι της κουλτούρας ενός συνόλου ανθρώπων, σε μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδο.

Η συμβολική προσέγγιση, στα πλαίσια της Πολιτισμικής Ψυχολογίας, αποτελεί μια από τις βασικές κατευθύνσεις που εξετάζουν οι κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικές προσεγγίσεις. Αντιμετωπίζοντας λοιπόν την κούκλα ως πολιτισμικό σύμβολο, υποθέτουμε ότι μπορεί να επηρεάσει τόσο τη νοητική δραστηριότητα του ανθρώπου, όσο και κάποια ψυχολογικά φαινόμενα, όπως είναι η αντίληψη, η μνήμη, τα συναισθήματα, η προσωπικότητα, τα κίνητρα κ.α. (βλ. Πουρκός, 2006α, σ. 88). Πώς όμως μπορούν να έχουν τόσο μεγάλη επιρροή τα πολιτισμικά σύμβολα; Ο Μ. Πουρκός αναφέρει χαρακτηριστικά:

«Αυτό γίνεται με τη δυνατότητα που έχουν τα πολιτισμικά σύμβολα να κατονομάζουν, να κατηγοριοποιούν και να ερμηνεύουν τις πληροφορίες του περιβάλλοντος. Η ερμηνευτική αυτή δυνατότητα των πολιτισμικών συμβόλων κατευθύνει τις αντιδράσεις του ανθρώπου σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις και σε συγκεκριμένους τρόπους καθορίζοντας συγχρόνως το περιεχόμενο και τη μορφή της αντιληπτικής του εμπειρίας.» (βλ. Πουρκός, 2006α, σ. 88)

Σύμφωνα λοιπόν με αυτήν τη θέση της κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικής προσέγγισης η κούκλα μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα εργαλείο, το οποίο λειτουργεί διαμεσολαβητικά σε σχέση με το περιβάλλον στο οποίο ζει και αναπτύσσεται το άτομο.

Πριν όμως συνεχίσουμε να μελετάμε την λειτουργικότητα της κούκλας ως διαμεσολαβητικό εργαλείο, θα πρέπει να διευκρινίσουμε από πού πηγάζουν οι θεωρίες της κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικής προσέγγισης. Πατέρας αυτής της προσέγγισης είναι ο Lev Semjonovitch Vygotsky (1896-1934). Αυτός λοιπόν πρώτος έθεσε την πολιτισμική εξέλιξη ως βασικό παράγοντα, τόσο της κοινωνίας, όσο και του ατόμου (βλ. Vygotsky, 1997, σ.104). Επίσης είναι ο πρώτος που ασχολήθηκε με τα ψυχολογικά εργαλεία και τη συμβολή τους στην ανάπτυξη των ψυχολογικών λειτουργιών (βλ. Καρασαββίδης, 2006, σ.431). Ήδη από το 1927 είχε αρχίσει να διατυπώνει υποθέσεις σχετικά με την «εργαλειακή μέθοδο» ως βασικό στοιχείο της πρωτοεμφανιζόμενης πολιτισμικής-ιστορικής προσέγγισης (βλ. Δαφέρμος, 2002, σ.123). Σύμφωνα λοιπόν με αυτήν τη θέση, ο άνθρωπος στην πορεία της εξέλιξής του δημιούργησε υλικά και ψυχολογικά εργαλεία, τα οποία διαμεσολαβούν στην αυτορρύθμισή του (βλ. Δαφέρμος, 2002, σσ.125-126). Βασιζόμενοι σε αυτήν τη θεωρία, παρατηρούμε ότι η κούκλα ως ένα εργαλείο στα χέρια του ανθρώπου ακολουθεί την πολιτισμική του εξέλιξη. Αυτό, φανερώνει τη σπουδαιότητά της ως συμβολικό εργαλείο το οποίο έχει τη δυνατότητα να συμβάλλει σε αυτήν την αυτορρύθμιση. Για το Vygotsky οι διαφορετικοί τύποι σκέψης που εντοπίζονται στην ιστορική και πολιτισμική εξέλιξη του ανθρώπου, θα πρέπει να εξεταστούν μέσα από το πλαίσιο της συλλογικής δράσης των ανθρώπων και μέσα από τα εργαλεία που χρησιμοποιούν (βλ. Δαφέρμος, 2002, σ.130). Ο Μ. Δαφέρμος μας παραθέτει δυο κυρίαρχες προσεγγίσεις μέσω των οποίων προσπαθεί να ξεκαθαρίσει την έννοια του πολιτισμού στη θεωρία του Vygotsky:

«Σε αντιστοιχία με την πρώτη προσέγγιση ο πολιτισμός εξετάζεται σε σχέση με την εργασιακή δραστηριότητα του ανθρώπου και δεν αποτελεί μόνο το αποτέλεσμα, το προϊόν της εργασίας, αλλά και την ίδια την δραστηριότητα κατασκευής και χρησιμοποίησης εργαλείων, τεχνικών μέσων για την υποταγή των φυσικών δυνάμεων.



Η δεύτερη προσέγγιση ταυτίζει τον πολιτισμό με τη σημειακή διαμεσολάβηση, τη χρήση πάσης μορφής σημείων για την εξασφάλιση του ελέγχου του ανθρώπου πάνω στην ίδια του τη συμπεριφορά. Οι λέξεις, οι αριθμοί, οι κόμποι, και γενικότερα τα κάθε λογής σημεία, τα οποία χρησιμοποιεί ο άνθρωπος, παρουσιάζονται ως εξίσου σημαντικές πτυχές του πολιτισμού.» (βλ. Δαφέρμος, 2002, σ.133)

Στα πλαίσια της δεύτερης προσέγγισης που περιγράφει ο Δαφέρμος, θεωρούμε ότι μπορούμε πιθανότατα να εντάξουμε τη χρήση της κούκλας. Δηλαδή ως εργαλείο που χρησιμοποιείται από τον άνθρωπο ώστε να κατανοήσει τη συμπεριφορά στο πολιτισμικό πλαίσιο. Όπως για παράδειγμα όταν ένα μικρό κορίτσι χρησιμοποιεί την κούκλα της ως πωλήτρια σε ένα μαγαζί με ρούχα. Ταυτόχρονα έχει την δυνατότητα να εμπεδώσει το ρόλο που έχει μια γυναίκα που δουλεύει ως πωλήτρια στο συγκεκριμένο κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Η ουσία της χρήσης συμβόλων, βρίσκεται στην επίδραση που ασκείται στη συμπεριφορά ενός ατόμου μέσω των συμβόλων (βλ. Vygotsky, 1997, σ.101). Με άλλα λόγια, ο Vygotsky έθεσε τόσο την ψυχολογία όσο και την παιδαγωγική σε μια νέα βάση, η οποία δεν βασίζονταν στα βιολογικά χαρακτηριστικά του ανθρώπου, αλλά στην πολιτισμική του εξέλιξη. Έτσι, αποδίδει στη συμβολική δραστηριότητα μια ειδική οργανωτική λειτουργία, η οποία περνά μέσα από τη διεργασία της χρήσης εργαλείων και οδηγεί σε θεμελιακά νέες μορφές συμπεριφοράς (βλ. Vygotsky, 1997, σ.52). Ο Μ. Πουρκός, εξηγεί τον τρόπο που ο Vygotsky βλέπει και μελετά τον κόσμο του παιδιού, λέει λοιπόν:

«Ο Vygotsky, μ' έναν πειστικό τρόπο, μας έδωσε μια εντελώς διαφορετική εικόνα και μεταφορά για τον κόσμο του παιδιού. Μας έδωσε την εικόνα ενός κοινωνικά δεκτικού παιδιού που συμμετέχει ενεργητικά σε μια συνεχώς μοιραζόμενη αμοιβαία δραστηριότητα, η οποία διαμεσολαβείται από τα κατασκευαζόμενα από τον άνθρωπο εργαλεία και κυρίως από το μοναδικό ανθρώπινο μέσο επικοινωνίας που είναι η ομιλία, αλλά και από άλλες βασικές συμβολικές πηγές της κουλτούρας του.» (βλ. Πουρκός, 2006β, σ.383)

Στα πλαίσια λοιπόν αυτών των «συμβολικών πηγών της κουλτούρας» βλέπουμε και την κούκλα.

Επιδιώκουμε να μελετήσουμε την κούκλα, όχι ως ένα νεκρό υλικό αντικείμενο-εργαλείο, αλλά ως φορέα ενός πλούτου νοημάτων που πηγάζουν από το πλαίσιο και την κοινωνική πραγματικότητα του ανθρώπου. Αυτό, διότι η κούκλα έχει μια συμβολική λειτουργία και μια συμβολική σημασία η οποία δεν είναι πάντα ίδια. Αυτό εξαρτάται από τις προσωπικές νοηματοδοτήσεις του ατόμου, από τις κοινωνικο-πολιτισμικές καταβολές, τα πρότυπα ή στερεότυπα και ένα σορό άλλους διυποκειμενικούς παράγοντες. Εστιάζοντας

λοιπόν στο δυτικό πολιτισμό, διαπιστώνουμε ότι η κούκλα αποτελεί ένα διαμεσολαβητικό εργαλείο μέσω του οποίου τα παιδιά, επιλύουν τους προβληματισμούς τους, πραγματοποιούν τις επιθυμίες τους, κατανοούν τον κόσμο που τα περιβάλλει. Όταν για παράδειγμα ένα μικρό αγόρι χρησιμοποιεί μια σύγχρονη βιομηχανική κούκλα πολεμικού χαρακτήρα (τύπου Actionman) με στόχο να πολεμήσει τους κακούς ληστές, δεν μπορούμε να πούμε ότι το παιδί από μόνο του (αυθαίρετα και εξωιστορικά) μπήκε σε αυτή τη διαδικασία, αλλά ότι όλη η δράση του παιδιού και η εργαλειακή χρήση της κούκλας είναι προϊόν μιας κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Η κούκλα, με τη μορφή που έχει σε συνδυασμό με το όλο κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικό πλαίσιο, φέρει νοήματα και παρακινεί τα υποκείμενα για μια αντίστοιχη εργαλειακή χρήση που θα εξωτερικεύσει τα νοήματα αυτά. Όμως αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να έχει αντίστοιχη εργαλειακή χρήση και ένα απλό κομμάτι ξύλου, το οποίο στα μάτια του παιδιού θα έχει τον αντίστοιχο ρόλο και θα λειτουργήσει αντίστοιχα με τον τρόπο που λειτούργησε η κούκλα με τα ρεαλιστικά χαρακτηριστικά του πολεμικού χαρακτήρα.

Κατανοούμε ότι η σημασία του αντικειμένου, στην προκειμένη περίπτωση της κούκλας, βρίσκεται στο νόημα που του αποδίδει το παιδί και στην εικόνα που έχει στο μυαλό του κατά τη διάρκεια που ασχολείται-παίζει με αυτό. Η εικόνα αυτή έχει άμεση σχέση με το πλαίσιο του παιδιού και τις επιρροές του από το άμεσο και το έμμεσο περιβάλλον μιας δεδομένης (κοινωνικά, ιστορικά και πολιτισμικά) περιόδου. Ο Vygotsky αναφερόμενος στο παιχνίδι των παιδιών μας λέει:

«Από μian άποψη, ένα παιδί είναι ελεύθερο στο παιχνίδι να αποφασίσει για τις πράξεις του. Αλλά από μian άλλη άποψη πρόκειται για μια απατηλή ελευθερία, επειδή οι πράξεις του παιδιού στην ουσία υπόκεινται στο νόημα των αντικειμένων, και το παιδί δρα αναλόγως.» (βλ. Vygotsky, 1997, σ.174)

Σύμφωνα με τον ίδιο, το νόημα και η σημασία που αποδίδει ένα παιδί στο παιχνίδι του έχει άμεση σχέση με την ανάπτυξή του. Μας λέει ότι τα πολύ μικρά παιδιά δεν συνηθίζουν να διαχωρίζουν την φανταστική κατάσταση από την πραγματική. Καθώς όμως το παιδί αναπτύσσεται το παιχνίδι αποκτά μια περισσότερο περιορισμένη μορφή δράσης, διευκολύνοντας με αυτόν τον τρόπο τη στάση του παιδιού απέναντι στην πραγματικότητα (βλ. Vygotsky, 1997, σ.174).

«Αποτελεί την ουσία του παιχνιδιού το να δημιουργείται μια νέα σχέση ανάμεσα στο πεδίο της έννοιας και του ορατού κόσμου - δηλαδή ανάμεσα στις καταστάσεις της σκέψης μας και στις πραγματικές καταστάσεις.» (βλ. Vygotsky, 1997, σ.175)

Αξιίζει σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε μια σημαντική έννοια που εισαγάγει επίσης ο Vygotsky. Αυτή είναι η έννοια της «Εσωτερίκευσης» μέσω της οποίας συντελείται η μάθηση αλλά και η ανάπτυξη. Σύμφωνα λοιπόν με αυτήν την έννοια, κάθε λειτουργία που αποτελεί μια εξωτερική δραστηριότητα γίνεται εσωτερική μέσα από την αλληλεπίδραση στο πολιτισμικό πλαίσιο (βλ. Vygotsky, 1997, σσ.104-105). Έτσι, τα παιδιά μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με περισσότερο έμπειρα άτομα κατανοούν τόσο τον περιβάλλον κόσμο, όσο και τον εαυτό τους μέσα σε αυτόν (βλ. Πουρκός, 2006, σσ.383-384). Η κούκλα τώρα, ως συμβολικό αντικείμενο λειτουργεί ως ένα διαμεσολαβητικό εργαλείο στα πλαίσια αυτής της διαδικασίας εσωτερίκευσης. Εδώ, αξίζει να αναφερθούμε σε ένα παράδειγμα που έρχεται από τα λαϊκά δρώμενα, τα οποία τελούσαν στην Ελλάδα μέχρι και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Ο Β. Πούχνερ μας μιλάει για δρώμενα που τελούσαν με την εργαλειακή χρήση ενός ομοιώματος-κούκλας. Ένα τέτοιο δρώμενο ήταν η «νεκρώσιμος ακολουθία», στην οποία θρηνούσαν ένα ομοίωμα τελώντας όλες τις εθιμικές διαδικασίες. Όπως λοιπόν αναφέρει και ο ίδιος ο συγγραφέας, η διαδικασία αυτή είχε μια διττή σημασία γι' αυτούς που συμμετείχαν. Από τη μια είχε μια μαγικο-θρησκευτική λειτουργία και από την άλλη είχε μια διδακτική λειτουργία για τους νεότερους. Τα μικρά κορίτσια λοιπόν, μέσα από αυτήν τη βιωματική διαδικασία και τη χρήση του ομοιώματος, μάθαιναν να θρηνούν τους νεκρούς (βλ. Πούχνερ, 1989, σ.71). Οι δομημένες αυτές δραστηριότητες από τους έμπειρους ενήλικες με την εργαλειακή χρήση της κούκλας, συντελούσαν στην εσωτερίκευση αυτών των πολιτισμικών διαδικασιών του συγκεκριμένου κοινωνικο-ιστορικού πλαισίου. Μια αντίστοιχη όμως λειτουργία παρατηρούμε και σήμερα, στα πλαίσια του δομημένου και θεσμοποιημένου περιβάλλοντος του Νηπιαγωγείου. Στα πλαίσια αυτής της προσχολικής εκπαίδευσης, συχνά βλέπουμε να γίνεται μια εργαλειακή χρήση της κούκλας, η οποία αποσκοπεί στην καλύτερη κατανόηση των μηνυμάτων από τα μικρά παιδιά. Η νηπιαγωγός χρησιμοποιεί την κούκλα με σκοπό να μπορέσουν τα παιδιά μέσα από μια ενεργητική-βιωματική διαδικασία να εσωτερικεύσουν τα μηνύματα αυτά. Μέσα τώρα από αυτήν την εσωτερίκευση, το παιδί έχει τη δυνατότητα να διαμορφώσει τη δική του σκέψη και άποψη με έναν ενεργητικό τρόπο. Ο Μ. Πουρκός μας αναφέρει χαρακτηριστικά:

«Το παιδί, καθώς οικειοποιείται τους λόγους της κουλτούρας του, κατασκευάζει συγχρόνως καινούριους λόγους, καινούργια κείμενα. Αυτή η διαλογική σχέση μεταξύ των κοινωνικών λόγων και πρακτικών σε συγκεκριμένα κοινωνικά πλαίσια δραστηριοτήτων και της οικειοποίησης αυτών των λόγων και πρακτικών από το παιδί είναι που συνιστά αυτό που λέμε «διαδικασία της μάθησης και της ανάπτυξης». Η διαδικασία αυτή μάθησης και ανάπτυξης, επομένως, δεν είναι κάτι το στατικό, μηχανιστικό και άκαμπτο, αλλά είναι μια δυναμική και μη αιτιοκρατική διαδικασία. Η μάθηση και η ανάπτυξη συμβαίνουν

ως μια ενεργητική διαδικασία συν-κατασκευής και ανα-κατασκευής των κοινωνικών νοημάτων (σημειωτικών συστημάτων) στα πλαίσια συγκεκριμένων αλληλεπιδραστικά αναδυόμενων, κοινωνικά διαπραγματούμενων διαλογικών δραστηριοτήτων.» (βλ. Πουρκός, 2006, σ.385)

Η κούκλα λοιπόν ως εργαλείο, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί ώστε, πέραν της μεταφοράς μηνυμάτων, το παιδί να διαπραγματευτεί ενεργητικά τα νέα δεδομένα που το πλαισιώνουν. Μπορεί να συνομιλήσει με την κούκλα, να εκφράσει τους προβληματισμούς του μέσω αυτής, και γενικότερα να προσεγγίσει με το δικό του τρόπο το γνωστικό αντικείμενο, μέσα από διάφορες ψυχολογικές διαδικασίες (αντίληψη, φαντασία, κατηγοριοποίηση, παραγωγική σκέψη κ.τ.λ.)

Ο Vygotsky σίγουρα έβαλε τα θεμέλια αυτής της προσέγγισης, στη συνέχεια όμως αυτή εμπλουτίστηκε και συνεχίζει να εμπλουτίζεται από πολλές νέες μελέτες άλλων ερευνητών (βλ. Πουρκός, 2006, σσ.79-87). Αξιόλογες πιστεύουμε ότι είναι οι παρατηρήσεις που έκανε ο James Wertch (1991). Ο Η. Καρασαββίδης αναφέρει σχετικά:

«Τα διαμεσολαβητικά εργαλεία αποτελούν αναπόσπαστο μέρος κάθε πολιτισμικού, ιστορικού και ιδρυματικού πλαισίου και/ή κατάστασης. Επί της ουσίας, σύμφωνα με τον Wertch, ο ίδιος ο πολιτισμός μπορεί να περιγραφεί ως ένα σύνολο τέτοιων πολιτισμικών εργαλείων.» (βλ. Καρασαββίδης, 2006, σ.441)

Ο Wertch λοιπόν, εστιάζει την έρευνά του στη χρήση των διαμεσολαβητικών εργαλείων και στη σημασία που έχουν στα πλαίσια των νοητικών δραστηριοτήτων. Στηριζόμενος σε αυτές τις έρευνες του Wertch, ο Καρασαββίδης μας παρουσιάζει τις ιδιότητες της διαμεσολαβητικής δράσης αυτών των εργαλείων (βλ. Καρασαββίδης, 2006, σσ.441-444).

Λαμβάνοντας υπόψη μας αυτές τις ιδιότητες συμπεραίνουμε, σχετικά με τη διαμεσολαβητική χρήση της κούκλας, τα εξής:

1. οι κούκλες ως πολιτισμικά εργαλεία εξυπηρετούν πολλούς και διαφορετικούς σκοπούς (εκπαιδευτικούς, πολιτικούς, καλλιτεχνικούς, μαγικο-θρησκευτικούς κ.α.),
2. με την πάροδο του χρόνου οι κούκλες εξελίσσονται και αναπτύσσονται έτσι ώστε να εξυπηρετούν καλύτερα περισσότερους χρήστες και μεγαλύτερες ανάγκες (π.χ. μηχανικές κούκλες, κούκλες που μιλούν, κούκλες που απεικονίζουν κάποιο διάσημο χαρακτήρα, κούκλες αποκλειστικά για αγόρια κ.α.),
3. η κούκλα ως διαμεσολαβητικό εργαλείο ενισχύει τη δράση αλλά παράλληλα έχει τη δυνατότητα και να την περιορίζει (π.χ. με τη σύγχρονη βιομηχανική κούκλα τα παιδιά κατανοούν τη σύγχρονη δομή

της κοινωνίας, όμως δεν έχουν την δυνατότητα να αναπτύξουν κριτική σκέψη απέναντι στις σύγχρονες αυτές τάσεις, η δράση τους λοιπόν περιορίζεται στα πλαίσια που τους επιβάλλονται),

4. η εισαγωγή ενός νέου εργαλείου στη διαμεσολαβημένη δράση επηρεάζει την υπάρχουσα δομή και την οργάνωσή της (π.χ. όταν η σύγχρονη βιομηχανική κούκλα με ενήλικα χαρακτηριστικά αντικαθιστά το ρόλο που είχαν οι κούκλες με μορφή μωρού, η χρήση της κούκλας διαμορφώνεται αντίστοιχα με τη νέα μορφή),
5. οι κούκλες ως διαμεσολαβητικά εργαλεία διαμορφώθηκαν ως συνέπεια άλλων διαδικασιών αρχικά άσχετων με αυτές που τελικά υπηρετούν (π.χ. στην Ελλάδα αρχικά ήταν ειδωλολατρικά εργαλεία για τους ενήλικες, ενώ στη συνέχεια έγιναν διδακτικά παιδικά παιχνίδια και όργανα καλλιτεχνικής έκφρασης), και
6. ανάλογα με το πολιτισμικό πλαίσιο, τα διαμεσολαβητικά εργαλεία διαμορφώνονται έτσι ώστε να εξυπηρετούν ζητήματα που σχετίζονται με την εξουσία (π.χ. στα πλαίσια του δυτικού καπιταλιστικού συστήματος, οι κούκλες διαμορφώνονται έτσι ώστε να εκπέμπουν το μήνυμα της ανάγκης για έναν υπέρμετρο καταναλωτισμό, εξυπηρετώντας τα μεγάλα βιομηχανικά συμφέροντα).

### **3.3. Μια Οικολογική Προσέγγιση της Κούκλας ως Μέσο Έμμεσης Αντίληψης του Κόσμου**

Στην παρούσα ενότητα θα προσπαθήσουμε να μελετήσουμε τη λειτουργία της κούκλας μέσα από την Οικολογική προσέγγιση του James J. Gibson. Ο οικολογικός ρεαλισμός του Gibson είναι αντίθετος με τις κονστρουκτιβιστικές προσεγγίσεις και τα μετανεοτερικά υπολογιστικά μοντέλα. Σε αντίθεση λοιπόν με τους κονστρουκτιβιστές, οι οποίοι μιλάνε μονάχα για μια έμμεση-διαμεσολαβημένη αντίληψη, αυτός αναφέρεται τόσο στην έμμεση όσο και στην άμεση αντίληψη, θεωρώντας ότι ο άνθρωπος-ζώο εναρμονίζεται με το περιβάλλον του και ότι αυτό δεν μπορεί να είναι μια υπολογιστική διαδικασία. Ουσιαστικά λοιπόν, φαίνεται ότι η οικολογική ψυχολογία του Gibson επηρεάζεται σημαντικά από την εξελικτική θεωρία του Δαρβίνου, σύμφωνα με την οποία ο άνθρωπος εξελίσσεται αντίστοιχα με το περιβάλλον του (βλ. Darwin, 2006).

Για τον Gibson η μάθηση είναι αντιληπτική και όχι γνωστική. Όλα τα ζώα μπορούν αντιληφθούν το περιβάλλον τους άμεσα. Όμως τα κοινωνικά ζώα, μέσα στα οποία εντάσσει τον άνθρωπο, έχουν τη δυνατότητα να αντιληφθούν το περιβάλλον τους και έμμεσα. Σε αυτήν την έμμεση αντίληψη του περιβάλλοντος κόσμου, συχνά συμβάλλουν κάποια αντικείμενα που φαίνεται να λειτουργούν εργαλειακά (βλ. Πουρκός, 2002, σσ.185-186). Κάθε

αντικείμενο λοιπόν εκτός από τις προσφερόμενες δυνατότητες που παρουσιάζει και μπορεί άμεσα να τις αντιληφθεί ο άνθρωπος, έχει κάποια συμβολικά νοήματα τα οποία γίνονται έμμεσα αντιληπτά.

Ας πάρουμε λοιπόν ως παράδειγμα μια σύγχρονη βιομηχανική κούκλα (τύπου Barbie). Άμεσα αντιλαμβανόμαστε ότι έχει ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ότι είναι κατασκευασμένη από σκληρό πλαστικό, ότι έχει χαρακτηριστικά μιας ενήλικης γυναίκας, ότι έχει ξανθά μαλλιά, ότι έχει βαμμένα χείλια και μάτια, ότι φοράει κάποια ρούχα κ.τ.λ.. Έμμεσα όμως, κάποιος μπορεί να κατανοήσει ότι αυτή η γυναίκα που αναπαριστά το συγκεκριμένο αντικείμενο είναι ένα πρότυπο ομορφιάς για τον σύγχρονο δυτικό πολιτισμό, ότι κάλλιστα θα μπορούσε να είναι μοντέλο, ότι έχει μια πλούσια εμφάνιση που σημαίνει ότι έχει οικονομική ευχέρεια κ.τ.λ.. Επίσης είναι πιθανό να καταλήξει στο συμπέρασμα ότι θα ήθελε να μοιάσει σε αυτό το πρότυπο ή στο ότι δεν θα έχει ποτέ την ευκαιρία να γίνει ο ίδιος πρότυπο, αφού δεν φέρει τέτοια χαρακτηριστικά. Η έμμεση λοιπόν αντίληψη δεν σχετίζεται με την υλική υπόσταση του αντικειμένου, αλλά με το τι αυτό αναπαριστά.

Εδώ, αξίζει επίσης να σημειώσουμε μια ακόμα παρατήρηση που έκανε ο Gibson σχετικά με τα κοινωνικά όντα. Αυτά λοιπόν, έχουν τη δυνατότητα να μοιράζονται τις πληροφορίες που απέκτησαν άμεσα ή έμμεσα, μέσω της γλώσσας ή κάποιων συμβολικών κινήσεων (βλ. Πουρκός, 2002, σσ.186-187). Έτσι λοιπόν, κατανοούμε ότι όταν δύο ή περισσότερα παιδιά παίζουν με τις σύγχρονες κούκλες τους, μπορούν να μοιραστούν και να οικειοποιηθούν νέες γνώσεις οι οποίες σχετίζονται άμεσα με το πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο βρίσκονται. Η κούκλα σε αυτήν την περίπτωση αποτελεί ένα εργαλείο της έμμεσης αντίληψης, το οποίο εξυπηρετεί ώστε να λάβουν τα παιδιά κάποια μηνύματα. Συχνά τα μηνύματα αυτά είναι πολύ καλά μελετημένα από πριν ώστε να βολεύουν την αναπαραγωγή του υπάρχοντος (κοινωνικού, οικονομικού, πολιτικού) συστήματος, χωρίς φυσικά να ευνοούν ιδιαίτερα την κριτική σκέψη των παιδιών.

Ας δούμε τώρα μια άλλη κούκλα, η οποία δεν έχει μια δομημένη και προκατασκευασμένη μορφή, αλλά κατασκευάζεται από το ίδιο το παιδί. Σε αυτήν την περίπτωση η μορφή και τα χαρακτηριστικά της κούκλας θα δοθούν από το ίδιο το παιδί. Θα έχει λοιπόν τη δυνατότητα να της αποδώσει τα νοήματα που επιθυμεί, μέσα από μια επιλογή πληροφοριών που άμεσα ή έμμεσα έχει αποκτήσει από το περιβάλλον του. Μέσα απ' αυτήν την κούκλα, δίνεται στο παιδί η δυνατότητα να αναπτύξει την κριτική του σκέψη και να αναπαραστήσει τις πληροφορίες που αυτό κάθε φορά αξιολογεί ως χρήσιμες για την κατανόηση του περιβάλλοντος κόσμου. Με άλλα λόγια, η μορφή της κούκλας αυτής δεν καθοδηγεί σε ένα σύνολο προκατασκευασμένων νοημάτων, αλλά επιτρέπει στο παιδί να επιλέξει μέσα από ένα ευρύτερο σύνολο

νοηματοδοτήσεων για να αποδώσει στο αντικείμενο αυτό. Δεν περιορίζεται μέσα από μια προκατασκευασμένη μορφή. Έχει τη δυνατότητα, στα πλαίσια των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων με τους ομηλικούς ή ενηλικούς, να χρησιμοποιήσει την κούκλα αυτή ώστε να λάβει διαφόρων ειδών πληροφορίες οι οποίες δεν αφορούν μονάχα κάποια κοινωνικά πρότυπα. Έτσι, θα έχει την ευκαιρία να αντιληφθεί ένα σημαντικό μέρος του άμεσου και του έμμεσου περιβάλλοντος κόσμου.

Μέσα από τη χρήση της κούκλας αλλά και φυσικά της γλώσσας και της κίνησης, το παιδί έχει την ευκαιρία να μετατρέψει μια άδηλη γνώση σε έκδηλη γνώση (βλ. Πουρκός, 2002, σ.206). Όταν λοιπόν ένα μικρό κορίτσι νανουρίζει την κούκλα του, κατανοεί παράλληλα ότι με αυτόν τον τρόπο θα την κάνει να κοιμηθεί. Επίσης όταν στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης χρησιμοποιεί τις γαντόκουκλες της τάξης για να αναπαραστήσει μια διαδικασία, ένα γεγονός ή μια παράσταση κουκλοθεάτρου που έχει προηγηθεί, σημαίνει ότι την έχει κατανοήσει και έχει την δυνατότητα να την αναπαραγάγει.

Η κούκλα λοιπόν, ως εργαλείο της έμμεσης αντίληψης, όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από την οικολογική προσέγγιση του Gibson, μπορεί να φανεί ιδιαίτερα αξιόλογη στα πλαίσια της εκπαίδευσης. Αυτό, διότι γίνεται κατανοητό το γεγονός ότι η έμμεση αντίληψη αποτελεί μια εξελιγμένη και πολύπλοκη γνώση που προέρχεται από την άμεση αντίληψη του περιβάλλοντος κόσμου. Έτσι, μέσω της κούκλας το μικρό παιδί εμπλουτίζει τις γνώσεις του, μέσα από νέες μορφές αντίληψης των πραγμάτων.

### **3.4. Μια Διαλογική-Σχεσιακή Προσέγγιση στις Διαφορετικές Επιλογές και Χρήσεις της Κούκλας από τα Αγόρια και τα Κορίτσια Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας**

Όπως αναφέραμε και στον πρόλογο αυτής της εργασίας, θεωρούμε σκόπιμο να χρησιμοποιήσουμε κάποια στοιχεία μιας προηγούμενης έρευνας που πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας που καταθέσαμε στο τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Κρήτης, και η οποία έχει τίτλο: «Οι Διαφορές των Δύο Φύλων σε Παιδιά Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας στις Επιλογές, τις Χρήσεις και τις Ιχνογραφικές Αναπαραστάσεις των Κούκλων-Ηρώων τους» (βλ. Σγουρομάλλη, 2006). Αξίζει λοιπόν να εξετάσουμε ένα μικρό μέρος των αποτελεσμάτων αυτής της έρευνας υπό το πρίσμα της Διαλογικής Προσέγγισης που εισαγάγει ο Mikhail Bakhtin (1895-1975).

Μέσα από την έρευνα που πραγματοποιήσαμε, διαπιστώσαμε ότι οι επιλογές και οι χρήσεις της κούκλας σχετίζονται με το φύλο των παιδιών. Μέσα στα πλαίσια των ημιδομημένων κλινικών συνεντεύξεων που πραγματοποιήσαμε, ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν «πιο θέλουν να είναι

το φύλο της αγαπημένης τους κούκλας». Οι απαντήσεις που πήραμε ήταν αντίστοιχες, στο 100% του ποσοστού, με το δικό τους φύλο. Επιπλέον, το γεγονός ότι αγόρια και κορίτσια αναπτύσσονται με διαφορετικά πρότυπα, μπορεί να γίνει αντιληπτό μέσα από τους λόγους, που ανέφεραν τα ίδια, για τους οποίους επιλέγουν ή απορρίπτουν μια κούκλα.

Όπως διαπιστώσαμε από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων, τα αγόρια προσχολικής και σχολικής ηλικίας, στο μεγαλύτερο ποσοστό τους, μας ανέφεραν ότι επιλέγουν να παίξουν με μια κούκλα γιατί είναι πολεμιστής και έχει πολεμικό εξοπλισμό. Επίσης, μεγάλη σημασία για τα αγόρια (κυρίως προσχολικής ηλικίας) έχει το μαγικό στοιχείο της κούκλας. Δηλαδή να έχει μπερτα και να μπορεί να πετάει, να μεταμορφώνεται και να παίρνει άλλες μορφές, να έχει στα χέρια του υπερφυσικές δυνάμεις. Δύο ακόμα σημεία αναφοράς για την επιλογή της κούκλας είναι η δύναμη που εμφανίζεται να έχει αλλά και η ευκινησία της, να μπορεί να κινείται εύκολα και γρήγορα μπροστά στον κίνδυνο, να σκαρφαλώνει και να πηδάει με ευκολία και δεξιοτεχνία. Επίσης ένα σημαντικό ποσοστό από αγόρια μας είπε ότι επιλέγει να παίξει με κούκλες που έχουν την μορφή κάποιου τηλεοπτικού ήρωα. Βασικός λόγος απόρριψης μιας κούκλας από τα αγόρια, σχολικής και προσχολικής ηλικίας, είναι το γεγονός ότι είναι «κοριτσιίστικο παιχνίδι». «Κοριτσιίστικο παιχνίδι» για τα ίδια θεωρείται κάθε κούκλα που συνηθίζουν να παίζουν κορίτσια και έχει γυναικεία μορφή και χαρακτηριστικά. Άλλοι λόγοι, με υψηλά ποσοστά, απόρριψης της κούκλας από τα αγόρια ήταν το ότι έχει μορφή και χαρακτηριστικά μωρού, το ότι δεν πολεμάει και δεν έχει πολεμικό εξοπλισμό. Επίσης πολλά αγόρια ανέφεραν ότι απορρίπτουν κάποια κούκλα γιατί δεν έχει δύναμη, δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε παιχνίδι δράσης, είναι τεμπέλης και κοιμάται συνεχώς.

Τα κορίτσια, σχολικής και προσχολικής ηλικίας, από την άλλη πλευρά μας λένε ότι, οι βασικοί λόγοι για την επιλογή της κούκλας είναι η ομορφιά της και η μοντέρνα της εμφάνιση σε ρούχα, παπούτσια, αξεσουάρ, χτένισμα κ.τ.λ. Επίσης ένα μικρότερο ποσοστό αναφέρθηκε στα γλυκά και χαριτωμένα χαρακτηριστικά της κούκλας. Όπως τα αγόρια, έτσι και τα κορίτσια στο σύνολό τους έθεσαν ως βασικό λόγο απόρριψης μιας κούκλας, το γεγονός ότι είναι «αγορίστικα παιχνίδια». «Αγορίστικο παιχνίδι» για τα κορίτσια θεωρείται κάθε κούκλα που συνηθίζουν να παίζουν αγόρια και συνήθως έχει αντρική μορφή και πολεμικό χαρακτήρα. Στο σύνολό τους τα κορίτσια απορρίπτουν τις κούκλες που έχουν άσχημα ρούχα και άσχημο πρόσωπο. Ένα μεγάλο ποσοστό αυτών, μας είπε ότι δεν θέλει να παίξει με κούκλες που πολεμάνε, έχουν πολεμικό εξοπλισμό, μηχανικό σώμα και κακό χαρακτήρα, χαρακτηριστικά που αποδίδουν σε μια «αγορίστικη κούκλα». Επίσης ως λόγοι απόρριψης μια κούκλας θεωρήθηκαν από τα κορίτσια το ότι έχει άσχημα μαλλιά, είναι κοντή, είναι χοντρή και το ότι έχει μαύρο χρώμα δέρματος.



Τέλος, απορρίπτεται μια κούκλα που δεν είναι ευκίνητη και που δεν μπορούν να της χτενίσουν τα μαλλιά, να της αλλάξουν ρούχα και γενικότερα να την φροντίσουν.

Διαπιστώνεται λοιπόν ότι τα αγόρια προτιμούν τα στοιχεία δράσης και ανταγωνισμού στο παιχνίδι τους. Ενδιαφέρονται για τις σωματικές δεξιότητες και ικανότητες της κούκλας, σαν προέκταση των δικών τους ικανοτήτων. Από την άλλη, τα κορίτσια δεν ενδιαφέρονται για τις σωματικές δεξιότητες αλλά για την εξωτερική εμφάνιση και ομορφιά. Η δράση άλλωστε δεν έχει σημασία για τα ίδια αφού προτιμούν το ήσυχο παιχνίδι.

Τα διαφορετικά πρότυπα που οικειοποιούνται τα αγόρια και τα κορίτσια, προσχολικής και σχολικής ηλικίας, από το κοινωνικό τους περιβάλλον, φαίνονται επίσης από τους ρόλους που προσδίδουν τα ίδια στις κούκλες τους και τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτές.

Οι ρόλοι που συνηθίζουν να δίνουν τα κορίτσια, προσχολικής και σχολικής ηλικίας, στις κούκλες τους είναι σε μεγάλο ποσοστό σχετικοί με την οικογένεια δηλαδή μητέρα, αδερφή, πατέρας, παιδιά κ.τ.λ. Επίσης ο ρόλος του καταναλωτή παρουσιάζεται σε ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό και κυρίως από κορίτσια σχολικής ηλικίας. Ο ρόλος της γυναίκας συζύγου και της γυναίκας νοικοκυράς παρουσιάζεται σε μικρότερα ποσοστά απ' ό,τι έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε στις διάφορες έρευνες των τελευταίων χρόνων. Επίσης από τα κορίτσια σχολικής ηλικίας, αναφέρθηκε ο ρόλος της φιλενάδας. Αντίστοιχα και οι δραστηριότητες που μας είπαν ότι αναπτύσσουν με τις κούκλες τους, τις θέλουν να απολαμβάνουν τα πλούτη της ζωής κάνοντας ταξίδια με κρουαζιερόπλοια και αεροπλάνα, βόλτες με πολυτελή αμάξια και μηχανές, μπάνιο στην πισίνα κ.τ.λ.. Ο χορός και η διασκέδαση σε διάφορα μπαρ, ντίσκο, καφέ και ταβέρνες δεν λείπουν από τις βασικές δραστηριότητες της κούκλας και κυρίως για τα κορίτσια σχολικής ηλικίας. Επίσης φροντίζουν οι κούκλες τους να πηγαίνουν βόλτα στα μαγαζιά και να ψωνίζουν αλλά και να αλλάζουν συχνά φορέματα, να τους φτιάχνουν διάφορες κομμώσεις στα μαλλιά και να τους δίνουν διάφορα ονόματα.

Τα αγόρια, σχολικής και προσχολικής ηλικίας, σύμφωνα με την ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας, διαπιστώσαμε ότι δίνουν στις κούκλες τους, σε μεγάλο ποσοστό, το ρόλο του πολεμιστή, του μαχητή-ήρωα. Επίσης ο ρόλος του καλού και του κακού ήρωα παρουσιάζεται συχνά στο παιχνίδι των αγοριών με την κούκλα, αλλά και ο ρόλος του δυνατού. Αντίστοιχα, οι δραστηριότητες που αναπτύσσουν, είναι ανάλογες με τους ρόλους που δίνουν στις κούκλες τους. Έτσι, στο μεγαλύτερο ποσοστό τους, τα αγόρια βάζουν τις κούκλες τους να πολεμάνε και να κάνουν μάχες υπέρ του καλού, υπερασπίζονται τους αδύναμους και σκοτώνουν τους υπερδύναμους κακούς που διαταράσσουν την τάξη και χαλάνε την ροή της φιλήσυχης κοινωνίας. Είναι πάντα άξιοι πολεμιστές και θριαμβευτές του καλού.

Διαπιστώσαμε επίσης, ότι κάποιοι ρόλοι και δραστηριότητες αναφέρθηκαν μόνο από παιδιά σχολικής ηλικίας, αγόρια και κορίτσια. Ένα ποσοστό αγοριών αλλά και κοριτσιών έδωσαν στις κούκλες τους το ρόλο του εργαζόμενου πολίτη. Αναφέρθηκαν σε εργασίες όπως οικοδόμος, πυροσβέστης, κομμώτρια, κ.τ.λ. Οι δραστηριότητες που ανέπτυξαν με αυτές ήταν αντίστοιχες του επαγγέλματος. Βλέπουμε σε αυτό το σημείο ότι, ήδη από την σχολική ηλικία ξεκινάνε τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, να κάνουν τις πρώτες σκέψεις σχετικά με την αγορά εργασίας, κάτι το οποίο δεν φάνηκε να απασχολεί ιδιαίτερα τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, προσχολικής ηλικίας στο παιχνίδι τους με την κούκλα.

Αυτά λοιπόν τα αποτελέσματα, με τις αντίστοιχες επιλογές και χρήσεις των κούκλων από τα αγόρια και τα κορίτσια, σύμφωνα με τις θέσεις του Βακhtίν απορρέουν από το συνεχή διάλογο του ατόμου με τον άλλο, αλλά και με το περιβάλλον του. Το άτομο γνωρίζει ότι ανήκει σε μια κατηγορία φύλου μέσα από τις καθημερινές του συναναστροφές. Επίσης σε αυτό το πλαίσιο, κατανοεί τις αντίστοιχες επιλογές που είναι κοινωνικο-πολιτισμικά προκαθορισμένες ως κατάλληλες για το φύλο στο οποίο ανήκει. Σίγουρα όμως, τόσο οι επιλογές όσο και οι χρήσεις δεν προέρχονται μονάχα από το κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο, αλλά έχουν οικειοποιηθεί και παράλληλα εκφράζουν τις προσωπικές θέσεις του κάθε υποκειμένου. Μέσα λοιπόν από την προοπτική του Βακhtίν, μιλάμε για αλληλεπιδραστικά, διυποκειμενικά φαινόμενα. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο το γεγονός, ότι οι επιλογές των αγοριών του δείγματός μας συγκλίνουν στο να απορρίπτουν τις λεγόμενες «κοριτσίστικες κούκλες», και αντίστοιχα τα κορίτσια να απορρίπτουν τις «αγορίστικες». Τα παιδιά αυτά, συναναστρέφονται καθημερινά με άλλα παιδιά της ίδιας ηλικίας, αλληλεπιδρούν, μοιράζονται τις εμπειρίες τους, τις γνώσεις και τις απόψεις τους. Συνεπώς η φωνή του ενός γίνεται μέρος της φωνής του άλλου και αντίστροφα. Αξίζει εδώ να σημειώσουμε ότι αυτή δεν είναι μια παθητική διαδικασία από μέρους των υποκειμένων, αντίθετα φαίνεται να επιλέγουν με ένα ενεργητικό τρόπο τα πρότυπα κούκλας που θα τα βοηθήσουν να ενταχθούν στο πλαίσιο της δεδομένης μακρο ή μικρο-κοινωνίας. Η Allison James μας λέει, σχετικά με το ρόλο που παίζει το φύλο στα πλαίσια της κοινωνικής ένταξης του παιδιού, τα εξής:

«τα παιδιά αρχίζουν να αναζητούν αποδεικτικές βάσεις για τα συγκεκριμένα πολιτισμικά στερεότυπα που αφορούν το σώμα και τα οποία συναντούν μέσα τα συγκεκριμένα κοινωνικά σχήματα που χαρακτηρίζουν την κουλτούρα της παιδικής ηλικίας. Ομοίως, με τη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων με άλλα παιδιά είναι που μαθαίνουν τις δυνατότητες που έχουν παρόμοια στερεότυπα ως ουσιαστικοί δείκτες των τωρινών και μελλοντικών ταυτοτήτων και δικαιώνονται για την αιτιώδη και πολιτισμική λογική που διαποτίζει την πολιτισμική διαμόρφωση συγκεκριμένων τύπων συμπεριφοράς. Μέσα από τις

κοινωνικές διαδικασίες της παιδικής ηλικίας, επομένως, τα παιδιά μαθαίνουν να διαπραγματεύονται και να χειρίζονται διάφορους προσδιορισμούς του Εαυτού.» (βλ. James, 2001, σ.58)

Απαντήσεις αγοριών στα πλαίσια της συνέντευξης, σχετικά με τους λόγους απόρριψης μιας κούκλας:

«-Αυτήν την κούκλα γιατί δεν την διάλεξες; (κούκλα 1)

-Γιατί είναι για κορίτσια.

-Και εσύ δεν μπορείς να την παίζεις;

-Δεν μου αρέσουν τα κοριτσίστικα.

-Δεν σου αρέσει δηλαδή τίποτα πάνω σε αυτή την κούκλα;

-Αν ήμουν κορίτσι θα μου άρεσε πάρα πολύ, αλλά δεν είμαι.

-Αν ήσουν κορίτσι τι θα σου άρεσε;

-Τα ρούχα της, τα μαλλιά της, οι μπότες της, αυτά.» (υποκείμενο ΠΑ4)

Το συγκεκριμένο αγόρι σχολικής ηλικίας, γνωρίζει πολύ καλά τα χαρακτηριστικά της κούκλας που θα άρεσαν σε ένα κορίτσι. Πιθανότατα μέσα από τη διαλογική συναναστροφή του με άλλα άτομα. Γνωρίζει όμως και το γεγονός ότι ο ίδιος είναι αγόρι οπότε δεν την επιλέγει.

«-Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα 13)

-Γιατί δεν τον ήθελα.

-Γιατί δεν τον ήθελες;

-Ε... επειδή δεν φοράει όμορφα ρούχα όπως αυτούς (δείχνει τις κούκλες που έχει διαλέξει), λίγο όμορφα.

-Πως θα ήθελες να είναι τα ρούχα του για να σου αρέσουν;

-Δεν έχει μπέρτα, όπλα...

-Δεν σου αρέσουν οι κούκλες που δεν έχουν όπλα;

-Όχι γιατί μετά δεν πολεμάνε.» (υποκείμενο ΝΑ1)

«-Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα 13)

-Γιατί δεν μου αρέσει.

-Γιατί δεν σου αρέσει;

-Η εμφάνισή του.

-Τι έχει η εμφάνισή του;

-Τα ρούχα του, δεν έχει εξοπλισμό. Είναι κανονικός άνθρωπος, δεν είναι σαν τον Αciονman δυνατός.» (υποκείμενο ΠΑ3)

Το αγόρι αυτό γνωρίζει ότι για να μπορέσει να παίξει πόλεμο με μια κούκλα, αυτή θα πρέπει να έχει πολεμικό εξοπλισμό, αυτό την κάνει πιο δυνατή και περισσότερο κατάλληλη για τα αγορίστικα πολεμικά παιχνίδια. Εδώ πιθανότατα φανερώνεται η αλληλεπίδραση που προκύπτει από τους διάλογους

των αγοριών στα πλαίσια του παιχνιδιού ή από άλλους παράγοντες που οικειοποιούνται από το παιδί (π.χ. κινούμενα σχέδια, διαφημίσεις κ.α.).

Απαντήσεις κοριτσιών στα πλαίσια της συνέντευξης, σχετικά με τους λόγους απόρριψης μιας κούκλας:

- «-Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα 8)
- Ξέρεις γιατί δεν τον διάλεξα αυτόν; Έχει σφαίρες και τέτοια που πολεμάνε τα αγόρια... και είναι και κακός.
- Γιατί είναι κακός;
- Γιατί έχει σφαίρες και πιστόλια.» (υποκείμενο ΝΚ9)

Επίσης εδώ, το συγκεκριμένο κορίτσι προσχολικής ηλικίας, γνωρίζει ότι μια κούκλα με πολεμικά χαρακτηριστικά είναι ένα παιχνίδι που επιλέγεται από αγόρια. Οπότε η ίδια δεν το επιλέγει και δεν την εκφράζουν τα χαρακτηριστικά αυτά για το παιχνίδι της.

- «-Αυτή γιατί δεν την διάλεξες; (κούκλα 7)
- Δεν μ' αρέσει έτσι που είναι φτιαγμένη, είναι κοντή και φοράει άσχημα ρούχα, δεν είναι καθόλου μοντέρνα, ούτε τα μαλλιά της.» (υποκείμενο ΠΚ6)

Το κορίτσι αυτό, σχολικής ηλικίας, δεν επιλέγει τη συγκεκριμένη κούκλα διότι δεν έχει τα χαρακτηριστικά αυτά που θα αναλογούσαν σε ένα γυναικείο πρότυπο του σύγχρονου δυτικού πολιτισμού (ψηλή, όμορφη, μοντέρνα κ.τ.λ.). Γίνεται λοιπόν φανερό, το γεγονός της οικειοποίησης από μέρους του κοριτσιού, μιας γενικά παραδεκτής θέσης του συγκεκριμένου κοινωνικού πλαισίου.

Ο Valentin Volosinov, πίσω απ' τον οποίο φαίνεται να βρίσκεται ο Bakhtin (βλ. Volosinov, 1998, σσ.15-16), αναφέρεται στον «αλλότριο λόγο» ο οποίος φαίνεται να προσλαμβάνεται με έναν ενεργητικό τρόπο από το άτομο, στο πλαίσιο των σταθερών κοινωνικών τάσεων (βλ. Volosinov, 1998, σ.257). Με άλλα λόγια, είναι ο λόγος του άλλου που με έναν ενεργητικό τρόπο οικειοποιούμαστε, στα πλαίσια του διαλόγου και της αλληλεπίδρασης. Τονίζει ότι το άτομο που προσλαμβάνει τον αλλότριο αυτό λόγο, φέρει τα δικά του βιώματα και τον δικό του εσωτερικό λόγο, αυτό τον κάνει να κατανοεί και να αξιολογεί το λόγο του άλλου πριν οικειοποιηθεί οτιδήποτε (βλ. Volosinov, 1998, σ.260). Χαρακτηριστικά ο Volosinov αναφέρει:

«η πραγματική ενότητα της γλώσσας που πραγματώνεται σε ομιλία (Sprache als Rede), όπως ήδη ξέρουμε, δεν είναι ένα απομονωμένο μονολογικό εκφώνημα αλλά η αμοιβαία δράση τουλάχιστον δυο εκφωνημάτων, δηλαδή ο

διάλογος. Αλλά μια παραγωγική μελέτη του διαλόγου προϋποθέτει μια πιο βαθιά έρευνα των μορφών της αναπαραγωγής του αλλότριου λόγου, αφού σε αυτές αντανακλώνται οι βασικές και σταθερές τάσεις της ενεργητικής πρόσληψης της ομιλίας του άλλου, πρόσληψη που είναι θεμελιώδης για το διάλογο.» (βλ. Volosinov, 1998, σ.256)

Επίσης, ο ίδιος αναφέρει:

«Ο αλλότριος λόγος και το πλαίσιο αναπαραγωγής του δεν είναι παρά οι όροι μιας δυναμικής αμοιβαίας σχέσης. Αυτός ο δυναμισμός αντανακλά το δυναμισμό του αμοιβαίου κοινωνικού προσανατολισμού των προσώπων στη διαδικασία της ιδεολογικο-λεκτικής επικοινωνίας (φυσικά μέσα στις στερεές και σταθερές τάσεις αυτής της επικοινωνίας).» (βλ. Volosinov, 1998, σ.261)

Μέσα λοιπόν από αυτές τις θέσεις, κατανοούμε το πώς πιθανότατα πηγάζουν οι κοινές τάσεις των παιδιών του ίδιου φύλου πάνω στις επιλογές και χρήσεις της κούκλας. Είναι αυτή η δυναμική διαλογική ή σχεσιακή συνύπαρξη σε ένα κοινό κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικό πλαίσιο που κάνει αναγκαία την επικοινωνία και τον αμοιβαίο προσανατολισμό.

Ας κλείσουμε λοιπόν αυτήν την σύντομη ενότητα με τα λόγια του Bakhtin, ο οποίος μας λέει ότι η απεικόνιση του εσωτερικού κόσμου του ατόμου είναι εφικτή μόνο μέσα από την απεικόνιση της σχέσης με ένα άλλο ή άλλα άτομα. Λέει λοιπόν χαρακτηριστικά:

«Μόνο μέσα από την επικοινωνία, μέσα από την αλληλεπίδραση των ανθρώπων μεταξύ τους μπορεί να αποκαλυφθεί ο "άνθρωπος στον άνθρωπο": τόσο απέναντι στους άλλους όσο και απέναντι στον εαυτό του.» (βλ. Bakhtin, 2000, σ.405)

### **3.5. Η Προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής Προσέγγισης**

Σύμφωνα με τον Μ. Πουρκό, η οικο-σωματικο-βιωματική προσέγγιση στην ψυχολογία έχει τρεις βασικούς στόχους. Στοχεύει λοιπόν στο να δείξει τη σημασία που έχουν για τη μελέτη των διαφόρων ψυχολογικών διαδικασιών ο οίκος, το σώμα και το βίωμα, ως στοιχεία εξαρτώμενα το ένα από το άλλο. Η μάθηση και η ανάπτυξη του ανθρώπου, στηρίζεται στην αμοιβαία και δυναμική σχέση που υπάρχει μεταξύ αυτών των στοιχείων. Υποστηρίζεται ακόμα, ότι η ψυχολογία δεν μπορεί να απομονωθεί από τις πολιτισμικά οργανωμένες κοινωνικές σχέσεις και στοχεύει ώστε να μελετηθούν οι πολιτισμικές αρχές που οργανώνουν την ποικιλία της ανθρώπινης δράσης. Τέλος, στοχεύει να περιγράψει τις διαδικασίες μέσα από τις οποίες αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι

με τα πολιτισμικά σημειωτικά συστήματα στα οποία συμμετέχουν (βλ. Πουρκός, 2000α, σσ. 69-70).

Τονίζεται λοιπόν, μέσα από αυτήν την προσέγγιση, ότι η ανθρώπινη μάθηση και ανάπτυξη είναι διαδικασίες βιωματικά ενσωματωμένες σε συγκεκριμένα κοινωνικο-πολιτισμικά πλαίσια. Όπως όμως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Μ. Πουρκός:

«Ο άνθρωπος δεν είναι μια μαριονέτα στα χέρια του περιβάλλοντος ή του σώματός του, αλλά ένα επινοητικό ον στη βάση των δομικών και λειτουργικών συζεύξεων που έχουν κοινωνικο-ιστορικά και πολιτισμικά αναπτυχθεί μεταξύ των στοιχείων του οίκου του, του σώματός του και του βιώματός του» (βλ. Πουρκός, 2000α, σ.71).

Δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην ενεργητική δεκτικότητα των ατόμων, που προσδιορίζει τον ανοικτό και δυναμικό χαρακτήρα της παρουσίας τους σε μια κατάσταση, αλλά και την ευρετική και αυτοσχεδιαστική τάση να ενεργούν με βάση την κατάσταση του στενότερου ή ευρύτερου οίκου τους. Η έννοια λοιπόν της ενεργητικής δεκτικότητας, παραπέμπει στην αλληλοεξαρτώμενη σχέση μεταξύ του οίκου, του σώματος και του βιώματος (βλ. Πουρκός, 2000β, σ. 126). Αντιλαμβανόμαστε ότι στα πλαίσια αυτής της προσέγγισης συνυπάρχουν οι τρεις προσεγγίσεις στις οποίες προαναφερθήκαμε, δηλαδή η Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική, η Οικολογική και η Διαλογική.

Για να μελετήσουμε το ρόλο που έχει η κούκλα στη ζωή του ανθρώπου, μέσα από το σύνθετο και ολιστικό μοντέλο της οικο-σωματικο-βιωματικής προσέγγισης, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας τη δυναμική αλληλεπίδραση που υπάρχει στο συγκεκριμένο πλαίσιο με τα βιώματα του ατόμου αλλά και με το σώμα του. Επίσης θα πρέπει να εξετάσουμε τις διαδικασίες εσωτερίκευσης (Vygotsky) και οικειοποίησης (Bakhtin) οι οποίες σχετίζονται με αυτήν τη σύνθετη και δυναμική αλληλεπίδραση.

Η κούκλα, είναι ένα μέσων-εργαλείο το οποίο συντελεί στην έμμεση αντίληψη τόσο ενός συγκεκριμένου κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικού πλαισίου όσο και του ίδιου του εαυτού μέσα σε αυτό. Η διαλογική συνύπαρξη του ατόμου με τους άλλους ενισχύει αυτήν την διαδικασία και συμβάλει στην ενεργητική οικειοποίηση από μέρους του ατόμου. Η ενεργητική αυτή οικειοποίηση, έχει άμεση σχέση με τα βιώματα του ατόμου αλλά και με το σώμα του. Για παράδειγμα όταν ένα μικρό αγόρι επιλέγει να χρησιμοποιήσει μια κούκλα με αρσενικά χαρακτηριστικά και απορρίπτει κάποια άλλη με γυναικεία χαρακτηριστικά, γνωρίζει ποιο είναι το φύλο του, έχει αναγνωρίσει το σώμα του και φέρει βιώματα που σχετίζονται με αυτό. Επιπλέον, το παιδί αυτό εμπλέκεται και αλληλεπιδρά διαλογικά με άλλα άτομα, στο ίδιο κοινωνικό πλαίσιο, τα οποία ενισχύουν τα βιώματά του και συντελούν στην οικειοποίηση συγκεκριμένων θέσεων, στάσεων, απόψεων και επιλογών.

Ας πάρουμε ένα ακόμα παράδειγμα. Όταν ένα παιδί παρακολουθεί μια κουκλοθεατρική παράσταση, λαμβάνει έμμεσα διάφορες πληροφορίες οι οποίες προέρχονται από την εργαλειακή χρήση της κούκλας. Για να οικειοποιηθεί το παιδί κάποια από αυτά τα μηνύματα, θα πρέπει να τα συσχετίσει με τα βιώματα που έχει μέσα στο συγκεκριμένο κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικό πλαίσιο. Σε αυτήν όμως την αλληλεπίδραση φυσικά δεν θα πρέπει να αγνοούμε το γεγονός ότι το άτομο αυτό είναι ενσώματο. Οπότε τα μηνύματα που θα πάρει το παιδί, λόγω του ότι δεν τα δέχεται παθητικά, θα έχουν άμεση σχέση με το σώμα του ίδιου παιδιού (π.χ. ταύτιση με τον ήρωα του ίδιου φύλου). Επίσης, συχνά παρατηρούμε την ανάγκη των παιδιών, μετά το πέρας της παράστασης, να πάνε να ακουμπήσουν την κούκλα, να παίξουν μαζί της και να αναφέρουν μια ατάκα που έλεγε ο ήρωας την ώρα της παράστασης. Τέλος και εδώ είναι φανερή η διαλογική αλληλεπίδραση, μέσα από τις αντιδράσεις και τις εκφράσεις των παιδιών κατά την διάρκεια της παράστασης αλλά και μετά το πέρας αυτής.

Στο πλαίσιο λοιπόν της οικο-σωματικο-βιωματικής προσέγγισης, γίνεται μια προσπάθεια ώστε να αναλυθούν και να ερμηνευτούν αυτές οι πολυσύνθετες και δυναμικές αλληλεπιδράσεις, στηριζόμενοι στις παραδοχές της διύποκειμενικότητας.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>

### Η ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΦΥΛΟΥ

*Στο παιχνίδι το παιδί πάντα ξεπερνάει τον μέσο όρο της ηλικίας του,  
και πηγαίνει πέρα από την καθημερινή του συμπεριφορά,  
στο παιχνίδι θαρρείς και γίνεται ένα κεφάλι ψηλότερο απ' ότι είναι.  
Όπως το κέντρο ενός μεγενθυτικού φακού,  
το παιχνίδι περιέχει όλες τις αναπτυξιακές τάσεις συμπυκνωμένες,  
κι αποτελεί μια μέγιστη πηγή ανάπτυξης.  
LEV SEMYONOVITCH VYGOTSKY*

#### 4.1. Εισαγωγή

Πώς όμως διαμορφώνεται η ταυτότητα του παιδιού; Πώς γίνεται η επιλογή του ρόλου του φύλου; Μέσα από ποιους μηχανισμούς το άτομο οικειοποιείται τα θεσμικά πρότυπα συμπεριφοράς; Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα που μας δημιουργούνται μελετώντας την διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου.

Από τη στιγμή που γεννιόμαστε ώσπου να πεθάνουμε, το περιβάλλον βομβαρδίζει συνεχώς τον εγκέφαλό μας με μηνύματα. Σε ποιο όμως βαθμό αυτά, δηλαδή όσα βλέπουμε, ακούμε, και αισθανόμαστε, επηρεάζουν το ποιο είμαστε, πως νιώθουμε και τι θα γίνουμε;

Παρατηρούμε ότι η διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου προβλημάτισε ιδιαίτερα τους θεωρητικούς ψυχολόγους από διάφορα ρεύματα. Σήμερα, ο επιστημονικός λόγος θεωρεί ότι το μεγαλύτερο μέρος της ευθύνης για τη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου, οφείλεται σε σημαντικούς κοινωνικούς παράγοντες. Το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο μεγαλώνει το παιδί και η περίοδος κοινωνικοποίησης που διανύει είναι τα κλειδιά για την κατανόηση της αντίστοιχης συμπεριφοράς με το φύλο. Το παιδί μέσα από την αναγκαία κοινωνικοποίηση εντάσσει τον εαυτό του σε ένα από τα δύο φύλα και ακολουθεί πιστά τη συμπεριφορά του φύλου που, άμεσα αλλά κυρίως έμμεσα, του υποδεικνύουν η οικογένεια, οι φίλοι, οι δάσκαλοι και τα Μ.Μ.Ε. Ερωτήματα που μας δημιουργούνται είναι:



1. Πόσο συμβάλει το παιχνίδι και τα διάφορα αθύρματα στον προσδιορισμό του φύλου;
2. Πώς και κατά πόσο επηρεάζεται η διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου του παιδιού από παράγοντες όπως η οικογένεια και τα Μ.Μ.Ε.; Υπάρχει πράγματι διαφορετική αντιμετώπιση για τα μικρά αγόρια και διαφορετική για τα μικρά κορίτσια; Ποιους τελικά εξυπηρετεί αυτή η διαφοροποίηση που προωθείται σε μια κοινωνία που υπερασπίζεται την ισότητα των δύο φύλων;
3. Πως συμβάλουν οι αφηγήσεις των παιδιών στο παιχνίδι στην συγκρότηση της ταυτότητας του φύλου;

Πολλοί ψυχολόγοι συμφωνούν στο ότι η ταύτιση είναι μια ψυχολογική διεργασία κατά την οποία τα παιδιά προσπαθούν να μοιάζουν, να ενεργούν, να νιώθουν και να είναι όμοια με σημαντικούς ανθρώπους του κοινωνικού τους περιβάλλοντος. Οι μηχανισμοί όμως με τους οποίους επιτυγχάνεται η ταύτιση διαφέρουν στις διάφορες ψυχολογικές θεωρίες που ανέπτυξαν. Στις ενότητες που ακολουθούν θα αναφερθούμε σε βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που έγιναν από διάφορα ρεύματα ψυχολόγων όπως της ψυχανάλυσης, της κοινωνικής μάθησης, της γνωστικής ανάπτυξης και άλλων νεότερων ψυχολόγων όπως αυτοί που υποστηρίζουν τη θεωρία του σχήματος του φύλου. Ακολουθώντας θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε το θέμα της διαμόρφωσης της ταυτότητας του φύλου από την σκοπιά της οικο-σωματικο-βιωματικής προσέγγισης.

Στη συνέχεια θα μελετήσουμε κάποιες βασικές θεωρητικές θέσεις γύρω από τη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Επίσης, θα δούμε το ρόλο σημαντικών κοινωνικοποιητικών παραγόντων, όπως η οικογένεια και τα ΜΜΕ, με ποιο τρόπο επεμβαίνουν αυτοί οι παράγοντες στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου και σε τι αποσκοπούν. Τέλος θα μελετήσουμε το ρόλο που έχουν οι αφηγήσεις στον προσδιορισμό της ταυτότητας των φύλων στα πλαίσια της έμφυλης κοινωνικό-πολιτισμικής μας κουλτούρας.

#### **4.2. Βασικές Θεωρητικές Προσεγγίσεις γύρω από τη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

Πώς διαμορφώνεται η ταυτότητα του παιδιού; Πώς γίνεται η επιλογή του ρόλου του φύλου; Μέσα από ποιους μηχανισμούς το άτομο οικειοποιείται τα θεσμικά πρότυπα συμπεριφοράς; Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα που μας δημιουργούνται μελετώντας την διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Όπως αναφέρει η Ε. Badinter, είναι ήδη γνωστό από εργασίες του Erik Erikson ότι η απόκτηση της ταυτότητας (ψυχολογικής ή κοινωνικής) είναι μια εξαιρετικά πολύπλοκη διαδικασία που περιέχει μια θετική σκέψη αποδοχών

και μια αρνητική σκέψη απορρίψεων. Ο καθορισμός, σύμφωνα με αυτόν, γίνεται με βάση κάποιες ομοιότητες και κάποιες διαφορές. Συνεπώς καταλαβαίνουμε ότι απαραίτητα στοιχεία για την κατανόηση της έννοιας της ταυτότητας είναι η ταύτιση και η διαφοροποίηση (βλ. Badinter, 1994, σ. 53).

Πολλοί ψυχολόγοι συμφωνούν στο ότι η ταύτιση είναι μια ψυχολογική διεργασία κατά την οποία τα παιδιά προσπαθούν να μοιάζουν, να ενεργούν, να νιώθουν και να είναι όμοια με σημαντικούς ανθρώπους του κοινωνικού τους περιβάλλοντος. Οι μηχανισμοί όμως με τους οποίους επιτυγχάνεται η ταύτιση διαφέρουν στις διάφορες ψυχολογικές θεωρίες που ανέπτυξαν. Στις ενότητες που ακολουθούν θα αναφερθούμε σε βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που έγιναν από διάφορα ρεύματα ψυχολόγων όπως της ψυχανάλυσης, της κοινωνικής μάθησης, της γνωστικής ανάπτυξης και άλλων νεότερων ψυχολόγων όπως αυτοί που υποστηρίζουν τη θεωρία του σχήματος του φύλου. Τέλος θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε το θέμα της διαμόρφωσης της ταυτότητας του φύλου από την σκοπιά της οικο-σωματικο-βιωματικής προσέγγισης.

#### 4.2.1. Η Ψυχαναλυτική Θεωρία

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία η ταύτιση αποτελεί τον κύριο μηχανισμό μέσα από τον οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται και αποκτά το ρόλο που αντιστοιχεί στο φύλο του (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σ. 603).

Μια από τις πιο γνωστές ερμηνείες για την διαμόρφωση της ταυτότητας, είναι αυτή του Sigmund Freud (1960), ο οποίος μίλησε για την πρωτογενή και την δευτερογενή ταύτιση. Σύμφωνα με όσα αναφέρουν οι M. Cole και S.R. Cole, παρατήρησε λοιπόν ότι τα βρέφη, γύρω στα τέλη του πρώτου έτους, αναγνωρίζουν ότι ορισμένα αντικείμενα του εξωτερικού κόσμου είναι σαν αυτά. Η τάση των νεαρών βρεφών να μιμούνται άλλους ανθρώπους, αλλά όχι μηχανικές συσκευές, είναι ένα παράδειγμα πρωτογενούς ταύτισης. Η δευτερογενής ταύτιση, εμφανίζεται κατά τη διάρκεια του τρίτου έτους και είναι η προσπάθεια του ατόμου να πλάσει το «εγώ» του σύμφωνα με κάποιον τον οποίο έχει εκλάβει ως πρότυπο. Έτσι λοιπόν, ταυτίζονται με αυτόν προκειμένου να αποκτήσουν τα δικά του χαρακτηριστικά (βλ. M. Cole, S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 192). Όπως υποστηρίζει η Β. Δεληγιάννη, σύμφωνα με τον πατέρα της ψυχανάλυσης κατά τη διάρκεια του φαλλικού σταδίου (3-6 ετών), εμφανίζεται μια απόκλιση στη μέχρι τότε κοινή αναπτυξιακή πορεία των παιδιών των δύο φύλων. Συνέπεια αυτής της απόκλισης θα είναι η απόκτηση της ταυτότητας του φύλου από το παιδί. Η ταυτότητα αυτή θα διαφέρει ανάμεσα στα κορίτσια και στα αγόρια. Επίσης μας λέει ότι, πριν από αυτή τη φάση, αγόρια και κορίτσια είναι εξίσου «θηλυκά» και «αρσενικά» ως

προς τις στάσεις τους και τη συμπεριφορά τους. Υποστηρίζει επίσης, σύμφωνα με τον Freud, ότι δύο είναι οι βασικοί λόγοι που οδηγούν στη διαμόρφωση των αρσενικών κατά κύριο λόγο, χαρακτηριστικών της προσωπικότητας για το αγόρι και των θηλυκών κατά κύριο λόγο, χαρακτηριστικών για το κορίτσι. Αυτοί είναι: (1) ο γενετήσιος ερωτισμός (βασικό χαρακτηριστικό του φαλλικού σταδίου) και (2) η σημασία την οποία δίνει το παιδί στις διαφορές των γεννητικών οργάνων των δυο φύλων σε σχέση με τον ερωτισμό αυτό (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σσ. 42-43). Κατά τη διάρκεια του φαλλικού σταδίου ανάπτυξης το παιδί ταυτίζεται με τον γονέα του ίδιου φύλου μέσα από τις συγκρούσεις που αντιμετωπίζει. Αυτές οφείλονται στο ότι το παιδί σε αυτό το στάδιο διακατέχεται από ερωτικές επιθυμίες προς το γονέα του αντίθετου φύλου. Το αγόρι αγαπά και ποθεί τη μητέρα, ενώ το κορίτσι τρέφει παρόμοια συναισθήματα και ορμές για τον πατέρα. Έτσι δημιουργείται το οιδιπόδειο σύμπλεγμα στα αγόρια και το σύμπλεγμα τις Ηλέκτρας στα κορίτσια (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σ. 603).

Το οιδιπόδειο σύμπλεγμα κατά τον Freud αποτελεί το φόβο, την ενοχή και τη σύγκρουση που προκαλούνται από την επιθυμία του μικρού αγοριού να απαλλαγεί από τον πατέρα του και να πάρει τη θέση του στην αγάπη της μητέρας. Έτσι, σύμφωνα με την Β. Δεληγιάννη, γύρω στα 3 με 4 χρόνια το αγόρι αναπτύσσει ένα έντονο σύνδεσμο με τη μητέρα του και επιθυμεί να την πλησιάσει σεξουαλικά. Ταυτόχρονα βλέπει τον πατέρα του σαν αντίζηλο και επιθυμεί να πάρει τη θέση του δίπλα στη μητέρα. Μην μπορώντας να τα βγάλει πέρα με τα αρνητικά συναισθήματα που νιώθει για τον πατέρα, τα προβάλλει σε αυτόν ασυνείδητα. Πιστεύει ακόμα ότι ο πατέρας το βλέπει σαν αντίζηλο και επιζητά να το τιμωρήσει για την επιθυμία του να συνδεθεί με τη μητέρα. Η τιμωρία που φοβάται ότι θα υποστεί το μικρό αγόρι είναι ο ευνουχισμός. Εξαιτίας αυτού του φόβου οι διαφορές στα γεννητικά όργανα των δύο φύλων, που μέχρι τότε αγνοούσε, αποκτούν ιδιαίτερη σημασία. Το γεγονός ότι τα κορίτσια και οι γυναίκες δεν έχουν αντίστοιχο γεννητικό όργανο, κάνει το μικρό αγόρι να πιστεύει ότι υπάρχουν ήδη άτομα που έχουν ευνουχιστεί και έτσι οι φόβοι του επιβεβαιώνονται (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 43). Αναφορικά με τους M. Cole και S.R. Cole, αυτό το σύμπλεγμα πήρε το ονομασία του από την αρχαία ελληνική τραγωδία κατά την οποία ο Οιδίπους, βασιλιάς των Θηβών, σκοτώνει χωρίς να το ξέρει τον πατέρα του και παντρεύεται τη μητέρα του. Φυσικά, τα μικρά αγόρια δεν απολαμβάνουν αυτή την τραγωδία. Καθώς λοιπόν φεύγουν από την βρεφική ηλικία και περνούν στην παιδική, πρέπει να ανακατατάξουν πνευματικά τις συναισθηματικές τους προσκολλήσεις, απομακρύνονται από τη μητέρα τους και προσεταιρίζονται στον πατέρα τους. Ξεπερνούν το άγχος του ευνουχισμού, ταυτιζόμενοι με τον πατέρα και τις αρσενικές αξίες που ο ίδιος

αντιπροσωπεύει, καταπιέζοντας συγχρόνως τα συναισθήματά τους για τη μητέρα. Αυτή η διαδικασία οδηγείται από περίπλοκα συναισθήματα, όπως η ενοχή και ο φθόνος. Η ολοκλήρωση αυτής της διαφοροποίησης έρχεται στη μεταβατική περίοδο μεταξύ νηπιακής και μέσης παιδικής ηλικίας. Το στάδιο που ακολουθεί το φαλλικό είναι το στάδιο λανθάνουσας σεξουαλικότητας (έξι ετών - εφηβεία). Σε αυτό, απωθούνται οι σεξουαλικές επιθυμίες των παιδιών ως άμυνα στα επικίνδυνα συναισθήματα που προκαλούν και η ενέργεια αυτή διοχετεύεται στην εκμάθηση των δεξιοτήτων που κατέχουν οι ενήλικες (βλ. M. Cole, S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 193).

Η γυναικεία εκδοχή του οιδιπόδειου συμπλέγματος είναι το σύμπλεγμα της Ηλέκτρας. Σύμφωνα με τον Freud ο δρόμος για την θηλυκή ταυτότητα περνά από τη συνειδητοποίηση της διαφοράς του γεννητικού τους οργάνου, όταν το συγκρίνουν με αυτό των αγοριών. Η έλλειψη πέους δημιουργεί στα μικρά κορίτσια συναισθήματα κατωτερότητας και περιφρόνησης του φύλου τους (βλ. M. Cole, S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 196). Γι' αυτή τη μειονεκτική θέση κατηγορούν τη μητέρα, την οποία θεωρούν υπεύθυνη για την έλλειψη πέους. Έτσι λοιπόν αντικαθιστούν την επιθυμία του πέους με την επιθυμία για ένα παιδί, στρέφοντας την προσοχή τους στον πατέρα ο οποίος μετατρέπεται σε ερωτικό αντικείμενο. Ανταγωνίζονται τη μητέρα για τη στοργή του πατέρα και γι' αυτό το λόγο νιώθουν ενοχές και φόβο. Φοβούνται ότι η μητέρα ξέρει τι νιώθουν και ότι θα τιμωρηθούν χάνοντας την αγάπη της. Για να ξεπεράσουν τον φόβο και την ενοχή, αναγκάζονται να αποκαταστήσουν τη σχέση με τη μητέρα και να ταυτιστούν με αυτή. Οι προσπάθειές τους τώρα αρχίζουν να στρέφονται στο να μετατραπούν οι ίδιες σε ερωτικό αντικείμενο που θα τραβήξει τη λατρεία κάποιου άλλου άντρα (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 44).

Η Β. Δεληγιάννη, συγκρίνοντας το Οιδιπόδειο με το σύμπλεγμα της Ηλέκτρας, μας λέει ότι τα κορίτσια σε αντίθεση με τα αγόρια δεν έχουν ισχυρό κίνητρο φόβου από τη στιγμή που θεωρούν ότι ήδη έχουν ευνουχιστεί, έτσι σιγά σιγά το εγκαταλείπουν και το καταπιέζουν. Αντίθετα όμως τα αγόρια είναι υποχρεωμένα να το αντιμετωπίσουν. Σε αυτή τη διαφορετική στάση οφείλονται και οι ψυχολογικές διαφορές στα δύο φύλα. Τα αγόρια αποκτούν ισχυρότερο υπερεγώ, πιθανά αισθήματα φόβου προς τις γυναίκες και αρσενική ταυτότητα. Αντίστοιχα τα κορίτσια αναπτύσσουν την θηλυκή ταυτότητα, αισθήματα κατωτερότητας, περιφρόνηση προς άλλες γυναίκες, τάσης για ζήλια, επιθυμία να αποκτήσουν παιδί, εμμονή στην σεξουαλική γοητεία και πιο αδύνατο υπερεγώ (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 44).

Η θεωρία του Freud, όπως ήταν φυσικό, δέχτηκε πολλές κριτικές και ισχυρές επιθέσεις. Μια από τις μεγαλύτερες κριτικές που ασκήθηκαν, όπως υποστηρίζει η ίδια, ήταν αυτή του φεμινιστικού κινήματος. Η βασική αντίθεση των φεμινιστριών αφορά κυρίως το επιχείρημα του Freud ότι οι ψυχολογικές

διαφορές των φύλων στηρίζονται στην ιδέα, που έχουν τα παιδιά, για την ανωτερότητα του ανδρικού γεννητικού οργάνου σε σχέση με το γυναικείο. Θεώρησαν την σύλληψη αυτή ως αποτέλεσμα της σημασίας που δόθηκε στο φαλλό στις ανδροκρατούμενες κοινωνίες. Επίσης οι φεμινίστριες κατηγόρησαν την ψυχαναλυτική θεωρία διότι, περιγράφοντας τα χαρακτηριστικά της θηλυκότητας ως σταθερά στοιχεία της δομής της προσωπικότητας, λειτουργεί ως ιδεολογική ενίσχυση για την καταπίεση των γυναικών. Διαπίστωσαν λοιπόν εμπειρικά, ότι οι ψυχολογικές διαφορές εμφανίζονται πολύ πριν το φαλλικό στάδιο και το φόβο του ευνουχισμού (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 45).

Οι M. Cole και S.R. Cole συμπληρώνοντας αναφέρουν ότι, ακόμα και αυτοί που υποστηρίζουν σε γενικές γραμμές τις ερμηνευτικές άποψης του Freud, σημειώνουν ότι οι απόψεις του εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από την ιστορική περίοδο στην οποία έζησε και επηρεάστηκαν αδικαιολόγητα από την άκαμπτη σεξουαλική της ηθική. Παραδειγματικά αναφέρονται στη Nancy Chodorow (1974), η οποία παρόλο που αναγνωρίζει τη διαφορά στην εμπειρία των φύλων κατά τις πρώτες κοινωνικές συναλλαγές, θεωρεί την ταύτιση ως αμφίδρομη διεργασία στην οποία ενέχονται τόσο ο γονιός όσο και το παιδί. Θεωρεί λοιπόν ότι, όπως τα κορίτσια ταυτίζονται με τη μητέρα τους, έτσι ακριβώς και οι μητέρες βιώνουν την εμπειρία ότι οι κόρες τους είναι σαν τις ίδιες. Αντίθετα όμως, οι μητέρες βιώνουν τους γιους τους ως το αρσενικό, δηλαδή το αντίθετο απ' ότι είναι οι ίδιες. Έτσι και τα αγόρια ορίζοντας τον εαυτό τους ως αρσενικό, ενισχύουν τις αντιδράσεις της μητέρας τους προς αυτά και έτσι διευκολύνουν την διαδικασία της διαφοροποίησης. Τα κορίτσια από την άλλη ορίζοντας τον εαυτό τους ως θηλυκό, προκαλούν περισσότερα συναισθήματα ομοιότητας με τη μητέρα τους. Έτσι συγχωνεύεται η διεργασία της προσκόλλησης με την εμπειρία της ταυτότητας του ρόλου του φύλου (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 197). Συγκρίνοντας τώρα τους δυο θεωρητικούς, αναφέρουν χαρακτηριστικά:

«Από πολλές απόψεις, η διατύπωση της Chodorow είναι παρεμφερής με του Freud, αλλά, όπως σημειώνει η Carol Gilligan (1982), η διαφορά της έμφασης είναι σημαντική. Ο Freud υπέθεσε ότι, επειδή τα κορίτσια βιώνουν μικρότερη διαφοροποίηση από τη μητέρα τους, είναι λιγότερο ανεπτυγμένα από τα αγόρια της ίδιας ηλικίας που έχουν περάσει από τον αποχωρισμό και τον επαναπροσανατολισμό προς στον πατέρα. Η Chodorow, δεν εξισώνει την διαφοροποίηση με την ανάπτυξη. Κατά τη δική της ερμηνεία, οι δύο δρόμοι προς την ταυτότητα του φύλου καταλήγουν σε δύο συμπληρωματικά αναπτυξιακά τέρματα, το καθένα έχει τις δικές του αδυναμίες και αρετές. Οι άντρες επιτυγχάνουν την ταυτότητά τους μέσω του αποχωρισμού. Κατά συνέπεια, οι άντρες βλέπουν τον εαυτό τους να απειλείται από τις στενές

σχέσεις. Οι γυναίκες, από την άλλη μεριά, φτάνουν στην ταυτότητα μέσω του δεσμού. Βλέπουν τον εαυτό τους να απειλείται από τον αποχωρισμό» (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 198).

Όπως συμπληρώνουν οι ίδιοι, αναφορικά με παρατηρήσεις του Emde (1992), δεν είναι λίγοι οι αναπτυξιακοί ψυχολόγοι που πιστεύουν ότι η βασική περιγραφή του Freud για τον τρόπο απόκτησης του ρόλου του φύλου είναι λανθασμένη. Απορρίπτουν λοιπόν την πεποίθηση ότι η γυναικεία ανάπτυξη υστερεί κατά κάποιο τρόπο της ανδρικής. Επίσης σύμφωνα με την Martin (1993), αναφέρουν σχετικά με σύγχρονες έρευνες που έχουν γίνει, ότι η ταυτότητα του φύλου δεν μπορεί να είναι συνέπεια της επίλυσης του οιδιπόδειου συμπλέγματος. Η άποψη αυτή στηρίζεται στο γεγονός ότι ορισμένες πλευρές της διαμόρφωσης της ταυτότητας διακρίνονται πολύ πριν από την ηλικία που περιγράφει ο Freud ότι πραγματοποιείται η επίλυση. Τέλος, αναφέρονται στους Cicchetti και Carlson (1989), οι οποίοι τόνισαν ότι πλέον οι ερευνητές θεωρούν ως αρχικούς φορείς των σεξουαλικών φαντασιώσεων, τους ενήλικες στην οικογένεια του παιδιού και όχι το ίδιο το παιδί. Έτσι λοιπόν οι διαταραχές στη διαμόρφωση της προσωπικότητας και κατά συνέπεια στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου, θεωρούνται συνέπεια ψυχολογικών τραυμάτων που έχουν προκληθεί από τους γονείς (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σσ. 198-199). Συμπληρώνοντας αυτήν την κριτική, θα λέγαμε ότι μέσα από την ψυχαναλυτική θεωρία δίνεται μικρή σημασία στα διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια στα οποία αναπτύσσεται κάθε παιδί. Άλλωστε η θεωρία αυτή αναπτύχθηκε στα πλαίσια της κλασικής δυτικής αντροκρατούμενης κοινωνίας.

#### 4.2.3. Η Θεωρία της Κοινωνικής Μάθησης

Οι φροϋδικές θεωρίες για την ταύτιση, έχουν ως δεδομένο ότι η διεργασία διαμόρφωσης της ταυτότητας του φύλου διεξάγεται έμμεσα και προωθείται από ενστικτώδεις επιθυμίες και ισχυρά συναισθήματα. Θεωρείται ότι τα παιδιά είναι παγιδευμένα σε κρυφές συγκρούσεις μεταξύ των φόβων τους (π.χ. ευνουχισμός του πατέρα) και των επιθυμιών τους (π.χ. ερωτικό σύνδεσμο με τον γονέα του αντίθετου φύλου). Το μέσον για να λύσουν τις συγκρούσεις αυτές είναι η ταύτιση.

Από την άλλη πλευρά, οι θεωρητικοί της κοινωνικής μάθησης έχουν μια πολύ διαφορετική άποψη. Πιστεύουν ότι η διεργασία της ταύτισης δεν προωθείται από εσωτερικές συγκρούσεις, αλλά είναι απλώς θέμα άμεσης παρατήρησης, μίμησης και ενίσχυσης. Σύμφωνα με την άποψη αυτή, τα παιδιά

παρατηρούν ότι η αρσενική και η θηλυκή συμπεριφορά διαφέρουν. Έτσι, δημιουργούν υποθέσεις σχετικά με την κατάλληλη αρσενική και θηλυκή συμπεριφορά. Το ποια είναι η τυπική για το κάθε φύλο συμπεριφορά, το διαπιστώνουν με την παρατήρηση και τη μίμηση των γωνιών, των συνομηλίκων και του γενικότερου περιβάλλοντος. Έτσι καταλήγουν στη δική τους συμπεριφορά με τη μέθοδο της δοκιμής και αποτυχίας (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 51).

Ο Mischel (1966, 1970), όπως αναφέρει η Λ. Δημητρίου, επεξηγεί την ανάπτυξη της ταυτότητας του φύλου και γενικά την υιοθέτηση των ρόλων των φύλων, χρησιμοποιώντας δυο βασικές αρχές της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης. Η πρώτη είναι η αρχή της ενίσχυσης. Σύμφωνα με αυτή, κάθε πράξη που έχει θετικό αποτέλεσμα τείνει να επαναλαμβάνεται με αυξημένη συχνότητα. Όταν για παράδειγμα το αγόρι παίρνει έπαινο ή αποσπάζει περισσότερη σημασία από τους ενήλικους, όταν επιδίδεται σε αρρενωπά παιχνίδια ή δραστηριότητες ή όταν χρησιμοποιεί ορθές λέξεις για να περιγράψει τον εαυτό του και τις συμπεριφορές του, μαθαίνει με μεγαλύτερη ευκολία ότι το ίδιο είναι αγόρι και θεωρεί καλύτερες τις αρρενωπές συμπεριφορές. Η δεύτερη είναι η αρχή της μίμησης προτύπων. Σύμφωνα με αυτή την αρχή δεν χρειάζεται το παιδί να παίρνει άμεσα ενίσχυση για να μάθει μια συμπεριφορά, αλλά αρκεί να παρακολουθεί κάποια πρότυπα. Με αυτόν τον τρόπο μαθαίνει να μιλά, να χειρονομεί και να κάνει διάφορες δραστηριότητες. Έτσι λοιπόν το αγόρι που παρακολουθεί τον πατέρα, τον παππού, τον αδερφό, μαθαίνει τους χαρακτηριστικούς τρόπους συμπεριφοράς των ανδρών και μετά τους μιμείται. Από αυτές τις δύο αρχές, όπως τονίζεται από την ίδια, ο Mischel καταλήγει στο συμπέρασμα ότι τα παιδιά αποκτούν την ταυτότητα του φύλου και τις αντίστοιχες συμπεριφορές, επειδή ενισχύονται όταν μιμούνται άτομα του ίδιου με αυτά φύλου (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σσ. 604-605). Καθώς δηλαδή το περιβάλλον θυμίζει διαρκώς στο παιδί ότι είναι αγόρι ή κορίτσι και το ενισχύει αντίστοιχα να ασχολείται με αντρικά ή γυναικεία πράγματα, αυτό καταλήγει σιγά σιγά να σκέφτεται τον εαυτό του σαν αγόρι ή κορίτσι.

Ένας από τους πιο σημαντικούς θεωρητικούς της κοινωνικής μάθησης ήταν ο Bandura (1969, 1986), ο οποίος υποστήριξε ότι οι φυλετικές συμπεριφορές αποκτούνται από τα παιδιά μέσω άμεσης παρατήρησης και ενίσχυσης. Οι M. Cole και S.R. Cole μας λένε αναφορικά με τον Bandura, ότι η ικανότητα μάθησης από τη παρατήρηση εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Υποστηρίζει λοιπόν, ότι η προς μάθηση συμπεριφορά πρέπει να είναι είτε άμεσα διαθέσιμη από το περιβάλλον είτε με ένα μέσο, όπως ένα βιβλίο ή ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα. Η προσοχή που δίνει το παιδί στο μοντέλο παρατήρησης (τη μητέρα, τον πατέρα ή κάποιο φανταστικό ήρωα) έχει ιδιαίτερη σημασία και πολλές φορές χρειάζεται να δουν μια περίπλοκη

συμπεριφορά παραπάνω από μια φορά, πριν προσδιορίσουν τα σημαντικά χαρακτηριστικά της. Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας κατά τον Bandura είναι η *μνήμη*. Πιστεύει λοιπόν ότι, όταν τα παιδιά έχουν ένα όνομα για τα γεγονότα που θεωρούν πρότυπα, η παρατήρησή τους γίνεται ιδιαίτερα αποτελεσματική και μπορεί να απομνημονευτεί. Θεωρεί ενισχυτικό το γεγονός ότι κατά τη νηπιακή ηλικία τα παιδιά αποκτούν τόσο τη γλώσσα όσο και τη γνώση των βασικών κοινωνικών κατηγοριών, έτσι οι ικανότητες της μνήμης τους αυξάνονται. Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας είναι η *διεργασία της κινητικής αναπαραγωγής*. Παρόλο που η παρατήρηση δείχνει στο παιδί ποιες συμπεριφορές να μιμηθεί, αν για παράδειγμα μια συμπεριφορά είναι περίπλοκη το παιδί δεν θα προσπαθήσει να την εκτελέσει. Τέλος, από τους πιο σημαντικούς παράγοντες θεωρεί το *κίνητρο*. Μας λέει λοιπόν ότι, για να πραγματοποιηθεί η μίμηση και η παρεπόμενη μάθηση, ο παρατηρητής πρέπει να προβλέπει κάποια ανταμοιβή. Πολλές φορές τα παιδιά αποκτούν το κίνητρο να συμπεριφέρονται με ορισμένους τρόπους παρατηρώντας τις εμπειρίες άλλων ανθρώπων. Για παράδειγμα, αν ένα μικρό αγόρι ακούσει τον πατέρα του να θαυμάζει ένα άλλο παιδί για μια συγκεκριμένη συμπεριφορά, πιθανότατα να θελήσει και αυτό να λειτουργήσει το ίδιο προκειμένου να γίνει αντικείμενο θαυμασμού (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 200).

Από διάφορες έρευνες έχει παρατηρηθεί ότι οι γονείς, οι δάσκαλοι, οι συνομήλικοι και το γενικότερο περιβάλλον του παιδιού, ενισχύουν με τον έναν ή τον άλλο τρόπο τα παιδιά που υιοθετούν συμπεριφορές χαρακτηριστικές για το φύλο τους. Η Λ. Δημητρίου, μας λέει σχετικά με την έρευνα που έκανε η Beverly Fagot (1978) με γονείς νηπίων 20-24 μηνών, ότι οι γονείς παρατηρήθηκε να αντιδρούν θετικότερα όταν τα νήπια είχαν συμπεριφορές αντίστοιχες με το φύλο τους, παρά όταν έκαναν πράγματα που οι γονείς θεωρούσαν χαρακτηριστικά του αντίθετου φύλου. Για παράδειγμα πολλοί γονείς αντάμειβαν την κόρη τους με χαμόγελα, προσοχή και επαίνους όταν ντυνόταν, χόρευε, έπαιζε με κούκλες ή βοηθούσε έναν ενήλικο που έκανε μια οικιακή εργασία. Επίσης αντιδρούσαν ακόμα πιο θετικά όταν έβλεπαν τον γιο τους να κάνει κατασκευές με κύβους, να χειρίζεται διαφορετικά αντικείμενα και να είναι ζωηρός στις κινήσεις του. Επίσης αναφέρει, ότι σε νεότερη έρευνα που έκανε η Fagot (1982) διαπίστωσε ότι ενώ οι γονείς σε συνεντεύξεις υποστήριζαν θεωρητικά την ισότητα των δύο φύλων, στην πράξη έκαναν διακρίσεις όπως αυτές που αναφέρθηκαν παραπάνω. Διαπιστώνει λοιπόν, ότι πολλές φορές οι γονείς ούτε καν αντιλαμβάνονται ότι χειρίζονται διαφορετικά τα κορίτσια από τα αγόρια (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σσ. 605-606).

Αξίζει πιστεύουμε σε αυτό το σημείο να αναφερθούμε σε μια ακόμα σημαντική διαπίστωση που έκαναν οι Bussey και Bandura. Διαπίστωσαν λοιπόν, σύμφωνα με την Β. Δεληγιάννη, ότι τα αγόρια ενδιαφέρονται πολύ



περισσότερο να παίζουν το ρόλο που ταιριάζει στο φύλο τους απ' ό,τι τα κορίτσια. Έχουν την τάση να μιμούνται με μεγαλύτερη συνέπεια άτομα του ίδιου φύλου και απορρίπτουν κάθε συμπεριφορά που συνδέεται με το γυναικείο φύλο. Θεωρούν λοιπόν ότι η επικρατέστερη ερμηνεία που μπορεί να δοθεί για την στάση αυτή, είναι ότι τα αγόρια δέχονται πολύ μεγαλύτερη πίεση από το κοινωνικό περιβάλλον για να μην παρεκκλίνουν από την συμπεριφορά που θεωρείται τυπική για το φύλο τους.

Όπως αναφέρεται από την ίδια, η θεωρία της κοινωνικής μάθησης χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα από φεμινίστριες ψυχολόγους και κοινωνιολόγους και αποτέλεσε σημαντικό εργαλείο για την ανάλυση της διάκρισης των φύλων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παρόλο όμως τις ελκυστικές πλευρές που παρουσίασε, δε διέφυγε τις επικρίσεις. Μια από τις κριτικές που ασκήθηκαν θεωρεί ότι, αδυνατεί να ορίσει την προέλευση των προτύπων για τα δύο φύλα αλλά και τις βαθύτερες αιτίες για τις οποίες ορισμένες δραστηριότητες θεωρήθηκαν τυπικές για το ένα ή το άλλο φύλο. Ακόμα εκφράστηκαν αμφιβολίες, για το αν η άμεση ενίσχυση παίζει τόσο σημαντικό ρόλο όσο υποστηρίζει η θεωρία της κοινωνικής μάθησης, η οποία αντιμετωπίζει τα παιδιά ως παθητικούς δέκτες. Πώς άραγε μπορεί να αντιμετωπιστεί ως παθητικός δέκτης το παιδί από τη στιγμή που η κοινωνικοποίηση θεωρείται σήμερα μια σύνθετη και αλληλεπιδραστική διαδικασία, σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό απ' ό,τι η θεωρία αφήνει να εννοηθεί; Θεωρούμε ότι αυτή είναι μια εύλογη απορία που μπορεί να έχεις ένας απλός μελετητής της θεωρίας αυτής. Δεν θα πρέπει όμως να παραλείψουμε και τις αμφιβολίες που εκφράστηκαν για το αν οι γονείς διαφοροποιούν τόσο πολύ τη συμπεριφορά τους, ανάλογα με το φύλο του παιδιού τους, όσο υποστηρίζει η θεωρία αυτή. Τέλος μέσα στα πλαίσια των αμφισβητήσεων είναι και η άποψη ότι, η συμπεριφορά των παιδιών ακολουθεί με τόσο μεγάλη ακρίβεια το μοντέλο που παρέχει το περιβάλλον τους (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σσ. 52-53). Θεωρήθηκε λοιπόν, ότι ο περιορισμός της σπουδαιότητας των διανοητικών διαδικασιών, που επιχειρείται από τους θεωρητικούς της κοινωνικής μάθησης, δε συμφωνεί με τις σύγχρονες ψυχολογικές τάσεις (βλ. Κουτζαμάνης, 1985, σ. 68).

#### **4.2.4. Η Θεωρία της Γνωστικής Ανάπτυξης**

Σε αντίθεση με την θεωρία της κοινωνικής μάθησης, οι θεωρητικοί της γνωστικής ανάπτυξης επεξεργάζονται την εικόνα ενός παιδιού ενεργητικού και δραστήριου που διαπλάθει την προσωπικότητά του αυτενεργώντας σε πολύ μεγάλο βαθμό και όχι την εικόνα ενός παθητικού δέκτη των επιδράσεων που προέρχονται από τον κοινωνικό περίγυρο. Πιστεύουν, δηλαδή, ότι βασικό

ρόλο στη διαμόρφωση της ταυτότητας έχουν οι αντιλήψεις του ίδιου του παιδιού (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 56). Συγκεκριμένα ο κύριος εκπρόσωπος της θεωρίας της γνωστικής ανάπτυξης, Lawrence Kohlberg (1966) αναφέρει:

«Οι ιδέες του παιδιού για το ρόλο του φύλου είναι συνέπεια της ενεργής δόμησης της εμπειρίας από το ίδιο το παιδί. Δεν είναι παθητικά προϊόντα κοινωνικής εκπαίδευσης» (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 201).

Θεωρώντας λοιπόν ο Kohlberg την απόκτηση της ταυτότητας του φύλου ως προϊόν γνωστικής διαδικασίας και αποτέλεσμα γνωστικής ανάπτυξης, υποστήριξε τρία στάδια από τα οποία περνάει η ανάπτυξη της ταυτότητας τους φύλου. Το πρώτο στάδιο αποτελεί την βασική ταυτότητα του ρόλου του φύλου και εμφανίζεται όταν τα παιδιά είναι σε θέση να χαρακτηρίσουν τον εαυτό του ως αγόρι ή κορίτσι, περίπου σε ηλικία τριών ετών. Πριν από αυτή την ηλικία τα παιδιά, αν και γνωρίζουν ότι οι άνθρωποι μπορούν να είναι άνδρες ή γυναίκες, κάνουν συχνά λάθη όταν προσπαθούν να κατατάξουν τον εαυτό τους ή τους άλλους, πιστεύοντας ότι μπορούν να συμβούν αλλαγές στην κατάταξη αυτή. Το δεύτερο στάδιο αποτελεί την σταθερότητα του ρόλου του φύλου και εμφανίζεται συνήθως στη νηπιακή ηλικία. Σε αυτό το στάδιο τα παιδιά αρχίζουν να κατανοούν ότι οι ρόλοι του φύλου είναι διαχρονικά σταθεροί (τα αγόρια μεγαλώνουν για να γίνουν άντρες και τα κορίτσια μεγαλώνουν για να γίνουν γυναίκες). Τέλος το τρίτο στάδιο αποτελεί τη μονιμότητα του ρόλου του φύλου, η οποία εμφανίζεται όταν τα παιδιά καταλάβουν πως το φύλο τους παραμένει το ίδιο, ανεξάρτητα από τις περιστάσεις (ξέρουν ότι ακόμα και να ντυθούν με ρούχα του αντίθετου φύλου στις Απόκριες, δεν θα μεταβληθούν σε μέλη του αντίθετου φύλου) (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 202).

Η Λ. Δημητρίου αναφέρει ότι, σύμφωνα με τον Kohlberg (1966) η ταυτότητα του φύλου είναι μια έννοια η οποία στην διαμόρφωσή της ακολουθεί την γενική πορεία που ακολουθεί ο σχηματισμός και των άλλων εννοιών. Όπως δηλαδή το παιδί μαθαίνει ότι ορισμένα πράγματα είναι μικρά και άλλα μεγάλα, μαθαίνει και ότι μερικά άτομα είναι αρσενικού και άλλα θηλυκού φύλου. Επίσης μας λέει ότι αυτό έγκειται στην γενικότερη τάση των παιδιών να φτιάχνουν κατηγορίες, στη συνέχεια να συλλέγουν στοιχεία για αυτές και να εντάσσουν τον εαυτό τους (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σ. 607). Από την στιγμή τώρα που το παιδί θα κατατάξει τον εαυτό του σε μια από τις δυο κατηγορίες, θα αξιολογεί θετικά ότι σχετίζεται με τη δική του κατηγορία. Αποδίδει μεγαλύτερη αξία σε συμπεριφορές που είναι κατάλληλες για το φύλο του, αυτό συμβαίνει γιατί τις βρίσκει πιο ενισχυτικές από τις μη κατάλληλες.

Οι κατάλληλες συμπεριφορές δηλαδή, αποκτούν συγκεκριμένο νόημα και έτσι μετατρέπονται μόνες τους σε ενισχυτικούς μηχανισμούς που ωθούν το παιδί να τις επαναλαμβάνει διαρκώς. Αντίστοιχα οι μη κατάλληλες συμπεριφορές αποκτούν αρνητική σημασία και αποφεύγονται (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 55).

Ο τρόπος σκέψης του νεαρού παιδιού είναι απόλυτος και γι' αυτό τα στερεότυπα που αποκτούν αρχικά είναι πολύ αυστηρά και άκαμπτα. Πολλές φορές μάλιστα η ανάγκη του παιδιού να διατηρήσει σταθερή την ταυτότητα του φύλου του το οδηγεί, όχι μόνο να επιλέγει τις μορφές συμπεριφοράς που ταιριάζουν στο φύλο του αποφεύγοντας τις άλλες, αλλά και να καταδικάζει κάθε παρέκκλιση που παρατηρεί στα άλλα παιδιά, στα οποία δεν έχει επιτευχθεί ακόμα η σταθερότητα του φύλου. Με αυτόν τον τρόπο εξηγεί η γνωστική θεωρία τον έντονο σεξισμό που παρατηρείται σε παιδιά μικρής ηλικίας, ο οποίος πολύ συχνά έρχεται σε αντίθεση με τις πιο φιλελεύθερες αντιλήψεις μεγαλύτερων παιδιών, γονέων και εκπαιδευτικών (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 55).

Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι σύμφωνα με τον Kohlberg και τη γνωστική θεωρία, το παιδί αρχίζει να μιμείται ενήλικους του ίδιου φύλου με αυτό μετά το σχηματισμό της έννοιας και της ταυτότητας του φύλου. Σε αυτό το σημείο διαφέρει η άποψή του από εκείνη των κοινωνικών ψυχολόγων που θεωρούν ότι η μίμηση και η ενίσχυση αποτελούν πρωταρχικές διαδικασίες. Παραδειγματικά θα αναφέρουμε ότι ενώ οι θεωρητικοί της κοινωνικής μάθησης υποθέτουν ότι η ακολουθία της σκέψης των αγοριών είναι: «θέλω ανταμοιβή, ανταμείβομαι όταν κάνω αγορίστικα πράγματα, επομένως θέλω να είμαι αγόρι», ο Kohlberg προτείνει την εξής ακολουθία: «Είμαι αγόρι, επομένως θέλω να κάνω αγορίστικα πράγματα. Έτσι, η ευκαιρία να κάνω αγορίστικα πράγματα (και να δέχομαι επιδοκίμασιες επειδή τα κάνω) μου δίνει ανταμοιβή» (βλ. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 55).

Είναι γεγονός ότι η θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης κάλυψε αρκετά αμφισβητήσιμα σημεία της κοινωνικής θεωρίας της μάθησης και επιβεβαιώθηκε από αρκετές έρευνες. Παρόλα αυτά, η κριτική που ασκήθηκε σε αυτή παρουσιάζει κάποια κενά και δεν παύει να γεννά νέους προβληματισμούς. Κάποιοι κριτικοί λοιπόν, υποστήριξαν ότι η θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης παραλείπει να ερμηνεύσει τις ατομικές διαφορές στην ανάπτυξη του φύλου. Πρόσφατα δεδομένα υποστηρίζουν ότι πολλές φορές βρέφη και νήπια ηλικίας μικρότερης των 3 ετών παρουσιάζουν στερεοτυπικές συμπεριφορές ως προς το φύλο. Για παράδειγμα πολλές φορές τα παιδιά προτιμούν τα ίδια παιχνίδια με τα άλλα παιδιά του ίδιου φύλου. Αυτή η έκφραση στερεοτυπικής συμπεριφοράς πολύ πριν από τη διαμόρφωση της ταυτότητας και την εδραίωση της σταθερότητας του φύλου κάνει τη θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης αμφισβητήσιμη. Επίσης παρατηρήθηκε ότι ο

Kohlberg δεν εξηγεί τις βαθύτερες αιτίες της απόκτησης της ταυτότητας του φύλου, ούτε γιατί είναι τόσο σημαντική και κρίσιμη αυτή για την παραπέρα ανάπτυξη του παιδιού. Νεότερες απόψεις θεωρητικών της κοινωνικής μάθησης και της γνωστικής ανάπτυξης, σύμφωνα με την Sayers, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι η σημασία έγκειται στην εμφανή ανατομική διαφορά στα δυο φύλα. Επισημαίνει όμως η ίδια, ότι οι απόψεις αυτές δεν αιτιολογούν γιατί συγκεκριμένα η ανατομική διαφορά είναι σημαντικότερη από άλλες για την ανάπτυξη της προσωπικότητας (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 202. Δεληγιάννη & Ζιώγου, 1994, σ. 56).

Καταλήγοντας λοιπόν, θα λέγαμε ότι για μια ακόμα φορά δεν εντοπίζουμε μια σαφή επίλυση των θεωρητικών αντιπαραθέσεων σχετικά με την απόκτηση της ταυτότητας του φύλου. Η γνωστική προσέγγιση και το έργο του Kohlberg καθιέρωσαν σημαντικές ενδείξεις, όπως την ικανότητα του παιδιού να χαρακτηρίζει το φύλο του και τη συνειδητοποίηση ότι το φύλο παραμένει αμετάβλητο διαχρονικά, ενώ το παιδί ασχολείται με διάφορα είδη δραστηριοτήτων. Θα συμφωνήσουμε όμως με τους κριτικούς της θεωρίας οι οποίοι υποστηρίζουν ότι θα έπρεπε να διευκρινιστεί το γεγονός ότι οι προτιμήσεις για παιχνίδια και οι συμπεριφορές των μικρών παιδιών γίνονται συμβατές με το φύλο τους ακόμα και πριν καταφέρουν τα ίδια να χαρακτηρίσουν το δικό τους φύλο. Μια λογική απάντηση σε αυτό το ερώτημα πιστεύουμε ότι θα μπορούσε να δοθεί από την θεωρία της κοινωνικής μάθησης. Υποστηρίζουμε λοιπόν ότι, είναι αδύνατον να μην επηρεάζεται το παιδί από το γενικότερο περιβάλλον του, το οποίο από τις στιγμές της γέννησής του το προσδιορίζει και του συμπεριφέρεται, σχεδόν πάντα, αντίστοιχα με το φύλο του.

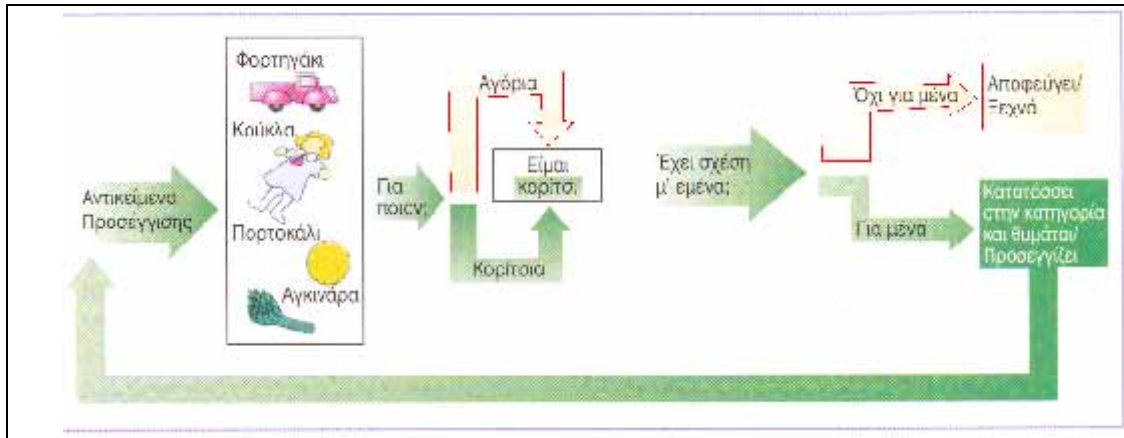
#### **4.2.5. Θεωρία του Σχήματος του Φύλου**

Σε αυτό το σημείο γεννιέται η επιθυμία μιας πιο ολοκληρωμένης επεξήγησης για την διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Θεωρούμε λοιπόν ότι αυτό θα ήταν εφικτό αν κάναμε έναν συνδυασμό των δυο τελευταίων θεωριών. Σύμφωνα λοιπόν με την γνωστική θεωρία, το παιδί παρατηρεί ότι τα άτομα των δύο φύλων έχουν κάποιες διαφορές στη συμπεριφορά τους. Επεξεργάζεται ενεργά τις πληροφορίες αυτές και καθορίζει τις «κανονικότητες» που διέπουν τις εμπειρίες του. Έτσι δημιουργεί ένα γενικευμένο πρότυπο συμπεριφοράς για κάθε φύλο, δηλαδή την έννοια της ταυτότητας του φύλου. Έπειτα, σύμφωνα με την θεωρία της κοινωνικής μάθησης, όταν παρουσιαστεί η κατάλληλη ευκαιρία μιμείται συμπεριφορές ατόμων του φύλου του. Εάν λοιπόν δέχεται ενίσχυση για τις συμπεριφορές αυτές, όχι μόνο τις επαναλαμβάνει αλλά αποκτά και μια γενικευμένη τάση να

μιμείται περισσότερο συμπεριφορές προτύπων του φύλου του (βλ. Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001, σ. 608).

Αυτό λοιπόν το κενό που αφήνουν οι θεωρίες που αναλύσαμε έρχεται να καλύψει η θεωρία του σχήματος του φύλου. Σύμφωνα με τους M. Cole και S.R. Cole, σε αυτή καταλήγουν πολλοί ψυχολόγοι που πιστεύουν ότι μια πραγματική εξήγηση, για το πώς αναπτύσσεται η ταυτότητα του φύλου στα παιδιά, θα πρέπει να αναζητηθεί κάπου ανάμεσα στη θεωρία της κοινωνικής μάθησης και στη θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης. Η θεωρία του σχήματος του φύλου λοιπόν, υποστηρίζει ότι το περιβάλλον επηρεάζει έμμεσα τα παιδιά, μέσω ενός σχήματος που καθοδηγεί τον τρόπο με τον οποίο επιλέγουν και θυμούνται πληροφορίες, και παρέχει ένα μοντέλο συμπεριφοράς. Οι ομοιότητες αυτής της θεωρίας με τη θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης είναι αρκετές, όμως διαφοροποιείται σε δυο σημεία που θεωρούνται ιδιαίτερα σημαντικά. Σύμφωνα λοιπόν με τους θεωρητικούς του σχήματος του φύλου, ακόμα και στα πρώτα στάδια ανάπτυξης του φύλου, η σχηματική γνώση που εμφανίζουν τα παιδιά τους δίνει το κίνητρο και τα καθοδηγεί στα ενδιαφέροντα και στις συμπεριφορές που συνδέονται με το φύλο τους. Επίσης παρατηρούμε ότι συχνά οι θεωρητικοί του σχήματος του φύλου, για να περιγράψουν πως συνεργάζονται τα γνωστικά με τα μαθησιακά στοιχεία του συστήματος, χρησιμοποιούν μια προσέγγιση επεξεργασίας πληροφοριών από τις δύο θεωρίες (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σσ. 203-204).

Ένα σχήμα φύλου, μπορεί να θεωρηθεί ένα νοητικό μοντέλο που περιέχει πληροφορίες για τα αρσενικά και τα θηλυκά. Όπως αναφέρουν οι M. Cole και S.R. Cole, σύμφωνα με τους Galey Levy και Robin Finvush (1993), τα παιδιά διαμορφώνουν σχήματα του φύλου όχι μόνο από αντικείμενα και ανθρώπους αλλά και από συνηθισμένα γεγονότα. Καταλαβαίνουμε λοιπόν ότι παράλληλα με την ανακάλυψη και ταξινόμηση ανθρώπων και αντικειμένων ανάλογα με το φύλο τους, οι πληροφορίες σχετικά με το φύλο γίνονται μέρος των σεναρίων που τα μικρά αγόρια και τα μικρά κορίτσια που θα δημιουργήσουν και θα εφαρμόσουν σε διάφορες περιπτώσεις. Παραδειγματικά μπορούμε να αναφερθούμε σε χαρακτηριστικά παιχνίδια των παιδιών όπου μεταμφιέζονται και υποδύονται μια ακραία μορφή του ρόλου του φύλου των ενηλίκων. Επίσης μεγάλο ενδιαφέρον εμφανίζει το παράδειγμα που μας περιγράφουν οι ίδιοι, σύμφωνα με τους Carol Martin και Charles Harverson (1987), το οποίο παρουσιάζει τη διαδοχική επεξεργασία πληροφοριών που συνδέεται με τη διεργασία της διαμόρφωσης του σχήματος του φύλου και απεικονίζεται ιδιαίτερα αναλυτικά στην παρακάτω εικόνα:



**Εικόνα 10.** Διαδοχική επεξεργασία πληροφοριών σύμφωνα με τη διεργασία διαμόρφωσης του φύλου (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 205).

Σύμφωνα λοιπόν με το παράδειγμα αυτό, αν παρουσιάσουμε τέσσερα αντικείμενα σε ένα κοριτσάκι, που γνωρίζει ότι είναι κορίτσι και ότι ο αδερφός της είναι αγόρι, από τα οποία τα δύο αντικείμενα είναι ουδέτερα (ένα πορτοκάλι και μια αγκινάρα) και τα άλλα δυο είναι στερεοτυπικά καθορισμένα ως αγορίστικα ή κοριτσίστικα αντικείμενα (ένα φορηγό και μια κούκλα) η εσωτερική διεργασία θα είναι η εξής: Όταν δείχνουν στο κορίτσι την κούκλα, πρώτα θα πρέπει να αποφασίσει αν είναι κατάλληλη γι' αυτήν. Ξέρει ότι «οι κούκλες είναι για τα κορίτσια» και ότι «εγώ είμαι κορίτσι», άρα «οι κούκλες είναι κατάλληλες για μένα». Συνέπεια αυτής της απόφασης είναι ότι «θα πλησιάσει την κούκλα, θα την περιεργαστεί, θα κάνει ερωτήσεις γι' αυτήν και θα παίξει μαζί της για να αποκτήσει περισσότερες πληροφορίες γι' αυτήν». Αντίθετα αν παρουσιάσουν στο κοριτσάκι το φορηγό θα σκεφτεί ότι «τα φορηγά είναι για αγόρια» και εγώ είμαι κορίτσι». Ο συλλογισμός αυτός θα την οδηγήσει να αποφασίσει ότι «τα φορηγά δεν έχουν σχέση με μένα» και κατά συνέπεια «θα αποφύγει το φορηγό, δεν θα ενδιαφερθεί να μάθει τίποτε άλλο γι' αυτό, εκτός από το ότι είναι γι' αγόρια και όχι γι' αυτήν». Αν αργότερα ρωτήσουν το κορίτσι για τα παιχνίδια, θα θυμάται πολύ περισσότερα για την κούκλα παρά για το φορηγό (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σσ. 204-205).

Κλείνοντας αυτήν την ενότητα και έχοντας παραθέσει συνοπτικά τις διάφορες ψυχολογικές θεωρίες που αναπτύχθηκαν, σχετικά με την απόκτηση της ταυτότητας του φύλου από τα παιδιά, πρέπει να πούμε ότι δεν αμφισβητήθηκε από κανέναν το γεγονός ότι όταν επιτευχθεί η ταυτότητα του φύλου, αυξάνονται τόσο η γνώση του ρόλου του φύλου όσο και η τάση των παιδιών να συμμετέχουν στον κόσμο με τρόπους που είναι κατάλληλοι για το ρόλο του φύλου τους. Επιβεβαιώνοντας την άποψη αυτή, θεωρούμε ότι αξίζει να αναφερθούμε στην έρευνα της Beverly Fagot (1986) όπως παρουσιάζεται

από τους M. Cole και S.R. Cole. Σύμφωνα λοιπόν με τα στοιχεία που παρουσιάζει η Fagot με τους συνεργάτες της, οι συμπεριφορές του ρόλου του φύλου των παιδιών αλλάζουν μόλις αρχίζει να αλλάζει το σχήμα της ταυτότητας του φύλου. Στην έρευνα που έκαναν, ζήτησαν από τα παιδιά να αναγνωρίσουν το φύλο αγοριών, κοριτσιών, αντρών και γυναικών σε φωτογραφίες. Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις ήταν ότι μόλις τα παιδιά, οποιασδήποτε ηλικίας, μπορούσαν να χαρακτηρίσουν σωστά τους ανθρώπους στις φωτογραφίες ανάλογα με το φύλο τους, είχαν μεγαλύτερες πιθανότητες να διαλέξουν παιδιά του δικού τους φύλου για να παίξουν (βλ. M. Cole & S.R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 207). Διαφαίνεται λοιπόν, μέσα από αυτή την επιλεκτικότητα των παιδιών, ότι το εμφανιζόμενο σχήμα του φύλου αρχίζει να επηρεάζει ανάλογα και τη συμπεριφορά του παιδιού.

#### **4.2.6. Το Φύλο Σύμφωνα με την Προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής Προσέγγισης**

Σύμφωνα με τον M. Πουρκό και την θεωρία του γύρω από την Οικο-Σωματικο-Βιωματική προσέγγιση, η μάθηση και η ανάπτυξη του ανθρώπου βασίζεται στην αμοιβαία και δυναμική σχέση που υπάρχει μεταξύ του οίκου, του σώματος και του βιώματος, στοιχεία που εξαρτώνται το ένα από το άλλο (δες Υποκεφάλαιο 3.5.). Εδώ επιπλέον τονίζεται ότι η ψυχολογία δεν μπορεί να απομονωθεί από τις πολιτισμικά οργανωμένες κοινωνικές σχέσεις και στοχεύει ώστε να μελετηθούν οι πολιτισμικές αρχές που οργανώνουν την ποικιλία της ανθρώπινης δράσης αλλά και να περιγράψει τις διαδικασίες μέσα από τις οποίες αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι με τα πολιτισμικά σημειωτικά συστήματα στα οποία συμμετέχουν (βλ. Πουρκός, 2002, σσ. 69-70). Θεωρείται λοιπόν ότι η ανθρώπινη μάθηση και ανάπτυξη είναι διαδικασίες βιωματικά ενσωματωμένες σε συγκεκριμένα κοινωνικά πλαίσια και δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην ενεργητική δεκτικότητα των ατόμων, που προσδιορίζει τον ανοικτό και δυναμικό χαρακτήρα της παρουσίας τους σε μια κατάσταση, αλλά και την ευρετική και αυτοσχεδιαστική τάση να ενεργούν με βάση την κατάσταση του στενότερου ή ευρύτερου οίκου τους. Η έννοια λοιπόν της ενεργητικής δεκτικότητας, παραπέμπει στην αλληλοεξαρτώμενη σχέση μεταξύ του οίκου, του σώματος και του βιώματος (βλ. Πουρκός, 2000, σ. 126). Λαμβάνοντας τώρα την ταυτότητα του φύλου ως βίωμα του μικρού παιδιού, αξίζει να μελετήσουμε την σπουδαιότητα του ρόλου του πλαισίου στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς σύμφωνα με το έμφυλο σώμα του.

Αυτή λοιπόν η προσέγγιση, θεωρεί την ανθρώπινη ψυχολογία ως άρρηκτα συνδεδεμένη με τα στοιχεία του οίκου, στον οποίο ζουν και δρουν οι άνθρωποι. Έτσι μια συμπεριφορά μπορεί γίνει κατανοητή μόνο αν μελετηθεί ως στοιχείο του οργανωτικού πλαισίου μέσα από το οποίο αναδύεται. Η

αντίστοιχη συμπεριφορά των φύλων θα πρέπει να μελετηθεί σε σχέση με την άμεση διαπροσωπική ταύτιση του ατόμου με τον άλλο, σε σχέση δηλαδή με την αντίληψη και την ερμηνεία που αυτό κάνει στα συγκεκριμένα πλαίσια και καταστάσεις που βρίσκεται και βιώνει (βλ. Πουρκός, 1997, σ. 131). Κάθε κοινωνία λοιπόν αναπτύσσει στο πέρασμα της ιστορίας συγκεκριμένα πολιτισμικά πρότυπα συμπεριφοράς. Από τη στιγμή που αυτά αρχίζουν να θεσπίζονται, αρχίζουν συγχρόνως να αποτελούν βασικό αντικείμενο ενσωμάτωσης, οικειοποίησης ή μάθησης για κάθε καινούριο μέλος αυτής της κοινωνίας (βλ. Πουρκός, 2002, σ. 74). Ο οίκος επηρεάζει και διαμορφώνει την ανθρώπινη μάθηση και δράση συσχετιζόμενος με τα στοιχεία του σώματος και του βιώματος. Φυσικά μιλώντας για οίκο, δεν αναφερόμαστε μόνο στο οικογενειακό περιβάλλον του παιδιού, αλλά γενικότερα στο κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο γεννιέται και αναπτύσσεται. Τα πρότυπα που προβάλλονται μέσα από το συγκεκριμένο πλαίσιο σίγουρα επηρεάζουν τη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου και τις αντίστοιχες με αυτή συμπεριφορές. Οι επιρροές αυτές, φυσικά δεν είναι άσχετες με την προσωπική αντίληψη και βούληση του ίδιου του παιδιού.

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Gibson στο πλαίσιο της οικολογικής του προσέγγισης, ο άνθρωπος χρησιμοποιώντας τα αισθητηριακά όργανα του σώματός του, αντιλαμβάνεται τον κόσμο που τον περιβάλλει αλλά και τον εαυτό του. Έτσι λοιπόν, μέσω της άμεσης αντίληψης τα παιδιά ως παρατηρητές έχουν την δυνατότητα να αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους σε σχέση με το περιβάλλον και όχι ανεξάρτητα από αυτό. Επίσης μέσω της έμμεσης αντίληψης, γνωρίζουν τους εαυτούς τους μέσω του μοιράσματος ποικίλων αναπαραστατικών συστημάτων με τους άλλους. Τα ποικίλα αυτά αναπαραστατικά συστήματα σχετίζονται με τις κοινωνικο-ιστορικές και πολιτισμικές διαδικασίες (βλ. Πουρκός, 2002, σσ. 178, 188, 191). Όπως τονίζεται λοιπόν από τον Gibson, σημαντικό ρόλο στην διαδικασία της αντίληψης έχει το σώμα του παιδιού που παρατηρεί και μέσα από την κίνησή του στο περιβάλλον λαμβάνει έναν μοναδικό τύπο πληροφοριών. Θεωρεί ότι το σώμα δεν θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ως παθητικό και αντιδραστικό αντικείμενο, όπως γίνεται από τους κλασσικούς θεωρητικούς ψυχολόγους, αλλά ως ένα ενεργητικό και δραστικό μέσο λήψης πληροφοριών. Άλλωστε οι σωματικές διαφορές είναι βασικός παράγοντας στον προσδιορισμό της ταυτότητας του φύλου. Το παιδί έχει την δυνατότητα να παρατηρήσει και να αντιληφθεί άμεσα ότι διαφέρει σωματικά με κάποια άλλα ανθρώπινα όντα. Αυτό φυσικά, επιβεβαιώνεται από την έμμεση παρέμβαση του οίκου που ενισχύει την αντίστοιχη συμπεριφορά και παρεμβαίνει στην βιωματική διαδικασία ανάπτυξης τους παιδιού.

Το βίωμα, σύμφωνα με την οικο-σωματικο-βιωματική προσέγγιση, αποτελεί την προσωπική νοηματοδότηση ενός ατόμου καθώς το σώμα του



συναντάται ή αλληλεπιδρά με τα στοιχεία του οίκου του. Το βίωμα λοιπόν της ταυτότητας του φύλου, είναι ένα οικο-σωματικό γεγονός που δεν υπάρχει ανεξάρτητα και αυτόνομα από την παρουσία του σώματος και του πλαισίου. Το βίωμα της ταυτότητας του φύλου από το παιδί, μπορεί να γίνει κατανοητό και να ερμηνευτεί μόνο αν λάβουμε υπόψη τις σημειωτικές πράξεις του σώματος στη βάση των συγκεκριμένων πολιτισμικών σημειωτικών συστημάτων του οίκου του (βλ. Πουρκός, 2002, σσ. 78-79).

Η προσέγγιση αυτή δεν βασίζεται στα μοντέλα των βιολογικών επιστημών για να μελετήσει τις βιωματικές αυτές διαδικασίες, αλλά θεωρεί ότι το βίωμα είναι αντικείμενο μιας κοινωνικο-ιστορικής και πολιτισμικής-ιδεολογικής προσέγγισης (βλ. Πουρκός, 2002, σ. 79). Επίσης η θεωρία αυτή διαφοροποιείται σημαντικά από τις κοινωνικές θεωρίες που έχουμε αναπτύξει, όπως τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης και τη θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης. Έτσι λοιπόν, σε αντιδιαστολή με την θεωρία την κοινωνικής μάθησης, η οικο-σωματικο-βιωματική προσέγγιση δεν θεωρεί το παιδί ως άβουλο ον το οποίο μιμείται τυφλά τις ενήλικες συμπεριφορές. Όπως λοιπόν αναφέρει χαρακτηριστικά ο Μ. Πουρκός:

«Το παιδί καθώς εσωτερικεύει τους κοινωνικούς λόγους της κοινωνίας του διαμορφώνει συγχρόνως μια ενεργητικής στάση σ' αυτούς. Κατά συνέπεια, η διαδικασία εσωτερίκευσης ή οικειοποίησης, συνιστά μια διαδικασία ενεργητικής δεκτικότητας και μια δημιουργική, μετασχηματιστική διαδικασία. Το παιδί, καθώς οικειοποιείται τους λόγους της κουλτούρας του, κατασκευάζει συγχρόνως καινούργιους λόγους, καινούργια κείμενα» (βλ. Πουρκός, 2002, σ. 61).

Το παιδί έχει την δυνατότητα να νοηματοδοτεί με τον δικό του τρόπο τα κοινωνικά νοήματα των πλαισίων στα οποία συμμετέχει. Μιμείται έμφυλες ενήλικες δραστηριότητες εφόσον της περάσει από το προσωπικό του πρίσμα και τις αποδέχεται αφού τις προσαρμόσει στις δικές του απαιτήσεις. Σε αντιδιαστολή τώρα με την θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης, όπως αναπτύχθηκε από τον Kohlberg, η οικο-σωματικο-βιωματική προσέγγιση φαίνεται να συμφωνεί με τις διαπιστώσεις τις Gilligan. Διαφωνεί με την ορθολογιστική τάση για κατηγοριοποίηση των ατόμων και υποστηρίζει ότι το άτομο ορίζει τον εαυτό του και διαμορφώνεται αλληλεπιδρώντας με άλλα άτομα και δημιουργώντας πρότυπα μέσα από τις σχέσεις αυτές, κυρίως στα πρώτα χρόνια της ζωής του (βλ. Πουρκός, 1997, σ. 136). Η προσέγγιση αυτή, έρχεται σε αντίθεση με την ορθολογιστική άποψη που θεωρεί ότι οι ιδέες, οι σκέψεις, οι πεποιθήσεις κ.τ.λ. προηγούνται της δράσης ή ότι είναι αναγκαίες γι' αυτήν και την ερμηνεία της (βλ. Πουρκός, 2000β, σσ. 122-123). Φαίνεται λοιπόν να συμφωνεί με τις κριτικές που παρατηρούν ότι, το παιδί αρχίζει να λειτουργεί σύμφωνα με το φύλο του πριν ακόμα γίνει γνώστης του φύλου στο

οποίο ανήκει. Τα βιώματά του το κάνουν να κινείται ενστικτωδώς σύμφωνα με το φύλο του και η ταυτότητά του διαμορφώνεται σύμφωνα με τα πρότυπα που δημιουργεί και αναδεικνύονται μέσα από τις αλληλεπιδράσεις στο κοινωνικό πλαίσιο ανάπτυξής του.

Η Gilligan (1982) μετά από ερευνητική μελέτη διαπίστωσε ότι οι γυναίκες ακολουθούν μια διαφορετική γραμμή ηθικής ανάπτυξης από του άντρες. Πιο συγκεκριμένα διαπίστωσε ότι ο ηθικός προσανατολισμός που χαρακτηρίζει τους άντρες είναι αυτός «της δικαιοσύνης» ενώ στις γυναίκες είναι αυτός «της φροντίδας και της υπευθυνότητας» (βλ. Πουρκός, 2000β, σσ. 108-115). Κατέληξε σε αυτό το συμπέρασμα αφού άκουσε προσεκτικά όχι μόνο τις ιστορίες και τις αφηγήσεις των αντρών αλλά και των γυναικών, σχετικά με τα ηθικά προβλήματα και τις συγκρούσεις που βιώνουν, και διαπίστωσε ότι αυτοί οι ηθικοί προσανατολισμοί προκύπτουν από τις εμπειρίες και τα βιώματα που έχουν από τη γέννησή τους τα παιδιά με τους άλλους στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεών τους.

#### **4.3. Ο Ρόλος του Παιχνιδιού στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

Ένας από τους πρώτους προβληματισμούς που εκφράστηκαν στις αρχές του 19ου αιώνα σχετικά με το διαφοροποιημένο παιχνίδι στα δύο φύλα έρχεται από τον Jean Piaget, ο οποίος μελέτησε το παιχνίδι και τους ρόλους του στην ανάπτυξη του παιδιού (βλ. Κρασανάκης, 1996, σσ. 91-97). Όπως χαρακτηριστικά μας αναφέρουν οι M. Cole και S.R. Cole, σύμφωνα με παρατηρήσεις των παιδιών στην Γενέβη από τον J. Piaget, φάνηκε ότι τα αγόρια και τα κορίτσια όχι μόνο έπαιζαν διαφορετικά παιχνίδια, αλλά τα έπαιζαν και με διαφορετικό τρόπο. Παρατήρησε λοιπόν ότι βόλους έπαιζαν σχεδόν αποκλειστικά τα αγόρια, και ενώ προσπάθησε να αποδείξει ότι η πρόοδος της ανάπτυξης που συναντούσε ήταν οικουμενική, ανέφερε ότι δεν μπορούσε να βρει συλλογικά παιχνίδια που να παίζονται από κορίτσια και να έχουν τόσο πολλούς κανόνες και τόσο λεπτομερείς κωδικοποιήσεις όσο οι βόλοι. Παρατήρησε όμως πολλά κορίτσια να παίζουν κουτσό και μέσα από αυτό το παιχνίδι φάνηκε να ενδιαφέρονται περισσότερο για την επινόηση καινούριων σχημάτων στα τετράγωνα του παιχνιδιού, παρά για την επεξεργασία των κανόνων. Τα ενδιαφέροντα λοιπόν στο παιχνίδι, φάνηκε να είναι διαφορετικά για τα κορίτσια και διαφορετικά για τα αγόρια. Αυτές οι παρατηρήσεις του Piaget, όπως αναφέρετε, έδωσαν αφορμή για πολλές έρευνες (βλ. M. Cole & R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 489).

Δεν μας εντυπωσιάζει λοιπόν το γεγονός ότι, πολλές μελέτες που έχουν γίνει για το παιδί εξετάζουν τη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου και των αντίστοιχων δεξιοτήτων, μέσα από τους ρόλους και τα πρότυπα που προβάλλουν τα παιδικά παιχνίδια και η εμπλοκή του παιδιού με αυτά. Ο ρόλος

του παιχνιδιού ως κοινωνικοποιητικό όργανο είναι αδιαμφισβήτητος, γι' αυτό άλλωστε προσφέρεται σε αυτό από πολύ μικρή ηλικία.

Οι γονείς αλλά και το γενικότερο κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού προσεγγίζουν το παιδί με παιχνίδια που τυπικά σχετίζονται με το φύλο τους. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο J.H. Block (1979), η έμφαση που δίνεται στην διαφορετική κοινωνικοποίηση ανάλογα με το φύλο, σχηματίζει διαφορετικά πρότυπα συμπεριφοράς που μεταφέρονται στα μικρά αγόρια και κορίτσια από πολύ νωρίς και διαμορφώνουν αντίστοιχα την εσωτερική δομή, τους προσωπικούς στόχους και τη γνωστική προσαρμογή τους προς το φύλο. Έτσι λοιπόν, στα αγόρια συνηθίζεται να προσφέρονται παιχνίδια με εξερευνητικές δυνατότητες, που ενθαρρύνουν τον επιδέξιο χειρισμό και παρέχουν περισσότερο σαφή ανατροφοδότηση από τον φυσικό κόσμο. Από την άλλη, στα κορίτσια προσφέρονται παιχνίδια που ενθαρρύνουν την μίμηση, το ήσυχο παιχνίδι, τις ικανότητες λόγου και συχνά χρησιμοποιούνται κοντά σε αυτόν που τους παρέχει φροντίδα. Παρόλα αυτά όμως, θεωρείται ότι τους παρέχουν λιγότερες ευκαιρίες για ποικιλία και καινοτομίες. Παρατηρήθηκε λοιπόν ότι, η διαφορετική έκθεση σε διαφορετικά παιχνίδια παρέχει και διαφορετικές δυνατότητες για παιχνίδι και εμπειρίες επίλυσης προβλημάτων από τα αγόρια και τα κορίτσια. Εμπειρίες που πιθανότατα συμβάλουν στην μετέπειτα γνωστική τους ανάπτυξη (βλ. Block, 1983, σσ. 1332, 1342).

Αυτή η θεωρητική προσέγγιση του Block φαίνεται να επιβεβαιώνεται από την έρευνα της Lever (1976), όπου παρατηρούσε παιδιά σε παιδικές χαρές των Ηνωμένων Πολιτειών. Έπαιρνε λοιπόν συνεντεύξεις από τα παιδιά αυτά και τους ζητούσε να κρατάνε ημερολόγιο για τα παιχνίδια που παίζουν κάθε μέρα στο σχολείο. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν ο Block αλλά και οι M. Cole και S.R. Cole σε νεότερες μελέτες τους, η Lever παρατήρησε ότι τα κορίτσια συμμετέχουν σε εξαιρετικά δομημένα παιχνίδια που αλλάζουν χέρια και τα οποία ρυθμίζονται από αμετάβλητα μεθοδικούς κανόνες. Επίσης για τα κορίτσια, αναφέρει ότι κατά μέσο όρο παίζουν λιγότερο πολύπλοκα παιχνίδια από τα αγόρια και με λιγότερους παίκτες. Τα αγόρια, από την άλλη, συμμετέχουν σε ανταγωνιστικά παιχνίδια δυο φορές περισσότερο από τα κορίτσια, τα οποία συνήθως παίζουν σε συνεργατικά παιχνίδια. Για τα παιχνίδια των αγοριών υποστηρίζει, μέσα από τα ερευνητικά της δεδομένα, ότι τους δίνουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με την ποικιλία, να συντονιστούν με ένα μεγάλο αριθμό ανθρώπων, να αντιμετωπίσουν απρόσωπα συστήματα κανόνων και να δουλέψουν για προσωπικούς αλλά και συλλογικούς στόχους. Επίσης δίνεται η ευκαιρία στα αγόρια να ανταμείβονται όταν βελτιώνουν τις δεξιότητές τους, να αποκτούν εμπειρία σε αρχηγικές θέσεις, να ανταγωνίζονται με έναν απρόσωπο τρόπο και να διατηρούν τον αυτοέλεγχό τους. Αυτές λοιπόν οι διαφοροποιημένες ανάλογα το φύλο εμπειρίες με τα

παιχνίδια, αναμένεται να επηρεάζουν σημαντικά την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών (βλ. Block, 1983, σ. 1344. M. Cole & R. Cole, 2002, β' τόμος, σ. 491).

Αντίστοιχες όμως είναι και απόψεις των E.E. Maccoby (1990) και B.I. Fagot (1983) οι οποίοι υποστηρίζουν ότι τα δύο φύλα χρησιμοποιούν αρκετά διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων και παιχνιδιών. Η Maccoby, λοιπόν, αναφέρει ότι τα αγόρια κατά μέσο όρο παίζουν σε μεγαλύτερες ομάδες απ' ότι τα κορίτσια και ότι το παιχνίδι τους είναι πιο άγριο και πιο δραστήριο. Το παιχνίδι αυτό καταλαμβάνει περισσότερο χώρο, γι' αυτό συνήθως τα αγόρια παίζουν στον δρόμο και σε δημόσιους χώρους. Τα κορίτσια από την άλλη συνήθως μαζεύονται και παίζουν σε ιδιωτικούς χώρους όπως σπίτια και αυλές. Τείνουν να δημιουργούν κλειστές και στενές φιλίες με ένα ή δυο άλλα κορίτσια και αυτές οι φιλίες χαρακτηρίζονται από μοίρασμα εμπιστοσύνης. Οι φιλίες που δημιουργούν τα αγόρια μεταξύ τους, προσανατολίζονται γύρω από τα κοινά ενδιαφέροντα για δραστηριότητες (βλ. Maccoby, 1990, σ. 516). Η Fagot τώρα, στηριζόμενη σε όσα υποστήριξε ο Block, διερεύνησε το θέμα παρακολουθώντας το παιχνίδι αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας. Διαπίστωσε λοιπόν ότι τα αγόρια συνήθιζαν να είναι άγρια στο παιχνίδι τους, να τρέχουν και να πέφτουν, να χτυπάνε και να σπρώχνουν. Ασχολούνταν με παιχνίδια που ήταν μεταφορικά μέσα, με ξυλουργικά εργαλεία και με κύβους. Τα κορίτσια από τη άλλη, συνήθιζαν να παίζουν με κούκλες, να ασχολούνται με την αμφίεση, με τις καλές τέχνες και τον χορό (βλ. Fagot & Leinbach, 1983, σ. 109).

Συνδεδημένο κρίκο σε αυτές τις απόψεις, θεωρούμε την θέση της Marsha B. Liss (1983) η οποία αναφέρει:

«ο φυλετικός τύπος του παιχνιδιού είναι καλύτερος προφήτης για τις δεξιότητες των παιδιών ή τη δράση τους, απ' ότι είναι το φύλο τους»

Υποστηρίζει λοιπόν η ίδια, σύμφωνα με παρατηρήσεις που έχουν γίνει, ότι τα παιχνίδια ανάλογα με την θεματολογία τους επηρεάζουν ανάλογα και γεννούν αντίστοιχα ενδιαφέροντα και δεξιότητες στα παιδιά. Μιλώντας παραδειγματικά για το παιχνίδι με την κούκλα (μωρό), μας λέει ότι δίνει την ευκαιρία στα παιδιά για συζητήσεις σχετικά με την ανατροφή, την φροντίδα και την καλοσύνη. Εύκολα λοιπόν μπορεί να συνδεθεί με τον ρόλο της μητέρας. Αντίστοιχα, το παιχνίδι με τα αυτοκινητάκια γεννά αυξημένη κινητικότητα. Θα μπορούσε λοιπόν να το συνδέσουμε με τις παραδοσιακές αντρικές δραστηριότητες, με τα υψηλά επίπεδα δράσης, και να πούμε ότι το παιχνίδι με τα αυτοκινητάκια δίνει τη βάση για αυτήν την εξέλιξη. Το παιχνίδι με την κούκλα ευνοεί την γλωσσική εκφραστικότητα, μέσα από τις συζητήσεις που γεννιούνται, ενώ το παιχνίδι με τα αυτοκινητάκια ευνοεί ικανότητες που

σχετίζονται με την όραση και τον προσανατολισμό στο χώρο (βλ. Liss, 1983, σσ. 162-163).

Δεν είναι λίγες, όπως παρατηρούμε, οι έρευνες που υποστηρίζουν ότι μέσα από δραστηριότητες παιχνιδιού αρχίζουν να παρουσιάζονται οι στερεοτυπικοί ρόλοι του φύλου. Πότε όμως αρχίζουν να παρουσιάζονται τα στερεότυπα του φύλου στη γνωστική αντίληψη του παιδιού;

Η Nancy Eisenberg (1983) απαντάει στο ερώτημά μας παρουσιάζοντας την ερευνητική εργασία των του Blakemore και των συνεργατών του (1979). Αυτοί λοιπόν παρατήρησαν ότι, τα αγόρια 2 ετών ενώ προτιμούσαν σθεναρά τα τυπικά «αγορίστικα» παιχνίδια, δεν μπορούσαν να αναγνωρίσουν αν τα παιχνίδια αυτά ήταν για αγόρια ή για κορίτσια. Αντίστοιχα, τα 2 ετών κορίτσια, ούτε προτιμούσαν τα τυπικά «κοριτσίστικα» παιχνίδια, ούτε μπορούσαν να τα αναγνωρίσουν ως τέτοια. Παρατηρώντας στη συνέχεια παιδιά 4<sup>ov</sup> και 6 ετών, είδαν ότι αυτά προτιμούσαν τα στερεοτυπικά για το φύλο τους παιχνίδια και πλέον μπορούσαν εύκολα να χαρακτηρίσουν σωστά τα παιχνίδια ως «αγορίστικα» ή «κοριτσίστικα». Σημειώθηκε λοιπόν, από τα ευρήματα αυτά, ότι παιδιά μικρότερα των 2,5 ετών, συνήθως δεν μπορούν σταθερά να χαρακτηρίσουν τους εαυτούς τους σαν αρσενικούς ή θηλυκούς και δεν έχουν σαφή γνώση των στερεοτυπικών ρόλων του φύλου. Στον 1ο και στον 2ο χρόνο της ζωής του παιδιού, τυπικά μπορεί να παρουσιαστούν στερεοτυπικοί ρόλοι του φύλου, μόνο μέσα από δραστηριότητες παιχνιδιού (βλ. Eisenberg, 1983, σ. 51).

Η ίδια τώρα η Eisenberg μαζί με τους φοιτητές της, πραγματοποίησε μια πολύ αξιόλογη έρευνα με παιδιά τριών και τεσσάρων ετών. Στην έρευνα αυτή λοιπόν, ζητούσαν από τα παιδιά να επιλέξουν μέσα από ένα τυπικά ορισμένο σύνολο «αγορίστικων», «κοριτσίστικων» και «ουδέτερων» παιχνιδιών. Όταν τώρα τους ζητήθηκε να αιτιολογήσουν την επιλογή τους, παρατηρήθηκε ότι σπάνια χρησιμοποιούσαν λόγους που σχετίζονταν με το φύλο τους. Συνήθως προσπαθούσαν να δικαιολογήσουν τις επιλογές τους εκφράζοντας τα προτερήματα του εκάστοτε παιχνιδιού. Οι επιλογές τους λοιπόν φάνηκε να μην βασίζονταν σε συνειδητούς στερεοτυπικούς λόγους. Όταν όμως ρωτήθηκαν για τις επιλογές των άλλων παιδιών, οι απαντήσεις που έδιναν σχετίζονταν με το φύλο που είχαν τα παιδιά αυτά. Επίσης παρατηρήθηκε ότι, παρόλο που δεν δικαιολογούσαν τις προσωπικές τους επιλογές με βάση το φύλο, το πραγματικό παιχνίδι τους με αυτά τα παιχνίδια φάνηκε να είναι βασισμένο πρωτίστως σε συνειδητές σκέψεις σε σχέση με τον ρόλο του φύλου. Συμπερασματικά λοιπόν θα χρησιμοποιήσουμε τα λόγια της Eisenberg η οποία λέει:

«τα δεδομένα της έρευνας αυτής δεν υποστηρίζουν την άποψη ότι οι γνώσεις των παιδιών για τους στερεοτυπικούς ρόλους του φύλου, επιφέρουν

ενσυνείδητες και σκόπιμες προσπάθειες για συμπεριφορές και επιλογές τυπικές με το φύλο τους»

Στο σημείο αυτό λοιπόν, εύλογα μας δημιουργείται ένα ερώτημα. Γιατί λοιπόν τα παιδιά επιλέγουν για τον εαυτό τους στερεότυπα, σε σχέση με το φύλο τους, παιχνίδια;

Από την μελέτη της Eisenberg προκύπτουν τρεις εναλλακτικές και ευλογοφανείς απαντήσεις στο ερώτημα αυτό:

1. Τα παιδιά πιθανώς επιλέγουν τα παιχνίδια τους βασισμένα σε χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, τα οποία έχουν αντλήσει την αξία τους από προηγούμενες εκθέσεις του παιδιού με κατάλληλα για το φύλο παιχνίδια. Αυτό συχνά συμβαίνει στο σπίτι με επιλογές παιχνιδιών που γίνονται από τους γονείς.
2. Η πιθανή γνώση των παιδιών για τους στερεοτυπικούς ρόλους σε σχέση με το φύλο, ίσως δημιουργεί μια προτίμηση για τα παιχνίδια του ίδιου φύλου, αλλά αυτό να μην λειτουργεί συνειδητά.
3. Ίσως τα παιδιά τείνουν να παίζουν πρωτίστως με παιχνίδια του ίδιου φύλου, εξαιτίας των περιβαλλοντικών παραγόντων που τα σχετίζουν με αυτά τα παιχνίδια. Όπως για παράδειγμα πιέσεις από συνομήλικους και ενήλικες για αποφυγή μη κατάλληλων παιχνιδιών και ενίσχυση για παιχνίδια στερεοτυπικά κατάλληλα για το φύλο τους (βλ. Eisenberg, 1983, σσ. 59-64).

Μια πιο πρόσφατη έρευνα, αλλά με παρόμοιο σκεπτικό με την έρευνα της Eisenberg, διενήργησαν οι C.L. Martin, L. Eisenbud και H. Rose (1995). Σκοπός της έρευνας αυτής ήταν να μελετήσει πως τα παιδιά προσχολικής ηλικίας χρησιμοποιούσαν αιτιολογίες με βάση το φύλο για να δικαιολογήσουν ή να επικρίνουν τις προτιμήσεις τους, αλλά και τις προτιμήσεις άλλων αγοριών ή κοριτσιών στα παιχνίδια. Πρόσφεραν λοιπόν στα παιδιά παιχνίδια «πολύ ελκυστικά» και παιχνίδια «λιγότερο ελκυστικά». Από αυτά τώρα κάποια ανήκαν στην στερεοτυπική κατηγορία των «αγορίστικων» και κάποια άλλα στην στερεοτυπική κατηγορία των «κοριτσίστικων» παιχνιδιών. Από τις επιλογές των παιδιών για τον εαυτό τους και για τους άλλους φάνηκε να εκφράζουν ιδιαίτερη προτίμηση στα πιο ελκυστικά παιχνίδια που αντιστοιχούν στο φύλο τους. Έπειτα δόθηκαν στα παιδιά παιχνίδια που δεν παρουσίαζαν κάποια στερεοτυπική μορφή σε σχέση με το φύλο. Στο σημείο αυτό τα παιδιά φάνηκε να προβληματίζονται ιδιαίτερα για την επιλογή τους. Όπως παρουσιάζεται από τους ερευνητές, το σκεπτικό των παιδιών για τις επιλογές τους ήταν συνήθως ως εξής: τι θα μου άρεσε εμένα; τι θα άρεσε στους συνομήλικους του ίδιου φύλου; τι θα άρεσε στους συνομήλικους του αντίθετου φύλου; αυτό δεν θα μου άρεσε εμένα. Φάνηκε λοιπόν, σύμφωνα με την έρευνα αυτή, να δημιουργούνται από τα παιδιά ιδεώδεις θεωρίες για τα φύλα. Αυτές

οι θεωρίες έχουν δύο μορφές: (1) η θεωρία που προέρχεται από τις διαφορές των ομάδων υποστηρίζει ότι, ό,τι αρέσει στο ένα φύλο δεν αρέσει στο άλλο και (2) η θεωρία που προέρχεται από τις ομοιότητες των ομάδων υποστηρίζει ότι, αν κάτι αρέσει σε ένα άτομο, αρέσει και στα υπόλοιπα άτομα που ανήκουν στο ίδιο φύλο. Συμπερασματικά λοιπόν, σε αυτό το σημείο, θα λέγαμε ότι με αυτό τον τρόπο περιορίζονται οι εμπειρίες των παιδιών μέχρι το σημείο που τους επιτρέπει το φύλο τους (βλ. Martin, Eisenbud & Rose, 1995, σσ. 1453, 1467, 1468).

Πώς όμως τώρα κρίνουν τα ίδια τα παιδιά αυτόν τον στερεοτυπικό αποκλεισμό τους από τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες; Οι C.E. Theimer, M. Killen και Ch. Stengor (2001), μελέτησαν ερευνητικά 50 παιδιά προσχολικής ηλικίας (25 αγόρια, 25 κορίτσια) με σκοπό να δουν πως αξιολογούσαν την ορθότητα του αποκλεισμού αγοριών και κοριτσιών από δυο είδη δραστηριοτήτων (το παιχνίδι με την κούκλα και το παιχνίδι με τα αυτοκινητάκια) και δυο είδη μελλοντικών ρόλων (δάσκαλος-πυροσβέστης). Σύμφωνα λοιπόν με τα αποτελέσματα της έρευνας, το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών έκριναν τον καθарό αποκλεισμό από δραστηριότητες, στη βάση του φύλου, ως λάθος. Επίσης δικαίωναν αυτήν την κρίση στην βάση ηθικών αιτιών όπως ισότητα και αδικία. Παρόλα αυτά φάνηκε να έχουν διαφορετική αντίληψη για τους ρόλους και τις δραστηριότητες. Χαρακτηριστικά εντοπίστηκε ότι τα αγόρια, αλλά όχι τα κορίτσια, ήταν πιο πρόθυμα να αποκλείσουν βασισμένα σε στερεότυπες δραστηριότητες του παιχνιδιού, απ' ότι να αποκλείσουν στερεότυπα σε σχέση με την αναπαράσταση των ρόλων. Επίσης μέσα από την έρευνα αυτή φάνηκε ότι τα κορίτσια αποκλείονται πιο συχνά από τις δραστηριότητες των αγοριών, απ' ότι αποκλείονται τα αγόρια από τις δραστηριότητες των κοριτσιών (βλ. Theimer, Killen & Stangor, 2001, σσ. 18, 25). Άλλωστε όπως αναφέρει και η Marion K. Underwood (2001) στη μελέτη της, που συμφωνεί με τους Bussey και Bandora (1992), μέσα από ερευνητικά δεδομένα διαφαίνεται ότι τα κορίτσια είναι πιο πιθανό να συναναστραφούν με στερεοτυπικά «αγορίστικα» παιχνίδια, απ' ότι τα αγόρια να ασχοληθούν με στερεοτυπικά «κοριτσίστικα» παιχνίδια (βλ. Underwood, Schokner & Hurley, 2001, σ. 371).

Σύμφωνες, όμως, φαίνεται να είναι και οι απόψεις των C. Martin, R. Fabes και L. Hanish (2003), οι οποίοι μέσα από τα πρόσφατα ερευνητικά τους δεδομένα μας δίνουν πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες για την αλληλεπίδραση των συνομηλίκων στο παιχνίδι. Θεωρούν λοιπόν ότι αυτή η αλληλεπίδραση με τους συνομηλίκους του ίδιου φύλου στο παιχνίδι, επηρεάζει τις βραχυπρόθεσμες και μακροπρόθεσμες προσαρμογές τους. Όπως αναφέρουν οι παραπάνω ερευνητές, από τους Maccoby και Jacklin (1987) έχει παρατηρηθεί ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας προτιμούν να συναναστρέφονται και να παίζουν με παιδιά του ίδιου με αυτά φύλου. Πιο

συγκεκριμένα παρατήρησαν ότι, αν στην ηλικία τριών και τεσσάρων ετών οι πιθανότητες να συναναστραφούν με παιδιά του ίδιου φύλου είναι 3 φορές περισσότερες από το να συναναστραφούν με παιδιά του αντίθετου φύλου, στην ηλικία των 6,5 ετών οι πιθανότητες αυτές γίνονται 11 φορές περισσότερες (βλ. Martin, Fabes & Hanish, 2003, σ. 1040). Καταλαβαίνουμε συνεπώς ότι οι πιθανότητες αυξάνονται αντίστοιχα με την ηλικία των παιδιών. Οι Martin, Fabes και Hanish διαπίστωσαν ότι οι επιλογές στη δραστηριότητα του παιχνιδιού, βασίζονταν περισσότερο σε στερεότυπα όταν γίνονταν από ομάδες του ίδιου φύλου. Επίσης φάνηκε, να έχουν περισσότερο στερεοτυπικές αντιδράσεις στην επιλογή δραστηριοτήτων τα αγόρια, απ' ότι τα κορίτσια. Αυτό απεικονίζεται έντονα όταν αναγκάζονται να παίξουν με τα κορίτσια, εκεί πλέον γίνεται εμφανής η επιφυλακτικότητά τους. Άλλωστε, όπως παρατηρούν πολύ σωστά οι ερευνητές, δεν είναι τυχαίο ότι τα ομαδικά παιχνίδια περιέχουν περισσότερο παραδοσιακά αντρικούς τύπους δραστηριοτήτων, απ' ότι το παιχνίδι δυο παιδιών (βλ. Martin, Fabes & Hanish, 2003, σσ. 930, 931). Συγκρίνοντας ομάδες αγοριών και κοριτσιών, διαπίστωσαν ότι τα κορίτσια συχνά επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν δραστηριότητες και συμπεριφορές που δομούν την ενήλικη συμπεριφορά και κατευθύνονται περισσότερο από τους κοινωνικούς κανόνες. Αντίθετα τα αγόρια, μέσα από τη μη δομημένη και χωρίς ιδιαίτερη επίβλεψη από τους γονείς συναναστροφή με τους συνομήλικους, φαίνεται να καθοδηγούνται περισσότερο από συμπεριφορές της ομάδας και όχι από τους ενήλικες. Δημιουργούν τους δικούς τους κανόνες και στάνταρ για το ποιες είναι οι κατάλληλες συμπεριφορές. Όπως άλλωστε παρατηρήθηκε και σε άλλες έρευνες που παραθέσαμε, τα αγόρια τείνουν να λειτουργούν πιο βίαια στις αλληλεπιδράσεις με τους συνομήλικους και στο παιχνίδι τους. Αντίθετα λοιπόν με τα κορίτσια που δίνουν έμφαση στη συνεργασία και την λεκτική αλληλεπίδραση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιχνίδι των αγοριών είναι πιο δραστήριο και συχνά αυτό περιλαμβάνει σωματική επαφή, πάλη και χλευασμούς (βλ. Martin, Fabes & Hanish, 2003, σσ. 1040-1041).

Σχετικά όμως φαίνονται να είναι τα αποτελέσματα των ερευνητών που αναφέραμε παραπάνω με την θέση της Evelyn Goodenough Pitcher (1983), η οποία μιλάει για θετικές και αρνητικές συμπεριφορές στο παιχνίδι αγοριών και κοριτσιών. Λέει λοιπόν ότι τα αγόρια έχουν περισσότερες αρνητικές επαφές στις συναναστροφές τους, απ' ότι τα κορίτσια. Αυτή η «αρνητικότητα» όπως την χαρακτηρίζει, στην πράξη είναι μια φυσική επιθετικότητα και συνδέεται με φαινομενικά αγωνιστικές επαφές που κατηγοριοποιούνται ως πειράγματα, άγρια συμπεριφορά και πεσίματα κατά την δραστηριότητα του παιχνιδιού. Μας λέει επίσης ότι συχνά τα αγόρια εμφανίζουν μια στάση δύναμης και εξουσίας, τόσο στις διαπροσωπικές τους σχέσεις όσο και στο παιχνίδι τους. Από τις παρατηρήσεις που έκανε στο παιχνίδι αγοριών και



κοριτσιών τεσσάρων, οκτώ και δώδεκα ετών, διαπίστωσε ότι τα κορίτσια συνήθιζαν να εκφράζουν επιδοκimasίες για τον προσωπικό εξοπλισμό, όπως τα ρούχα και τα κοσμήματα. Αντίθετα οι επιδοκimasίες των αγοριών εκφράζονταν για δημιουργίες, εργασίες και θαρραλέες δραστηριότητες. Από τις συζητήσεις τώρα που είχε με τα παιδιά αυτά, στα πλαίσια της έρευνας, διαπίστωσε ότι από τη μια τα αγόρια όλο και περισσότερο απέφευγαν τη «βαρετή» συντροφιά των κοριτσιών και από την άλλη τα κορίτσια κριτικάρουν την «άξεστη» συντροφιά των αγοριών (βλ. Goodenough-Pither, 1983, σσ. 56-58, 69).

Τι συμβαίνει όμως όταν αγόρια και κορίτσια αναγκάζονται να συναναστραφούν και να παίξουν μαζί; Η Carol R. Beal (1994), μας λέει ότι όταν παίζουν αγόρια και κορίτσια μαζί, τα αγόρια καταλήγουν να κυριαρχούν σε αυτές τις αλληλεπιδράσεις γιατί αγνοούν τις έμμεσες υποδείξεις των κοριτσιών. Αυτό τώρα συμβαίνει διότι, όπως αναφέρει η ίδια, τα αγόρια από τις μεταξύ τους συναναστροφές έχουν μάθει να ανταποκρίνονται σε άμεσες διαταγές. Τα κορίτσια γίνονται διεκδικητικά όταν παίζουν με τα αγόρια, κάνουν λιγότερες άμεσες παρακλήσεις, γελάνε περισσότερο, και συμμετέχουν σε συζητήσεις με αγορίστικα θέματα. Κάτι το οποίο σπάνια συμβαίνει από την μεριά των αγοριών. Τα αγόρια φαίνεται να δείχνουν μια ανωτερότητα σε σχέση με τα κορίτσια αφού βλέπουν ότι μπορούν να τις διακόψουν και να τους πουν τι να κάνουν. Τα αγόρια επίσης εκμεταλλεύονται κάθε ευκαιρία που τους δίνεται για να διαχωριστούν από τα κορίτσια. Όπως άλλωστε τονίζει η ίδια, οι αγορίστικες παρέες ορίζουν από πολύ νωρίς τι δεν είναι αρσενικό και οι συμπεριφορές που δεν ακολουθούν αυτούς τους κανόνες απορρίπτονται. Το κοινωνικό κόστος για τα αγόρια, όταν αποκλίνουν από τις επιτρεπόμενες συμπεριφορές του φύλου τους, είναι πολύ μεγαλύτερο απ' ό,τι στα κορίτσια (βλ. Beal, 1994, σσ. 128-130).

Συμπερασματικά λοιπόν, θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα παιδιά προσπαθούν να βρουν την ταυτότητά τους, μέσα από συναναστροφές και αλληλεπιδράσεις με άτομα που έχουν το ίδιο με αυτά φύλο. Αυτό σημαίνει κοινά ενδιαφέροντα, κοινές δραστηριότητες, κοινά παιχνίδια και κατά συνέπεια κοινά πρότυπα κατά την ανάπτυξή τους. Δεν είναι σπάνιο για εμάς που κινούμαστε γύρω από παιδιά να παρατηρήσουμε ότι, στις συναναστροφές τους με άλλα παιδιά περιγράφουν τι κάνουν στις προσωπικές τους εμπειρίες με το παιχνίδι και καθοδηγούν το συνομήλικό τους να κάνει και αυτός το ίδιο. Η Marsha B. Liss, ως ένθερμη υποστηρίκτρια της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης, αναφέρεται σε αυτό το ζήτημα και χαρακτηριστικά λέει:

«Οι ρόλοι των προτύπων και οι επιρροές των παιδιών στις αναπτυξιακές επιλογές και το στυλ που έχουν στα παιχνίδια τους, είναι ένας σημαντικός παράγοντας. Αυτό σχετίζεται με το ότι τα παιδιά παίζουν με άλλα παιδιά και

μοιράζονται το ίδιο στυλ παιχνιδιών. Επίσης, τα παιδιά μαθαίνουν ότι τα άλλα παιδιά που παίζουν με τα ίδια παιχνίδια, έχουν πιθανώς μάθει πώς να παίξουν με αυτόν τον τρόπο. Αυτό δείχνει ότι οι σχετικές με το φύλο προτιμήσεις και οι φιλίες με άτομα του ίδιου φύλου, προάγουν τις μαθησιακές ικανότητες σε παιχνίδια τυπικά για το φύλο, επιλογές, στυλ παιχνιδιών και φίλους, περισσότερο από κάθε έμφυτη καθοδήγηση» (Liss, 1983, σ. 163).

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι, η ιδιαίτερη προτίμηση των παιδιών για συναναστροφές με συνομήλικους του ίδιου φύλου, επηρεάζει σημαντικά τις επιλογές αλλά και τον τρόπο χρήσης των παιχνιδιών. Κορίτσια και αγόρια αναπτύσσονται σε διαφορετικά σχετιζόμενες κουλτούρες συνομηλίκων. Βέβαια σε αυτό το σημείο δεν θα πρέπει να παραβλέψουμε τις επιρροές από την οικογένεια, το σχολείο, τα Μ.Μ.Ε. και από το γενικότερο περιβάλλον στο οποίο αναπτύσσεται κάθε παιδί. Όπως σημειώνουν τώρα τα ερευνητικά δεδομένα που παραθέσαμε, το παιχνίδι των αγοριών έχει καίριες διαφορές με το παιχνίδι των κοριτσιών. Κατά συνέπεια οι διαφορές αυτές στις εμπειρίες του παιχνιδιού, οδηγούν στην ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων στα αγόρια και στα κορίτσια. Τα στερεότυπα του φύλου, λες και βάζουν μέσα από το παιχνίδι των μικρών παιδιών τα πρώτα τους γερά θεμέλια για την ομαλή είσοδο των παιδιών σε μια φυλετικά διαφοροποιημένη και άνιση κοινωνία. Μέσα λοιπόν από το παιχνίδι, μαθαίνουν τους ρόλους αλλά και τα καθήκοντά τους σε αυτή την κοινωνία. Μαθαίνουν να ακολουθούν την προδιαγεγραμμένη πορεία του φύλου τους.

#### **4.4. Ο Ρόλος της Οικογένειας στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

Η Maccoby (1980) ανέφερε ότι μεταξύ των πιο ισχυρών και λιγότερο αντιληπτών από τα ίδια τα παιδιά επιρροών προέρχεται από την εκπαίδευση και την επιτήδευση που γίνεται από τους γονείς (βλ. Adler, Kless & Adler, 1992, σ. 178). Μπορούμε λοιπόν εύκολα να αντιληφθούμε ότι οι γονείς αποτελούν τον πιο σημαντικό παράγοντα στην κοινωνικοποίηση του παιδιού.

Το πρώτο πράγμα που γίνεται όταν γεννηθεί ένα παιδί και το φύλο του είναι προφανές, είναι να δηλωθεί στο Ληξιαρχείο ως αγόρι ή κορίτσι. Αυτόματα γίνεται αποδεκτό με αυτόν τον χαρακτηρισμό από το περιβάλλον του και κυρίως από τους γονείς του. Διαφαίνεται λοιπόν στους ανθρώπους μια ασυγκράτητη τάση σεξουαλικής τυποποίησης των άλλων, και ιδιαίτερα του βρέφους, η οποία συνοδεύεται από διαφορετική συμπεριφορά και αντιμετώπιση ανάλογα με το διαπιστωμένο φύλο του παιδιού. Το ίδιο το παιδί, αρχικά ίσως να μην καταλαβαίνει γιατί στο δωμάτιό του και στα ρούχα του επικρατεί το ροζ ή το γαλάζιο, το σημαντικό όμως είναι ότι το βιώνει στην καθημερινότητά του. Από τους γονείς λοιπόν εξαρτάται αν το νεογέννητο άτομο θα ανοίξει τα μάτια του σε έναν κόσμο ροζ ή σε ένα κόσμο γαλάζιο.

Μια από τις πολλές έρευνες που έχουν γίνει σχετικά με τον τρόπο που αντιμετωπίζεται το βρέφος από το άμεσο περιβάλλον του, ήταν αυτή των Zella Luria και Jeffrey Rubin. Ζήτησαν λοιπόν, όπως αναφέρεται από τον Badinter, από πατέρες και μητέρες να τους πουν τις εντυπώσεις τους για το νεογέννητο παιδί τους, 24 ώρες μετά τη γέννησή του. Τα βρέφη ήταν κορίτσια και αγόρια που είχαν όλα το ίδιο βάρος και το ίδιο ύψος. Ήταν όλα φυσιολογικά και γεννημένα στην ώρα τους. Τα αποτελέσματα της συνέντευξης των γονέων έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Οι γονείς χρησιμοποιούσαν περισσότερο τη λέξη «ανεπτυγμένο» για τα αγόρια παρά για τα κορίτσια. Οι λέξεις που χρησιμοποιούσαν για τα κορίτσια ήταν «γλυκό», «χαριτωμένο», «όμορφο». Τα χαρακτηριστικά των μικρών παιδιών προσδιορίστηκαν από τους γονείς ως «λεπτά» για τα κορίτσια και ως «αδρά» για τα αγόρια. Επίσης, παρόλο που όλα τα βρέφη είχαν το ίδιο ύψος, τα κορίτσια χαρακτηρίστηκαν ως «μικροκαμωμένα» ενώ τα αγόρια ως «μεγαλόσωμα». Τέλος, μέσα από την έρευνα αυτή παρατηρήθηκε ότι ενώ και οι δυο γονείς έχουν την τάση να τυποποιούν το μωρό τους, αυτή η τάση είναι πιο έντονη στον πατέρα. Συμπεραίνουμε λοιπόν και επιβεβαιώνουμε μέσα από τα ερευνητικά αποτελέσματα ότι, αμέσως μετά τη γέννησή του παιδιού οι γονείς του μαθαίνουν, με τους τρόπους τους, με τη φωνή τους, με την επιλογή των παιχνιδιών και των ρούχων, σε ποιο φύλο ανήκει (βλ. Badinter, 1994, σσ. 61-62). Αυτή η στερεοτυπική αντιμετώπιση σίγουρα δεν αφήνει τα παιδιά ανεπηρέαστα.

Η τυπική, σχετικά με το φύλο, κοινωνικοποίηση στην οικογένεια είναι προϊόν διαφορετικών τρόπων αντιμετώπισης. Σύμφωνα με παρατηρήσεις του Huston, οι γονείς φαίνεται να συμπεριφέρονται διαφορετικά στα αγόρια και στα κορίτσια. Οι αντίστοιχοι αυτοί τρόποι, φαίνεται να έχουν μακροπρόθεσμη σημασία για τα ενδιαφέροντα, τις ικανότητες, την ανεξαρτησία, τα επιτεύγματα και τις διαπροσωπικές σχέσεις των παιδιών. Παρατηρεί επίσης, ότι γενικότερα τον κόσμο των ενηλίκων αντιμετωπίζεται διαφορετικά ένα παιδί που παρουσιάζεται ως κορίτσι και διαφορετικά ένα παιδί που παρουσιάζεται ως αγόρι. Ανάλογα και οι γονείς, οι οποίοι δεν θέλουν να αποκλίνουν από τον κοινωνικό κανόνα, προσδοκούν για το δικό τους παιδί να ανήκει κατά γενική ομολογία στα πλαίσια του μοντέλου που αντιστοιχεί στο φύλο του (βλ. Huston, 1983, σσ. 438-439).

Ο Block (1979) συνόψισε τα αποτελέσματα από έξι μελέτες στις οποίες γινόταν μια προσωπική περιγραφή από γονείς για τις τάσεις που επικρατούσαν στην ανατροφή του παιδιού τους. Μετά από σύγκριση των όσων ειπώθηκαν καταλήγει στα εξής γενικά αποτελέσματα που αποτελούν σημαντικές μαρτυρίες: (1) Η κοινωνική συμπεριφορά των γονιών είναι φυλετικά διαφοροποιημένη, (2) Το φύλο του γονέα και το φύλο του παιδιού αλληλεπιδρούν και επηρεάζονται, (3) Οι διαφοροποιήσεις του φύλου κατά την

περίοδο της κοινωνικοποίησης αυξάνονται αντίστοιχα με την ηλικία του παιδιού και (4) Οι κοινωνικές αξίες που σχετίζονται με το φύλο και προβάλλονται από τους γονείς, φαίνεται συχνά να σχετίζονται με το κοινωνικοοικονομικό τους επίπεδο, την εκπαίδευση και την κουλτούρα τους.

Όσο αναφορά την φυλετικά διαφοροποιημένη συμπεριφορά, ο Block διαπίστωσε ότι οι γονείς πιέζουν περισσότερο τα αγόρια για επιτεύξεις και ανταγωνισμό. Επίσης ενθαρρύνουν περισσότερο τους γιους απ' ό,τι τις κόρες τους ώστε να ελέγχουν τις εκφράσεις επιρροής, να είναι ανεξάρτητοι και να αναλαμβάνουν προσωπικές ευθύνες. Από την άλλη, η σχέση του γονέα με την κόρη χαρακτηρίζεται περισσότερο από ζεστασιά, επαφή και εμπιστοσύνη ως προς την αξιοπιστία και την ειλικρίνεια. Φάνηκε συχνά να υπάρχουν προσδοκίες και από τους δυο γονείς για «μανταμίστικη» συμπεριφορά της κόρης τους, παρόλο που δεν ασκούσαν τόσες πιέσεις όσο στο γιο, ούτε αντίστοιχες τιμωρίες. Παρατηρήθηκε ακόμα, ότι οι γονείς τιμωρούν περισσότερο τους γιους απ' ό,τι τις κόρες. Η αντιμετώπιση του πατέρα φαίνεται να είναι πιο περιοριστική στα αγόρια, ενώ αντίθετα στα κορίτσια φαίνεται να είναι πιο περιοριστική η αντιμετώπιση της μητέρας. Τα αποτελέσματα αυτά φαίνεται να είναι σύμφωνα με τα ευρήματα παλαιότερων ερευνών. Όπως αναφέρεται από τον ίδιο, οι Barry, Bacon και Child (1957) υποστήριξαν ότι σε πολλές κουλτούρες ασκείται πίεση από τους γονείς στα κορίτσια ώστε να έχουν καλή ανατροφή, να είναι υπάκουα και υπεύθυνα. Αντίστοιχα, αναφέρουν ότι στα αγόρια ασκείται περισσότερη πίεση από τους γονείς για επιτεύξεις και ανεξαρτησία. Ο L.W. Hoffman (1977), επίσης υποστήριξε κάτι αντίστοιχο μέσα από τα αποτελέσματα των ερευνών που διενέργησε. Μας λέει λοιπόν ότι οι γονείς προσδοκούν από τους γιους τους να είναι ανεξάρτητοι, να στηρίζονται στις δυνάμεις τους, να έχουν υψηλή μόρφωση, να είναι φιλόδοξοι, να εργάζονται σκληρά, να προσανατολίζονται στην καριέρα, να είναι έξυπνοι και να έχουν ισχυρή θέληση. Αντίθετα, από τις κόρες τους προσδοκούν να είναι ευγενικές, να μην είναι εγωκεντρικές, να είναι ελκυστικές, αγαπητές, να έχουν καλούς τρόπους, να έχουν στο μέλλον έναν καλό γάμο και να γίνουν καλές μητέρες (βλ. Block, 1983, σσ. 1340-1341). Τα αποτελέσματα αυτών των ερευνών παρότι μπορεί να θεωρηθεί ότι απέχουν σε κάποια σημεία με την συμπεριφορά, την αντιμετώπιση και τις προσδοκίες των γονιών σήμερα, μπορούν όμως να αποδείξουν ότι η διαφοροποίηση ως προς το φύλο του παιδιού λειτουργεί εδώ και πολλά χρόνια ως ενστικτώδη αντιμετώπιση από τους γονείς. Αυτή η διαφοροποιημένη αντιμετώπιση σίγουρα έχει αρκετές συνέπειες στην κοινωνική ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού.

Δεν είναι όμως λίγοι οι ερευνητές που ασχολήθηκαν με την αλληλεπίδραση στη σχέση γονέα-παιδιού. Η Eleanor Maccoby (1990), μας λέει ότι οι γυναίκες-μητέρες έχουν ένα πιο βαθύ επίπεδο αλληλεπίδρασης με

τα παιδιά τους απ' ότι έχουν οι άντρες-πατέρες και επικοινωνούν μαζί τους καλύτερα. Από τη άλλη όμως, σημειώνει ότι ιδιαίτερα μετά τα δυο πρώτα χρόνια της ζωής του το παιδί χρειάζεται τόσο τη σταθερή καθοδήγηση όσο και την ζεστασιά και την αμοιβαιότητα, σε αυτό το σημείο η συνεισφορά του πατέρα είναι σημαντική. Συνήθως ο πατέρας έχει μικρότερη στενή επαφή με το παιδί και συμπεριφέρεται σε αυτό με έναν τρόπο που σχετίζεται περισσότερο με το φύλο του. Η μητέρα με την κόρη φαίνεται να αναπτύσσει μεγαλύτερη οικειότητα και αμοιβαιότητα. Αντίστοιχα και ο πατέρας με τον γιο παρουσιάζουν περισσότερο έναν φιλικό συναγωνισμό και έναν αστεϊσμό, αφού φαίνεται να συνδέονται τα ενδιαφέροντά τους για αντρικές δραστηριότητες και πιο άγριο παιχνίδι.



Εικόνα 11. Οικειότητα στη σχέση μητέρας-κόρης.



Εικόνα 12. Κοινά ενδιαφέροντα για αντρικές δραστηριότητες.

Οι Chodorow και Gilligan θεώρησαν ότι η ανάπτυξη των διαφορετικών αλληλεπιδράσεων οφείλεται στο ότι η ανατροφή του παιδιού, αρχικά τουλάχιστον, γίνεται από γυναίκα. Η άποψη αυτή αμφισβητήθηκε από την Maccoby, η οποία υποστηρίζει ότι η ταύτιση του παιδιού με τον γονέα του ίδιου φύλου είναι περισσότερο μια συνέπεια και λιγότερο ο λόγος για τον οποίο τα παιδιά αποκτούν μια τυπική με το φύλο τους δραστηριότητα (βλ. Maccoby, 1990, σ. 519).

Οι M. Weinraub και J. Frankel (1977), έκαναν μια έρευνα με σκοπό να καταλάβουν τους αντίστοιχους ρόλους που έχει η μητέρα και ο πατέρας στην ανάπτυξη της διαφορετικής ταυτότητας του φύλου στα παιδιά. Παρατηρώντας λοιπόν τους γονείς κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού με τα παιδιά τους, διαπίστωσαν ότι αλληλεπιδρούσαν διαφορετικά με τα παιδιά του ίδιου φύλου και διαφορετικά με τα παιδιά του αντίθετου φύλου με αυτούς. Φάνηκε λοιπόν μέσα από την έρευνα αυτή ότι οι γονείς μιλούσαν, κάθονταν στο πάτωμα για να παίξουν και διατίθονταν να μοιραστούν το παιχνίδι περισσότερο με τα παιδιά που είχαν το ίδιο φίλο με αυτούς. Αυτή η αντίδραση μπορεί να εξηγηθεί από το γεγονός ότι ο γονιός ταυτίζεται περισσότερο (π.χ.

δεν είναι λίγες οι φορές που ο πατέρας βλέπει στα μάτια του γιου του το δικό του παρελθόν) και πιστεύει ότι μπορεί να κατανοήσει καλύτερα τις αντιδράσεις του παιδιού που έχει το ίδιο με αυτόν φύλο, έτσι αλληλεπιδρούν καλύτερα. Ενώ όμως οι συμπεριφορά των γονιών επηρεάζεται από το φύλο τους και το φύλο των παιδιών, δεν φάνηκε μέσα από αυτή την έρευνα να συμβαίνει κάτι αντίστοιχο στη συμπεριφορά των παιδιών (ηλικίας 1-2 ετών). Ο ρόλος της διαφοροποιημένης γονικής συμπεριφοράς είναι σημαντικός για την αντίληψη των φυλετικών διαφορών από το παιδί. Έχοντας λοιπόν ως δεδομένη την διαφορετική αλληλεπίδραση του πατέρα και της μητέρας με το παιδί, οι ερευνητές αναφέρονται στον παραδοσιακό ρόλο του πατέρα ο οποίος είναι πιο απόμακρος. Με αυτό το θέμα ασχολήθηκαν πολλοί ερευνητές όπως η Maccoby (σύμφωνα με την παραπάνω αναφορά μας) και ο Lamb (1977), ο οποίος υποστήριξε ότι ο πατέρας ξοδεύει λιγότερο χρόνο με το παιδί και εμπλέκεται λιγότερο συχνά από τις μητέρες σε δραστηριότητες φροντίδας με το παιδί. Φαίνεται λοιπόν να συμφωνεί με τα παραπάνω αποτελέσματα εφόσον μέσα από τις έρευνες που διενέργησε, διαπίστωσε ότι μητέρες και πατέρες αλληλεπιδρούσαν με ποιοτικά διαφορετικούς τρόπους με τα 1 χρόνων παιδιά τους (βλ. Weinraub & Frankel, 1977, σσ. 1240-1249). Παρατηρώντας λοιπόν την κοινή ομολογία των ερευνητών για πιο στενή επαφή της μητέρας με το παιδί, θεωρούμε αξιόλογη την παρατήρηση-προβληματισμό της Badinter (1994) σχετικά με τον προσδιορισμό της ταυτότητας του φύλου από τα παιδιά. Μας λέει λοιπόν ότι η ιδιαιτερότητα του μικρού αγοριού να δέχεται σωματική και ψυχική τροφή από ένα άτομο του αντίθετου φύλου, προσδιορίζει τη μοίρα του πιο περίπλοκα και πιο δραματικά απ' ό,τι τη μοίρα του κοριτσιού (βλ. Badinter, 1994, σ. 66).

Οι γονείς αποτελούν ισχυρά πρότυπα ρόλων για τα μικρά παιδιά, ενώ ακόμα και σήμερα οι μητέρες είναι αυτές που εξακολουθούν να αναλαμβάνουν το μεγαλύτερο μέρος της ανατροφής (βλ. Askew & Ross, 1994, σ. 28). Η εμπειρία του παιδιού ως παρατηρητή και δέκτη εμπειριών από τις αλληλεπιδράσεις μέσα στην οικογένεια παίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της ταυτότητας. Οι S. Goldberg και M. Lewis (1969), μελέτησαν την σημασία της πρόωρης εμπειρίας στον προσδιορισμό της ταυτότητας του φύλου από το παιδί, κάτι το οποίο πολύ νωρίς είχε τονιστεί από τον Freud (1905) και τον Piaget (1951). Παρατήρησαν λοιπόν 32 αγόρια και 32 κορίτσια, ηλικίας 13 μηνών, μαζί με τις μητέρες τους σε ένα προκαθορισμένο περιβάλλον ελεύθερου παιχνιδιού. Από τις παρατηρήσεις των υποκειμένων, εντοπίστηκαν ιδιαίτερα εντυπωσιακές διαφορές των δυο φύλων ως προς την συμπεριφορά των παιδιών απέναντι στις μητέρες και στο παιχνίδι με αυτές. Νεότερες παρατηρήσεις που είχαν κάνει στη συμπεριφορά των μητέρων απέναντι στα παιδιά, ηλικίας 6 μηνών, έδειξαν ότι κάποιες από τις διαφορές των φύλων σχετίζονται με την συμπεριφορά που είχαν οι μητέρες απέναντι στα παιδιά.

Σημαντικό κίνητρό θεωρήθηκε από τους ερευνητές η ανάγκη του παιδιού για επαφή. Έτσι λοιπόν ένα από τα συμπεράσματα αυτής της έρευνας ήταν ότι, ακόμα και από τον πρώτο χρόνο της ζωής του παιδιού, οι γονείς μεταδίδουν ενεργητικά τους κατάλληλους ρόλους και τις συμπεριφορές που σχετίζονται με το φύλο του. Το παιδί, από την άλλη, μαθαίνει ποια είναι η κατάλληλη συμπεριφορά του φύλου του ανεξάρτητα από κάθε εσωτερικό κίνητρο. Τονίζουν όμως ότι σε αυτή τη μικρή ηλικία, τα παιδιά δεν μπορούν να ελέγχουν τους κανόνες που προέρχονται από την ενίσχυση των γονιών. Όσο το παιδί μεγαλώνει (από την ηλικία των 3 ετών) οι κανόνες αυτής της ενίσχυσης γίνονται πιο ξεκάθαροι γι' αυτό. Έτσι αναπτύσσονται εσωτερικοί οδηγοί προκειμένου να ακολουθήσει τους νωρίτερα ενισχυμένους κανόνες. Μέσα από την έρευνα αυτή διαπιστώθηκε ότι, ήδη από τον 1<sup>ο</sup> χρόνο της ζωής τους παιδιού υπάρχουν συγκεκριμένα μοντέλα συμπεριφορών, που πολλές φορές σχετίζονται με τις αντιδράσεις της μητέρας στους πρώτους 6 μήνες. Πιο συγκεκριμένα παρατηρήθηκε ότι τα κορίτσια ήταν πιο εξαρτημένα, έδειξαν λιγότερο εξερευνητική συμπεριφορά και η αντίδρασή τους κατά το παιχνίδι ήταν ήσυχη. Τα αγόρια ήταν πιο ανεξάρτητα, είχαν πιο εξερευνητική συμπεριφορά, έπαιζαν με παιχνίδια που απαιτούσαν πιο έντονη κινητική δραστηριότητα, ήταν πιο ζηγρά στο παιχνίδι τους και συνήθιζαν να τρέχουν και να χτυπάνε (βλ. Goldberg & Lewis, 1969, σσ. 21, 29-31).

Η Eisenberg (1985) με τους συνεργάτες της μελέτησαν την επιρροή των γονέων στις επιλογές που σχετίζονται με το παιχνίδι των παιδιών, ηλικίας 1-2 ετών. Το ζήτημα που απασχόλησε και την δική μας έρευνα (δες Κεφάλαιο 11). Στην έρευνα της Eisenberg βιντεοσκοπούσαν στο σπίτι τον κάθε γονέα ξεχωριστά σε αλληλεπιδράσεις με το παιδί. Οι εφαρμογές ήταν δυο, με μια χρονική διαφορά 6 μηνών της πρώτης από τη δεύτερη. Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής έδειξαν ότι οι γονείς επιλέγουν στερεότυπα παιχνίδια για τα παιδιά και ιδιαίτερα για τα αγόρια. Συγκεκριμένα για τα αγόρια επιλέγουν περισσότερο αγορίστικα και ουδέτερα παιχνίδια, ενώ για τα κορίτσια επιλέγουν πιο συχνά ουδέτερα παιχνίδια απ' ότι αγορίστικα ή κοριτσίστικα. Παρατηρήθηκε δηλαδή μια τάση των γονέων για αποφυγή των παιχνιδιών που θεωρούνται κατάλληλα για το αντίθετο φύλο από αυτό του παιδιού τους. Φάνηκε λοιπόν ότι η επιλογή των παιχνιδιών που κάνουν οι γονείς επηρεάζει το παιχνίδι των παιδιών στο σπίτι. Η γονική συμπεριφορά όσο αναφορά το ουδέτερο παιχνίδι, αποδείχτηκε σχετικά σταθερή κατά τη διάρκεια της περιόδου που εξετάστηκε. Αντίθετα φάνηκε να ενισχύεται, από τους γονείς, λιγότερο στα μεγαλύτερα παιδιά το παιχνίδι με αντικείμενα που θεωρούνται κατάλληλα για το αντίθετο φύλο, απ' ότι στα μικρότερα (βλ. Eisenberg, Wolchik, Hernandez & Pasternack, 1985, σσ. 1506-1513).

Παρόμοια ήταν και η έρευνα που έκαναν οι Y. Caldera, A. Huston και M. O'Brien (1989), οι οποίοι μελέτησαν κατά πόσο οι γονείς ενθαρρύνουν την

ανάμιξη των παιδιών με στερεοτυπικά για το φύλο τους παιχνίδια ή αποφεύγουν τα αντίθετα με το φύλο στερεοτυπικά παιχνίδια. Επίσης εξέτασαν κατά πόσο τα αγορίστικα και τα κοριτσίστικα παιχνίδια οδηγούν σε διαφορετικά πρότυπα αλληλεπίδρασης του γονέα με το παιδί, ως προς το φύλο. Κατά τη διεξαγωγή αυτής της έρευνας βιντεοσκοπήσαν 40 δυάδες γονέας-παιδί ενώ έπαιζαν με 6 διαφορετικές παρτίδες στερεοτυπικών παιχνιδιών. Τα παιδιά, που είχαν κατά μέσο όρο ηλικία 2 ετών, φάνηκε να έχουν μεγαλύτερη εμπλοκή με τα παιχνίδια που στερεοτυπικά σχετίζονταν με το φύλο τους. Οι γονείς, ενώ αρχικά είχαν ανέκφραστες αντιδράσεις με τα παιχνίδια, στη συνέχεια οι αντιδράσεις αυτές γίνονταν πιο θετικές όταν τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούνταν τα παιδιά τους ήταν τα στερεοτυπικά για το φύλο τους και λιγότερο θετικές όταν δεν ήταν. Επίσης οι ίδιοι οι γονείς φάνηκε να συμμετέχουν περισσότερο στα παιχνίδια που ήταν παραδοσιακά στερεότυπα για το δικό τους φύλο. Παρότι συνήθως οι γονείς δεν προωθούσαν απροκάλυπτα τα στερεοτυπικά κατάλληλα ή μη κατάλληλα παιχνίδια, κάποιιοι δυσκολεύονταν να συμμορφωθούν με τις οδηγίες της έρευνας, ιδιαίτερα όταν τους ζητήθηκε να παίξουν με παιχνίδια στερεοτυπικά αντίθετα με το φύλο τους ή του παιδιού τους. Μια ακραία αντίδραση που μας αναφέρουν παραδειγματικά οι ερευνητές ήταν, όταν ένα μικρό κορίτσι άνοιξε ένα κουτί με φορτηγά. Η αντίδραση του πατέρα μόλις είδε το περιεχόμενο του κουτιού ήταν να πει «Οχ, αυτά έπρεπε να τα έχουν αγόρια σε αυτήν τη μελέτη». Το μικρό κορίτσι, επηρεασμένο από τα λόγια του πατέρα, έκλεισε το κουτί και συνέχισε να παίζει με κούκλες (βλ. Caldera, Huston & O'Brien, 1989, σσ. 70, 74, 75).

Η Gilles Brougere βασιζόμενη σε μια έρευνα που έκανε το 1985 στη Γαλλία με 36 παιδιά και 27 μητέρες, μέσα από τις συνεντεύξεις και τις παρατηρήσεις που έκανε διαπίστωσε ότι αρκετές μητέρες παραδέχονται ότι τα αγόρια τους ηλικίας 4-6 ετών παίζουν με «κοριτσίστικες» κούκλες και τα εξαρτήματά τους είτε στο σπίτι είτε στο νηπιαγωγείο. Αυτή είναι μια επιθυμία των ίδιων των παιδιών όπως ανέφεραν οι μητέρες και όπως διαπιστώνει η ερευνήτρια «οι γονείς δεν αντιμετωπίζουν με ευρύτητα πνεύματος αυτήν την συμπεριφορά των αγοριών» (βλ. Brougere, 1993, σ. 36). Επιπλέον η ίδια αναφέρεται σε μια έρευνα που έγινε το 1984 από το Εργαστήριο Ερευνών για το Παιχνίδι και το Άθλημα του Πανεπιστημίου Paris-Nord και του C.E.R.P. (Κέντρο Μελετών και Ερευνών για την Κούκλα) σε γαλλικές παιγνιοθήκες. Διαπίστωσαν λοιπόν ότι τα αγοράκια ηλικίας 2-4 ετών συχνά παίζουν με κοριτσίστικες κούκλες και οι γονείς όπως φαίνεται στις συνεντεύξεις το αποδέχονται. Οι μαρτυρίες αυτές έτειναν να μειώνονται όταν τα παιδιά είχαν ηλικία 5-6 ετών. Όμως όπως παρατήρησαν μετά τα 6 χρόνια ασκούσαν στα παιδιά έντονη πίεση από το κοινωνικό τους περίγυρο ώστε να μην παίζουν με «κοριτσίστικες» κούκλες (βλ. Brougere, 1993, σ.44). Διαπιστώνεται λοιπόν



ότι όσο το αγόρι προσχολικής ηλικίας μεγαλώνει τα παιχνίδια του τείνουν να οργανώνονται σύμφωνα με το φύλο και η ανάγκη του για παιχνίδι με την «κοριτσίστικη» κούκλα συνήθως εξαφανίζεται με την είσοδο στο δημοτικό.

Διαφαίνεται λοιπόν, μέσα από τα ερευνητικά δεδομένα που παρουσιάσαμε, το γεγονός ότι οι γονείς είναι υπεύθυνοι για την διαμόρφωση και την σταθερότητα του φύλου του παιδιού. Με τον τρόπο τους ενισχύουν τα παιχνίδια αλλά και τη γενικότερη στάση που προορίζεται για το φύλο του. Έτσι λοιπόν, βοηθάνε το παιδί να καταλάβει ότι τα φύλα διαφέρουν με έναν τρόπο σταθερό και διαρκή.

#### **4.5. Ο Ρόλος των ΜΜΕ στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

Τα ΜΜΕ ως κοινωνικοί παράγοντες που εισβάλουν καθημερινά στη ζωή του παιδιού έχουν κοινωνικοποιητικό ρόλο με διπλή μορφή, ως μαθησιακή διαδικασία και ως διαδικασία διαφοροποίησης της κοινωνικής συμπεριφοράς. Όπως ακριβώς στη διαδικασία της κοινωνικοποίησης του παιδιού στις ομάδες κοινωνικοποίησης, το ίδιο ακριβώς και κατά την κοινωνικοποιητική διαδικασία από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας υπάρχουν, εκτός των άλλων, και οι δύο βασικοί παράγοντες: Αυτός που κοινωνικοποιεί και αυτός που κοινωνικοποιείται. Εάν όμως στην πρώτη περίπτωση η επίδραση των φορέων της κοινωνικοποίησης, γονέων και δασκάλων, είναι μονόδρομη προς την κατεύθυνση των παιδιών και καθοριστική γι' αυτά, στη δεύτερη περίπτωση υπάρχει αμοιβαιότητα και κοινωνικοποιητική αλληλεπίδραση μεταξύ του επικοινωνού και του αποδέκτη. Συσχετιζόμενος με τον F. Ronneberger, ο Β. Βουϊδάσκης μας λέει ότι η κοινωνικοποίηση από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας είναι η αμφίδρομη διαδικασία που συντελείται συγχρόνως τόσο στο επίπεδο του επικοινωνού όσο και στο επίπεδο του αποδέκτη. Η ίδια η δημιουργία του μηνύματος αποτελεί την κοινωνικοποίηση του επικοινωνού από τη μεριά του αποδέκτη. Αντίστοιχα το περιεχόμενο και η σημασία του μηνύματος, η μεταφορά του στον αποδέκτη, η επεξεργασία και η κατανόησή του με την έννοια της επιρροής σε στάσεις και συμπεριφορά, αποτελεί την κοινωνικοποίηση του αποδέκτη από τη μεριά του επικοινωνού. Αυτό συμβαίνει διότι η μαζική επικοινωνία είναι δημόσια, σε αντίθεση με την ιδιωτική επικοινωνία των πρωτογενών κοινωνικών σχέσεων. Όλοι οι φορείς ρόλων, που συμμετέχουν στη διαδικασία των μέσων μαζικής επικοινωνίας, υπόκεινται σε ιδιαίτερο μέτρο στην επιρροή και στις πιέσεις των προτύπων και των τάσεων, που ισχύουν σε κάθε στιγμή της επικοινωνιακής διαδικασίας, ακόμα και σε ορισμένα ρεύματα μόδας (βλ. Βουϊδάσκης, 1995, σσ. 137, 138, 212).

Όπως έχει παρατηρηθεί, τα στερεότυπα και οι ρόλοι παρουσιάζονται από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας όχι όπως είναι, αλλά όπως η κυρίαρχη

ιδεολογία θέλει να τα παρουσιάζει. Σύμφωνα με την Τ. Δουλκέρη, έρευνες που έγιναν σε όλον τον κόσμο επισημαίνουν την ομοιότητα των στερεοτύπων στους ρόλους των φύλων. Μια συγκριτική μελέτη που έκανε ο J. Williams (1982) σε 25 χώρες, με διαφορές κοινωνικο-οικονομικο-πολιτικών και θρησκευτικών συστημάτων, διαπίστωσε ότι τα ανδρικά χαρακτηριστικά είναι η δύναμη, εξυπνάδα, κυριαρχία, κοινωνικότητα. Αντίστοιχα, τα γυναικεία χαρακτηριστικά είναι η ανωριμότητα, εξάρτηση, βλακεία, αστάθεια, νευρικότητα και στοργικότητα. Σε αυτό το σημείο πρέπει να πούμε ότι, δεν θεωρούμε τυχαία την παρατήρηση ότι οι διαφορές στους ρόλους των φύλων εμφανίζονται στα παιδιά προσχολικής ηλικίας και οι διαφορές αυτές αυξάνουν όσο τα παιδιά μεγαλώνουν. Τα παιδιά απαγγέλοντας ένα ποιηματάκι, σιγοτραγουδώντας ένα τραγουδάκι, διαβάζοντας μια ιστοριούλα ή παρακολουθώντας ένα παραμυθάκι στην τηλεόραση δεν μπορούν παρά να επηρεαστούν και ασυνείδητα να θελήσουν να ταυτιστούν με τους ήρωες ή τις ηρωίδες και να γίνουν αγαπημένοι-ες φίλοι-ες τους. Τα παιδιά μιμούνται τους ήρωες ή τις ηρωίδες των παιδικών τους ιστοριών στο ντύσιμο, στις εκφράσεις και συνήθως αναπαράγουν τις σκηνές που είδαν στην τηλεόραση ή διάβασαν σ' ένα βιβλίο (βλ. Δουλκέρη, 1994, σσ. 15-17).

Μελέτες που έγιναν για τους ρόλους των φύλων στα σχολικά αναγνωστικά βιβλία στην Ελλάδα παρουσιάζουν έντονα στερεότυπα μέσα από τα κείμενα αλλά και μέσα από τις εικόνες που παρουσιάζουν. Χαρακτηριστικά θα αναφερθούμε στην έρευνα της Καταρτζή (1992), η οποία επιδίωξε να καταγράψει πως διαμορφώνεται το πρότυπο του άνδρα και της γυναίκας μέσα από τις εικόνες των αναγνωστικών από το 1954 μέχρι το 1992. Επίσης θέλησε να δει αν υπάρχει εξέλιξη στο πρότυπο αυτό, ανάλογη με τα κοινωνικά δεδομένα. Παρατήρησε λοιπόν ότι συνήθως στις εικόνες των αναγνωστικών, τα κορίτσια κρατούν τους παθητικούς ρόλους, όπως το να βοηθούν τη μητέρα τους στις δουλειές του σπιτιού. Τα αγόρια εικονίζονται έξω από το σπίτι να φυτεύουν δέντρα, να χτίζουν σπίτια, να πηγαίνουν κατασκήνωση. Ακόμα και όταν είναι μαζί τα αγόρια με τα κορίτσια, τα αγόρια είναι που σκαρφαλώνουν στα δέντρα, ενώ τα κορίτσια τα χαζεύουν από κάτω. Τα αγόρια πετάνε χαρταετό ενώ τα κορίτσια τους βοηθάνε. Οι άντρες παρουσιάζονται σε ποικίλα επαγγέλματα, ενώ οι γυναίκες περιορίζονται σε αυτά της εργάτριας, της δασκάλας και της αγρότισσας. Επίσης σε πολλές εικόνες υπάρχουν σημαντικοί άντρες, εθνικοί ήρωες, καλλιτέχνες, εφευρέτες και ευεργέτες. Δεν πρέπει όμως να παραλείψουμε το γεγονός ότι στα νέα κυρίως βιβλία έχουν γίνει κάποιες προσπάθειες για να μειωθεί η προβολή των στερεοτύπων ρόλων. Παρουσιάζεται λοιπόν, η νέα δασκάλα φορώντας παντελόνια, ο άντρας να ασχολείται με τα παιδιά, το κορίτσι μαζί με το αγόρι να διορθώνουν τα αυτοκινητάκια τους, η γυναίκα να συμμετέχει σε διαδηλώσεις. Αλλά και πάλι δίπλα υπάρχουν οι παραδοσιακές εικόνες, η

γυναίκα με ποδιά, η γυναίκα που κλαίει, ο άνδρας μπροστά στην τηλεόραση και η γυναίκα που του πηγαίνει τον καφέ, οι άντρες στο καφενείο κ.τ.λ. Παρατηρήθηκε τέλος, ότι σε όλες τις περιόδους υπερτερούν οι άντρες έναντι των γυναικών και τα αγόρια έναντι των κοριτσιών, στις εικόνες των αναγνωστικών του Δημοτικού. Καταλαβαίνουμε λοιπόν εύκολα, ότι οι αξίες και οι στάσεις που καλλιεργούνται είναι απόλυτα συσχετισμένες με την στερεοτυπική αντιμετώπιση των φύλων στην κοινωνία μας (βλ. Κανταρτζή, 1992, σσ. 55, 59-61).



**Εικόνα 13.** Η εικόνα ως εργαλείο των σύγχρονων ΜΜΕ.

Η εικόνα είναι ένα από τα βασικά στοιχεία που χρησιμοποιούν τα πιο δημοφιλή μέσα μαζικής ενημέρωσης και κυρίως όταν απευθύνονται στα μικρά παιδιά. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο Μ. Πουρκός, με την εικόνα γίνεται εφικτή η συσσώρευση μιας μορφής γνώσης που δεν είναι ρητή όπως αυτή που είναι διατυπωμένη με λέξεις. Ως μέσο λοιπόν μεταφοράς πληροφοριών και γνώσεων, η εικόνα απαλλάσσει τα παιδιά από το πρόβλημα να ανακαλύπτουν τα πάντα μόνα τους. Αποτελούν μέσο μετάδοσης στις επόμενες γενιές, των ευρημάτων της ανθρώπινης εργασίας και του πολιτισμού. Μέσω των εικόνων και των εικονογραφημένων βιβλίων προσφέρεται στα παιδιά γνώση του κόσμου από δεύτερο χέρι. Έτσι το παιδί μπορεί να πάρει αυτές τις πληροφορίες χωρίς να κάνει την παραμικρή κίνηση. Με άλλα λόγια, οι εικόνες είτε είναι κινητές είτε είναι ακίνητες, αποτελούν ένα μέσο παροχής πληροφοριών στο παιδί, με τέτοιο τρόπο που θα μπορούσαμε να τις παρομοιάσουμε με μαγικό παράθυρο μέσα από το οποίο ξεπροβάλλει ένας ολόκληρος κόσμος (βλ. Πουρκός, 2002, σσ. 264-265).

Αναφερόμενοι τώρα στην βασίλισσα των Μ.Μ.Ε., την τηλεόραση, παρατηρούμε ότι με την χρήση των θεαματικών εφέ της εικόνας, των χρωμάτων και την κίνηση σε γρήγορο ρυθμό, έχει κάτι το θελκτικό, το ελκυστικό, έτσι ώστε να τραβάει εύκολα την προσοχή των παιδιών. Η τηλεόραση ως μέσο που χρησιμοποιεί την γρήγορη εναλλαγή των εικόνων, δεν απαιτεί ιδιαίτερη ικανότητα προσοχής και έτσι τα παιδιά βλέπουν ευχάριστα τις τηλεοπτικές ιστορίες. Έχει την δύναμη να δημιουργεί στο παιδί έναν κόσμο παράλληλο με τον πραγματικό. Ως πιο ευάλωτο όμως το παιδί σε σύγκριση με τον ενήλικο, στην εσωτερίκευση και αφομοίωση τηλεοπτικών

μηνυμάτων, δέχεται τον τρόπο συμπεριφοράς και τα πρότυπα ζωής που προβάλλει η τηλεόραση (βλ. Δουλκέρη, 1994, σσ. 17-18).

Ιδιαίτερα σήμερα, με μια τεράστια ποικιλία και δυνατότητα επιλογής τηλεοπτικών καναλιών και προγραμμάτων, το παιδί δέχεται αναμφίβολα σημαντικές επιδράσεις για τη διαμόρφωση των βασικών στοιχείων της συμπεριφοράς του. Σε όλες τις εκπομπές και τα τηλεοπτικά προγράμματα, που παρακολουθεί ο μικρός τηλεθεατής, πρωταγωνιστεί ο άνθρωπος είτε ως άντρας, είτε ως γυναίκα. Αυτό σημαίνει ότι, η εμφάνιση και ο τρόπος συμπεριφοράς του ενός ή του άλλου επηρεάζει και δημιουργεί αντίστοιχη στάση ή γνώμη για τα δυο φύλα, τόσο στα αγόρια όσο και στα κορίτσια. Ο Β. Βουϊδάσκη αναφέρεται σε σχετικές έρευνες, οι οποίες έχουν δείξει ότι παιδιά που έβλεπαν περισσότερο από 25 ώρες την εβδομάδα τηλεόραση, είχαν προσανατολιστεί στον παραδοσιακό τρόπο ζωής και στον τύπο συμπεριφοράς του δικού τους φύλου, σε αντίθεση μ' εκείνα που έβλεπαν τηλεόραση μόνο 10 ώρες την εβδομάδα. Παρατηρούμε λοιπόν, ότι η τηλεόραση ως κοινωνικοποιητικός παράγοντας δεν προβάλλει μόνο πρότυπα συμπεριφοράς αλλά και τους αντίστοιχους ρόλους. Τα παιδιά παρακολουθώντας τις διάφορες εκπομπές, μαθαίνουν να παίζουν τους ρόλους εκείνων των προτύπων που τους ενδιαφέρουν περισσότερο. Ποια είναι όμως τα τηλεοπτικά αυτά πρότυπα που σχετίζονται με τους ρόλους των φύλων, έτσι όπως εμφανίζονται στην κοινωνική πραγματικότητα με τις παραδοσιακές και αυταρχικές δομές; Διάφορες έρευνες, σύμφωνα με τον ίδιο, έχουν δείξει ότι ακόμα και στα παιδικά προγράμματα οι γυναίκες αποκλείονται από διευθυντικούς και καθοδηγητικούς ρόλους. Ακόμα και σε αυτά τα τηλεοπτικά προγράμματα όπου εμφανίζονται οι γυναίκες σε ανώτερες θέσεις, η θέση τους και ο ρόλος τους είναι κατώτερος από τον αντίστοιχο των αντρών. Συνήθως παρουσιάζονται σαν λιγότερο ικανές να ανταποκριθούν στα καθήκοντά τους, λιγότερο δημιουργικές και λιγότερο δραστήριες απ' ότι οι άντρες. Οι άντρες μόνο πετυχαίνουν υψηλές επαγγελματικές επιδόσεις, ενώ οι γυναίκες εμφανίζονται λιγότερο στον επαγγελματικό χώρο και περισσότερο στον οικιακό, εκτελώντας παραδοσιακές και καθορισμένες για το φύλο τους εργασίες (βλ. Βουϊδάσκη, 1995, σσ. 165, 174, 175).

Ιδιαίτερα αξιόλογα θεωρούμε τα αποτελέσματα των ερευνών που έχει κάνει η Τ. Δουλκέρη σχετικά με τα παιδικά μέσα επικοινωνίας. Στην έρευνα λοιπόν που έκανε το 1992-94, σχετικά με τα πρότυπα και τις αξίες που προβάλλει η τηλεόραση στην Ελλάδα, διαπίστωσε ότι σε όλα τα παιδιά άρεσε πολύ να βλέπουν τηλεόραση. Ειδικότερα όπως μας αναφέρει, τα κορίτσια προτιμούν εκπομπές που πρωταγωνιστούν όμορφες και τρυφερές ηρωίδες και τα στοιχεία που κυριαρχούν είναι η ηρεμία, η γαλήνη και το ωραίο τοπίο. Αντίθετα τα αγόρια προτιμούν να βλέπουν εκπομπές που πρωταγωνιστούν άντρες με έντονα αντρικά χαρακτηριστικά, όπως δύναμη και υπερφυσικές

δυνάμεις, και τα στοιχεία που επικρατούν είναι η βία, το κυνηγητό, ο πόλεμος και ο ξυλοδαρμός. Επιβεβαιώνεται λοιπόν για μια ακόμα φορά το γεγονός ότι τα παιδιά από πολύ μικρά μαθαίνουν να αποδέχονται τον διαχωρισμό των ιδιοτήτων που αποδίδονται στις γυναίκες και στους άντρες. Τα πρότυπα των κοριτσιών είναι οι ηρωίδες που χαρακτηρίζονται από τρυφερότητα, καλοσύνη, ομορφιά και ωραία ρούχα. Τα πρότυπα των αγοριών είναι ήρωες που χαρακτηρίζονται από δύναμη και θάρρος, επιβάλλονται σε όλους, νικούν και σκοτώνουν όλους και αυτοί δεν παθαίνουν τίποτα.



**Εικόνα 14.** Διαφορές στην προτίμηση ηρώων κινούμενων σχεδίων από αγόρια και κορίτσια.

Παρατηρεί επίσης ως προς τις αξίες που προσελκύουν τα παιδιά, ότι εκείνη που επικρατεί είναι το «χρήμα». Ο πλούτος και τα χρήματα είναι κοινό σημείο έλξης και για τα δυο φύλα. Φάνηκε δηλαδή, ότι τα παιδιά ακολουθούν τις προσδοκίες των μεγάλων για την προσωπική τους ζωή. Όλα τα παιδιά της έρευνας αυτής συνδύαζαν την απόκτηση χρημάτων με την άσκηση του επαγγέλματος. Η «ομορφιά» των ηρώων-ηρωίδων, της φύσης, του σπιτιού κυριαρχεί περισσότερο στα κορίτσια 65%, ενώ στα αγόρια 25%. Η «επιτυχία» και η «δόξα» φάνηκε να είναι σχεδόν στην ίδια κλίμακα και στα δύο φύλα, όπως επίσης και η «αγάπη» προς την οικογένεια, τη φίλια, το περιβάλλον και τα ζώα. Τέλος η «δύναμη» και η ανάγκη του να αποκτήσει κάποιος δύναμη, είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα των αγοριών 80% (βλ. Δουλκέρη, 1997, σσ. 82-84). Θεωρούμε αξιόλογο σε αυτό το σημείο να μεταφέρουμε αυτούσιο τον σχολιασμό που κάνει η ερευνήτρια για τα κινούμενα σχέδια:

«Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό λοιπόν στα Κινούμενα Σχέδια είναι η προσέλκυση της προσοχής, του ενδιαφέροντος των παιδιών-τηλεθεατών εκείνη τη στιγμή κι όχι η εγρήγορση του μυαλού τους και τα «μηνύματα» που στέλνουν. Γι' αυτό

και γίνεται προσπάθεια να «τρομάζουν» τα παιδιά, με την παρουσίαση ηρώων που έχουν υπερφυσικές δυνάμεις (σούπερμεν = υπεράνθρωποι) τέρατα, δράκοι, γίγαντες ή όντα με μαγικές δυνάμεις (βλέπε Μπάτμαν, Μάγισσα Κλο-Κλο, Λάλαμπελ, Φωτεινούληδες, Μαγικό Λυχνάρι). Με άλλα λόγια, η «βία» κυριαρχεί όχι μόνο στο σενάριο αλλά και στην παρουσίαση. Οι γρήγορες κινήσεις, τα δυνατά ηχητικά εφέ, τα εκτυφλωτικά χρώματα, η προβολή τεράτων και ρομπότ ενισχύουν την τάση επιθετικότητας και τα βίαια ένστικτα στα παιδιά (βλέπε: Μπάτμαν: Άνθρωπος νυχτερίδα, Ρόμποκοπ, Πάουερ Ρέιντζερς, Γουίτζερ, Μαγικό Λυχνάρι, Τομ και Τζέρι κ.α.). Περίεργα τέρατα και φαντάσματα με τρομακτικές μορφές και τερατοειδή όντα από το διάστημα δημιουργούν εικόνες τρόμου και πανικού στα μικρά παιδιά. Δημιουργούν σύγχυση μεταξύ πραγματικότητας και παραμυθιού. Τα παιδιά βλέποντας παρόμοιες ιστορίες «χάνουν» την αίσθηση του χώρου και του χρόνου, «ξεφεύγουν» από την πραγματικότητα, «απογειώνονται» και αυτό τους αρέσει. Τους αρέσουν αυτοί οι υπεράνθρωποι-ήρωες. Οι ήρωες, με τις υπερφυσικές δυνάμεις που διαθέτουν, ζουν με δράση για τη δράση, έτσι ανταποκρίνονται στις φαντασιώσεις των παιδιών για την απόκτηση δύναμης, των παιδιών που στην καθημερινή ζωή βρίσκονται υποταγμένα στις απαγορεύσεις του κόσμου των ενηλίκων. Οι ήρωες αυτοί ζουν και δρουν έξω από το συμβατό χρόνο και χώρο, είναι ανεξάρτητοι, μπορούν να κάνουν ό,τι είναι απαγορευμένο στα παιδιά. Ακόμη οι ήρωες μπορούν να πετούν, να γίνονται αόρατοι, να αλλάζουν μορφές, ζουν σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από μαγικά συμβάντα. Χαρακτηριστικό εξάλλου των ιστοριών αυτών είναι ότι και τα πιο απίθανα απρόσμενα πράγματα μπορούν να συμβούν. Ο «αγώνας», η «δράση των ιστοριών στρέφεται σε δυο πόλους- το καλό και το κακό. «Καλός» θεωρείται αυτός που κερδίζει, «κακός» αυτός που χάνει. Ο τρόπος που κερδίζει ο «καλός» λόγω των υπερφυσικών δυνάμεων είναι πολύ εύκολος, παρά τους κινδύνους που έχει να αντιμετωπίσει. Δεν πρόκειται για έναν «αγώνα» που βασίζεται σε κανόνες «ευγενούς άμιλλας» αλλά σ' έναν αγώνα που βασίζεται σε βίαιο, επιθετικό ανταγωνισμό. Τα πρότυπα των ανδρών που προβάλλονται είναι άνδρες επιθετικοί, βίαιοι, ανταγωνιστικοί, ενώ τα πρότυπα των γυναικών είναι γυναίκες που έχουν στάση παθητική απέναντι στα γεγονότα και οι οποίες ενδιαφέρονται μόνο για την κατανάλωση και την εξωτερική τους εμφάνιση.» (βλ. Δουλκέρη, 1997, σσ. 18-20)

Όσα αναφέραμε φαίνεται να επιβεβαιώνονται πολύ νωρίτερα από μια έρευνα του Υπουργείου Εσωτερικών της Βρετανίας, όπως μας λένε οι Ascew και Ross σύμφωνα με δημοσίευμα της εφημερίδας "The Sunday Times" (15/12/1985), η οποία έδειξε ότι τα μικρά παιδιά αντιγράφουν τους ήρωες που βλέπουν στην τηλεόραση. Οι γυναίκες ηρωίδες, όταν εμφανίζονται, έχουν ανάγκη από βοήθεια ή κοιτάζουν τα «ανδραγαθήματα» με θαυμασμό ή απλά στέκονται σα χαζές. Πρόσφατα βέβαια, όπως τονίζουν οι ίδιοι, σε αρκετές τηλεοράσεις ευρωπαϊκών χωρών παρουσιάστηκαν σειρές κινουμένων σχεδίων με γυναίκες ως κεντρικούς ήρωες. Οι γυναίκες αυτές είναι στερεότυπα

όμορφες, αλλά και πιο μυώδεις από το συνηθισμένο, πολεμούν τους «κακούς» και νικούν (βλ. Ascew & Ross, 1994, σ. 28).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του '70 και οι επιπτώσεις της τηλεοπτικής διαφήμισης στο παιδί. Τα πρότυπα και στερεότυπα που προβάλλονται μέσα από αυτές, σίγουρα έχουν μεγάλη επιρροή στην διαμόρφωση της επιθυμητής ταυτότητας του παιδιού, αφού το ίδιο δεν έχει κανένα λόγο να μην τις παρακολουθεί όλες. Έτσι λοιπόν ταυτίζεται τόσο με τους ενήλικους όσο και με τους ανήλικους ήρωες των διαφημίσεων. Οι Ascew και Ross μας λένε ότι, αν παρατηρήσουμε τις διαφημίσεις παιχνιδιών για τα μικρά παιδιά θα δούμε ότι, τα κορίτσια παρουσιάζονται πάντα να παίζουν είτε με παιχνίδια που αντιγράφουν τον ρόλο των γυναικών, όπως κούκλες με τεράστιες ποικιλίες ρούχων και αξεσουάρ, κουζινικά ή πιατικά, είτε με γούνινα ζωάκια. Ενθαρρύνονται να αγοράσουν μικρογραφίες νεροχύτη ή κουζίνας ή την κούκλα-παιχνίδι, την οποία μακιγιάρουν, χτενίζουν ή ντύνουν. Αντίστοιχα, τα αγόρια παρουσιάζονται να παίζουν με επιτραπέζια ή μηχανικά παιχνίδια, όπλα, αυτοκίνητα, αεροπλάνα, πολεμικούς ήρωες ή διαστημικά τέρατα. Τα περισσότερα από αυτά είναι αντίγραφα των βίαιων χαρακτήρων των κινουμένων σχεδίων, τους οποίους το παιδί μιμείται παίζοντας τις βίαιες περιπέτειές τους (βλ. Ascew & Ross, 1994, σ. 29).

Οι Feldman και Wolf (1974) διαπίστωσαν ότι οι παιδικές τηλεοπτικές διαφημίσεις έχουν κατηγορηθεί για οκτώ κυρίως λόγους: (1) Εκμεταλλεύονται την άγνοια των παιδιών σχετικά με τις οικονομικές σχέσεις, (2) Υπερβάλλουν σε ότι αφορά τα οφέλη του προϊόντος, (3) Παρουσιάζουν φανταστικές καταστάσεις όπου το παιδί έχει υπερφυσικές ικανότητες, (4) Διεγείρουν επιθυμίες που δεν θα είχαν προτεραιότητα αν δεν υπήρχε η συγκεκριμένη διαφήμιση, (5) Εκμεταλλεύονται το γεγονός ότι τα παιδιά επηρεάζονται εύκολα, (6) δημιουργούν ή δίνουν έμφαση σε αρνητικές αξίες, όπως η φιλαρέσκεια και η ματαιοδοξία, (7) Διαστρεβλώνουν την αλήθεια, υπερβάλλουν και εξαπατούν τα παιδιά σχετικά με το προϊόν και (8) Προωθούν την αγορά προϊόντων όχι για την αξία τους αυτή καθαυτή, αλλά για κάποιο παρελκόμενο όφελος (βλ. Ναυρίδης, Σολμαν & Τσαούλα, 1993, σ. 12).

Κλείνοντας λοιπόν αυτή την ενότητα με ένα σύντομο συμπέρασμα, θα λέγαμε ότι τα Μ.Μ.Ε. και κυρίως η τηλεόραση, μέσα από τις εκπομπές και τις διαφημίσεις που προβάλλει, εμφανίζεται να έχει μια στερεοτυπική αντιμετώπιση ως προς τα δύο φύλα. Αυτό μπορεί να αιτιολογηθεί από τη μια, ως προς τις εμπορικές ανάγκες μιας καπιταλιστικής κοινωνίας και από την άλλη ως προς τις ανάγκες διαφοροποίησης των ατόμων μιας πατριαρχικής κοινωνίας. Θα συμφωνήσουμε λοιπόν με τους ερευνητές που υποστηρίζουν ότι ο προβαλλόμενος συμβολισμός στην τηλεόραση πολύ λίγο κατευθύνει προς

την ισότητα μεταξύ των φύλων (βλ. Κρίβας, Φράγκος, Κωστόπουλος & Γιαννάρου, 1998, σσ. 69-80). Οι ρόλοι και οι συμπεριφορές που προβάλλονται συνήθως είναι στερεοτυπικά αντίθετοι για τα δύο φύλα. Όπως ήδη αναλύσαμε αρκετά, αυτό επηρεάζει συνειδητά το παιδί, το οποίο θεωρεί ευχάριστη τη διαδικασία μίμησης του πρότυπου-ήρωα-συμβόλου που θαυμάζει μέσα στο μαγικό, ευχάριστο και διασκεδαστικό μαύρο κουτί.

#### **4.6. Ο Ρόλος της Αφήγησης στη Διαμόρφωση της Ταυτότητας του Φύλου**

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον φαίνεται να έχει η αφήγηση ως βασικό εργαλείο για τη συγκρότηση του εαυτού και τη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Αυτή η διαλογική-επικοινωνιακή διαδικασία (βλ. Πουρκός, 2009, σσ.420-421) μέσω των αφηγήσεων φαίνεται ότι έχει ιδιαίτερες ψυχοπαιδαγωγικές δυνατότητες. Η αφήγηση όπως αναφέρει ο Μ. Πουρκός αποτελεί ένα ιδιαίτερο πολιτισμικό προϊόν το οποίο συσχετιζόμενο με τις εμπειρίες και τα βιώματα συμβάλει στην καθημερινή κοινωνική αλληλεπίδραση, τη συγκρότηση και ανασυγκρότηση του εαυτού. Έτσι και οι αφηγήσεις των παιδιών για τον εαυτό τους έχουν άμεση σχέση με τα βιώματα και τις καθημερινές εμπειρίες τους από τις αλληλεπιδράσεις τους με τους γονείς και άλλα άτομα από το οικείο τους περιβάλλον (βλ. Πουρκός, 2008, σσ. 370-371).

Η Νικολοπούλου μας αναφέρει ότι ο Bruner εξέφρασε την ανάγκη για μια πολιτισμική ψυχολογία που θα αντιλαμβάνεται το σημαντικό ρόλο της αφήγησης ως μέσου για αναπαράσταση και συγκρότησης της πραγματικότητας (βλ. Nicolopoulou, 1997, σ. 190). Ο Bruner υποστήριξε ότι η αφήγηση είναι μια από τις πιο συχνές μορφές διαλόγου στην ανθρώπινη επικοινωνία, ακόμα και αν τα παιδιά δεν έχουν ακόμα επιτύχει την γλωσσική της έκφραση. Σημειώνει επίσης ότι δεν είναι απλά μια νοητική κατάκτηση αλλά μια κοινωνική πρακτική που παρέχει σταθερότητα στην κοινωνική ζωή του ανθρώπου (βλ. Bruner, 1997, σσ. 112-123). Ο ίδιος σύμφωνα με την Νικολοπούλου θεώρησε την αφήγηση ως μέσο που τα παιδιά χρησιμοποιούν για την κατανόηση όχι μόνο του περιβάλλοντός τους αλλά και του εαυτού τους. Με άλλα λόγια ο ρόλος της αφήγησης φαίνεται να είναι σημαντικός για τον προσδιορισμό και τη διατήρηση τόσο της ατομικής όσο και τις συλλογικής τους ταυτότητας (βλ. Nicolopoulou, 1997, σσ. 194-195).

Σε αυτή τη θέση φαίνεται να συμφωνεί και ο Sarbin ο οποίος, όπως μας αναφέρει ο Πουρκός, μελέτησε την ανθρώπινη ζωή, τις ψυχολογικές συμπεριφορές και λειτουργίες ως αφηγηματικές δομές και τόνισε την καθολικότητά τους θεωρώντας ότι αποτελούν 1<sup>ο</sup> ) οδηγό της ζωής και 2<sup>ο</sup>) εργαλείο για τη γνωριμία με τον εαυτό μας και τους άλλους (βλ. Πουρκός, 1997, σ. 197).



Ο Wertsch εμπλουτίζοντας τη θεωρία του Vygotsky με τη θεωρία του Bakhtin ανέφερε ότι βασιζόμαστε σε ένα πλήθος από αφηγηματικά στιλ που είναι διαθέσιμα στην κουλτούρα μας για να επικοινωνήσουμε με τους άλλους και να αντιληφθούμε τη ζωή (βλ. Nicolourουλου, 1997, σσ. 191-192).

Τι εννοούμε όμως χρησιμοποιώντας τον όρο κουλτούρα; Η Μ. Τσίγκρα αντλώντας πληροφορίες από την ερμηνευτική προσέγγιση του Geertz μας λέει ότι η κουλτούρα αποτελεί έναν σημειωτικό κώδικα μέσα στο πολιτισμικό σύστημα το οποίο φανερώνει «τις διαφορετικές πεποιθήσεις, αξίες και ενδιαφέροντα των υποκειμένων» σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό περιβάλλον.

Ο Feldman διαπίστωσε επίσης ότι τα διάφορα αφηγηματικά στιλ που υπάρχουν και αναπτύσσονται στις διάφορες μικρές κουλτούρες έχουν μεγάλη σημασία για την διατήρηση της ταυτότητάς τους ανάμεσα στα μέλη των ομάδων αυτών (βλ. Nicolourουλου, 1997, σσ. 191-192). Από αυτό κατανοούμε ότι και οι ομάδες των διαφορετικών φύλων που σχηματίζουν τα παιδιά στα πλαίσια των αφηγήσεων στο παιχνίδι τους διαφοροποιούνται και έχουν το δικό τους ξεχωριστό ύφος. Αυτό επιβεβαιώνουν και διάφορες έρευνες που έχουν γίνει όπως η εθνογραφική έρευνα της Paley και της Νικολοπούλου οι οποίες έκαναν επιτόπιες παρατηρήσεις αφηγήσεων ιστοριών από τα παιδιά μέσα στις σχολικές τάξεις (βλ. Nicolourουλου, 1997, σσ. 201-202). Χαρακτηριστικά οι Νικολοπούλου αναφέρει για τις αφηγήσεις των παιδιών:

«Το σύνολο των ιστοριών κυριαρχείται από δυο ξεχωριστά αφηγηματικά στιλ, που σχετίζονται με το φύλο και έρχονται σε σύγκρουση μεταξύ τους, πότε έντονα και πότε ανεπαίσθητα, όσον αφορά τους χαρακτηριστικούς τρόπους αναπαράστασης της εμπειρίας και τις βαθύτερες εικόνες των κοινωνικών σχέσεων.» (βλ. Nicolourουλου, 1997, σ. 205)

Παρατηρώντας λοιπόν τις αφηγήσεις των παιδιών διαπίστωσε ότι από τη μια τα κορίτσια στις ιστορίες τους διατηρούν μια τάξη με σταθερές και χαλαρές κοινωνικές σχέσεις, ενώ από την άλλη οι ιστορίες των αγοριών είναι γεμάτες κίνηση, απρόβλεπτα γεγονότα και αταξία. Αυτά τα διαφορετικά αφηγηματικά στιλ μας λέει ότι είναι ένας τρόπος για να διαχωρίσουν συμβολικά τους εαυτούς τους και να τους εντάξουν στις κοινωνικές ομάδες προσδιορίζοντας την ταυτότητά τους. Επιπλέον μας λέει ότι προμηνύουν κάποιες βαθύτερες διαφορές στις γνωστικές λειτουργίες που θα ακολουθήσουν (βλ. Nicolourουλου, 1997, σσ. 203-206). Έτσι λοιπόν οι κουλτούρα της ομάδας των κοριτσιών και οι κουλτούρα της ομάδας των αγοριών μέσα από τις αφηγήσεις τους εκφράζουν διαφορετικούς σημειωτικούς κώδικες και οι πεποιθήσεις, οι αξίες και τα ενδιαφέροντά των παιδιών διαφοροποιούνται αποσκοπώντας στη συγκρότηση ενός εαυτού που μπορεί να ταυτιστεί με την κουλτούρα της κοινωνικής ομάδας στην οποία γνωρίζουν ότι ανήκουν.

## **ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ**

### **ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ-ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5°

## ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

### 5.1. Στόχοι της έρευνας

Βασικός στόχος της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσουμε, μέσα από τις παρατηρήσεις, τα ιχνογραφήματα και τις ημικατευθυνόμενες συζητήσεις με παιδιά προσχολικής ηλικίας, τη σπουδαιότητα της κούκλας ως εργαλειακό αντικείμενο που δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να διαπραγματευτεί ενεργητικά τα δεδομένα που το πλαισιώνουν. Θέλουμε δηλαδή να ερευνήσουμε τη συνεισφορά ή όχι της κούκλας ως διαμεσολαβητικό εργαλείο στον ενεργητικό διάλογο του παιδιού με το κοινωνικο-πολιτισμικό και γνωστικό αντικείμενο, μέσα από τις διάφορες αφηγηματικές δράσεις στα πλαίσια του παιχνιδιού. Επιπλέον επιδιώκουμε να καταγράψουμε και να μελετήσουμε την σπουδαιότητα των προσφερόμενων δυνατοτήτων που φαίνεται να παρουσιάζουν οι "χειροποίητες" και οι "βιομηχανικές" κούκλες μέσα από τις χρήσεις και τις νοηματοδοτήσεις στο παιχνίδι των αγοριών και των κοριτσιών προσχολικής ηλικίας. Αναλυτικότερα θα θέλαμε να δώσουμε κάποιες απαντήσεις στα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

1. Πως τα υποκείμενα αντιλαμβάνονται και βιώνουν την κούκλα στην καθημερινή τους ζωή μέσα από τις διάφορες μορφές που αυτή έχει;
2. Τι συναισθήματα προκαλεί μια κούκλα ανάλογα με την μορφή και την παρουσία της στο χώρο;
3. Πως επιλέγουν μια κούκλα μέσα από ένα συγκεκριμένο σύνολο κούκλων που τους δίνεται;
4. Πως κάθε παιδί χρησιμοποιεί την κούκλα και τι δραστηριότητες αναπτύσσει με βάση το φύλο της, τη μορφή της αλλά και τις ανάγκες του ίδιου;
5. Πως διαφοροποιούνται οι βιομηχανικές και οι χειροποίητες κούκλες από τα παιδιά;
6. Πως τα παιδιά χαρακτηρίζουν τις κούκλες;
7. Ποιοι ρόλοι δίνονται στις κούκλες από τα παιδιά;
8. Ποια πρότυπα και στερεότυπα προβάλλονται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες;
9. Πως διαφοροποιούνται οι ταυτίσεις των παιδιών με την κούκλα;
10. Πως επηρεάζονται τα παιδιά στις επιλογές της κούκλας τους από τα ΜΜΕ και την οικογένεια;

11. Πως επηρεάζονται τα παιδιά στις χρήσεις και τις νοηματοδοτήσεις της κούκλας τους από τα ΜΜΕ και την οικογένεια;
12. Πως τα υποκείμενα αντιλαμβάνονται το μέλλον τους σε σχέση με την αγαπημένη τους κούκλα;

Επίσης υποθέτουμε ότι η κούκλα είναι:

- ένα μέσο που προάγει αλληλεπιδραστικά αναδυόμενες και διαλογικές δραστηριότητες
- ένα εργαλείο που με παιγνιώδη τρόπο μπορεί να θέσει κάποιους γενικούς κανόνες
- ένα εργαλείο που βοηθάει στην επίλυση προβλημάτων ή προσωπικών προβληματισμών
- ένα εργαλείο μέσα από το οποίο τα παιδιά διαπραγματεύονται τα δεδομένα της καθημερινότητάς τους
- ένα εργαλείο μέσα από το οποίο διαπραγματεύονται τη συμπεριφορά τους
- ένα εργαλείο που ενισχύει τον βιωματικό τρόπο αντίληψης και κατανόησης του περιβάλλοντα κόσμου

Επίσης υποθέτουμε ότι η κούκλα ανάλογα με τη μορφή που έχει επηρεάζει το παιχνίδι των παιδιών. Συγκρίνοντας λοιπόν το παιχνίδι των παιδιών με τη «βιομηχανική» ενήλικη κούκλα (τύπου MyScene - Actionman) και το παιχνίδι των παιδιών με τη «χειροποίητη» κούκλα (τύπου γαντόκουκλας) υποθέτουμε ότι:

- η χειροποίητη κούκλα ενισχύει περισσότερο από τη βιομηχανική κούκλα τους μηχανισμούς ανακατασκευής, ανασυγκρότησης και μετασχηματισμού της γνώσης
- η βιομηχανική κούκλα ενισχύει περισσότερο από την χειροποίητη τους μηχανισμούς οικειοποίησης συγκεκριμένων στερεότυπων κοινωνικών προτύπων
- και οι δυο τύποι κούκλας συμβάλουν στην εσωτερίκευση και την οικειοποίηση κοινωνικών δομών από τα παιδιά
- οι προσφερόμενες δυνατότητες των δυο τύπων κούκλας αναγνωρίζονται και παίζουν σημαντικό ρόλο στις επιλογές, τις χρήσεις και τις νοηματοδοτήσεις των κούκλων από τα παιδιά

## 5.2. Δείγμα της έρευνας

Η δειγματοληψία βασίστηκε στη μέθοδο του διαθέσιμου δείγματος. Πιο συγκεκριμένα μελετάμε την περίπτωση 8 παιδιών (4 αγόρια, 4 κορίτσια) μέσης ηλικίας 5 ετών (εύρος ηλικίας από 4 έως 6 ετών) από τον Ν. Λασιθίου Κρήτης. Όλα τα παιδιά ήταν ελληνικής καταγωγής προερχόμενα από μεσαία κοινωνικά στρώματα. Τα νήπια φοιτούσαν στο 6<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο της πόλης του Αγίου Νικολάου κατά το σχολικό έτος 2008-2009, αλλά και η ερευνήτρια υπηρετούσε ως νηπιαγωγός αυτού του τμήματος την ίδια χρονική περίοδο. Η συλλογή των ερευνητικών δεδομένων έγινε κατά τη διάρκεια των μηνών Απριλίου και Μαΐου 2009.

## 5.3. Εργαλεία της έρευνας

Βασικά εργαλεία για τη διεξαγωγή των ερευνητικών διαδικασιών είναι οι κούκλες. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήσαμε 36 διαφορετικές κούκλες από τις οποίες οι 33 είναι βιομηχανικά κατασκευασμένες και οι 3 είναι χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες κουκλοθέατρου σε μορφή γαντόκουκλας.

### 5.3.1. Εργαλεία για τις Ατομικές Συνεντεύξεις

Για τη διεξαγωγή των ατομικών ημιδομημένων κλινικών συνεντεύξεων χρησιμοποιήθηκαν 35 συνολικά κούκλες. Οι κούκλες αυτές, για τις ανάγκες της έρευνας μας, διακρίνονται σε δυο ομάδες: ομάδα «βιομηχανικών» κούκλων και ομάδα «χειροποίητων» κούκλων. Ο διαχωρισμός σε «βιομηχανικές» και «χειροποίητες» έγινε σύμφωνα με τον τρόπο κατασκευής και προώθησης αυτών των κουκλών. Οι μεν «βιομηχανικές» είναι κούκλες του εμπορίου, οι οποίες πωλούνται έτοιμες στο κουτί τους και ένα μεγάλο ποσοστό αυτών προωθούνται ιδιαίτερα μέσω διαφημίσεων και παιδικών προγραμμάτων που προβάλλουν τα ΜΜΕ. Οι δε «χειροποίητες» είναι κούκλες που έχουν κατασκευαστεί από ανακυκλώσιμα υλικά όπως χαρτί εφημερίδας, παλιά υφάσματα και μαλλιά για να φορεθούν στο χέρι και να ζωντανέψουν μέσα από τις κινήσεις του χεριού σε μια κουκλοθεατρική παρουσίαση. Σημειώνεται ότι επιλέξαμε να υπάρχουν μόνο δυο «χειροποίητες» κούκλες ανάμεσα στο πλήθος των «βιομηχανικών» για να δούμε κατά πόσο τραβούν το ενδιαφέρον των παιδιών (εντοπίζονται, επιλέγονται, χρησιμοποιούνται). Και στις δυο ομάδες επιλέξαμε κούκλες με έμφυλα ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Έτσι δημιουργήθηκαν τρεις υποομάδες με κριτήριο το φύλο που χαρακτηρίζει

την κούκλα: 1. «κοριτσίστικες» 2. «αγορίστικες» και 3. «μεικτές». Θεωρήσαμε ως «μεικτά» τα play mobil τα οποία περιέχουν μια ποικιλία χαρακτήρων. Η επιλογή των παιχνιδιών έγινε σύμφωνα με τα στερεότυπα χαρακτηριστικά τους (γυναίκα-άντρας, όμορφος/η-άσχημος/η, γέρος/γριά-νέος/α, καλός/ή-κακός/ιά), τα υλικά κατασκευής τους και τις διαφορετικές προσφερόμενες δυνατότητες που πιθανώς παρουσιάζουν μέσα από τη χρήση τους.

#### **5.3.1.1. Ομάδα «Χειροποίητων» Κούκλων**

Στην ομάδα των «Χειροποίητων» κούκλων ανήκουν οι ακόλουθες 2 κούκλες, από τις οποίες η μια είναι «Αγορίστικη» και η άλλη «Κοριτσίστικη».



Εικόνα15.«Αγορίστικη Χειροποίητη» κούκλα Εικόνα16.«Κοριτσίστικη Χειροποίητη» κούκλα

#### **5.3.1.2 Ομάδα «Βιομηχανικών» Κούκλων**

Στην ομάδα των «βιομηχανικών» κούκλων περιλαμβάνονται οι ακόλουθες 33 κούκλες που αποτελούν τις παρακάτω υποομάδες.

##### **5.3.1.2.1. Υποομάδα «Κοριτσίστικων» Κούκλων**

Στην υποομάδα των «κοριτσίστικων» κούκλων εντάσσονται 12 βιομηχανικές κούκλες, οι οποίες είναι οι εξής:



**Εικόνα 17. Κούκλα1 (Κ1)**



**Εικόνα 18. Κούκλα3 (Κ3)**



**Εικόνα 19. Κούκλα 4 (Κ4)**



**Εικόνα 20. Κούκλα6 (Κ6)**



**Εικόνα 21. Κούκλα7 (Κ7)**



**Εικόνα 22. Κούκλα 9 (Κ9)**



**Εικόνα 23. Κούκλα10 (Κ10)**



**Εικόνα 24. Κούκλα12 (Κ12)**



**Εικόνα 25. Κούκλα14 (Κ14)**



**Εικόνα 26. Κούκλα16 (Κ16)**



**Εικόνα 27. Κούκλα18 (Κ18)**



**Εικόνα 28. Κούκλα19 (Κ19)**

### 5.3.1.2.2. Υποομάδα «Αγορίστικων» Κούκλων

Στην υποομάδα των «αγορίστικων» κούκλων εντάσσονται 10 βιομηχανικές κούκλες:



Εικόνα 29. Κούκλα2 (Κ2)



Εικόνα 30. Κούκλα5 (Κ5)



Εικόνα 31. Κούκλα8 (Κ8)



Εικόνα 32. Κούκλα11 (Κ11)



Εικόνα 33. Κούκλα13 (Κ13)



Εικόνα 34. Κούκλα15 (Κ15)



Εικόνα 35. Κούκλα20 (Κ20)



Εικόνα 36. Κούκλα21 (Κ21)



Εικόνα 37. Κούκλα22 (Κ22)



Εικόνα 38. Κούκλα23 (Κ23)



### 5.3.1.2.3. Υποομάδα «Μεικτών» Κούκλων

Στην υποομάδα των «μεικτών» κούκλων ήταν οι ακόλουθες 10 βιομηχανικές κούκλες οι οποίες επιλέγονται ως σύνολο από τα παιδιά λόγω των μεικτών τους χαρακτηριστικών και της ποικιλίας των χαρακτήρων που περιέχονται σε αυτές:



Εικόνα 39. Κούκλες17 (Κ17)

### 5.3.2. Εργαλεία για τις Παρατηρήσεις στο Παιχνίδι των Ζευγαριών

Για τη διεξαγωγή των παρατηρήσεων που έγιναν σε ζεύγη παιδιών χρησιμοποιήθηκαν 5 κούκλες. Τη μια κούκλα από αυτές, για τις ανάγκες της παρατήρησης, την ορίσαμε ως «Κούκλα Βοηθό». Η κούκλα αυτή έχει το ρόλο να συντονίζει την όλη διαδικασία δίνοντας κάποιες πρώτες οδηγίες αλλά και κάποια βοήθεια όποτε της ζητείται από τα παιδιά που συμμετέχουν. Η «ΚΒ», όπως την λέμε εν συντομία, είναι διαφορετική από όλες τις άλλες κούκλες που συμμετέχουν στην ερευνητική διαδικασία διότι δε μοιάζει με ανθρώπινο ον, είναι μια κούκλα με μορφή μέλισσας, αλλά παρόλα αυτά είναι και αυτή μια χειροποίητα κατασκευασμένη κούκλα που φοριέται στο χέρι κινείται και ζωντανεύει από τον ερευνητή-εμπυχωτή της.



Εικόνα 40. Κούκλα Βοηθός (ΚΒ)

Επίσης χρησιμοποιούμε ένα ζευγάρι βιομηχανικών κούκλων (1 αρσενικού και 1 θηλυκού φύλου) και ένα ζευγάρι χειροποίητων κούκλων (1 αρσενικού και 1 θηλυκού φύλου) τοποθετημένες σε καλάθια μπροστά από ένα ειδικά διαμορφωμένο σκηνικό.



**Εικόνα 41.** Σκηνικό και Καλάθια με τα ζευγάρια κούκλών

Στο καλάθι με τις βιομηχανικές κούκλες τοποθετήσαμε δυο ιδιαίτερα δημοφιλείς κούκλες όπως έχουμε διαπιστώσει σε παλαιότερη έρευνα με αγόρια και κορίτσια ηλικίας 4-6 και 9-11 ετών (βλ. Σγουρομάλλη, 2006). Την «κοριτσίστικη» κούκλα *MyScene* (Κ6) και την «αγορίστικη» κούκλα *Actionman* (Κ8)

Από την άλλη στο καλάθι με τις χειροποίητες κούκλες τοποθετούμε δυο γαντόκούκλες κουκλοθέατρου τις οποίες χαρακτηρίσαμε τη μια ως «αγορίστικη» και την άλλη ως «κοριτσίστικη».



**Εικόνα 42.** Καλάθι Βιομηχανικών Κούκλων



**Εικόνα 43.** Καλάθι Χειροποίητων Κούκλων

#### 5.4. Διαδικασία της Έρευνας

Η μεθοδολογία της έρευνας αυτής αποτελείται από δυο ερευνητικά μέρη. Το Α' μέρος περιλαμβάνει επτά φάσεις. Στην πρώτη φάση αυτού πραγματοποιούμε μια ημιδομημένη κλινική συνέντευξη με κάθε παιδί ξεχωριστά για να δούμε τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τα βιώματά του σχετικά με την χειροποίητη κούκλα του κουκλοθέατρου. Στη δεύτερη φάση ζητείται από το κάθε παιδί ξεχωριστά να κάνει μια ζωγραφιά σε σχέση με την παράσταση του κουκλοθέατρου που είδε, ενώ στην τρίτη φάση δίνεται μια συνέντευξη για να μας εξηγήσει τι έκανε και γιατί το έκανε. Στην τέταρτη φάση το παιδί έρχεται σε επαφή με ένα σύνολο 34 κούκλων και ακολουθεί ξανά μια ημιδομημένη κλινική συνέντευξη για να μας δικαιολογήσει αναλυτικά τις επιλογές, τις δράσεις και τις νοηματοδοτήσεις του σχετικά με αυτές. Στην πέμπτη φάση ζητείται από κάθε παιδί να κάνει άλλη μια ζωγραφιά με την κούκλα της προτίμησής του σε ρόλο που το ίδιο επιθυμεί, και ακολουθεί η έκτη φάση με μια συνέντευξη που μας εξηγεί τι έκανε στο ιχνογράφημά του και γιατί το έκανε. Στην έβδομη φάση ζητείται πάλι από κάθε παιδί ξεχωριστά να μας κάνει άλλη μια ζωγραφιά σε σχέση με το πως βλέπει τον εαυτό του στο μέλλον, ενώ στην όγδοη και τελευταία φάση αυτού του μέρους δίνεται μια συνέντευξη για να μας εξηγήσει τι έκανε και γιατί το έκανε. Η όλη διαδικασία στις οκτώ φάσεις του Α Μέρους μαγνητοφωνείται και στη συνέχεια απομαγνητοφωνείται αυτούσια προκειμένου να εφαρμόσουμε τη μεθοδολογία ανάλυσης περιεχομένου.

Στο Β' μέρος τις έρευνας κάνουμε επιτόπια παρατήρηση στο παιχνίδι των παιδιών ανά ζεύγη του ίδιου ή διαφορετικού φύλου με δυο βιομηχανικές και δύο χειροποίητες κούκλες και των δυο φύλων. Κριτήριο για την επιλογή των ζευγαριών ήταν μονάχα το φύλο τους. Η διαδικασία έχει διάρκεια 30 λεπτά (15 λεπτά για κάθε ζευγάρι κούκλων), καταγράφεται από μαγνητόφωνο και συγχρόνως από ψηφιακή κάμερα που βρίσκεται δυο περίπου μέτρα από το σκηνικό που διαδραματίζεται το παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες. Στη συνέχεια απομαγνητοφωνούνται αυτούσιες και αυτές για να χρησιμοποιηθούν μαζί με τις απομαγνητοφωνήσεις των συνεντεύξεων στη μέθοδο της ανάλυσης περιεχομένου (βλέπε ενδεικτικά πρωτόκολλα από την έρευνα αυτή στο παράρτημα στο τέλος της εργασίας).

Επιπλέον μέσα από τις ποιοτικές μεθόδους και στα δυο αυτά μέρη με τις ημιδομημένες κλινικές συνεντεύξεις, τα ιχνογραφήματα και τις επιτόπιες παρατηρήσεις μας επιτρέπεται να κάνουμε χρήση της μεθόδου του τριγωνισμού.

### 5.4.1. Α' Μέρος Έρευνας

#### 5.4.1.1. Πρώτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας

Με αφορμή μια κουκλοθεατρική παράσταση στον χώρο του σχολείου όπου τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να δουν την πλήρη εμπύχωση της κούκλας σε κάποιο ρόλο θεατρικό, θεωρήσαμε σκόπιμο να ακολουθήσει μια συνέντευξη με τα ίδια τα νήπια ώστε να διαπιστώσουμε τα συναισθήματα που προκλήθηκαν από το ζωντάνεμα της χειροποίητης κούκλας, της διάθεσή τους για κατασκευή και χρήση του συγκεκριμένου τύπου κούκλας αλλά και ως μια καλή αφορμή για σύγκριση της βιομηχανικής με την χειροποίητη κούκλα. Αυτό διότι υπάρχουν κάποιες βασικές κατασκευαστικές διαφορές ανάμεσα στη βιομηχανική και τη χειροποίητη θεατρική κούκλα που αφορούν τον χαρακτήρα αλλά και την κορμοστασιά τους - το σώμα τους. Οι μεν βιομηχανικές κούκλες (τύπου Barbie και Action man) έχουν δεδομένο - δομημένο - προκατασκευασμένο από την εταιρία χαρακτήρα και στημένη - πλαστική κορμοστασιά, ενώ από την άλλη οι χειροποίητες κούκλες είναι ένα εργαλείο που περιμένει το χέρι και τη φωνή του εμπυχωτή για να ζωντανέψει, να πάρει χαρακτήρα και κίνηση. Αυτός λοιπόν είναι ο λόγος για τον οποίο επιλέξαμε να κάνουμε τη συγκεκριμένη συνέντευξη στα νήπια μετά από την παρακολούθηση μια παράστασης κουκλοθέατρου, έτσι θεωρήσαμε ότι θα έχουν ζωντανό στη μνήμη τους το ζωντάνεμα της χειροποίητης κούκλας και θα είναι ικανά να κάνουν μια άμεση σύγκριση με την βιομηχανική κούκλα η οποία όπως γνωρίζουμε καθημερινά αποτελεί μέρος της ζωής τους, είτε μέσα από το παιχνίδι τους είτε μέσα από τα διαφημιστικά σποτ της τηλεόρασης (βλ. Σγουρομάλλη, 2006).



Εικόνα 44. Φωτογραφία από την κουκλοθεατρική παράσταση που παρακολούθησαν τα παιδιά.

Η ατομική ημιδομημένη κλινική συνέντευξη που ακολούθησε την κουκλοθεατρική παράσταση είχε ως βασικό άξονα τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Σου άρεσε η παράσταση που είδες; Γιατί;
2. Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτό που είδες; Γιατί;
3. Για τι πράγμα μιλούσε η παράσταση κουκλοθέατρου που είδαμε;
4. Βαρέθηκες κάποια στιγμή; Γιατί;
5. Φοβήθηκες κάποια στιγμή; Γιατί;
6. Σου άρεσαν οι κούκλες; Γιατί;
7. Ποια κούκλα σου άρεσε περισσότερο; Γιατί;
8. Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές; Τι και γιατί;
9. Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;
10. Ξέρεις πως κινούνται αυτές οι κούκλες;
11. Έχετε στην τάξη σας τέτοιες κούκλες;
12. Σου αρέσουν;
13. Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

#### **5.4.1.2. Δεύτερη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Στη φάση αυτή καλούμε το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Ζωγράφισε αυτό που σου άρεσε περισσότερο από την παράσταση κουκλοθέατρου που είδες»

#### **5.4.1.3. Τρίτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις: Τι ζωγράφισες; Γιατί; Κάνε κάποια σχόλια για την ζωγραφιά σου.

#### **5.4.1.4. Τέταρτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Τοποθετούμε τις βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες σε ένα τραπέζι όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί:



**Εικόνα 45.** Οι θέσεις των κουκλών στην τέταρτη φάση της ερευνητικής διαδικασίας.

Δίνουμε στο παιδί όσο χρόνο χρειάζεται για να παρατηρήσει καλά όλες τις κούκλες που είναι τοποθετημένες σε αυτό και του ζητάμε να εντοπίσει τις κούκλες που του αρέσουν περισσότερο. Στη συνέχεια ακολουθεί ξανά μια ημιδομημένη κλινική συνέντευξη με τον εξής βασικό άξονα ερωτήσεων:

14. Θα σου δείξω κάποιες κούκλες (κούκλες στο τραπέζι παρατήρησης) και θα ήθελα να μου πεις με ποια θα προτιμούσες να παίζεις.
15. Γιατί προτίμησες να παίζεις με αυτήν την κούκλα;
16. Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή και γιατί;
17. Πως θα έπαιζες με αυτή την κούκλα;
18. Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (Δείχνουμε ζευγάρια κουκλών: 1. Βιομηχανική - Χειροποίητη, 2. Χειροποίητη αρσενικού φύλου - Χειροποίητη θηλυκού φύλου 3. Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Βιομηχανική θηλυκού φύλου)
19. Διάλεξε 5 κούκλες που σου αρέσουν πιο πολύ από τις άλλες και βάλε τις σε σειρά προτίμησης ξεκινώντας από αυτή που σου αρέσει πιο πολύ.
20. Τι σου αρέσει περισσότερο σε αυτές και γιατί;
21. Πως θα έπαιζες με αυτές τις κούκλες;
22. Τι χαρακτήρα έχουν; Αν ήταν άνθρωποι, σαν εμάς, θα ήταν καλοί ή κακοί άνθρωποι; Γιατί;
23. Έχεις στο σπίτι σου κάποια από αυτές τις κούκλες-ήρωες ή παρόμοια;
24. (Αν όχι) Θα ήθελες να έχεις; Γιατί; - (Αν ναι) Εσύ ζήτησες να σου τις αγοράσουν ή σου τις έκαναν δώρο;
25. Που τις έχεις δει αυτές τις κούκλες- τους ήρωες και ζήτησες να σου τις πάρουν;

26. Πώς παίζεις συνήθως με αυτές τις κούκλες- ήρωες; Τι κάνουν οι ήρωές σου; Τι ρόλους παίζουν;
27. Σου θυμίζουν οι κούκλες-ήρωες αυτές κάποιο συγγενικό σου πρόσωπο ή φίλο ή γνωστό; Γιατί; Πώς νιώθεις γι' αυτούς;
28. Σου μοιάζουν με κάποιον σταρ ή κάποιο διάσημο πρόσωπο όπως αυτούς που βλέπεις στην τηλεόραση; (Αν ναι) Γιατί; Σε τι μοιάζουν;
29. Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;
30. Πώς θα ήθελες δηλαδή να γίνεις; Γιατί;
31. Προτιμάς να παίζεις με κάποιους άλλους ήρωες-κούκλες εκτός από αυτούς που υπάρχουν εδώ; Γιατί; Πώς είναι αυτοί;
32. Πώς θες να είναι ο αγαπημένος σου ήρωας ή η αγαπημένη σου κούκλα; Γιατί;
33. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι άντρας ή γυναίκα;
34. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι γέρος/γριά ή νέος/α;
35. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι όμορφος/η ή άσχημος/η;
36. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι χοντρός/ή ή λεπτός/ή;
37. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι κοντός/ή ή ψηλός/ή;
38. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι καλός/ή ή κακός/ή;
39. Θα ήθελες να του/της μοιάσεις όταν θα μεγαλώσεις; Γιατί;
40. Γιατί δεν επέλεξες τα υπόλοιπα παιχνίδια που είναι εδώ; Πες μου τι δεν σου αρέσει στο καθένα. Γιατί;

#### **5.4.1.5. Πέμπτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Στη φάση αυτή καλούμε πάλι το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ακόμη ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Μπορείς να ζωγραφίσεις την κούκλα με την οποία προτιμάς να παίζεις και να της δώσεις το ρόλο που εσύ θες; Βάλε την κούκλα σου να κάνει ότι εσύ θες.»

#### **5.4.1.6. Έκτη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις: Τι ζωγράφισες; Γιατί; Κάνε κάποια σχόλια για την ζωγραφιά σου.

#### **5.4.1.7. Έβδομη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας**

Ζητάμε πάλι από το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ακόμη

ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Ζωγράφισέ μου την κούκλα με την οποία θα ήθελες να μοιάσεις όταν θα μεγαλώσεις και βάλε την να κάνει ότι θες να κάνεις και εσύ όταν μεγαλώσεις.»

#### 5.4.1.8. Όγδοη Φάση Α' Μέρους της Έρευνας

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις: Τι ζωγράφισες; Γιατί; Κάνε κάποια σχόλια για την ζωγραφιά σου.

#### 5.4.2. Β' Μέρος Έρευνας

Σε αυτό το μέρος της έρευνας επιδιώκουμε να παρατηρήσουμε και να βιντεοσκοπήσουμε το παιχνίδι αλληλεπίδρασης των νηπίων σε δυάδες. Διαμορφώνουμε το χώρο έτσι ώστε να υπάρχει ένα σκηνικό δράσης πάνω στο οποίο πραγματοποιείται το παιχνίδι με τις κούκλες. Το σκηνικό αυτό είναι ένα τραπέζι πάνω στο οποίο έχουμε στερεώσει τρία στεφάνια έτσι ώστε αν το θελήσουν τα παιδιά να δημιουργήσουν διάφορους χώρους στο παιχνίδι τους ή να τα χρησιμοποιήσουν με όποιο τρόπο τα ίδια θελήσουν. Πίσω από το τραπέζι-σκηνικό υπάρχει ένα παγκάκι όπου τα παιδιά κάθονται. Μπροστά από το τραπέζι-σκηνικό υπάρχει ένα άλλο παγκάκι πάνω στο οποίο βρίσκονται δυο καλάθια με δυο κούκλες το καθένα. Στο ένα καλάθι υπάρχουν δύο κούκλες κουκλοθέατρου (μια αρσενικού φύλου και μια θηλυκού φύλου) χειροποίητα κατασκευασμένες με την μέθοδο *papier mache*, ενώ στο άλλο καλάθι τοποθετούμε δυο βιομηχανικές κούκλες (μια αρσενικού φύλου και μια θηλυκού φύλου επίσης). Ενημερώνουμε τα παιδιά ότι η παρουσία μας εκεί θα σταματήσει να υφίσταται μόλις εμφανιστεί η κούκλα βοηθός μας. Η κούκλα αυτή (KB) είναι η κούκλα που θα τους δώσει κάποιες οδηγίες για το παιχνίδι τους και θα τους βοηθήσει όπου αυτοί το χρειαστούν.

Η KB εμφανίζεται και συστήνεται στα παιδιά ως «κυρία μελισσούλα», τους μιλάει για τις κούκλες που υπάρχουν στα δυο καλάθια λέγοντάς τους ότι οι κούκλες αυτές κοιμούνται. Τους δίνει λοιπόν την οδηγία να ξυπνήσουν ή να ζωντανέψουν όποιο ζευγάρι κουκλών αυτά προτιμούν και να παίξουν με αυτές δημιουργώντας μια ιστορία. Επίσης δίνεται στα παιδιά η πληροφορία ότι οι κούκλες δεν γνωρίζονται μεταξύ τους, συναντιόνται για πρώτη φορά και περνούν μια μέρα μαζί. Έτσι πρώτα απ' όλα οι δυο κούκλες θα πρέπει να συστηθούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι με το πρώτης προτίμησης ζευγάρι κουκλών θα διαρκέσει περίπου 15 λεπτά. Τότε εμφανίζεται πάλι η KB και ενημερώνει τα παιδιά ότι η μέρα φτάνει στο τέλος της και οι κούκλες που έχουν στα χέρια τους θα πρέπει σιγά σιγά να επιστρέψουν στο καλάθι τους. Η επόμενη μέρα όμως ξημερώνει για το δεύτερο ζευγάρι κούκλων, για τις



οποίες δίνονται οι ίδιες οδηγίες από την ΚΒ, και ο χρόνος είναι επίσης 15 λεπτά.

Σε κάθε παιδί δίνεται δυο φορές η δυνατότητα να συμμετέχει σε αυτό το παιχνίδι. Την πρώτη φορά με συμπαίκτη του αντίθετου φύλου και την δεύτερη φορά με συμπαίκτη του ίδιου φύλου.

## **5.5. Μεθοδολογικά Ζητήματα Σχετικά με την Έρευνά μας**

Τα τελευταία χρόνια, οι ποιοτικές μέθοδοι έρευνας αρχίζουν να αποκτούν έντονο ενδιαφέρον και να ανακτούν το χαμένο τους κύρος στα πλαίσια των επιστημονικών ερευνών και κυρίως αυτών που ασχολούνται με τον άνθρωπο και το περιβάλλον του (κοινωνικές, ανθρωπιστικές, ψυχοπαιδαγωγικές κ.α.). Θεωρούνται ευέλικτες μέθοδοι, που μελετούν εις βάθος τον άνθρωπο και παρατηρούν τον κόσμο μέσα από τα δικά του μάτια. Δεν αντιμετωπίζουν τον άνθρωπο ως φυσικό στοιχείο, όπως κάνουν οι θετικές επιστήμες, αλλά ούτε βασίζονται σε ποσοτικά μοντέλα. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα δυο επιστημολογικά ρεύματα αλλά και προς τα που κινείται η δική μας εργασία.

### **5.5.1. Θετικισμός και Αντι-Θετικισμός, δυο ακραία Φιλοσοφικά και Επιστημολογικά Ρεύματα**

Ο Θετικισμός ή αλλιώς Εμπειρισμός, είναι ένα ρεύμα που έχει την προέλευση του από την Αρχαία Ελληνική επιστήμη («απαγωγική λογική» του Αριστοτέλη) και μέχρι σήμερα, φαίνεται να χρησιμοποιήθηκε ευρέως στη δυτική επιστημονική σκέψη (βλ. Cohen & Manion, 1994, σσ.13-14,22). Ο όρος θεμελιώθηκε από τον Γάλλο φιλόσοφο και κοινωνιολόγο Auguste Comte (1788-1857), ο οποίος θέλησε να διαχωρίσει την επιστήμη από τις μεταφυσικές και θρησκευτικές έννοιες (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.22).

Αυτό το δόγμα του θετικισμού, που εισήγαγε ο Comte, υποστήριζε ότι κάθε μορφή γνήσιας γνώσης της κοινωνικής πραγματικότητας είναι αντικειμενική και μόνον αντικειμενικά μπορεί να αναλυθεί και να περιγραφεί από τον ερευνητή (βλ. Ιωσηφίδης, 2003, σ.24). Δηλαδή, στηριζόμενος στην αισθητηριακή εμπειρία, διερευνά με έναν επιστημονικό τρόπο που περιλαμβάνει την παρατήρηση, το πείραμα και τη συγκριτική ανάλυση των στοιχείων, με στόχο τη διατύπωση γενικεύσεων και επιστημονικών νόμων με καθολική ισχύ (βλ. Ιωσηφίδης, 2003, σ.25, Cohen & Manion, 1994, σ.23).

Με άλλα λόγια, θα λέγαμε ότι ο θετικισμός χρησιμοποιεί μεθόδους των φυσικών επιστημών, για να εξηγήσει φαινόμενα που μελετούν οι κοινωνικές επιστήμες και γενικότερα οι επιστήμες που έχουν να κάνουν με τον ανθρώπινο παράγοντα (ψυχολογία, παιδαγωγική κ.α.). Επίσης, όλα τα αποτελέσματα αλλά και οι υποθέσεις προέρχονται από την άμεση εμπειρία,

απορρίπτοντας κάθε είδος θεωρίας. Οι θετικιστές αναζητούν την ύπαρξη μιας σταθερής σχέσης μεταξύ των γεγονότων. Για να ερμηνεύσουν ένα γεγονός θα πρέπει να το συσχετίσουν με κάποιον γενικό νόμο. Επιπλέον στηρίζονται σε προκαθορισμένους και αυστηρούς κανόνες για να καθορίσουν μια ερευνητική διαδικασία, η οποία βάση μαθηματικών μοντέλων πάντα αναζητά ποσοτικά δεδομένα (βλ. Ιωσηφίδης, 2003, σσ.25-26, Robson, 2007, σσ.24-25).

Οντολογικά ο Θετικισμός στηρίζεται στη φιλοσοφική θεωρία του Νομιναλισμού, σύμφωνα με την οποία οι καθολικές έννοιες είναι μονάχα λεκτικά σύμβολα χωρίς πραγματική υπόσταση (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.18). Επιπλέον, φαίνεται να αντιλαμβάνεται την ανθρώπινη φύση σύμφωνα στη φιλοσοφική θεωρία του Ντετερμινισμού, δηλαδή ότι ο άνθρωπος λειτουργεί μηχανικά στο περιβάλλον, αιτιοκρατικά (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.19). Ο ρόλος των ερευνητών, σύμφωνα με τις θέσεις των θετικιστών, είναι να ανακαλύψουν τη μια και μοναδική πραγματικότητα που υπάρχει και να την ερμηνεύσουν με τον οικονομικότερο δυνατό τρόπο, ταξινομώντας και γενικεύοντας τα ευρήματά τους (βλ. Cohen & Manion, 1994, σσ.28-29). Κατανοούμε λοιπόν, ότι αυτοσκοπός του Θετικισμού ήταν να μετατρέψει τα αποτελέσματα των κοινωνικών ερευνών σε επαληθεύσιμες αξίες που θα κατοχυρώνουν την επιστημονική τους υπόσταση.

Σε αντίθεση με το δόγμα του Θετικισμού, οι Αντι-θετικιστές υποστηρίζουν ότι η γνώση της κοινωνικής πραγματικότητας δεν είναι κάτι το αντικειμενικό αλλά κάτι το υποκειμενικό, διότι ο κοινωνικός κόσμος έχει ως βάση τον άνθρωπο, είναι πιο εύπλαστος και προσωπικός απ' ό,τι ο κόσμος των φυσικών φαινομένων (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.20). Σύμφωνα με αυτήν τη θέση οι έρευνες που γίνονται στηρίζονται σε περισσότερο ευέλικτες μεθόδους και οι ερευνητές δεν έχουν μια αποστασιοποιημένη θέση αλλά μια ενεργή ανάμειξη στα θέματα που ερευνούν.

Οντολογικά η άποψη αυτή στηρίζεται στην φιλοσοφική θεωρία του Ρεαλισμού, σύμφωνα με την οποία η πραγματικότητα είναι ανεξάρτητη από την ανθρώπινη συνείδηση (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.18). Δεν υπάρχουν λοιπόν εδώ αναμφισβήτητα γεγονότα, αλλά ούτε αναμφισβήτητα επιστημονικά παραδείγματα, αφού η γνώση στηρίζεται σε κοινωνικά και ιστορικά συμβάντα που τροποποιούνται. Εδώ, η θεωρία έχει σημαντικό ρόλο αφού βοηθάει στην ερμηνεία της κοινωνικής πραγματικότητας (βλ. Robson, 2007, σ.38).

Άκρως αντίθετα με την άποψη του Θετικισμού, οι Αντι-θετικιστές θεωρούν ότι ο άνθρωπος δεν υποκινείται από το περιβάλλον του, αλλά ο ίδιος το δημιουργεί και το ελέγχει (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.19). Άρα λοιπόν, επιλέγονται ποιοτικές μέθοδοι έρευνας οι οποίες θα βοηθήσουν τους ερευνητές να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι δημιουργούν, τροποποιούν και ερμηνεύουν τον περιβάλλον κόσμο τους.

### 5.5.2. Οι Λόγοι για τους οποίους Θεωρούμε ότι Αξίζει να Στραφούμε στις Ποιοτικές Μεθόδους Έρευνας

Η κριτική στο Θετικισμό ξεκινάει τη δεκαετία του 60' με την έντονη κριτική που άσκησε ο Thomas S. Kuhn μέσα από το βιβλίο του «Η Δομή των Επιστημονικών Επαναστάσεων». Μέσα από αυτήν την κριτική, έγινε κατανοητή η ανάγκη για νέα επιστημονικά παραδείγματα, πέραν του Θετικιστικού (βλ. Kuhn, 2004).

Ο C. Robson, μας παραθέτει τους βασικούς άξονες της κριτικής που ασκήθηκε στον Θετικισμό (βλ. Robson, 2007, σσ.26-27). Μας λέει λοιπόν, ότι είναι αμφισβητήσιμο το κατά πόσο μπορεί η άμεση εμπειρία να προσφέρει μια αξιόπιστη επιστημονική γνώση. Επίσης, απορρίπτεται η θέση που θέλει την επιστήμη να ασχολείται μόνο με παρατηρήσιμα φαινόμενα και είναι αδύνατος ο διαχωρισμός της παρατήρησης από την θεωρία. Τέλος, δεν γίνεται να διαχωρίζονται τα γεγονότα από τις αξίες και δεν μπορούμε να παρατηρήσουμε τα κοινωνικά φαινόμενα χωρίς να λάβουμε υπόψη μας τον εσωτερικό κόσμο των ανθρώπων και τις ερμηνείες που αυτοί δίνουν.

Επίσης, σχετικά με τις κριτικές που έχουν ασκηθεί στις ποσοτικές μεθόδους έρευνας, ο ίδιος μας λέει ότι δεν μπορεί να κατανοηθεί η κοινωνική συμπεριφορά μέσα από ποσοτικές μετρήσεις και ότι με αυτόν τον τρόπο περιορίζεται η εμπειρία. Αυτό συμβαίνει, διότι η έρευνα καθοδηγείται σύμφωνα με ότι μπορεί να γίνει αντιληπτό από τις αισθήσεις και χρησιμοποιούνται μονάχα τυποποιημένα εργαλεία. Επιπλέον, η ποσοτική έρευνα αντιμετωπίζει τους ανθρώπους όπως τα φυσικά στοιχεία και όχι ως κοινωνικά και δρώντα πρόσωπα με επιθυμίες, αντιλήψεις και ενδιαφέροντα. Για την ποσοτική έρευνα, τα άτομα είναι επιστημονικά αντικείμενα και οι απόψεις τους δεν ενδιαφέρει να μελετηθούν εις βάθος. Τέλος, η τυποποίηση και η αποστασιοποίηση από το ερευνητικό αντικείμενο μετατρέπουν την κοινωνική πραγματικότητα σε ένα τεχνητό κόσμο και τα αποτελέσματα της έρευνας φαίνεται τελικά να μην είναι καθόλου αντικειμενικά.

Διαπιστώνουμε λοιπόν, ότι το Θετικιστικό Παράδειγμα και οι Ποσοτικές Μέθοδοι Έρευνας δεν είναι τα κατάλληλα εργαλεία για μια ολιστική προσέγγιση των Ψυχοπαιδαγωγικών φαινομένων. Αυτό, διότι θέλουμε να πλησιάσουμε το υποκείμενο και να λάβουμε σοβαρά υπόψη τις θέσεις του, αλλά και τον εσωτερικό του κόσμο, χωρίς να προσδοκούμε κατ' ανάγκη στο μετρήσιμο του αποτελέσματος.

Κριτικές όμως, έχουν ασκηθεί και στο Αντι-Θετικιστικό Παράδειγμα, οι περισσότερες από τις οποίες φαίνεται να εστιάζονται στο γεγονός της υπερβολής που παρουσιάζει η πλήρης εγκατάλειψη επιστημονικών διαδικασιών επαλήθευσης (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.60). Θεωρούμε ότι

σπουδαιότερη η κριτική που ασκήθηκε στον Αντι-Θετικισμό προέρχεται από τον Bernstein ο οποίος αναφέρει:

«Και τι γίνεται με την επιμονή των ερμηνευτικών μεθοδολογιών στη χρήση προφορικών αφηγήσεων, προκειμένου να φτάσουν στο νόημα των γεγονότων, των κανόνων και των προθέσεων; Δεν υπάρχουν κίνδυνοι; Οι υποκειμενικοί απολογισμοί είναι μερικές φορές ελλιπείς και μερικές φορές παραπλανητικοί.» (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.60)

«τα υπό διαπραγμάτευση νοήματα προϋποθέτουν μια δομή από νοήματα (και την ιστορία τους) που είναι ευρύτερη από την περιοχή της διαπραγμάτευσης. Δραστηριότητες τοποθετημένες μέσα σε καταστάσεις προϋποθέτουν μια κατάσταση. Προϋποθέτουν σχέσεις ανάμεσα σε καταστάσεις. Προϋποθέτουν δέσμες καταστάσεων.» (βλ. Cohen & Manion, 1994, σ.61)

Με άλλα λόγια, ο Bernstein θεωρεί ότι δεν μπορούμε να μελετήσουμε τις υποκειμενικές θέσεις και αντιλήψεις αποκομμένες από το περιβάλλον και τις συνθήκες μέσα στις οποίες βρίσκεται το υποκείμενο. Αυτό, διότι το άτομο ζει και δρα μέσα σε ένα πλαίσιο, το οποίο επηρεάζει αλλά και επηρεάζεται απ' αυτό.

Λαμβάνοντας υπόψη μας τους Αντικειμενικούς και τους Υποκειμενικούς τρόπους αντιμετώπισης της κοινωνικής πραγματικότητας, που αντιπροσωπεύουν τα ρεύματα του Θετικισμού και του Αντι-Θετικισμού, εμείς θα καταλήξουμε σε μια μεσαία λύση που αντιλαμβάνεται την κοινωνική πραγματικότητα Διυποκειμενικά και βασίζεται στο ρεύμα του Σχεσιακού Ρεαλισμού. Σύμφωνα με αυτό το ρεύμα, ο άνθρωπος είναι ένα «ανοιχτό σύστημα» που έχει πολλές διαστάσεις και δεν μπορούμε να το αντικειμενοποιήσουμε βάζοντάς του ταμπέλες, διότι ενδέχεται αλλάζοντας το κοινωνικό, ιστορικό ή πολιτισμικό πλαίσιο να αλλάξουν και οι απόψεις και οι αντιλήψεις του. Ο Σχεσιακός Ρεαλισμός αντιμετωπίζει τα φαινόμενα ολιστικά και σε αυτόν εντάσσονται οι Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές, Διαλογικές και Οικολογικές προσεγγίσεις. Σημασία λοιπόν εδώ, δεν έχει μόνο το υποκείμενο και τα βιώματά του, αλλά και το γενικότερο πλαίσιο μέσα στο οποίο επιβιώνει και αλληλεπιδρά. Υιοθετούμε, λοιπόν, ένα νέο παράδειγμα το οποίο δεν αποσκοπεί ούτε στην αναπαραγωγή του δυϊσμού, ούτε στην συνένωση των δυο πόλων, αλλά σε μια νέα και περισσότερο ώριμη μεθοδολογική και επιστημολογική οπτική. Ασπαζόμαστε, την σχετική θέση του Vygotsky που μας παραθέτει ο Μ. Δαφέρμος:

«ο Vygotsky θεωρούσε ότι ο αντικειμενισμός και ο υποκειμενισμός αλληλοπροϋποθέτουν και αλληλοσπορρίπτουν ο ένας τον άλλον» (βλ. Δαφέρμος, 2006, σ.146)

Πιστεύουμε ότι υπάρχει ανάγκη για κάποιες ποιοτικές μεθόδους έρευνας, οι οποίες θα έχουν τη δυνατότητα να διερευνήσουν ολιστικά - διϋποκειμενικά την κοινωνική πραγματικότητα των ανθρώπων. Οι ποιοτικές μέθοδοι έρευνας βοηθούν ώστε να περιγραφούν, να αναλυθούν και να ερμηνευτούν οι σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα στο υποκείμενο και το περιβάλλον του, δηλαδή κοινωνικά φαινόμενα καταστάσεων και ομάδων. Μέσα από αυτές, θέτονται βασικά ερευνητικά ερωτήματα που βοηθούν τον ερευνητή να κατανοήσει το «πώς» και το «γιατί» των φαινομένων, χωρίς να βασίζεται σε θετικά και ποσοτικά μοντέλα. Επιπλέον είναι ευέλικτες, αφού δίνουν την δυνατότητα στον ερευνητή να μελετήσει φαινόμενα, διαδικασίες και συμπεριφορές που δεν έχει προβλέψει (βλ. Ιωσηφίδης, 2003, σσ.17-20).

Πιο συγκεκριμένα, ο ερευνητής στις ποιοτικές μεθόδους έρευνας δεν είναι αντικειμενικός, αποστασιοποιημένος και αμερόληπτος παρατηρητής, όπως συμβαίνει στις ποσοτικές μεθόδους. Αντίθετα, δημιουργεί μια στενή σχέση με τα υποκείμενα της έρευνας, αλληλεπιδρά και μοιράζεται τα βιώματά τους μέσα από μια σχέση εμπιστοσύνης που αναπτύσσει με αυτά (βλ. Στάλικας, 2005, σ.183).

Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι άμεσος στόχος σε αυτές τις μεθόδους είναι η κατανόηση και η περιγραφή των φαινομένων και όχι να τα εξηγήσουν ή να τα γενικεύσουν (βλ. Στάλικας, 2005, σ.184).

### **5.5.3. Μεθοδολογικά Ζητήματα της Εργασίας μας**

Η καλύτερη κατανόηση των ποιοτικών μεθόδων έρευνας μας βοήθησε σημαντικά στην ερευνητική μελέτη των «Εναλλακτικών Ψυχοπαιδαγωγικών Προσεγγίσεων», που αποτέλεσαν το βασικό ενδιαφέρον μας στα πλαίσια του συγκεκριμένου μεταπτυχιακού προγράμματος. Διαπιστώσαμε λοιπόν, ότι οι ποιοτικές μέθοδοι έρευνας αποτελούν τα κατάλληλα εργαλεία για μια ολιστική και εις βάθος κατανόηση κοινωνικών, ανθρωπολογικών, και ψυχοπαιδαγωγικών φαινομένων. Μελετούν τον άνθρωπο διϋποκειμενικά, δηλαδή ως ενεργό μέλος μέσα στο ζωντανό περιβάλλον που το πλαισιώνει, στηριζόμενες στο παράδειγμα του Σχεσιακού Ρεαλισμού. Επιπλέον, βλέπουν τα φαινόμενα μέσα από τα μάτια των υποκειμένων, τα οποία αποτελούν λειτουργικούς φορείς ενός συγκεκριμένου κοινωνικού, ιστορικού και πολιτισμικού πλαισίου.

Ξεκινήσαμε λοιπόν αυτήν την εργασία με σκοπό να χρησιμοποιήσουμε μια μέθοδο έρευνας η οποία θα θέτει τον άνθρωπο στο πρώτο πλάνο του ερευνητή, θα τον μελετά ολιστικά, λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη τις θέσεις του γύρω από τον κόσμο και τη ζωή του. Θεωρούμε ότι η εθνογραφική προσέγγιση ως μια ποιοτική και ολιστική μέθοδος έρευνας, εξυπηρετεί το Παράδειγμα του Σχεσιακού Ρεαλισμού διότι δεν αγνοεί το όλο πλαίσιο των

υποκειμένων και δεν παρατηρεί τα φαινόμενα μονάχα από την υποκειμενική τους πλευρά, αλλά ούτε μονάχα από την αντικειμενική τους όψη, τα βλέπει ολιστικά - διυποκειμενικά. Είναι μια συστηματική ερευνητική προσέγγιση κοινωνικών φαινομένων και ομάδων και έχει ως στόχο την αναλυτική περιγραφή των τρόπων μέσα από τους οποίους τα υποκείμενα δημιουργούν τα κοινωνικά φαινόμενα της ομάδας τους και το νόημα που έχει γι' αυτά η κοινωνική ζωή και ο περιβάλλον κόσμος τους (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ.65). Σήμερα, αυτή η προσέγγιση δεν χρησιμοποιείται μονάχα από τους ανθρωπολόγους, αλλά εκτιμάται ως ιδιαίτερα αξιόλογο εργαλείο σε παιδαγωγικές, ψυχολογικές, κοινωνικές και άλλες μελέτες κοινωνικών φαινομένων (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ.15). Επιπλέον, ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα είναι η άποψη του Spradley (1980), ο οποίος μας λέει ότι η Εθνογραφία είναι ένα εργαλείο γι' αυτούς που ασχολούνται με τον άνθρωπο. Για παράδειγμα, στον παιδαγωγό προσφέρει την δυνατότητα να δει το σχολείο μέσα από τα μάτια των μαθητών (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ.65). Σε αυτήν την θέση θα μπορούσαμε προσθέσουμε ότι η εθνογραφική έρευνα βοηθάει τον παιδαγωγό να μελετήσει ολιστικά και να κατανοήσει καταστάσεις και προβληματισμούς, λαμβάνοντας υπόψην του το όλο πλαίσιο (αλληλεπιδράσεις παιδιών μεταξύ τους, αλληλεπιδράσεις με τον δάσκαλο, κτιριακές υποδομές, πρότυπα και στερεότυπα της μικροκοινωνίας κ.α.). Με άλλα λόγια η εθνογραφία ενδιαφέρεται για το «τι πραγματικά συμβαίνει» και το «πώς συμβαίνει», απορρίπτοντας την άποψη του θετικισμού που θέλει τα κοινωνικά φαινόμενα να βασίζονται σε νόμους γενικής ισχύος. Οι άνθρωποι συμπεριφέρονται σύμφωνα με τις προσωπικές τους νοηματοδοτήσεις στο εκάστοτε κοινωνικό πλαίσιο και ο εθνογράφος θα πρέπει να είναι παρόν στον χώρο που διαδραματίζονται τα κοινωνικά φαινόμενα και να τα προσεγγίσει εσωτερικά, ώστε να ανακαλύψει τι πραγματικά συμβαίνει στο συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο. Θα πρέπει να εξετάσει τα κίνητρα των κοινωνικών πράξεων, τον τρόπο σκέψης των μελών του συγκεκριμένου κοινωνικού πλαισίου, το είδος της κοινωνικής συμπεριφοράς με τα χαρακτηριστικά της και το είδος της κοινωνικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ.13).

Όμως για να γίνει αυτό, ο εθνογράφος ερευνητής θα πρέπει να διεισδύσει στην υποκειμενική ζωή των δρώντων προσώπων του συγκεκριμένου κοινωνικού πλαισίου, μια διαδικασία χρονοβόρα που απαιτεί πολύ καιρό στο πεδίο της έρευνας. Βασικά εργαλεία μιας εθνογραφικής έρευνας είναι η «Συμμετοχική Παρατήρηση» και η «Εθνογραφική Συνέντευξη». Η «Συμμετοχική Παρατήρηση», σύμφωνα με τον C. Robson, προϋποθέτει από τον ερευνητή να γίνει μέλος της υπό παρατήρηση ομάδας. Θα πρέπει να εισέλθει στο πεδίο, στον κοινωνικό και «συμβολικό» κόσμο των υποκειμένων, μαθαίνοντας τις κοινωνικές τους συμβάσεις, τις συνήθειές τους και τους τρόπους επικοινωνίας που έχουν, λεκτικούς ή μη. Επίσης, με αυτόν τον

τρόπο θα μπορέσει ο ερευνητής να καθορίσει τον ρόλο του μέσα στο πλαίσιο της ομάδας (βλ. Robson, 2007, σσ.372-373). Από την άλλη, η «Εθνογραφική Συνέντευξη» είναι συνήθως μια άτυπη συζήτηση, η οποία έχει μια τελείως φυσική μορφή, εφόσον ο ερευνητής είναι ενταγμένος και συμμετέχει στο πεδίο. Έτσι, θα μπορέσει να εντοπίσει και να μελετήσει το περιεχόμενο της πολλαπλής και διαφορετικής πραγματικότητας των υποκειμένων στο πλαίσιο που ερευνάται (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ.98). Πέραν των θεμελιωδών εργαλείων που αναφέραμε, ο ερευνητής μπορεί να χρησιμοποιήσει και άλλες μεθόδους (π.χ. απλή παρατήρηση ή τυποποιημένη συνέντευξη), αλλά και οποιεσδήποτε πηγές πληροφόρησης ή άλλα ερευνητικά δεδομένα κρίνει απαραίτητα. Με αυτόν τον τρόπο, η εθνογραφία αποκτά έναν ενορατικό χαρακτήρα και ο ερευνητής αναπτύσσει έναν «εσωτερικό διάλογο» με το υλικό του, συντελώντας στην αξιοπιστία και στην εγκυρότητα των δεδομένων (βλ. Πηγιάκη, 1988, σσ.72-74).

Η παρούσα έρευνα αν και ξεκίνησε ως εθνογραφική μελέτη δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως τέτοια, παρόλο που έχουμε χρησιμοποιήσει αρκετές από τις μεθόδους που χρησιμοποιεί και η εθνογραφική έρευνα και είναι πολύ κοντά στους στόχους που αυτή θέτει. Πιο συγκεκριμένα στην παρούσα εργασία τα μεθοδολογικά μας εργαλεία είναι τρία.

1. Ατομική Ημιδομημένη Κλινική Συνέντευξη
2. Παρατήρηση στο Παιχνίδι των Παιδιών
3. Ίχνογραφικές αναπαραστάσεις

Γιατί όμως δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως εθνογραφική η μελέτη μας; Η εθνογραφική έρευνα όπως είδαμε δεν είναι μια απλή μέθοδος έρευνας, όπως είναι τόσο η παρατήρηση όσο και η συνέντευξη αλλά περιλαμβάνει ολόκληρες ερευνητικές στρατηγικές. Επιπλέον σε αντίθεση με την εθνογραφία, η παρούσα μελέτη δεν εξετάζει τα φαινόμενα στο φυσικό τους περιβάλλον. Εδώ λοιπόν το πλαίσιο παρατήρησης είναι τεχνητό, αφού το πεδίο παρατήρησης παρόλο που είναι ένας χώρος στα πλαίσια της τάξης του νηπιαγωγείου το παιχνίδι των παιδιών εξελίσσεται σε ένα ειδικά κατασκευασμένο σκηνικό που εξυπηρετεί την παρατήρησή του. Επιπλέον τόσο τα εργαλεία, όσο ο αριθμός και το φύλο των παιδιών στο παιχνίδι ήταν κάτι το οποίο όριζε κάθε φορά ο ερευνητής. Αυτά τα δεδομένα κάνουν την παρατήρηση στο πεδίο περισσότερο πειραματική.

Παρόλα αυτά όμως ο ερευνητικός μας σχεδιασμός βασίζεται σε ένα πολυμεθοδολογικό μοντέλο έρευνας (Μεθοδολογική Τριγωνοποίηση) που θεωρούμε ότι θα μας βοηθήσει να έχουμε μια ολιστική και εις βάθος κατανόηση των ψυχοπαιδαγωγικών φαινομένων που σχετίζονται με το έμφυλο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες. Μελετάμε διυποκειμενικά τις επιλογές, το παιχνίδι και τις αφηγήσεις των παιδιών, δηλαδή το αντιμετωπίζουμε ως ενεργό μέλος μέσα στο ζωντανό περιβάλλον που το πλαισιώνει, στηριζόμενοι

στο παράδειγμα του Σχεσιακού Ρεαλισμού. Επιπλέον, προσπαθούμε να δούμε τα φαινόμενα μέσα από τα μάτια των υποκειμένων, τα οποία αποτελούν λειτουργικούς φορείς ενός συγκεκριμένου κοινωνικού, ιστορικού και πολιτισμικού πλαισίου.



## **ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ**

### **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ**

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6<sup>ο</sup>

### Η ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΚΟΥΚΛΑ ΤΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ: ΣΚΕΨΕΙΣ, ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

#### 6.1. Εισαγωγή

Στην Πρώτη Φάση του Α Μέρους της Έρευνας αυτής, όπως αναφέρουμε και στον ερευνητικό μας σχεδιασμό, τα παιδιά παρακολούθησαν στο χώρο του σχολείου τους μια κουκλοθεατρική παράσταση και στη συνέχεια ακολούθησαν ημιδομημένες κλινικές συνεντεύξεις, ατομικά για κάθε παιδί.

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά, στα ερωτήματα αυτά, καταλήγουμε στα αποτελέσματα που ακολουθούν σχετικά με την Κούκλα του Κουκλοθέατρου.

#### 6.2. Λόγοι για τους οποίους Άρεσει μια Κουκλοθεατρική Παράσταση στα Παιδιά

Ζητήσαμε από τα υποκείμενα της έρευνας μας να μας πουν, το καθένα ξεχωριστά, αν τους άρεσε η κουκλοθεατρική παράσταση που είδαν, γιατί τους άρεσε ή όχι και τι ήταν αυτό που τους άρεσε περισσότερο. Μέσα από τις αναλύσεις που κάναμε στις απαντήσεις που έδωσαν τα παιδιά καταλήγουμε ότι σε όλα τα παιδιά της έρευνάς μας άρεσε η παράσταση με τις κούκλες που παρακολούθησαν. Πιο συγκεκριμένα δημιουργήσαμε τις παρακάτω κατηγορίες για τους λόγους που τα ίδια μας ανέφεραν ότι τους άρεσε η παράσταση και πιο συγκεκριμένα τι ήταν αυτό που τους άρεσε περισσότερο.

##### 6.2.1. Οι Κούκλες Γοητεύουν με την Εμφάνισή τους τα Παιδιά

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι τους άρεσε η παράσταση που είδαν γιατί είχε όμορφες κούκλες, κούκλες με ωραία μαλλιά, κούκλες μεγάλες, κούκλες που έχουν κάτι ενδιαφέρον για τα ίδια.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Σου άρεσε η παράσταση που είδες;

-Ναι.  
-Γιατί σου άρεσε;  
-Γιατί είχε μια πολύ όμορφη κοπέλα και μου άρεσε η κοπέλα.»  
(υποκείμενο ΝΚ1)

«-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτό που είδες;  
-Μου άρεσε περισσότερο το μικρό παιδί.  
-Το κοριτσάκι;  
-Ναι.  
-Γιατί σου άρεσε;  
-Επειδή είχε κόκκινα μαλλιά, όπως αυτή την κούκλα.»  
(υποκείμενο ΝΑ2)

### 6.2.2. Οι Δράσεις των Κούκλων στην Παράσταση Γοητεύουν τα Παιδιά

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας είπαν ότι τους άρεσε η παράσταση που είδαν γιατί οι κούκλες που παίζαν σε αυτήν έκαναν κάτι, ένιωθαν κάτι ή έλεγαν κάτι.

Εντοπίσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Σου άρεσε η παράσταση που είδες;  
-Ναι.  
-Γιατί σου άρεσε;  
-Επειδή είχε το Θεό.  
-Είχε το Θεό; Δηλαδή;  
-Τι δηλαδή;  
-Δηλαδή τι σου άρεσε στο Θεό;  
-Που έκανε όλο μάγια.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Και μετά που είδες την παράσταση τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτό που είδες;  
-Μου άρεσε το φίδι.  
-Σου άρεσε το φίδι; Γιατί;  
-Γιατί είπε αστεία.  
-Έλεγε αστεία;  
-Ναι.  
-Και τι άλλο σου άρεσε;  
-Μου άρεσε και η κούκλα.  
-Ποια κούκλα σου άρεσε;  
-Αυτή με αυτά.  
-Τι αυτά;  
-Τα μαλλιά.

- Τι μαλλιά είχε;
- Σκούρα.
- Και γιατί σου άρεσε αυτή η κούκλα;
- Γιατί ήταν πολύ όμορφη και είπε «Αχ φοβάμαι το σκοτάδι!»  
(υποκείμενο ΝΑ4)

### **6.2.3. Το Περιεχόμενο της Ιστορίας που Ξετυλίγεται μέσω των Δράσεων των Κούκλων στην Παράσταση Γοητεύει τα Παιδιά**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας είπαν ότι τους άρεσε η παράσταση που είδαν λόγο κάποιου ηθικού διδάγματος ή συμπεράσματος που βγήκε από συγκεκριμένες δράσεις των κούκλων.

Εντοπίσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή την παράσταση;
- Όταν ο άγγελος βοηθούσε όλους τους ανθρώπους.
- Και γιατί σου άρεσε αυτό;
- Επειδή όταν πήγα εγώ στην εκκλησία είπαν ότι πρέπει να αγαπάμε το Χριστό.»  
(υποκείμενο ΝΑ1)

- «-Γιατί σου άρεσε η παράσταση που είδαμε;
- Γιατί είχε το κρεβατάκι της κούκλας και την κούκλα. Ήταν πολύ όμορφη η κούκλα και της έμαθε ο άγγελος της κούκλας τόσα πολλά για να μη φοβάται.
- Τι της έμαθε;
- Της έμαθε για μια να μη φοβάται στο σκοτάδι.»  
(υποκείμενο ΝΚ1)

### **6.2.4. Η Επαφή με τις Κούκλες Γοητεύει τα Παιδιά**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας είπαν ότι τους άρεσε η παράσταση που είδαν διότι θέλουν να παίζουν τα ίδια με κούκλες, τους αρέσει να παίζουν κουκλοθέατρο και να δημιουργούν ιστορίες, τους άρεσε που βγήκαν οι κούκλες στο τέλος της παράστασης και έπαιξαν τα παιδιά, τους άρεσε που βάλαν τις κούκλες στα χεράκια τους.

Εντοπίσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Σου άρεσε η παράσταση που είδες;
- Ναι.
- Γιατί;
- Γιατί μου αρέσουν τα κουκλοθέατρα.

- Γιατί σου αρέσει το κουκλοθέατρο;
- Ε για να παίζω, για να κάνω ιστορίες με ανθρώπους
- Να φτιάχνεις ιστορίες;
- Να λέω.
- Να λες ιστορίες με τις κούκλες σου αρέσει;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΑ3)

- «-Σου άρεσε η παράσταση που είδες;
- Ναι.
- Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτό που είδες;
- Που παίζανε τα παιδάκια.
- Ποια παιδάκια παίζανε;
- Οι φιλενάδες μου.» (υποκείμενο ΝΚ4)

### **6.3. Οι Λόγοι για τους οποίους Αρέσει μια Κούκλα Κουκλοθέατρου στα Παιδιά**

Ζητήσαμε από τα υποκείμενα της έρευνας να μας πουν, το καθένα ξεχωριστά, αν τους άρεσαν οι κούκλες που είδαν στην κουκλοθεατρική παράσταση, γιατί τους άρεσαν ή όχι, ποια κούκλα τους άρεσε περισσότερο και γιατί. Μέσα από τις αναλύσεις που κάναμε στις απαντήσεις που έδωσαν τα παιδιά καταλήγουμε ότι σε όλα τα παιδιά της έρευνάς μας άρεσαν οι κούκλες που παρακολούθησαν στην παράσταση. Πιο συγκεκριμένα δημιουργήσαμε τις παρακάτω κατηγορίες για τους λόγους που τα ίδια μας ανέφεραν ότι κάποιες κούκλες τους άρεσαν και πιο συγκεκριμένα τι ήταν αυτό που τους άρεσε περισσότερο σε αυτές.

#### **6.3.1. Παιδιά που τους Αρέσει μια Κούκλα Κουκλοθέατρου διότι είναι Όμορφη**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι τους άρεσε μια τουλάχιστον από τις κούκλες του κουκλοθέατρου που παρακολούθησαν γιατί είτε είναι όμορφη, είτε έχει κάποιο χαρακτηριστικό που αυτοί θεωρούν όμορφο.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Σου άρεσαν οι κούκλες;
- Ναι, μόνο οι κούκλες μου άρεσαν απ' ότι είδα.
- Γιατί σου άρεσαν οι κούκλες;
- Γιατί το μικρό κοριτσάκι ήταν πανέμορφο. Και τώρα την ξεμάλλιασαν.
- Γιατί σου άρεσε αυτό το μικρό κοριτσάκι;

-Γιατί είχε κόκκινα μαλλιά και έχει κάτι υπέροχα μάτια.»  
(υποκείμενο ΝΑ2)

«-Σου άρεσαν οι κούκλες;

-Ναι.

-Γιατί σου άρεσαν;

-Επειδή ήταν όμορφες.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Ποια κούκλα σου άρεσε περισσότερο;

-Το αγγελάκι.

-Γιατί σου άρεσε το αγγελάκι;

-Γιατί είχε φτερά.» (υποκείμενο ΝΚ4)

«-Ποια κούκλα σου άρεσε περισσότερο;

-Ναι ο κροκόδειλος.

-Γιατί σου άρεσε αυτή η κούκλα;

-Γιατί έχει μεγάλα δόντια.» (υποκείμενο ΝΑ3)

### **6.3.2. Παιδιά που τους Άρεσει το Ζωντάνεμα της Κούκλας του Κουκλοθέατρου**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι τους άρεσε μια τουλάχιστον από τις κούκλες της παράστασης κουκλοθέατρου που παρακολούθησαν διότι είτε έκανε κάτι συγκεκριμένο είτε είπε κάτι συγκεκριμένο.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Σου άρεσαν οι κούκλες;

-Ναι.

-Γιατί;

-Μόνο αυτή που είχε φτερά είπε μια ιστορία στο κορίτσι και ηρέμησε.

-Σου άρεσε δηλαδή αυτή που είχε φτερά γιατί είπε μια ιστορία στο κορίτσι και ηρέμησε;

-Ναι.

-Κάποια άλλη κούκλα σου άρεσε;

-Ναι.

-Ποια;

-Ο Θεός.

-Και γιατί σου άρεσε αυτός;

-Επειδή είπε ο άλλος ο Χριστός ότι βοηθάει όλα τα παιδιά.

-Κάτι άλλο που σου άρεσε σε αυτόν;

-Μου άρεσε και το δέντρο.

- Γιατί;
- Που δεν ήταν σε λίγο εκεί, το κορίτσι.
- Τι σου άρεσε δηλαδή;
- Όταν ο ένας που είπε ότι θα την ονομάσει.
- Που είπε πως θα την ονομάσει; Δεν κατάλαβα. Τι εννοείς;
- Που είπε ότι θα της βρει ένα όνομα, γιατί το κορίτσι είπε ότι δεν έχει κανένα όνομα.» (υποκείμενο ΝΑ1)

- «-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;
- Ναι αλλά το κοριτσάκι το πρώτο πρώτο.
- Γιατί σου άρεσε πολύ αυτό το κοριτσάκι;
- Επειδή μιλούσε και είπε κάτι.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### **6.3.3. Παιδιά που τους Αρέσει μια Κούκλα Κουκλοθέατρου γιατί Δεν Έχουν ίδια ή παρόμοια στο Σπίτι τους**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι τους άρεσε μια τουλάχιστον από τις κούκλες που είδαν στην κουκλοθεατρική παράσταση γιατί τα ίδια δεν έχουν τέτοιες κούκλες στο σπίτι τους.

Εντοπίσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκει 1 παιδί (1 κορίτσι, 0 αγόρια) που σημαίνει 12,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 0% αγόρια).

### **6.3.4. Παιδιά που τους Αρέσει μια Κούκλα Κουκλοθέατρου λόγω του Τρόπου που Παίζεται, του Τρόπου που τη Χειρίζεται ο Κουκλοπαίχτης**

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι τους άρεσε μια κούκλα κουκλοθέατρου διότι για να κινηθεί χρειάζεται είτε να μπουν μέσα σε αυτή τα χέρια, είτε οι άνθρωποι που είναι μέσα στο κουκλοθέατρο έπρεπε να κρατούσαν κάποια ξυλάκια για να τις μετακινήσουν.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Ένα χαρακτηριστικό παραδείγματα είναι το ακόλουθο:

- «-Ποια κούκλα σου άρεσε περισσότερο;
- Μου άρεσε και η κοπέλα με τα μαλλιά τα κόκκινα και το αγόρι που... θυμάμαι και το φίδι που είπε της κοπέλας να φάει από το δέντρο για να φύγουν όλοι από αυτή τη χώρα και να μείνει μόνο το φίδι.
- Είχαν κάτι όμορφο πάνω τους αυτές οι κούκλες; Τι σου άρεσε πάνω σε αυτές ;
- Μου άρεσε και ο άγγελος τον φορούσε, είχε ένα ξυλάκι εκεί και έβαζαν το δάχτυλό τους εκεί για να μην τους βλέπουνε και μετά μμμ ε... α! Μου άρεσε και το φίδι αλλά και το δέντρο.
- Γιατί όμως αυτά σου άρεσαν; Τι σου άρεσε σε αυτά;
- Πως βάζαν το δέντρο;

- Δεν ξέρω. Πώς νομίζεις εσύ;
- Α ναι ξέρω... εγώ νομίζω το βάζαν έτσι να, είχαν από κάτω ένα τέτοιο και το κλείναν το δέντρο και μετά το ανοίγαν και μπήκε.
- Τι τέτοιο;
- Παίρναν τις κούκλες και βάζαν τα χέρια τους έτσι και παίζαν έτσι. Αυτά δεν είχαν στο χέρι τους, έτσι δεν βάζουμε στις κούκλες; (δείχνει τα τρία δάχτυλα μέσο, δείκτη και αντίχειρα)
- Α με τα δαχτυλάκια αυτά;
- Αυτά μόνο ε;
- Αυτά τα τρία μόνο;
- Αυτό είναι το κεφάλι (δείχνει τον δείκτη) αυτό το χέρι (δείχνει τον αντίχειρα) και αυτό το χέρι (δείχνει τον μέσο).» (υποκείμενο ΝΚ1)

#### **6.4. Συναισθήματα που Προκλήθηκαν στα Παιδιά από το Ζωντάνεμα της Κούκλας του Κουκλοθέατρου**

Επίσης στα πλαίσια αυτής της πρώτης φάσης ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν αν βαρέθηκαν κάποια στιγμή στην παράσταση, αν φοβήθηκαν, αν ένιωσαν ότι οι κούκλες αυτές είχαν κάτι μαγικό και αν θα ήθελαν να έχουν και αυτά τέτοιου είδους κούκλες. Από την ανάλυση στις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά καταλήγουμε στις παρακάτω κατηγορίες σχετικά με τα συναισθήματα που προκλήθηκαν στα παιδιά από το ζωντάνεμα της κούκλας του κουκλοθέατρου.

##### **6.4.1. Παιδιά που Αισθάνθηκαν Φόβο κατά τη Διάρκεια της Κουκλοθεατρικής Παράστασης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι φοβήθηκαν κάποια στιγμή της παράστασης, είτε γιατί υπήρχε σκοτάδι, είτε γιατί κάποια κούκλα είχε πολύ ρεαλιστικά χαρακτηριστικά.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Φοβήθηκες κάποια στιγμή;
- Ναι.
- Γιατί;
- Γιατί ήταν το φίδι σε αυτή την παράσταση.
- Και ήταν τρομακτικό;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΑ2)

«-Φοβήθηκες κάποια στιγμή;



- Ναι.
- Γιατί;
- Γιατί μόνο σκοτάδι ήταν όταν άρχισε.» (υποκείμενο ΝΚ4)

#### **6.4.2. Παιδιά που ανέφεραν ότι Δεν Υπήρχε Λόγος να Φοβηθούν κατά τη Διάρκεια της Κουκλοθεατρικής Παράστασης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν φοβήθηκαν διότι όλο αυτό ήταν ψεύτικο, οι κούκλες κινούνταν από τους ανθρώπους που βρίσκονταν από πίσω.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «Φοβήθηκες κάποια στιγμή;
- Όχι. Τι δηλαδή;
- Μπορεί με τις κούκλες ας πούμε.
- Α, αληθινό κουκλοθέατρο ήταν για φοβάμαι;
- Ήταν κουκλοθέατρο.
- Ψεύτικο δεν ήταν;
- Οι κούκλες;
- Ναι, ψέμα.
- Ναι ψεύτικες ήταν. Ποιοι τις κινούσαν;
- Οι άνθρωποι.
- Οι άνθρωποι από πίσω ε;
- Αν ήταν αληθινοί θα είχαν και πόδια.» (υποκείμενο ΝΚ2)

#### **6.4.3. Παιδιά που Ένωσαν Βαρετά κατά τη Διάρκεια της Κουκλοθεατρικής Παράστασης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι κάποια στιγμή της κουκλοθεατρικής παράστασης βαρέθηκαν είτε γιατί ήταν πολύ το έργο, είτε γιατί νύσταξαν, είτε γιατί καθόταν πολύ ώρα, είτε γιατί κουράστηκαν.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Βαρέθηκες κάποια στιγμή;
- Ναι.
- Γιατί;
- Ε γιατί καθόμασταν πολύ ώρα.» (υποκείμενο ΝΚ4)

- «-Βαρέθηκες κάποια στιγμή;
- Βαρέθηκα για μια στιγμή.
- Γιατί;
- Γιατί ήταν πολύ.» (υποκείμενο NA2)

#### **6.4.4. Παιδιά που Δεν Ένιωσαν Βαρετά κατά τη Διάρκεια της Κουκλοθεατρικής Παράστασης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν βαρέθηκαν καθόλου κατά τη διάρκεια της παράστασης του κουκλοθέατρου γιατί τους άρεσε, γιατί παίζανε με τις κούκλες, γιατί υπήρχαν πολλές κούκλες, γιατί οι κούκλες δρούσαν με διαφόρους τρόπους.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (1 κορίτσι, 3 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Βαρέθηκες κάποια στιγμή;
- Καθόλου δε βαρέθηκα.
- Γιατί;
- Γιατί παίζανε με τις κούκλες. Μου αρέσει να παίζω με τις κούκλες, μου αρέσει πολύ γι' αυτό δεν κουράζομαι.» (υποκείμενο NA3)

- «-Βαρέθηκες κάποια στιγμή;
- Όχι.
- Γιατί;
- Επειδή μου άρεσε.
- Γιατί σου άρεσε;
- Επειδή είχε πολλές κούκλες.» (υποκείμενο NA1)

#### **6.4.5. Παιδιά που Ένιωσαν ότι υπήρχε κάτι Μαγικό στις Κούκλες την ώρα της Κουκλοθεατρικής Παράστασης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι ένιωσαν κάτι μαγικό στις κούκλες της κουκλοθεατρικής παράστασης, είτε λόγω της ομορφιάς τους, είτε εξαιτίας του τρόπου που δρούσαν.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές;
- Ναι.
- Τι μαγικό είχαν; Γιατί;
- Εγώ ξέρω ένα μαγικό από τον άγγελο.

- Τι μαγικό;
- Που πέταγε. Ξέρω πως πέταγε ο άγγελος.
- Πως πέταγε;
- Πιάστηκε από πίσω και κουνάγανε τα φτερά του. Έτσι κάνανε και τα φτερά κουνούσαν.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές;

- Ναι.
- Τι μαγικό είχαν;
- Είχαν μαγικό τα όμορφα μαλλιά τους, τα όμορφα νύχια τους, τα όμορφα μαλλιά τους.
- Και γιατί είναι μαγικά αυτά;
- Γιατί είναι πολύ όμορφα.» (υποκείμενο ΝΑ2)

#### **6.4.6. Παιδιά που Δεν Ένωσαν το Αίσθημα της Μαγείας καθώς Παρακολουθούσαν την Κουκλοθεατρική Παράσταση**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν υπήρχε κάτι μαγικό σε όλο αυτό που είδαν διότι υπήρχαν άνθρωποι που δεν φαινότουσαν αλλά αυτοί κινούσαν όλες τις κούκλες της παράστασης.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές;

- Ε, μ όχι.
- Όχι; Γιατί;
- Μα δεν ήταν πίσω από τον άγγελο και κάναν κάτι διάφορα;
- Τι;
- Πράγματα έτσι.
- Ποιος τα έκανε αυτά τα πράγματα;
- Δεν τα έκανε... δυο ήταν;
- Δυο τι;
- Δυο άνθρωποι παίζανε;
- Α, ήταν δυο άνθρωποι που βάζαν τα χέρια τους μέσα και το παίζαν, αυτό θες να μου πεις;
- Ναι!
- Γι' αυτό δεν ήταν μαγικό; Δεν έγινε από μόνο του, θες να μου πεις, δεν έπαιζαν μόνες τους οι κούκλες;
- Όχι.
- Τους έβλεπες εσύ όμως αυτούς τους ανθρώπους που παίζαν τις κούκλες;
- Α εγώ τους έβλεπα. Έβλεπα που κλείναν την κουρτίνα και φαίνονταν μαύροι.
- Α, ήταν ντυμένοι στα μαύρα; Φορούσαν μαύρα ρούχα εννοείς;

-Όχι, δεν κλείσαν την κουρτίνα και μετά μου φάνηκε λίγο ο άνθρωπος μαύρος γιατί ήταν η κουρτίνα μαύρη ε;

-Α, αυτό.

-Και βλέπω τις γραμμές τώρα στην κοπέλα και γι' αυτό γνωρίζω ότι ήταν αυτοί οι δυο τους.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές;

-Όχι.

-Γιατί;

-Επειδή δεν κάνανε μαγικά, ήταν οι άνθρωποι εκεί και δεν κάνανε. Αυτοί κρατούσαν τις κούκλες.» (υποκείμενο ΝΑ1)

#### **6.4.7. Παιδιά που Ένωσαν την Ανάγκη να Αποκτήσουν και αυτά μια Κούκλα Κουκλοθέατρου γιατί Δεν Έχουν**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι θα ήθελαν να έχουν μια κούκλα όπως αυτές που παρακολούθησαν στην κουκλοθεατρική παράσταση διότι δεν έχουν καμία τέτοια κούκλα στο σπίτι τους.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;

-Ναι.

-Γιατί;

-Γιατί μου αρέσουν οι κούκλες, δεν έχω καμία σπίτι μου.»

(υποκείμενο ΝΑ1)

«-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;

-Ναι, η μαμά μου είπε ότι θα μου πάρει μια μέρα ένα κουκλοθέατρο.»

(υποκείμενο ΝΚ1)

#### **6.4.8. Παιδιά που Ένωσαν την Ανάγκη να Αποκτήσουν και αυτά μια Κούκλα Κουκλοθέατρου για να Παιίζουν Κουκλοθέατρο**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι θα ήθελαν να έχουν και αυτά μια κούκλα κουκλοθέατρου για να την εμψυχώνουν κάνοντάς την να μιλάει, να αφηγείται ιστορίες, να κάνει αστεία κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;
- Δεν έχω.
- Θα ήθελες να έχεις;
- Ναι αλλά δεν έχω.
- Γιατί θα ήθελες να έχεις;
- Για να έλεγα ιστορίες με τον ξάδερφό μου.» (υποκείμενο ΝΑ3)

- «-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;
- Ποια;
- Μια από αυτές.
- Το φίδι.
- Γιατί θα ήθελες να έχεις το φίδι;
- Γιατί έλεγε αστεία.» (υποκείμενο ΝΑ4)

#### **6.4.9. Παιδιά που Δεν Ένιωσαν την Ανάγκη να Αποκτήσουν μια Κούκλα Κουκλοθέατρου**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δε θα ήθελαν να αποκτήσουν μια κούκλα κουκλοθέατρου γιατί προτιμούν να παίζουν με τις βιομηχανικές κούκλες που είναι πιο όμορφες.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκει 1 παιδί (0 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 12,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα όπως αυτές που είδαμε στο κουκλοθέατρο;
- Θα ήθελα να έχω μια κούκλα όπως αυτή για παράδειγμα (δείχνει την κούκλα Κ14)
- Όπως την Barbie αυτή με τα μακριά μαλλιά;
- Ναι.
- Δεν θα ήθελες μια κούκλα όπως αυτές τους κουκλοθέατρου;
- Όχι δεν θα ήθελα.
- Γιατί;
- Γιατί δεν είναι και τόσο όμορφη όπως είναι η Barbie.» (υποκείμενο ΝΑ2)

#### **6.5. Προηγούμενη Επαφή και Γνώσεις των Παιδιών σχετικά με την Κούκλα του Κουκλοθέατρου**

Επιπλέον, στη φάση αυτή θελήσαμε να μάθουμε αν τα παιδιά είχαν προηγούμενη επαφή με κούκλες αυτού του είδους. Για το λόγο αυτό ρωτήσαμε αν έχουν στην τάξη τους τέτοιες κούκλες, αλλά και αν ξέρουν πως αυτές κινούνται. Από την ανάλυση των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά δημιουργούνται οι παρακάτω κατηγορίες.

### **6.5.1. Παιδιά που Ανέφεραν ότι Δεν Έχουν στο Σχολείο τους Κούκλες Κουκλοθέατρου**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν έχουν δει τέτοιου είδους κούκλες στην τάξη τους. Παρόλα αυτά σημειώνουμε εδώ ότι στην τάξη υπάρχουν οι κλασικές πλαστικές κούκλες κουκλοθέατρου που αποστέλλει σε κάθε δημόσια σχολική μονάδα ο Ο.Σ.Κ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια) δεν έχουν παρατηρήσει τις κούκλες κουκλοθέατρου που έχει η τάξη του δημόσιου νηπιαγωγείου που φοιτούν.

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Έχετε στην τάξη σας τέτοιες κούκλες;

-Τσου.

-Θα ήθελες να έχετε;

-Θα ήθελα.

-Γιατί;

-Επειδή μου αρέσουν τόσο πολύ.» (υποκείμενο ΝΚ3)

«-Έχετε στην τάξη σας τέτοιες κούκλες;

-Όχι δεν έχουμε.

-Θα ήθελες να είχατε;

-Ναι.

-Γιατί;

-Γιατί μου αρέσουν.» (υποκείμενο ΝΚ4)

### **6.5.2. Παιδιά που Ανέφεραν ότι Έχουν Κούκλες Κουκλοθέατρου στο Σχολείο τους Αλλά Είναι Διαφορετικές και οι Συνθήκες Δεν Ευνοούν το Παιχνίδι τους**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι έχουν κάποιες κούκλες κουκλοθέατρου στην τάξη τους όμως κάποιες είναι διαφορετικές, είναι από άλλο υλικό, δεν έχουμε κουκλοθέατρο για να τις παίξουμε.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Έχετε στην τάξη σας τέτοιες κούκλες;

-Δεν θυμάμαι... μερικές έχουμε.

-Μοιάζουν με αυτές που είδαμε;

- Ε όχι όλες μερικές μοιάζουνε.
- Σε τι μοιάζουνε;
- Μερικές δε μοιάζουνε και μερικές μοιάζουνε.
- Γιατί;
- Γιατί δεν είναι ίσα.
- Τι εννοείς δεν είναι ίσες;
- Μερικές δεν είναι ίδιες και μερικές είναι.» (NA4)

- «-Τις παίζατε τις κούκλες αυτές;
- Εγώ δεν τις έπαιζα χωρίς κουκλοθέατρο, μόνο κρυβόμουν πίσω από τον καναπέ.
- Δεν έχουμε κουκλοθέατρο γι' αυτό δεν τις έπαιζες;
- Ναι.
- Κρυβόσουν πίσω από τον καναπέ και τι έκανες;
- Και έκλεινα, άμα έκλεινα το καπάκι του από πάνω από το που το ανοίγουμε και σώνουμε τα τέτοια και αυτό.
- Και τι έκανες με την κούκλα πίσω από τον καναπέ;
- Έκανα πως ήταν παιχνίδι.
- Α έπαιζες; Τι ήταν δηλαδή ο καναπές στο παιχνίδι σου;
- Κουκλοθέατρο. Και έβαζα απάνω το χέρι μου και έπαιζε η κούκλα.»  
(υποκείμενο NK1)

### **6.5.3. Παιδιά που Ανέφεραν ότι Γνωρίζουν Πως Κινούνται οι Κούκλες του Κουκλοθέατρου**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν όλα τα υποκείμενα της έρευνάς μας διότι όλα μας ανέφεραν ότι κατά κάποιο τρόπο γνωρίζουν πως κινούνται και ζωντανεύουν αυτού του είδους οι κούκλες.

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 8 παιδιά (4 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 100% του συνόλου (50% κορίτσια και 50% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Ξέρεις πως κινούνται αυτές οι κούκλες;
- Ναι. Τις βάζουμε στο χέρι και μιλάνε, εμείς μιλάμε, μιλάμε εμείς και κάνουν έτσι και κουνάνε. Και λέμε ότι μιλάνε αυτές.
- Αλλά δεν μιλάνε αυτές;
- Όχι εμείς μιλάμε αλλά λέμε ότι μιλάνε αυτές.
- Και με τα χέρια μας τι κάνουμε;
- Κουνάμε έτσι κουνάμε.
- Τι κουνάμε;
- Τις κούκλες.» (υποκείμενο NA3)

«-Ξέρεις πως κινούνται αυτές οι κούκλες;

-Ε, βάζουν τα χέρια τους και τις πιάνουν και παίζουν.»  
(υποκείμενο ΝΚ2)

«-Ξέρεις πως κινούνται αυτές οι κούκλες;

-Ναι.

-Πώς;

-Βάζεις το χέρι σου και τις κουνάς με το χέρι σου.»

(υποκείμενο ΝΑ1)

## **6.6. Γνώσεις και Διάθεση των Παιδιών για Κατασκευή και Χρήση της Χειροποίητης Κούκλας Κουκλοθέατρου**

Τέλος σε αυτήν την πρώτη φάση της έρευνάς μας θελήσαμε να μάθουμε αν γνωρίζουν τα παιδιά ότι μπορούν να κατασκευάσουν τα ίδια κούκλες κουκλοθέατρου και αν θα τους άρεσε να φτιάξουν και να έχουν τη δική τους κούκλα κουκλοθέατρου. Από την ανάλυση των απαντήσεων που έδωσαν τα υποκείμενα της έρευνάς μας καταλήγουμε στις ακόλουθες κατηγορίες.

### **6.6.1. Παιδιά που Θέλουν να Κατασκευάσουν Κούκλες Κουκλοθέατρου**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι θέλουν να φτιάξουν κούκλες κουκλοθέατρου χωρίς να εντοπίζουν κάποιες ιδιαίτερες δυσκολίες σε αυτό.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (3 κορίτσια, 0 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 0% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

-Μ... Θέλω να φτιάξουμε όλα τα παιδάκια.

-Ναι θα μπορούσατε όλα τα παιδάκια να φτιάξετε, το ξέρεις;

-(Κάνει θετικό νεύμα)

-Θες να φτιάξουμε μια μέρα στην τάξη μας;

-Ναι, να τη στολίσουμε.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### **6.6.2. Παιδιά που Θέλουν να Κατασκευάσουν Κούκλες Κουκλοθέατρου Αλλά Πιστεύουν ότι Είναι Μικροί για να τα Καταφέρουν ή Χρειάζονται τη Βοήθεια της Μαμάς**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν μπορούν να κάνουν μια τέτοια κατασκευή μόνα τους και γι' αυτό το λόγο θα πρέπει να πουν στη μαμά τους να τους βοηθήσει, αλλά και τα υποκείμενα που θεωρούν ότι πρέπει να μεγαλώσουν για να τα καταφέρουν.



Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (1 κορίτσι, 3 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Σου αρέσουν αυτές οι κούκλες του κουκλοθέατρου;

-Ναι.

-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

-Όχι δεν μπορούσα, πρέπει να πω στη μαμά μου να μου φτιάξει.»

(υποκείμενο ΝΑ4)

«-Σου αρέσουν;

-Ναι.

-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

-Δεν μπορώ γιατί δεν μου τις φτιάχνει η μαμά μου.» (υποκείμενο ΝΑ3)

### **6.6.3. Παιδιά που Θέλουν Αλλά Πιστεύουν ότι Δεν Μπορούν να Κατασκευάσουν Κούκλες Κουκλοθέατρου Μόνα τους**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι παρόλο που θέλουν να φτιάξουν τέτοιες κούκλες αναγνωρίζουν ότι δεν ξέρουν, δεν μπορούν, είναι πολύ δύσκολο κ.α.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (2 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (25% κορίτσια και 50% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

-Ναι, αλλά όταν μεγαλώσω.

-Θα ήθελες να φτιάξεις και εσύ τέτοιες κούκλες;

-Ναι.» (υποκείμενο ΝΑ2)

### **6.6.4. Παιδιά που Προσπαθούν να Βρουν Τρόπους για να Κατασκευάσουν τέτοιες Κούκλες**

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που χωρίς να τους ζητηθεί από εμάς προσπάθησαν να μας προτείνουν τρόπους που πιθανότατα κατασκευάζονται αυτές οι κούκλες, δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το δημιουργικό αυτό κομμάτι της κατασκευής της χειροποίητης κούκλας κουκλοθέατρου.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;

- Εγώ στο σπίτι μου έχω χαρτόνι και φτιάχνω παιχνίδια και τα κολλάω, εννοώ στον τοίχο μου στο δωμάτιό μου, και φτιάχνω διάφορα πράγματα, αρκουδάκι, κοπέλες και φτιάχνω και μια μπάλα με ένα παιδί που παίζει.
- Κούκλες κουκλοθέατρου έχεις φτιάξει ποτέ; Σαν αυτές που παίζουν στην παράσταση;
- Όχι, είναι πολύ δύσκολες.
- Θα ήθελες να φτιάξεις;
- Ναι αλλά πως τις φτιάχνουν; Η μαμά μου όμως ξέρει αλλά δεν έχει πολλά χαρτιά, χαρτόνια.
- Θα σου άρεσε αν φτιάχναμε κάποια μέρα στην τάξη μας τέτοιες κούκλες;
- Ναι. Πως τις φτιάξανε; Α τις αγорάσανε.
- Όχι τις φτιάξανε όλες. Είναι όλες φτιαγμένες με χαρτί. Με εφημερίδα και αλευρόκολλα, δηλαδή νεράκι με αλευράκι.
- Και πως τις κάνανε; Και τις στέγνωσε ο άνεμος;
- Κάποια στιγμή θα φτιάξουμε και εμείς στην τάξη μας.
- Αλλά πρέπει να... Πως παραγγείλαν το... και αυτό το φτιάξανε;
- Το κουκλοθέατρο;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΚ1)

- «-Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;
- Δεν ξέρω, δεν είχα κούκλες μόνο στολές έχω.
- Το ξέρεις ότι αυτές τις κούκλες τις είχαν φτιάξει αυτοί οι άνθρωποι;... Και μπορούμε να φτιάξουμε και εμείς στην τάξη μας, το ξέρεις;
- Όμως πρέπει να κάνουμε μεγάλες, να ζωγραφίσουμε μεγάλες.
- Τι μεγάλες;
- Κούκλες. Να βάλουμε ένα τεράστιο χαρτί και μετά να τις κολλήσουμε με το σελοτέιπ.
- Θα ήθελες να φτιάξουμε τέτοιες κούκλες στην τάξη μας;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΑ1)

## 6.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο των αποτελεσμάτων μας δημιουργήσαμε κάποιες αναλυτικές κατηγορίες και μελετήσαμε τις απαντήσεις των παιδιών στην ατομική ημιδομημένη κλινική συνέντευξη της Πρώτης Φάσης του Α' Μέρους της έρευνάς μας. Αφού λοιπόν τα παιδιά παρακολούθησαν μια κουκλοθεατρική παράσταση θελήσαμε μέσα από αυτό το πρώτο κομμάτι να εξετάσουμε πως σκέφτονται τα παιδιά για τις κούκλες του κουκλοθέατρου, τι συναισθήματα βίωσαν μέσα από την κουκλοθεατρική παράσταση και ποιες είναι οι γνώσεις τους πάνω σ' αυτό το είδος κούκλας.

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι η κουκλοθεατρική παράσταση άρεσε σε όλα τα παιδιά τους δείγματός μας, έτσι στη συνέχεια εξετάσαμε τους λόγους για τους οποίους μας ανέφεραν ότι τους άρεσε. Όπως είδαμε οι λόγοι που ανέφεραν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά σχετίζονται με την εμφάνιση των

κούκλων και τη δράση τους στην παράσταση (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου). Η εικόνα λοιπόν και η δράση είναι αυτά που προκάλεσαν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον στα παιδιά. Επιπλέον αρκετά ήταν και τα παιδιά που ανέφεραν ότι τα γοήτευσε η επαφή που είχαν με τις κούκλες μετά τα τέλος της παράστασης (σε ποσοστό 50% του συνόλου), όταν δηλαδή οι κουκλοπαίκτες έδωσαν στα παιδιά τις κούκλες της παράστασης για να δοκιμάσουν και τα ίδια να παίξουν με αυτές. Σε μικρότερα τώρα ποσοστά αναφέρθηκαν στην αφήγηση, δηλαδή ότι τους άρεσε το περιεχόμενο της ιστορίας που αφηγούνταν η κούκλες στην παράσταση (σε ποσοστό 25% του συνόλου).

Επίσης στα πλαίσια της συνέντευξης όλα τα παιδιά μας ανέφεραν ότι τους άρεσαν οι κούκλες που είδαν στην παράσταση. Τα ρωτήσαμε λοιπόν να μας πουν τους λόγους για τους οποίους τους άρεσαν αυτές οι κούκλες. Τα περισσότερα παιδιά μας είπαν ότι τους άρεσαν λόγω της ομορφιάς τους (σε ποσοστό 75% του συνόλου) αλλά και λόγω της δράσης τους (σε ποσοστό 50% του συνόλου). Ένας άλλος λόγος για τον οποίο μας ανέφεραν κάποια παιδιά ότι τους άρεσαν αυτές οι κούκλες έχει να κάνει με τον τρόπο που παίζονται, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο τις χειρίζεται ο κουκλοπαίκτης και ο οποίος είναι διαφορετικός από τον τρόπο που παίζονται οι συνηθισμένες κούκλες (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Ένα μικρό ποσοστό (12,5% του συνόλου) μας ανέφερε ως λόγο το ότι δεν έχει τέτοιου είδους κούκλες στο σπίτι του.

Μελετώντας τις συναισθηματικές αντιδράσεις που ανέφεραν τα παιδιά ότι είχαν στα πλαίσια της κουκλοθεατρικής παράστασης διαπιστώσαμε ότι παρόλο που τα περισσότερα παιδιά δεν βίωσαν τον φόβο (ποσοστό 75% του συνόλου) υπήρχε και ένα μικρό ποσοστό παιδιών (25% του συνόλου) που λόγω της συσκότισης του χώρου και κάποιων κούκλων βίωσαν κάποια στιγμή το αίσθημα του φόβου. Επιπλέον αρκετά ήταν τα παιδιά που ανέφεραν ότι υπήρχε κάτι μαγικό στην παράσταση είτε λόγω της εμφάνισης είτε λόγω της κίνησης που είχαν οι κούκλες (σε ποσοστό 50% του συνόλου). Όμως αρκετά ήταν και τα παιδιά που ανέφεραν ότι κάποια στιγμή της παράστασης βαρέθηκαν λόγω του ότι έπρεπε να κάθονται για πολλή ώρα (σε ποσοστό 50% του συνόλου). Ένα ήταν το συναίσθημα που μας ανέφεραν ότι βίωσαν σχεδόν όλα τα παιδιά και έχει να κάνει με την ανάγκη που τους δημιουργήθηκε για να αποκτήσουν μια κούκλα κουκλοθέατρου. Κάποια από αυτά μας είπαν ότι ένιωσαν την ανάγκη να αποκτήσουν μια τέτοια κούκλα γιατί τα ίδια δεν έχουν στο σπίτι τους (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου) και κάποια άλλα ότι ένιωσαν την ανάγκη να αποκτήσουν μια τέτοια κούκλα γιατί θέλουν να παίζουν κουκλοθέατρο (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Μόνο ένα μικρό ποσοστό (12,5% του συνόλου) ανέφερε ότι δεν θέλει να αποκτήσει μια κούκλα κουκλοθέατρου.

Επιπλέον θελήσαμε να μάθουμε τις γνώσεις των παιδιών γύρω από αυτό το είδος κούκλας και αν είχαν προηγούμενες επαφές. Τα παιδιά στο σύνολό τους μας είπαν ότι γνωρίζουν πως κινούνται και ζωντανεύουν αυτές οι κούκλες. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει σε αυτό το σημείο το γεγονός ότι παρόλο που στην τάξη των παιδιών του δείγματός μας υπάρχουν οι πλαστικές κούκλες κουκλοθέατρου που παρέχει στα Δημόσια Ελληνικά Νηπιαγωγεία ο Ο.Σ.Κ. κάποια παιδιά αντίθετα μας αναφέρουν ότι δεν έχουν καθόλου κούκλες κουκλοθέατρου στο σχολείο τους (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Φάνηκε λοιπόν σαν να μην τις αναγνωρίζουν καν ως αντίστοιχες κούκλες με αυτές της τάξης τους, αφού πράγματι δεν μοιάζουν ούτε αισθητικά αλλά ούτε και στην πράξη με τις κούκλες που παρακολούθησαν στην παράσταση. Όμως και τα παιδιά που αναγνώρισαν ότι έχουν παρόμοιες κούκλες στο σχολείο τους μας είπαν ότι είναι διαφορετικές και εξέφρασαν το παράπονο ότι δεν ευνοείται το παιχνίδι τους με αυτές, λόγω έλλειψης κουκλοθέατρου, λόγω της άβολης κατασκευής τους κ.α.

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι μέχρι εδώ δεν εντοπίσαμε μεγάλες αποκλίσεις στις απαντήσεις των αγοριών και των κοριτσιών, ούτε σε σχέση με τους λόγους για τους οποίους τους άρεσε η παράσταση και οι κούκλες, ούτε στα συναισθήματα που βίωσαν, αλλά ούτε και στις προηγούμενες γνώσεις τους για τις κούκλες του κουκλοθέατρου. Εντοπίζουμε όμως διαφορές στις απαντήσεις που μας έδωσαν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας γύρω από τις διαθέσεις τους για κατασκευή και χρήση τέτοιων κουκλών από τα ίδια τα παιδιά. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι μόνο κορίτσια εξέφρασαν θετική διάθεση για να κατασκευάσουν κούκλες κουκλοθέατρου χωρίς να εντοπίζουν προβλήματα σ' αυτό (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Κάποια παιδιά, και στο μεγαλύτερο ποσοστό τους αγόρια, μας είπα ότι θέλουν να κατασκευάσουν μόνο τους τέτοιες κούκλες αλλά αναγνωρίζουν ότι δεν μπορούν διότι είτε είναι μικροί και χρειάζονται την βοήθεια της μαμάς τους (σε ποσοστό 50% του συνόλου 12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια) είτε θεωρούν δεν θεωρούν ότι μπορούν να τα καταφέρουν (σε ποσοστό 75% του συνόλου 25% κορίτσια και 50% αγόρια). Μόνο ένα μικρό ποσοστό παιδιών προσπάθησαν να μας προτείνουν τρόπους που πιθανότατα θα μπορούσαν να κατασκευάσουν τις δικές τους κούκλες κουκλοθέατρου.

Καταλήγοντας λοιπόν βλέπουμε ότι τα παιδιά του δείγματός μας δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη επαφή και γνώση γύρω από αυτό το είδος κούκλας αλλά και τέχνης. Πάραυτα βλέπουμε ότι εντυπωσιάζονται από τη μορφή και τις δράσεις των κουκλών αυτών στην κουκλοθεατρική παράσταση και έχουν όρεξη για δημιουργία και προσωπική εμπλοκή ακόμα και χωρίς να ξέρουν πως ακριβώς μπορούν να το πετύχουν αυτό.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7<sup>ο</sup>

### ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ, ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗΣ ΚΟΥΚΛΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

#### 7.1. Εισαγωγή

Στην Τέταρτη Φάση του Α' Μέρους, σύμφωνα με τον ερευνητικό μας σχεδιασμό, ζητάμε από κάθε παιδί ξεχωριστά να παρατηρήσει καλά ένα σύνολο 34 βιομηχανικών και χειροποίητων κούκλων που έχουν τοποθετηθεί πάνω σε ένα τραπέζι.

Ακολουθεί ημιδομημένη κλινική συνέντευξη ώστε να απαντηθούν κάποια βασικά ερευνητικά ερωτήματα. Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων που μας έδωσαν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας στα ερωτήματα αυτά, οδηγηθήκαμε στα ακόλουθα αποτελέσματα σχετικά με τις επιλογές, τις αιτιολογήσεις και τις συγκρίσεις που έκαναν σε αυτές τις «αγορίστικες» και «κοριτσίστικες» βιομηχανικές και τις χειροποίητες κούκλες.

#### 7.2. Επιλογές και Ιεραρχικές Προτιμήσεις των Κούκλων από τα Παιδιά

Ζητήσαμε από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα να επιλέξουν από αυτό το σύνολο των 34 κούκλων τις πέντε που τους αρέσουν περισσότερο και να τις τοποθετήσουν σε ένα άλλο τραπέζι με φθίνουσα σειρά προτίμησης. Έτσι μπορέσαμε να καταγράψουμε τις επιλογές κούκλων που έγιναν από τα παιδιά και μπορέσαμε να τις διαχωρίσουμε ιεραρχικά ανάλογα με τη σειρά προτίμησης που δείχνουν σε αυτές.

##### 7.2.1. Η Πρώτη Κούκλα Επιλογής από τα Παιδιά

Θεωρήσαμε σημαντικό να σημειωθεί η πρώτη επιλογή κούκλας από τα παιδιά διότι είναι οι κούκλες που τους έκαναν περισσότερο εντύπωση, είναι οι κούκλες που με την πρώτη ματιά τους δημιουργούν την ανάγκη να ασχοληθούν μαζί τους, να τις πιάσουν, να τις επεξεργαστούν, να τις παίξουν.

Σημειώνουμε επίσης ότι μας ενδιαφέρει να καταγράψουμε το φύλο του παιδιού που κάνει την επιλογή, το φύλο και το είδος της κούκλας που επιλέγει. Έτσι δημιουργήσαμε τους παρακάτω αναλυτικούς πίνακες.

**Πίνακας 1.** Η κούκλα πρώτης επιλογής από τα νήπια Θηλυκού φύλου.

Πρώτη Επιλογή Κούκλας Κοριτσιών	Κούκλα	Φύλο Κούκλας	Είδος Κούκλας
NK1	K1	Κορίτσι	Βιομηχανική
NK2	K14	Κορίτσι	Βιομηχανική
NK3	K10	Κορίτσι	Βιομηχανική
NK4	K14	Κορίτσι	Βιομηχανική

**Πίνακας 2.** Η κούκλα πρώτης επιλογής από τα νήπια αρσενικού φύλου.

Πρώτη Επιλογή Κούκλας Αγοριών	Κούκλα	Φύλο Κούκλας	Είδος Κούκλας
NA1	K2	Αγόρι	Βιομηχανική
NA2	K14	Κορίτσι	Βιομηχανική
NA3	K11	Αγόρι	Βιομηχανική
NA4	K2	Αγόρι	Βιομηχανική

Από τους παραπάνω πίνακες προκύπτουν δυο σημαντικές διαπιστώσεις. Η μια είναι ότι πρώτη επιλογή για όλα τα νήπια της έρευνάς μας είναι μια βιομηχανική κούκλα, δηλαδή μια κούκλα του εμπορίου. Η άλλη διαπίστωση είναι ότι για τα περισσότερα παιδιά, πλην ενός αγοριού, η κούκλα που τους αρέσει περισσότερο από όλες τις άλλες έχει το ίδιο με αυτά φύλο.

Αξίζει εδώ να σημειώσουμε ότι το 50% (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) των υποκειμένων αυτών επιλέγει μια επώνυμη κούκλα Barbie ως πρώτη επιλογή. Επίσης ένα 37,5% (αγόρια) των υποκειμένων επιλέγει μια κούκλα ρομπότ Transformer ή μια κούκλα Xmen με μηχανικά μέρη και ικανότητες μεταμόρφωσης .

### **7.2.2. Επιλογές των Κούκλων από τα Παιδιά**

Από το σύνολο των κούκλων που δόθηκε στα παιδιά τους ζητήσαμε να επιλέξουν πέντε κούκλες που τους αρέσουν περισσότερο για να παίξουν. Από τις επιλογές των παιδιών διαπιστώσαμε τις προτιμήσεις που αυτά έχουν στις κούκλες.

Ο πίνακας που ακολουθεί δείχνει αναλυτικά τις επιλογές των αγοριών και των κοριτσιών του δείγματός μας.

**Πίνακας 3.** Ποσοστά όσον αφορά τις επιλογές κούκλας από τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας.

Επιλογές κούκλων	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο παιδιών:
K6	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
K13	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
K14	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
K1	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
K2	(3) 37,5%	(0) 0%	(3) 37,5%
K4	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
K10	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
K15	(3) 37,5%	(0) 0%	(3) 37,5%
K8	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
K11	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
K22	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
K23	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
K7	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
K9	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
K16	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
K17	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
K19	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Αξιίζει να σημειώσουμε ότι υπήρξαν κούκλες οι οποίες δεν επιλέχθηκαν από κανένα παιδί του δείγματός μας. Οι κούκλες που δεν επιλέχθηκαν ήταν οι: K3, K5, K12, K18, K20, K21 και οι δυο χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου (αρσενικού φύλου και θηλυκού φύλου). Από αυτές, αν και οι πρώτες είναι βιομηχανικές, δεν φαίνεται να αποτελούν ιδιαίτερα γνωστές-επώνυμες κούκλες.

Παρατηρώντας τον πίνακα διαπιστώνουμε ότι επώνυμες βιομηχανικές κούκλες έχουν το μεγαλύτερο ποσοστό επιλογής από τα παιδιά του δείγματός μας. Χαρακτηριστικά το 50% των παιδιών επιλέγουν μια κούκλα Barbie, μια κούκλα MyScience, μια κούκλα Ken. Πιο συγκεκριμένα τα κορίτσια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους επιλέγουν τις κούκλες K14 (Barbie) και K6 (MyScience). Τα αγόρια από την άλλη στο μεγαλύτερο ποσοστό τους επιλέγουν τις κούκλες K2 (Robot Transformer), K15 (Batman) και K13(Ken).

### 7.2.3. Ιεραρχικές Προτιμήσεις των Κούκλων από τα Παιδιά

Ζητήσαμε από τα υποκείμενα της έρευνάς μας να κάνουν έναν ιεραρχικό διαχωρισμό στις 5 κούκλες που επέλεξαν τοποθετώντας τις στη σειρά έτσι ώστε να είναι ευδιάκριτη η πρώτη τους προτίμηση, η δεύτερη, η τρίτη, η

τέταρτη και η πέμπτη. Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε αυτές τις ιεραρχικές προτιμήσεις των αγοριών και των κοριτσιών αντίστοιχα.

**Πίνακας 4.** Οι ιεραρχικές προτιμήσεις κούκλων από τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας.

Σειρά προτίμησης κούκλων	Κορίτσια				Αγόρια			
	NK1	NK2	NK3	NK4	NA1	NA2	NA3	NA4
1 <sup>η</sup>	K1	K14	K19	K14	K2	K14	K2	K2
2 <sup>η</sup>	K14	K9	K10	K1	K15	K10	K11	K23
3 <sup>η</sup>	K7	K10	K22	K6	K11	K4	K15	K22
4 <sup>η</sup>	K6	K6	K23	K4	K8	K1	K8	K15
5 <sup>η</sup>	K13	K4	K17	K16	K13	K6	K13	K13

Διαπιστώνουμε ότι τα κορίτσια στην πρώτη και τη δεύτερη επιλογή κούκλας τοποθετούν σε μεγαλύτερο ποσοστό τις κούκλες K14 (Barbie) και K1 (Winx). Στη δεύτερη και στην τρίτη θέση βλέπουμε την κούκλα K10 (Barbie) ενώ στην τέταρτη θέση των προτιμήσεών τους βλέπουμε να επικρατεί η κούκλα K6 (MySciene).

Από την άλλη βλέπουμε ότι στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα αγόρια έχουν ως πρώτη επιλογή την κούκλα K2 (Robot Transformer), ενώ δεύτερη και τρίτη επιλογή τις κούκλες K11 (Xmen) και K15 (Batman). Τέταρτη επιλογή για τα αγόρια φαίνεται να είναι η κούκλα K8 (Actionman) και πέμπτη η κούκλα K13 (Ken).

Παρατηρούμε ότι όλα τα παιδιά και στις πέντε τους επιλογές τοποθετούν επώνυμες βιομηχανικές κούκλες. Επίσης βλέπουμε ότι όλα τα κορίτσια επιλέγουν στο μεγαλύτερο ποσοστό «κοριτσιστικές» βιομηχανικές κούκλες. Και τα αγόρια αντίστοιχα επιλέγουν «αγορίστικες» βιομηχανικές κούκλες πλην ενός. Αξίζει λοιπόν εδώ να σημειώσουμε τη μεμονωμένη περίπτωση ενός αγοριού, ο NK2 όπως βλέπουμε και στον πίνακα επέλεξε μόνο «κοριτσιστικές» βιομηχανικές κούκλες παρόλο που έχουν αντίθετο με αυτόν φύλο.

### 7.3. Αιτιολογήσεις των Επιλογών Κούκλας από τα Παιδιά

Στα πλαίσια αυτής της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης θελήσαμε επίσης να μάθουμε τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά κάνουν τις συγκεκριμένες επιλογές κούκλων. Έτσι λοιπόν τα ρωτήσαμε να μας πουν γιατί προτίμησαν να παίξουν με αυτές τις κούκλες και τι τους αρέσει περισσότερο σε αυτές. Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων που μας έδωσαν



καταλήγουμε στα αποτελέσματα που παραθέτουμε στις ακόλουθες κατηγορίες.

### 7.3.1. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Κοσμήματα

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα διότι φοράει κοσμήματα, έχει πάνω της κοσμήματα, έχει δαχτυλίδι, έχει σκουλαρίκια, έχει ρολόι, έχει αλυσίδα κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Την πρώτη κούκλα γιατί τη διάλεξες; (κούκλα Κ1)

-Γιατί έχει πολλά κοσμήματα και θα 'θελα να έχω και εγώ τέτοια αλλά δεν έχω.»  
(υποκείμενο ΝΚ1)

«-Αυτή γιατί την διάλεξες; Τι σου άρεσε; (κούκλα Κ6)

-Γιατί έχει αλυσίδα.

-Γιατί σ' αρέσει αυτή η αλυσίδα;

-Γιατί τη φοράει στην κοιλία. Οι μπότες της, τα μαλλιά, τα σκουλαρίκια της.»  
(υποκείμενο ΝΚ4)

«-Θα μου πεις γιατί προτιμάς να παίζεις μ' αυτήν;

-Ναι.

-Γιατί;

-Επειδή τα μαλλιά της είναι ξανθά και έχει σκουλαρίκια και φοράει κραγιόν και όμορφο φόρεμα και φοράει ρολόι και φοράει και δαχτυλίδι.» (υποκείμενο ΝΚ2)

### 7.3.2. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Φοράει Μακιγιάζ

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια κούκλα γιατί φοράει μακιγιάζ, είναι βαμμένη, φοράει κραγιόν, έχει βαμμένα μάτια κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή;

-Το φουστάνι της, το ρολόι της και τα πόδια της και τα μαλλιά της και τα σκουλαρίκια της και τα μάτια της.

...

-Τα μάτια της γιατί σου αρέσουν;

-Γιατί είναι βαμμένα.» (υποκείμενο ΝΚ4)

«-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή τη κούκλα;

-Το φόρεμα, τα σκουλαρίκια, τα μάτια, τα φρύδια, το βάψιμο και τα όμορφα μαλλιά.» (υποκείμενο ΝΑ2)

«-Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κουκλίτσα;

-Μ' αρέσει το κραγιόν της.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### 7.3.3. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Όμορφα Μαλλιά

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι επιλέγουν μια κούκλα γιατί έχει ωραία μαλλιά, έχει μακριά μαλλιά, έχει ξανθά μαλλιά, έχει βαμμένα μαλλιά κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 7 παιδιά (4 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Πες μου λοιπόν τι σου αρέσει σε κάθε μια από αυτές τις κούκλες που διάλεξες; Ξεκίνα από αυτήν που διάλεξες πρώτα. (κούκλα Κ14)

-Αυτή μου αρέσει που έχει μακριά μαλλιά και φοράει σκουλαρίκια.

-Τι άλλο σου αρέσει;

-Μου αρέσει που έχει μακριά μαλλιά.

-Και τι άλλο;

-Που έχει φόρεμα και έχει σγουρά μαλλιά.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Γιατί προτίμησες να παίξεις με αυτήν την κούκλα;

-Γιατί έχει μακριά μαλλιά και έχει και σκουλαρίκια.

-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή;

-Το φουστάνι της, το ρολόι της και τα πόδια της και τα μαλλιά της και τα σκουλαρίκια της και τα μάτια της.

-Τι σου αρέσει στα μαλλιά της;

-Αυτά τα μαλλιά της.

-Τι έχουν τα μαλλιά της;

-Έχουν διαφορετικό τέτοιο μαλλιά.

-Πως είναι δηλαδή;

-Αυτά είναι άλλο ίσιωμα, οι τρίχες της δεν μοιάζουν ίδιες.» (υποκείμενο ΝΚ4)

### 7.3.4. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Όμορφα Μάτια

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί του αρέσουν τα μάτια της, έχει γαλάζια μάτια, έχει ωραία μάτια κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το ακόλουθο:

«-Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κουκλίτσα;

-Μ' αρέσει το κραγιόν της.

-Τι άλλο;

-Τα μάτια της.

-Γιατί σ' αρέσουν το κραγιόν και τα μάτια της;

-Επειδή είναι γαλάζια και τα χείλη της είναι ροζ.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### **7.3.5. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Όμορφα Ρούχα και Αξεσουάρ, Έχει Μοντέρνα Εμφάνιση**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί φοράει ωραία ρούχα, ωραίο φόρεμα, ωραία μπλούζα, ωραίο παντελόνι, ωραίο μπουφάν, όμορφο φουστάνι, κοντή μπλούζα, εξώπλατη μπλούζα, κοντό φόρεμα κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Στην άλλη τη δίπλα κοπέλα τι σου αρέσει; (κούκλα Κ9)

-Μου αρέσει που έχει όμορφο φουστάνι.

-Τι σου αρέσει σ' αυτό το φουστάνι;

-Που είναι πολύ όμορφο.

...

-Στη δίπλα κούκλα τι σου αρέσει; (κούκλα Κ10)

-Που έχει φόρεμα με λουλούδια.

-Και τι άλλο;

-Που έχει ένα φιόγκο και που φοράει κραγιόν.

-Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;

-Τίποτα.

-Στη δίπλα; (κούκλα Κ6)

-Μ' αρέσει που φοράει στο κεφάλι της γυαλιά και μ' αρέσει που φοράει κι αυτή σκουλαρίκια και μ' αρέσει που έχει και κοντή μπλούζα.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή και γιατί;

-Που έχει κοσμήματα πάνω της και από πίσω φαίνεται η πλάτη της.

...

-Αυτήν εδώ γιατί την διάλεξες; (κούκλα Κ14)

-Γιατί έχει και σκουλαρίκια και τα μαλλιά της είναι μέχρι το πάτωμα μακριά.

-Σου αρέσει που είναι μακριά τα μαλλιά της;

-Ναι. Και το φορεματάκι της, είναι και κοντό και φαίνεται ο ποπός της.

-Τι σου αρέσει στο φόρεμά της;

-Γιατί από πίσω φαίνεται και λίγο η πλάτη της.» (υποκείμενο ΝΚ1)

### **7.3.6. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Όμορφα Παπούτσια**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί φοράει ωραία παπούτσια, φοράει παπούτσια με τακούνι, φοράει μπότες, φοράει ροζ παπούτσια κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Τι άλλο σου αρέσει σε αυτή την κουκλίτσα;

-Ε μ' αρέσουν τα παπούτσια της ακόμα και το φόρεμά της ακόμα και τα μαλλιά της.

...

-Οι μπότες της γιατί σου αρέσουν;

-Γιατί έχουν και αυτό και αυτό.

-Τι είναι αυτά;

-Είναι πολύ ωραία παπούτσια και εδώ κάτω οι μποτούλες έχουν τακούνι.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Κάτι άλλο που σου αρέσει σε αυτή την κουκλίτσα;

-Τα παπούτσια που φοράει και τίποτα άλλο.

-Γιατί σου αρέσουν τα παπούτσια που φοράει;

-Γιατί είναι όμορφα. Όλα τα παπούτσια δεν είναι όμορφα; Από αυτές τις δυο δεν είναι και τα δυο όμορφα;

-Σου αρέσουν και στην άλλη τα παπούτσια δηλαδή;

-Ναι.

-Γιατί σου αρέσουν τα παπούτσια αυτά;

-Που είναι ροζ.» (υποκείμενο ΝΚ2)

### **7.3.7. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Ιδιαίτερες Δυνάμεις και Ικανότητες**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί έχει δυνάμεις, έχει σούπερ δυνάμεις και πετάει, έχει δυνάμεις και σκοτώνει τους κακούς, είναι δυνατός.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (0 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γιατί σου αρέσει το ρομπότ;

-Γιατί έχει σούπερ δυνάμεις και πετάει.

...

-Ωραία, αυτό το πρώτο μου είπες γιατί σου αρέσει περισσότερο, μετά; Για πες μου ο Batman γιατί σου αρέσει (κούκλα K15);

-Γιατί εδώ έχει κάποιες δυνάμεις (δείχνει το στέρνο της κούκλας ήρωα) που τους σκοτώνει όλους τους κακούς. Γιατί είναι θυμωμένος με τους κακούς και οι κακοί του επιτίθενται και ο Batman τους σκοτώνει.

-Και τι στο στομάχι του έχει τις δυνάμεις;

-Ναι.» (υποκείμενο NA1)

### **7.3.8. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Μπράτσα και Μύες στο Σώμα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί έχει μπράτσα, έχει μπρατσάρες, έχει γραμμές (μύες) στα χέρια, στα πόδια και την κοιλιά του.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (0 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

### **7.3.9. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Διαθέτει Πολεμικό Εξοπλισμό**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα διότι διαθέτει πολεμικό εξοπλισμό, έχει όπλο, έχει πιστόλια, έχει στολή, έχει μάσκα, έχει κάπα, έχει μπότες, έχει ζώνη που ρίχνει πυραύλους κ.α.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (0 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Και γιατί διάλεξες αυτό το ρομπότ;

-Γιατί είναι ωραίο.

-Τι σ' αρέσει σ' αυτό;

-Μ' αρέσουν τα πιστόλια του.

-Γιατί σ' αρέσουν τα πιστόλια του;

-Είναι πολύ ωραία και έχω κι εγώ πιστόλια.

-Και τι τα κάνεις τα πιστόλια;

-Είναι ωραία, βέβαια δεν είναι αληθινά γιατί έχουν και μπαταρίες.

-Και γιατί σ' αρέσουν τα πιστόλια;

-Γιατί ο μπαμπάς μου είπε πως θα γίνω πως να διαλέξω τι θα είμαι, Batman ή κάτι άλλο ή αυτός που ρίχνει σφαίρες «Πουμ! Πουμ! Πουμ!»

-Και εσύ τι διάλεξες;

-Αυτό.» (υποκείμενο NA4)

«-Θέλω να μου πεις πρώτα γι' αυτόν (κούκλα K15). Τι σου αρέσει σ' αυτόν;  
-Η στολή του.  
- Γιατί σου αρέσει η στολή του Batman;  
-Γιατί σκοτώνει τους κακούς.  
- Η στολή σκοτώνει τους κακούς;  
-Ναι.  
-Γιατί σκοτώνει τους κακούς η στολή;  
-Γιατί πηδάει έτσι πετάει μετά και μετά κατεβαίνει και τους ρίχνει μια κλοτσιά και μια μπουινιά και σκοτώνονται γιατί είναι κακοί. Ας πούμε τώρα ότι είναι κακός (κούκλα K11), ντύνεται... και ας πούμε τώρα ότι ντύθηκε ε; Και θα πήγε έξω και βλέπει τον Batman (κούκλα K15) και του λέει «Ποιος είσαι εσύ έξω; Κακός;» και του λέει ναι, «Έτσι είσαι ε; Πούχ!» και σκοτώνεται.  
-Ποιος σκοτώνεται ο καλός ή κακός;  
-Ο κακός.» (υποκείμενο NA3)

«-Κάτι άλλο που σου αρέσει σε αυτή την κούκλα;  
-Η μάσκα του.  
-Γιατί;  
-Γιατί έχει και εδώ κέρατα στο κεφάλι του.  
-Και γιατί σου αρέσουν αυτά;  
-Γιατί όταν ο κακός πάει να τον χτυπήσει στο κεφάλι τον τσιμπάει με αυτά.»  
(υποκείμενο NA1)

### **7.3.10. Παιδιά που Επέλεξαν μια Κούκλα γιατί Έχει Ικανότητες Μεταμόρφωσης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν μια τουλάχιστον κούκλα διότι έχει κάποια μηχανικά μέρη του σώματος ή κάποια μηχανική λειτουργία που της δίνει τη δυνατότητα να μεταμορφώνεται, τα χέρια της να μεταμορφώνονται σε όπλα, έχει ρομπότ χέρι, έχει ρομπότ μάτι που πετάει φωτιές κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Κάτι άλλο που σου αρέσει σε αυτό το ρομπότ;  
-Μ' αρέσει και τα χέρια του που κάνουν έτσι.  
-Πώς κάνουν;  
-Έτσι. (δείχνει την μπουινιά της κούκλας)  
-Δηλαδή τι είναι αυτό;  
-Που φυλάει τα χέρια του.  
-Αλλάζουν μορφή ε;  
-Ναι.

...

- Και αυτό που σου αρέσει περισσότερο σε αυτή την κούκλα τι είναι;
- Όταν μεταμορφώνεται.» (NA1)

- «-Και τι άλλο σου αρέσει;
- Ξέρεις πατάει αυτά και γίνεται άλλος άνθρωπος.
- Τι γίνεται;
- Σαν άλλο άνθρωπο.
- Δηλαδή πως γίνεται;
- Γίνεται παιδί και στρουμφάκι και νάνος.
- Μεταμορφώνεται δηλαδή;
- Ξέρεις γιατί ένα παιδί που βλέπω στο παιδικό και έχει ένα ρολόι και το στρίβει και διαλέγει έναν ήρωα το πατάει και γίνεται ήρωας. Ας πούμε ότι είναι ένας ήρωας απ' το Ζεν πατάει το κουμπί έτσι και γίνεται σαν αυτόν τον ήρωα (κούκλα K11).» (υποκείμενο NA3)

#### **7.4. Συγκρίσεις «Βιομηχανικών» και «Χειροποίητων» Κούκλων Αρσενικού και Θηλυκού Φύλου από τα Παιδιά**

Στα πλαίσια την ημιδομημένης κλινικής συνεντεύξεις με κάθε υποκείμενο θελήσαμε να μάθουμε τις διαφορές που εντοπίζουν τα αγόρια και τα κορίτσια της έρευνας μας στις «κοριτσίστικες» και τις «αγορίστικες» κούκλες αλλά και στις «βιομηχανικές» και τις «χειροποίητες» κούκλες. Για το λόγο αυτό ζητήσαμε από κάθε παιδί να εντοπίσει διαφορές ανάμεσα σε (1) μια «κοριτσίστικη» βιομηχανική κούκλα και σε μια «κοριτσίστικη» χειροποίητη κούκλα, (2) μια «αγορίστικη» βιομηχανική κούκλα και μια «αγορίστικη» χειροποίητη κούκλα, (3) μια «αγορίστικη» χειροποίητη κούκλα και μια «κοριτσίστικη» χειροποίητη κούκλα και (4) μια «αγορίστικη» βιομηχανική κούκλα και μια «κοριτσίστικη» βιομηχανική κούκλα.

##### **7.4.1. Διαφορές που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα σε μια «Βιομηχανική» και μια «Χειροποίητη» Κούκλα του Ίδιου Φύλου**

Οι διαφορές που εντοπίζουν τα υποκείμενα της έρευνας μας ανάμεσα σε μια βιομηχανική και μια χειροποίητη κούκλα σχετίζονται πρωτίστως με το μέγεθος της κούκλας, τα χαρακτηριστικά του προσώπου και της έκφρασης, τον εξοπλισμό και τις ικανότητές τους. Ένα επίσης σημαντικό κομμάτι σχετίζεται με το σώμα της κούκλας και τον τρόπο παιξίματος αυτής.

Πιο συγκεκριμένα όπως μπορούμε να παρατηρήσουμε και από τους πίνακες που ακολουθούν διαπιστώνουμε ότι οι πιο έντονες διαφορές ανάμεσα σε μια βιομηχανική και μια χειροποίητη κατασκευασμένη κούκλα θηλυκού φύλου εντοπίζεται στα χαρακτηριστικά του κεφαλιού-προσώπου της κούκλας και στα φορέματά τους. Αυτό διότι τα παιδιά φαίνεται να προτιμούν κούκλες

με έντονα ρεαλιστικά χαρακτηριστικά προσώπου, με έντονο μακιγιάζ και μοντέρνες εμφανίσεις, στοιχεία που εντοπίζουν κυρίως στις βιομηχανικές κούκλες. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα παρακάτω:

«-Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 1<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική Θηλυκού φύλου - Χειροποίητη Θηλυκού φύλου)  
-Αυτές οι δυο κούκλες;  
-Ναι.  
-Αυτές οι δυο κούκλες έχουν κάποια διαφορά.  
-Ποια διαφορά έχουν;  
-Έχουνε, αυτή έχει μια τρυπούλα και το βάζουμε ενώ αυτή έχει πόδια, αυτή έχει πόδια και αυτή έχει πιο μακριά μαλλιά από αυτή και για να κινηθεί πρέπει να βάλω το δάχτυλό μου.  
-Α πρέπει να βάλουμε το χέρι μας για να κινηθεί αυτή ε;  
-Από αυτές τις δυο. Αλλά να πω και ποια μου αρέσει;  
-Ποια σου αρέσει πιο πολύ από αυτές τις δυο;  
-Εμένα μου αρέσει αυτή. (δείχνει την βιομηχανική κούκλα) Επειδή εγώ έχω μόνο Barbie στο σπίτι μου.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 1<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική Θηλυκού φύλου - Χειροποίητη Θηλυκού φύλου)  
-Αυτή είναι μικρή και αυτή είναι μεγάλη.  
-Η μια είναι μεγάλη και η άλλη μικρή ε; Άλλη διαφορά;  
-Όχι. Αυτή έχει αυτή έχει λυτά τα μαλλάκια και αυτή τα έχει τρελοκοσιδού.  
-Κάτι άλλο; Άλλη διαφορά που βλέπεις; Πρόσεξέ τις προσεκτικά.  
-Αυτή φοράει άλλο φουστάνι, αυτή είναι με λουλούδια και αυτή με λουλούδια και κλωνάρια και κορδέλα.  
-Κάτι άλλο;  
-Τα μαλλιά δεν είναι ίδια.  
-Πως είναι τα μαλλιά τους;  
-Αυτά είναι πορτοκαλί και αυτά είναι λίγο καφέ.  
-Η μια έχει πορτοκαλί και η άλλη έχει καφέ;  
-Ναι.  
-Κάτι άλλο που διαφέρουν;  
-Κραγιόν δεν έχουν ίδιο ούτε στόμα.  
-Κάτι άλλο που έχουν διαφορετικό;  
-Όχι.  
-Αν σου έλεγα να διαλέξεις μια από τις δυο για να παίξεις ποια θα διάλεγες;  
-Αυτή (δείχνει τη βιομηχανική κούκλα Θηλυκού φύλου).  
-Γιατί;  
-Γιατί είναι πιο ωραία από την άλλη.  
-Γιατί είναι πιο ωραία;  
-Γιατί έχει τέτοια μαλλιά μπροστά και δεν πετάνε.  
-Σου αρέσουν τα μαλλιά της δηλαδή καλύτερα;  
-Ναι.



- Κάτι άλλο που σου αρέσει;
- Τίποτε άλλο.
- Θα προτιμούσες δηλαδή να παίζεις με αυτήν;
- Ναι.
- Κάτι άλλο που σου αρέσει, κάποιος άλλος λόγος που σου αρέσει πιο πολύ αυτή;
- Επειδή έχει ωραίο φόρεμα και ωραίο κραγιόν και ωραία μαλλιά.» (υποκείμενο ΝΚ4)

**Πίνακας 5.** Ποσοστά όσον αφορά τις διαφορές που εντοπίζουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, ανάμεσα στις «κοριτσίστικες» βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες.

Διαφορές σε «κοριτσίστικες» βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες ως προς:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Το μέγεθος της κούκλας	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
Τον τρόπο χειρισμού της κούκλας	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
Τα χαρακτηριστικά του κεφαλιού της κούκλας (μαλλιά, μάτια, χείλη κ.τ.λ.)	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
Το φόρεμα της κούκλας	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
Τα πόδια-παπούτσια της κούκλας	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%

**Πίνακας 6.** Ποσοστά όσον αφορά τις διαφορές που εντοπίζουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, ανάμεσα στις «αγορίστικες» βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες.

Διαφορές σε «αγορίστικες» βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες ως προς:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Το μέγεθος της κούκλας	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
Την έκφραση της κούκλας	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
Τα μαλλιά της κούκλας	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%
Τα πόδια-παπούτσια της κούκλας	(2) 25%	(4) 50%	(6) 75%
Τον εξοπλισμό της κούκλας	(1) 12,5%	(4) 50%	(5) 62,5%
Τις δράσεις, τις ικανότητες, τους ρόλους της κούκλας	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
Το φύλο της κούκλας	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%

Επιπλέον από τους παραπάνω πίνακες παρατηρούμε ότι οι πιο έντονες διαφορές ανάμεσα σε μια βιομηχανική και μια χειροποίητη κατασκευασμένη κούκλα αρσενικού φύλου εντοπίζεται από τα παιδιά κυρίως στα πόδια και τα παπούτσια της κούκλας τα οποία δεν έχει η χειροποίητη κούκλα, αλλά και στον πολεμικό εξοπλισμό που επίσης δεν διαθέτει η χειροποίητη κούκλα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης το γεγονός ότι λόγω της έλλειψης

τέτοιων χαρακτηριστικών από την χειροποίητα κατασκευασμένη κούκλα που εμείς χαρακτηρίσαμε ως αρσενικού φύλου, αρκετά αγόρια την χαρακτηρίσουν ως θηλυκού φύλου θεωρώντας ότι δεν διαθέτει τα στοιχεία της έντονης αρρενωπότητας που πρέπει να έχει η «αγορίστικη» κούκλα. Τέλος πρέπει να σημειώσουμε ότι ιδιαίτερη σημασία για την «αγορίστικη» κούκλα έχουν οι ικανότητές της και οι δράσεις της που φαίνεται να είναι προκαθορισμένες στις βιομηχανικές κούκλες και αυτό τις κάνει να είναι ιδιαίτερα αρεστές στο μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών.

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Ωραία, θέλω τώρα να μου βρεις διαφορές σε αυτή και σε αυτή την κούκλα. Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 2<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Χειροποίητη αρσενικού φύλου)

-Δεν είναι ίδιες.

-Όχι δεν είναι ίδιες, ούτε οι άλλες ήταν ίδιες. Αλλά τι διαφορετικό έχουν;

-Νομίζω έχουν ίδια μαλλιά. Έχει κι αυτός μαύρα κι αυτός μαύρα.

-Και τι διαφορετικό έχουν;

-Μ... εδώ μου φαίνεται ότι έχει λίγο κόκκινο και εδώ κόκκινο.

-Κάτι που δεν μοιάζουν;

-Αυτός φωνάζει και αυτός χαμογελά.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 1<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Χειροποίητη αρσενικού φύλου)

-(γελάει) Τόσο μεγάλη; Κλόουν. (αναφέρεται στην χειροποίητη κούκλα)

-Είναι κλόουν;

-Ναι μοιάζει σαν κλόουν.

-Γιατί σου μοιάζει σαν κλόουν;

-Γιατί είναι βαμμένες.

-Σε τι διαφέρουν αυτοί οι δυο κούκλοι;

-Αυτός έχει πιστόλι και σκοτώνει αυτήν.

-Αυτός έχει πιστόλι και σκοτώνει αυτόν;

-Ναι τον κλόουν.

-Μοιάζουν καθόλου αυτές οι δυο κούκλες;

-Όχι γιατί δεν έχουν... αυτός είναι και είναι βαμμένος και είναι κλόουν (χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου) και αυτός μπορεί να είναι αστυνομικός (βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου). Να δω τώρα κάτι, αλλά δεν είναι τα ίσα γιατί αυτός είναι πιο μεγάλος (χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου).

-Δεν είναι ίσοι γιατί αυτός είναι πιο μεγάλος; Η κούκλα του κουκλοθέατρου είναι πιο μεγάλη;

-Ναι.

-Κάτι άλλο διαφορετικό που έχουν;

-Δεν ξέρω.

-Άμα σου έλεγα να διαλέξεις ανάμεσα σε αυτές τις δυο κούκλες για να παίξεις ποια θα διάλεγες;

- Αυτόν, επειδή μ' αρέσουν τα πιστόλια. (βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου)
- Τι άλλο σου αρέσει σ' αυτόν;
- Μ' αρέσουν αυτά, η στολή του, τα βέλια του.
- Ποια;
- Τα βέλια του.
- Τα βέλη του;
- Ναι. Μ' αρέσει αυτά οι ζώνες του, το πιστόλι, τα παπούτσια του που είναι στρατιωτικά.» (υποκείμενο NA3)

- «-Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κούκλες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 1<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Χειροποίητη αρσενικού φύλου)
- Αυτός είναι αγόρι όμως έχει και πιστόλι (βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου).
  - Αυτός εδώ;
  - Είναι κοπέλα (χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου).
  - Είναι κοπέλα;
  - Ναι.
  - Κάτι άλλο διαφορετικό που έχουν;
  - Μαλλιά και στόμα και μάτια και μύτη.
  - Πως είναι;
  - Ωραία.
  - Ποιανού είναι ωραία;
  - Στο ένα είναι ωραία και στο άλλο είναι ωραία.
  - Αν σου έλεγα δηλαδή να διαλέξεις μια από τις δυο κούκλες με ποια θα έπαιζες;
  - Θα έπαιρνα αυτόν (δείχνει την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου).
  - Με τον Actionman;
  - Ναι.
  - Γιατί;
  - Γιατί μου αρέσει.» (υποκείμενο NA4)

#### **7.4.2. Διαφορές που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα σε μια «Αγορίστικη» και μια «Κοριτσίστικη» κούκλα**

Εδώ βασικός παράγοντας στις διαφοροποιήσεις των κουκλών είναι το φύλο, όμως ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα είναι η θέση των περισσότερων αγοριών τα οποία εντοπίζουν ως κούκλα αρσενικού φύλου μόνο την «αγορίστικη» βιομηχανική κούκλα. Έτσι ελάχιστα είναι τα παιδιά που αναφέρουν το φύλο ως διαφορά ανάμεσα στην «κοριτσίστικη» και την «αγορίστικη» χειροποίητη κούκλα. Οι βασικές διαφορές που εντοπίζουν εδώ έχουν να κάνουν με το φόρεμα της κούκλας, τα μαλλιά, τα μάτια και τα χείλη.

Επιπλέον φαίνεται ότι τα υποκείμενα εντοπίζουν περισσότερες διαφοροποιήσεις ανάμεσα σε μια «κοριτσίστικη» και μια «αγορίστικη» βιομηχανική κούκλα παρά σε μια «κοριτσίστικη» και μια «αγορίστικη» χειροποίητη κούκλα. Αυτό συμβαίνει διότι όπως παρατηρούμε και στους πίνακες που ακολουθούν στις βιομηχανικές κούκλες υπάρχουν περισσότερες

και πιο έντονες διαφορές που σχετίζονται με το φύλο και τα στερεότυπα χαρακτηριστικά του. Τέτοια φαίνεται να είναι τα μαλλιά, τα ρούχα, τα παπούτσια, ο εξοπλισμός της κούκλας, η δύναμη, τα χαρακτηριστικά του προσώπου και του σώματος.

**Πίνακας 7.** Ποσοστά όσον αφορά τις διαφορές που εντοπίζουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, ανάμεσα στις «αγορίστικες» και «κοριτσίστικες» χειροποίητες κούκλες.

Διαφορές σε «αγορίστικες» και «κοριτσίστικες» χειροποίητες κούκλες ως προς:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Το φόρεμα	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Τα μαλλιά	(3) 37,5%	(4) 50%	(7) 87,5%
Τα μάτια	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
Το φύλο	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
Την ομορφιά	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
Τα χείλη	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%

**Πίνακας 8.** Ποσοστά όσον αφορά τις διαφορές που εντοπίζουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, ανάμεσα στις «αγορίστικες» και «κοριτσίστικες» βιομηχανικές κούκλες.

Διαφορές σε «αγορίστικες» και «κοριτσίστικες» βιομηχανικές κούκλες ως προς:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Τα μαλλιά	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Τα ρούχα	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
Τα παπούτσια	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
Το φύλο	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Τον εξοπλισμό	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
Τη δύναμη	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
Τα χείλη	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
Το σώμα	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%
Την ομορφιά	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
Τις ικανότητες για δράση	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
Τα πάντα	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%

### 7.5. Χαρακτηριστικά της Αγαπημένης Κούκλας των Παιδιών

Προσπαθήσαμε σε αυτό το σημείο να κατανοήσουμε ποια είναι αυτά τα χαρακτηριστικά της κούκλας που την κάνουν να ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες και να θεωρείται από τα παιδιά ως «η αγαπημένη του κούκλα».

Τα χαρακτηριστικά της αγαπημένης κούκλας των παιδιών διαπιστώνονται σε δυο ειδών έργα: (α) από τις απαντήσεις που μας έδωσαν στην ημιδομημένη κλινική συνέντευξη στα ερωτήματα που αφορούν την «αγαπημένη κούκλα» και (β) από το ιχνογραφικό έργο, όπου ζητήθηκε από τα υποκείμενα να ζωγραφίσουν την κούκλα που τους αρέσει περισσότερο για παιχνίδι. Από την ανάλυση του περιεχομένου των συνεντεύξεων και των ιχνογραφημάτων των υποκειμένων διακρίναμε τις ακόλουθες κατηγορίες.

### 7.5.1. Η Αγαπημένη Κούκλα είναι μια Επώνυμη Κούκλα του Εμπορίου

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που είτε στις απαντήσεις που μας έδωσαν γύρω από την αγαπημένη τους κούκλα, είτε μέσα από την επεξήγηση του ιχνογραφήματός τους, μας ανέφεραν ότι η αγαπημένη τους κούκλα είναι μια επώνυμη κούκλα της αγοράς. Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τις αναφορές αυτές.

**Πίνακας 9.** Ποσοστά όσον αφορά επώνυμες κούκλες που χαρακτηρίστηκαν ως αγαπημένες από τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας.

Αγαπημένη Επώνυμη Κούκλα:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Barbie	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
Batman	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
Superman	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
Robot Transformer	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%

Από τον παραπάνω πίνακα βλέπουμε ότι όλα τα κορίτσια του δείγματός μας αναφέρουν ως αγαπημένη κούκλα την επώνυμη κούκλα Barbie, ενώ τα αγόρια μοιράζουν τις προτιμήσεις τους σε τρεις υπερήρωες της τηλεόρασης τον Batman, τον Superman και τα Transformers.

### 7.5.2. Η Αγαπημένη Κούκλα έχει Συγκεκριμένα Χαρακτηριστικά

Σε αυτό το σημείο θα παραθέσουμε τα χαρακτηριστικά που θέλουν τα παιδιά να έχει μια κούκλα για να την θεωρήσουν ως αγαπημένη τους και να παίξουν μαζί της. Έτσι δημιουργήσαμε τις παρακάτω κατηγορίες όπου αρχικά παραθέτουμε τις περιγραφικές απαντήσεις των παιδιών σχετικά με τα χαρακτηριστικά που θέλουν να έχει η αγαπημένη τους κούκλα και στη συνέχεια τις απαντήσεις που μας έδωσαν σε συγκεκριμένα ερωτήματα που εμείς τους θέσαμε πάνω στα κλισέ της ανθρώπινης κοινωνίας, με σκοπό να δούμε την επίδρασή τους στην κοινωνία της κούκλας.

### 7.5.2.1. Περιγραφικές Απαντήσεις γύρω από τα Χαρακτηριστικά της Αγαπημένης Κούκλας των Παιδιών

Από τις αναλύσεις του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά για την «αγαπημένη τους κούκλα» αλλά και από τις περιγραφές της κούκλας που επέλεξαν να ζωγραφίσουν στην Έκτη Φάση του Α Μέρους της έρευνάς μας, διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν κάποια χαρακτηριστικά που έχουν ιδιαίτερη σημασία για τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας. Τα χαρακτηριστικά της αγαπημένης κούκλας που περιέγραψαν τα παραθέτουμε στον πίνακα που ακολουθεί.

**Πίνακας 10.** Ποσοστά όσον αφορά τα χαρακτηριστικά της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Χαρακτηριστικά αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Κοριτσίστικη αμφίεση*	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
Ξανθά ή ανοιχτόχρωμα μακριά μαλλιά	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
Βαμμένα χείλη και μάτια	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
Κοσμήματα*	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
Πολεμικό εξοπλισμό*	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%
Μπράτσα ή δύναμη	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%

\*Κοριτσίστικη αμφίεση: φορέματα, φούστες, γυναικεία παπούτσια

\*Κοσμήματα: κολιέ, σκουλαρίκια, βραχιόλια, δαχτυλίδια

\*Πολεμικό εξοπλισμό: όπλα, ζώνη, σχοινί, στολή, μάσκα, μπότες, θώρακα κ.α.

Από τον παραπάνω πίνακα γίνεται κατανοητό ότι για να χαρακτηριστεί μια κούκλα ως αγαπημένη από τα παιδιά πρέπει να φέρει κάποια στερεότυπα χαρακτηριστικά του φύλου που σχετίζονται με την εμφάνιση.

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι τα περισσότερα κορίτσια απαιτούν η αγαπημένη τους κούκλα να έχει έντονα κοριτσίστικη-γυναικεία εμφάνιση, να έχει ξανθά ή ανοιχτόχρωμα μακριά μαλλιά, να έχει μακιγιάζ στο πρόσωπο και να είναι στολισμένη με διάφορα κοσμήματα. Από την άλλη τα περισσότερα αγόρια απαιτούν η αγαπημένη τους κούκλα να διαθέτει έναν πλούσιο πολεμικό εξοπλισμό, έναν έντονα γυμνασμένο σωματότυπο και υπερβολικές δυνάμεις.

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Πώς θες να είναι η αγαπημένη σου κούκλα;

-Θέλω να φοράει φόρεμα.

-Να φοράει φόρεμα, τι άλλο;

-Να έχει ξανθά μαλλιά.

-Να έχει ξανθά μαλλιά, τι άλλο;

-Να έχει κολιέ, σκουλαρίκια, να έχει βραχιόλι, δαχτυλίδι και τίποτα άλλο.»  
(υποκείμενο ΝΚ2)

«-Πώς θες να είναι ο αγαπημένος σου ήρωας;

-Superman.

-Δηλαδή πως;

-Γιατί έχει τόσο μεγάλες μπρατσάρες ακόμα και με το γκρι χέρι και άμα τον δούμε και να είναι με το γκρι χέρι μετά τον πιάνει και τον πετάει στο βόριο πόλο.

-Δηλαδή θες να έχει μπράτσα να είναι δυνατός;

-Ναι.

-Τι άλλο θες να έχει ο αγαπημένος σου ήρωας;

-Ο αγαπημένος... μόνο να είναι καλά γιατί άμα δεν είναι πεθαίνει.

-Και γιατί θες να έχει μπράτσα ο ήρωάς σου;

-Για να σκοτώνει τους κακούς, γιατί άμα δεν τους σκοτώνει θα σκοτώσουνε εμάς.

-Κάτι άλλο που θέλεις να έχει ο αγαπημένος σου ήρωας;

-Οι μπότες του, γιατί ξέρεις έχει ένα κουμπί έτσι και άμα το πατήσεις ξέρεις πως γίνεται;

-Πως;

-Ακόμα πιο δυνατός, σαν τον Ρυραε. Ξέρεις κρυμμένο τι έχει; Είναι μια μάγισσα στο τέτοιο που τελειώνει και μετά την αρχίζει έτσι και ζαλίζεται και κάνει το μπράτσο του «τουτ-τουτ!» και μετά του ρίχνει κεραυνούς έτσι χχχχχ!»  
(υποκείμενο ΝΑ3)

«-Πώς θες να είναι ο αγαπημένος σου ήρωας ή η αγαπημένη σου κούκλα;

-Να έχει καπέλο όπως το ρομπότ. Να έχει τσιμπίδια όπως το ρομπότ.

-Τι τσιμπίδια;

-Αυτά εδώ.

-Κέρατα εννοείς;

-Ναι. Ο κρύσταλλος που είναι εδώ, αυτά εδώ που ρίχνει αστραπές, εδώ τα πόδια του.

-Θες να είναι δηλαδή όπως το ρομπότ ακριβώς;

-Ναι.

-Κάτι άλλο που θες να έχει εκτός από αυτά που έχει το ρομπότ αυτό;

-Το Batman όπως τη μάσκα του, τη ζώνη, το σκοινί του και τη στολή του.

-Κάτι άλλο που θες να έχει ο αγαπημένος σου ήρωας η αγαπημένη σου κούκλα;

-Να έχει μπράτσα, στόμα, μύτη, μάτια, μπράτσα και πόδια και μπότες.»

(υποκείμενο ΝΑ1)

### 7.5.2.2. Χαρακτηριστικά της Αγαπημένης Κούκλας των Παιδιών σύμφωνα με τις Απαντήσεις που Δόθηκαν σε Συγκεκριμένες Ερωτήσεις

Εκτός από τα χαρακτηριστικά που μας ανέφεραν τα ίδια τα παιδιά μέσα από τις περιγραφές της αγαπημένης κούκλας, θελήσαμε να θέσουμε κάποιες ερωτήσεις (Ερωτήσεις 33-38) που θα μας έδιναν πιο ξεκάθαρα τις θέσεις των παιδιά πάνω σε κάποια χαρακτηριστικά ανθρώπινα κλισέ. Έτσι μέσα από αυτές τις διευκρινιστικές ερωτήσεις και την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά μπορέσαμε να δούμε ποια είναι αυτά τα φυσικά χαρακτηριστικά που προτιμούν για την αγαπημένη τους κούκλα.

Πιο συγκεκριμένα στους πίνακες που ακολουθούν μπορούμε να δούμε το φύλο, την εμφάνιση, την ηλικία, το μέγεθος, το ύψος και τον χαρακτήρα που επιθυμούν τα παιδιά να έχει μια κούκλα για να είναι η αγαπημένη τους.

**Πίνακας 11.** Ποσοστά όσον αφορά το φύλο της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Το φύλο της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Γυναίκα	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
Άντρας	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι όλα τα κορίτσια του δείγματός μας (50% του συνόλου) θέλουν η αγαπημένη τους κούκλα να έχει το ίδιο φύλο με αυτά. Οι λόγοι για τους οποίους θέλουν να είναι γυναίκα η κούκλα τους σχετίζονται με το δικό τους φύλο και επιπλέον θέτουν ως βασικό παράγοντα την ομορφιά που όπως αναφέρουν είναι γυναικείο προτέρημα.

Όμως και από τα αγόρια παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών (37,5% του συνόλου) θέλει η αγαπημένη τους κούκλα να έχει το ίδιο με αυτά φύλο. Τις απόψεις αυτές τις στηρίζουν στο ότι τα αγόρια δεν πρέπει να παίζουν με γυναίκες κούκλες, αλλά και στο ότι οι ικανότητες των αντρών είναι μεγαλύτερες.

**Πίνακας 12.** Ποσοστά όσον αφορά την ηλικία της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Η ηλικία της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Νέος-α	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Γέρος-Γριά	(0) 0%	(0) 0%	(0) 0%



Όπως παρατηρούμε στον παραπάνω πίνακα όλα τα παιδιά του δείγματός μας επιλέγουν η αγαπημένη τους κούκλα να είναι νέα σε ηλικία. Οι λόγοι για τους οποίους τα παιδιά κάνουν αυτή την επιλογή είναι ότι η ομορφιά και οι ικανότητες τους είναι αυξημένες, περπατούν πιο γρήγορα, είναι πιο δυνατές και πιο μεγάλες.

**Πίνακας 13.** Ποσοστά όσον αφορά την εμφάνιση της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Η εμφάνιση της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Όμορφος-η	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Άσχημος-η	(0) 0%	(0) 0%	(0) 0%

Στον παραπάνω πίνακα βλέπουμε επίσης ότι όλα τα παιδιά επιθυμούν η αγαπημένη τους κούκλα να είναι όμορφη. Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι όπως είδαμε και παραπάνω τα αγόρια και τα κορίτσια προσδιορίζουν διαφορετικά την ομορφιά της κούκλας τους. Το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών επιλέγει μια όμορφη κούκλα διότι έχει πλούσιο εξοπλισμό, ιδιαίτερες ικανότητες και δυνάμεις. Από την άλλη τα κορίτσια επιλέγουν μια όμορφη κούκλα διότι έχει όμορφα μαλλιά, όμορφο φόρεμα, όμορφα κοσμήματα κ.τ.λ.

**Πίνακας 14.** Ποσοστά όσον αφορά το μέγεθος της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Το μέγεθος της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Λεπτός-ή	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Χοντρός-ή	(0) 0%	(0) 0%	(0) 0%

Διαπιστώνουμε επίσης ότι όλα τα παιδιά επιθυμούν η αγαπημένη τους κούκλα να είναι λεπτή. Οι λόγοι για τους οποίους κάνουν αυτήν την επιλογή σχετίζονται με την ομορφιά αλλά και τις ικανότητες που έχουν οι λεπτοί άνθρωποι.

**Πίνακας 15.** Ποσοστά όσον αφορά το ύψος της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Το ύψος της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Ψηλός-ή	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
Κοντός-ή	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι υπάρχει μεγαλύτερη προτίμηση στις ψηλές κούκλες διότι παρομοίως θεωρούνται πιο όμορφες και περισσότερο ικανές.

**Πίνακας 16.** Ποσοστά όσον αφορά τον χαρακτήρα της αγαπημένης κούκλας των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Ο χαρακτήρας της αγαπημένης κούκλας:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
Καλός-ή	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
Κακός-ή	(0) 0%	(0) 0%	(0) 0%

Και στον τελευταίο πίνακα αυτής της κατηγορία φαίνεται να επικρατούν στερεοτυπικές θέσεις στις απαντήσεις που έδωσαν τα παιδιά. Έτσι παρατηρούμε ότι όλα τα παιδιά επιθυμούν η αγαπημένη τους κούκλα να έχει καλό χαρακτήρα. Οι λόγοι για τους οποίους επιλέγουν καλές κούκλες είναι και πάλι η ομορφιά, διότι μια κακιά κούκλα δεν έχει όμορφο πρόσωπο, η καλοσύνη τους, και οι ιδιαίτερες ικανότητές τους, αφού ο καλός πάντα σκοτώνει τον κακό.

## 7.6. Αιτίες Απόρριψης της Κούκλας από τα Παιδιά

Στο τέλος της συνέντευξης στην Τέταρτη Φάση του Α' Μέρους της Έρευνάς μας, ζητήσαμε από τα παιδιά να μας αναλύσουν τους λόγους για τους οποίους δεν επέλεξαν τις υπόλοιπες κούκλες. Καθίσαμε λοιπόν μπροστά από το τραπέζι που ήταν τοποθετημένες και τις εξετάσαμε τηρώντας τη σειρά που είχαμε δώσει σε αυτές από τον ερευνητικό μας σχεδιασμό.

Μέσα από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας, δημιουργήσαμε τις κατηγορίες που παραθέτουμε στα ακόλουθα υποκεφάλαια.

### 7.6.1. Το Φύλο της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά

Σε αυτό το σημείο παρατηρήσαμε ότι υπάρχουν δυο βασικές αιτίες σχετικές με το φύλο για τις οποίες τα παιδιά απορρίπτουν μια κούκλα. Η πρώτη αιτία είναι ότι η κούκλα είναι θηλυκού φύλου «κοριτσίστικη» και η δεύτερη αιτία είναι ότι η κούκλα είναι αρσενικού φύλου «αγορίστικη».

#### **7.6.1.1. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί είναι «Κοριτσίστικο» Παιχνίδι**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που απορρίπτουν μια τουλάχιστον από τις κούκλες διότι όπως αναφέρουν είναι «κοριτσίστικη», είναι κορίτσι, είναι για κορίτσια, είναι γυναίκα, τα αγόρια δεν παίζουν με κορίτσια κ.α.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K1)

-Γιατί είναι κορίτσι και τα αγόρια δεν παίζουν με τα κορίτσια.

-Γιατί δεν παίζουν;

-Γιατί άμα παίζει τότε θα τους κοροϊδεύει ο άλλος.

-Γιατί θα τους κοροϊδεύει ο άλλος;

-Γιατί παίζει με τα κορίτσια με τις κούκλες.

-Και ποιος θα σε κοροϊδεύει δηλαδή άμα παίζεις με μια κούκλα;

-Δεν ξέρω, όλοι ή μερικοί.

-Ποιοι;

-Δεν ξέρω.

-Από τους φίλους σου εννοείς από τους συμμαθητές σου ή για τους γονείς σου λες;

-Για τους φίλους μου.» (υποκείμενο NA4)

«-Τις άλλες δεν τις διάλεξες, γιατί δεν τις διάλεξες;

-Γιατί θέλω μόνο αγόρια.

-Γιατί θες μόνο αγόρια;

-Γιατί αφού είμαι αγόρι και δεν είμαι κορίτσι.

- Επειδή είσαι αγόρι θες να παίζεις μόνο με αγόρια;

-Ναι.

-Αυτή την κούκλα γιατί δεν τη διάλεξες; (K3)

-Γιατί σου είπα δεν θέλω με κορίτσια να είμαι και θέλω με πιστόλι πρέπει να είναι.» (υποκείμενο NA3)

#### **7.6.1.2. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί είναι «Αγορίστικο» Παιχνίδι**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας είπαν ότι δεν επιλέγουν να παίζουν με μια τουλάχιστον από τις κούκλες διότι όπως αναφέρουν είναι «αγορίστικη», είναι αγόρι, είναι για αγόρια, είναι άντρας κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Στον άντρα αυτό τι σου αρέσει; Γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ8)

-Επειδή είναι αγόρι και τα παίζουν τα αγόρια όλα αυτά.» (υποκείμενο ΝΚ3)

«-Και αυτόν εκεί δίπλα της γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ8)

-Γιατί είναι αγόρι.

-Και γιατί δεν το διάλεξες το αγόρι;

-Γιατί δεν μου αρέσουν τα αγόρια.

-Γιατί δεν σου αρέσουν τα αγόρια;

-Ε γιατί δεν έχουν μαλλιά όπως οι κούκλες.

-Δεν έχουν μακριά μαλλιά;

-Ναι.

-Κάτι άλλο που δεν σ' αρέσει σ' αυτόν; Γιατί δεν τον διάλεξες;

-Γιατί έχει πιστόλι.

-Δεν σου αρέσει που έχει πιστόλι;

-Όχι.

- Γιατί;

-Γιατί δεν μ' αρέσει να είμαι κυνηγός εγώ και τέτοιο που είναι αυτός.»  
(υποκείμενο ΝΚ4)

### **7.6.2. Η Ηλικία της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Εδώ εντοπίζουμε δυο λόγους που τα παιδιά απορρίπτουν μια κούκλα οι οποίοι σχετίζονται με την ηλικία που αυτή έχει. Έτσι λοιπόν απορρίφθηκαν από τα παιδιά κούκλες οι οποίες είναι μικρές σε ηλικία αλλά και κούκλες οι οποίες θεωρήθηκαν μεγάλες σε ηλικία. Αναλυτικότερα προέκυψαν οι παρακάτω δυο κατηγορίες.

#### **7.6.2.1. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Θεωρούν ότι Είναι Μικρής Ηλικίας (Μωρό)**

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας είπαν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί είναι μικρή ή μικρός σε ηλικία, είναι μωρό, είναι μπέμπα, προτιμούν να παίζουν με μεγαλύτερες κοπέλες ή αγόρια.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75 % του συνόλου (37,5 % κορίτσια και 37,5 % αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γιατί δεν τον διάλεξες όμως αυτόν;

-Είναι μικρός.

-Και γι' αυτό δεν σ' αρέσει;

-Γι' αυτό.

- Το άλλο το κουκλάκι γιατί δεν το διάλεξες;
- Γιατί είναι αγόρι και είναι μικρός.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### **7.6.2.2. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Θεωρούν ότι Είναι Μεγάλης Ηλικίας (Γέριχη)**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα γιατί είναι μεγάλη σε ηλικία, είναι γριά ή γέρος.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 1 παιδί (0 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 12,5 % του συνόλου (0% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Αυτή γιατί δεν τη διάλεξες; (Κ7)
- Γιαγιά είναι δεν θέλω να τη διαλέξω γιαγιά είναι.
- Επειδή είναι γιαγιά; Και γιατί δεν σου αρέσει η γιαγιά;
- Δεν μου αρέσει. Φτιάχνουν όλη μέρα δεν έχει πιστόλι δεν πολεμάει, φτιάχνουν όλη μέρα γι' αυτό.
- Τι φτιάχνει όλη μέρα;
- Κοιμάται, μαγειρεύει, δεν βγαίνει έξω.» (υποκείμενο ΝΑ3)

### **7.6.3. Το Κεφάλι της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Στα πλαίσια της ανάλυσης του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά διαπιστώσαμε ότι το κεφάλι της κούκλας παρουσιάζει ιδιαίτερη σημασία για τις επιλογές και τις απορρίψεις από τα παιδιά. Πιο συγκεκριμένα όμως είδαμε να έχουν ιδιαίτερη σημασία τα χαρακτηριστικά του προσώπου της κούκλας αλλά και τα μαλλιά της. Παρακάτω παραθέτουμε τις δυο κατηγορίες που δημιουργήθηκαν.

#### **7.6.3.1. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Έχει Άσχημο Πρόσωπο**

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι θεωρούν ότι έχει άσχημο πρόσωπο, άσχημο στόμα, άσχημο χαμόγελο, άσχημη μύτη, μεγάλη μύτη, βαμμένο πρόσωπο, άσχημο βάψιμο, άσχημα μάτια κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Αυτή γιατί δεν τη διάλεξες; (Κ9)

- Δεν μου αρέσουν τα μάτια της.
- Τι έχουν τα μάτια της;
- Κοίτα.
- Πως είναι;
- Κοίτα.
- Τι έχουν; Είναι βαμμένα;
- Ναι.
- Και δεν σου αρέσουν που είναι βαμμένα;
- Τσου.
- Γιατί;
- Γιατί δεν θέλω να είμαι βαμμένος.
- Γιατί δεν θες να είσαι βαμμένος;
- Γιατί δεν είμαι κορίτσι σαν εσένα.» (υποκείμενο ΝΑ3)

### **6.6.3.2. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Έχει Άσχημα Μαλλιά**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι έχει άσχημα μαλλιά, έχει μακριά μαλλιά, δεν έχει μακριά μαλλιά, έχει τεράστια μαλλιά, έχει χρωματιστά μαλλιά, έχει κοντά μαλλιά, έχει μαύρα μαλλιά, έχει κίτρινα μαλλιά κ.α.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Τις κούκλες αυτές εκειπέρα γιατί δεν τις διάλεξες;
- Αυτή έχει πράσινα μαλλιά, αυτή κίτρινα, αυτά είναι γαλάζια, αυτά ασπροκίτρινα.
- Και τι δεν σου αρέσουν τα μαλλιά τους;
- Ναι.
- Πώς θες να είναι τα μαλλιά μιας κούκλας;
- Να όπως αυτόν. (δείχνει την κούκλα Κ8)
- Όπως τον Actionman;
- Ναι.
- Δηλαδή;
- Δηλαδή πιο δυνατή.
- Από τα μαλλιά του φαίνεται αν είναι δυνατή;
- Ναι. Κυρία κοίτα το ρομπότ.» (υποκείμενο ΝΑ1)

- «-Αυτή την κούκλα του κουκλοθέατρου γιατί δεν τη διάλεξες; (χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου)
- Γιατί είναι μαύρα τα μαλλιά.
- Επειδή είναι μαύρα τα μαλλιά της;
- Αγόρι είναι.» (υποκείμενο ΝΚ3)

#### **7.6.4. Το Σώμα της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Παρατηρήσαμε επίσης ότι έχει ιδιαίτερη σημασία το σώμα της κούκλας είτε για την επιλογή της είτε για την απόρριψη αυτής. Παρακάτω παραθέτουμε πέντε λόγους που σχετίζονται με το σώμα για τους οποίους τα παιδιά ανέφεραν ότι θα απέρριπταν μια κούκλα.

##### **7.6.4.1. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί είναι Χοντρή**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι είναι χοντρή, είναι παχουλή κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκει 1 παιδί (0 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 12,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το ακόλουθο:

«-Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (K18)

-Γιατί είναι μωρό.

- Και δεν σου αρέσει που είναι μωρό;

-Μου αρέσει αλλά είναι πολύ χοντρή.

- Είναι χοντρή και δεν σου αρέσει που είναι χοντρή;

-Δεν μου αρέσουν οι χοντρές. Να μου δώσεις τον Batman;» (υποκείμενο NA3)

##### **7.6.4.2. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί είναι Μαύρη**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι έχει μαύρο χρώμα σώματος, είναι μαύρη ή μαύρος.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Το κοριτσάκι αυτό γιατί δεν το διάλεξες; (κούκλα K19)

-Πολύ μαύρο είναι. Είναι λίγο καφέ αυτό το κορίτσι.

-Και δεν σου αρέσει που είναι καφέ;

-Όχι.

-Γιατί;

-Γιατί είναι ξυπόλυτη, γιατί δεν φοράει ούτε ρούχα.» (υποκείμενο NA2)

#### **7.6.4.3. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Δεν Έχει Ιδιαίτερες Δυνάμεις και Ικανότητες**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι δεν έχει δύναμη, δεν μπορεί να πετάξει, δεν μπορεί να βγάλει ηλεκτρισμό, δεν μπορεί να κινήσει το σώμα του.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

#### **7.6.4.4. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί έχει Μηχανικό Σώμα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι είναι ρομπότ, έχει μηχανικό σώμα, έχει διαφορετικά χέρια και μάτι κ.α.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Αυτόν γιατί δεν τον θες; (κούκλα K11)

-Μια άλλη θέλω να διαλέξω, γιατί έχει τόσο μεγάλη χερούκλα και τρώει δηλητήριο και πάει από εκεί από τη σωλήνα έτσι και είναι ρομπότ αυτό.

-Και δεν σου αρέσει που είναι ρομπότ;

-Τσου.

-Όχι; Αφού διάλεξες και ένα ρομπότ; (K2)

-Μα αυτό με πιστόλι είναι.

-Α θες να είναι με πιστόλι;

-Αυτός δεν είναι (K11).

-Δηλαδή γιατί δεν σου αρέσει αυτός τελικά;

-Γιατί βγάζει φωτιά από το μάτι του.

-Και αυτό δεν σ' αρέσει;

-Τσου.» (υποκείμενο NA3)

#### **7.6.5. Η Εμφάνιση της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Όπως είδαμε και στις επιλογές που έκαναν τα υποκείμενα του δείγματός μας η εμφάνιση της κούκλας έχει ιδιαίτερη σημασία. Έτσι και σε αυτό το σημείο παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά αναφέρουν την εμφάνιση της κούκλας ως λόγο απόρριψής αυτής. Παρακάτω παραθέτουμε τις κατηγορίες αυτές που σχετίζονται με την εμφάνιση της κούκλας και αποτελούν την αιτία απόρριψής της.



#### **7.6.5.1. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Φοράει Άσχημα Ρούχα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι φοράει άσχημα ρούχα, φοράει φούστα, φοράει παντελόνι, δεν αρέσουν αυτά τα ρούχα, δεν αρέσει αυτό το φόρεμα, φοράει μπουφάν, είναι ξεβράκωτη, δεν αρέσουν τα παπούτσια, φοράει τακούνια κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Γιατί δεν τον διάλεξες αυτόν; Θα ήθελες να τον διαλέξεις;

-(κάνει αρνητικό νεύμα)

-Γιατί;

-Επειδή δε μου αρέσει η μπλούζα του και το σακάκι του και το παντελόνι και τα παπούτσια του.

-Σου αρέσουν ή όχι;

-Όχι δεν μου αρέσουν.

-Γιατί δεν σου αρέσουν;

-Επειδή... δεν μου αρέσουν γι' αυτό.» (υποκείμενο ΝΚ3)

«-Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα Κ12)

-Εγώ δεν ήθελα να φοράει όλα αυτά χαζά ρούχα γι' αυτό.

-Τι ρούχα είναι αυτά;

-Δεν μ' αρέσουνε τα ρούχα αυτά.

-Γιατί δεν σου αρέσουν;

-Γιατί μοιάζει σαν αρκουδάκι.» (υποκείμενο ΝΑ2)

#### **7.6.5.2. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί έχει Πολεμικό Εξοπλισμό**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι φοράει πολεμικά ρούχα, έχει πιστόλι, φοράει μάσκα, έχει κάπα με φωτιές και νυχτερίδες.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

«-Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ15)

-Γιατί φοράει μάσκα.

- Και δεν σου αρέσει η μάσκα;

-Όχι.» (υποκείμενο ΝΚ4)

«-Αυτόν εδώ γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ15)

-Αχ τι απαίσιος! Δεν μ' αρέσει να έχει φωτιές, νυχτερίδες, ούτε αυτή η μάσκα, ούτε αυτή η κάπα, ούτε τα μαύρα του ρούχα γι' αυτό.»

### **7.6.5.3. Η Κούκλα Απορρίπτεται από τα Παιδιά γιατί Δεν Έχει Πολεμικό Εξοπλισμό**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια τουλάχιστον κούκλα διότι δεν έχει πιστόλι, έχει πολεμική αμφίεση και πολεμικό εξοπλισμό.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«-Αυτή την κούκλα γιατί δεν τη διάλεξες; (Κ3)

-Γιατί σου είπα δεν θέλω με κορίτσια να είμαι και θέλω με πιστόλι πρέπει να είναι.

-Α αυτή δεν έχει πιστόλι ε;

-Τσου.

-Να σου δείξω τώρα μια άλλη, αυτή γιατί δεν τη διάλεξες; (Κ4)

-Γιατί δεν θέλω τακούνια.

-Δεν θες τακούνια; Γιατί;

-Κοίτα πόσο μεγάλη είναι με τα τακούνια.

-Είναι ψηλή με τα τακούνια;

-Ναι.

-Και δεν σ' αρέσει;

-Δεν θέλω γιατί θα πέσω και θα φάω τα μούτρα μου.» (υποκείμενο ΝΑ3)

### **7.6.6. Ο Κακός Χαρακτήρας της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ως αιτία απόρριψης κάποιας κούκλας το ότι είναι κακιά ή κακός χαρακτήρας, ότι δεν είναι χαρούμενος, ότι είναι πάντα άγριος ή θυμωμένος.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (1 κορίτσι, 3 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Να σε ρωτήσω τώρα γι' αυτήν την κούκλα. Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ11)

- Γιατί είναι κακός, πάρα πολύ κακός.
- Πως το κατάλαβες πως είναι κακός;
- Γιατί το ξαναείδα στη τηλεόραση και είδα τον Spiderman ε... τον Batman να πολεμάει με αυτόν.» (υποκείμενο NA4)

«-Αυτόν εδώ γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K11)

- Γιατί είναι κακός και θα τις σκοτώσει.
- Γιατί είναι κακός;
- Μ' αυτά τα μακριά την πιάνει το χέρι και την σκοτώνει γι' αυτό. Είναι και κακός άνθρωπος.
- Που το ξέρεις ότι είναι κακός;
- Αφού κοίτα τον.» (υποκείμενο NA2)

#### **7.6.7. Το Υλικό Κατασκευής της Κούκλας ως Λόγος Απόρριψής της από τα Παιδιά**

Ιδιαίτερη σημασία φαίνεται να έχει για κάποια παιδιά το υλικό από το οποίο είναι κατασκευασμένες οι κούκλες. Άλλωστε το υλικό είναι αυτό που έχει σημασία και για την κίνηση των μελών της κούκλας. Έτσι κάποια παιδιά μας ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν κάποια κούκλα γιατί έχει μαλακό σώμα, έχει σκληρό κεφάλι, δεν κινείται το σώμα της, είναι σαν αρκουδάκι κ.τ.λ.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«-Αυτή την κούκλα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K12)

- Γιατί είναι αρκουδάκι.
- Είναι αρκουδάκι;
- Ναι.
- Τι εννοείς;
- Είναι μαλακό και το κεφάλι του είναι σκληρό.» (υποκείμενο NK4)

«-Αυτόν εδώ γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K24)

- Γιατί τον έχω και σε cd.
- Και δεν σ' αρέσει;
- Όχι.
- Γιατί δεν σ' αρέσει;
- Γιατί έχει τέτοια μούτρα.
- Τι έχουν τα μούτρα του;
- Μ... έχει κακά μαλλιά με πράσινα παντελόνια και αυτό το φανελάκι.
- Και αυτά σ' αρέσουν ή δεν σ' αρέσουνε;
- Μ' αρέσουνε.
- Ε τότε γιατί δεν τον διάλεξες;
- Γιατί δεν κουνιέται τίποτα, μόνο τον παίζω έτσι.» (υποκείμενο NA4)

## 7.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο συγκεντρώσαμε τα αποτελέσματα από την Τέταρτη, την Πέμπτη και την Έκτη Φάση του Α' Μέρους της έρευνάς μας, αποσκοπώντας στο να εξετάσουμε ποιες είναι οι κούκλες που επέλεξαν για το παιχνίδι τους τα παιδιά, ποιες απέρριψαν και πως αιτιολόγησαν τις επιλογές αυτές. Επιπλέον θελήσαμε να δούμε ποιες είναι οι αγαπημένες κούκλες των παιδιών και ποια είναι τα χαρακτηριστικά που τις κάνουν αγαπημένες. Τέλος μελετήσαμε τις ενδιαφέρουσες απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά όταν τους ζητήσαμε να συγκρίνουν «Βιομηχανικές» και «Χειροποίητες» κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου.

Μελετώντας τις επιλογές των παιδιών από το σύνολο των 34 κούκλων (βιομηχανικών και χειροποίητων) διαπιστώσαμε ότι: 1<sup>ov</sup>) Όλα τα παιδιά του δείγματός μας ανέφεραν ως πρώτη επιλογή για το παιχνίδι τους μια «βιομηχανική» κούκλα, 2<sup>ov</sup>) τα περισσότερα παιδιά (πλην ενός αγοριού) ανέφεραν ως πρώτη επιλογή για το παιχνίδι τους κούκλες του ίδιου με αυτά φύλου, 3<sup>ov</sup>) η κούκλα Barbie ήταν η πρώτη επιλογή για τα περισσότερα κορίτσια σε ποσοστό 37,5% του συνόλου και 4<sup>ov</sup>) η κούκλα Robot Transformer ήταν η πρώτη επιλογή για τα αγόρια σε ποσοστό 25% του συνόλου.

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι οι «χειροποίητες» κούκλες δεν ήταν καθόλου στις επιλογές των αγοριών και των κοριτσιών του δείγματός μας. Οι κούκλες που επέλεξαν τα κορίτσια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους (37,5% του συνόλου) ήταν η Barbie (Κ14) και η MyScene (Κ6), ενώ για τα αγόρια ήταν οι κούκλες Robot Transformer (Κ2), Batman (Κ15) και Ken (Κ13) (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου).

Στη συνέχεια θελήσαμε να δούμε πως αιτιολογούν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας αυτές τις επιλογές. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι οι λόγοι για τους οποίους επέλεξαν αυτές τις κούκλες τα κορίτσια (σε ποσοστό 50% του συνόλου) ήταν διότι όπως μας ανέφεραν έχουν όμορφα ρούχα, έχουν διάφορα αξεσουάρ, μοντέρνα εμφάνιση, έχουν κοσμήματα, φοράνε μακιγιάζ και έχουν όμορφα μαλλιά. Επίσης σε μικρότερα ποσοστά μας ανέφεραν ως λόγους το ότι έχουν όμορφα παπούτσια (37,5% του συνόλου) και όμορφα μάτια (12,5% του συνόλου). Από την άλλη τα αγόρια μας ανέφεραν ότι οι λόγοι για τους οποίους επέλεξαν αυτές τις κούκλες (σε ποσοστό 37,5%) είναι διότι διαθέτουν πολεμικό εξοπλισμό, έχουν μπράτσα και μύες στο σώμα, έχουν ιδιαίτερες δυνάμεις και ικανότητες και όμορφα μαλλιά. Σε μικρότερα ποσοστά (25% του συνόλου) μας ανέφεραν ως λόγους το ότι έχουν ικανότητες μεταμόρφωσης και ωραία παπούτσια. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε για ένα αγόρι από το δείγμα μας ότι οι επιλογές του και οι αιτιολογήσεις του ταυτίζονταν με αυτές των κοριτσιών.

Γιατί όμως τα παιδιά απορρίπτουν μια κούκλα; Μεγαλύτερο ποσοστό απόρριψης από τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας είδαμε ότι έχουν οι κούκλες που είναι μικρές σε ηλικία-μωρά και αυτές που έχουν άσχημα μαλλιά (σε ποσοστό 75% του συνόλου). Ακολουθούν οι κούκλες που έχουν άσχημα ρούχα (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου), κακό χαρακτήρα (σε ποσοστό 50% του συνόλου), άσχημο πρόσωπο (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), μαύρο χρώμα δέρματος και μη ικανοποιητικό υλικό κατασκευής (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Όμως τα κορίτσια πρόσθεσαν και κάποιους άλλους λόγους απόρριψης μιας κούκλας που είναι όταν η κούκλα είναι αγορίστικη, όταν έχει πολεμικό εξοπλισμό και μηχανικό σώμα (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Από την άλλη τα αγόρια ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια κοριτσίστικη κούκλα, μια κούκλα που δεν έχει ιδιαίτερες ικανότητες και δυνάμεις και μια κούκλα που δεν έχει πολεμικό εξοπλισμό (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Ενώ σε μικρότερα ποσοστά (12,5% του συνόλου) ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια κούκλα που είναι γέρικη και χοντρή.

Ποια είναι η αγαπημένη κούκλα των παιδιών του δείγματός μας και τι χαρακτηριστικά έχει αυτή; Διαπιστώσαμε ότι όλα τα παιδιά ανέφεραν ως αγαπημένη τους κούκλα μια επώνυμη και δημοφιλή βιομηχανική κούκλα του εμπορίου. Πιο συγκεκριμένα η κούκλα Barbie είναι η αγαπημένη κούκλα για ένα ποσοστό 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια), ενώ τα αγόρια αναφέρουν ως αγαπημένες τις κούκλες Batman, Superman (12,5% του συνόλου) και Robot Transformer (25% του συνόλου). Τα χαρακτηριστικά που μας ανέφεραν ότι γοητεύουν τα παιδιά και ορίζουν τις κούκλες αυτές ως αγαπημένες είναι για τα κορίτσια η γυναικεία-κοριτσίστικη αμφίεση της κούκλας (φορέματα, φούστες, τακούνια, μπότες κ.α.) (σε ποσοστό 50% του συνόλου), τα ξανθά ή ανοιχτόχρωμα μαλλιά της (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), τα κοσμήματά της (κολιέ, σκουλαρίκια, βραχιόλια, δαχτυλίδια κ.α.) (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου) και τα βαμμένα της χείλη (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Από την άλλη για το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών τα χαρακτηριστικά της αγαπημένης κούκλας είναι ο πολεμικός της εξοπλισμός (όπλα, ζώνη, σχοινί, στολή, μάσκα, μπότες, θώρακας κ.α.) (37,5% του συνόλου), τα μπράτσα και η δύναμή της (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Μέσα από συγκεκριμένες ερωτήσεις που θέσαμε στα παιδιά διαπιστώσαμε ότι η αγαπημένη κούκλα των παιδιών για ένα ποσοστό αγοριών 37,5% πρέπει να άντρας, ενώ για ένα ποσοστό 62,5% (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια) πρέπει να είναι γυναίκα. Επίσης στο σύνολό τους τα παιδιά μας ανέφεραν ότι θέλουν την αγαπημένη τους κούκλα νέα/ο, όμορφη/ο, λεπτή/ό, καλή/ό και σε ποσοστό 62,5% ψηλή/ό, επιβεβαιώνοντας για μια ακόμα φορά ότι οι προτιμήσεις τους στις κούκλες ταυτίζονται με τα κλισέ που υπάρχουν γύρω από τα ανθρώπινα πρότυπα.

Τέλος ζητήσαμε από τα παιδιά να συγκρίνουν ένα ζευγάρι βιομηχανικών κούκλων με ένα ζευγάρι χειροποίητων κούκλων και να μας που τις διαφορές που εντοπίζουν σε αυτές τις αρσενικού και θηλυκού φύλου κούκλες. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι αναφερθήκαμε στα ίδια ζευγάρια βιομηχανικών και χειροποίητων κούκλων που στη συνέχεια χρησιμοποιήσαμε στο Β' Μέρος της έρευνάς μας.

Όσον αφορά τις διαφορές που εντόπισαν τα παιδιά ανάμεσα στη βιομηχανική και τη χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου, αυτές αφορούν κυρίως τα χαρακτηριστικά του κεφαλιού (μαλλιά, μάτια, χείλη κ.α.) και το φόρεμά τους (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου), το μέγεθός τους, τον τρόπο χειρισμού τους αλλά και τα πόδια-παπούτσια που δεν είχε η χειροποίητη κούκλα (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Οι διαφορές που εντόπισαν συγκρίνοντας τη βιομηχανική και τη χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου αφορούν κυρίως τα πόδια-παπούτσια (σε ποσοστό 75% του συνόλου) και τον εξοπλισμό (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου) που δεν είχε η χειροποίητη κούκλα. Επιπλέον αναφέρθηκαν στις δράσεις, τις ικανότητες, τους ρόλους αλλά και στο φύλο της κούκλας, αφού ένα ποσοστό αγοριών 37,5% του συνόλου χαρακτήρισαν την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου ως κορίτσι λόγω του ότι δεν είχε ούτε πολεμικό εξοπλισμό ούτε στοιχεία έντονης αρρενωπότητας όπως η αντίστοιχη βιομηχανική κούκλα. Σε μικρότερα ποσοστά εντόπισαν διαφορές στα μαλλιά (25% του συνόλου), στο μέγεθός τους (25% του συνόλου) αλλά και στην έκφρασή τους (12,5% του συνόλου).

Επίσης ζητήσαμε από τα παιδιά να εντοπίσουν διαφορές ανάμεσα στη χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου και στην χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου. Οι διαφορές που εντόπισαν έχουν να κάνουν με το διαφορετικό σχέδιο στο φόρεμά τους (100% του συνόλου), τα διαφορετικά μαλλιά (87,5% του συνόλου), τα μάτια (62,5% του συνόλου), τα χείλη (37,5% του συνόλου) και μόνο ένα μικρό ποσοστό των παιδιών (25% του συνόλου) αναφέρθηκε στο διαφορετικό φύλο των κούκλων αυτών.

Αντίθετα όμως με τις χειροποίητες κούκλες οι διαφορές που εντοπίζουν όλα τα παιδιά του δείγματός μας (100% του συνόλου) ανάμεσα στη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου και τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου, είναι το διαφορετικό φύλο που έχουν και τα διαφορετικά μαλλιά τους. Άλλες διαφορές που εντοπίζουν σχετίζονται με τα ρούχα, τα παπούτσια και τον εξοπλισμό (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου), τα χείλη (50% του συνόλου), τη δύναμη, το σώμα (37,5% του συνόλου), ενώ σε μικρότερα ποσοστά αναφέρουν την ομορφιά και τις ικανότητες για δράση (12,5% του συνόλου).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8<sup>ο</sup>

### ΟΙ ΑΦΗΓΗΣΕΙΣ, ΟΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΡΟΛΟΙ ΠΟΥ ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΕΣ ΚΟΥΚΛΕΣ

#### 8.1. Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε να συγκεντρώσουμε στοιχεία γύρω από τις δράσεις των παιδιών με την κούκλα σύμφωνα με τα όσα μας ανέφεραν στην ημιδομημένη κλινική συνέντευξη αλλά και με τις δράσεις τους όπως καταγράφηκαν μέσα από τις βιντεσκοπημένες παρατηρήσεις στο παιχνίδι τους με αυτές (Β' Μέρος της Έρευνας). Σημαντικός παράγοντας για εμάς είναι οι αφηγήσεις των παιδιών μέσα από τις δράσεις τους με το συγκεκριμένο φύλο και είδος κούκλας. Με αυτόν τον τρόπο θέλουμε να δούμε τόσο τα στερεότυπα και τα πρότυπα που προβάλλονται όσο και τη θεματολογία στο παιχνίδι τους αλλά και τις θέσεις που προβάλουν μέσα από αυτό. Με άλλα λόγια θα εξετάσουμε το αν και το πως τα παιδιά μέσα από τις αφηγήσεις τους στο παιχνίδι με την κούκλα αποδίδουν νόημα στις δικές τους εμπειρίες.

#### 8.2. Ρόλοι και Δράσεις που Αναφέρουν ότι Αναπτύσσουν τα Παιδιά με τις Κούκλες τους

Στις συζητήσεις που είχαμε με τα αγόρια και τα κορίτσια προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης, αλλά και μέσα από τα ιχνογραφήματα ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν και να μας ζωγραφίσουν πως παίζουν συνήθως με τις κούκλες τους και τι ρόλους τους δίνουν. Στις κατηγορίες που ακολουθούν παραθέτουμε τους ρόλους που μας ανέφεραν ότι αποδίδουν στις κούκλες τους αλλά και τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτές.

##### 8.2.1. Ο ρόλος του «Καταναλωτή»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο, πάντα όμως στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο ενός ανθρώπου που αγοράζει και καταναλώνει διάφορα υλικά πράγματα που εντοπίζουμε στην αγορά όπως ρούχα, είδη διατροφής και διασκέδασης.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 8 παιδιά (4 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 100% του συνόλου (50% κορίτσια και 50% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Πώς παίζεις συνήθως με αυτές τις κούκλες- ήρωες; Τι κάνουν οι ήρωές σου; Τι ρόλους παίζουν;

-Τις βάζω που έχω ένα μαγαζί με τις κούκλες και τις βάζω εκεί στο ασανσέρ και πατάω ένα κουμπάκι και πηγαίνει το ασανσέρ προς το κάτω μέρος και μετά παίρνω την κούκλα από το ασανσέρ και μετά την παίρνω και πηγαίνει στο σούπερ-μαρκετ με το καροτσάκι.

-Και τι κάνουν εκεί;

-Και παίρνουν και πατατάκια και δωράκια και παίρνει και μπίρα και μακαρόνια και τυροπιτάκια για να φτιάξει και γάλα και πορτοκαλάδα.

...

-Εκτός από το σούπερ-μαρκετ πάνε πουθενά αλλού;

-Πάνε να αγοράσουνε ρούχα.

-Αλλού πάνε;

-Ναι πάνε για να αγοράσουνε κασκόλ και γαντάκια και σκούφο και πάνε να πάρουνε χειμωνιάτικα ρούχα.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Πως θα έπαιζες μ' αυτόν; Τι θα τον έβαζες να κάνει;

-Ναι περπατάει στο δρόμο.

-Να περπατάει στο δρόμο και τι άλλο να κάνει;

-Να πάει σπίτι του.

-Και σπίτι του τι θα έκανε;

-Να κοιμάται και να πίνει coca-cola, να βλέπει τηλεόραση.» (υποκείμενο ΝΑ1)

#### **8.2.1.1. Οι Κούκλες Ψωνίζουν στα Καταστήματα**

Πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τους με το ρόλο του «καταναλωτή» αρκετά παιδιά μας αναφέρουν ότι τους αρέσει να πηγαίνει η κούκλα τους για ψώνια σε διάφορα καταστήματα ή έστω να πηγαίνει βόλτα στα μαγαζιά.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

#### **8.2.1.2. Οι Κούκλες Διασκεδάζουν Καταναλώνοντας**

Αρκετά παιδιά επίσης ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους αρέσει να βάζουν την κούκλα να πηγαίνει για διασκέδαση σε διάφορα μέρη. Πιο συγκεκριμένα ανέφεραν ότι η κούκλα πάει βόλτα, είτε για καφέ στην καφετέρια, είτε σε κάποιο μπαρ, είτε κάπου για φαγητό, είτε σε κάποιο γάμο για να φάει, να πιει, να χορέψει, να τραγουδήσει και να περάσει όμορφα.



Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια και 25% αγόρια).

### **8.2.1.3. Οι Κούκλες πάνε Διακοπές**

Στα πλαίσια του ρόλου του «καταναλωτή» που δίνουν τα παιδιά στις κούκλες τους ανήκουν και οι δράσεις μέσα από τις οποίες αναπαριστούν ότι οι κούκλες πάνε διακοπές και τα ταξίδια, αναφέρουν λοιπόν ότι πάνε στην Αθήνα, στην Αγγλία, κάνουν εκδρομές στη εξοχή, στη θάλασσα, στα χιόνια κ.α.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

### **8.2.2. Ο ρόλος του «Καλού»**

Χαρακτηριστικός επίσης είναι ο ρόλος του «καλού» στο παιχνίδι των παιδιών, αφού όλα τα παιδιά μας ανέφεραν ότι για κάποιο λόγο η κούκλα τους έχει καλό χαρακτήρα. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 8 παιδιά (4 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 100% του συνόλου (50% κορίτσια και 50% αγόρια).

Ενδιαφέρον όμως εδώ έχει να εξετάσουμε τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά δίνουν στην κούκλα τους τον ρόλο του «καλού». Παραθέτουμε λοιπόν τις πολύ ενδιαφέρουσες απαντήσεις που μας έδωσαν όταν τα ρωτήσαμε γιατί οι κούκλες τους είναι καλοί άνθρωποι.

Υποκείμενο ΝΚ1: «Γιατί χαμογελάνε κιόλας. Και η αδερφή της το ίδιο αυτή, και αυτή και αυτή και αυτή.» «Θα δίνουν λεφτά για να έχει όλος ο κόσμος.»

Υποκείμενο ΝΚ2: «Επειδή δεν θα καταστρέφανε τη γη μας, θα την κάνουν να μην καταστραφεί... Το έχω δει σε ένα παραμύθι που έχω στο σπίτι μου.»

Υποκείμενο ΝΚ3: «Επειδή το έχω δει σε dvd.»

Υποκείμενο ΝΚ4: «Γιατί άμα δεν τις νευριάζουμε δεν θα μας δειρουνε, άμα ήταν αληθινές.»

Υποκείμενο ΝΑ1: «Επειδή τους βλέπω όλους αυτούς στην τηλεόραση.»

Υποκείμενο ΝΑ2: «Αυτή θα ήταν η πιο καλή... Γιατί έχει μεγάλα μαλλιά...»

Υποκείμενο ΝΑ3: «Γιατί σκοτώνει τους κακούς.»

Υποκείμενο ΝΑ4: «Γιατί πολεμάνε τον κακό γιατί πρέπει να σώσουνε τον κόσμο από το κακό να μην τον καταστρέψει... Γιατί έχει και πιστόλια για να σκοτώνει τους κακούς... Αγαπάει τις γυναίκες και έχει ένα παιδί»

### 8.2.3. Ο ρόλος του «Πολεμιστή»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «ήρωα-πολεμιστή». Στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τους αυτά τα παιδιά μας ανέφεραν ότι τους αρέσει να πολεμάνε, να κάνουν μάχες, να σκοτώνουν τους κακούς υπερασπιζόμενοι το καλό, να σκοτώνουν τα άγρια ζώα και να προστατεύουν τους αδύναμους.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (0 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Το ρομπότ αυτό που είπες ότι έχεις στο σπίτι σου τι το βάζεις να κάνει;  
-Πολεμεί αλλά δεν έχει πιστόλια και τέτοια, μόνο έχει σπαθιά αλλά τώρα δεν ξέρω που είναι τα έχω χάσει.» (υποκείμενο NA3)

«-Με αυτόν πως θα έπαιζες; (κούκλα K8)  
-Θα έβαζα σφαίρα και μετά θα πυροβολούσα.» (υποκείμενο NA1)

### 8.2.4. Ο ρόλος του «Δυνατού»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε επίσης ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «δυνατού».

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (0 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Πως θα έπαιζες με αυτές τις κούκλες;  
-Με αυτόν (δείχνει την κούκλα K2) θα κάνω έτσι (δείχνει τις μεταμορφώσεις του ρομπότ).  
-Με τον Batman τι θα έκανες; (κούκλα K15)  
-Ο Batman θα πέταγε.  
-Μόνο; Θα έκανε τίποτε άλλο;  
-Ναι. Θα σκότωνε τους κακούς.» (υποκείμενο NA1)

«-Και πως θα έπαιζες μ' αυτή την κούκλα;  
-Με τα χέρια και με τα πιστόλια.  
-Και τι θα την έβαζες να κάνει;  
-Να παίζει.  
-Δηλαδή τι να παίζει; Με αυτά τα άσπρα που μου έδειξες τι μπορεί να κάνει;  
-Όταν είναι κάποιος πίσω κάνει σαν ασπίδα και είναι δυνατή και τον σηκώνει.» (υποκείμενο NA4)

#### **8.2.4.1. Οι Κούκλες έχουν Ιδιαίτερες Σωματικές Ικανότητες**

Οι δραστηριότητες που μας ανέφεραν τα παιδιά ότι αναπτύσσουν οι κούκλες τους μέσα από τον ρόλο του «δυνατού» σχετίζονται με τις ιδιαίτερες σωματικές τους δυνάμεις, όπως το να πετάνε, να πηδάνε, να κάνουν τούμπες στον αέρα, να δίνουν δυνατές κλοτσιές και μπουνιές.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

#### **8.2.4.2. Οι Κούκλες Μεταμορφώνονται**

Επίσης στα πλαίσια του ρόλου του «δυνατού» τα παιδιά μας ανέφεραν ότι οι κούκλες στις δράσεις τους έχουν την τάση να μεταμορφώνονται όποτε αυτό χρειαστεί και να αποκτούν ακόμα περισσότερες δυνάμεις.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

#### **8.2.5. Ο ρόλος του «Εργαζόμενου»**

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «εργαζόμενου». Στις δραστηριότητες που αναπτύσσουν τα παιδιά δίνοντας αυτόν τον ρόλο στην κούκλα τους ανήκουν διάφορες δουλειές εκτός σπιτιού όπως πιλότος, ανθοκόμος, εργάτης κ.α.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

- «-Και τι κάνει εκείπέρα η κούκλα σου;
- Βάζει φάρμακο στα λουλούδια για να μεγαλώσουνε.
- Και πως νιώθει, είναι χαρούμενη, λυπημένη;
- Χαρούμενη.
- Γιατί είναι χαρούμενη;
- Γιατί έχει ήλιο.
- Και τι άλλο κάνει εκείπέρα;
- Ποτίζει, κόβει τα λουλούδια, φυτρώνει άλλα. Μετά άμα έχει υγρασία μπαίνει μέσα στο σπίτι και κοιμάται, αυτά κάνει.» (υποκείμενο ΝΚ4)

- «-Με τα στρουμφάκια πως θα παίξεις; Τι θα τα βάλεις να κάνουν; Τι ρόλο θα τους δώσεις;
- Θέλω να πάνε σπίτι.
- Και τι θα κάνουν εκεί;

-Θα πιούμε ένα καφεδάκι, θα καπνίσουν ένα τσιγάρο και μετά θα φύγουν, θα πάνε στη δουλειά εδώ πάνω.» (υποκείμενο ΝΚ3)

#### 8.2.6. Ο ρόλος του «Οικογενειάρχη-Παντρεμένου-Γονιού»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του μπαμπά, της μαμάς, του συζύγου ή της συζύγου. Στα πλαίσια αυτών των ρόλων αναφέρουν ότι στις δράσεις τους οι κούκλες τους παντρεύονται, έχουν διάφορες υποχρεώσεις και καθήκοντα, ζουν μια οικογενειακή ζωή.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 25% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Και έχω και ένα μικρό κουκλάκι που είναι το παιδί της Barbie.

-Και τι κάνουν η Barbie με το παιδί της;

-Θα... το παιδί το βάζω και κλαίει, δεν κλαίει το παιδί εγώ κλαίω στα ψέματα και κάνω πως κλαίει το παιδί. Και η Barbie έρχεται και το σηκώνει και το πηγαίνει κάτω.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Και θες να μου πεις κάτι άλλο για το ρομπότ σου; Τι κάνει εκείπέρα;

-Διασκεδάζει με αυτόν.

-Αυτός ποιος είναι;

-Είναι ένας... αυτός είναι ο μπαμπάς και αυτό εκεί είναι το παιδί, όμως ρομπότ είναι.

-Ο μπαμπάς είναι ρομπότ;

-Ναι και αυτός και αυτός. Αυτός είναι το παιδί ρομπότ και αυτός ο μπαμπάς ρομπότ.

-Και τι κάνουν εκείπέρα τα δυο ρομπότ;

-Παίζουνε, διασκεδάζουνε.

-Δηλαδή τι παίζουνε;

-Μπάλα.» (υποκείμενο ΝΑ4)

#### 8.2.7. Ο ρόλος της «Νοικοκυράς»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο της «νοικοκυράς». Στα πλαίσια αυτών των δραστηριοτήτων τους τα παιδιά αναφέρουν ότι οι κούκλες τους κάνουν δουλειές στο σπίτι, μαγειρεύουν, καθαρίζουν, συμμαζεύουν κ.α.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«Πως θα έπαιζες με αυτή την κούκλα; Τι θα την έβαζες να κάνει;

-Θα την έβαζα να μαγειρεύει φαγητό.

-Και τι άλλο;

-Να στρώσει το τραπέζι για να φάνε.

-Ποιοι;

-Οι άλλες κούκλες.

-Κάτι άλλο που θα έκανες μ' αυτή την κούκλα;

-Θα έκασε να φάει με όλους.» (υποκείμενο ΝΚ3)

«-Πως θα έπαιζες με αυτή την κούκλα; Τι θα την έβαζες να κάνει;

-Να κάνει δουλειές στο σπίτι για να το καθαρίσει που ήταν και μεγάλο, πολύ μεγάλο, μέχρι τον ουρανό έφτανε και ήταν πολλά μέτρα.» (υποκείμενο ΝΑ2)

### 8.2.8. Ο ρόλος του «Παιδιού»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «παιδιού». Στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τους με τις κούκλες ως παιδιά μας ανέφεραν ότι πηγαίνουν βόλτα ή έχουν άλλες κοινές δράσεις με τους γονείς τους, παίζουν, πάνε στο λούνα-παρκ κ.α.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Πως θα έπαιζες με αυτή την κούκλα; Τι θα την έβαζες να κάνει;

-Να έτσι. Θα μου άρεσε να την έβαζα να πηγαίνει βόλτα.

-Που θα πήγαινε βόλτα;

-Να πάει κάπου να γνωρίσει τις φίλες της και αυτή είναι η μαμά της και οι άλλες οι φιλενάδες της και προτιμούσα να ήταν ο μπαμπάς αυτός και να περπατούν στους δρόμους, να βλέπει τις φιλενάδες της μα όλες τις φιλενάδες της ακόμα και τα κορίτσια. Και να πάει να ψωνίσεις κιόλας.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Πως θα έπαιζες μ' αυτόν; Τι θα τον έβαζες να κάνει;

-Ναι περπατάει στο δρόμο.

-Να περπατάει στο δρόμο και τι άλλο να κάνει;

-Να πάει σπίτι του.

-Και σπίτι του τι θα έκανε;

-Να κοιμάται και να πίνει coca-cola, να βλέπει τηλεόραση.

-Κάτι άλλο;

-Να κόβει τα μαλλιά του η κομμώτρια και η μαμά του να του βάζει φαγητό.» (υποκείμενο ΝΑ1)

### 8.2.9. Ο ρόλος του «Μαθητή»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «μαθητή». Οι δραστηριότητες που ανέφεραν ότι αναπτύσσουν τα παιδιά με τις κούκλες τους δίνοντάς τους αυτόν τον ρόλο είναι να πηγαίνουν στο σχολείο, να διαβάζουν και να γράφουν.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5 % του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5 % αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Τι άλλο κάνει;

-Να διαβάζει να γράφει, να πηγαίνει σχολείο, να πηγαίνει στην καφετέρια, να μιλάει με ένα φίλο της.» (υποκείμενο ΝΚ4)

«-Και τι άλλο θα κάνει μετά;

-Θα διαβάσει παραμύθι και θα κοιμηθεί και μετά θα ξεκουραζότανε.» (υποκείμενο ΝΚ3)

### 8.2.10. Ο ρόλος της «Βασίλισσας-Πριγκίπισσας»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο της «βασίλισσας» ή της «πριγκίπισσας».

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Έκανα το στέμμα της, έκανα και τα γαντάκια, έκανα και το φουστάνι της και τα παπούτσια της.

-Φοράει στέμμα;

-Ναι.

-Γιατί;

-Γιατί είναι βασίλισσα.» (υποκείμενο ΝΚ1)

«-Ποια είναι δηλαδή η αγαπημένη σου κούκλα, πως τη λένε;

-Η πριγκίπισσα Disney που πέθανε. Α είναι η πριγκίπισσα χωριάτσια που πέθανε.

-Και πως είναι αυτή η πριγκίπισσα;

-Είναι κούκλα.

-Είναι κούκλα, δηλαδή πως;

-Μ' αυτά τα ρούχα που της έβαλα.» (υποκείμενο ΝΑ2)

### 8.2.11. Ο ρόλος του «Φίλου»

Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων των παιδιών διαπιστώσαμε ότι αρκετά από αυτά ανέφεραν ότι στο παιχνίδι τους η κούκλα έχει το ρόλο του «φίλου».

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«-Η άλλη κούκλα τι θα έκανε; Αυτή εδώ. (Κούκλα K11) Πώς θα την έπαιζες;

-Να θα έπαιρνα αυτή και θα κουνούσα το χέρι. Θα έλεγα αντίο φίλε και το έκανα.

-Θα έλεγες αντίο φίλε και;

-Και θα... του έλεγα ότι να ξανάρθει.

-Σε ποιόν θα το έλεγες;

-Στον Batman και σε όλους αυτούς τους φίλους του.» (υποκείμενο NA1)

«-Τι άλλο θα κάνανε;

-Θα κάνανε... θα πηγαίνανε σαν φίλες όλες αυτές στο σπίτι της άλλης.

-Η μια στο σπίτι της άλλης;

-Ναι.

-Και τι θα κάνανε εκεί;

-Θα κάνανε... αυτή σαν να έπαιρνε όλες αυτές τις κούκλες στο σπίτι της και έλειπε η μαμά της και ο μπαμπάς της, θα της άρεσε να ήταν ολομόναχη χωρίς τον μπαμπά με τις φίλες της. Μπορεί να είναι αλλά άμα είναι εκεί οι φιλενάδες της ή ο φίλος της θα την μάλωνε ο μπαμπάς της και η μαμά της.» (υποκείμενο NK4)

### 8.3. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι των Παιδιών με τις Βιομηχανικές Κούκλες

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες διαπιστώσαμε ως ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά τους το γεγονός ότι τα φύλα των κούκλων είναι ξεκάθαρα, δεν διαπραγματεύονται μεταξύ των παιδιών, είναι προφανή, έτοιμα και δεδομένα. Επίσης παρατηρήσαμε ότι ο χαρακτήρας είναι ελάχιστα διαπραγματεύσιμος και δεν εντοπίζονται μεγάλες αποκλείσεις στις δράσεις των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα στις υποκατηγορίες που ακολουθούν παραθέτουμε τους ρόλους και τις δράσεις των παιδιών στο παιχνίδι με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων μόδας (τύπου My Scene) και δράσης (τύπου Actionman).

### 8.3.1. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι με την Κούκλα Μόδας Θηλυκού Φύλου «MyScene»

Με την κούκλα αυτή έπαιξαν 6 παιδιά (4 κορίτσια και 2 αγόρια) δηλαδή 75% του συνόλου (50% κορίτσια και 25% αγόρια). Οι ρόλοι που δίνονται από τα παιδιά σε αυτή την κούκλα είναι «ειρηνίστρια», «καταναλώτρια», «φίλη», «ασθενής», «σύντροφος», «εργαζόμενη», «νοικοκυρά», «πριγκίπισσα», «παιδί». Πιο συγκεκριμένα στο πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τους ρόλους που δόθηκαν από τα παιδιά στην κούκλα αυτή.

**Πίνακας 17.** Ποσοστά όσον αφορά τους ρόλους που αποδίδουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στη βιομηχανική κούκλα μόδας θηλυκού φύλου «My Scene».

Ρόλοι της κούκλας μόδας θηλυκού φύλου «My Scene»:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
«Ειρηνίστρια» διεκδικεί την ειρήνη, είναι κατά των βίαιων πολεμικών δράσεων και της χρήσης όπλων	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
«Καταναλώτρια» πηγαίνει για ψώνια, διακοπές, διασκεδάζει, αγοράζει και καταναλώνει διάφορα υλικά αγαθά	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
«Φίλη» είναι φίλες, μοιράζονται τα μυστικά τους, κάνουν πράγματα μαζί	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
«Ασθενής-Πεθαμένη» δεν είναι καλά, αισθάνεται άρρωστη, κρυωμένη, πεθαίνει, χρειάζεται γιατρό, το φιλί του πρίγκιπα για να ζωντανέψει	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
«Σύντροφος (του αγοριού)» είναι η κοπέλα του αγοριού, η γυναίκα του, παντρεύονται, τον αγκαλιάζει, τον φιλάει και τον αποκαλεί «μωρό μου»	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
«Εργαζόμενη» πάει στη δουλειά, εργάζεται για να πάρει πολλά λεφτά και να ζήσει καλά	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
«Νοικοκυρά» τακτοποιεί, φροντίζει για το φαγητό και την καθαριότητα του σπιτιού	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
«Πριγκίπισσα» είναι πριγκίπισσα, περιμένει τον πρίγκιπα να την ελευθερώσει ή να την ζωντανέψει	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
«Παιδί» συζητάει με τον μπαμπά της	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%



Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι οι ρόλοι που κυριαρχούν στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα είναι οι αυτοί της γυναίκας που καταναλώνει ψωνίζοντας διάφορα πράγματα και διασκεδάζοντας με διάφορους τρόπους, σε ποσοστά 62,5% του συνόλου των παιδιών. Από αυτό το ποσοστό ένα 37,5% είναι κορίτσια και ένα 25% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1** - Θεε να πάμε στην καφετέρια;

**NK4**- Εγώ θέλω να πάω στην πιπίλα. Ε... στην καφετέρια καλύτερα πάμε.

**NK1**- Όχι εγώ καλύτερα να πάω σπίτι να αλλάξω ρούχα και μετά έρχομαι.

**NK4**- Κι εγώ το ίδιο.

**NK1**- Να βάλω καινούρια παπούτσια γιατί άμα τα ξεχάσω... Θα τα αφήσω σπίτι καλύτερα να βγω έξω ξυπόλυτη. Εσύ μην τα βγάλεις.

[...]

**NK1**- Έλα τώρα πάμε στο καφενείο.

**NK4**- Μα τι κάνεις; Τα κορίτσια δεν πάνε στα καφενεία πάμε στις τράπεζες. Γεια! Θα τα ξαναπούμε μετά. (κάνει πως φεύγει)

**NK1**- Θα σε πάω εγώ στην τράπεζα έλα εδώ, θα σε κρατήσω εγώ, θα τη σηκώσω καλύτερα γιατί αυτή δεν περπατάει είναι μωρό.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επίσης σε υψηλά ποσοστά, 62,5% του συνόλου των παιδιών, παρατηρούμε ότι είναι και ο ρόλος της γυναίκας που είναι ασθενής, άρρωστη ή πεθαμένη και χρειάζεται μιας ειδικής περιποίησης είτε από τον σύντροφο είτε από τον γιατρό της. Από αυτά τα παιδιά παρατηρούμε ότι το 50% είναι κορίτσια και το 12,5% μόνο είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1**- Οχ! Και η δικιά μου θα πάει βόλτα ή θα πάει σπίτι, αλλά δεν θα πάει να κοιμηθεί. Θα πάει λίγο εκεί που είναι ο γιατρός. Γιατρέ! γρήγορα, ελάτε να με σηκώστε γιατί ζαλίστηκα.

**NA1**- Ναι τώρα γιατί δεν μπορώ να βάλω τα παπούτσια μου.

**NK1**- Έλα γρήγορα! Γρήγορα μην πέσω και σκοτωθώ.

**NA1**- Ναι τώρα. Περίμενε γιατί μου πέφτει το παντελόνι.

**NK1**- Γρήγορα είπα πέφτω.

**NA1**- Ήρθα.

**NK1**- Είπα από τα χέρια, έτσι, έτσι (του δείχνει πως να την κρατήσει). Πήγαινε με στο νοσοκομείο.

**NA1**- Εντάξει σε πάω. Την πήγα!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Το 50% του συνόλου των παιδιών δίνει στην κούκλα αυτή τον ρόλο της συντρόφου ή συζύγου που έχει παντρευτεί ή θα παντρευτεί στο μέλλον την κούκλα αγόρι. Από αυτό το ποσοστό το 37,5% είναι κορίτσια και το 12,5% μόνο είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK3**- Εγώ σήμερα μωρό μου θα πάω...

**NK2**- Εγώ είμαι ο άντρας σου.

**NK3**- Οι γυναίκες λένε τους άντρες μωρό μου. Μουτς! Μωρό μου!

**NK2**- Ορίστε;

**NK3**- Σήμερα εγώ θα πάω να ντυθώ να βάλω άλλα ρούχα να πάω στη δουλειά και... (μιλάει αλλάζοντας τη φωνή της, κάνοντάς την πιο βαριά)

**NK2**- Δε μιλάνε έτσι οι γυναίκες.

**NK3**-...και να πάω μια βόλτα, να πάω πρώτα στη δουλειά και μετά θα πάω μια βολτίτσα και μετά θα ξαναγυρίσω σπίτι.

**NK2**- Εντάξει.

**NK3**- Πάω να της βάλω άλλα ρούχα και παπούτσια (κινεί τα πόδια της κούκλας της κάνοντας ότι περπατάει).

[...]

**NK2**- Λοιπόν, θα με αγαπούσες όμως.

**NK3**- Σε αγαπάω μωρό μου! Μουτς!

**NK2**- Όχι εγώ θα τον έλεγα τον άντρα μωρό μου. Γεια σου μωρό μου! (η κούκλα της πλησιάζει και ακουμπάει το χέρι της κούκλας της **NK3**)

**NK3**- Α βοήθεια!

**NK2**- Μην ανησυχείς είμαι εγώ η γυναίκα σου!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK2** και **NK3** με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Οι ρόλοι της φίλης και ειρηνίστριας ακολουθούν σε ποσοστά προτίμησης από τα παιδιά. Λέγοντας ειρηνίστρια εννοούμε τον ρόλο της γυναίκας που δεν θέλει να υπάρχουν όπλα βία και πολεμικές δράσεις τόσο στο παιχνίδι όσο και στον κόσμο γενικότερα. Πιο συγκεκριμένα παρατηρούμε ότι ένα ποσοστό 37,5% του συνόλου του συνόλου των παιδιών δίνει αυτούς τους ρόλους στην βιομηχανική αυτή κούκλα. Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK1**- Ποιος είσαι εσύ;

**NA1**- Είμαι ο Ηρακλής, δεν με θυμάσαι;

**NK1**- Όχι.

**NA1**- Μπορεί... Εγώ είμαι από τον Άγιο Νικόλαο όμως.

**NK1**- Κι εγώ είμαι από τον Άγιο Νικόλαο.

**NA1**- Καλά τώρα εγώ πάω να κοιμηθώ.

**NK1**- Μείνε λίγο εδώ.

**NA1**- Τι;

**NK1**- Αυτά τα όπλα που κρατάς τώρα είναι επικίνδυνα.

**NA1**- Εγώ πήρα τέτοια όπλα για να σκοτώνω τους κακούς, τα φαντάσματα.

[...]

**NK1**- Ηρακλή εγώ πάω στις φίλες μου, θα έρθεις;

**NA1**- Έτσι είναι; Δεν μπορώ... (προσπαθεί να κουμπώσει το παντελόνι της κούκλας του)

**NK1**- Καλά όπως θες. Ωραία ούτε και εγώ δεν θα πάω στις φίλες μου να τις δω, αφού δεν έχω... Α! Οι φίλες μου κοιμούνται σήμερα, ας μην πάω να τις φωνάξω.

**NA1**- Για να δω τι κάνει (βάζει το βέλος στο όπλο που κρατάει η κούκλα του, πατάει ένα κουμπί και το πετάει)

**NK1**- Ηρακλή πετάχτηκε η σφαίρα. Να, να, να... πα, πα, πα (κάνει ότι η κούκλα της τραγουδάει). Ηρακλή θα έρθεις σπίτι μου;

**NA1**- Ναι» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τέλος παρατηρούμε ότι ένα ποσοστό 25% του συνόλου των παιδιών δίνει στην κούκλα αυτή το ρόλο της εργαζόμενης και νοικοκυράς, ενώ τελευταίοι σε προτίμηση είναι οι ρόλοι της πριγκίπισσας και του παιδιού. Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA4**- (Η κούκλα σηκώνεται) Τι κάνετε; Καλά; Μπαμπά γιατί βγάζεις το παπούτσι;

**NA1**- Για να πάω να ξαπλώσω. Να φοράω τα παπούτσια να λερώσω την κουβέρτα;

**NA4**- Ναι.

**NA1**- Ναι και άμα τις λερώσω;

**NA4**- Θα τις πλύνω. Έλα μην αργείς.

**NA1**- Έβγαλα το ένα.

**NA4**- Πάω να πιω λεμονάδα. Δώστε μου παρακαλώ μια λεμονάδα, ευχαριστώ (στέκεται μπροστά από ένα χώρισμα του σκηνικού). Ε μπαμπά τι θες να σου αγοράσω, εγώ πήρα λεμονάδα για μένα, εσύ; (επιστρέφει και απευθύνεται στην κούκλα που κρατάει ο NA1 και προσπαθεί να της βγάλει το παπούτσι)

**NA1**- Εγώ θέλω μια σοκολάτα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NA3**- Μα εσύ θα ήσουν άλλη, άλλο όνομα γιατί τώρα αυτό το λέω κακά;

**NA2**- Τι λες να με λένε Χάιντι;

**NA3**- Μαρία;

**NA2**- Ναι Μαρία. Όμως... η κοιμισμένη όμως πριγκιποπούλα δεν θα ήξερες που είναι ακόμα και θα ήταν στο κρεβάτι της ακόμα και κάποιος ωραίος πρίγκιπας θα την φίλησε και θα πήγανε σε ένα παλάτι με πολλούς ανθρώπους και πολλούς βασιλιάδες. Και έπρεπε όμως να τη φιλήσει και να ζωντανέψει.

**NA3**- Μουτς! (η κούκλα του σκύβει και φιλάει την ξαπλωμένη κούκλα του NA2)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.3.1.1. Δράσεις της Κούκλας «MyScene» Σχετικές με την Εμφάνιση και τις Καταναλωτικές της Ανάγκες

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου «My Scene» διαπιστώσαμε ότι τα παιδιά έχουν μια τάση να επεξεργάζονται τα ρούχα, τα παπούτσια και τα διάφορα αξεσουάρ της κούκλας αυτής (γυαλιά, σκουλαρίκια κ.α.), να της τα βγάζουν και να της τα φορούν ξανά. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«(Η ΝΚ1 βγάζει το μπουφάν της My Scene κούκλας της και βγάζει και ξαναβάζει τις μπότες της)

**ΝΚ1**- Α, πάω να δω τον Ηρακλή, να δω αν έχει ντυθεί. Α, γεια Ηρακλή! Ηρακλή που είσαι, στον τοίχο; Ηρακλή!

**ΝΑ1**- Είμαι στο σπίτι μου ακόμα ντύνομαι!

(Ο ΝΑ1 ξαναβάζει το παντελόνι στην κούκλα του)

**ΝΚ1**- Αου εντάξει εγώ θα πάω μια βόλτα, θα σε πάρω τηλέφωνο τώρα, γεια. Έλα Ηρακλή.

**ΝΑ1**- Τι;

**ΝΚ1**- Εγώ που θα πάω κάπου τώρα, θέλω να πάμε μαζί.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΑ1 και ΝΚ1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**ΝΚ3**- Η κοπελιά μου θα βάλει τα γυαλιά της. Α! Βγαίνουνε τα γυαλιά της, δεν κατάλαβα! Περίμενε να δεις κυρία μου. Α, όχι δεν πάνε κάτω επειδή εδωπέρα έχει κορδόνι και εδωπέρα δεν έχει.

**ΝΑ3**- (αφήνει την κούκλα του και προσπαθεί να βοηθήσει την ΝΚ3 με την κούκλα της) Κοίτα...

**ΝΚ3**- Μη μη!

**ΝΑ3**- Μα κοίτα λίγο...

**ΝΚ3**- Θα σου πάρω το δικό σου άμα μου πάρεις το δικό μου κουκλάκι.

[...]

**ΝΚ3**- Α έτσι κοπελιά! Α βγαίνουν και τα σκουλαρίκια! Άντρα για μπες μέσα στο χορό. (περνάει την κούκλα της μέσα από ένα στεφάνι του σκηνικού)

[...]

**ΝΚ3**- Λέει θα έβγαζα το μπουφάν της γιατί θα έκανε ζέστη. Να το βγάλω; (απευθύνεται στην ΚΒ) Κάνει ζέστη.

**ΝΑ3**- Βγάλε το.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΑ3 και ΝΚ3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον παρατηρούμε ότι οι δράσεις αυτής της κούκλας συχνά σχετίζονται με την κατανάλωση, έτσι συχνά πάνε βόλτα στα μαγαζιά, πάει για ψώνια, πάει στην τράπεζα και περπατάει υποδεικνύοντας τα πανέμορφα ρούχα της, πάει για καφέ κ.α. Εδώ επίσης ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK1**- Ναι. Και... και θα έρθω αλλά θέλω να φορέσω μπουφάν.

**NA1**- Γιατί; Θα κρυώσεις;

**NK1**- Ναι εσύ δεν κρυώνεις;

**NA1**- Όχι.

**NK1**- Και τι έχεις παπούτσια;

**NA1**- Όχι δεν έχω παπούτσια.

**NK1**- Ωραία τότε πήγαινε στο Μαρινόπουλο να αγοράσεις γιατί σήμερα έχει κρύο.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NA2**- Καλά λοιπόν θα λέμε την ιστορία μας. Εγώ θα τη λέω. Μια φορά και έναν καιρό περπατούσε στο δάσος μια κοπέλα με κάτι πανέμορφες μπότες. Δε θα είχε μπότες αυτή η κοπέλα;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τέλος εντοπίζουμε ότι κάποια παιδιά στο παιχνίδι τους αναφέρουν ότι η κούκλα αυτή εργάζεται, δουλεύει, πάει στη δουλειά για να πάρει πολλά λεφτά και να ζήσει καλά. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας που παρουσιάζουν τέτοιες δράσεις με την κούκλα τους είναι 2, (2 κορίτσια, 0 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (25% κορίτσια και 0% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Η (NA3) δεν με βοηθάει για το παντελόνι!

**NK3**- Όχι η κυρία Κατερίνα! Αυτή! (δείχνει την κούκλα της)

**NA3**- Η κυρία Κατερίνα δεν με βοηθάει.

**KB**- Μήπως πρέπει να περιμένεις να βάλει τα παπούτσια της και μετά;

**NA3**- Εντάξει.

**KB**- Και που θα πάτε μετά που θα ντυθείτε;

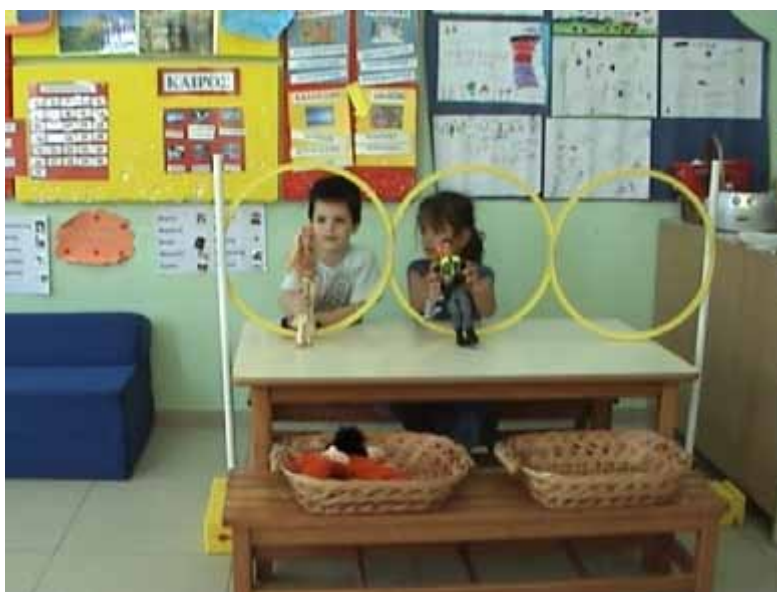
**NA3**- Στη δουλειά.

**NK3**- Θα πάμε στη δουλειά γιατί πρέπει να πάρουμε πάρα πολλά λεφτά να δίνουμε στους δικούς μας να ζήσουμε καλά.

**NA3**- Να ζήσουμε και εμείς καλύτερα και εγώ καλύτερα, αλλά πρέπει να βγάλουμε πολλά λεφτά. Καπνίζω και τσιγάρα!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.3.1.2. Δράσεις της Κούκλας «MyScene» Σχετικές με τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση

Επίσης στο παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου «My Scene» παρατηρούμε ότι δεν λείπουν δράσεις που σχετίζονται με τις ανάγκες τους ανθρώπου για επιβίωση. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε ότι η κούκλα αυτή πάει στο σπίτι της, κοιμάται, τρώει, κάνει μπάνιο κ.α.



Εικόνα 46. «Καθένας πάει στο σπίτι του».

Διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK3**- Όχι εδωπέρα, εμένα χωράει εδωπέρα. (δείχνει το ένα από τα πλαστικά δοκάρια που βρίσκονται στα πλαϊνά του τραπεζιού και στηρίζουν τα στεφάνια) Να το. Κάνει μπάνιο η δικιά μου κούκλα. (αφήνει την κούκλα της εκεί και αυτή κάθεται)

**NK2**- Ήρθε η ώρα για να βγει.

**NK3**- Α με καίει το νερό! (πιάνει την κούκλα της και την κατεβάζει πάλι στο επίπεδο του τραπεζιού)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NA4**- Το κορίτσι πάει σπίτι.

**NA1**- Εγώ ήδη πήγα σπίτι. (πετάει το βέλος από το όπλο της κούκλας του και γελάει)

**NA4**- Τι έπαθες;

**NA1**- Τίποτα.

**NA4**- Θεεεε να πάμε σπίτι να φας κάτι;

**NA1**- Εγώ τώρα ήδη είμαι σπίτι.

**NA4-** Δεν είσαι σπίτι.

**NA1-** (πετάει ξανά το βέλος και σηκώνεται να το πιάσει)

**NA4-** Πάω να φάω. (Πηγαίνει στην άλλη μεριά του τραπεζιού και επιστρέφει)  
Άντρα μου έφαγα.

**NA1-** Ναι τώρα εγώ πηγαίνω στο κρεβάτι να ξαπλώσω. (προσπαθεί να βγάλει τις μπότες της κούκλας)

**NA4-** Και εγώ πάω να κοιμηθώ. (η κούκλα ξαπλώνει στο τραπέζι)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.3.1.3. Δράσεις της Κούκλας «MyScene» Σχετικές με την Κοινωνική Ζωή και τις Ανθρώπινες Σχέσεις

Στα πλαίσια των δράσεων των παιδιών με αυτήν τη βιομηχανική κούκλα Θηλυκού φύλου παρατηρούμε ότι συχνά η κούκλα αυτή είναι φίλη, έχει φιλικές σχέσεις και οι δράσεις της κινούνται γύρω από τις έννοιες της φιλίας. Τέτοιου είδους δράσεις παρατηρούμε από 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA4-** Σας έφερα μια φίλη μου.

**KB-** Πως τη λένε τη φίλη σου;

**NA4-** Εεεε...

**NK4-** Ξέρεις;

**NA4-** Πες εσύ.

**NK4-** Bratz.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον ακόμα πιο συχνά στις δράσεις των παιδιών η κούκλα αυτή έχει μια πιο στενή σχέση με την βιομηχανική κούκλα αγόρι, δηλαδή είναι σύντροφος, είναι παντρεμένη μαζί του ή δηλώνει ότι θα τον παντρευτεί στο μέλλον, τον αγκαλιάζει, τον φιλάει, τον χαϊδεύει, αναφέρει ότι είναι το αγόρι της, αναφέρει ότι τον αγαπάει και τον αποκαλεί «μωρό μου». Σε αυτού του είδους τις δράσεις βλέπουμε να συμμετέχουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK2-** Θες να παντρευτούμε;

**NA2-** Ναι αλλά πρώτα θέλω να γνωρίσεις το σπίτι μου, ξέρω που είναι.

**NK2-** Να σου γνωρίσω και εγώ το δικό μου και μετά εσύ το δικό σου;

**NA2-** Φυσικά το θέλω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK2**- Μα ποιος σε έχει κρεμάσει αγάπη μου;  
**NK3**- (η κούκλα της σηκώνεται όρθια) Με κρέμασε κάποιος άνθρωπος.  
**NK2**- Μην ανησυχείς αγάπη μου μπορώ να σε κάνω καλά.  
**NK3**- Άμα μου το βάλει στο μάτι θα πεθάνει.  
**NK2**- Μην ανησυχείς αγάπη μου εγώ θα σε σώσω. Το ξέρεις; (η κούκλα της ακουμπάει στο πρόσωπο και χαϊδεύει τρυφερά την κούκλα της **NK3**)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK2** και **NK3** με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



Εικόνα 47. «Ο Actionman ρωτάει τη MyScene αν θέλει να παντρευτούν».

Αξίζει εδώ αναφέρουμε ότι κάποια παιδιά στο πλαίσιο αυτών των δράσεων ανέφεραν ότι η κούκλα θηλυκού φύλου φροντίζει και προσέχει τον άντρα, τον ρωτάει αν πεινάει, του καθαρίζει τις τραυματισμένες πληγές και τον περιποιείται με διάφορους τρόπους. Τέτοιου είδους δράσεις παρατηρούμε από 2 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι και 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK2**- [...] Αγάπη μου είσαι καλά;  
**NK3**- Άου χτύπησα το πόδι μου.  
**NK2**- Έλα εδώ.  
**NK3**- Θα μου φέρεις ένα Hansaplast;  
**NK2**- Περίμενε να σου φέρω μια κρέμα.  
**NK3**- Περιμένω. Όχι Hansaplast!  
**NK2**- Και κρέμα θα σου βάλω και Hansaplast.  
**NK3**- Στο πόδι, στο πόδι.  
**NK2**- Στο πόδι; (η κούκλα της τρίβει με το χέρι της το πόδι της κούκλας που κρατάει η **NK3**) Είσαι εντάξει;  
**NK3**- Εντάξει.



**NK2-** Πονάς ακόμα;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τέλος ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι συχνά στα πλαίσια των δράσεων των παιδιών με αυτήν την κούκλα αναφέρουν ότι είναι άρρωστη, κρυωμένη, ζαλίζεται, πεθαίνει, πάει στο γιατρό, έτσι χρειάζεται ή και απαιτεί πολλές φορές την προστασία και την βοήθεια του άντρα, περιμένει να την φιλήσει ο πρίγκιπας για να ξυπνήσει, ζωντανεύει από το φιλί του κ.α. Τέτοιες δράσεις παρατηρούμε από 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA2-** Μια μέρα η κοπέλα σου θα είχε πεθάνει εντάξει; Θα είχε πεθάνει η κοπέλα σου, έπεσα κάτω σαν να είναι αναισθητη. Πες στην κυρία μέλισσα τι έγινε με την κοπέλα σου. Πες! (η κούκλα του είναι ξαπλωμένη στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NA3-** Η κοπέλα μου πέθανε, πάει αυτή.

**NA2-** Για κοίτα να δεις (στρέφει το κεφάλι της κούκλας που κρατάει ο NA3 προς την κούκλα του), πέθανε ορίστε. [...] Τώρα θα τη γιατρέψεις.

**NA3-** Γιατί εγώ είμαι Άξιονμαν πολεμιστής και γιατρός.

**KB-** Πολύ ωραία, περιμένω να δω λοιπόν.

**NA2-** Πως θα την γιατρέψεις την κοπέλα σου;

**NA3-** Θα κάνω ένα εμβόλιο... τσουκ! Ζωντάνεψε.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

#### **8.3.1.4. Δράσεις με την Κούκλα Θηλυκού Φύλου που Πηγάζουν από τη Εμφάνιση και τον Εξοπλισμό της Κούκλας Αρσενικού Φύλου**

Στο παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα μόδας θηλυκού φύλου «My Scene» παρατηρήσαμε ότι συχνά οι δράσεις των παιδιών με αυτήν την κούκλα δεν επηρεάζονταν μόνο από τη δική της εμφάνιση αλλά και από την εμφάνιση της κούκλας που αποτελούσαν ζευγάρι, δηλαδή της κούκλας δράσης αρσενικού φύλου «Actionman». Έτσι παρατηρήσαμε ότι στα πλαίσια των δράσεων η κούκλα «MyScene» ζητούσε από τον ήρωα «Actionman» να χρησιμοποιήσει τα όπλα του για διάφορους λόγους, για να την ξυπνήσει με το πιστόλι του, για να την σκοτώσει με το σπαθί του, επίσης συχνά κρύβεται για να αποφύγει τα βέλη του, μιμείται τις πολεμικές του φιγούρες και να γελά, αλλά και να πεθαίνει απ' το βέλος του. Διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK3**- Τι κάνεις;

**NA3**- Έχω ένα μαχαίρι και ένα πιστόλι και σκοτώνω τα ζώα, τους κακούς...

**NK3**- Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του NA3)

**NA3**- (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του)  
Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.

**NK3**- Χι χι (γελάει) Θα παντρευτούμε.

**NA3**- Με τις κούκλες μουτς! (πλησιάζει την κούκλα του στην κούκλα της NK3 και της δίνει ένα φιλί)

**NK3**- Έλα να παντρευτούμε, λα... λα... λα... (πιάνει τις δύο κούκλες και τις κινεί σαν να χορεύουν στο ρυθμό που τραγουδάει)

**NA3**- Όχι τώρα! Πουχ! (τραβάει την κούκλα του και αρχίζει πάλι να πυροβολεί και να δίνει κλοτσιές) Α! (η κούκλα του κάνει μια τούμπα slow motion στον αέρα)

**NK3**- (κάνει το ίδιο με την κούκλα της όμως αντί για να πατήσει με τα πόδια η κούκλα πέφτει με το κεφάλι) Έπεσε με το...

(και τα δυο παιδιά γελούν)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK4**- Μα αυτό πως μπαίνει, που μπαίνει το σπαθί; Κυρία που μπαίνει το σπαθί;

**NK1**- Α ξέρω που μπαίνει, α κατάλαβα εδωπέρα. Όχι δεν μπαίνει. Εδωπέρα να. Σπαθάρα που 'χει!

**NK4**- Αυτό είναι πιστόλα.

**NK1**- Μην ξανακαραμπινίσεις άκουσες! Καλά караμπίνισε μόνο εδω κάτω στα χέρια (βάζει το χέρι της).

**NK4**- Ψηλά τώρα τα χέρια.

**NK1**- Καραμπίνισε την γυναίκα να ξυπνήσει.

**NK4**- Εντάξει (βάζει το βέλος στο όπλο και πατάει τη σκανδάλη).

**NK1**- Μπόινγκ!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι στα πλαίσια των δράσεων με αυτήν την κούκλα μόδας κάποια παιδιά άσκησαν κριτική στην κούκλα πολεμικής δράσης για τα όπλα της και για τις άσχημες συνέπειες των βίαιων πράξεών της, αποφάσισαν ή απαίτησαν να σταματήσει ο πόλεμος και η βίαιες δράσεις στο παιχνίδι τους. Τέτοιες δράσεις παρατηρούμε από 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια).

«**NK4**- Γρήγορα! Στοπ! Δεν θα παίξετε άλλο πόλεμο. Εγώ θα πάω σπίτι.

**NK1**- Ε στάσου λίγο. Έλα εδω!

**NK4**- Τι θες πάλι;

**NK1**- Να σου πω κάτι. Θα σε πάω εγώ σπίτι. (μιλάει με αυστηρό και επιβλητικό ύφος)

**NK4**- Εντάξει.

**NK1**- Σούφρωσε λίγο τα μαλλιά σου. (ο Actionman πιάνει τα μαλλιά της Bratz και την αγκαλιάζει)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.3.2. Ρόλοι και Δράσεις με την Κούκλα Δράσης «Actionman»

Με την κούκλα αυτή έπαιξαν 8 παιδιά (4 κορίτσια και 4 αγόρια) δηλαδή 100% του συνόλου (50% κορίτσια και 50% αγόρια). Οι ρόλοι που δίνονται από τα παιδιά σε αυτή την κούκλα είναι «κυνηγός», «πολεμιστής», «καταναλωτής», «σύντροφος», «προστάτης-γιατρός», «πρίγκιπας», «πατέρας», «εργαζόμενος», «φίλος».

Πιο συγκεκριμένα στο πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τους ρόλους που δόθηκαν από τα παιδιά στην κούκλα αυτή.

**Πίνακας 18.** Ποσοστά όσον αφορά τους ρόλους που αποδίδουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στη βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου «Actionman».

Ρόλοι της κούκλας μόδας αρσενικού φύλου «Actionman»:	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
«Κυνηγός» κυνηγάει, σκοτώνει ζώα	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%
«Πολεμιστής» πυροβολεί, σκοτώνει, κάνει πολεμικές φιγούρες (τούμπες, μπουιές, κλοτσιές κ.α.), βγάζει πολεμικές κραυγές, πηγαίνει σε επικίνδυνες αποστολές	(3) 37,5%	(3) 37,5%	(6) 75%
«Καταναλωτής» ψωνίζει, διασκεδάζει καταναλώνοντας υλικά αγαθά	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
«Σύντροφος» (του κοριτσιού) είναι το αγόρι του κοριτσιού, ο άντρας της, παντρεύονται, την αγκαλιάζει, τη φιλάει, εκφράζει την αγάπη του	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
«Προστάτης-Γιατρός» προστατεύει το κορίτσι από τους κακούς, το θεραπεύει από αρρώστιες, το μεταφέρει στο νοσοκομείο, το φιλάει για να ζωντανέψει	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
«Πρίγκιπας» είναι καλός και αγαπάει την πριγκίπισσα	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Πατέρας» φροντίζει για τα παιδιά του και τον φροντίζουν τα παιδιά του	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%

« <b>Εργαζόμενος</b> » πηγαίνει στη δουλειά για να βγάλει λεφτά, για να ζήσει και για να πάρει παιχνίδια στα παιδιά του	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
« <b>Φίλος</b> » είναι φίλοι, κάνουν παρέα, διασκεδάζουν, αλληλοβοηθούνται	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Από αυτόν τον πίνακα διαπιστώνουμε ότι οι ρόλοι που κυριαρχούν στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα είναι οι ρόλοι του άντρα που πολεμάει, μάχεται ενάντια στο κακό και στους κακούς, σε ποσοστά 75% του συνόλου των παιδιών (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1** - Μείνε λίγο εδώ.

**NA1** - Τι;

**NK1** - Αυτά τα όπλα που κρατάς τώρα είναι επικίνδυνα.

**NA1** - Εγώ πήρα τέτοια όπλα για να σκοτώνω τους κακούς, τα φαντάσματα.

**NK1** - Α, αλήθεια! Ωραία. Και εγώ... Στάσου μην φύγεις! Στάσου θέλω να σου πω. Πώς σε λένε είπαμε;

**NA1** - Ηρακλή.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον ένα ποσοστό 37,5% του συνόλου που αποτελείται μόνο από αγόρια δίνει στην κούκλα αυτή το ρόλο του κυνηγού, του άντρα που σκοτώνει ζώα του δάσους και της ζούγκλας. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK4**- [...] Ήντα κάνεις εκεί παίζεις;

**NA4**- Όχι σκοτώνω.

**NK4**- Και εγώ παίζω με τις φίλες μου.

(τα δυο παιδιά συνεχίζουν να επεξεργάζονται και να παίζουν ατομικά με τις κούκλες τους)

**NA4**- Όχι άγρια ζώα, κακά ζώα σκοτώνω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Σε υψηλά ποσοστά, 62,5% του συνόλου των παιδιών, παρατηρούμε ότι είναι και ο ρόλος του άντρα συντρόφου, που είναι παντρεμένος ή θα παντρευτεί την κούκλα κορίτσι. Από αυτά τα παιδιά παρατηρούμε ότι το 37,5% είναι κορίτσια και το 25% μόνο είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK3**- Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του NA3)

**NA3**- (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του) Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.

**NK3-** Χι χι (γελάει) θα παντρευτούμε.

**NA3-** Με τις κούκλες μουτς! (πλησιάζει την κούκλα του στην κούκλα της NK3 και της δίνει ένα φιλί)

**NK3-** Έλα να παντρευτούμε, λα... λα... λα... (πιάνει τις δύο κούκλες και τις κινεί σαν να χορεύουν στο ρυθμό που τραγουδάει)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Το 50% του συνόλου των παιδιών δίνει στην κούκλα αυτή τον ρόλο του άντρα προστάτη για το κορίτσι ή του άντρα γιατρού. Από αυτό το ποσοστό το 12,5% είναι κορίτσια και το 37,5% μόνο είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK4-** Σκόνταψα και έφαγα τα μούτρα εκεί χάμες.

**NA4-** Να μην ξαναφάς τα μούτρα σου.

**NK4-** Γιάντα; Με σπρώξανε.

**NA4-** Ποιοι;

**NK4-** Κακοί.

**NA4-** Εντάξει να μου πεις που είναι.

**NK4-** Να τους.

**NA4-** Εντάξει θα τους σκοτώσω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επίσης ένα ποσοστό 50% του συνόλου των παιδιών δίνει και σε αυτήν την κούκλα ρόλους καταναλωτή, αφού στα πλαίσια του παιχνιδιού την βάζει να αγοράζει και να καταναλώνει υλικά αγαθά. Από αυτό το ποσοστό 12,5% είναι κορίτσια και 37,5% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3-** Να ζήσουμε και εμείς καλύτερα και εγώ καλύτερα, αλλά πρέπει να βγάλουμε πολλά λεφτά. Καπνίζω και τσιγάρα!

**NK3-** Καπνίζει ο (NA3) τσιγάρα!

**NA3-** Εκεί στο στόμα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τέλος σε μικρότερα ποσοστά δίνονται οι ρόλοι του πατέρα (25% του συνόλου αγόρια), του εργαζόμενου (12,5% του συνόλου αγόρια), του φίλου (12,5% του συνόλου αγόρια) και του πρίγκιπα (12,5% του συνόλου κορίτσια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA4-** Πάω να πιω λεμονάδα. Δώστε μου παρακαλώ μια λεμονάδα, ευχαριστώ (στέκεται μπροστά από ένα χώρισμα του σκηνοικού). Ε μπαμπά τι θες να σου αγοράσω, εγώ πήρα λεμονάδα για μένα, εσύ; (επιστρέφει και απευθύνεται στην κούκλα που κρατάει ο NA1 και προσπαθεί να της βγάλει το παπούτσι)

**NA1-** Εγώ θέλω μια σοκολάτα.  
**NA4-** Εντάξει. (Τηγαίνει ξανά στο χώρισμα του σκηνικού) Δώστε μου παρακαλώ μια σοκολάτα για τον γιο μου. Ορίστε! Ορίστε τη σοκολάτα σου.  
**NA1-** Κοίτα το έβγαλα (το παντελόνι της κούκλας δράσης που κρατάει)  
**NA4-** Μπαμπά πότε θα κοιμηθείς;  
**NA1-** Τώρα πάω (του πέφτει το όπλο)  
**NA4-** Το πιστόλι σου.  
**NA1-** Μου πέφτει.  
**NA4-** Έλα μπαμπά να κοιμηθείς.  
**NA1-** Ναι τώρα μισό λεπτό να βάλω το πιστόλι μου και έρχομαι.  
**NA4-** Βγάλε και το όπλο αυτό και βάλ' τα στη θέση τους.  
**NA1-** Πάμε να ξαπλώσουμε.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK3-** Θα πάμε στη δουλειά γιατί πρέπει να πάρουμε πάρα πολλά λεφτά να δίνουμε στους δικούς μας να ζήσουμε καλά.  
**NA3-** Να ζήσουμε και εμείς καλύτερα και εγώ καλύτερα, αλλά πρέπει να βγάλουμε πολλά λεφτά. Καπνίζω και τσιγάρα!  
**NK3-** Καπνίζει ο (NA3) τσιγάρα!  
**NA3-** Εκεί στο στόμα.  
**KB-** Και τι δουλειά κάνετε;  
**NK3-** Ε... δεν ξέρω.  
**NA3-** Η δουλειά μου εμένα...  
**NK3-** Είναι πάρα πολύ βρόμικη γιατί είναι ένα μαγαζί που το φτιάχνουμε.  
[...]  
**NA3-** Αγοράζω παιχνίδια για τα παιδιά μου, πολλά παιχνίδια. Σήμερα θα τους πάρω ένα ρομπότ.  
[...] Ο Άξιονμαν εεε.. κάνει πολλές δουλειές!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### **8.3.2.1. Δράσεις της Κούκλας «Actionman» Σχετικές με την Εμφάνιση και τον Εξοπλισμό της**

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα δράσης αρσενικού φύλου «Actionman» διαπιστώσαμε ότι τα παιδιά έχουν μια τάση να επεξεργάζονται τα ρούχα, τα παπούτσια αλλά κυρίως τον πολεμικό εξοπλισμό της κούκλας αυτής (όπλα, βέλη, μαχαίρια κ.α.). Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 7 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια και 3 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA2-** Τώρα πρέπει να γνωριστούμε. Πρέπει να γνωριστούμε δεν είπες κυρία μέλισσα;  
**KB-** Ε βέβαια.

**NA2-** Τι περιμένεις (NA3) θα απαντήσεις ή όχι; Θα απαντήσεις ή όχι σου είπα (NA3). Θα απαντήσεις ή όχι;

**NA3-** (είναι απασχολημένος με τον πολεμικό εξοπλισμό που διαθέτει η κούκλα του και δεν απαντάει. Βάζει το βέλος στο όπλο και το πετάει.)

**NA2-** Με τι ανάβει το βέλος κυρία;

**NA3-** Αυτό πατάς και φεύγει.

**NA2-** Γεια! (η κούκλα του πλησιάζει την κούκλα του NA3)

**NA3-** Γεια!

**NA2-** Με λένε... Κυρία μέλισσα πως θέλετε να το λένε το όνομά μου;

**KB-** Εσύ θα διαλέξεις (NA2), εσύ παίζεις με την κούκλα.

**NA3-** Πουχ! (πυροβολάει με το όπλο του)

**NA2-** Ωχ μια πιστόλα που έχεις κύριε. Θα με λένε εμένα... πως θα με λένε... θα με λένε εμένα Χρυσομαλλούσα, εσένα;

**NA3-** Αξιονμαν.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επίσης διαπιστώσαμε ότι στα πλαίσια των δράσεων με αυτήν την κούκλα αρκετά παιδιά πυροβολούν, πετούν βέλη, βγάζουν πολεμικές κραυγές, σκαρφαλώνουν, κάνουν πολεμικές φιγούρες (τούμπες στον αέρα, μπουνιές, κλοτσιές, κρέμονται ανάποδα κ.α.). Τέτοιες δράσεις παρατηρούμε από 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA2-** Ωχ μια πιστόλα που έχεις κύριε. Θα με λένε εμένα... πως θα με λένε... θα με λένε εμένα Χρυσομαλλούσα, εσένα;

**NA3-** Αξιονμαν.

**NA2-** Αξιονμαν;

**NA3-** Ναι γιατί κοίτα κόλπα που κάνω (κάνει η κούκλα του μια τούμπα στον αέρα)

**NA2-** Και εγώ κοίτα τι μπορώ να κάνω, μπορώ αυτό (τινάζει δεξιά αριστερά τα μαλλιά της κούκλας του στον αέρα) Το πιο πανεύκολο μπορώ να κάνω, τώρα μπορώ να κάνω και κάτι άλλο. (αρχίζει να βγάζει το σακάκι που φοράει η κούκλα του)

**NA3-** Φύγε! (συνεχίζει να πηδάει στον αέρα) Για! Χα!

**NA2-** Πως κάνεις έτσι;

**NA3-** Μέλισσα, μελισσούλα! Μέλισσα κοίτα τι μπορώ να κάνω! (κάνει πάλι η κούκλα του μια τούμπα στον αέρα και προσγειώνεται στο επίπεδο του τραπεζιού) Χα!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον αρκετά παιδιά στο παιχνίδι τους αναφέρουν ότι η κούκλα τους πάει στον πόλεμο, σκοτώνει τους κακούς ανθρώπους, τέρατα και ζώα, σκοτώνεται, πέφτει, χτυπάει, φοβάται, πέφτει στην θάλασσα γιατί οι κακοί

του έκοψαν το σκοινί, κάνει επικίνδυνες αποστολές κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Πουχ! Πουχ! Πουχ! (πυροβολεί με το όπλο του) Θα με κάρφωσε κάποιος. Τσιου...αασα... (η κούκλα του πέφτει τραυματισμένη)

**NK3**- Δεν είναι αυτό σπαθί. Φύλαξε το πιστόλι!

**NA3**- Ουα! Κάπου θα κρεμάστηκα. Τσικ! (η κούκλα του κρατιέται με το ένα χέρι από το στεφάνι και κρέμεται στον αέρα)

[...]

**NA3**- Θα είναι σε μια άλλη γη. (ανεβάζει την κούκλα του στο δοκάρι που βρίσκεται στην άκρη του σκηνικού και συγκρατεί τα στεφάνια) Θα είναι κρεμασμένος, ουα!

**NK3**- Κυρία! (δείχνει το μπουφάν της κούκλας της που έχει βγάλει)

**NA3**- Ε από κάτω θα ήταν η θάλασσα. Κυρία! Από κάτω θα ήταν η θάλασσα και είχα κρεμαστεί. (δείχνει την κούκλα της που κρέμεται κρατώντας με το ένα χέρι το δοκάρι στην άκρη του σκηνικού)

[...]

**NA3**- Θέλω να με σώσει κάποιος! Πέφτω.... (η κούκλα του πέφτει από το άλλο δοκάρι) Κυρία θα έλεγε ο Άξιονμαν πέφτει. Πέφτω... στην θάλασσα τη βαθιά! (η κούκλα πέφτει με αργούς ρυθμούς στο πάτωμα)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



**Εικόνα 48.** «Ο Actionman είναι πολεμιστής και πάει σε επικίνδυνες αποστολές, ενώ η MyScene κάνει το μπάνιο της και ετοιμάζεται να πάει στη δουλειά της».

Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι ο ρόλος των πολεμικών εξαρτημάτων στο παιχνίδι των παιδιών έχει καθοριστική σημασία στις δράσεις τους με την κούκλα, αφού προκαταβάλλει κατά κάποιο τρόπο το παιχνίδι τόσο των αγοριών όσο και των κοριτσιών ώστε να κινηθεί σε πιο βίαια μοτίβα δράσης.



### 8.3.2.2. Δράσεις της Κούκλας «Actionman» Σχετικές με τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση

Στο παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα δράσης αρσενικού φύλου «Actionman» παρατηρούμε δράσεις που σχετίζονται με βασικές ανάγκες του ανθρώπου για επιβίωση. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε ότι η κούκλα αυτή έχει ένα σπίτι ή ένα δωμάτιο ή ένα σαλόνι όπου κοιμάται, τρώει, κάνει μπάνιο, ντύνεται κ.α.

Διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 3 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Εγώ κρεμάω τα παντελόνια μου. (βάζει το παντελόνι της κούκλας του στο δοκάρι του σκηνικού)

**NK3**- Εκεί ήταν το μπάνιο! Εγώ τελείωσα με το μπάνιο. Τελείωσα ντύνομαι τα κάνω όλα και τελείωσα.

**NA3**- (βγάζει το παντελόνι του από εκεί) Κάνω ένα μπανάκι! (τοποθετεί την κούκλα του στο δοκάρι που έχουν ορίσει ως μπάνιο και συγχρόνως ο ίδιος κάνει με το σώμα του τις κινήσεις που κάνει στο μπάνιο, τρίβει το κεφάλι του και το σώμα του κάνοντας τον ήχο του νερού με τη φωνή του)

[...]

(και οι δυο παιδιά τώρα ντύνουν τις κούκλες τους)

**NA3**- Ε που είναι τα άλλα πράγματα; Θα με βοηθήσεις τώρα;

**NK3**- Ναι θα σε βοηθήσω. Πως με το παντελόνι;

**NA3**- Ναι. Έλα να το βάλεις και τελείωσε να πάει και αυτός στη δουλειά του.

**NK3**- Μακριά είναι για τη δουλειά;

**NA3**- Ναι και πρέπει να πάω με τη μηχανή.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.3.2.3. Δράσεις της Κούκλας «Actionman» Σχετικές με την Κοινωνική Ζωή και τις Ανθρώπινες Σχέσεις

Στα πλαίσια των δράσεων των παιδιών με τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου παρατηρήσαμε επίσης ότι συχνά η κούκλα αυτή έχει μια πιο στενή σχέση με την βιομηχανική κούκλα μόδας θηλυκού φύλου, δηλαδή είναι σύντροφος, κρατάει το κορίτσι από το χέρι, το αγκαλιάζει, το χαϊδεύει, το παντρεύεται, το φιλάει και εκφράζει την αγάπη του γι' αυτό. Σε αυτού του είδους τις δράσεις βλέπουμε να συμμετέχουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK4**- Ε πάμε στο καφενείο πάμε.

**NK1**- Θεε να σε σηκώσω εγώ;

**NK4-** Όχι.

**NK1-** Καλά πάμε. Χεράκι;

**NK4-** Όχι είμαι από πίσω σου.

**NK1-** Χεράκι είπα! (προστάζει απλώνοντας το χέρι του)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK2-** Να παίξουμε μια ιστορία τώρα;

**NK3-** Ναι.

**NK2-** Λοιπόν, θα με αγαπούσες όμως.

**NK3-** Σε αγαπάω μωρό μου! Μουτς!

**NK2-** Όχι εγώ θα τον έλεγα τον άντρα μωρό μου. Γεια σου μωρό μου!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι η κούκλα αρσενικού φύλου μέσα από τις δράσεις της συχνά φανέρωνε ότι η ζωή και ο θάνατος του κοριτσιού περνάει από τα δικά της χέρια. Παρατηρήσαμε λοιπόν τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου να ξυπνάει το πεθαμένο κορίτσι με φιλία, με το όπλο του, με εμβόλια και γιατρικά. Ακόμα είδαμε να γιατρεύει το άρρωστο κορίτσι, να το βοηθάει να πάει στο νοσοκομείο κρατώντας το στα χέρια του, να το σκοτώνει πυροβολώντας το αλλά και να το προστατεύει από τους κακούς. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια και 3 αγόρια) δηλαδή 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

«**NA2-** Και μια μέρα θα είδε μια κοπέλα πεθαμένη. Πεθαμένη εγώ λέω.

**NK2-** Και θα την είδε και θα πήρε το μαχαίρι του και θα την ξύπνησε.

**NA2-** Όχι. Πες στην κυρία μέλισσα ότι μια φίλη σου πέθανε, ότι μια φίλη σου πέθανε πες στην κυρία μέλισσα.

**NK2-** Κυρία μέλισσα μια φίλη μου πέθανε.

**KB-A!** Και τι θα κάνεις τώρα;

**NK2-** Θα πρέπει να την ξυπνήσω, αλλά πως τώρα;

**NA2-** Α το βρήκα! Με ένα γιατρό, απλό είναι. Τώρα θα με πήγαινες σε ένα γιατρό να με γιατρέψει, αυτό θα είχε συμβεί.

**NK2-** (Σηκώνει με την κούκλα της αρσενικού φύλου την κούκλα του NA2 που είναι θηλυκού φύλου και την μεταφέρει στην άκρη του σκηνικού)

**NA2-** Όχι εγώ θα την κρατούσα και εσύ θα την έπαιρνες. Εγώ θα την κρατούσα και εσύ θα την έπαιρνες. Έλα πάμε στο γιατρό, στην κυρία μέλισσα για να με γιατρέψει.

**NK2-** Όχι. Είσαι πεθαμένη, αυτοί που είναι πεθαμένοι δεν μιλάνε.

[...]

**NK2-** Θα την ξύπναγα. Θα της έφερνα ξανά την ομορφιά της και αυτή θα ξύπναγε. Και εγώ θα κρύφτηκα και εσύ θα έλεγες μα ποιος με έκανε κάλα; (κρύβει την κούκλα της στο επίπεδο κάτω από τραπέζι).

**NA2-** Μα ποιος με έκανε καλά;

**NK2-** Και θα εμφανίστηκε ο καλός και θα σου είπε...

**NA2-** Όχι ακόμα, πρώτα θα έπρεπε να σε είχα βρει. Θα ρωτούσα την κυρία μέλισσα που θα ήταν ένας πρίγκιπας που θα με είχε τέτοιο... Κυρία μέλισσα μήπως είδες ένα ανθρωπάκι που με ξύπνησε;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων).

Τέλος διαπιστώσαμε ότι συχνά στο παιχνίδι των παιδιών με αυτήν την κούκλα προτείνουν στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με την κούκλα θηλυκού φύλου να πάνε για καφέ, να παραγγείλουν κάτι να πιούνε ή και να φάνε, να πάνε σε ένα γλέντι και να χορέψουν. Επίσης σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια και 3 αγόρια) δηλαδή 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA3-** Ένα καλάκι και ένα καλά... (τραγουδάει και η κούκλα του χορεύει)

**NK3-** Μουτς!

**NA3-** Μουα!

(φιλιούνται οι δυο κούκλες)

**NA3-** Αρχινάει το γλέντι μας!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK4-** Ακούω ήντα θέλεις;

**NK1-** Θες να πάμε στην καφετέρια;

**NK4-** Εγώ θέλω να πάω στην πιπίλα. Ε... στην καφετέρια καλύτερα πάμε.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

#### **8.4. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι με τις Χειροποίητες Κούκλες**

Παρατηρώντας το παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες διαπιστώσαμε ότι, σε αντίθεση με το παιχνίδι των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες, εδώ τα φύλα των κούκλων είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμα μεταξύ των παιδιών όπως και ο χαρακτήρας που plάθουν, αφού η μορφή αυτών των κούκλων δεν συνδέεται με κάποιο γνωστό επώνυμο ήρωα. Επιπλέον παρατηρούμε ότι τόσο οι ρόλοι όσο και οι δράσεις των παιδιών είναι αυξημένες στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες. Στις υποκατηγορίες που ακολουθούν παραθέτουμε τους ρόλους και τις δράσεις των παιδιών στο παιχνίδι με το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων κουκλοθέατρου που εμείς ορίσαμε ως αρσενικού και θηλυκού φύλου.

#### 8.4.1 Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι με την Χειροποίητη Κούκλα Θηλυκού Φύλου

Με την κούκλα αυτή έπαιξαν 6 παιδιά (4 κορίτσια και 2 αγόρια) δηλαδή 75% του συνόλου (50% κορίτσια και 25% αγόρια). Οι ρόλοι που δίνονται από τα παιδιά σε αυτή την κούκλα είναι «καταναλώτρια», «εργαζόμενη», «ενήλικη», «ασθενής», «σύντροφος», «γοργόνα», «αδερφή», «μαθήτρια», «μητέρα», «πατέρας», «εγγονή», «γριά», «γέρος», «φίλη», «πριγκίπισσα», «παιδί», «πλούσια». Εύκολα λοιπόν παρατηρούμε ότι δεν ταυτίζονται όλοι οι ρόλοι που έδωσαν τα παιδιά σε αυτήν την κούκλα με το φύλο που εμείς άτυπα της δώσαμε. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρουμε πιο αναλυτικά αυτούς τους ρόλους που έδωσαν τα παιδιά.

**Πίνακας 19.** Ποσοστά όσον αφορά τους ρόλους που αποδίδουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στην χειροποίητη κούκλα κουκλοθέατρου θηλυκού φύλου.

Ρόλοι της χειροποίητης κούκλας Θηλυκού φύλου	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
«Καταναλώτρια» κάνει αγορές, πηγαίνει διακοπές, διασκεδάσει και καταναλώνει διάφορα υλικά αγαθά	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
«Εργαζόμενη» έχει μαγαζί, είναι κομμώτρια, τραγουδίστρια, δασκάλα	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
«Ενήλικη» ώριμη, ανεξάρτητη, σοβαρή, κάνει παρατηρήσεις το αγόρι	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
«Ασθενής-Πεθαμένη» δεν νιώθει καλά, είναι άρρωστη, χρειάζεται προστασία, χρειάζεται γιατρό κ.α.	(4) 50%	(1) 12,5%	(5) 62,5%
«Σύντροφος του αγοριού» φιλάει το αγόρι, το αγκαλιάζει, το παντρεύεται	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
«Γοργόνα» ζει στη θάλασσα	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Αδερφή» κάνει πράγματα με την αδερφή της	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
«Μαθήτρια» πηγαίνει σχολείο, διαβάζει, γράφει, κάνει μάθημα	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
«Μαμά-Μπαμπάς» συζητούν με τα παιδιά τους και παίρνουν αποφάσεις για το τι θα συμβεί	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Εγγονή» συνομιλεί με τη γιαγιά της	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Γριά-Γέρος» με προβλήματα υγείας	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Φίλη» περνά χρόνο με τη φίλη της	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

«Πριγκίπισσα» περπατά στο δάσος	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
«Παιδί» παίζει κρυφτό, τρέχει, γελά	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%
«Πλούσια» έχει πολλά χρήματα	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%

Από τον παραπάνω πίνακα βλέπουμε ότι και πάλι ο ρόλος του καταναλωτή είναι από τους κυρίαρχους ρόλους στο παιχνίδι των παιδιών, αφού ένα μεγάλο ποσοστό αυτών (62,5% του συνόλου) στα πλαίσια του παιχνιδιού τους με αυτήν την κούκλα πηγαίνουν στο Super Market, αγοράζουν ρούχα και παπούτσια, πηγαίνουν για καφέ, κάνουν ταξίδια κ.α. Από αυτό το ποσοστό ένα 37,5% είναι κορίτσια και ένα 25% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«NK1- Ποιος είσαι;

NA1- Ο Βαγγέλης

NK1- Βαγγέλης; Πολύ ωραίο όνομα, και εγώ είμαι η Ευαγγελία. Καλά έλα τώρα. Μιας που ήρθαμε εδώ και συναντηθήκαμε θέλω, θέλω, θέλω να πάμε στο σούπερ μάρκετ. Έχω να αγοράσω πολύ ωραία ρούχα που έχει εκεί γι' αυτό έλα γρήγορα.

NA1- Γιατί όπου να ναι κλείνει;

NK1- Ναι. Ο! Καλημέρα σας!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επίσης σε υψηλά ποσοστά (62,5% του συνόλου) είναι και ρόλος της ως ασθενής, άρρωστη, που χρειάζεται γιατρό, νοσοκομείο, βοήθεια και προστασία διότι ζαλίζεται, κάνει εμετό, τυφλώνεται, φταρνίζεται, παθαίνει ηλεκτροπληξία, δεν έχει δύναμη να σηκωθεί κ.α. Από αυτό το ποσοστό ένα 50% είναι κορίτσια και ένα 12,5% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«NK1- Δεν μπορώ να δω τίποτα.

NK4- Εγώ όμως μπορώ γιαγιά μου, εγώ είμαι η εγγονή σου.

NK1- Ωχ δεν μπορώ να δω κανέναν.

NK4- Να 'μαι γιαγιά. (σκύβει από πάνω της)

NK1- Δεν σε θυμάμαι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Ένα 50% του συνόλου των παιδιών (37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια) δίνουν στην κούκλα αυτή το ρόλο της ενήλικης γυναίκας που είναι ώριμη, ανεξάρτητη, σοβαρή, έτσι κάνει παρατηρήσεις στο αγόρι, το μαλώνει αλλά και το φροντίζει. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«NK1- Εγώ είμαι ένα κορίτσι και αυτό είναι ένα αγόρι και αυτός δεν με εμπιστεύεται καθόλου μα καθόλου μα καθόλου. Και αυτός δεν έρχεται ένα

ρομαντικό ύπνο να κάνει μαζί μου και ούτε να κάτσει ήσυχος και αύριο εγώ δεν θα του πω τίποτα, τίποτα, τίποτα.

**NA1** - Είπες κάτι;

**NK1** - Είπα και να μην σε νοιάζει.

[...]

**NK1** - Αχ έκατσα πάνω στην κούκλα μου. Κοιμάμαι... χωρίς έναν άντρα. Είναι ρομαντικό το κρεβάτι έτσι, χωρίς άντρες χωρίς τίποτα τι καλά! Α! Με τρόμαξες, γρήγορα σήκωσέ με και πήγαινέ με στο νοσοκομείο. Τώρα!

**NA1** - Γιατί;

**NK1** - Γιατί είμαι έτοιμη να λιποθυμήσω. Αχ με ζάλισες! Αχ! Ας κοιμηθώ στο ωραίο ρομαντικό κρεβάτι μου.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια και 12,5% αγόρια) τα παιδιά δίνουν στην κούκλα αυτή τον ρόλο της συντρόφου για το αγόρι, που τον φιλάει, τον αγκαλιάζει, τον φιλάει, τον παντρεύεται κ.α. ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK2** - Ωχ άντρα μου!

**NK3** - Μωρό μου!

**NK2** - Ήρθε η ώρα του γάμου.

[...]

**NK3** - Πάει να κοιμηθεί. Χχχχ... ψψψς... (ξαπλώνει την κούκλα της ανάμεσα στα δυο στεφάνια και κάνει ότι κοιμάται)

**NK2** - Ξύπνα έλα! Μπορείς να σηκωθείς καλέ μου γιατί έχει έρθει η ώρα του γάμου; Ε καλέ μου; Η γυναίκα σου είμαι. Η γυναίκα σου είμαι καλέ μου. Έλα καλέ μου! Σ' αγαπάω πολύ έλα.

**NK3** - Δεν μπορεί έχει πυρετό.

**NK2** - Ωραία και ποιο θα παντρευτώ;

**NK3** - Εμένα.

**NK2** - Α ήρθε η ώρα του γάμου παντρεύομαι! Κάποιον άλλον εσύ δεν θέλεις. Λα λα λα...

**NK3** - (Η κούκλα της σηκώνεται και πλησιάζει την κούκλα της NK2, την αγκαλιάζει και χορεύουν μαζί) Λα λα λα! (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Σε μικρότερα ποσοστά τα παιδιά του δείγματός μας δίνουν σε αυτήν την κούκλα τους ρόλους, της εργαζόμενης, της αδερφής, της μαθήτριας (25% του συνόλου), και σε ακόμα μικρότερα ποσοστά τους ρόλους της μαμάς, του μπαμπά, της γριάς, του γέρου, της εγγονής, της φίλης, της γοργόνας, του παιδιού, της πριγκίπισσας, της πλούσιας (12,5% του συνόλου). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK4**- Λέει εμένα θα με μάλωσε η μαμά μου τότε και θα έκλαιγα εντάξει; (αρχίζει να κλαίει, η κούκλα είναι πεσμένη κάτω από το ύψος του τραπεζιού στο παγκάκι που κάθονται τα δυο κορίτσια)

**NK1**- Εϊ μπόιτς! Ω! Τι έπαθε η αδερφούλα μου; Τι έχεις; (κατεβαίνει στο επίπεδο που είναι και κλαίει η αδερφή του)

**NK4**- Η μαμά με μάλωσε.

**NK1**- Πάμε στο δωμάτιο να συζητήσουμε. (παίρνει την αδερφή του και ανεβαίνουν ξανά στο επίπεδο του τραπεζιού) Ο κουφιοκεφαλάκης. Έλα εδώ. Αφού είσαι άρρωστη μπορείς να μην πας σχολείο.

**NK4**- Δεν είμαι άρρωστη.

**NK1**- Ε τι έχεις και κλαις; (αγκαλιάζει την αδερφή του)

**NK4**- Η μαμά με μάλωσε, δεν σου είπα;

**NK1**- Ναι μου το είπες, αλλά τι έγινε πρώτα;

**NK4**- Πρώτα έφαγα το πρωινό μου, μετά είπα της μαμάς να πάμε με τον αδερφό μου σχολείο και μου είπε όχι, εμείς οι δυο να μην πάμε.

**NK1**- Θα πάμε, πρέπει να πάμε. Για ρώτα την άλλη μια φορά.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NA3**- Πρέπει να αλλάξω να πάω στη δουλειά.

**NA2**- Μια ανοιξιιάτικη μέρα η κοπέλα θα έβγαينه...

**NA3**- Η μηχανή μου αν...αν...αν! (κάνει τον ήχο της μηχανής και η κούκλα του κινείται με ταχύτητα σε όλο το χώρο του σκηνικού)

**NA2**- Σταμάτα! Μια ανοιξιιάτικη μέρα η πριγκίπισσα θα περπατούσε στο δάσος και ο φίλος μου θα είχε ξυπνήσει και θα έκανε ότι θέλει.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### **8.4.1.1. Δράσεις της Χειροποίητης Κούκλας Θηλυκού Φύλου Σχετικές με τις Ανάγκες για Κατανάλωση**

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών του δείγματός μας με την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου διαπιστώσαμε ότι συχνά τα παιδιά στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων με αυτήν εξέφραζαν τις ανάγκες τους για να αγοράσουν ή να καταναλώσουν κάτι, να πάνε στο super market, να αγοράσουν ρούχα, παντόφλες, παπούτσια, να πάνε στην καφετέρια, στο καράβι, να κάνουν κομμώσεις στα μαλλιά τους κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA4**- Θες να σε βοηθήσω;

**NA1**- Ε κρύωσα.

**NA4**- Είπε πως κρύωσε αλλά δεν ξέρω πως κρύωσε. Πως κρύωσε;

**NA1**- Δεν είχα παντόφλες και ούτε παπούτσια και μετά δεν ξέρω... κρύωσα.

**NA4**- Δεν είχε παπούτσια ούτε παντόφλες και αρρώστησε, πάω να του πάρω. (Τηγαίνει στην άλλη μεριά του σκηνικού και επιστρέφει) Ορίστε!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NA3**- Φτάσαμε στο κομμωτήριο. Ββββ... ββββ... (κάνει τον ήχο από το πιστολάκι και με το άλλο του χέρι φτιάχνει τα μαλλιά της κούκλας του)

**NK3**- (φτιάχνει και αυτή με το χέρι της λίγο τα μαλλιά της κούκλας της) Ευχαριστούμε, μπάι μπάι, φιλάκια! Εμένα με κουρέψανε. Ωραία τα μαλλιά μου;

**NA3**- Τσος... Τσικ, τσικ, τσικ. (κάνει το ψαλίδι) Εντάξει και εμένα.

**NK3**- Ωραία τα μαλλιά μου; Που μου τα έκανε κουρλάκια κάποιος, μια κομμώτρια. Και μου τα έκανε κουρλάκια και μου έπιασε τις κοτσίδες, σαν κοτσίδες μου τις έκανε αλλά δεν είναι κοτσίδες και μου έφτιαξε και κοντά μαλλάκια... μακριά μαλλάκια.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)



Εικόνα 49. «Πάω στο Σούπερ Μάρκετ, τι θες να σου αγοράσω;».

Επίσης κάποια παιδιά στο παιχνίδι τους ανέφεραν ότι η κούκλα τους δουλεύει, είναι δασκάλα, είναι κομμώτρια, έχει μαγαζί και βγάζει πολλά λεφτά για να ικανοποιήσει τις ανάγκες της. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA1**- Πήρα όλα τα λεφτά.

**NK1**- Γιατί; Κι εγώ ήθελα.

**NA1**- Να μπεις μες στο καράβι;

**NK1**- Δεν θα μπω.

**NA1**- Όμως έχω πάρει όλα τα λεφτά για να μπω μες στο καράβι. Μόνο αυτά πήρα για το καράβι.

**NK1**- Ωραία, και εγώ έχω. Ορίστε έχω ένα κιλό στο μαγαζί.

**NA1**- Εγώ τώρα πάω στο καράβι.



**NK1**- Ααα, κι εγώ παίρνω τα λεφτά και πάω στο καράβι. Έλα εδώ είναι το καράβι που έλεγες!

**NA1**- Εδώ πάνω είναι!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### 8.4.1.2. Δράσεις της Χειροποίητης Κούκλας Θηλυκού Φύλου Σχετικές με τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με αυτήν την κούκλα εντοπίζουμε δράσεις που σχετίζονται με τις καθημερινές ανάγκες του ανθρώπου για να επιβιώσει όπως το φαγητό, ο ύπνος, το μπάνιο, η τουαλέτα, τα καθαρά ρούχα, το σπίτι και η ξεκούραση. Τέτοιου είδους δράσεις που σχετίζονται άμεσα με τα βιώματά τους παρατηρήσαμε να αποτελούν συχνό φαινόμενο στις δράσεις των παιδιών με την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου.

Πιο συγκεκριμένα διαπιστώσαμε ότι στην κατηγορία αυτή ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA4**- Εγώ πάω να κοιμηθώ είναι μεσημέρι (τραγουδώντας αλλάζει πορεία και κατευθύνεται προς την άλλη μεριά του σκηνικού).

**NA1**- Καλά, πάω σπίτι να κοιμηθώ (ξαπλώνει την κούκλα στο τραπέζι ανάμεσα σε δυο στεφάνια και κάνει ότι ροχαλίζει).

**NA4**- Α κοιμήθηκα. Α τι ωραία. Ντιν ντον! Ξύπνα!

**NA1**- (χασμουριέται και σηκώνεται) Τι γίνεται;

**NA4**- Θες να φάμε;

**NA1**- Ναι πάμε.

**NA4**- Εγώ πάω να φάω. Μαμ, μαμ, μαμ, τι νόστιμο που ήταν! Φανταστικό ήταν αυτό το φαγητό.

**NA1**- Η σαλάτα ήταν νόστιμη και οι ντομάτες και το μαρούλι.

**NA4**- Τι κάνεις;

**NA1**- Εγώ τώρα πάω να κατουρήσω. (η κούκλα κατεβαίνει στο επίπεδο κάτω από το τραπέζι που έχουμε ορίσει ως σκηνικό)

**NA4**- Και εγώ πάω να κάνω τσισάκια.

**NA1**- Τσσσσσσς....

**NA4**- Ντιν ντον! Δεν ανοίγει. Άνοιξε! Κατουράει μάλλον, πάω να δω. Τσικ! Τι κάνεις καλά; Καλά είσαι ε;

**NA1**- Ναι. Α πάω να κάνω ένα μπάνιο. Μόνος μου κάνω μπάνιο. Τσσσσς...

**NA4**- Και εγώ κάνω στο σπίτι μου. Τσσσσς.... Α έκανα μπάνιο. Πως σε λένε;

**NA1**- Μανώλη.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)



Εικόνα 50. «Πάμε για ύπνο».

#### 8.4.1.3. Δράσεις της Χειροποίητης Κούκλας Θηλυκού Φύλου Σχετικές με την Κοινωνική Ζωή και τις Ανθρώπινες σχέσεις

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών του δείγματός μας με την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου διαπιστώσαμε ότι συχνά η κούκλα αυτή έχει μια πιο στενή σχέση με την κούκλα αρσενικού φύλου, δηλαδή είναι σύντροφός του, τον φιλάει, τον μαλώνει, θέλει να πάει σε ρομαντικό δείπνο μαζί του, τον αγκαλιάζει, τον παντρεύεται, του κάνει παρατηρήσεις, τον φροντίζει, του ζητάει να την προστατεύσει και να την ζωντανέψει με το φιλί του. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK2**- Ξύπνα έλα! Μπορείς να σηκωθείς καλέ μου γιατί έχει έρθει η ώρα του γάμου; Ε καλέ μου; Η γυναίκα σου είμαι. Η γυναίκα σου είμαι καλέ μου. Έλα καλέ μου! Σ' αγαπάω πολύ έλα.

[...]

**NK2**- Την μπέρτα σου πρέπει να την προσέχεις γιατί είναι ολοκαίνουρια, δεν πρέπει να τη λερώνεις για να σου παίρνω άλλη κι άλλη. Λέει θα την είχες λερώσει και θα...

**NK3**- Λέει θα πήγαινα να κοιμηθώ. Γεια σου!

**NK2**- Λέει θα την είχε λερώσει και θα μου την έκρυβε, θα μου έλεγε ψέματα ότι θα πόναγε.

**NK3**- Βοήθεια! Βοήθειαααααααα!

**NK2**- Μήπως πονάς;

**NK3**- Ναι.

**NK2**- Που πονάς; [...] Μήπως θέλεις να σου βάλω λίγο χανσαπλάστ επειδή μου φαίνεται ότι θα βγάλει αίμα σε λίγο.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επίσης στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τους με αυτήν την κούκλα παρατηρήσαμε ότι αφηγούνται τις δυσκολίες που περνάει με την υγεία της όπως το ότι είναι άρρωστη, ζαλίζεται, κάνει εμετό, φταρνίζεται, τυφλώνεται δυσκολεύεται να σηκωθεί, παθαίνει ηλεκτροπληξία, ζητάει από το αγόρι να την πάει στο νοσοκομείο, είναι απροστάτευτη, τρομαγμένη και θέλει βοήθεια. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1** - Που είναι η μαμά;

**NK4** - Στην τουαλέτα κάνει εμετό.

**NK1** - Και μένα μου τρέξανε αίματα στα στρώματα.

**NK4** - Πούντα;

**NK1** - Το στόμα μου έτρεξε αίματα όχι τα σεντόνια.

**NK4** - Και το δικό μου. Το δικό μου τρέχει πάρα πολύ αίμα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK1** και **NK4** με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Στα πλαίσια της κοινωνικής της ζωής βλέπουμε ότι η κούκλα αυτή συχνά είναι δραστήρια και φροντίζει να διασκεδάζει πηγαίνοντας βόλτες, πηγαίνοντας για κολύμπι, στη θάλασσα, στο βουνό, στο δάσος, στην παρέλαση κ.τ.λ. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK4** - Ε... Θα κάνουμε μπάνιο.

**NK1** - Μπλουμ! Κολυμβητήριο.

**NK4** - Εγώ κολυμπάω.

**NK1** - Ε έκανε εμετό μέσα.

**NK4** - Εγώ ξαπλώνω μπρούμυτα και χτυπώ τα πόδια μου.

**NK1** - Φοβάμαι να κλείσω τα μάτια μην με πάρει κανένα χταπόδι, γιατί είμαστε στη θάλασσα δεν με καταλαβαίνεις;

**NK4** - Αφού βλέπεις ότι κάνω βουτιά. Α μπλουμ!

**NK1** - Μην πεταχτείς στο κεφάλι μου γιατί έχω μια χρυσομαλλούσα και θα με καταπιεί.

**NK4** - (πετάγεται πάνω στο κεφάλι της κούκλας που κρατάει η **NK1**)

**NK1** - Ποιος σου είπε να ανεβείς;

**NK4** - (συνεχίζει τις βουτιές) Μα κάνε και εσύ μια βουτιά να δεις ότι είναι ωραία.

**NK1** - Όχι φοβάμαι.

**NK4** - Τι φοβάσαι; Δεν έχει τίποτα.

**NK1** - Είμαι εκτός ελέγχου.

**NK4** - Τι είναι εκτός ελέγχου; Ξετινάζω τα μαλλιά μου. Κάνω μια βουτιά.

**NK1**- Όχι δεν θέλω να πάω δεν θέλω.

**NK4**- Αφού βλέπεις ότι είμαστε ολομόναχοι.

**NK1**- Ναι δεν θέλω να πάω όμως, δεν θέλω. Μαμά!

**NK4**- Εγώ θα κάνω μια βουτιά. Μπλουμ, μπλουμ, πόινγκ!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Τέλος σε μικρότερα ποσοστά οι κούκλες αυτές στα πλαίσια του παιχνιδιού και της κοινωνικής ζωής που αναπτύσσουν μέσα σε αυτό δρουν ως παιδιά που πάνε σχολείο, διαβάζουν, μαθαίνουν, παίζουν διάφορα παιχνίδια, λένε αστεία και γελούν. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA4**- Δεν πέφτουμε (μετά από αρκετό παιχνίδι στα στεφάνια κατεβαίνει) Πάω να κάνω μάθημα. Εσύ θα τελειώσεις στις τέσσερις το μάθημα και το δικό μου θα τελειώνει στις δέκα.

**NK4**- Το δικό μου θα τελειώσει στις έντεκα.

**NA4**- Όχι.

**NK4**- Εγώ έτσι θέλω. Σε ποιο αριθμό εγώ θα τελειώνα;

**NA4**- Στο τρία.

**NK4**- Στις τρεις; Εμένα τελειώσει στις τρεις θα πάω σχολείο πρώτη. Πήγα σχολείο.

[...]

**NK4**- (κρύβει την κούκλα της κάτω από το επίπεδο του τραπεζιού) Πες, που είναι η αδερφούλα μου;

**NA4**- Που είναι η αδερφούλα μου; Ε κυρία μελισσούλα είδες την αδερφούλα μου;

**KB**- Όχι δεν ξέρω που είναι.

**NA4**- Καλά πάω να την βρω. Τα τα τα... από εδώ κάτω; Να 'σαι! Τη βρήκα! Τη βρήκα. Να να... τη βρήκα εγώ. Παίζουμε κρυφτό, θες να ξαναπαίξεις;

**NK4**- Ναι.

**NA4**- (κρύβει την κούκλα του κάτω από το επίπεδο του τραπεζιού)

**NK4**- Είδες την αδερφή μου;

**KB**- Όχι δεν την είδα.

**NK4**- Θα πάω να τη βρω. Να τη!

**NA4**- Εδώ είμαι!

**NK4**- Τώρα είναι η σειρά μου (κρύβει ξανά την κούκλα της).»

#### **8.4.2. Ρόλοι και Δράσεις στο Παιχνίδι με την Χειροποίητη Κούκλα Αρσενικού Φύλου**

Με την κούκλα αυτή έπαιξαν 7 παιδιά (4 κορίτσια και 3 αγόρια) δηλαδή 87,5% του συνόλου (50% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Οι ρόλοι που δίνονται από τα παιδιά σε αυτήν την κούκλα είναι «σύντροφος», «αδερφός»,

«αδερφή», «μαθητής», «μαθήτρια», «παιδί», «μητέρα», «πατέρας», «καταναλωτής», «θείος», «μωρό», «γιαγιά», «παππούς», «κορίτσι», «φίλη», «φίλος», «προστάτης», «ασθενής», «γοργόνα», «εργαζόμενος». Παρατηρούμε ότι οι ρόλοι που δίνουν τα παιδιά σ' αυτήν την κούκλα δεν ταυτίζονται μόνο με το φύλο που εμείς ορίσαμε. Στον παρακάτω ποσοτικό πίνακα αναφέρουμε πιο αναλυτικά τους ρόλους που έδωσαν τα παιδιά σ' αυτήν την κούκλα.

**Πίνακας 20.** Ποσοστά όσον αφορά τους ρόλους που αποδίδουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στην χειροποίητη κούκλα κουκλοθέατρου αρσενικού φύλου.

Ρόλοι της χειροποίητης κούκλας αρσενικού φύλου	Κορίτσια	Αγόρια	Σύνολο
«Σύντροφος του κοριτσιού» την φιλάει, την αγκαλιάζει, την προστατεύει, την παντρεύεται	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
«Αδερφός-Αδερφή» παίζει και κάνει πράγματα με την/τον αδερφή/ό της	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
«Μαθητής-Μαθήτρια» πάει σχολείο, διαβάζει, γράφει, μαθαίνει	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
«Μητέρα-Πατέρας» συζητούν με τα παιδιά τους και παίρνουν αποφάσεις για το τι θα συμβεί	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
«Καταναλωτής» κάνει αγορές, πηγαίνει διακοπές, διασκεδάσει και καταναλώνει διάφορα υλικά αγαθά	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
«Θείος» συζητά με το ανίψι του	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Μωρό» κλαψουρίζει, χτυπά, φτύνει	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Γιαγιά-Παππούς» συζητούν με τα εγγόνια τους, με προβλήματα υγείας	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Κορίτσι» δρα ως κοπέλα	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
«Φίλη-Φίλος» κάνει πράγματα και διασκεδάζει με τους φίλους του/της	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
«Προστάτης» βοηθάει, προστατεύει το κορίτσι όταν χρειαστεί	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
«Ασθενής» είναι άρρωστος, χτυπάει, πονάει, βήχει, έχει πυρετό, πάει στο νοσοκομείο, κάνει εξετάσεις κ.α.	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
«Γοργόνα» ζει στη θάλασσα	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%
«Εργαζόμενος» είναι κομμωτής, τραγουδιστής, superman	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι ένα μεγάλο μέρος των παιδιών του δείγμάτος μας (62,5% του συνόλου) δίνουν σε αυτήν την κούκλα το ρόλο του συντρόφου για το κορίτσι αφού το φιλάει, το αγκαλιάζει, το παντρεύεται, το πάει βόλτα με το αμάξι του, το αποκαλεί «μωρό μου» και «αγάπη μου». Από αυτό το ποσοστό ένα 37,5% είναι κορίτσια και ένα 25% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- (σηκώνεται η κούκλα του) Έγινε νύχτα και σήμερα θα παντρευτώ. Τι κάνετε, καλά; Πάω να βάλω το κοστούμι μου και τη γραβάτα μου και το παντελόνι μου. (σηκώνεται και τοποθετεί την κούκλα του στην άκρη του τραπεζιού κάνοντας πως την ντύνει) ταν ταν ταν! Εντάξει εγώ ντύθηκα κοπέλα!

**NK3**- Γωγώ με λένε!

**NA3**- Α Γωγώ ντύθηκα.

[...]

**NA3**- Φτάσαμε. Ε! Τώρα θα δούλεψα μπροστά το αμάξι και θα οδήγαγα και εσύ θα ήσουν από πίσω. Τσικ! Ααααν! (κάνει ότι οδηγεί, κινείται με ταχύτητα στο σκηνικό και φρενάρει απότομα) Σήμερα είναι ο γάμος, μετά όμως θα βγούμε.

**NK3**- Πάμε μια βόλτα.

**NA3**- Τώρα βγήκαμε.

[...]

**NA3**- Παντρευόμαστε. Μουτς!

**NK3**- Δεν φιλιόμαστε έτσι, εσύ θα κάνεις έτσι (ανοίγει το στόμα της)

**NA3**- (η κούκλα του πλησιάζει την κούκλα της **NK3** και αυτός ανοίγει το στόμα του)

**NK3**- Κάνε έτσι (του δείχνει πως θα ανοίξει το στόμα του) Μουτς! Μουτς! Μουτς! (οι δυο κούκλες φιλιούνται)

**NA3**- Ε! Με πάτησες κάτω, εντάξει, εντάξει!

**NK3**- Τον φίλησα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK3** και **NA3** με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Σε υψηλά ποσοστά και εδώ (50% του συνόλου) είναι ο ρόλος του καταναλωτή, αφού στα πλαίσια του παιχνιδιού τους τα παιδιά την θέλουν να αγοράζει πράγματα από το *super market*, να κάνει διακοπές, να διασκεδάζει καταναλώνοντας σε γλέντια, καφετέριες, να βλέπει τηλεόραση και να καπνίζει τσιγάρα. Από αυτό το ποσοστό ένα 25% είναι κορίτσια και ένα 25% είναι αγόρια. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA2**- Τι θα κάνουμε σήμερα; Που θα πάμε σήμερα Λιάνα;

**NK2**- Θα πούμε λίγο μια ιστορία μαζί.

**NA2**- Όχι θα πάμε σε μια καφετέρια να φάμε κάτι. Πάμε! (σηκώνεται και κινείται πέρα από το τραπέζι)

**NK2**- Μέσα πρέπει να είναι η καφετέρια.

**NA2**- (επιστρέφει στο τραπέζι) Σε ποια καφετέρια θα πάμε; Στο Ελκό;

**NK2**- Εδώ είναι το Ελκό.

**NA2**- Ε γυναικούλα θα θέλαμε, θα ήθελα εγώ ένα φραπέ και η φίλη μου μια... ένα νερό θα πάρει.

**NK2**- Εγώ θα πάρω μια πορτοκαλάδα Αμίτα φράουλα με ένα τοστ.

**NA2**- Και εγώ θα πάρω πατατάκια. Εντάξει η γυναίκα μας τα έφερε. Ετοιμαστήκαμε για να φάμε.

**NK2**- Ω! Ήρθε το φαί μας ας φάμε.

**NA2**- Εγώ το έφαγα ήδη. Τώρα πως θα πάμε στο σπίτι; Να πάμε τώρα στο σπίτι μου να κοιμηθούμε;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επίσης στα ίδια ποσοστά (50% του συνόλου) βλέπουμε ότι είναι και ο ρόλος του ασθενή που δίνουν τα παιδιά σε αυτήν την κούκλα, αφού στις δράσεις τους η κούκλα αρρωσταίνει, χτυπάει, νιώθει άσχημα, κάνει εμετό, πεθαίνει, τυφλώνεται, χάνει τη μνήμη της, πονάει, σπάει το χέρι της, πάει στο νοσοκομείο, κάνει εξετάσεις. Από αυτό το ποσοστό ένα 25% είναι κορίτσια και ένα 25% είναι αγόρια. Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA2**- Εγώ τελείωσα κυρία μέλισσα τη δουλειά μου και πάω εγώ για καφέ.

**NA3**- Πρέπει να με πας γρήγορα στο γιατρό να μου κάνουν εξετάσεις, να ξαπλώσω λίγο στο κρεβάτι, να μου κάνουν ένεση κι αυτά... βελόνες... (η κούκλα του ξαπλώνει στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NA2**- Και εγώ θα πάω κάπου αλλού για να με γιατρέψουνε. Εγώ θα πάω από εδώ (απομακρύνεται από το τραπέζι).

**NA3**- Θα έγινα καλά (η κούκλα του σηκώνεται ξανά όρθια).

[...]

**NA3**- Θα έπεσα και θα έσπασα το χέρι μου. Ωχ! Ιου, ιου, ιου! (κάνει τον ήχο της σειρήνας, κούκλα του σέρνεται ξαπλωμένη στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NA2**- Κυρία μέλισσα κρύωσα στα χιόνια, οι γιατροί μου είπαν να κάτσω σπίτι μου να κοιμηθώ λίγο (ξαπλώνει η κούκλα του και έχει ένα κομμάτι από το στεφάνι ως προσκέφαλο).» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NK4**- Μαμά εγώ γύρισα, πάω να πάρω και τον αδερφό μου. Έλα αδερφούλη!

**NK1**- Ωχ έσπασα το μάτι μου.

**NK4**- Α ρε μπλέξαμε.

**NK1**- (γελάει) Μπλέξαμε.

**NK4**- Θα σε πάμε στο νοσοκομείο να σου κάνουνε ράμματα, τέλος.

**NK1**- Όχι, όχι, όχι. Εντάξει είμαι έτοιμος, ωραίος δεν είμαι;

**NK4**- Κούκλος.

[...]

**NK1**- Ωχ! Κοίτα τι έκανα!

**NK4**- Και εγώ μπορώ να, έκανα την κωλοτούμπα.

**NK1**- Ω τι αστεία κωλοτούμπα! Αχ χτύπησα το χέρι μου.

**NK4**- Και εγώ το ίδιο και θα το τυλίξω με ένα μαλλί.

**NK1**- Ε το χέρι μου πονάει. Πρρρ...» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Αξιζεί όμως να σημειώσουμε σε αυτό το σημείο ότι ένα ποσοστό των παιδιών (35% του συνόλου) έδωσε στην κούκλα αυτή τον ρόλο κοριτσιού. Από αυτό το ποσοστό ένα 25% είναι κορίτσια και ένα 12,5% είναι αγόρια. Στα ίδια ποσοστά κινείται όπως βλέπουμε και ο ρόλος του μαθητή και την μαθήτριάς, αλλά και του φίλου και της φίλης (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια), που επίσης τα παιδιά κάνουν χρήση και των δυο φύλων στην προσπάθειά τους να προσδιορίσουν την κούκλα τους. Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA2**- Λοιπόν τώρα θα παντρευτούμε οι δυο μας γιατί δεν θέλω τον άντρα αυτόν. Ας παντρευτούμε οι δυο μας.

**NK2**- Αφού εγώ είμαι κοριτσάκι δεν είμαι αγοράκι.

**NA2**- Κι εγώ είμαι κοριτσάκι.

**NK2**- Καμιά φορά ξέρεις (NA2) έχουν και τα κορίτσια κοντά μαλλιά. Τι ωραία μαλλάκια! Έλα να σε χτενίσω λίγο να σου φτιάξω τα μαλλάκια σου. Να σου κάνω μερικά κοτσιδάκια.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NA4**- Έι Μανώλη θες να πας στο σχολείο; Γιατί εγώ πήγα.

**NA1**- Αφού τώρα είναι έντεκα και μισή και αυτή είναι η ώρα που πρέπει να πηγαίνουμε στο σχολείο, μόνο έντεκα και μισή.

**NA4**- Πάμε, να να να... Εδώ είναι το σχολείο.

**NA1**- Εδώ είναι το δικό μου.

**NA4**- Κι εδώ το δικό μου.

(επιλέγουν διαφορετικά μέρη και επίπεδα για να τοποθετήσουν το σχολείο του το κάθε παιδί)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε ότι είναι ο ρόλος του άντρα προστάτη, που προστατεύει το κορίτσι από τους κακούς και το φιλάει για να ζωντανέψει, αφού μόνο ένα ποσοστό (25% του συνόλου) από κορίτσια της έδωσαν αυτόν τον ρόλο. Στα ίδια ποσοστά κινούνται ο ρόλος του πατέρα και τις μητέρας και ο ρόλος του αδερφού και της αδερφής που δίνονται από τα παιδιά στην κούκλα αυτή (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Ενώ σε ακόμα μικρότερα ποσοστά (12,5% του συνόλου) βλέπουμε ρόλους όπως παππούς, γιαγιά, θείος, μωρό, γοργόνα, εργαζόμενος. Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.



«**NK2**- Θα έλεγε εγώ θα είχα δει ένα κακό και θα τρόμαξα και θα φώναζα και εσύ θα με άκουσες και θα ήρθες να τον σκοτώσεις. Βοήθεια! Βοήθεια!

**NK3**- Σσος... σσος... Τον σκότωσα. Έλα μωρό μου εδώ μην ξαναφύγεις μην ξαναπάς από εκεί πέρα. Τώρα πάω να κοιμηθώ.

**NK2**- Και εγώ πάω να κοιμηθώ.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK2** και **NK3** με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

**NK4**- (κρύβει την κούκλα της κάτω από το επίπεδο του τραπεζιού) Πες, που είναι η αδερφούλα μου;

**NA4**- Που είναι η αδερφούλα μου; Ε κυρία μελισσούλα είδες την αδερφούλα μου;

**KB**- Όχι δεν ξέρω που είναι.

**NA4**- Καλά πάω να την βρω. Τα τα τα... από εδώ κάτω; Να 'σαι! Τη βρήκα! Τη βρήκα. Να να... τη βρήκα ενώ. Παιζουμε κρυφτό, θες να ξαναπαίζεις;

**NK4**- Ναι.

**NA4**- (κρύβει την κούκλα του κάτω από το επίπεδο του τραπεζιού)

**NK4**- Είδες την αδερφή μου;

**KB**- Όχι δεν την είδα.

**NK4**- Θα πάω να τη βρω. Να τη!

**NA4**- Εδώ είμαι!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NA4** και **NK4** με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### **8.4.2.1. Δράσεις της Χειροποίητης Κούκλας Αρσενικού Φύλου Σχετικές με τις Ανάγκες για Κατανάλωση**

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με την χειροποίητη κούκλα που ορίσαμε ως αρσενικού φύλου διαπιστώσαμε ότι και με αυτήν την κούκλα τα παιδιά στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων εκφράζουν την ανάγκη για κατανάλωση. Έτσι βλέπουμε ότι οι κούκλα πάει διακοπές με το αμάξι, πάει στην καφετέρια και παίρνει να πιει φραπέ, αγοράζει ποπ κορν, βλέπει τηλεόραση, καπνίζει τσιγάρα κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1**- Καλά έλα τώρα. Μιας που ήρθαμε εδώ και συναντηθήκαμε θέλω, θέλω, θέλω να πάμε στο σούπερ μάρκετ. Έχω να αγοράσω πολύ ωραία ρούχα που έχει εκεί γι' αυτό έλα γρήγορα (κλείνει τις κουρτίνες)

**NA1**-Γιατί όπου να ναι κλείνει;

**NK1**- Ναι. Ο! Καλημέρα σας! (Τάει να πέσει το σκηνικό) Θα το ρίξεις!

**NA1**- Να δούμε αν έχει και ποπ κορν.

**NK1**- Δεν θα πάρουμε ποπ κορν, είπαμε θα πάρουμε ρούχα. Το είπαμε ή δεν το 'παμε;

**NA1**- Δεν ξέρω.

**NK1**- Μίλα μου και μίλα μου. Δεν έχεις στοματάκι; Λέγε!

**NA1-** Εγώ τώρα θα πάω να πάρω κάτι λεφτά για να πάω σε ένα καράβι.»  
(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επιπλέον βλέπουμε ότι και αυτή η κούκλα στα πλαίσια του παιχνιδιού κάποιων παιδιών εργάζεται για να βγάλει χρήματα και να ικανοποιεί τις οικονομικές της ανάγκες, έτσι βλέπουμε ότι έχει κάποια δουλειά, είναι κομμωτής, είναι τραγουδιστής, είναι *superman* κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 1 αγόρι) που σημαίνει 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3-** Τώρα εγώ πρέπει να πετάξω γιατί έχω δουλειά. (η κούκλα του κινείται στον αέρα στο επίπεδο πάνω από το τραπέζι)

**NA2-** Και εγώ πετάω και έχω δουλειά μαζί σου. (η κούκλα του κινείται στον αέρα στο επίπεδο πάνω από το τραπέζι)

**NA3-** Εγώ είμαι Σούπερμαν.

**NA2-** Το ξέρω αλλά και εγώ είμαι σούπερ γυναίκα. Εγώ πήγα στη δουλειά μου τη δικιά μου. (η κούκλα του ακουμπάει στο πάνω μέρος του στεφανιού)

**NA3-** Έπρεπε να βάλω του Spiderman τη στολή. Τσοςς! (κινείται σε διάφορα σημεία πάνω από τα στεφάνια δείχνοντας τη μεταμόρφωσή του σε Spiderman)»  
(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### **8.4.2.2. Δράσεις της Χειροποίητης Κούκλας Αρσενικού Φύλου Σχετικές με τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση**

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με αυτήν την κούκλα εντοπίζουμε και πάλι δράσεις που σχετίζονται με τις καθημερινές ανάγκες του ανθρώπου για να επιβιώσει όπως το φαγητό, ο ύπνος, το μπάνιο, η τουαλέτα, το σπίτι και η ξεκούραση. Τέτοιου είδους δράσεις που σχετίζονται άμεσα με τα βιώματά τους παρατηρήσαμε να αποτελούν συχνό φαινόμενο στις δράσεις των παιδιών και με την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου.

Πιο συγκεκριμένα διαπιστώσαμε ότι στην κατηγορία αυτή ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1-** Έλα, έλα η μαμά πρέπει να μας βρει να κοιμόμαστε.

(οι δυο κούκλες ξαπλώνουν)

**NK4-** Α καληνύχτα! (κάνει ότι χασμουριέται)

**NK1-** Καληνύχτα! (χασμουριέται και αυτή)

**NK4-** Η άλλη κουκουλώνεται έτσι.

(Οι δυο κούκλες ξαπλώνουν και αγκαλιάζονται)

**NK1**- Αυτή φοβάται όταν δεν είναι κάποιος κοντά της.

**NK4**- Σταμάτα να τη δέρνεις.

**NK1**- Την ξυπνάω.

**NK4**- Μα γιατί το 'βγαλες;

**NK1**- Μουτς, μουτς, μουτς, κορίτσι μου ξύπνα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### 8.4.2.3. Δράσεις της Κούκλας Σχετικές με την Κοινωνική Ζωή και τις Ανθρώπινες σχέσεις

Στα πλαίσια των δράσεων των παιδιών με την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου παρατηρούμε ότι συχνά η κούκλα αυτή είναι φίλη ή φίλος, δηλαδή έχει φιλικές σχέσεις και οι δράσεις της κινούνται γύρω από τις έννοιες της φιλίας. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA2**- Γεια σου! Πως σε λένε; Πως σε λένε;

**NK2**- Εμένα με λένε Ηλιάνα. Εσένα;

**NA2**- Αλέξια. Θα είμαστε φίλες όμως το ξέρεις;

**NK2**- Ναι είμαστε φίλες ήδη.

**NA2**- Ζούμε όπως σου είπα σε ένα μαγικό κόσμο γιατί θα είμαστε όμορφες και έξυπνες.

**NK2**- Στάσου ένα λεπτό, οι άντρες μας έχουνε πεθάνει.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)



Εικόνα 51. «Λέει η κούκλα αγόρι στην κούκλα κορίτσι: Σε σκότωσε κάποιος κακός και εγώ σε φίλησα αγάπη μου».

Ακόμα πιο συχνά παρατηρούμε ότι στο παιχνίδι των παιδιών με αυτήν την κούκλα την θέλουν να έχει μια πιο στενή σχέση με το κορίτσι, την παντρεύεται, την φιλάει, την αποκαλεί «αγάπη μου» και «μωρό μου», την προστατεύει από τους κακούς, την αγκαλιάζει, τη βοηθάει, την κάνει βόλτες με το αμάξι κ.α. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

**«NK2-** Γυναίκα μου έλα εδώ, δεν πρέπει να πας στα τέρατα.

**NK3-** (τοποθετεί ξανά την κούκλα στο χέρι της) Δεν θα πάω στα τέρατα μωρό μου, θα πάω στα σκυλάκια να τα ταΐσω

[...]

**NK2-** Γυναίκα μου έλα εδώ για να σε φιλήσω. Έλεγε θα έχεις πεθάνει (η κούκλα της σκύβει και φιλάει την κούκλα της NK3). Έλα εδώ, σε σκότωσε κάποιος κακός και εγώ σε φίλησα αγάπη μου. Θα είναι η ώρα του γάμου.

**NK3-** Ραμ τα ραμ, ραμ τα ραμ!

**NK2-** Λα, λα, λα!

(τα δυο κορίτσια τραγουδούν και οι κούκλες τους χορεύουν)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επίσης στα πλαίσια των δραστηριοτήτων τους με αυτήν την κούκλα παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά αφηγούνται και πάλι κάποιες δυσκολίες που περνάει και χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή. Έτσι βλέπουμε ότι η κούκλα χτυπάει και σπάει το χέρι της, χτυπάει στο μάτι, κάνει εμετό, πεθαίνει, κρυσταλώνει, τυφλώνεται, χάνει τη μνήμη της, σπάει τη μύτη της και κλαψουρίζει, έχει πυρετό, πονάει, βήχει, κάνει εξετάσεις στο νοσοκομείο κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

**«NK4-** Μαμά εγώ γύρισα, πάω να πάρω και τον αδερφό μου. Έλα αδερφούλη!

**NK1-** Ωχ έσπασα το μάτι μου.

**NK4-** Α ρε μπλέξαμε.

**NK1-** (γελάει) Μπλέξαμε.

**NK4-** Θα σε πάμε στο νοσοκομείο να σου κάνουνε ράμματα, τέλος.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Στα πλαίσια της κοινωνικής της ζωής βλέπουμε ότι και η κούκλα αυτή συχνά είναι δραστήρια και φροντίζει να διασκεδάσει πηγαίνοντας βόλτες, πηγαίνοντας για κολύμπι, στη θάλασσα, στο βουνό, στην παρέλαση, χορεύει, τρέχει, τραγουδάει κ.τ.λ. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά

προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Ωραία μέρα είναι σήμερα.

**NA2**- Εντάξει σου είπα.

**NA3**- Πάμε να κάνουμε μπάνιο στη θάλασσα. Είμαι από ψηλά και πέφτω.

**NA2**- Εγώ βουτώ μέσα στη θάλασσα, μπλουμ! Μπλουμ! Μπλουμ! Μπλουμ! Κουράστηκα.

(και οι δυο κούκλες κινούνται στον αέρα πάνω από το τραπέζι κάνοντας ότι κολυμπούν)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Στα πλαίσια των δράσεων με την κούκλα αυτή και της κοινωνικής ζωής που αναπτύσσουν μέσα στο παιχνίδι τους, δρουν επίσης ως παιδιά που πάνε σχολείο, διαβάζουν, μαθαίνουν, πέφτουν, χτυπούν, κλαψουρίζουν, παίζουν, γελούν κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA4**- Α είναι τέσσερις παρά τέταρτο έχει ακόμα λίγο για να τελειώσει. Α τελείωσα το μάθημα τα τα τα... Τι κάνεις καλά;

**NA1**- Καλά.

**NA4**- Εγώ έμαθα πολλά.

**NA1**- Να σου πω για τις κότες πρώτα, για τα φρούτα, για την αλφαβήτα, για τα χελιδόνια, για τη σαλάτα, για το μαγείρεμα;

**NA4**- Ότι θες πες πρώτα.

**NA1**- Θα σου πω πρώτα για τη σαλάτα.

**NA4**- Πρώτα από το κοτέτσι.

**NA1**- Εντάξει, πρώτα βάζουμε το φαί της κότας, μετά η κότα έρχεται τρώει...

[...] Κάτσε θα σου πω και για τα χελιδόνια και για την αλφαβήτα.

**NA4**- Όχι δεν θέλω άλλο. Φτάνει δεν θέλω άλλο. Είναι δέκα και παρά τέταρτο, άργησα για το σχολείο.

**NA1**- Καλά εγώ πάω τώρα σχολείο μόνος μου να γράψω. Τσουκ, τσουκ, τσουκ... (κάνει τον ήχο από το μολύβι που γράφει) (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

### **8.5. Επιρροές, Πρότυπα και Στερεότυπα που Προβάλλονται στις Αφηγήσεις των Παιδιών**

Παρατηρώντας τις αφηγηματικές δραστηριότητες στο παιχνίδι των παιδιών διαπιστώνουμε τη συμβολή των «βιομηχανικών» και των «χειροποίητων» κούκλων, ως εργαλεία θα λέγαμε, στην ενεργητική οικειοποίηση των διαφόρων κοινωνικο-πολιτισμικών στοιχείων. Πιο

συγκεκριμένα παρατηρούμε ότι μέσα από το παιχνίδι τους εκφράζουν άμεσα ή έμμεσα βιωμένες καταστάσεις από το οικείο οικογενειακό τους περιβάλλον, από την τηλεόραση, τα video games, τα διάφορα παιδικά προγράμματα (κινούμενα σχέδια) και τέλος από τα παιδικά παραμύθια που τους διαβάζουν οι ενήλικες. Μέσα λοιπόν από αυτές τις βιωμένες καταστάσεις των παιδιών φαίνεται να πηγάζουν διάφορα πρότυπα και στερεότυπα που αντανακλώνται και επηρεάζουν τις αφηγηματικές δράσεις στο παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα. Στα υποκεφάλαια που ακολουθούν θα παραθέσουμε αυτά τα στοιχεία που εντοπίσαμε μέσα από το παιχνίδι των παιδιών με την κούκλα.

### **8.5.1. Πρότυπα και Στερεότυπα από το Οικείο Οικογενειακό Περιβάλλον στις Αφηγηματικές Δραστηριότητες στο Παιχνίδι των Παιδιών**

Συχνά παρατηρούμε στο παιχνίδι των παιδιών να εκφράζουν και να αναπαράγουν εμπειρίες και πρότυπα από το άμεσο περιβάλλον τους και κυρίως το οικείο οικογενειακό. Η κούκλα δρα ανάλογα και εκφράζει συμπεριφορές και θέσεις αντίστοιχες με αυτές που έχουν κυρίως τα ενήλικα μέλη της οικογένειας ή του οικείου περιβάλλοντος του παιδιού.

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας τέτοιας αφηγηματικής δράσης όπως το καταγράψαμε μέσα από το αποβιντεοσκοπημένο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες.

«**NA2**- Μέρα είναι.

**NA3**- Κικιρίκου! (σηκώνεται πάλι όρθια η κούκλα του)

**NA2**- Το ξυπνητήρι μου εμένα φίλη μου δεν τελείωσε, οι κύριοι μου είπαν να κοιμηθώ κι άλλο, όχι να ξυπνάω αργά πολύ.

**NA3**- Πάω να κάνω ένα τσιγαράκι λέω εγώ και θα ξαναξαπλώσω.

**NA2**- Ένα τσιγαράκι; Πω πω! Θα πάθεις ηλεκτροπληξία.

**NA3**- Πήγα. Καλά η μαμά μου εμένα κάνει τσιγάρο.

**NA2**- Θα πάθεις όμως ηλεκτροπληξία όπως εμένα φίλε μου το ξέρεις; Επειδή εγώ έχω πάθει... Ωχ γιατρέ εντάξει είμαι; (σηκώνεται όρθια η κούκλα του)

**NA3**- Πρέπει να αλλάξω να πάω στη δουλειά.»

(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NA2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Μέσα από το παιχνίδι τους βλέπουμε ότι τα παιδιά οικειοποιούνται ρόλους όπως αυτόν του καπνιστή και του εργαζόμενου και δρουν με αντίστοιχες συμπεριφορές με αυτές που όπως αναφέρουν έχουν οι γονείς τους.

Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλουν τα παιδιά στο παιχνίδι τους και τα οποία φαίνεται να προέρχονται από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον.

**Πίνακας 21.** Ποσοστά όσον αφορά τα πρότυπα και τα στερεότυπα που οικειοποιούνται τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στο παιχνίδι τους από το οικείο αλλά και οικογενειακό τους περιβάλλον.

<b>Πρότυπα από το οικείο και οικογενειακό περιβάλλον του παιδιού:</b>	<b>Αγόρια</b>	<b>Κορίτσια</b>	<b>Σύνολο</b>
<b>Ο ενήλικας καταναλωτής</b> (πάει στο σούπερ-μαρκετ, για καφέ, στην τράπεζα, ψωνίζει τσιγάρα, ρούχα, παπούτσια, τσικαλιά, πιρουνία, παιχνίδια για το παιδί του)	(4) 50%	(4) 50%	(8) 100%
<b>Η σωστή γυναίκα</b> (δεν παίζει πόλεμο, δεν βγάζει το παντελόνι της, δεν μιλάει έτσι, δεν πάει στο καφενείο, λέει τον άντρα «μωρό μου» και «αγάπη μου», φροντίζει για το φαγητό του άντρα και πλένει αυτά που λερώνει)	(1) 12,5%	(4) 50%	(5) 62,5%
<b>Η αυστηρή γυναίκα</b> (υπενθυμίζει τις υποχρεώσεις του άντρα, του κάνει παρατηρήσεις, να προσέχει, να μιλάει ωραία, να μην λερώσει τα ρούχα του)	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%
<b>Ο σωστός άντρας</b> (δεν βλέπει τις γυναίκες γυμνές, κρατάει το κορίτσι απ' το χέρι, αγαπάει τη γυναίκα του και δεν της κάνει κακό, φοράει το παντελόνι του, βγάζει τα παπούτσια για να μην λερώσει την κουβέρτα, βοηθάει οικονομικά τη γυναίκα, θεωρεί ότι τα όπλα «είναι για άντρες», ζωντανεύει το κορίτσι, το πάει βόλτα με το αμάξι)	(3) 37,5%	(3) 37,5%	(6) 75%
<b>Ο/Η εργαζόμενος/η</b> (πάει στη δουλειά, ετοιμάζεται για να πάει στη δουλειά, τελειώνει από τη δουλειά)	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
<b>Ο/Η καπνιστής/τρια</b> (κάνει ένα τσιγαράκι, πάει να αγοράσει τσιγάρα)	(3) 37,5%	(0) 0%	(3) 37,5%
<b>Ο/Η οδηγός αμαξίου ή μηχανής</b> (βάζει μπροστά τη μηχανή για να πάει στη δουλειά, πάνε μια βόλτα με το αμάξι)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%

<b>Η ανάγκη του ανθρώπου για πολλά χρήματα ώστε να ζήσει καλά</b>	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
<b>Ο καλός μαθητής</b> (διαβάζει, γράφει, πηγαίνει στο σχολείο, έχει μάθημα)	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
<b>Ο καθαρός και ο περιποιημένος εμφανισιακά άνθρωπος</b> (περιποιείται το σώμα του, κάνει μπάνιο, βάζει και αλλάζει ρούχα, κουρεύεται)	(4) 50%	(2) 25%	(6) 75%
<b>Ο φιλάσθενος</b> (βήχει, κάνει εμετό, ζαλίζεται, λιποθυμά, έχει πυρετό, είναι κρυωμένος ή άρρωστος)	(2) 25%	(3) 37,5%	(5) 62,5%
<b>Ο Ειρηνιστής</b> (αναφέρει ότι τα όπλα είναι επικίνδυνα, απαιτεί να σταματήσει ο πόλεμος)	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%

Από τον παραπάνω πίνακα εύκολα μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι τα πρότυπα που ενεργητικά οικειοποιούνται τα παιδιά από το περιβάλλον στο οποίο ζουν αποτελούν όχι μόνο βαθιά κοινωνικά πρότυπα αλλά και συγκεκριμένες πολιτισμικές συνήθειες του λαού μας.

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι το πρότυπο του «ενήλικα καταναλωτή» είναι ένας ρόλος που οικειοποιούνται όλα τα παιδιά του δείγματός μας στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων στο παιχνίδι με την κούκλα, δηλαδή το 100% του συνόλου (50% κορίτσια, 50% αγόρια).

Όμως αρκετά ήταν και τα παιδιά τα οποία μέσα από το παιχνίδι τους φάνηκε να οικειοποιούνται ρόλους και πρότυπα όπως αυτά της «σωστής γυναίκας» 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια) του «σωστού άντρα» 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια), του «καθαρού και περιποιημένου ανθρώπου» 75% του συνόλου (25% κορίτσια, 50% αγόρια), του «φιλάσθενου» 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 25% αγόρια) αλλά και το πρότυπο της «ανάγκης του ανθρώπου για χρήματα» 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 25% και αγόρια).

Σε μικρότερα ποσοστά παρουσιάζονται τα πρότυπα του «εργαζόμενου» 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 25% αγόρια), του «καλού μαθητή» 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια), του «καπνιστή» 37,5% του συνόλου (0% κορίτσια, 37,5% αγόρια), της «αυστηρής γυναίκας» 25% του συνόλου (25% κορίτσια, 0% αγόρια), του «οδηγού» 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) και του «ειρηνιστή» 25% του συνόλου (25% κορίτσια, 0% αγόρια).

Πιο συγκεκριμένα τα πρότυπα που στο μεγαλύτερο ποσοστό τους οικειοποιούνται τα αγόρια του δείγματός μας από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον φαίνεται να είναι αυτά του «ενήλικα καταναλωτή», του



«καθαρού και περιπονημένου ανθρώπου», του «σωστού άντρα» αλλά και του «καπνιστή». Ενώ τα κορίτσια από την άλλη στο μεγαλύτερο ποσοστό τους φαίνεται να οικειοποιούνται από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον τα πρότυπα του «ενήλικα καταναλωτή», της «σωστής γυναίκας», του «σωστού άντρα» του «εργαζόμενου», της «αναγκαιότητας των χρημάτων» και του «φιλάσθενου».

### 8.5.2. Πρότυπα και Στερεότυπα από την Τηλεόραση (ή dvd ή video games) στις Αφηγηματικές Δραστηριότητες στο Παιχνίδι των Παιδιών

Επίσης διαπιστώσαμε ότι στο παιχνίδι των παιδιών εκφράζονται και αναπαράγονται εμπειρίες και πρότυπα από το έμμεσο περιβάλλον τους και συγκεκριμένα από τον κόσμο της τηλεόρασης, των παιδικών προγραμμάτων (κινούμενα σχέδια), των dvd και των video games (play station). Η κούκλα δρα ανάλογα και εκφράζει αντίστοιχες συμπεριφορές και θέσεις με αυτές των αγαπημένων τους ηρώων.

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας τέτοιας αφηγηματικής δράσης όπως το καταγράψαμε μέσα από το αποβιντεοσκοπημένο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες.

**«NK3-** Μουτς! (η κούκλα της δίνει ένα φιλάκι στην κούκλα του NA3) Εμένα με λένε... κυρία... κυρία Κατερίνα.

**NA3-** Εμένα με λένε Άξιονμαν.

**NK3-** Άξιονμαν; Κυρία τι είναι το Άξιονμάν;

**KB-** Η κυρία σας δεν είναι εδώ, μήπως ρωτάς την μελισσούλα;

**NK3-** Ναι!

**KB-** Δεν ξέρω για ρώτα τον (NA3).

**NK3-** Τι είναι το Άξιονμάν;

**NA3-** Το έχω στο DVD μου, είναι ο Άξιονμαν...

**NK3-** Μουτς! (η κούκλα της δίνει πάλι φιλάκι στην κούκλα του NA3) Τη φίλησε.

**KB-** Μάλλον ο ίδιος θα μπορεί να σου πει τι ακριβώς είναι ο Άξιονμαν. Ρώτησέ τον τι κάνει στη ζωή του.

**NK3-** Τι κάνεις;

**NA3-** Έχω ένα μαχαίρι και ένα πιστόλι και σκοτώνω τα ζώα, τους κακούς...

**NK3-** Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του NA3)

**NA3-** (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του) Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.»

(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Μέσα από το παιχνίδι των παιδιών βλέπουμε να οικειοποιούνται ρόλους όπως αυτόν του άνδρα που μάχεται χρησιμοποιώντας τα όπλα του και δρουν

με αντίστοιχες συμπεριφορές που όπως αναφέρουν έχει ο ήρωας της εν λόγω ταινίας κινουμένων σχεδίων.

Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλουν τα παιδιά στο παιχνίδι τους και τα οποία προέρχονται από την τηλεόραση, τα παιδικά προγράμματα (κινούμενα σχέδια), τα dvd και τα video games (play station).

**Πίνακας 22.** Ποσοστά όσον αφορά τα πρότυπα και τα στερεότυπα που οικειοποιούνται τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στο παιχνίδι τους από την τηλεόραση, τα dvd και τα video games.

<b>Πρότυπα από την τηλεόραση, τα dvd και τα video games:</b>	<b>Αγόρια</b>	<b>Κορίτσια</b>	<b>Σύνολο</b>
<b>Ο βίαιος πολεμιστής ήρωας &amp; άξιος υπερασπιστής του «καλού»</b> (πυροβολάει, χρησιμοποιεί τον πολεμικό του εξοπλισμό, βγάζει άγριες πολεμικές κραυγές, σκοτώνει και σκοτώνεται, έχει επικίνδυνες αποστολές)	(3) 37,5%	(3) 37,5%	(6) 75%
<b>Οι σωματικές ικανότητες του ήρωα</b> (κρεμιέται ανάποδα, κρατιέται από ένα κλαδί, κάνει τούμπες στον αέρα, κάνει πολεμικές φιγούρες, κρατιέται με το ένα χέρι αλλά και με το ένα δάχτυλο απ' το γκρεμό κ.α.)	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
<b>Ο προστάτης</b> (προστατεύει το κορίτσι απ' τους κλέφτες, το σηκώνει στα χέρια του για να το πάει στο γιατρό, σκοτώνει τους καρχαρίες που τρώνε τα παιδιά)	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
<b>Η μεταμόρφωση του ήρωα</b> (βάζει την μπέρτα του, βάζει τη στολή του Spiderman μεταμορφώνεται και πετάει)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
<b>Το διάσημο πρόσωπο</b> (είναι η Star Πετρούλα, είναι η Bratz, είναι ο Actionman, είναι η πιο όμορφη τραγουδίστρια, είναι ο Superman, γίνεται Spiderman)	(3) 37,5%	(1) 12,5%	(4) 50%
<b>Η μοντέρνα κοπέλα που της αρέσει να αλλάζει ρούχα και παπούτσια</b>			

(φοράει μοντέρνα ρούχα, κοντό μπλουζάκι για να φαίνεται η κοιλιά της, κάτι πανέμορφες μπότες κ.α.)	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
<b>Η ανεξάρτητη από τον άντρα και απελευθερωμένη γυναίκα</b> (ξαπλώνει σε ένα ρομαντικό κρεβάτι χωρίς άντρες, αφού δεν έρχεται το αγόρι της στο γάμο αυτή παντρεύεται άλλον, δεν θέλει να της κρατάει το χέρι ούτε να την σηκώνει στα χέρια)	(0) 0%	(3) 37,5%	(3) 37,5%
<b>Η ομορφιά</b> (είναι η πιο όμορφη)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι τα πρότυπα που ενεργητικά οικειοποιούνται τα παιδιά από τα διάφορα προγράμματα της τηλεόρασης, από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις ταινίες κινουμένων σχεδίων έχουν άμεση σχέση με τα σύγχρονα κοινωνικά πρότυπα που προωθεί το παγκόσμιο καπιταλιστικό σύστημα στο οποίο ζούμε και εξελισσόμαστε τα τελευταία χρόνια.

Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι το πρότυπο που οικειοποιούνται στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά είναι αυτό του «βίαιου πολεμιστή ήρωα και άξιου υπερασπιστή του καλού», σε ποσοστό 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια).

Επίσης σε υψηλά ποσοστά είναι το πρότυπο του «διάσημου προσώπου» σε ποσοστό 50% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια), του «ήρωα με ιδιαίτερες σωματικές ικανότητες» σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια), του «προστάτη» σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια), της «μοντέρνας κοπέλας που της αρέσει να αλλάζει ρούχα και παπούτσια» σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια), της «ανεξάρτητης από τον άντρα και απελευθερωμένης γυναίκας» σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 0% αγόρια).

Σε λίγο μικρότερα ποσοστά βλέπουμε τα πρότυπα «του ήρωα που μεταμορφώνεται» 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) και το πρότυπο «της ομορφιάς» 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια).

Πιο συγκεκριμένα τα πρότυπα που στο μεγαλύτερο ποσοστό τους φαίνεται οικειοποιούνται στο παιχνίδι τους τα αγόρια του δείγματός μας από την τηλεόραση, τα παιδικά προγράμματα, τις ταινίες και τα video games είναι αυτά του «βίαιου πολεμιστή ήρωα και υπερασπιστή του καλού», του «διάσημου προσώπου», του «ήρωα με ιδιαίτερες σωματικές ικανότητες» και του «προστάτη». Ενώ τα πρότυπα που στο μεγαλύτερο ποσοστό τους φαίνεται να οικειοποιούνται στο παιχνίδι τους τα κορίτσια του δείγματός μας από την

τηλεόραση, τα παιδικά προγράμματα, τις ταινίες και τα video games είναι αυτά της «ανεξάρτητης από τον άντρα και απελευθερωμένης γυναίκας», της «μοντέρνας κοπέλας που της αρέσει να αλλάζει ρούχα και παπούτσια» αλλά και «του βίαιου πολεμιστή ήρωα και υπερασπιστή του καλού» όταν παίζει με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου.

### 8.5.3. Πρότυπα και Στερεότυπα από τα Παραμύθια στις Αφηγηματικές Δραστηριότητες στο Παιχνίδι των Παιδιών

Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά στο παιχνίδι τους εκφράζουν και αναπαράγουν εμπειρίες και πρότυπα από το έμμεσο περιβάλλον τους και συγκεκριμένα από το φανταστικό κόσμο των παραμυθιών που τους αφηγούνται ή τους διαβάζουν οι ενήλικες. Έτσι η κούκλα τους δρα ανάλογα και εκφράζει συμπεριφορές και θέσεις αντίστοιχες με αυτές των ηρώων των παιδικών παραμυθιών.

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας τέτοιας αφηγηματικής δράσης όπως το καταγράψαμε μέσα από το αποβιντεοσκοπημένο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες.

«**NA2**- Μ... ας πάμε τώρα γιατί σε λίγο θα βραδιάσει και θα πρέπει να πάμε σπίτι.

**NK2**- Εγώ θα ανέβω στην ταράτσα.

**NA2**- Και εγώ θα ανέβω εδωπέρα. Όλοι οι άνθρωποι ήρθανε και τώρα πρέπει να παντρευτούμε. Μουτς! Το ρολόι χτύπησε δώδεκα η ώρα πρέπει να φύγουμε αμέσως! Πάμε στα σπίτια μας. Το μπουφάν σου ξέχασες. Λοιπόν.... Πότε θα μου τη δώσεις και μένα αυτή την κούκλα; (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

[...]

**NA2**- Εμένα με λένε Μαρία.

**NK2**- Εμένα με λένε Ανελίζ.

**NA2**- Εντάξει λοιπόν μια φορά και έναν καιρό ζούσε μια Μαρία και μια Ανελίζ που ήταν πάρα πού φτωχές και ζούσαν σε ένα δάσος.

**NK2**- Όχι η Ανελίζ ήταν πλούσια είχε πολλά λεφτά.

**NA2**- Και εσύ δεν με άφησες να έρθω σπίτι σου. Δεν με άφησες.

**NK2**- Να το αυτό είναι.

**NA2**- Α γεια σου Ανελίζ, γεια σου!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Μέσα από το παιχνίδι των παιδιών βλέπουμε να οικειοποιούνται ρόλους όπως αυτόν της Σταχτοπούτας που πρέπει να φύγει από τον χορό του παλατιού πριν το ρολόι χτυπήσει 12 και δρουν με αντίστοιχες συμπεριφορές με αυτές που έχει ο ήρωας της εν λόγο ιστορίας.

Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλουν τα παιδιά στο παιχνίδι τους και τα οποία προέρχονται από τον κόσμο των παιδικών παραμυθιών που τους αφηγούνται ή τους διαβάζουν οι ενήλικες.

**Πίνακας 23.** Ποσοστά όσον αφορά τα πρότυπα και τα στερεότυπα που οικειοποιούνται τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στο παιχνίδι τους από τα παιδικά παραμύθια.

<b>Πρότυπα που προέρχονται από τα παραμύθια:</b>	<b>Αγόρια</b>	<b>Κορίτσια</b>	<b>Σύνολο</b>
<b>Ήρωας γνωστού παραμυθιού</b> (Ωραία Κοιμωμένη, Σταχτοπούτα, Χιονάτη, Ραπουνζέλ κ.α.)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
<b>Οι μαγικές ικανότητες</b> (κάνει μαγικά στον κακό και τον κάνει μικρό, ζούσαν σε ένα μαγικό κόσμο, ο κακός μάγος σκοτώνει την κοπέλα κ.α.)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
<b>Ρομαντικές ιστορίες αγάπης</b> (ζητάει από το αγόρι να τη σηκώσει στα χέρια του, να κάνουν ένα ρομαντικό δείπνο, το αγόρι κρατάει το κορίτσι από το χέρι, σκοτώνει όλους τους κακούς και παντρεύεται το κορίτσι κ.α.)	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
<b>Πριγκίπισσες, Πρίγκιπες και Βασιλιάδες</b> (ο καλός πρίγκιπας παντρεύεται την πριγκίπισσα, η κακιά βασίλισσα λέει στον πρίγκιπα ότι η κοπέλα είναι σε ένα ψηλό πύργο και κοιμάται, η πριγκίπισσα εκεί που περπατούσε στο δάσος είδε έναν πανέμορφο πρίγκιπα κ.α.)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
<b>Το φιλί της ζωής</b> (τη φιλάει γιατί την αγαπούσε και δεν άντεχε να τη βλέπει πεθαμένη, η πριγκίπισσα πεθαίνει και περιμένει τον πρίγκιπα να τη φιλήσει για να ζωντανέψει κ.α.)	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
<b>Το φτωχό και το πλούσιο κορίτσι</b> (μια φορά και έναν καιρό ζούσαν δυο φτωχά κορίτσια στο δάσος κ.α.)	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
<b>Ο κυνηγός</b> (ο κακός κυνηγός βοηθάει τους κακούς και θα			

σκοτώσει τη πριγκίπισσα, πάει να σκοτώσει λιοντάρια και να τα ψήσει, περπατάει στο δάσος βλέπει ένα φίδι βγάζει το μαχαίρι του και το σκοτώνει, πάει στη ζούγκλα και σκοτώνει ζώα κ.α.)	(4) 50%	(0) 0%	(4) 50%
---	---------	--------	---------

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε ότι είναι σχετικά λιγότερα τα παιδιά που στο παιχνίδι τους οικειοποιούνται πρότυπα από τα διάφορα παιδικά παραμύθια. Βασικό χαρακτηριστικό αυτών είναι ότι δεν έχουν άμεση σχέση με τα σύγχρονα κοινωνικά πρότυπα και προβάλουν τόσο το ρομαντισμό όσο και τις δράσεις μιας παλαιότερης εποχής.

Διαπιστώνουμε συνεπώς ότι τα πρότυπα που οικειοποιούνται σε μεγαλύτερο ποσοστό τα παιδιά του δείγματός μας είναι αυτά του «κυνηγού» σε ποσοστό 50% του συνόλου (0% κορίτσια, 50% αγόρια), της «ρομαντικής ιστορίας αγάπης» σε ποσοστό 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια) και της «επαναφοράς της ζωής με ένα φίλι» σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια).

Σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε πρότυπα όπως του «ήρωα γνωστού παραμυθιού» σε ποσοστό 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια), τις «μαγικές ικανότητες» σε ποσοστό 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια), του/της «πριγκίπισσα ή βασίλισσας/πρίγκιπα ή βασιλιά» σε ποσοστό 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) και της «φτώχειας και του πλούτου» σε ποσοστό επίσης 25% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια).

Συγκρίνοντας τα ποσοστά αυτά για τα δυο φύλα βλέπουμε ότι στα αγόρια το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών οικειοποιείται στο παιχνίδι του το ρόλο του «κυνηγού», σε ποσοστά 50% του συνόλου. Από την άλλη στα κορίτσια οι ρόλοι που οικειοποιούνται από τα παραμύθια είναι στο μεγαλύτερο ποσοστό τους οι «ρομαντικές ιστορίες αγάπης» και της «επαναφοράς της ζωής με ένα φίλι», σε ποσοστό 25% του συνόλου

#### **8.6. Θέματα που Κυριαρχούν στις Αφηγήσεις των Παιδιών με την Κούκλα**

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούμε σε κάποια θέματα τα οποία παρατηρήσαμε ότι διαπραγματεύονταν συχνά μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών στο παιχνίδι τους με τις «βιομηχανικές» και τις «χειροποίητες» κούκλες. Συχνά λοιπόν παρατηρούμε τα παιδιά να αναφέρονται στο σώμα της κούκλας, να προσδιορίζουν το στάδιο της ζωής της αλλά και τις καθημερινές της συνήθειες. Στα υποκεφάλαια που ακολουθούν θα αναφερθούμε αναλυτικότερα σε αυτά τα θέματα που

παρατηρήσαμε να κυριαρχούν στις αφηγήσεις των παιδιών με την κούκλα και τα οποία κινούνται γύρω από το σώμα και τη φυσιολογία του, το φύλο και τα ταμπού, τις ικανότητες και τις αδυναμίες του. Επιπλέον βασικοί σταθμοί της ζωής όπως ο γάμος, οι αρρώστιες, ο θάνατος και η ζωή είναι θέματα που συχνά παρατηρούμε μέσα από τις παιγνιώδεις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών με την κούκλα. Τέλος μέσα σε αυτά τα κυρίαρχα θέματα παρατηρούμε κάποιες πολιτισμικές συνήθειες που χαρακτηρίζουν κατά κάποιο τρόπο τον ελληνικό λαό όπως αυτή του καφέ, της εργασίας, της φροντίδας της γυναίκας, της προστασίας του άντρα και του καλού μαθητή.

### **8.6.1. Το Σώμα μέσα από τις Αφηγήσεις στο Παιχνίδι των Παιδιών**

Γνωρίζουμε καλά ότι το σώμα μας φέρει εμπειρίες, βιώματα, θέσεις, ιδέες, ανάγκες, κ.τ.λ. Έτσι και τα παιδιά επεξεργάζονται το σώμα τους αλλά και τα σώματα των άλλων, τα αναλύουν, τα προσδιορίζουν, τα κατηγοριοποιούν στο αντίστοιχο φύλο, ορίζοντας με αυτόν τον τρόπο τη δική τους ταυτότητα μέσα από τις νέες τους εμπειρίες, τα νέα τους βιώματα, τις νέες ιδέες, τις νέες ανάγκες κ.τ.λ. Έτσι θελήσαμε να εξετάσουμε πιο αναλυτικά τις αναφορές που κάνουν στο σώμα τα υποκείμενα της έρευνάς μας στα πλαίσια του παιχνιδιού και των αφηγηματικών δραστηριοτήτων με την κούκλα.

#### **8.6.1.1. Η Φυσιολογία του Σώματος**

Συχνά παρατηρούμε ότι τα παιδιά αναφέρονται στην φυσιολογία του σώματος της κούκλας. Μελετούν το κεφάλι της, τα χέρια και τα πόδια της. Μετρούν και συγκρίνουν το ύψος τους και άλλα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του σώματός τους.

Διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5 % αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα:

«**NK4**- Ποιος είναι πιο ψηλός; Η Bratz είναι πιο ψηλή.

**NA4**- Αν σηκώσω το χέρι μου; (σηκώνει το χέρι της κούκλα που κρατάει ένα όπλο)

**NK4**- Εσύ είσαι πιο ψηλός με το τρυπάνι σου.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA4 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Αξιίζει επίσης εδώ να σημειώσουμε ότι οι βιομηχανικές κούκλες έχουν το σωματότυπο ενήλικα κάτι που επίσης γίνεται διακριτό από τα παιδιά και επηρεάζει τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι. Παραθέτουμε ένα

χαρακτηριστικό απόσπασμα από τον διάλογο δυο κοριτσιών στα πλαίσια του παιχνιδιού τους με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων.

«**NK3**- (βγάζει τα ρούχα από την κούκλα της)

**NK2**- Θα μείνει με την μπλούζα;

**NK3**- Όχι θέλω να σου δείξω κάτι, τα βυζάκια της. Να σου τα δείξω;

**NK2**- Θα την ξεντύσεις;

**NK3**- Να τα βυζάκια της. (προσπαθεί να βγάλει την μπλούζα της κούκλας της και δυσκολεύεται λίγο)

**NK2**- Να το βγάλω εγώ;

**NK3**- Όχι μπορώ. (τα καταφέρνει) Πάω να κάνω μπάνιο bye bye!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



Εικόνα 52. «Τποιος είναι πιο ψηλός;».

#### 8.6.1.2. Το Φύλο και τα Ταμπού του Σώματος

Θεωρούμε ότι τα ταμπού που σχετίζονται με το φύλο σήμερα έχουν ξεπεραστεί σε ένα μεγάλο βαθμό, όμως αυτό δεν ισχύει για τις μικρές κοινωνίες όπως αυτή του Αγίου Νικολάου που ζουν τα παιδιά της έρευνάς μας.

Μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών βλέπουμε ότι αναφέρουν διάφορα ταμπού που σχετίζονται με το σώμα και το φύλο της κούκλας τους. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Αξίζει εδώ να παραθέσουμε μερικά τέτοια παραδείγματα.

«**NK1**- Έλα, γιάτρεψέ με, γιάτρεψέ με.

**NA1**- Κάτσε να βρω που έχω βάλει το φίλτρο μου. Το βρήκα.



**NK1** - Βάλτο στην κοιλιά (το παίρνει και του δείχνει). Βάλτο ρε. Και φέρε μου τα ρούχα

**NA1** - Ναι τώρα.

**NK1** - Φέρε γιατί τα αγόρια δεν βλέπουν της γυναίκες.

**NA1** - Ορίστε (της δίνει τα ρούχα της κούκλας της).

**NK1** - Μην βλέπεις. Θα βάλω μόνο τη ζακέτα μου σήμερα γιατί ο γιατρός είπε να πάρω σιλουέτ. Φέρε μου το φάρμακο να το πάρω σπίτι μου να το πίνω.

**NA1** - Ναι τώρα να το βγάλω. Ορίστε!

**NK1** - Ευχαριστώ.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Μέσα από αυτό το παράδειγμα καταλαβαίνουμε ότι το κορίτσι αυτό στα πλαίσια του παιχνιδιού με το αγόρι εκφράζει μια ανησυχία που έχει και η οποία πηγάζει από γνώσεις και βιώματα της πραγματικής ζωής. Ξέρει μεν ότι στο γιατρό πρέπει να βγάλεις τη μπλούζα σου για να σε εξετάσει, από την άλλη όμως γνωρίζει ότι τα αγόρια απαγορεύεται να βλέπουν τα κορίτσια γυμνά και το αναφέρει απαιτώντας αφού την εξετάσει να της δώσει να φορέσει τα ρούχα της.

**NK4** - [...] Βγάλ' του το παντελόني και εγώ θα βγάλω το δικό μου.

**NK1** - Όχι μην το βγάλεις τα κορίτσια δεν το βγάζουν μόνο τα αγόρια.

**NK4** - Τα βγάζουν και τα κορίτσια.

[...]

**NK1** - Έλα τώρα πάμε στο καφενείο.

**NK4** - Μα τι κάνεις; Τα κορίτσια δεν πάνε στα καφενεία πάμε στις τράπεζες. Γεια! Θα τα ξαναπούμε μετά. (κάνει πως φεύγει)

**NK1** - Θα σε πάω εγώ στην τράπεζα έλα εδώ, θα σε κρατήσω εγώ, θα τη σηκώσω καλύτερα γιατί αυτή δεν περπατάει είναι μωρό. (την σηκώνει και περπατάνε μαζί)

(τα δυο κορίτσια γελάνε)

**NK4** - Χιιι... του έπεσε το παντελόني.

**NK1** - Ωχ η αστυνομία θα με πάρει αν δεν βάλω το παντελόني μου. (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Και σε αυτό το παράδειγμα βλέπουμε να προκύπτουν κάποια ταμπού που προέρχονται από τα βιώματα των παιδιών και αποδίδονται στο φύλο της κούκλας. Χαρακτηριστικό και γνωστό από πολύ παλιά είναι το θέμα με τα καφενεία, οι γυναίκες ποτέ δεν πήγαιναν στα καφενεία και στις μικρές κοινωνίες και τα χωριά ακόμα δεν πηγαίνουν ακόμα, είναι μια καθαρά αντρική διασκέδαση και τα παιδιά της έρευνάς μας φαίνεται να το γνωρίζουν.

Κάτι άλλο που αναφέρεται εδώ είναι ότι τα αγόρια μπορούν να βγάλουν το παντελόني τους ενώ στα κορίτσια δεν επιτρέπεται. Η αστυνομία όμως

γενικά διώκει όσους δεν φοράνε παντελόχι. Το γυμνό σώμα είναι απρέπεια και τα νήπια φαίνεται να το κατέχουν καλά. Σχετικό είναι και το παρακάτω παράδειγμα όπου το κορίτσι προειδοποιεί το αγόρι ότι δεν πρέπει να τον δει γυμνό η μάνα της.

«**NK1**- Να σου πω κάτι. Θα σε πάω εγώ σπίτι. (μιλάει με αυστηρό και επιβλητικό ύφος)

**NK4**- Εντάξει.

**NK1**- Σούφρωσε λίγο τα μαλλιά σου. (ο Actionman πιάνει τα μαλλιά της Bratz και την αγκαλιάζει)

**NK4**- Μη σε δει έτσι η μάνα μου αλίμονο μου! (ο Actionman δεν φοράει το παντελόχι του) Τι του κάνεις;

**NK1**- Του το βάζω εκεί για να το πάρει σπίτι του (εννοεί το παντελόχι του). Έλα πάμε.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Πολλές φορές στο παιχνίδι των παιδιών εκφράζονται ταμπού που ξέρουν τα ίδια τα παιδιά ότι είναι ξεπερασμένα αλλά και ταμπού που δεν έχουν ξεπεραστεί ακόμα. Παραθέτουμε το εξής παράδειγμα:

«**NA2**- Λοιπόν τώρα θα παντρευτούμε οι δυο μας γιατί δεν θέλω τον άντρα αυτόν. Ας παντρευτούμε οι δυο μας.

**NK2**- Αφού εγώ είμαι κοριτσάκι δεν είμαι αγοράκι.

**NA2**- Κι εγώ είμαι κοριτσάκι.

**NK2**- Καμιά φορά ξέρεις (NA2) έχουν και τα κορίτσια κοντά μαλλιά. Τι ωραία μαλλάκια! Έλα να σε χτενίσω λίγο να σου φτιάξω τα μαλλάκια σου. Να σου κάνω μερικά κοτσιδάκια.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Από τη μια το κορίτσι διευκρινίζει ότι είναι φυσιολογικό να έχουν και τα κορίτσια κοντά μαλλιά, φαίνεται λοιπόν να ξέρει ότι η θεωρία που θέλει τα κορίτσια να έχουν μόνο μακριά μαλλιά δεν ισχύει, είναι ένα ταμπού ξεπερασμένο. Από την άλλη όμως κάνει ξεκάθαρο το γεγονός ότι δυο κορίτσια δεν παντρεύονται, ένα ταμπού που είναι δύσκολο να ξεπεραστεί ακόμα και στις σύγχρονες πολυπληθείς κοινωνίες όπου πραγματοποιούνται ομοφυλοφιλικό γάμοι.

### 8.6.1.3. Οι Ικανότητες και οι Αντοχές του Σώματος

Το σώμα είναι ένα εργαλείο που βοηθάει τον άνθρωπο να κάνει πολύ επιδέξια πράγματα όμως είναι και τρωτό. Τα νήπια φαίνεται να γνωρίζουν και

τις δυο αυτές διαστάσεις του σώματος αφού το δείχνουν με διάφορους τρόπους μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι με την κούκλα.

«**NA3**- Ναι γιατί κοίτα κόλπα που κάνω (κάνει η κούκλα του μια τούμπα στον αέρα)

**NA2**- Και εγώ κοίτα τι μπορώ να κάνω, μπορώ αυτό (τινάζει δεξιά αριστερά τα μαλλιά της κούκλας του στον αέρα) Το πιο πανεύκολο μπορώ να κάνω, τώρα μπορώ να κάνω και κάτι άλλο. (αρχίζει να βγάζει το σακάκι που φοράει η κούκλα του)

**NA3**- Φύγε! (συνεχίζει να πηδάει στον αέρα) Για! Χα!

**NA2**- Πως κάνεις έτσι;

**NA3**- Μέλισσα, μελισσούλα! Μέλισσα κοίτα τι μπορώ να κάνω! (κάνει πάλι η κούκλα του μια τούμπα στον αέρα και προσγειώνεται στο επίπεδο του τραπεζιού) Χα!

[...]

**NA3**- Ω! Βγαίνει και η ζώνη του ε; (βγάζει τη ζώνη με τον εξοπλισμό που φοράει η κούκλα του) Να σου πω γιατί έβγαλε τη ζώνη του; Γιατί τόσο καιρό που την φόραγε τον πόνεσε εδώ (δείχνει τη μέση του).» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Ενώ λοιπόν η κούκλα έχει πολλές ικανότητες στα πλαίσια των πολεμικών της δράσεων και το αποδεικνύει κάνοντας διάφορες δύσκολες φιγούρες, το σώμα της είναι ανθρώπινο και λόγω αυτού έχει και συγκεκριμένες αντοχές, έτσι βλέπουμε ότι πονάει, χτυπάει, αρρωσταίνει κ.τ.λ. Διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 37,5% αγόρια).

«**NA3**- Θα πήγα στο χιόνι γιατί θα φορούσα κασκόλ (παρατηρεί την κούκλα του και εντοπίζει του φουλάρι που φοράει στο λαιμό της).

**NA2**- Και εγώ φόρεσα... Θα συναντηθήκαμε μια μέρα στο χιόνι που πήγες και εσύ.

**NA3**- Σσσσσχχχ... (κάνει τον ήχο από τον άνεμο)

**NA2**- Τουρτουρίζουμε και οι δυο οι φίλοι μας, ε δεν τουρτουρίζουμε; Κυρία μέλισσα τουρτουρίζω εγώ στο χιόνι.

**NA3**- Θα έπεσα και θα έσπασα το χέρι μου. Ωχ! Ιου, ιου, ιου! (κάνει τον ήχο της σειρήνας, κούκλα του σέρνεται ξαπλωμένη στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NA2**- Κυρία μέλισσα κρύωσα στα χιόνια, οι γιατροί μου είπαν να κάτσω σπίτι μου να κοιμηθώ λίγο (ξαπλώνει η κούκλα του και έχει ένα κομμάτι από το στεφάνι ως προσκέφαλο).

**NA3**- Κι εγώ. Α δεν πρέπει να κοιμηθούμε! (πάει να ξαπλώσει και ανασηκώνεται) Θα ξάπλωσα για λίγο. Ξύπνησα! (ξαπλώνει και ξανασηκώνεται πάνω από το επίπεδο το στεφανιών κινούμενος στο αέρα)

**NA2**- Κυρία η δικιά μου κοπέλα θα είχε ξαπλώσει γιατί θα ήταν άρρωστη, απ' το σκι που πήγε χτες με τον φίλο του και οι γιατροί της είπαν να κάτσουνε λίγο στο

δωμάτιό της να ξεκουραστεί και να γίνει καλά.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NA2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

### 8.6.2. Βασικοί Σταθμοί της Ζωής μέσα από τις Αφηγήσεις στο Παιχνίδι των Παιδιών

Στα πλαίσια των αφηγηματικών δράσεων των νηπίων με τις κούκλες τους παρατηρήσαμε ότι πολύ συχνά οι θεματολογίες τους κινούνται γύρω από το γάμο, το θάνατο, την αναγέννηση αλλά και τις αρρώστιες. Θεματολογίες που σύμφωνα με τον Βάλτερ Πούχνερ πάντοτε απασχολούσαν τον άνθρωπο και προβάλλονταν με την μορφή λαϊκών δρώμενων από γενιά σε γενιά. Σήμερα στην εποχή της μετανεωτερικότητας παρατηρούμε ότι αυτά τα θέματα παρά την όλη ιδεολογική αλλαγή που έχουν υποστεί συνεχίζουν να υπάρχουν και να αναπαριστώνται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών.

#### 8.6.2.1. Ο Γάμος

Μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών με τις βιομηχανικές και τις χειροποίητες κούκλες παρατηρήσαμε ότι ο γάμος είναι μια από τις δράσεις που συχνά αναπαριστώνται από τα παιδιά στο παιχνίδι τους. Πιο συγκεκριμένα διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα:

«NK2- Θες να παντρευτούμε;

NA2- Ναι αλλά πρώτα θέλω να γνωρίσεις το σπίτι μου, ξέρω που είναι.

NK2- Να σου γνωρίσω και εγώ το δικό μου και μετά εσύ το δικό σου;

NA2- Φυσικά το θέλω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Βλέπουμε ότι όπως και στην πραγματική ζωή έτσι και στο παιχνίδι των παιδιών ο γάμος έχει κάποιες προϋποθέσεις, όπως το να γνωριστεί το ζευγάρι, να γνωρίσει ο ένας το σπίτι του άλλου, την οικογένειά του κ.τ.λ.

«NA3- Παντρευόμαστε. Μουτς!

NK3- Δεν φιλιόμαστε έτσι, εσύ θα κάνεις έτσι (ανοίγει το στόμα της)

NA3- (η κούκλα του πλησιάζει την κούκλα της NK3 και αυτός ανοίγει το στόμα του)

NK3- Κάνε έτσι (του δείχνει πως θα ανοίξει το στόμα του) Μουτς! Μουτς! Μουτς! (οι δυο κούκλες φιλιούνται)

NA3- Ε! Με πάτησες κάτω, εντάξει, εντάξει!

**ΝΚ3-** Τον φίλησα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΚ3 και ΝΑ3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Ο γάμος στο παιχνίδι των παιδιών συνήθως περιλαμβάνει το αγκάλιασμα των δυο κούκλων, το φιλί, το χορό αλλά και την έλευση των καλεσμένων. Τα παιδιά φαίνεται να μοιράζονται τις προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις που έχουν γύρω από το θέμα της τελετής του γάμου και της συμπεριφοράς του ζευγαριού.

«**ΝΚ3-** Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του ΝΑ3)

**ΝΑ3-** (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του) Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.

**ΝΚ3-** Χι χι (γελάει) Θα παντρευτούμε.

**ΝΑ3-** Με τις κούκλες μουτς! (πλησιάζει την κούκλα του στην κούκλα της ΝΚ3 και της δίνει ένα φιλί)

**ΝΚ3-** Έλα να παντρευτούμε, λα... λα... λα... (πιάνει τις δύο κούκλες και τις κινεί σαν να χορεύουν στο ρυθμό που τραγουδάει)»

(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΚ3 και ΝΑ3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



Εικόνα 53. «Ήρθε η ώρα του γάμου».

«**ΝΚ3-** Θα παντρευτούμε σήμερα θα κάνουμε τα τέτοια και θα μας δούνε όλοι. Θα βάλουμε και το νυφικό μας.

**ΝΑ3-** Όχι τη νύχτα. Νύχτα, νύχτα!

**ΝΚ3-** Τη νύχτα θα πάμε στο γάμο.

**ΝΑ3-** Γεια σας πάω να κοιμηθώ γιατί νυστάζω. (η κούκλα του ξαπλώνει στο τραπέζι)

**ΝΚ3-** Πάω να κοιμηθώ (σηκώνεται και πάει και αφήνει την κούκλα της στο καλάθι) και μετά θα την ανασηκώσω. Κικιρίκου!

**NA3-** (σηκώνεται η κούκλα του) Έγινε νύχτα και σήμερα θα παντρευτώ. Τι κάνετε, καλά; Πάω να βάλω το κοστούμι μου και τη γραβάτα μου και το παντελόνι μου. (σηκώνεται και τοποθετεί την κούκλα του στην άκρη του τραπεζιού κάνοντας πως την ντύνει) ταν ταν ταν! Εντάξει εγώ ντύθηκα κοπέλα!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NK2-** Ήρθε η ώρα του γάμου.

**NK3-** Ενώ θα κρεμαστώ να κοιμηθώ.

**NK2-** Κατέβα κάτω θα πέσεις!

**NK3-** Δεν πέφτω κρατάγομαι.

**NK2-** Τι θα κάνω είναι πολύ καλός. Έλα εδώ ήρθε η ώρα του γάμου.

**NK3-** Δεν μπορώ κοιμάμαι.

**NK2-** Και τι θα κάνουμε; Οι καλεσμένοι θα περιμένουν;

**NK3-** Μουτς! (τη φιλάει)

**NK2-** Πάρε με αγκαλιά.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι συχνά τα παιδιά επιλέγουν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι τους με έναν γάμο, σαν να είναι μια ιστορία από τον παλιό ελληνικό κινηματογράφο ή από παραμύθι που πρέπει σίγουρα να έχει ένα ευτυχισμένο τέλος.

«**KB-** Γλυκά μου παιδιά πρέπει να ετοιμαστείτε να ξαπλώσετε γιατί σε λίγο νυχτώνει, κοντεύει το βράδυ. Σιγά, σιγά αποχαιρετιστείτε και πηγαίνετε να ξαπλώσετε.

**NA3-** Γεια!

**NA2-** Γεια!

**NA3-** Θα κάναμε τον γάμο μας (πλησιάζει με την κούκλα του την κούκλα του NA2 και την φιλάει)

**NA2-** Όχι εγώ θα ετοιμαστώ σε δυο λεπτά.

**NA3-** Εγώ θα πάω να κοιμηθώ, θα βγάλω και τη ζώνη.

**NA2-** Έλα τώρα ας παντρευτούμε μια φορά και θα πάρουμε τις άλλες κούκλες. Έλα να παντρευτούμε, πάμε από εκεί να παντρευτούμε. Θα είχαμε λέει παντρευτεί.

**NA3-** Ναι γιατί θα τους σκότωσα όλους.

**NA2-** Όμως πρέπει να την φιλήσεις την κοπέλα σου που είναι ακόμα πεθαμένη. Θα την είδες την κοπέλα σου πεθαμένη κοιμισμένη και θα της έδωσες ένα φιλί και θα ζωντάνεψε και θα παντρευτήκατε.

**NA3-** Μουτς! (Πλησιάζει με την κούκλα του και φιλάει την κούκλα του NA3)

**NA2-** Ας αποχαιρετιστούμε τώρα!

**NA3-** Γεια!

**NA2-** Γεια!

**ΝΑ3-** Καλό βράδυ!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΑ2 και ΝΑ3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



**Εικόνα 54.** «Γάμος στην ταράτσα».

Επιπλέον αξίζει εδώ να παρατηρήσουμε ότι τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι τους αναβιώνουν καταστάσεις της παρούσας κοινωνικής και πολιτισμικής κατάστασης. Ζούμε λοιπόν σε μια εποχή που ο λόγος και τα δεσμά του γάμου δεν είναι τόσο ισχυρά όσο σε παλαιότερες εποχές. Αυτό φαίνεται να το γνωρίζουν τα νήπια και παραθέτουμε ένα τέτοιο χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**ΝΚ3-** Πάει να κοιμηθεί. Χχχχ... ψψψς... (ξαπλώνει την κούκλα της ανάμεσα στα δυο στεφάνια και κάνει ότι κοιμάται)

**ΝΚ2-** Ξύπνα έλα! Μπορείς να σηκωθείς καλέ μου γιατί έχει έρθει η ώρα του γάμου; Ε καλέ μου; Η γυναίκα σου είμαι. Η γυναίκα σου είμαι καλέ μου. Έλα καλέ μου! Σ' αγαπάω πολύ έλα.

**ΝΚ3-** Δεν μπορεί έχει πυρετό.

**ΝΚ2-** Ωραία και ποιο θα παντρευτώ;

**ΝΚ3-** Εμένα.

**ΝΚ2-** Α ήρθε η ώρα του γάμου παντρεύομαι! Κάποιον άλλον εσύ δεν θέλεις. Λα λα λα

[...]

**ΝΚ3-** Και θα παντρευτείς άλλο;

**ΝΚ2-** Ε αφού δεν έρχεσαι.

**ΝΚ3-** Άμα παντρευτείς άλλο μ' αυτόν θα κοιμηθείς;

**ΝΚ2-** Ναι.

**ΝΚ3-** Να πας. Εγώ θέλω να κοιμηθώ μόνος μου και θα παντρευτώ άλλη γυναίκα.

**ΝΚ2-** Ποια γυναίκα θα παντρευτείς;

**ΝΚ3-** Δεν σου λέω.

**ΝΚ2-** Εγώ είμαι πιο όμορφη.

**NK3**- Ε θα παντρευτώ μια ίδια όπως εσένα αλλά δεν έχει πορτοκαλί μαλλιά, έχει κίτρινα μαλλιά. (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

#### 8.6.2.2. Ο Θάνατος και η Ζωή

Ο θάνατος μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών φαίνεται ότι δεν είναι κάτι μόνιμο, αλλά είναι κάτι σας βαθύς ύπνος ή βαριά αρρώστια. Για να ξυπνήσει τώρα και να ζωντανέψει αυτός που πέθανε χρειάζεται ένας σωτήρας που σε κάποιες περιπτώσεις είναι ο γιατρός με τα φάρμακα και τις ενέσεις του, ενώ σε κάποιες άλλες είναι το αγαπημένο πρόσωπο που δίνει το μαγικό φιλί. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA2**- Μια μέρα η κοπέλα σου θα είχε πεθάνει εντάξει; Θα είχε πεθάνει η κοπέλα σου, έπεσα κάτω σαν να είναι αναισθητή. Πες στην κυρία μέλισσα τι έγινε με την κοπέλα σου. Πες! (η κούκλα του είναι ξαπλωμένη στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NA3**- Η κοπέλα μου πέθανε, πάει αυτή.

**NA2**- Για κοίτα να δεις (στρέφει το κεφάλι της κούκλας που κρατάει ο NA3 προς την κούκλα του), πέθανε ορίστε. Τώρα θα τη γιατρέψεις.

**NA3**- Γιατί εγώ είμαι Άξιονμαν πολεμιστής και γιατρός.

**NA2**- Πως θα την γιατρέψεις την κοπέλα σου;

**NA3**- Θα κάνω ένα εμβόλιο... τσουκ! Ζωντάνεψε.

**NA2**- Πινγκ! (η κούκλα του σηκώνεται όρθια) Χάλια είναι τα μαλλιά της τώρα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Φαίνεται ότι η ζωή και ο θάνατος συμπληρώνουν ένα παζλ στο παιχνίδι των παιδιών, ο ένας ήρωας πεθαίνει με μοναδικό σκοπό να ζωντανέψει με την βοήθεια του άλλου.

«**NK2**- Γεια σου μωρό μου! (κούκλα της πλησιάζει και ακουμπάει το χέρι της κούκλας της NK3)

**NK3**- Α βοήθεια!

**NK2**- Μην ανησυχείς είμαι εγώ η γυναίκα σου!

**NK3**- (η κούκλα της πετάει το βέλος στην κούκλα της NK2) Λέει θα πέθανε και θα έκανε έτσι, θα ξάπλωνε πίσω.

**NK2**- (η κούκλα της ξαπλώνει στο επίπεδο του τραπεζιού) Θα 'λεγε θα τη φίλησε, δεν θα το έκανε επίτηδες.

**NK3**- Ε... δεν ήξερα ποιος ήταν και φοβήθηκα.



**NK2**- Θα 'λεγε σιγά σιγά θα ζωντάνευε. (η κούκλα της σηκώνεται ξανά όρθια)  
Είμαι ενώ μη με σκοτώσεις, είμαι η γυναίκα σου.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.6.2.3. Οι Αρρώστιες

Οι διάφορες αρρώστιες και ασθένειες φαίνεται να αποτελούν ένα από τα πιο συχνά θέματα στο παιχνίδι των παιδιών. Τόσο στις αφηγηματικές δράσεις όσο και στην πραγματική ζωή η αρρώστια είναι κάτι σημαντικό που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής και μεταχείρισης και αυτό φαίνεται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 7 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 50% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

**«NK1**- [...] Γιατρέ! γρήγορα, ελάτε να με σηκώστε γιατί ζαλίστηκα.

**NA1**- Ναι τώρα γιατί δεν μπορώ να βάλω τα παπούτσια μου.

**NK1**- Έλα γρήγορα! Γρήγορα μην πέσω και σκοτωθώ.

**NA1**- Ναι τώρα. Περύμενε γιατί μου πέφτει το παντελόνι.

**NK1**- Γρήγορα είπα πέφτω.

**NA1**- Ήρθα.

**NK1**- Είπα από τα χέρια, έτσι, έτσι (του δείχνει πως να την κρατήσει). Πήγαινε με στο νοσοκομείο.

**NA1**- Εντάξει σε πάω. Την πήγα!

**NK1**- Εντάξει. Τώρα γρήγορα φέρε μου παπούτσια και πήγαινε με σπίτι τώρα.

**NA1**- Γιατί δεν μπορείς να πας εσύ με τα πόδια;

**NK1**- Όχι αρρωσταίνω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Στα πλαίσια αυτών των αφηγηματικών τους δράσεων φαίνεται να αντιμετωπίζουν την αρρώστια μέσα από τα δικά τους βιώματα και τις δικές του εμπειρίες. Επιπλέον οι αιτίες που αρρωσταίνουν αλλά και ο τρόπος που αντιμετωπίζουν τις αρρώστιες τους φαίνεται ότι συνήθως σχετίζονται με τους λόγους που αποδίδονται και τους τρόπους που αντιμετωπίζονται από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον.

**NA1**- Εγώ είμαι άρρωστος. Γκούχου, γκούχου!

**NA4**- Κυρία ο φίλος μου ο Μανώλης είναι άρρωστος. Είναι άρρωστος δεν ξέρω τι έπαθε. Τι έπαθες; Θες να σε βοηθήσω;

**NA1**- Ε κρύωσα.

**NA4**- Είπε πως κρύωσε αλλά δεν ξέρω πως κρύωσε. Πως κρύωσες;

**NA1**- Δεν είχα παντόφλες και ούτε παπούτσια και μετά δεν ξέρω... κρύωσα.

**NA4**- Δεν είχε παπούτσια ούτε παντόφλες και αρρώστησε, πάω να του πάρω. (Πηγαίνει στην άλλη μεριά του σκηνικού και επιστρέφει) Ορίστε!

**ΝΑ1**- Όμως πρέπει να πάει στο νοσοκομείο. (η κούκλα του κατεβαίνει επίπεδο από το ορατό επίπεδο του τραπεζιού στο μη ορατό επίπεδο κάτω από το τραπέζι) (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων ΝΑ1 και ΝΑ4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)



**Εικόνα 55.** «Ο Μανώλης δεν είχε παπούτσια και παντόφλες και αρρώστησε, πρέπει να πάει στο νοσοκομείο».

Επιπλέον αξίζει να κάνουμε άλλη μια παρατήρηση πάνω στο θέμα της αρρώστιας. Τα παιδιά λοιπόν φαίνεται να γνωρίζουν καλά ότι κάθε περίοδος της ζωής ενός ανθρώπου έχει διαφορετικές ασθένειες και ότι αυτές σχετίζονται με την ηλικία του. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**ΝΚ1**- Έχω πεθάνει. Θα μεταμορφώθηκα σε μια γιαγιούλα. Ωχ χαίρω πολύ.

**ΝΚ4**- Αδερφούλη έγινες μια γιαγιά.

**ΝΚ1**- Δεν το πιστεύω έγινα μια γιαγιούλα.

**ΝΚ4**- Εγώ είμαι η αδερφή σου.

**ΝΚ1**- Δεν σε θυμάμαι.

**ΝΚ4**- Θυμάσαι που ήμασταν μικρά παιδάκια; Και εγώ είμαι τώρα παππούς.

**ΝΚ1**- (γελάει) Η κοπέλα είναι παππούς.

**ΝΚ4**- Εσύ είσαι παππούς και εγώ γιαγιά. Ωχ πέθανα και γω.

**ΝΚ1**- Και κρύωσα εγώ και τυφλώθηκα.

**ΝΚ4**- Ατσού! Και εγώ τυφλώθηκα.

**ΝΚ1**- (χασμουριέται) Αχ νυστάζω.

**ΝΚ4**- Δεν μπορώ να σηκωθώ... και σηκώθηκα.... και έκανα μια βουτιά.

**ΝΚ1**- Δεν μπορώ να δω τίποτα.

**ΝΚ4**- Εγώ όμως μπορώ γιαγιά μου, εγώ είμαι η εγγονή σου.

**ΝΚ1**- Ωχ δεν μπορώ να δω κανέναν.

**ΝΚ4**- Να 'μαι γιαγιά. (σκύβει από πάνω της)

**ΝΚ1**- Δεν σε θυμάμαι.

**NK4-** Με λένε κυρία Bratz.

**NK1-** Bratz; Πολύ ενδιαφέρον, αυτό το όνομα θα το θυμάμαι είναι πολύ ενδιαφέρον.

**NK4-** Με μεγάλα μαλλιά και πορτοκαλί μαλλιά.

**NK1-** Δεν θυμάμαι τίποτα, δεν θυμάμαι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Μέσα από αυτό το παράδειγμα αφηγηματικής δράσης στο παιχνίδι των παιδιών βλέπουμε ότι αποδίδουν στα γερατειά ασθένειες όπως η τύφλωση, η αδυναμία και η άνοια, αρρώστιες που πράγματι προκαλούνται σε μεγάλες ηλικίες. Συνεπώς φαίνεται ότι τα παιδιά αναγνωρίζουν τις διάφορες μορφές ασθενειών εντάσσοντάς τις στα διάφορα στάδια της ζωής ενός ανθρώπου και αυτό αποδεικνύεται κατά κάποιο τρόπο μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι με τις κούκλες.

### **8.6.3. Πολιτισμικές Συνήθειες του Λαού μας μέσα από τις Αφηγήσεις στο Παιχνίδι των Παιδιών**

Συχνά τα θέματα γύρω από τα οποία κινούνται οι αφηγήσεις στο παιχνίδι των παιδιών παρατηρήσαμε ότι πηγάζουν από βαθιά κοινωνικά πρότυπα δηλαδή από κάποιες πολιτισμικές συνήθειες του λαού μας που παρ' όλη την αλλοίωση στο πέρασμα του χρόνου δεν χάθηκαν αλλά παραμένουν σταθερές αξίες. Σε αυτές τις σταθερές αξίες εντοπίζουμε τον «καφέ», την «εργασία», τον «καλό μαθητή», τη «μητέρα τροφό», τον «πατέρα προστάτη» και θα τα αναλύσουμε παρουσιάζοντας κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα στα υποκεφάλαια που ακολουθούν.

#### **8.6.3.1. Το Καφενείο και η Καφετέρια**

Γνωρίζουμε, όπως πολύ καλά μας το αναλύει και ο Ε. Παπαταξιάρχης (1992) μέσα από την ανθρωπολογική ανάλυση που κάνει, ότι γύρω από τον «καφέ» στην Ελλάδα υπάρχει μια ολόκληρη κουλτούρα. Το παραδοσιακό καφενείο λοιπόν ήταν και είναι ένα μέρος που αντιπροσωπεύει καθαρά την ανδρική διασκέδαση και αυτό το γνωρίζουν καλύτερα στα χωριά και στις μικρές κοινωνίες. Όμως σήμερα ο «καφές» δεν έχει φύλο, τόσο οι γυναίκες όσο και οι άντρες μπορούν και πάνε για καφέ στα σύγχρονα καφενεία που αποκαλούνται οι καφετέριες. Οι καφετέριες και ο καφές συγκεκριμένα αποτελούν μορφή διασκέδασης, διεξόδου από το σπίτι, από τη ρουτίνα, από τη δουλειά.

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών διαπιστώσαμε ότι ο «καφές» αποτελεί ένα από τα πιο συχνά θέματα στις αφηγηματικές τους δράσεις. Πιο

συγκεκριμένα διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 7 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 37,5% αγόρια).

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα:

«**NK1**- Θες να πάμε στην καφετέρια;

**NK4**- Εγώ θέλω να πάω στην πιπίλα. Ε... στην καφετέρια καλύτερα πάμε.

**NK1**- Όχι εγώ καλύτερα να πάω σπίτι να αλλάξω ρούχα και μετά έρχομαι.

**NK4**- Κι εγώ το ίδιο.

**NK1**- Να βάλω καινούρια παπούτσια γιατί άμα τα ξεχάσω...» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Η καφετέρια είναι μια έξοδος και επιπλέον συχνά ένα μέσω επίδειξης της όμορφης και εντυπωσιακής εμφάνισης για τα νεαρά κορίτσια. Αλλάζουν λοιπόν ρούχα βάζουν τα καλά τους και τα καινούργια τους για να πάνε για «καφέ».

«**NA2**- Τι θα κάνουμε σήμερα; Που θα πάμε σήμερα Ηλιάνα;

**NK2**- Θα πούμε λίγο μια ιστορία μαζί.

**NA2**- Όχι θα πάμε σε μια καφετέρια να φάμε κάτι. Πάμε! (σηκώνεται και κινείται πέρα από το τραπέζι)

**NK2**- Μέσα πρέπει να είναι η καφετέρια.

**NA2**- (επιστρέφει στο τραπέζι) Σε ποια καφετέρια θα πάμε; Στο Ελκό;

**NK2**- Εδώ είναι το Ελκό.

**NA2**- Ε γυναικούλα θα θέλαμε, θα ήθελα εγώ ένα φραπέ και η φίλη μου μια... ένα νερό θα πάρει.

**NK2**- Εγώ θα πάρω μια πορτοκαλάδα Αμίτα φράουλα με ένα τοστ.

**NA2**- Και εγώ θα πάρω πατατάκια. Εντάξει η γυναίκα μας τα έφερε. Ετοιμαστήκαμε για να φάμε.

**NK2**- Ω! Ήρθε το φαΐ μας ας φάμε.

**NA2**- Εγώ το έφαγα ήδη. Τώρα πως θα πάμε στο σπίτι; Να πάμε τώρα στο σπίτι μου να κοιμηθούμε;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Από το παραπάνω παράδειγμα βλέπουμε ότι ο «καφές» είναι μια δραστηριότητα της καθημερινότητας των ενηλίκων που αναπαριστούν στο παιχνίδι τους τα παιδιά αφού πηγαίνουν στην καφετέρια και παραγγέλνουν φραπέ, ένα ρόφημα των ενηλίκων που στην πραγματικότητα δεν θα παρήγγειλε ποτέ ένα παιδί.

«**NA1**- Είμαι έτοιμος.

**NA4**- Που θέλεις να πάμε;

**NA1**- Θέλεις να πας εσύ να πιεις ένα καφέ και εγώ να πάω να σκοτώσω τους κακούς;

**NA4**- Έ ναι καλή ιδέα, πάω να πιω καφέ. Γεια! (η κούκλα περπατάει και τραγουδάει)

**NA1**- (Πετάει το βέλος του και ο NA1 σηκώνεται να το πιάσει)

**NA4**- Θέλω ένα καφέ θα μου δώσετε; Α ευχαριστώ! (κάνει τον ήχο ότι πίνει τον καφέ) Να βάλω τα γυαλάκια μου.

**NA1**- Να σκοτώσω τώρα με το μικρό όπλο. Πουφ! Πουφ! Πουφ!

**NA4**- Τι κάνεις;

**NA1**- Καλά, σκοτώνω ακόμα κακούς! Πουφ! Πουφ! Πουφ! Πουφ! (κάνει ότι πυροβολεί και με τα δυο όπλα που κρατάει στα χέρια του)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Ο «καφές» αποτελεί κομμάτι διαφόρων φάσεων στη ζωή του ανθρώπου, είναι συνάντηση με κάποιο πρόσωπο, είναι θρήνος για το χαμό κάποιου, είναι το ξεκίνημα της ημέρας, είναι η αναμονή για κάτι όπως και στο παράδειγμα που παραθέσαμε πιο πάνω.

#### 8.6.3.2. Η Εργασία και το Χρήμα

Ένα άλλο θέμα που συχνά διαπραγματεύονται τα παιδιά μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι με την κούκλα είναι η εργασία και η απολαβή του χρήματος. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 8 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 100% του συνόλου (50% κορίτσια, 50% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**KB**- Και που θα πάτε μετά που θα ντυθείτε;

**NA3**- Στη δουλειά.

**NK3**- Θα πάμε στη δουλειά γιατί πρέπει να πάρουμε πάρα πολλά λεφτά να δίνουμε στους δικούς μας να ζήσουμε καλά.

**NA3**- Να ζήσουμε και εμείς καλύτερα και εγώ καλύτερα, αλλά πρέπει να βγάλουμε πολλά λεφτά. Καπνίζω και τσιγάρα!

[...]

**NA3**- Αγοράζω παιχνίδια για τα παιδιά μου, πολλά παιχνίδια. Σήμερα θα τους πάρω ένα ρομπότ.

**KB**- Και τι δουλειά κάνεις; Τι δουλειά κάνει ο Άξιονμαν;

**NA3**- Ο Άξιονμαν εεε.. κάνει πολλές δουλειές!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τόσο η εργασία όσο και το χρήμα συνδέονται άμεσα με την καθημερινότητα των ενηλίκων. Τα παιδιά φαίνεται να βιώνουν τη σημασία και την αξία που

τους αποδίδουν οι ενήλικές και αυτό το βλέπουμε από τον τρόπο που το αναπαριστούν στο παιχνίδι με την κούκλα.

«**NA3**- Όχι θα πάω στη δουλειά μου.

**NA2**- Μπα όλη μέρα θα έχεις δουλειά εσύ; Δε βγαίνεις...

**NA3**- Ε πρέπει να πάρω λεφτά να πάρουμε κάτι να φάμε, δεν έχουμε να φάμε... Αασαν! Αασαν! Έφτασα, τσικ! (κινείται στον χώρο και καταλήγει στη δουλειά του που είναι η άκρη του τραπεζιού)

[...]

**NA3**- Τα λεφτά μου;

**KB**- Τι θα κάνεις με τα λεφτά (NA2);

**NA3**- Σήμερα να πάω να πάρω κάτι που μ' αρέσουν να φάω και να πιω.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν όχι μόνο οι λόγοι για τους οποίους αναφέρουν ότι πάνε στη δουλειά και έχουν ανάγκη τα χρήματα αλλά και η όλη προετοιμασία που προηγείται την εργασίας, όπως παρατηρούμε και στα παραδείγματα που ακολουθούν.

**NK3**- Κάνει μπάνιο, τώρα ετοιμάζεται να πάει στη δουλειά. (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK3**- Σήμερα εγώ θα πάω να ντυθώ να βάλω άλλα ρούχα να πάω στη δουλειά και... (μιλάει αλλάζοντας τη φωνή της, κάνοντάς την πιο βαριά)

**NK2**- Δε μιλάνε έτσι οι γυναίκες.

**NK3**-...και να πάω μια βόλτα, να πάω πρώτα στη δουλειά και μετά θα πάω μια βολτίτσα και μετά θα ξαναγυρίσω σπίτι.

**NK2**- Εντάξει.

[...]

**NK2**- Έτοιμη είναι η δικιά μου κούκλα και θα βάλει τα μποτίνια της τώρα για να πάει στον Άγιο.

**NK3**- Στο Ηράκλειο.

**NK2**- Θα πάει μια βόλτα, θα πάει πρώτα στη δουλειά της και μετά θα δούμε που αλλού.

**NK3**- Μουτς! Φιλάκια! (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.6.3.3. Η Φροντίδα της Γυναίκας

Η γυναίκα τροφός που με την φροντίδα της περιθάλλει, περιποιείται και ικανοποιεί τις ανάγκες των άλλων είναι μια εικόνα που ακολουθεί χρόνια τώρα την Ελληνίδα γυναίκα, αλλά και τη γυναίκα γενικότερα στο Δυτικό

πολιτισμό. Η κατηγορία αυτή φαίνεται να παρουσιάζει πολλά κοινά στοιχεία με τον «ηθικό προσανατολισμό της φροντίδας και τις υπευθυνότητας» όπως τον περιέγραψε στην προσέγγισή της η Gilligan. Οι γυναίκες λοιπόν εδώ φαίνεται να ταυτίζουν το καλό και την καλοσύνη με τις έννοιες της προσφοράς και της ικανοποίησης των αναγκών των άλλων (Τουρκός, 2000β).

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA4**- Θες να πάμε σπίτι να φας κάτι;

**NA1**- Εγώ τώρα ήδη είμαι σπίτι.

**NA4**- Δεν είσαι σπίτι.

**NA1**- (πετάει ξανά το βέλος και σηκώνεται να το πιάσει)

**NA4**- Πάω να φάω. (Πηγαίνει στην άλλη μεριά του τραπεζιού και επιστρέφει)  
Άντρα μου έφαγα.

**NA1**- Ναι τώρα εγώ πηγαίνω στο κρεβάτι να ξαπλώσω. (προσπαθεί να βγάλει τις μπότες της κούκλας)

**NA4**- Και εγώ πάω να κοιμηθώ. (η κούκλα ξαπλώνει στο τραπέζι)

**NA1**- Την άλλη μέρα έβγαине το παπούτσι, τώρα γιατί δε βγαίνει;

**NA4**- (Η κούκλα σηκώνεται) Τι κάνετε; Καλά; Μπαμπά γιατί βγάζεις το παπούτσι;

**NA1**- Για να πάω να ξαπλώσω. Να φοράω τα παπούτσια να λερώσω την κουβέρτα;

**NA4**- Ναι.

**NA1**- Ναι και άμα τις λερώσω;

**NA4**- Θα τις πλύνω. Έλα μην αργείς.

**NA1**- Έβγαλα το ένα.

**NA4**- Πάω να πιω λεμονάδα. Δώστε μου παρακαλώ μια λεμονάδα, ευχαριστώ (στέκεται μπροστά από ένα χώρισμα του σκηνικού). Ε μπαμπά τι θες να σου αγοράσω, εγώ πήρα λεμονάδα για μένα, εσύ; (επιστρέφει και απευθύνεται στην κούκλα που κρατάει ο NA1 και προσπαθεί να της βγάλει το παπούτσι)

**NA1**- Εγώ θέλω μια σοκολάτα.

**NA4**- Εντάξει. (Πηγαίνει ξανά στο χώρισμα του σκηνικού) Δώστε μου παρακαλώ μια σοκολάτα για τον γιο μου. Ορίστε! Ορίστε τη σοκολάτα σου.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Από το παραπάνω παράδειγμα βλέπουμε ότι δυο αγόρια παίζουν με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων. Το αγόρι NA1 έχει τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) ενώ το αγόρι NA4 έχει τη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου (τύπου MyScene). Από τους διαλόγους των παιδιών παρατηρούμε ότι η θηλυκού φύλου κούκλα φροντίζει για την διατροφή, για την καθαριότητα αλλά και γενικότερα προσπαθεί να

ικανοποιείσαι τις ανάγκες που έχει τη δεδομένη στιγμή η κούκλα αρσενικού φύλου.

«**NK2**- Όχι εγώ θα κάτσω στη θέση μου (επιστρέφει στο αρχικό παγκάκι).

Αγάπη μου είσαι καλά;

**NK3**- Άου χτύπησα το πόδι μου.

**NK2**- Έλα εδώ.

**NK3**- Θα μου φέρεις ένα Hansaplast;

**NK2**- Περίμενε να σου φέρω μια κρέμα.

**NK3**- Περιμένω. Όχι Hansaplast!

**NK2**- Και κρέμα θα σου βάλω και Hansaplast.

**NK3**- Στο πόδι, στο πόδι.

**NK2**- Στο πόδι; (η κούκλα της τρίβει με το χέρι της το πόδι της κούκλας που κρατάει η NK3) Είσαι εντάξει;

**NK3**- Εντάξει.

**NK2**- Πονάς ακόμα;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Στο παράδειγμα αυτό παρατηρούμε το παιχνίδι δυο κοριτσιών με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων. Το κορίτσι NK3 έχει τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) ενώ το κορίτσι NK2 έχει τη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου (τύπου MyScene). Στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων και διαλόγων βλέπουμε ότι η κούκλα θηλυκού φύλου περιποιείται με πολύ προσοχή και φροντίδα τα τραύματα της τραυματισμένης κούκλας αρσενικού φύλου.



Εικόνα 56. «Η κούκλα κορίτσι ανησυχεί για το αγόρι που έπεσε».



#### 8.6.3.4. Η Προστασία του Άντρα

Σε αυτή την κατηγορία εντοπίζουμε επίσης κάποια κοινά σημεία με την προσέγγισή της Gilligan και συγκεκριμένα με τον «ηθικό προσανατολισμό της δικαιοσύνης» ο οποίος σύμφωνα με την κυρίαρχη αντίληψη του Δυτικού πολιτισμού ιστορικά χαρακτηρίζει τους άντρες (Πουρκός, 2000β). Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι ένα ακόμα θέμα που συχνά διαπραγματεύονται τα παιδιά στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων στο παιχνίδι με την κούκλα σχετίζεται με τον άντρα προστάτη της γυναίκας, των παιδιών και γενικότερα των αδυνάτων, τον άντρα πολεμιστή του κακού και υπερασπιστή του καλού και του δικαίου.

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NK4-** [...] Ήντα κάνει εκεί παίζεις;

**NA4-** Όχι σκοτώνω.

**NK4-** Και εγώ παίζω με τις φίλες μου.

**NA4-** Όχι άγρια ζώα, κακά ζώα σκοτώνω.

[...]

**KB-** Γεια σου Μανώλη, γεια σου Bratz, τι κάνετε σήμερα;

**NK4-** Καλά.

**NA4-** Και εγώ έχω πιστόλια και σπαθί και τη μπόμπα.

**NK4-** Βόμβα!

**KB-** Και τι τα κάνεις αυτά;

**NA4-** Σκοτώνω τους κακούς.

**KB-** Έχει κακούς εκειπέρα;

**NA4-** Άμα έχει θα τους σκοτώσω.

[...]

**NA4-** Κυρία μελισσούλα να σας πω κάτι;

**KB-** Πες μου.

**NA4-** Αν είναι ένας κακός στο σπίτι σας να με φωνάξετε ναι;

**KB-** Γιατί;

**NK4-** Για να τον σκοτώσει.

**NA4-** Για να τον σκοτώσω. (πετάει το βέλος από το όπλο της κούκλας του και σηκώνεται να το πιάσει)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Παρατηρούμε λοιπόν ότι συνήθως τα παιδιά στις δράσεις τους χρησιμοποιούν τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) για να υπερασπιστούν το καλό και να πολεμήσουν το κακό, είτε αυτό είναι κάποιο ανθρωπίνο ον, είτε κάποιο ζώο, είτε κάποιος εξωγήινος.

«**NA2**- Πως σε λένε εσένα; Εμένα με λένε Χρυσομαλλούσα, εσένα πως σε λένε;  
**NK2**- Εμένα με λένε...  
**NA2**- Ας πούμε Άντερσεν, πολύ ωραίο όνομα.  
**NK2**- Όχι δε με λένε Άντερσεν, με λένε ο Ήρωας του Σκοτωμού. Δηλαδή σκοτώνω τους κακούς ανθρώπους.  
**NA2**- Τους καλούς;  
**NK2**- Τους καλούς όχι.  
**NA2**- Εγώ είμαι καλή γυναίκα.  
**NK2**- Ωραία δεν θα σε σκοτώσω. Τι θες να κάνουμε; Θες να παντρευτούμε;»  
(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

### 8.6.3.5. Ο Καλός Μαθητής

Το πρότυπο του καλού μαθητή βλέπουμε να έχει ιδιαίτερη σημασία τις τελευταίες δεκαετίες στην ελληνική κοινωνία, αφού συχνά αυτό θεωρείται το πρώτο βήμα για μια καλύτερη ζωή και για ένα καλύτερο μέλλον. Τα παιδιά λοιπόν από πολύ μικρά μέσα από τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις τους φαίνεται να βομβαρδίζονται με τέτοιου είδους κοινωνικά πρότυπα και να οικειοποιούνται τις αντιλήψεις που κυριαρχούν.

Μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις των παιδιών του δείγματός μας στο παιχνίδι με την κούκλα παρατηρήσαμε ότι αυτά συχνά οικειοποιούνται τον ρόλο του καλού μαθητή που πηγαίνει στο σχολείο, γράφει και διαβάζει. Επιπλέον φροντίζει να είναι στην ώρα του στο σχολείο και να ακούει τον δάσκαλο ή τη δασκάλα.

Πιο συγκεκριμένα διαπιστώνουμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA4**- [...] Πάω να κάνω μάθημα. Εσύ θα τελείωσες στις τέσσερις το μάθημα και το δικό μου θα τελείωνε στις δέκα.  
**NK4**- Το δικό μου θα τελείωσε στις έντεκα.  
**NA4**- Όχι.  
**NK4**- Εγώ έτσι θέλω. Σε ποιο αριθμό εγώ θα τελείωνα;  
**NA4**- Στο τρία.  
**NK4**- Στις τρεις; Εμένα τελείωσε στις τρεις θα πάω σχολείο πρώτη. Πήγα σχολείο.  
**NA4**- Εγώ λέω στις τρεις θα τελειώσεις.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA4 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Τα παιδιά του νηπιαγωγείου φαίνεται να γνωρίζουν τους βασικούς κανόνες που διέπουν στο σχολείο και τη σχολική ζωή γενικότερα, όπως είναι

το συγκεκριμένο ωράριο λειτουργίας, το διάβασμα, το γράψιμο και η πρόσληψη των γνώσεων. Επιπλέον παρατηρούμε μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις ότι δεν λείπει το στοιχείο του ανταγωνισμού από το σχολείο, άλλωστε μέσω αυτού φαίνεται να αναδεικνύεται και ο καλός μαθητής.

«**NA4**- Έι Μανώλη θες να πας στο σχολείο; Γιατί εγώ πήγα.

**NA1**- Αφού τώρα είναι έντεκα και μισή και αυτή είναι η ώρα που πρέπει να πηγαίνουμε στο σχολείο, μόνο έντεκα και μισή.

**NA4**- Πάμε, να να να... Εδώ είναι το σχολείο.

**NA1**- Εδώ είναι το δικό μου.

**NA4**- Κι εδώ το δικό μου.

(επιλέγουν διαφορετικά μέρη και επίπεδα για να τοποθετήσουν το σχολείο του το κάθε παιδί)

[...]

**NA1**- Εγώ έμαθα πολλά. [...] Εγώ έμαθα για τις κότες, για τα φρούτα, για τα χελιδόνια, για το μαγείρεμα, για τη σαλάτα. Να σου πω πρώτα για το κοτέτσι;

[...]

**NA4**- Η Ελεάνα έχει μάθημα και κλείσαν τις πόρτες.

**NA1**- Κλείσαν τις πόρτες, έχει μάθημα.

[...]

**NA4**- Α είναι τέσσερις παρά τέταρτο έχει ακόμα λίγο για να τελειώσει. Α τελείωσα το μάθημα τα τα τα... Τι κάνεις καλά;

**NA1**- Καλά.

**NA4**- Εγώ έμαθα πολλά.

**NA1**- Να σου πω για τις κότες πρώτα, για τα φρούτα, για την αλφαβήτα, για τα χελιδόνια, για τη σαλάτα, για το μαγείρεμα;

**NA4**- Ότι θες πες πρώτα.

**NA1**- Θα σου πω πρώτα για τη σαλάτα.

**NA4**- Πρώτα από το κοτέτσι.

**NA1**- Εντάξει, πρώτα βάζουμε το φαί της κότας, μετά η κότα έρχεται τρώει...

**NA4**- Και βγάζει αυγά.

**NA1**- Όχι πρώτα το τρώει και μετά πίνει νερό και τρώει ξανά και μετά βγάζει το αυγό.

**NA4**- Εντάξει εγώ πάω...

**NA1**- Να σου πω και τα άλλα; Ποιο θες να σου πω;

**NA4**- Θέλω τη σαλάτα. Μιαμ, μιαμ, μιαμ!

**NA1**- Ωραία βάζουμε αγγούρι μετά το κρεμμύδι και βάζουμε ντομάτα μετά φέτα και μετά το ανακατεύουμε.

**NA4**- Να σου πω και γω τώρα.

**NA1**- Να σου πω τώρα και κάτι άλλο...

**NA4**- Όχι σταμάτα, σταμάτα.

**NA1**- Κάτσε θα σου πω και για τα χελιδόνια και για την αλφαβήτα

**NA4**- Όχι δεν θέλω άλλο. Φτάνει δεν θέλω άλλο. Είναι δέκα και παρά τέταρτο, άργησα για το σχολείο.

**NA1**- Καλά εγώ πάω τώρα σχολείο μόνος μου να γράψω. Τσουκ, τσουκ, τσουκ... (κάνει τον ήχο από το μολύβι που γράφει)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

### 8.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου

Στο κεφάλαιο αυτό μελετήσαμε τους ρόλους που δίνουν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας στο παιχνίδι με τις βιομηχανικά και χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου, καθώς επίσης και τις αφηγηματικές δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτές. Στη συνέχεια εξετάσαμε τις επιρροές, τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλονται μέσα από τις αφηγήσεις των παιδιών στο παιχνίδι τους με τις κούκλες. Τέλος εντοπίσαμε κάποια βασικά θέματα που φαίνεται να κυριαρχούν στις αφηγήσεις των παιδιών με τις κούκλες.

Στα πλαίσια της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης που πραγματοποιήσαμε ατομικά με τα παιδιά στα Α' Μέρος της έρευνάς μας ρωτήσαμε τα παιδιά να μας πουν πως θα έπαιζαν με τις κούκλες που επιλέγουν. Συγκεντρώνοντας αυτούς τους ρόλους και τις δράσεις που μας ανέφεραν τα παιδιά διαπιστώσαμε ότι όλα τα παιδιά του δείγματός αναφέρουν τον ρόλο του «καταναλωτή», βάζοντας την κούκλα τους να ψωνίζει στα μαγαζιά, να διασκεδάζει καταναλώνοντας και να κάνει διακοπές. Όλα τα παιδιά επίσης ανέφεραν ότι επιλέγουν για την κούκλα τους τον ρόλο του «καλού» ήρωα και «καλού» χαρακτήρα. Σε αρκετά υψηλά ποσοστά είναι ο ρόλος της «νοικοκυράς» (62,5% του συνόλου), τον οποίο ανέφεραν όλα τα κορίτσια του δείγματός μας, ο ρόλος του «παιδιού» (62,5% του συνόλου) αλλά και του «φίλου» (50% του συνόλου). Επιπλέον κάποιοι ρόλοι αναφέρθηκαν μόνο από αγόρια όπως αυτοί του «πολεμιστή» και του «δυνατού» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Ενώ σε μικρότερα ποσοστά και χωρίς ιδιαίτερες διαφορές τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας ανέφεραν ότι δίνουν στις κούκλες τους τον ρόλο του «εργαζόμενου» (37,5% του συνόλου), του «μαθητή» (37,5% του συνόλου) και τις «πριγκίπισσας-βασίλισσας» (37,5% του συνόλου).

Όμως τι ρόλους έδωσαν τα παιδιά του δείγματός μας στο παιχνίδι τους με τις βιομηχανικές και τις χειροποίητες αρσενικού και θηλυκού φύλου κούκλες στο Β' Μέρος της έρευνάς μας; Τι δράσεις και τι αφηγήσεις ανέπτυξαν στα πλαίσια του παιχνιδιού τους με αυτές; Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες Actionman και MyScene διαπιστώσαμε ότι η εμφάνιση των κουκλών αυτών επηρεάζει τους ρόλους που δίνουν και τις δράσεις που αναπτύσσουν με αυτές στο παιχνίδι τους τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια του δείγματός μας.

Πιο συγκεκριμένα οι ρόλοι που αναπτύσσουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τόσο τα αγόρια όσο και κορίτσια του δείγματος με την κούκλα Actionman, χωρίς να έχουν ιδιαίτερες αποκλείσεις, είναι αυτός του «πολεμιστή» (σε ποσοστό 75% του συνόλου), του «συντρόφου» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου), τους «καταναλωτή»

και του «προστάτη-γιατρού» (σε ποσοστό 50% του συνόλου). Μόνο από τα αγόρια αναφέρεται ο ρόλος του «κυνηγού» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), του «πατέρα» (25% του συνόλου), του «εργαζόμενου» και του «φίλου» (12,5% του συνόλου), ενώ μόνο από κορίτσια δόθηκε ο ρόλος του «πρίγκιπα» (12,5% του συνόλου).

Οι ρόλοι τώρα που είδαμε να αποδίδουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά του δείγματός μας στην κούκλα MyScene είναι αυτός της «καταναλώτριας» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου) και κυρίως από κορίτσια ο ρόλος της «ασθενής-πεθαμένης» (62,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 12,5% αγόρια) και της «συντρόφου» (50% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια). Σε μικρότερα ποσοστά της δόθηκαν οι ρόλοι της «ειρηνίστριας» (37,5% του συνόλου), της «φίλης» (37,5% του συνόλου) και της «νοικοκυράς» (25% του συνόλου). Μόνο από κορίτσια της δόθηκε ο ρόλος της «εργαζόμενης» (σε ποσοστό 25% του συνόλου), ενώ μόνο από αγόρια της δόθηκε ο ρόλος της «πριγκίπισσας» και του «παιδιού» (σε ποσοστό 12,5% του συνόλου).

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες κουκλοθέατρου που εμείς ορίσαμε ως αρσενικού και θηλυκού φύλου, διαπιστώσαμε ότι η εμφάνιση της κούκλας δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία στο παιχνίδι των παιδιών έτσι στο εδώ παρουσιάζονται περισσότερο άμεσα βιωμένες καταστάσεις. Επιπλέον θα πρέπει να σημειώσουμε ότι όπως είδαμε οι ρόλοι που αποδίδουν τα παιδιά στις χειροποίητες κούκλες είναι περισσότερο αλλά και περισσότερο διαπραγματεύσιμοι από αυτούς που απέδωσαν στις βιομηχανικές κούκλες.

Οι ρόλοι που αναπτύσσουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά του δείγματός μας με τις χειροποίητες κούκλες αρσενικού φύλου είναι αυτοί του «συντρόφου» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου), του «ασθενή» (σε ποσοστό 50% του συνόλου) και του «καταναλωτή» (σε ποσοστό 50% του συνόλου). Σε μικρότερα ποσοστά είναι ο ρόλος τους «μαθητή-μαθήτριας» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), της «φίλης-φίλου» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), του «κοριτσιού» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου) και της/του «μητέρας-πατέρα» (σε ποσοστό 25% του συνόλου). Παρατηρούμε λοιπόν ότι στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα το φύλο της συχνά ήταν διαπραγματεύσιμο ανάμεσα στα παιδιά. Μόνο από κορίτσια αναφέρθηκε ο ρόλος του/της «αδερφού-αδερφής» (25% του συνόλου), του «προστάτη» (25% του συνόλου), της «γοργόνας» (12,5% του συνόλου), του «θείου» (12,5% του συνόλου), του «μωρού» (12,5% του συνόλου), της/του «γιαγιάς-παππού» (12,5% του συνόλου), ενώ μόνο από αγόρια ο ρόλος του «εργαζόμενου» (12,5% του συνόλου).

Οι ρόλοι που αποδίδουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά στις χειροποίητες κούκλες θηλυκού φύλου είναι αυτός της «καταναλώτριας» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου) και κυρίως από κορίτσια ο ρόλος της «ασθενής-πεθαμένης» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου) και τις «ενήλικης» (σε ποσοστό 50%

του συνόλου). Σε μικρότερα ποσοστά της αποδίδεται ο ρόλος της «συντρόφου» (37,5% του συνόλου), της «εργαζόμενης» (25% του συνόλου), της «αδερφής» (25% του συνόλου), και της «μαθήτριας» (25% του συνόλου). Μόνο από κορίτσια της αποδίδονται οι ρόλοι της «γοργόνας», της/του «μαμάς-μπαμπά», της «εγγονής», της/του «γριάς-γέρου» και της «πλούσιας» (σε ποσοστό 12,5% του συνόλου), ενώ μόνο από αγόρια οι ρόλοι της «φίλης», της «πριγκίπισσας» και του «παιδιού» (σε ποσοστό 12,5% του συνόλου).

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι κάποιοι ρόλοι δόθηκαν από τα παιδιά μόνο στις βιομηχανικές ή στις χειροποίητες κούκλες ενώ κάποιοι άλλοι δόθηκαν και στις δυο. Ο ρόλος του/της «καταναλωτή» δίνεται σε υψηλά ποσοστά στο παιχνίδι των παιδιών με όλες τις κούκλες όπως επίσης και του/της «συντρόφου». Επίσης σε υψηλά ποσοστά φαίνεται να είναι και ο ρόλος του/της «ασθενή» στο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες, όχι όμως και με την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (Actionman). Στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα παρατηρήσαμε ότι σε μεγάλο ποσοστό τα παιδιά έδωσαν ρόλους που δεν δίνουν στο παιχνίδι τους με άλλες κούκλες, όπως αυτόν του «προστάτη-γιατρού», του «πολεμιστή» και του «κυνηγού».

Μελετώντας τις δράσεις που ανέπτυξαν τα παιδιά του δείγματός μας με τα ζευγάρια των βιομηχανικών και των χειροποίητων κούκλων διαπιστώσαμε ότι αυτές κινούνται γύρω από τρεις βασικούς άξονες αναγκών: 1. Τις Καταναλωτικές Ανάγκες, 2. Τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση και 3. Την Ανάγκη για Κοινωνική Ζωή και Ανθρώπινες Σχέσεις.

1. Όσο αφορά τις δράσεις των παιδιών που σχετίζοντας με τις Καταναλωτικές Ανάγκες είδαμε ότι τα περισσότερα παιδιά στο παιχνίδι τους είτε αγοράζουν και καταναλώνουν, είτε εργάζονται και βγάζουν χρήματα για να μπορούν να καταναλώνουν. Με άλλα λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι οικειοποιούνται δράσεις που σχετίζονται με τις καταναλωτικές ανάγκες μιας οικογένειας. Όμως οι δράσεις τους διαφοροποιούνται ανάλογα με το είδος και το φύλο της κούκλας διότι όπως είδαμε στις βιομηχανικές κούκλες οι κατανάλωση συνδέεται περισσότερο με συγκεκριμένα αντικείμενα, στην μεν θηλυκού φύλου κούκλα μόδας (MyScene) συνδέεται με τα ρούχα και τα αξεσουάρ της, ενώ στη αρσενικού φύλου κούκλα δράσης (Actionman) συνδέεται με τον πολεμικό εξοπλισμό που διαθέτει.

2. Από την άλλη διαπιστώσαμε ότι οι δράσεις των παιδιών με τις κούκλες που σχετίζονται τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση δεν διαφοροποιούνται σημαντικά ανάλογα με το φύλο και το είδος της κούκλας. Εδώ τα παιδιά οικειοποιούνται δράσεις από την καθημερινότητά τους, όπως είναι η διατροφή, η φροντίδα του σώματος, η ξεκούραση κ.τ.λ.

3. Σχετικά τώρα με τις δράσεις που έχουν να κάνουν με την Κοινωνική Ζωή και τις Ανθρώπινες Σχέσεις βλέπουμε ότι με όλες τις κούκλες τα παιδιά αλληλεπιδρούν είτε ως φίλοι, είτε ως σύντροφοι, είτε ως συγγενείς (αδέρφια, γονείς, παιδιά, εγγόνια). Όμως στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες όπου,

όπως είδαμε τα φύλα δεν διαπραγματεύονται, οι κούκλες φαίνεται να αλληλεπιδρούν κυρίως ως ενήλικες σύντροφοι. Επίσης διαπιστώσαμε ότι οι δράσεις των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες επηρεάζονται σημαντικά από την εμφάνιση τους. Έτσι βλέπουμε ότι οι δράσεις τόσο των αγοριών όσο και των κοριτσιών με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (Actionman) είναι πολεμικές και έχουν να κάνουν με την προστασία των καλών και των αδύναμων. Όμως ακόμα και οι δράσεις των παιδιών με την θηλυκού φύλου βιομηχανική κούκλα (MyScene) είδαμε ότι συχνά συνδέονταν με την εμφάνιση και τον εξοπλισμό της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου (Actionman). Οι Ανθρώπινες Σχέσεις που αναπτύσσουν μέσα από τις δράσεις τους με τις χειροποίητες κούκλες τα παιδιά του δείγματός μας φαίνεται να πηγάζουν περισσότερο από τα άμεσα βιώματά τους αφού εκτός από σύντροφοι οι δυο κούκλες να είναι φίλοι, αδέρφια, πάνε σχολείο, διαβάζουν, παίζουν κάνουν βόλτες και διασκεδάζουν πηγαίνοντας στη θάλασσα, στο βουνό, στην παρέλαση κ.τ.λ. Παρόλο που και με τα δυο είδη κούκλας οι δράσεις τους κινούνται γύρω από την ανάγκη για φροντίδα, βλέπουμε ότι οι πολεμικές δράσεις δεν υπάρχουν στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες και τα ποσοστά των παιδιών που δίνουν τον ρόλο του προστάτη στην κούκλα τους μειώνονται σημαντικά.

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών θελήσαμε να εντοπίσουμε εάν υπάρχουν συγκεκριμένες επιρροές, πρότυπα και στερεότυπα που προβάλλονται μέσα από τις αφηγηματικές δράσεις τους με τις κούκλες. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι τους οικειοποιούνται και αναπαριστούν άμεσα και έμμεσα βιωμένες καταστάσεις αφού εντοπίσαμε πρότυπα και στερεότυπα που προβάλλονται 1<sup>ov</sup>) από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον, 2<sup>ov</sup>) από την τηλεόραση, τα κινούμενα σχέδια και τα video games, και 3<sup>ov</sup>) από τα παιδικά παραμύθια.

Τα πρότυπα και τα στερεότυπα που οικειοποιούνται τα παιδιά από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον και τα αναπαριστούν με διάφορους τρόπους στο παιχνίδι τους είναι κυρίως αυτό του «ενήλικα καταναλωτή» (σε ποσοστό 100% του συνόλου), της «σωστής γυναίκας» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 12,5% αγόρια), του «σωστού άντρα» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια), του «καθαρού και περιποιημένου ανθρώπου» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 25% κορίτσια και 50% αγόρια), του «φιλάσθενου», του «εργαζόμενου» αλλά και «της ανάγκης του ανθρώπου για χρήματα» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 25% αγόρια). Επίσης σε μικρότερα ποσοστά εντοπίζουμε το πρότυπο του «καλού μαθητή» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια), του «οδηγού» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), του «καπνιστή» μόνο από αγόρια (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), ενώ του «ειρηνιστή» αλλά και της «αυστηρής γυναίκας» μόνο από κορίτσια (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου).

Από την άλλη τα πρότυπα και τα στερεότυπα που στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά φαίνεται να οικειοποιούνται από την τηλεόραση, τα κινούμενα σχέδια και τα video games στο παιχνίδι τους με τις κούκλες είναι αυτό του «βίαιου πολεμιστή» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια) και του «διάσημου» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Ενώ σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε την «μοντέρνα εμφάνιση» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου, 25% κορίτσια και 12,5% αγόρια), τις «ιδιαίτερες σωματικές ικανότητες» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 25% αγόρια), του «ήρωα προστάτη» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 25% αγόρια), του «ήρωα που μεταμορφώνεται» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια) και της «υπερβολικής ομορφιάς» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), ενώ μόνο από κορίτσια φαίνεται να οικειοποιείται το πρότυπο της «ανεξάρτητης και απελευθερωμένης γυναίκας» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου).

Τέλος σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε ότι τα παιδιά στο παιχνίδι τους με τις κούκλες οικειοποιούνται πρότυπα και στερεότυπα από τα παραμύθια. Έτσι βλέπουμε «ρομαντικές ιστορίες αγάπης» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια), «ήρωες γνωστών παραμυθιών» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «μαγικές ικανότητες» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «πρίγκιπες, πριγκίπισσες και βασιλιάδες» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «το φιλί που επαναφέρει την ζωή» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου, 25% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «το φτωχό και το πλούσιο κορίτσι» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), ενώ μόνο τα αγόρια βλέπουμε να οικειοποιούνται το πρότυπο του «κυνηγού» (σε ποσοστό 50% του συνόλου).

Τα θέματα που διαπιστώσαμε να κυριαρχούν στις αφηγήσεις των παιδιών με τις κούκλες τα τοποθετήσαμε σε τρεις μεγάλες θεματικές ομάδες που είναι οι εξής: 1. Το Σώμα, 2. Οι Βασικοί Σταθμοί της Ζωής και 3. Οι Πολιτισμικές Συνήθειες του Λαού μας.

Σχετικά με την πρώτη θεματική ομάδα παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά συχνά διαπραγματεύονται την φυσιολογία του σώματος (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια), το φύλο και τα ταμπού που υπάρχουν γύρω από το σώμα (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 25% αγόρια), αλλά και τις ικανότητες και τις αντοχές του σώματος (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 25% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Στην δεύτερη θεματική ομάδα τα παιδιά μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις διαπραγματεύονται τη ζωή και τον θάνατο (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια), τον γάμο (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια) αλλά και τις αρρώστιες (σε ποσοστό 87,5% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 50% αγόρια).



Στην Τρίτη ομάδα τέλος βλέπουμε θέματα που σχετίζονται με την ελληνική καθημερινότητα, με βαθιά κοινωνικά πρότυπα και πολιτισμικές συνήθειες του λαού μας όπως είναι ο καφές, το καφενείο και η καφετέρια (σε ποσοστό 87,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 37,5% αγόρια), η εργασία και το χρήμα (σε ποσοστό 100% του συνόλου, 50% κορίτσια και 50% αγόρια), η προστασία του άντρα (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια), η φροντίδα της γυναίκας (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 50% κορίτσια και 25% αγόρια) και το πρότυπο του καλού μαθητή (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9<sup>ο</sup>

### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΖΕΥΓΗ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΑΝΤΙΘΕΤΟΥ ΦΥΛΟΥ ΜΕ ΚΟΥΚΛΕΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΑΝΤΙΘΕΤΟΥ ΦΥΛΟΥ

#### 9.1. Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε να μελετήσουμε λεπτομερώς τις περιπτώσεις των υποκειμένων μέσα από τις δράσεις τους (α) στο παιχνίδι με τις «κοριτσιστικές» και «αγορίστικές» βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες και (β) στο παιχνίδι με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου με αυτά φύλου, όπως αυτά καταγράφηκαν από στις βιντεοσκοπημένες παρατηρήσεις στο Β Μέρος της Έρευνάς μας. Θεωρούμε λοιπόν ότι για το λόγο αυτό χρειάζεται να υπάρξει μια συνθετική παρουσίαση των υποκειμένων ώστε να κατανοήσουμε και εν συνεχεία να αναλύσουμε το πως λειτούργησαν αυτά στο παιχνίδι τους και το ποιος είναι ο ρόλος της κούκλας σε αυτό.

#### 9.2. Συνθετική Παρουσίαση των Υποκειμένων στο Παιχνίδι

Στην συνθετική παρουσίαση των υποκειμένων που ακολουθεί, θα παραθέσουμε βασικά χαρακτηριστικά από το παιχνίδι τους με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου φύλου αλλά και τις επιλογές τις δράσεις και τις αφηγήσεις τους μέσα από τις βιομηχανικές κούκλες και τις χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου.

##### 9.2.1. Υποκείμενο Νήπιο Κορίτσι 1 (NK1)

Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας NK1, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας NA1, αρχικά δείχνει ότι θέλει να παίξει με τη «χειροποίητη» κούκλα θηλυκού φύλου αλλά βλέποντας τον NA1 να κατευθύνεται προς τις βιομηχανικές κούκλες αλλάζει γνώμη και επιλέγει να παίξει με τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας θηλυκού φύλου (τύπου My Scene).

Ονομάζει την κούκλα της Μαρία και ξεκινάει το παιχνίδι ασκώντας κριτική στην κούκλα του NA1 για τα όπλα που έχει, λέγοντάς του ότι είναι επικίνδυνα. Ασχολείται ατομικά με την κούκλα της ντύνοντας και ξεντύνοντάς την, πηγαίνει σπίτι της, πηγαίνει βόλτα αλλά και στις φίλες της όταν δεν κοιμούνται, όπως αναφέρει. Όμως αυτή η ατομική απασχόληση δεν κρατάει

πολύ διότι προτρέπει τον ΝΑ1 να πάνε κάπου μαζί, του ζητάει να πάει σπίτι της, του ζητάει να γίνει ο γιατρός της, να της βάλει φάρμακο στην κοιλιά, να της δώσει τα ρούχα της για να ντυθεί, να τη μεταφέρει στο νοσοκομείο γιατί ζαλίζεται, να τη μεταφέρει στο σπίτι της γιατί αρρωσταίνει.

Οι δράσεις της είναι στερεότυπα καθορισμένες από το φύλο της κούκλας και εμπλουτισμένες από κοινωνικές εμπειρίες που σχετίζονται με αυτό. Χαρακτηριστική σχετικά με αυτό είναι η αντίδρασή της μετά την εξέταση του γιατρού όπου του ζητάει να της δώσει γρήγορα τα ρούχα της να ντυθεί γιατί όπως λέει τα αγόρια δεν πρέπει να βλέπουν τις γυναίκες γυμνές.

Στο παιχνίδι με την «χειροποίητη» κούκλα, της δίνει το όνομα Ευαγγελία αντίστοιχο με το όνομα Βαγγέλης που έδωσε ο ΝΑ1 στην κούκλα του. Η ΝΚ1 φαίνεται να καθοδηγεί σε μεγάλο βαθμό τις δράσεις των κουκλών στο παιχνίδι. Προτείνει ένα μεγάλο σύνολο δράσεων και φαίνεται να τσατίζεται όταν ο ΝΑ1 δεν ακολουθεί πιστά τις εντολές της στο παιχνίδι. Συχνά η ΝΚ1 εμπλέκει την ΚΒ-Μέλισσα θέλοντας να παραπονεθεί για την στάση του ΝΑ1 στο παιχνίδι. Η ΚΒ της προτείνει τρόπους για να βρεθεί λύση στο πρόβλημά της μέσα από τη συζήτηση με τον ΝΑ1.

Το παιχνίδι της είναι στερεότυπα προσδιορισμένο από το φύλο αυτής και της κούκλας της. Επιπλέον η ΝΚ1 φαίνεται να επιδιώκει κυρίως το ομαδικό παιχνίδι προσαρμοσμένο στις δικές της απαιτήσεις, ακόμα και αν η κούκλα της κινείται μόνη της κάποιες φορές λόγω της μη υπάκουης στάσης του ΝΑ1 στο παιχνίδι. Τσατίζεται όταν λέει στον ΝΑ1 να πάνε στο Super Market για να πάρει όμορφα ρούχα και αυτός θέλει να πάρουν ποπ κορν, αλλά και όταν του ζητάει επίμονα ένα ρομαντικό δείπνο και αυτός δεν πάει.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρον φαίνεται το γεγονός ότι τα δυο παιδιά στα πλαίσια του παιχνιδιού τους ανταλλάζουν απόψεις για θέματα που κατέχουν από τις προσωπικές τους εμπειρίες (π.χ. χιόνι-νερό, βουνό-κρύο, χρήματα κ.α.).

**Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ1, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ4, φαίνεται να συμφωνεί με την επιλογή της ΝΚ4 να παίξουν πρώτα με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων, παράλληλα όμως απαιτεί να παίξει αυτή πρώτα με τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας θηλυκού φύλου (τύπου MyScene). Στη συνέχεια η ΝΚ1 υποχωρεί και ανταλλάζουν κούκλες με την ΝΚ4, έτσι παίζει και με την «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman).**

Η ΝΚ1 στο παιχνίδι με την ΝΚ4 φαίνεται να επιδιώκει τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση των κουκλών, της δείχνει πως να χρησιμοποιήσει το όπλο που έχει η κούκλα της για να ξυπνήσει την δική της κούκλα, γελάει με τις αστείες δράσεις της κ.τ.λ. Ατομικά ασχολείται με τις βιομηχανικές κούκλες μόνο όταν θέλει να επεξεργαστεί τον ρουχισμό και τον εξοπλισμό τους.

Οι δράσεις της ΝΚ1 είναι στερεότυπα προσανατολισμένες από το φύλο που έχει δοθεί στις κούκλες και όχι από το δικό της φύλο. Ονομάζει τη βιομηχανική κούκλα Θηλυκού φύλου Δέσποινα και το παιχνίδι με αυτή περιορίζεται στο να της αλλάξει ρούχα για να πάει στην καφετέρια. Στο παιχνίδι με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου αρέσκεται στο να χρησιμοποιεί τα όπλα της κούκλας και να γελάει, του βγάζει το παντελόνι και τον στέλνει για πόλεμο. Στα πλαίσια της αλληλεπίδρασης με την ΝΚ4, πιάνει το χέρι της βιομηχανικής κούκλας Θηλυκού φύλου, τη σηκώνει στην αγκαλιά του, χρησιμοποιεί τα όπλα του για να την προστατεύσει από τους κακούς, την πάει στο σπίτι, τη χαϊδεύει και την αγκαλιάζει όπως οφείλει να κάνει ένας ρομαντικός άντρας.

Στο παιχνίδι με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων δεν προλαβαίνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου και αναγκάζεται να πάρει την «χειροποίητη» κούκλα αρσενικού φύλου. Παρόλο που η ΝΚ4 ισχυρίζεται ότι είναι Θηλυκού φύλου και αυτή η κούκλα, η ΝΚ1 διαφωνεί. Στην πορεία του παιχνιδιού όμως τα δυο κορίτσια ανταλλάζουν κούκλες οπότε η ΝΚ1 έχει την ευκαιρία να παίξει και με την «χειροποίητη» κούκλα Θηλυκού φύλου.

Η ΝΚ1 δίνει πολλούς ρόλους στην κούκλα της και πολλές φορές φαίνεται να αγνοεί το φύλο που φαινομενικά αυτή έχει. Επιπλέον σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού των δυο κοριτσιών με τις «χειροποίητες» κούκλες φαίνεται να αλληλεπιδρούν έντονα και οι δράσεις τους να εξαρτώνται από αυτές τις αλληλεπιδράσεις. Η κούκλα της ΝΚ1 γίνεται αδερφός, μητέρα, θείος, μικρό μωρό, γιαγιά, δασκάλα. Οι δράσεις της φαίνεται να προκύπτουν από προσωπικές ανάγκες και εμπειρίες, έτσι οι κούκλες τους πάνε σχολείο, χτυπούν, πάνε στο νοσοκομείο, μαλώνουν, κλαίνε, κοιμούνται, συζητούν για να βρουν λύσεις, κάνουν διακοπές, πάνε για μπάνιο, πεθαίνουν κ.τ.λ.

### 9.2.2. Υποκείμενο Νήπιο Κορίτσι 2 (ΝΚ2)

Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ2, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ2, φαίνεται ότι θέλει να επιλέξει πρώτα τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου *My Scene*) όμως προλαβαίνει και επιμένει να την έχει ο ΝΑ2 στο παιχνίδι. Στη συνέχεια φαίνεται να επιλέγει τη «χειροποίητη» κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου όμως αφού επιμένει ο ΝΑ2 αναγκάζεται να ξεκινήσει το παιχνίδι της με τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου *Actionman*).

Ονομάζει την κούκλα της «Ήρωα του Σκοτωμού» γιατί όπως λέει σκοτώνει τους κακούς ανθρώπους, όμως στην πορεία του παιχνιδιού τον ονομάζει «Καλό Τρίγκιπα». Η κούκλα αυτή από την αρχή φάνηκε να μην τη γοητεύει, ο εξοπλισμός της δεν ήταν κάτι που την ενδιέφερε αλλά ούτε και οι

πολεμικές δράσεις. Ενώ λοιπόν κρατούσε αυτήν την κούκλα στα χέρια της το βλέμμα της ήταν συνεχώς πάνω στη «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου και συχνά ζητούσε από τον ΝΑ2 να ανταλλάξουν.

Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων της με τον ΝΑ2 παρατηρούμε πολλές δυσκολίες. Η ΝΚ2 είναι φανερά δυσαρεστημένη και ζητάει την επέμβαση της ΚΒ, όχι μόνο γιατί δεν έχει την κούκλα που επιθυμεί αλλά και γιατί ο ΝΑ2 της επιβάλλει να παίξει με την κούκλα της ένα ρόλο κακού ήρωα που η ίδια δεν θέλει. Βασικό θέμα στις δράσεις τους είναι ο γάμος, οι κούκλες τους παντρεύονται, πηγαίνουν στα σπίτια τους, αγκαλιάζονται και φιλιούνται. Όταν καταφέρνει να ανταλλάξουν κούκλες με τον ΝΑ2 και τελικά παίρνει την «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου στα χέρια της, το ενδιαφέρον της αυξάνεται, της δίνει το όνομα Μαριλίζ την επεξεργάζεται και ασχολείται με τα ρούχα της. Το παιχνίδι της είναι αρκετά επηρεασμένο από τα παραμύθια.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει πρώτη και προλαβαίνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου. Η επιλογή της φαίνεται να την ικανοποιεί όμως δεν ικανοποιεί τον ΝΑ2 που επιμένει να ανταλλάξουν. Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεών τους οι δράσεις τους ποικίλουν, ενώ στην αρχή οι δυο κούκλες είναι ανδρόγυνο και παντρεύονται στη συνέχεια είναι φίλες που οι άντρες τους έχουν πεθάνει. Βλέπουμε λοιπόν ότι το φύλο στο παιχνίδι με την «χειροποίητη» κούκλα είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμο απ' ό,τι με την «βιομηχανική». Άλλωστε όπως σημειώνει και η ΝΚ2 «καμιά φορά έχουν και τα κορίτσια κοντά μαλλιά».

Επιπλέον παρατηρούμε ότι οι αλληλεπιδράσεις τους με αυτές τις κούκλες είναι περισσότερες. Δίνει στην κούκλα της το επίθετο Αστεροπούλου γιατί όπως λέει πετάει το βράδυ αστέρια στο ουρανό, πάει βόλτα στο δάσος, πάει σε μια καφετέρια και παραγγέλνει, κάνει κομμώσεις με την φίλη της κ.α.

**Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ2, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ3, μας λέει ότι προτιμάει να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων. Καταφτάνει στο καλάθι δεύτερη και αναγκαστικά παίρνει την κούκλα που άφησε η ΝΚ3, τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman). Ξεκινάει το παιχνίδι της με τις προϋποθέσεις ότι θα είναι ο άντρας της και θα είναι καλός. Ονομάζει την κούκλα της Νίκο και φαίνεται ότι δεν ασχολείται ιδιαίτερα μαζί του, αφού παρακολουθεί και ζητάει να βοηθήσει την ΝΚ3 που ασχολείται με τα ρούχα της «βιομηχανικής» κούκλας μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου My Scene). Οι δράσεις δεν εξελίσσονται και τα δυο κορίτσια χωρίς προβλήματα αποφασίζουν να ανταλλάξουν κούκλες.**

Με ιδιαίτερη χαρά η ΝΚ2 παίρνει στα χέρια της τη «βιομηχανική» κούκλα Θηλυκού φύλου. Αρχικά λειτουργεί ατομικά στις δράσεις της όμως παρατηρούμε ότι αναπαράγει τις δράσεις που είχε πραγματοποιήσει η ΝΚ3 με

την ίδια κούκλα, την κάνει μπάνιο, ασχολείται με το ντύσιμό της, πάει βόλτα, πάει στη δουλειά. Ονομάζει την κούκλα της Ηλιάνα και στα αλληλεπιδραστικά πλαίσια του παιχνιδιού της την παρουσιάζει ως μια ερωτευμένη, τρυφερή γυναίκα που προστατεύει και καθυστερά τον άντρα της, πεθαίνει από τα βέλη του και ζωντανεύει από τα φιλά του, του ζητάει να της μιλάει όμορφα, τον βοηθάει να αντιμετωπίσει τους κακούς, περιποιείται τα τραύματά του, τον επιβραβεύει και τον ενθαρρύνει. Επιδιώκει τις αλληλεπιδράσεις με την ΝΚ3 στο παιχνίδι της. Επιπλέον οι δράσεις της είναι στερεότυπα καθορισμένες από το φύλο της κούκλας και από τις εμπειρίες που έχει σε σχέση με αυτό.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες παίρνει τη «χειροποίητη» κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου με την προϋπόθεση ότι στην πορεία θα ανταλλάξουν με την ΝΚ3, και έτσι γίνεται. Οι αλληλεπιδράσεις των κοριτσιών στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες είναι περισσότερες. Η ΝΚ2 επιθυμεί οι δυο κούκλες στο παιχνίδι τους να είναι ανδρόγυνο.

Παίζοντας με την αρσενικού φύλου κούκλα την ονομάζει Ντομνίκ, είναι ένα αγόρι που προστατεύει την κοπέλα του απ' τους κακούς, την φιλάει και της δίνει ζωή, την παίρνει αγκαλιά, χορεύουν και τραγουδούν. Η ΝΚ3 της προτείνει να αλλάξουν κούκλες, έτσι παίρνει και την Θηλυκού φύλου κούκλα που την ονομάζει Ηλιάνα. Το μοτίβο του παιχνιδιού συνεχίζει να κινείται γύρω από το ζευγάρι και το γάμο. Ζητάει από τον άντρα της να μην αργήσει στο γάμο, να την πάρει αγκαλιά, να την προστατέψει από τους κακούς, να πάνε μια βόλτα, να μιλάει πιο ωραία, να είναι πιο προσεκτικός για να μη χτυπήσει, να προσέχει να μη λερώσει τα ολοκαίνουργια ρούχα του, να τη βγάλει από τη φυλακή και να την παντρευτεί γιατί διαφορετικά θα βρει άλλον.

### 9.2.3. Υποκείμενο Νήπιο Κορίτσι 3 (ΝΚ3)

Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ3, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ3, δηλώνει ότι προτιμά να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων, όμως ο ΝΑ3 επιμένει να ξεκινήσουν με τις «βιομηχανικές» κούκλες και έτσι υποχωρεί. Επιλέγει λοιπόν τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου My Scene) και την ονομάζει «κυρία Κατερίνα».

Η ΝΚ3 ξεκινά το παιχνίδι προσπαθώντας να προσεγγίσει με την κούκλα της την κούκλα του ΝΑ3. Του δίνει φιλιά, του προτείνει να χορέψουν, ακόμα και να τη σφάζει με το μαχαίρι του. Παρατηρεί τις πολεμικές του δράσεις και μιμείται τις κινήσεις του γελοιοποιώντας τις για να γελάσουν.

Στα πλαίσια των ατομικών της δράσεων επεξεργάζεται την κούκλα της και τα διάφορα αξεσουάρ της, της βγάζει τα ρούχα, τη βάζει να κάνει μπάνιο και τη ντύνει για να πάει στη δουλειά της γιατί όπως χαρακτηριστικά λέει «πρέπει να πάρουν πάρα πολλά λεφτά, να δίνουν στους δικούς τους και να

ζήσουν καλά». Οι ατομικές δράσεις εδώ φαίνεται να κυριαρχούν, όμως παρατηρήσαμε ότι συχνά ο ΝΑ3 ζητούσε την βοήθεια της ΝΚ3 είτε για να βγάλει είτε για να βάλει τα ρούχα της κούκλας του που ο ίδιος δεν τα κατάφερνε. Παρόλο όμως που οι δράσεις τους είναι ατομικές φαίνεται ότι οι αφηγήσεις τους επηρεάζονται και κινούνται παράλληλα.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως θηλυκού φύλου και δίνει στον ΝΑ3 την άλλη. Ονομάζει την κούκλα της «Γωγώ» την αγκαλιάζει και της δίνει ένα φιλί. Πάει στο κομμωτήριο, φτιάχνει τα μαλλιά της και περιγράφει τις κομμώσεις που έκανε, βάζει το νυφικό της και ετοιμάζεται για το γάμο, βάζει τα αθλητικά της, πάει για ύπνο και ξυπνά με το λάλημα του πετεινού. Επίσης συχνά απευθύνεται στην ΚΒ για να της αναφέρει τις δράσεις της.

Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με τον ΝΑ3 οι δυο κούκλες φιλιούνται και αναφέρουν ότι θα παντρευτούν, πηγαίνουν βόλτα με το αμάξι και του εξηγεί πως πρέπει να κάνει το στόμα του για να φιληθούν σωστά οι κούκλες τους. Οι δράσεις της ΝΚ3 είναι στο μεγαλύτερο μέρος τους ατομικές και στερεότυπα προσδιορισμένες από το φύλο που έχουν οι κούκλες που επιλέγει.

**Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ3, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ2, επιλέγει να παίξει πρώτα με την «βιομηχανική» κούκλα μόδας θηλυκού φύλου (τύπου My Scene). Όμως στη συνέχεια ανταλλάζει κούκλες με τη ΝΚ2 και παίξει με την «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman).**

Ονομάζει τη «βιομηχανική» κούκλα θηλυκού φύλου «Φραμπελίνα», την επεξεργάζεται, της βγάζει τα ρούχα και τα παπούτσια της για να κάνει μπάνιο, παρατηρεί το γυμνό σώμα της, την ετοιμάζει για να πάει στη δουλειά, επίσης αναφέρει ότι θα πάει μια βόλτα και μετά θα επιστρέψει στο σπίτι της.

Τη «βιομηχανική» κούκλα αρσενικού φύλου την ονομάζει «κύριο Πιστόλι» επεξεργάζεται τα όπλα της, πυροβολεί, πετάει βέλη και γελά, βγάζει πολεμικές κραυγές και επιφωνήματα (σαν από Αμερικάνικη πολεμική ταινία) και τα δυο κορίτσια γελούν πάλι, κρεμιέται ανάποδα από το στεφάνι του σκηνικού, πέφτει, χτυπάει, πολεμάει τους κακούς, πυροβολάει και σκοτώνει αλλά και σκοτώνεται. Επιπλέον στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με τη ΝΚ2, εκφράζει την αγάπη του για το κορίτσι που το αποκαλεί «μωρό μου», της ζητάει να φροντίσει τα τραύματά του, τη φιλάει και την προστατεύει από τα τέρατα και τους κακούς.

Όπως με τις «βιομηχανικές» έτσι και με τις «χειροποίητες» κούκλες η ΝΚ3 αρχικά επιλέγει να παίξει με την κούκλα που έχουμε ορίσει ως θηλυκού φύλου, όμως στη συνέχεια ανταλλάζουν με τη ΝΚ2 και παίξει με την κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου.

Με την κούκλα Θηλυκού φύλου δεν παίζει για πολύ, την ονομάζει «Κατερίνα» και στα πλαίσια των ατομικών δράσεων της πάει βόλτα, πάει για ύπνο, πάει να ταΐσει τα σκυλάκια. Στα πλαίσια της αλληλεπίδρασης με την ΝΚ2 η κούκλα της πεθαίνει και ζωντανεύει με το φιλί του αγοριού, χορεύει και τραγουδάει στην αγκαλιά του.

Στο παιχνίδι με τη «χειροποίητη» κούκλα αρσενικού φύλου της δίνει το όνομα «Ντομινίκ» και στα πλαίσια των δράσεων μας λέει ότι πάει για ύπνο και ροχαλίζει, είναι κουρασμένος, πέφτει και χτυπάει, σπάει τη μύτη του και κλαψουρίζει, έχει πυρετό, πονάει σε διάφορα σημεία στο σώμα του. Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με την ΝΚ2, προστατεύει την κούκλα Θηλυκού φύλου από τους κλέφτες, την αποκαλεί «μωρό μου», την αγκαλιάζει και χορεύουν, της ζητάει να τον θεραπεύσει, τη βοηθάει να βγει από τη φυλακή, κολυμπούν παρέα, διαφωνούν στο θέμα του γάμου.

Παρατηρούμε ότι τα δυο κορίτσια αλληλεπιδρούν σημαντικά τόσο με τις «βιομηχανικές» όσο και με τις «χειροποίητες» κούκλες, οι δράσεις τους είναι στερεότυπα προσδιορισμένες από το φύλο και την εμφάνιση της κούκλας.

#### 9.2.4. Υποκείμενο Νήπιο Κορίτσι 4 (ΝΚ4)

Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ4, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ4, αρχικά επιλέγει τη «χειροποίητη» κούκλα Θηλυκού φύλου όμως φαίνεται ότι αλλάζει γνώμη όταν βλέπει ότι ο ΝΑ4 επιμένει να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με τις «βιομηχανικές» κούκλες. Έτσι επιλέγει να παίζει αρχικά με τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου My Scene).

Δίνει στην κούκλα της το όνομα Bratz (επώνυμης βιομηχανικής κούκλας). Από την πρώτη στιγμή το ενδιαφέρον της φαίνεται να τραβούν τα διάφορα αξεσουάρ της κούκλας, έτσι επεξεργάζεται τα σκουλαρίκια της, την αλυσίδα που έχει στην κοιλιά της, της μπότες της κ.α. Παίζει ατομικά με την κούκλα της ως ένα βαθμό αφού την επεξεργάζεται, ασχολείται με τα ρούχα της, με τα μαλλιά της και παίζει με τις φανταστικές της φίλες, πάει στην τράπεζα, στο σπίτι της κ.α. Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με τον ΝΑ4 συγκρίνουν τα ύψη που έχουν οι κούκλες τους, του ζητάει να δοκιμάσει και αυτή να παίζει με το όπλο του, παρακολουθεί τις δράσεις του και υποστηρίζει ότι οι κακοί έσπρωξαν την κούκλα της, κάνοντάς την να πέσει πολλές φορές για να του αποσπάσει το ενδιαφέρον.

Οι δράσεις της είναι στερεότυπα καθορισμένες από το φύλο της κούκλας της και φαίνεται να επηρεάζονται από τις κοινωνικές εμπειρίες-γνώσεις που η ίδια έχει σχετικά με αυτό. Χαρακτηριστικά όταν ο ΝΑ4 της πρότεινε να πάνε στο καφενείο η ΝΚ4 ανέφερε ότι «στο καφενείο πάνε οι άντρες, δεν πάνε τα κορίτσια».



Στο παιχνίδι με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων επιλέγει μετά τον ΝΑ4 και αναγκάζεται να πάρει αυτήν που εμείς έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου. Η ΝΚ4 όμως στο παιχνίδι της με αυτή την κούκλα την χρησιμοποιεί και την αναγνωρίζει ως θηλυκού φύλου και την ονομάζει κυρία Χιονάτη. Το πρώτο πράγμα που παρατηρεί είναι τα μαλακά της μαλλιά και αρχίζει να τη χαϊδεύει στο κεφάλι.

Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων της με τον ΝΑ4 και την κούκλα του, κάνει παρατηρήσεις, συζητούν για το ωράριο των μαθημάτων τους στο σχολείο, διαβάζουν, συζητούν για την υφή και το χρώμα που έχουν τα μαλλιά της κούκλας τους, παίζουν κρυφτό κρύβοντας την κούκλα της κάτω απ' το επίπεδο του σκηνικού, κάνουν πλάκες και γελούν, κοιμούνται το μεσημέρι και ξυπνούν για να συνεχίσουν το παιχνίδι και τις πλάκες τους.

Η ΝΚ4 γίνεται μαμά της κούκλας της και της χαϊδεύει τα μαλλιά για να κοιμηθεί αλλά και όταν βήχει η ίδια αναφέρει ότι είναι κρυωμένη η κούκλα της. Φαίνεται να επιδιώκει τον διάλογο με την ΚΒ αλλά όχι στο βαθμό που το κάνει ο ΝΑ4.

**Το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ4, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ1, κατευθύνθηκε πρώτο στα καλάθια και επέλεξε τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας θηλυκού φύλου (τύπου MyScene), όταν όμως είδε την ΝΚ1 να επιμένει να παίξει αυτή με τη συγκεκριμένη κούκλα υποχώρησε και ξεκίνησε το παιχνίδι της με τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman). Στη συνέχεια όμως τα δυο κορίτσια αυτοβούλως αντάλλαξαν κούκλες για να μην έχει καμιά τους παράπονο.**

Ονομάζει την κούκλα αρσενικού φύλου Μανώλη και επιμένει ότι το όνομα της κούκλας θηλυκού φύλου είναι Bratz (επώνυμη βιομηχανική κούκλα). Όσο έχει στα χέρια της την κούκλα αρσενικού φύλου παίζει με τα όπλα του και γελάει θεωρώντας τα αστεία παιχνίδια. Με την κούκλα θηλυκού φύλου ασχολείται με τα ρούχα της όπου της τα βγάζει και της τα βάζει ξανά, κρύβεται την ώρα του πολέμου, όμως δεν χάνει και την ευκαιρία να υπερασπιστεί το γυναικείο φύλο δείχνοντας τις ικανότητές της στις πολεμικές τέχνες όταν χρειάζεται.

Στο παιχνίδι με την ΝΚ1 φαίνεται να είναι έντονες οι αλληλεπιδράσεις των δυο κοριτσιών. Το παιχνίδι της είναι στερεότυπο σε μεγάλο βαθμό και φαίνεται να σχετίζεται με το προσδιορισμένο φύλο των κούκλων.

Από το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων επιλέγει την «χειροποίητη» κούκλα που έχουμε ορίσει ως θηλυκού φύλου γιατί της αρέσουν τα μακριά πορτοκαλί της μαλλιά. Αξίζει εδώ να αναφέρουμε ότι η ΝΚ4 δεν εντοπίζει διαφορές στις δυο «χειροποίητες» κούκλες ως προς το φύλο, έτσι τις χαρακτήρισε και τις δυο ως κορίτσια. Η ΝΚ1 που εντοπίζει τη διαφορά των κούκλων ως προς το φύλο τους φαίνεται να επηρεάζει ιδιαίτερα τις δράσεις

στο παιχνίδι τους. Έτσι οι δυο αδερφούλες γίνονται αδερφούλα και αδερφούλης που πάνε στο σχολείο, πάνε σπίτι, τρώνε πρωινό, τα μαλώνει η μαμά, κοιμούνται, πάνε διακοπές, κάνουν βουτιές στη θάλασσα κ.τ.λ. Γίνονται παππούς και γιαγιά και αρρωσταίνουν, χάνουν την όραση και τη μνήμη τους, πεθαίνουν και ζωντανεύουν ξανά.

Οι αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι των δυο κοριτσιών είναι έντονες έτσι και η κούκλα της ΝΚ4 άσχετα με το φύλο της έχει διάφορες μεταμορφώσεις ρόλων όπως είχε και η κούκλα της ΝΚ1. Η κούκλα της από αδερφή, γίνεται μαμά, μπαμπάς, παππούς, εγγονή, μαθήτριά.

### **9.2.5. Υποκείμενο Νήπιο Αγόρι 1 (ΝΑ1)**

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ1, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ1, προτιμάει να παίξει με το ζευγάρι των βιομηχανικών κουκλών, έτσι κατευθύνεται πρώτος και επιλέγει τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman).**

Ονομάζει την κούκλα του Ηρακλή και αρχίζει να επεξεργάζεται τον οπλισμό και τον εξοπλισμό της. Όταν η ΝΚ1 του κάνει παρατηρήσεις για την επικινδυνότητα των όπλων του αυτός τεκμηριώνει την αναγκαιότητά τους για λόγους προστασίας από τους κακούς και τα φαντάσματα. Πηγαίνει να κυνηγήσει λιοντάρια και να τα ψήσει. Συνεπώς διαπιστώνουμε ότι η δράση του είναι στερεότυπα προσδιορισμένη, αφού κυριαρχεί το πρότυπο του άντρα ήρωα-κυνηγού.

Επίσης το παιχνίδι του ΝΑ1 είναι αρκετά ατομικό αφού το μεγαλύτερο χρονικό διάστημα ασχολείται με τον εξοπλισμό της κούκλας του, τη ξεντύνει και την ντύνει ξανά. Η ΝΚ1 τον προτρέπει να γίνει γιατρός και να τη θεραπεύσει με το φάρμακό του, δηλαδή ένα φλασκί που αποτελεί κομμάτι του εξοπλισμού της κούκλας του. Έτσι στο παιχνίδι με τη ΝΚ1 ακούει τις προτροπές της και γίνεται γιατρός αλλά και άντρας σωτήρας που σηκώνει στα χέρια του την άρρωστη κούκλα της. Ο ΝΑ1 κάνει ότι του λέει η ΝΚ1, μεταφέρει την κούκλα της, της δίνει τα ρούχα και τα παπούτσια της, όμως με την πρώτη ευκαιρία αδιαφορεί για την ύπαρξή της και ασχολείται με τον εξοπλισμό του.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει πρώτος την κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου και της δίνει το όνομα Βαγγέλης. Στα πλαίσια των δράσεών του ακολουθεί την κούκλα της ΝΚ1 στο Super Market, πηγαίνει να πάρει λεφτά και να πάει στο καράβι, προτείνει να πάνε στο βουνό και να φτιάξουν χιονόμπαλες. Οι δράσεις με αυτού του είδους τις κούκλες είναι περισσότερες, πηγαίνουν στην καφετέρια, στην παρέλαση, στο

νοσοκομείο, αλλά καλύπτουν και βασικές τους ανάγκες όπως ύπνος, τουαλέτα, νερό κ.α.

Το παιχνίδι του NA1 με την «χειροποίητη» κούκλα είναι στερεότυπο σε σχέση με το φύλο, αφού άλλωστε το απαιτεί και η NK1 η οποία του ζητάει να σηκώσει την κούκλα της που είναι θηλυκού φύλου στα χέρια του και να την μεταφέρει, να κάνουν ένα ρομαντικό δείπνο κ.α. Επίσης το παιχνίδι με αυτές τις κούκλες είναι περισσότερο ομαδικό αφού οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των δυο παιδιών και των χειροποίητων κουκλών τους είναι περισσότερες απ' ό τι ήταν με τις βιομηχανικές.

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας NA1, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας NA4, προτιμάει να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων διότι έχει εντοπίσει την κούκλα που του αρέσει περισσότερο και είναι η βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman).**

Προλαβαίνει λοιπόν και παίρνει την κούκλα της προτίμησής του και την ξυπνάει με μπουνιές. Επεξεργάζεται την κούκλα που έχει επιλέξει για αρκετή ώρα ψάχνοντας τα όπλα της και γενικά τον εξοπλισμό της, αγνοώντας τις προσεγγίσεις που του κάνει ο NA4 με την κούκλα του. Συνεχίζει το μοναχικό παιχνίδι του βγάζοντας τα ρούχα και τον εξοπλισμό της κούκλας του για να ξαπλώσει και να κοιμηθεί. Παροτρύνει και τον NA4 να γδύσει την κούκλα του για να κοιμηθεί και του δείχνει τον τρόπο. Στη συνέχεια ασχολείται για αρκετή πάλι ώρα με το ντύσιμο της κούκλας του και τον εξοπλισμό της. Τέλος προτείνει στον NA4 (που έχει την θηλυκού φύλου βιομηχανική κούκλα) να πάει να πει έναν καφέ μέχρι να σκοτώσει αυτός κάποιους κακούς με τα όπλα του.

Το παιχνίδι του NA1 είναι περισσότερο ατομικό παρά ομαδικό, ασχολείται με την κούκλα του γιατί του τραβάει το ενδιαφέρον ο εξοπλισμός της και δεν συμμετέχει ενεργά στις δράσεις που του προτείνει ο NA4. Επιπλέον οι δράσεις που επιλέγει να έχει με την κούκλα του είναι σε μεγάλο βαθμό στερεότυπες και σχετίζονται με την εμφάνιση και το φύλο της.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες κουκλοθέατρου ο NA1 παίρνει πάλι την κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου. Ήδη από τη συνέντευξη ο NA1 μας έχει δηλώσει την προτίμησή του σε αυτή την κούκλα λόγω του φύλου της.

Στο παιχνίδι με αυτού του είδους τις κούκλες παρατηρήσαμε ότι οι δράσεις που πραγματοποιούν τα δυο παιδιά είναι περισσότερες όπως και οι κινήσεις στα διάφορα επίπεδα του σκηνικού. Οι κούκλες τους δρουν μαζί εξυπηρετώντας διάφορες ανάγκες (για φαγητό, για μπάνιο, για ύπνο), πηγαίνουν βόλτα στο βουνό αλλά και για ψώνια, πηγαίνουν στο σχολείο, διαβάζουν και γράφουν. Επιπλέον αυτές οι κούκλες εμπλέκουν στις δράσεις τους και την ΚΒ-Μέλισσα όπου συζητούν μαζί της και τη ρωτούν για διάφορα

θέματα που τους απασχολούν. Ο ΝΑ1 ρωτάει τη μέλισσα για τους τρόπους άμυνας που έχει αλλά και για την διατροφή της.

Οι δράσεις τους με τις χειροποίητες κούκλες δεν είναι στερεότυπες σε σχέση με το φύλο της κούκλας αλλά πηγάζουν από τις προσωπικές τους εμπειρίες και τα βιώματα της καθημερινότητάς τους.

#### 9.2.6. Υποκείμενο Νήπιο Αγόρι 2 (ΝΑ2)

Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ2, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ2, επιλέγει αμέσως και με αποφασιστικότητα ότι θέλει να παίξει με τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας θηλυκού φύλου (τύπου My Scene).

Δίνει στην κούκλα του το όνομα «Χρυσομαλλούσα» και το μεγαλύτερο διάστημα που την έχει στα χέρια του την επεξεργάζεται βγάζοντας τα ρούχα τα παπούτσια και τα αξεσουάρ της. Οι δράσεις του με αυτήν δεν έχουν ιδιαίτερη κινητικότητα και είναι περισσότερο ατομικές.

Οι αλληλεπιδράσεις του με την ΝΚ2 είναι λίγες και αυτό διότι από τη μια επιθυμούν και οι δυο την ίδια κούκλα (βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου) και από την άλλη ο ΝΑ2 είναι ιδιαίτερα αυταρχικός στο παιχνίδι του. Επιβάλλει στη ΝΚ2 να αναλάβει ρόλους που η ίδια δεν θέλει, αφήνει όμως με αυτόν τον τρόπο τη φαντασία του να δημιουργήσει ιδιαίτερα περίπλοκα σενάρια, σαν να είναι βγαλμένα από κάποιο παραμύθι. Εδώ αξίζει να παρατηρήσουμε επίσης ότι τοποθετεί και τον εαυτό του ως φίλο της πριγκίπισσας κούκλας του, αγνοώντας για κάποιο διάστημα την ύπαρξη δεύτερης κούκλας στο παιχνίδι.

Στα πλαίσια των δράσεων και των αλληλεπιδράσεών του καλεί το φίλο της να δει το σπίτι της, παντρεύονται, αγκαλιάζονται και φιλιούνται, πεθαίνει, πάει στο γιατρό και ζωντανεύει. Επιπλέον παρατηρούμε ότι οι δράσεις του είναι στερεότυπα καθορισμένες από το φύλο της κούκλας του.

Όταν ανταλλάζουν κούκλες με την ΝΚ2 και παίρνει στα χέρια του τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου, φαίνεται σαν να μην μπορεί καθόλου να παίξει με αυτήν, παρόλο που έχουν το ίδιο φύλο. Την κρατά χωρίς ενδιαφέρον και ρωτά τη ΝΚ2 πότε θα αλλάξουν ξανά κούκλες. Θέλοντας να επιταχύνει τη διαδικασία του παιχνιδιού και να γίνει η ανταλλαγή προτείνει να παντρευτούν, όμως στην τελετή του γάμου το ρολόι χτυπάει 12 και οι κούκλες πρέπει να φύγουν αμέσως.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει δεύτερος και παίρνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου. Υποστηρίζει όμως ότι αυτή η κούκλα είναι κορίτσι. Η ΝΚ2 επιμένει ότι η κούκλα του είναι αγόρι και έτσι το δέχεται και αυτός. Προτείνει να παντρευτούν οι κούκλες τους και μετά το γάμο να ανταλλάξουν κούκλες. Η ΝΚ2 απορρίπτει την

ανταλλαγή και έτσι ο ΝΑ2 αποφασίζει να δώσει στην κούκλα του το όνομα Μαρία και γίνεται ένα φτωχό κορίτσι που ζει στο δάσος. Στην πορεία τα δυο παιδιά ανταλλάζουν κούκλες αλλά αυτό δεν αλλάζει ιδιαίτερα το παιχνίδι, ο ΝΑ2 συνεχίζει να παίζει το κορίτσι μόνο που τώρα το όνομά της είναι Αλέξια.

Με τις «χειροποίητες» κούκλες παρατηρούμε ότι οι αλληλεπιδράσεις είναι περισσότερες, όπως και οι δράσεις των παιδιών. Οι κούκλες τους από ζευγάρι που παντρεύεται και ζει σε ένα μαγικό κόσμο, γίνονται φιλενάδες που περιποιείται η μια τα μαλλιά της άλλης, είναι όμορφες και έξυπνες, παραγγέλνει και απολαμβάνει το φραπέ της στην καφετέρια, τρώνε, πίνουν και πάνε σπίτι για ύπνο. Τα φύλα τους είναι διαπραγματεύσιμα και αυτό δημιουργεί λιγότερες εντάσεις στο παιχνίδι των δυο παιδιών που επιμένουν να παίζουν κοριτσίστικους ρόλους στο παιχνίδι με την κούκλα.

Ο ΝΑ2 είχε έντονες αντιδράσεις και αυταρχικές στάσεις στο παιχνίδι του με την ΝΚ2 δείχνοντας ότι δεν θέλει να διαπραγματευτεί τον ρόλο του στο παιχνίδι και κυρίως όσον αφορά το φύλο της κούκλας του. Έτσι θεωρήσαμε ότι ήταν χρήσιμη η παρέμβαση της ΚΒ η οποία βοήθησε τα δυο παιδιά να βρουν λύσεις για τα προβλήματα που δημιουργούνταν στο παιχνίδι τους. Επίσης αξίζει να αναφερθούμε στις αφηγήσεις του ΝΑ2 μέσα από τις οποίες διαπιστώνεται ότι το παιχνίδι του είναι ιδιαίτερα επηρεασμένο από παιδικά παραμύθια.

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ2, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ3, επιλέγει να παίξει με τη «βιομηχανική» κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου My Scene). Της δίνει το όνομα «Χρυσομαλλούσα» και την επεξεργάζεται ατομικά βγάζοντας και βάζοντας τα ρούχα και τα παπούτσια της και φτιάχνοντας τα μαλλιά της.**

Στα πλαίσια των δράσεων με την κούκλα του επιδιώκει την αλληλεπίδραση με την κούκλα του ΝΑ3, έτσι η κοπέλα του πεθαίνει και λέει στο αγόρι να την γιατρέψει, είναι κοιμισμένη πριγκίπισσα και ζητάει από τον ωραίο πρίγκιπα να την φιλήσει για να ξυπνήσει, κρύβεται και του ζητάει να την ψάξει, του λέει να την σκοτώσει με τα όπλα του. Όμως οι αλληλεπιδράσεις των δυο παιδιών εδώ δεν είναι έντονες γιατί την περισσότερη ώρα λειτουργούν ατομικά με τις κούκλες τους. Έτσι ο ΝΑ3 δείχνει αδιαφορία στις περισσότερες προτροπές του ΝΑ2. Παρόλα αυτά ο ΝΑ2 επιμένει και επαναλαμβάνει πολλές φορές αυτό που θέλει να κάνουν οι κούκλες στο παιχνίδι του. Φαίνεται όμως ότι οι δράσεις και οι αφηγήσεις του ΝΑ3 δεν τον ικανοποιούν, έτσι δεν εμπλέκεται σ' αυτές. Στο τέλος του παιχνιδιού και οι δυο συμφωνούν ότι οι κούκλες πρέπει να παντρευτούν πριν πάνε για ύπνο. Ο ΝΑ2 στις αφηγήσεις του φαίνεται να είναι επηρεασμένος από παιδικά παραμύθια και οι δράσεις του να είναι στερεότυπα προσδιορισμένες από το φύλο της κούκλας του.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει πρώτος και παίρνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου. Ονομάζει την κούκλα του

«Ηλιάνα» και προτείνει στον ΝΑ3 να ονομάσει την κούκλα του «Αλέξα» και να είναι φίλες. Όμως ο ΝΑ3 δεν επιθυμεί η κούκλα του να είναι κορίτσι και την ονομάζει «Γιώργο».

Οι αλληλεπιδράσεις των παιδιών με τις «χειροποίητες» κούκλες τους είναι περισσότερες, έτσι γίνονται κομμωτές και η μια κούκλα φτιάχνει τα μαλλιά της άλλης, κάνουν διαγωνισμό τραγουδιού για να ευχαριστήσουν την ΚΒ. Όταν η κούκλα του ΝΑ3 γίνεται "superman" η κούκλα του ΝΑ2 γίνεται "super γυναίκα" που πετάει και πάει στη δουλειά της, αλλά και όταν η κούκλα του ΝΑ3 πρέπει να πάει στο γιατρό πρέπει και η δικιά του να πάει κάπου να την γιατρέψουν, όταν η κούκλα του ΝΑ3 πάει στα χιόνια πάει και η δικιά του να την συναντήσει και να κάνουν σκι. Οι ιστορίες τους είναι διαφορετικές αλλά φαίνεται να κινούνται παράλληλα, να επηρεάζονται και να ενώνονται σε κάποια σημεία. Η κούκλα του ΝΑ2 είναι όπως μας λέει μια πριγκιπέσα που ξυπνάει την άνοιξη περπατάει στο δάσος και πάει να μαζέψει μούρα και λουλούδια για να τα πάει στο σπίτι της. Μετά η κούκλα του ΝΑ3 της προτείνει και πάνε μαζί στη θάλασσα για μπάνιο.

Συχνά απευθύνεται στην ΚΒ με ερωτήσεις και την προβάλλει στο παιχνίδι.

### 9.2.7. Υποκείμενο Νήπιο Αγόρι 3 (ΝΑ3)

Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ3, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ2, επιμένει να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων. Ο ίδιος επιλέγει τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) και της δίνει το όνομα «Άξιονμαν» γιατί όπως αναφέρει το έχει σε DVD και ξέρει πως ονομάζεται έτσι.

Οι δράσεις του είναι κυρίως ατομικές, περπατάει στο δάσος και όταν βλέπει κάποιο φίδι βγάζει το μαχαίρι του και το σκοτώνει, πυροβολάει με το όπλο του και σκοτώνει ζώα και κακούς, κάνει τούμπες στον αέρα, οπλίζει και πυροβολεί ξανά και ξανά, κρεμιέται ανάποδα και κρατιέται με το ένα χέρι και με το ένα δάχτυλο, αναφέρει ότι «βρίσκεται σε μια άλλη γη», κρατιέται με το ένα χέρι από το σχοινί που του το κόβουν οι κακοί και πέφτει στη θάλασσα, σκαρφαλώνει αντιμετωπίζει δυσκολίες και υποφέρει αλλά τα καταφέρνει, κάνει μπάνιο, καπνίζει τσιγάρα και πάει με τη μηχανή στη δουλειά για να βγάλει πολλά λεφτά και να ζήσει καλύτερα όπως λέει και να μπορεί να αγοράζει πολλά παιχνίδια στα παιδιά του.

Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με την ΝΚ3 και την κούκλα της αναφέρει ότι θα την παντρευτεί όταν νικήσει τους κακούς και προσπαθεί να την φιλήσει σύμφωνα με τις οδηγίες της. Επίσης της ζητάει να τον βοηθήσει να βγάλει και να βάλει τα ρούχα και τα παπούτσια της κούκλας του.

Στο παιχνίδι με το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων ο ΝΑ3 παίρνει για να παίξει την «χειροποίητη» κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου και της δίνει το όνομα «Κώστας».

Αρχικά αντιμετωπίζει τη δυσκολία του ότι δεν μπορεί να βάλει την κούκλα στο χέρι του και ζητάει τη βοήθεια της ΚΒ. Εξετάζει το κεφάλι της κούκλας του χτυπώντας το για να ακούσει τον ήχο που βγάζει και διαπιστώνει ότι είναι γυάλινο. Επίσης στα πλαίσια των ατομικών του δράσεων με την κούκλα αποφασίζει να την κουρέψει γιατί τα μαλλιά της είναι χάλια, κάνει τον ήχο από το ψαλίδι αλλά και απ' το πιστολάκι. Πάει στο σπίτι του, τραγουδάει και χορεύει γιατί όπως λέει ξεκινάει το γλέντι του γάμου που θα γίνει τη νύχτα. Κοιμάται, ξυπνά και βάζει το κοστουμί, τη γραβάτα και το παντελόνι του.

Στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων με την ΝΚ3 αναφέρει ότι πάνε μια βόλτα και μετά παντρεύονται οι δυο κούκλες. Βάζει μπροστά το αμάξι του και λέει στην ΝΚ3 ότι αυτός οδηγεί και αυτή είναι από πίσω. Στην συνέχεια αποφασίζουν ότι ήρθε η ώρα του γάμου και οι δυο κούκλες πρέπει να φιληθούν. Η ΝΚ3 του εξηγεί ότι πρέπει να ανοίξει το στόμα, έτσι τα δυο παιδιά ανοίγουν το στόμα και οι κούκλες φιλιούνται.

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ3, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ2, επιλέγει να παίξει με τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman). Η κούκλα αυτή του τράβηξε το ενδιαφέρον λόγω του πλούσιου εξοπλισμού της, έτσι άρχισε αμέσως να την επεξεργάζεται και να χρησιμοποιεί τον οπλισμό της αδιαφορώντας για την ύπαρξη της άλλης κούκλας.**

Ονομάζει την κούκλα του «Actionman» και στα πλαίσια των ατομικών δράσεων με αυτήν επιδεικνύει τις ικανότητές του με τούμπες στον αέρα και πολεμικές κραυγές, βάζοντάς τον να σκαρφαλώνει, να κρέμεται ανάποδα, να κρατιέται με το ένα χέρι και να πυροβολάει με τα όπλα του. Στα πλαίσια των λίγων αλληλεπιδράσεων με τον ΝΑ2 και την κούκλα του αναφέρει ότι εκτός από πολεμιστής είναι και γιατρός, κάνει ένα εμβόλιο στην πεθαμένη κοπέλα και ζωντανεύει. Επίσης μετρά το ύψος των δυο κούκλων, φιλάει αλλά και πυροβολεί την κούκλα του ΝΑ2 μετά από τις προτροπές του. Τελικά αναφέρει ότι τους σκοτώνει όλους και παντρεύεται το κορίτσι.

Οι δράσεις του ΝΑ3 με τη «βιομηχανική» αυτή κούκλα έχουν έντονο το στοιχείο της βίας και φαίνεται να επηρεάζονται έντονα από το πρότυπο που προβάλλει η μορφή και το φύλο της κούκλας αυτής.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες παίρνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως αρσενικού φύλου και τον ονομάζει «Γιώργο». Συχνά ρωτάει την ΚΒ για διάφορα θέματα, ένα από τα οποία ήταν και το φύλο της κούκλας του που φαίνεται να μην είναι ξεκάθαρο, σύμφωνα και με τα λεγόμενα του ΝΑ2 που του προτείνει να την ονομάσει «Αλέξια».

Οι αλληλεπιδράσεις του με τον ΝΑ2 και την κούκλα του είναι λίγες, γίνεται κομμωτής της, λέει τραγούδια όπως και αυτή, την ξυπνά για να πάνε στη θάλασσα. Στα πλαίσια των ατομικών του δράσεων επεξεργάζεται το πρόσωπο και το υλικό κατασκευής της κούκλας του και αναφέρει ότι είναι Superman, ότι βάζει στολή Spiderman, ότι πετάει και πάει στη δουλειά του, ότι πάει στο γιατρό να του κάνει εξετάσεις και ένεση, ότι πάει στα χιόνια και σπάει το χέρι του, ότι κοιμάται και ξυπνά με το λάλημα του πετεινού, ότι κάνει ένα τσιγαράκι και ετοιμάζεται να πάει στη δουλειά, ανεβαίνει στη μηχανή και πάει στη δουλειά για να βγάλει πολλά λεφτά και να πάρουν κάτι να φάνε, κάνει αγώνες με τη μηχανή και παίρνει το κύπελλο.

Παρατηρούμε ότι οι αφηγήσεις των παιδιών στο παιχνίδι είναι διαφορετικές, όμως κινούνται παράλληλα, επηρεάζονται και ενώνονται ενίοτε. Οι δράσεις του ΝΑ3 είναι στερεότυπες σχετικά με το φύλο της κούκλας του και φαίνεται να επηρεάζονται έντονα από προσωπικές του εμπειρίες και από τη δική του καθημερινότητα.

#### **9.2.8. Υποκείμενο Νήπιο Αγόρι 4 (ΝΑ4)**

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ4, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το κορίτσι προσχολικής ηλικίας ΝΚ4, επιλέγει αμέσως και με αποφασιστικότητα ότι θέλει να παίξει πρώτα με τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman).**

Ονομάζει την κούκλα του Μανώλη και το ενδιαφέρον του φαίνεται να τραβάει ο εξοπλισμός της κούκλας αυτής. Στα πλαίσια των ατομικών του δράσεων αναφέρει ότι χρησιμοποιεί αυτά τα όπλα για να πολεμήσει, πηγαίνει στο δάσος και στη ζούγκλα, σκοτώνει κακά ζώα, σκοτώνει τους κακούς, τα κακά παιδιά και τους καρχαρίες που τρώνε τα παιδιά. Είναι ήρωας αφού προστατεύει από τους κακούς όχι μόνο την ΝΚ4 αλλά και την ΚΒ. Οι δράσεις του είναι στερεότυπα προσδιορισμένες από το φύλο και την εμφάνιση της κούκλας του. Αυτό φαίνεται έντονα και στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων του στο παιχνίδι με την ΝΚ4, αφού όταν του ζήτησε να πατήσει και αυτή τη σκανδάλη από το όπλο της κούκλας του ο ΝΑ4 αρνήθηκε λέγοντας ότι «είναι για άντρες».

Οι δράσεις του ΝΑ4 στο παιχνίδι με τις «βιομηχανικές» κούκλες παρόλο που στο μεγαλύτερο βαθμό τους είναι ατομικές, είναι και ομαδικές κατά διαστήματα. Συζητάει με την κούκλα της ΝΚ4, της προτείνει να πάνε για καφέ, μετράνε το ύψος του, τη ρωτάει τι κάνει, τη γνωρίζει με τη φίλη του την ΚΒ.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες επιλέγει πάλι πρώτος και παίρνει την κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου, διότι την θεωρεί πιο όμορφη. Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι ήδη από τις συνεντεύξεις



γνωρίζουμε ότι χαρακτηρίζει και τις δυο «χειροποίητες» κούκλες ως Θηλυκού φύλου, οπότε δεν μπαίνει σε διλήμματα που σχετίζονται με αυτό.

Ονομάζει την κούκλα του Ωραία Κοιμωμένη και από τις πρώτες κιόλας δράσεις του παρατηρούμε ότι επιδιώκει την επαφή με την ΚΒ. Την χαιρετά, τη ρωτάει τι κάνει, της ζητά να του κάνει παρατηρήσεις, της προσφέρει φαγητό κ.α. Οι αλληλεπιδράσεις με την ΝΚ4 παρατηρούμε ότι είναι πιο έντονες τώρα και το παιχνίδι τους είναι περισσότερο ομαδικό. Είναι αδελφούλες που παίζουν, πάνε σχολείο, διαβάζουν, γράφουν, πάνε βόλτα στο βουνό, κάνουν πλάκες, παίζουν χιονοπόλεμο, παίζουν κρυφό κ.α.

Επίσης αξίζει να σημειώσουμε ότι στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες τα φύλα αυτών είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμα απ' ό,τι στο παιχνίδι με τις «βιομηχανικές» κούκλες που είναι δεδομένα από την αρχή. Τέλος οι κινήσεις της «χειροποίητης» κούκλας στα πλαίσια του σκηνικού φαίνεται να είναι περισσότερες και να έχουν μεγαλύτερο εύρος απ' ό,τι της «βιομηχανικής».

**Το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ4, στα πλαίσια της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης με το αγόρι προσχολικής ηλικίας ΝΑ1, προτιμάει να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων όμως υποχώρησε στην προτίμηση που είχε ο συμπαίκτης του ΝΑ1. Έτσι το παιχνίδι ξεκινάει με τις «βιομηχανικές» κούκλες και ο ίδιος αναγκάζεται να πάρει την κούκλα μόδας Θηλυκού φύλου (τύπου My Scene). Την προσοχή του όμως τραβάει η βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) που πρόλαβε να πάρει ο συμπαίκτης του ΝΑ1.**

Έτσι ο ΝΑ4 ενώ κρατάει την κούκλα Θηλυκού φύλου στα χέρια του κοιτάει την κούκλα αρσενικού φύλου που επεξεργάζεται ο ΝΑ1 και παρατηρεί τον εξοπλισμό της. Φαίνεται να μην τον ικανοποιεί το φύλο της κούκλας που κρατάει όμως ξέρει πως οι δράσεις της πρέπει να είναι αντίστοιχες με το φύλο της και έτσι δρα. Ρωτάει το αγόρι αν θέλει να φάει ή να πιει κάτι, τον καθησυχάζει λέγοντας ότι θα πλύνει την κουβέρτα αν λερωθεί από τα παπούτσια του, τον παρακολουθεί και περιμένει. Η στερεότυπη συμπεριφορά εδώ λοιπόν σχετίζεται με το φύλο της κούκλας και όχι με το φύλο του παιδιού. Έτσι συμφωνεί να πάει για καφέ η δικιά του κούκλα όσο η κούκλα του συμπαίκτη του πολεμάει τους κακούς.

Παρακινείται από τον ΝΑ1 και ξεντύνει και αυτός την κούκλα του αλλά δεν βρίσκει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και την ντύνει ξανά σχεδόν αυτόματα. Περιμένοντας τον ΝΑ1 να ετοιμάσει την κούκλα του αυτός περιεργάζεται κάποια κομμάτια του εξοπλισμού της. Έτσι και εδώ ενώ παρακινεί τον συμπαίκτη του να κάνουν από κοινού πράγματα τελικά λόγω του φύλου της κούκλας του δεν υπάρχει ιδιαίτερη συνεργασία στο παιχνίδι.

Στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες κουκλοθέατρου ο ΝΑ4 πιστεύει ότι και οι δυο κούκλες είναι Θηλυκού φύλου, κάτι που μας είχε

δηλώσει από τη συνέντευξη. Συγκρίνοντας αυτές τις δυο κούκλες αναγνώρισε ως πιο όμορφη αυτήν που εμείς είχαμε προσδιορίσει ως Θηλυκού φύλου και την επιλέγει για το παιχνίδι του με τον ΝΑ1.

Οι δράσεις του με την «χειροποίητη» κούκλα, όπως και του ΝΑ1, έχουν περισσότερη κίνηση στα διάφορα επίπεδα του σκηνικού και σχετίζονται με τις καθημερινές του εμπειρίες και ανάγκες. Έτσι παρατηρούμε ότι ακολουθεί τις παροτρύνσεις του συμπαίκτη του να πάνε για μπάνιο, να πάνε στο βουνό, να πάνε για ύπνο κ.τ.λ. Είναι έντονη η επιθυμία του για εμπλοκή της ΚΒ-Μέλισσας στις δράσεις. Την ρωτάει αν θέλει να της αγοράσει κάτι από το σούπερ-μαρκετ, συζητά μαζί της για το σχολείο και τα πράγματα που έμαθε εκεί, για την ώρα και τις υποχρεώσεις τους.

### 9.3. Οι Επιλογές στο Παιχνίδι των Παιδιών με τις Κούκλες

Παρατηρώντας τις επιλογές των παιδιών στο Β Μέρος της έρευνάς μας στα πλαίσια του παιχνιδιού τους με τα ζευγάρια των «βιομηχανικών» και των «χειροποίητων» κούκλων καταλήγουμε σε κάποιες διαπιστώσεις που αξίζει να παραθέσουμε σε αυτό το σημείο της ανάλυσής μας.

Όπως διαπιστώνει κανείς και μέσα από τις συνθετικές παρουσιάσεις των υποκειμένων της έρευνάς μας είναι φανερό ότι όλα τα ζευγάρια ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το καλάθι των «βιομηχανικών» κούκλων. Δηλαδή σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 8 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 100% του συνόλου (50% κορίτσια, 50% αγόρια). Φυσικά η επιλογή αυτή των παιδιών δεν ήταν πάντα εύκολη, αρκετές φορές υπήρξαν διαπραγματεύσεις ανάμεσα στα παιδιά αλλά και υποχωρήσεις του ενός στις απαιτήσεις του άλλου.

Παρόλο λοιπόν που και τα 8 ζευγάρια παιδιών ξεκίνησαν το παιχνίδι τους με το καλάθι των «βιομηχανικών» κούκλων, ένα σχετικά μικρό ποσοστό παιδιών φάνηκε να θέλει, αρχικά τουλάχιστον, να ξεκινήσουν το παιχνίδι τους με το καλάθι των «χειροποίητων» κούκλων. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

**ΚΒ-** Κοιτάξτε τι σας έχω φέρει εδωπέρα. Δείτε καλά τις κουκλίτσες αυτές και μαζί διαλέξτε με ποιο καλάθι θέλετε να παίξετε πρώτα.

**ΝΚ3-** Εγώ θέλω μ' αυτό. (δείχνει το καλάθι με το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων κουκλοθέατρου)

**ΝΑ3-** Εγώ μ' αυτό. (δείχνει το καλάθι με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων)

**ΚΒ-** Ναι αλλά πρέπει να αποφασίσετε μαζί.

**NK3-** Εγώ θέλω αυτό με τον (NA3). (δείχνει ξανά το ίδιο καλάθι των χειροποίητων κούκλων)

[...]

**KB-** Απ' ότι καταλαβαίνω θέλετε άλλο καλάθι ο καθένας όμως πρέπει να αποφασίσετε. Για καθίστε εκειπέρα να δείτε τα καλάθια προσεκτικά. Αποφασίστε μαζί με ποιες κούκλες θα ξεκινήσετε να παίζετε.

(κάθονται και πάλι παίρνουν ο καθένας από ένα διαφορετικό καλάθι)

**NK3-** Εγώ θέλω αυτές.

**KB-** Μα πρέπει να αποφασίσετε μαζί.

**NK3-** Εγώ θέλω αυτές (δείχνει πάλι το ζευγάρι με τις χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου).

**KB-** Θα παίζετε και με τα δυο ζευγάρια αλλά με ποιο ζευγάρι προτιμάτε να ξεκινήσετε;

**NK3-** Μ' αυτό. (χειροποίητες κούκλες)

**NA3-** Μ' αυτό. (βιομηχανικές κούκλες)

**KB-** Αποφασίστε.

**NK3-** Εγώ θέλω μ' αυτά.

**NA3-** Κι εγώ μ' αυτά.

**KB-** Και τι θα γίνει; Δεν θα παίζετε με καμία στο τέλος, πρέπει να αποφασίσετε μαζί.

**NK3-** (αφήνει το καλάθι με τις χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου και παίρνει από το καλάθι των βιομηχανικών κούκλων την κούκλα θηλυκού φύλου)

**KB-** Ωραία εντάξει η (NK3) έκανε υποχώρηση και αποφάσισε να παίζετε με αυτό το καλάθι πρώτα, που συμφωνούσε από την αρχή ο (NA3).

**NA3-** (παίρνει την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου)

**NK3-** Το σπαθί; (βρίσκει στο καλάθι ένα κομμάτι από τον εξοπλισμό της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου)

**NA3-** (παίρνει το σπαθί από το χέρι της NK3 θεωρώντας δεδομένο ότι ανήκει στην κούκλα του) (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Παρατηρούμε όμως μέσα από το παιχνίδι των παιδιών του δείγματός μας ότι η γενικότερη τάση στις πρώτες επιλογές τους αφορά τις «βιομηχανικές» κούκλες. Σαν μόδα λοιπόν, σαν ποτάμι που ρέει και τα παρασύρει μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους, ωθεί τις πρώτες επιλογές τους προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση.

Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας στις επιλογές των παιδιών φάνηκε ότι ήταν το φύλο της κούκλας. Για τον λόγο αυτό εξετάσαμε τις επιλογές του φύλου της κούκλας σε σχέση με το φύλο του παιδιού. Διαπιστώσαμε ότι τα περισσότερα παιδιά προτιμούσαν να παίξουν με κούκλες του ίδιου φύλου με αυτά. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 7 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 37,5% αγόρια).

Όμως εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι κάποια παιδιά αναγκάστηκαν να παίξουν με μια κούκλα του αντίθετου με αυτά φύλου και εξέφρασαν τη δυσαρέσκειά τους άλλοτε επιδιώκοντας την ανταλλαγή κούκλων με τον συμπαίκτη τους και άλλοτε με τον περιορισμό των δράσεών τους. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

**KB-** Πολύ ωραία, να σας πω τότε ότι αυτές οι κούκλες κοιμούνται και δεν γνωρίζονται μεταξύ τους. Θα πρέπει να τις ξυπνήσετε, να γνωριστούν και να περάσουνε μια ολόκληρη μέρα μαζί. Ελάτε από δω να διαλέξετε με ποια κούκλα θέλετε να παίξετε.

**NA2-** Εγώ θέλω αυτήν (παίρνει την βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου που υπάρχει στο καλάθι)

**NK2-** (πάει να πιάσει και αυτή την βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου που πήρε ο NA2 αλλά αφού δεν την προλαβαίνει παίρνει τελικά από το άλλο καλάθι την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου)

**KB-** Πρέπει να παίξετε πρώτα το ένα καλάθι και μετά με το άλλο.

**NK2-** (αφήνει την χειροποίητη κούκλα στο καλάθι της και αναγκαστικά πλέον παίρνει την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου)

**KB-** Ωραία σας αφήνω να παίξετε με το παιχνίδι σας.

**NA2-** Κυρία μέλισσα αν χρειαστούμε κάτι θα σας το πούμε;

**KB-** Αν θες κάτι μπορείς να με φωνάξεις, εντάξει;

**NK2-** Εσείς που θα είσαστε;

**KB-** Εγώ θα είμαι εδώ και θα σας βλέπω. Εντάξει; Ότι θέλετε μπορείτε να με ρωτήσετε. Μην ξεχνάτε όμως ότι πρέπει να γνωριστούν οι κούκλες σας ε;

**NA2-** Να γνωριστούμε τώρα.

**NK2-** Ναι και μετά θα πάρω εγώ αυτήν και εσύ αυτόν.

**NA2-** Όχι η κυρία ξέρεις τι είπε; [...] Καλά, λοιπόν τώρα θα γνωριστούμε.

**NK2-** Ωραία, μετά θα μου τη δώσεις και θα πάρεις τον άντρα.

**NA2-** Θα την έχω όμως λίγο, ναι αλλά πριν όμως την πάρεις θα την παίξω και εγώ λίγο.

**NK2-** Ναι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Στο υποκεφάλαιο που ακολουθεί θα αναφερθούμε πιο αναλυτικά σε αυτές τις επιλογές στο παιχνίδι των παιδιών εξετάζοντας το εάν και κατά πόσο σχετίζονται και επηρεάζονται από το φύλο και την εμφάνιση της κούκλας.

#### **9.4. Το Φύλο και η Εμφάνιση της Κούκλας ως Καθοριστικοί Παράγοντες στο Παιχνίδι των Παιδιών**

Αφού λοιπόν είδαμε τις τάσεις που κυριαρχούν στις πρώτες επιλογές των παιδιών στο παιχνίδι τους με τις κούκλες, θα εξετάσουμε αν και κατά πόσο το φύλο και η εμφάνιση της κούκλας επηρεάζει το παιχνίδι των παιδιών με αυτές. Πιο συγκεκριμένα θα εξετάσουμε τη σημασία του φύλου και της εμφάνισης τόσο στο παιχνίδι των παιδιών με τις «βιομηχανικές» κούκλες όσο και στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες.

##### **9.4.1. Το Φύλο και η Εμφάνιση της Κούκλας στο Παιχνίδι με τις Βιομηχανικές Κούκλες**

Παρατηρώντας κανείς τις ενήλικες βιομηχανικές κούκλες, όπως η κούκλα δράσης αρσενικού φύλου *Actionman* και η κούκλα μόδας θηλυκού φύλου *MyScene*, καταλαβαίνει ότι είναι κούκλες με τέλεια ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Επιπλέον οι κούκλες αυτές συνοδεύονται με ρούχα, αξεσουάρ, εξοπλισμό κ.α. που ολοκληρώνουν την εμφάνισή τους αλλά και τον χαρακτήρα τους. Όμως όπως έχουμε αναφέρει εκτός από αυτά που περικλείονται στο κουτί των κούκλων αυτών όταν αγοράζονται, υπάρχει και ένα σύνολο από παιδικά τηλεοπτικά προγράμματα, ταινίες, διαφημίσεις, περιοδικά και dvd που προβάλλουν συγκεκριμένους χαρακτήρες στα πρόσωπα των κούκλων αυτών.

Άραγε όλο αυτό το σενάριο που υπάρχει πίσω από τις βιομηχανικές κούκλες με τη συγκεκριμένη μορφή και εμφάνιση επηρεάζει το παιχνίδι των παιδιών; Σε ποιο βαθμό τα παιδιά που κρατούν στα χέρια τους την κούκλα δράσης *Actionman* χρησιμοποιούν τον πολεμικό της εξοπλισμό με ανάλογο τρόπο στο παιχνίδι τους; Σε ποιο βαθμό τα παιδιά που κρατούν στα χέρια τους την κούκλα μόδας *MyScene* χρησιμοποιούν τα διάφορα αξεσουάρ της εμφάνισής της με ανάλογο τρόπο στο παιχνίδι τους;

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών του δείγματός μας με τις κούκλες είδαμε ότι για ένα μεγάλο μέρος αυτών η εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας έχει ιδιαίτερη σημασία και επηρεάζει τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα διαπιστώσαμε ότι ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών, επηρεασμένα από την πολεμική εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου *Actionman*, στο παιχνίδι τους της έδωσαν τον ρόλο του πολεμιστή βάζοντάς την να χρησιμοποιεί τα όπλα της, να βγάζει πολεμικές κραυγές, να κάνει πολεμικές φιγούρες κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε δυο χαρακτηριστικά παραδείγματα από το παιχνίδι δυο αγοριών και το παιχνίδι δυο κοριτσιών.

«**NA3**- Πουχ! (πυροβολάει με το όπλο του)

**NA2**- Ωχ μια πιστόλα που έχεις κύριε. Θα με λένε εμένα... πως θα με λένε... θα με λένε εμένα Χρυσομαλλούσα, εσένα;

**NA3**- Αξιονμαν.

**NA2**- Άξιονμαν;

**NA3**- Ναι γιατί κοίτα κόλπα που κάνω (κάνει η κούκλα του μια τούμπα στον αέρα)

**NA2**- Και εγώ κοίτα τι μπορώ να κάνω, μπορώ αυτό (τινάζει δεξιά αριστερά τα μαλλιά της κούκλας του στον αέρα) Το πιο πανεύκολο μπορώ να κάνω, τώρα μπορώ να κάνω και κάτι άλλο. (αρχίζει να βγάζει το σακάκι που φοράει η κούκλα του)

**NA3**- Φύγε! (συνεχίζει να πηδάει στον αέρα) Για! Χα!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK2**- Θα λέγε θα την αγαπούσες την γυναίκα σου και δεν θα της έκανες τον κακό.

**NK3**- Θα σκότωσα την κούκλα;

**NK2**- Όχι.

**NK3**- Λέει θα την σκότωσα. Ε, γιατί; Και θα μου έπιανες και αυτό. (δείχνει το βέλος του)

**NK2**- (κινεί την κούκλα της προς το παγκάκι για να αποφύγει το βέλος)

**NK3**- Ε! Πάνω στο τραπέζι όχι στο παγκάκι (πετάει το βέλος και αυτό πέφτει στο πάτωμα) Ω! Πιάσ' το μου.

**NK2**- (ψάχνει το βέλος στο πάτωμα) Που πήγε;

**NK3**- Να το από κάτω από εκεί.

**NK2**- (φέρει το βέλος)

**NK3**- (παίρνει το βέλος και το τοποθετεί πάλι στο όπλο της κούκλας) Να τώρα να σκοτώσω το χέρι μου;

**NK2**- Θα λέγε ότι τώρα οι κούκλες σιγά σιγά τη φίλαγε ο άντρας της, θα ήταν πολύ όμορφη.

**NK3**- Α! (ασχολείται με το όπλο της κούκλας της κάνοντας ότι πυροβολάει την ίδια την NK3)

**NK2**- Κυρία μέλισσα δεν έχεις ρωτήσει όπως πως τις λένε τις κούκλες μας.

**NK3**- (μιλάει με βαριά και άγρια φωνή μια ξένη γλώσσα που έχει δημιουργήσει η ίδια)

**KB**- Πως λένε τις κούκλες σας;

**NK2**- Εμένα τη λένε Ηλιάνα.

**NK3**- Εμένα τον λένε κύριο Μπαί-μπαί-μπαί. Α! Όχι τον λένε κύριο Πιστολά, γιατί έχει πιστόλια, πιστόλα και σπαθί. Πούφ! (κάνει το ήχο του πυροβολισμού και η κούκλα της πέφτει στο πάτωμα, δηλαδή στο επίπεδο το τραπέζιού) Τον σκοτώσανε!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Διαπιστώσαμε επίσης ότι ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών, επηρεασμένα από την μοντέρνα εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας Θηλυκού φύλου MyScene, στο παιχνίδι τους της έδωσαν το ρόλο της καταναλώτριας η οποία φοράει όμορφα ρούχα, παπούτσια και αξεσουάρ, πάει βόλτα για ψώνια, στην τράπεζα, για καφέ κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (4 κορίτσια, 1 αγόρι) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (50% κορίτσια, 12,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK1** - Θες να πάμε στην καφετέρια;

**NK4**- Εγώ θέλω να πάω στην πιπίλα. Ε... στην καφετέρια καλύτερα πάμε.

**NK1**- Όχι εγώ καλύτερα να πάω σπίτι να αλλάξω ρούχα και μετά έρχομαι.

**NK4**- Κι εγώ το ίδιο.

**NK1**- Να βάλω καινούρια παπούτσια γιατί άμα τα ξεχάσω... Θα τα αφήσω σπίτι καλύτερα να βγω έξω ξυπόλυτη. Εσύ μην τα βγάλεις.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NA2**- Καλά λοιπόν θα λέμε την ιστορία μας. Εγώ θα τη λέω. Μια φορά και έναν καιρό περπατούσε στο δάσος μια κοπέλα με κάτι πανέμορφες μπότες. Δε θα είχε μπότες αυτή η κοπέλα;

[...]

**NK2**- Μια φορά και έναν καιρό θα ήταν μια όμορφη κοπέλα που θα περπατούσε στο δάσος και μια μέρα είχε πάει ο καλός της και την είχε...» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NA2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Όμως εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι παρόλο που η εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας επηρεάζει το παιχνίδι των παιδιών οι δράσεις τους δεν παύουν να εμπλουτίζονται και με τις δικές τους άμεσα ή έμμεσα βιωμένες εμπειρίες (όπως παρατηρήσαμε και στο Υποκεφάλαιο 8.5.). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από την ατομική συνέντευξη με το υποκείμενο NK2 όπου το κορίτσι αυτό στα πλαίσια της περιγραφής των πλεονεκτημάτων της βιομηχανικής κούκλας Actionman σε σύγκριση με την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου μας είπε:

-Άμα σου έλεγα να διαλέξεις από αυτές τις δυο κούκλες, ποια θα προτιμούσες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 2<sup>ο</sup> ζευγάρι κούκλων: Βιομηχανική αρσενικού φύλου

- Χειροποίητη αρσενικού φύλου)

-(δείχνει την Βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου)

-Αυτό το αγόρι; Γιατί το προτιμάς αυτό το αγόρι;

-Επειδή μ' αρέσει.

-Τι σου αρέσει περισσότερο σ' αυτόν;

-Σ' αυτόν; Που έχει όμορφα ρούχα.

-Τι σου αρέσει στα ρούχα του;

- Όλα μου αρέσουν.
- Δηλαδή;
- Αυτός; Κι αυτός φόρεμα φοράει; Αφού είναι αγόρι αυτός.
- Σε τι διαφέρει αυτή η κούκλα μ' αυτή;
- Επειδή αυτή η κούκλα βγάζει τα σκουπίδια ενώ αυτή όχι.
- Βγάζει τα σκουπίδια;
- Ναι.
- Τι εννοείς βγάζει τα σκουπίδια;
- Αφού έχω δει και αυτοί που βγάζουν τα σκουπίδια είναι έτσι ντυμένοι.
- Α επειδή έχει κίτρινο στην μπλούζα του;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΚ2)

Το κορίτσι αυτό λοιπόν μας λέει για τον Actionman ότι έχει το προτέρημα να βγάζει τα σκουπίδια. Ρωτώντας το παιδί πως το γνωρίζει αυτό, μας είπε ότι το ξέρει διότι φοράει κίτρινο γιλέκο, όμοιο με αυτό που έχει δει να φοράνε οι άνθρωποι που μαζεύουν τα σκουπίδια. Παρατηρούμε λοιπόν ότι τα βιώματα των παιδιών αναπαριστώνται και προβάλλονται με διάφορους τρόπους μέσα από το παιχνίδι τους. Έτσι οι εμπειρίες των παιδιών εμπλουτίζουν την προκαθορισμένη και δομημένη μορφή της βιομηχανικής κούκλας.

Επιπλέον θελήσαμε να δούμε κατά πόσο είναι διαπραγματεύσιμο το φύλο στις κούκλες αυτές. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι το φύλο στις κούκλες αυτές δεν είναι καθόλου διαπραγματεύσιμο αφού και τα 8 παιδιά του δείγματός (100% του συνόλου) δεν αμφισβήτησαν καθόλου τα φύλα των βιομηχανικών κούκλων ούτε θέλησαν να τα προσαρμόσουν διαφορετικά στο παιχνίδι.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η περίπτωση του αγοριού ΝΑ4 ο οποίος στα πλαίσια της ατομικής συνέντευξης μας δήλωσε ότι δεν παίζει καθόλου με κούκλες κορίτσια γιατί ο ίδιος είναι αγόρι. Όμως στο Β' Μέρος της έρευνας, στις παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις με το αγόρι ΝΑ1 και το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων όπου αναγκαστικά πήρε τη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου παρατηρήσαμε ότι παρ' όλη τη δυσарέσκείά του δεν μπήκε στη διαδικασία να προσδιορίσει την κούκλα του ως αγόρι αλλά την χρησιμοποίησε όπως όριζε η άκρως γυναικεία της εμφάνιση. Παραθέτουμε ένα απόσπασμα από τις παιχνίδια τους.

«**ΝΑ4**- Το κορίτσι πάει σπίτι.

**ΝΑ1**- Εγώ ήδη πήγα σπίτι. (πετάει το βέλος από το όπλο της κούκλας του και γελάει)

**ΝΑ4**- Τι έπαθες;

**ΝΑ1**- Τίποτα.

**ΝΑ4**- Θεε να πάμε σπίτι να φας κάτι;

**ΝΑ1**- Εγώ τώρα ήδη είμαι σπίτι.

**ΝΑ4**- Δεν είσαι σπίτι.

**ΝΑ1**- (πετάει ξανά το βέλος και σηκώνεται να το πιάσει)



**NA4-** Πάω να φάω. (Πηγαίνει στην άλλη μεριά του τραπέζιου και επιστρέφει)  
Άντρα μου έφαγα.

**NA1-** Ναι τώρα εγώ πηγαίνω στο κρεβάτι να ξαπλώσω. (προσπαθεί να βγάλει τις μπότες της κούκλας)

**NA4-** Και εγώ πάω να κοιμηθώ. (η κούκλα ξαπλώνει στο τραπέζι)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA4 και NA1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Από τις δράσεις των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες διαπιστώσαμε επίσης ότι σε κάποιες περιπτώσεις υπήρχαν προβλήματα με το φύλο της κούκλας, έτσι δυσκολεύονταν και στην διαπραγμάτευση των ρόλων στο παιχνίδι. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά προσχολικής ηλικίας (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Σε αυτές τις περιπτώσεις τα παιδιά διαφωνούσαν στο ποιος από τους δυο θα πάρει την κούκλα που και οι δυο επιθυμούν ή ζητούσαν επίμονα από το ζευγάρι τους να ανταλλάξουν κούκλες. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK2-** Τώρα είναι σειρά μου να πάρω την κούκλα.

**NA2-** Μασσα... (τραβάει την κούκλα) Λοιπόν τώρα ας πάμε στο σπίτι μας...

**NK2-** Μα πότε θα μου δώσεις αυτή την κούκλα;

**NA2-** Θέλω να την έχω λίγο. Τώρα ας πάμε στο σπίτι μας γιατί βραδιάζει σε λίγο.

**NK2-** Κυρία μέλισσα ο (NA2) δεν μου δίνει λίγο αυτή την κούκλα.

**NA2-** Κυρία μέλισσα θέλω να την έχω και εγώ λίγο την κούκλα.

**NA2-** Εντάξει μετά όμως θα την ξαναπάρω; [...] Μμμ... εντάξει... (φαίνεται να μην του αρέσει η απόφαση της KB)

**NK2-** Τώρα είναι η σειρά μου να πάρω πρώτη το κορίτσι και ο (NA2) το αγόρι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

#### **9.4.2. Το Φύλο και η Εμφάνιση της Κούκλας στο Παιχνίδι με τις Χειροποίητες Κούκλες**

Οι «χειροποίητες» κούκλες του κουκλοθέατρου παρόλο που έχουν κάποια χαρακτηριστικά με τα οποία θα μπορούσε κάποιος να προσδιορίσει το φύλο τους, δεν είναι γνωστές-δημοφιλείς κούκλες στα παιδιά με συνέπεια να πρέπει να δομήσουν τα ίδια εξ'ολοκλήρου τον χαρακτήρα τους.

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών του δείγματός μας με τις κούκλες είδαμε ότι για ένα μεγάλο μέρος αυτών η εμφάνιση της χειροποίητης κούκλας δεν προσδίδει στην κούκλα κάποιο ιδιαίτερο χαρακτήρα ώστε να επηρεάζει τις αφηγηματικές τους δράσεις στο παιχνίδι στο βαθμό που αυτό συμβαίνει με τις δημοφιλείς βιομηχανικές κούκλες.

Πιο συγκεκριμένα διαπιστώσαμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών, στο παιχνίδι τους με την χειροποίητη κούκλα που ορίσαμε ως αρσενικού φύλου, της έδωσαν τον ρόλο του συντρόφου του κοριτσιού (την αγκαλιάζει, την φιλάει, την παντρεύεται). Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικά παραδείγματα.

**«NK3- Γεια σου!**

**NA3- Παντρευόμαστε. Μουτς!**

**NK3- Δεν φιλιόμαστε έτσι, εσύ θα κάνεις έτσι (ανοίγει το στόμα της)**

**NA3- (η κούκλα του πλησιάζει την κούκλα της NK3 και αυτός ανοίγει το στόμα του)**

**NK3- Κάνε έτσι (του δείχνει πως θα ανοίξει το στόμα του) Μουτς! Μουτς! Μουτς! (οι δυο κούκλες φιλιούνται)**

**NA3- Ε! Με πάτησες κάτω, εντάξει, εντάξει!**

**NK3- Τον φίλησα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» και το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)**

Όμως (όπως είδαμε και στο υποκεφάλαιο 8.4.) τόσο στις δράσεις με τη χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου, όσο και στις δράσεις με την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου βλέπουμε ότι ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών δίνει τους ρόλους του καταναλωτή (κάνει αγορές, πηγαίνει διακοπές, διασκεδάζει και καταναλώνει υλικά αγαθά) αλλά και του ασθενή (δεν νιώθει καλά, είναι άρρωστη, έχει χτυπήσει, έχει πεθάνει, χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή κ.τ.λ.) Αυτοί οι ρόλοι όμως δεν φαίνεται να σχετίζονται τόσο με την εμφάνιση και το φύλο των κούκλων αλλά με την έκφραση προσωπικών εμπειριών και βιώματα των παιδιών.

Με άλλα λόγια φαίνεται ότι η εμφάνιση και οι προσφερόμενες δυνατότητες των χειροποίητα κατασκευασμένων κούκλων δεν ευνοούν το έντονα πολεμικό και βίαιο παιχνίδι αλλά ούτε τις έντονες φυλετικές διαφοροποιήσεις, έτσι τα παιδιά κινούνται γύρω από την ίδια θεματολογία χωρίς πρόβλημα και παρατηρούμε έναν αυξημένο βαθμό αλληλεπίδρασης μεταξύ τους.

Επιπλέον ιδιαίτερο ενδιαφέρον εντοπίζουμε στο ότι συχνά τα φύλα στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες είναι διαπραγματεύσιμα, γεγονός που έχει ως συνέπεια να διαπραγματεύονται και τους ρόλους της κούκλας στο παιχνίδι. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 5 παιδιά προσχολικής ηλικίας (2 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 62,5% του συνόλου (25% κορίτσια, 37,5% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παραδείγματα από το παιχνίδι δυο κοριτσιών με το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων. Εδώ παρατηρούμε ότι ανάλογα με τις ανάγκες του παιχνιδιού οι κούκλες αναλαμβάνουν

διαφορετικούς ρόλους, οι οποίοι πολλές φορές δεν συμβαδίζουν με το φύλο που έχουμε ορίσει εμείς στις κούκλες αυτές.

«**NK1** - Πες μου το, θα πάμε σχολείο; Πες μου το.

**NK4** - Θα πάμε σχολείο.

**NK1** - Πες μου μαμά θα πάμε σχολείο; Εγώ είμαι η μαμά. Της το λες.

**NK4** - Θα πάω μαμά σχολείο με τον αδερφούλη;

**NK1** - Ε... ναι.

**NK4** - Και ποιος θα είναι ο αδερφός;

**NK1** - Αυτός, απλώς αλλάξαμε λίγο να είμαι και λίγο η μαμά.

[...]

**NK1** - Μουτς, μουτς, μουτς, κορίτσι μου ξύπνα.

**NK4** - Ε!

**NK1** - Δεν είναι ο αδερφός είναι ο θείος.

**NK4** - Στα ψέματα;

**NK1** - Στα αλήθεια.

**NK4** - Εσύ θα ήσουνα ή εγώ;

**NK1** - Εγώ είμαι ο θείος, νυστάζω κιόλας.

**NK4** - Α ρε θείε γιατί με ξυπνάς τόσο νωρίς;

**NK1** - Ουφ ξέρεις τι έχεις σήμερα;

**NK4** - Αδερφούλη ξύπνα. Μαμά θα πάμε σχολείο με τον αδερφό;

**NK1** - Ναι.

**NK4** - Αδερφέ ξύπνα!

[...]

**NK1** - Έχω πεθάνει. Θα μεταμορφώθηκα σε μια γιαγιούλα. Ωχ χαίρω πολύ.

**NK4** - Αδερφούλη έγινες μια γιαγιά.

**NK1** - Δεν το πιστεύω έγινα μια γιαγιούλα.

**NK4** - Εγώ είμαι η αδερφή σου.

**NK1** - Δεν σε θυμάμαι.

**NK4** - Θυμάσαι που ήμασταν μικρά παιδάκια; Και εγώ είμαι τώρα παππούς.

**NK1** - (γελάει) Η κοπέλα είναι παππούς.

**NK4** - Εσύ είσαι παππούς και εγώ γιαγιά. Ωχ πέθανα και γω.

**NK1** - Και κρύωσα εγώ και τυφλώθηκα.

**NK4** - Ατσού! Και εγώ τυφλώθηκα.

**NK1** - (χασμουριέται) Αχ νυστάζω.

**NK4** - Δεν μπορώ να σηκωθώ... και σηκώθηκα... και έκανα μια βουτιά.

**NK1** - Δεν μπορώ να δω τίποτα.

**NK4** - Εγώ όμως μπορώ γιαγιά μου, εγώ είμαι η εγγονή σου.

**NK1** - Ωχ δεν μπορώ να δω κανέναν.

**NK4** - Να 'μαι γιαγιά. (σκύβει από πάνω της)

**NK1** - Δεν σε θυμάμαι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NK1** και **NK4** με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» και το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

### 9.4.3. Βία και Πολεμικές Δράσεις στο Παιχνίδι των Κοριτσιών

Όπως είδαμε και παραπάνω η εμφάνιση της κούκλας και οι προσφερόμενες δυνατότητες που αυτή έχει επηρεάζει τον τρόπο που δρουν στην πλειοψηφία τους τα παιδιά του δείγματός μας. Και σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνουν κάποιες παρατηρήσεις που σχετίζονται με το παιχνίδι των παιδιών με κούκλες του αντίθετου φύλου. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι τα κορίτσια είναι περισσότερο εξοικειωμένα και φαίνεται να διασκεδάζουν περισσότερο το παιχνίδι με μια αγορίστικη κούκλα και τα όπλα της απ' ό,τι τα αγόρια με μια κοριτσίστικη κούκλα και τα αξεσουάρ της.

Όμως αυτό που έχει πολύ ενδιαφέρον και σχετίζεται με την εμφάνιση της «βιομηχανικής» κούκλας αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) είναι ότι αυτή επηρεάζει όχι μόνο το παιχνίδι των αγοριών αλλά και των κοριτσιών του δείγματός μας. Στο μεγαλύτερο ποσοστό τους λοιπόν τα κορίτσια του δείγματός μας (37,5% του συνόλου) όταν κρατούν στα χέρια τους μια κούκλα δράσης κάνουν χρήση του πολεμικού εξοπλισμού της. Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων δράσεων.

**NK4-** Μα αυτό πως μπαίνει, που μπαίνει το σπαθί; Κυρία που μπαίνει το σπαθί;

**NK1-** Α ξέρω που μπαίνει, α κατάλαβα εδωπέρα. Όχι δεν μπαίνει. Εδωπέρα να. Σπαθάρα που 'χει!

**NK4-** Αυτό είναι πιστόλα.

**NK1-** Μην ξανακαραμπινίσεις άκουσες! Καλά караμπίνισε μόνο εδώ κάτω στα χέρια (βάζει το χέρι της).

**NK4-** Ψηλά τώρα τα χέρια.

**NK1-** Καραμπίνισε την γυναίκα να ξυπνήσει.

**NK4-** Εντάξει (βάζει το βέλος στο όπλο και πατάει τη σκανδάλη).

[...]

**NK1-** Αυτός ξέρεις γιατί δε φοράει παντελόνι; Γιατί πάει στον πόλεμο.

**NK4-** Ποιος;

**NK1-** Αυτός. Και θα του παίξω καμία караμπίνα και θα το σκοτώσω.

**NK4-** Εμένα;

**NK1-** Όχι άλλους κακούς.

**NK4-** Εδώ λέει θα ήταν ο κακός και εγώ λέει θα κρυβόμουνα να μην με σκοτώσει.

**NK1-** Τώρα θα του δείξω εγώ του κακού. Τώρα θα του δείξω, τώρα! Ένα δυο τρία προσοχή! Πουχ! (σκύβει και πυροβολεί)

**NK4-** Εκεί είναι ο κακός;

**NK1-** Ναι είναι τόσο μικρούλης, είναι που του έκανα μαγικά.

**NK4-** Τον σκότωσες ή του έκανες μαγικά;

**NK1-** (Πυροβολεί ξανά) Φοβήθηκε η (NK4).

**NK4-** Δεν φοβήθηκα, έκανα αυτό. Μπορείς; Ε;

**NK1-** Ναι.

**NK4-** Μόνο μην γκρεμιστείς χάμες.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NK3-** [...] με αυτό το πυροβολάω (δείχνει το όπλο που πετάει η κούκλα της τα βέλη).

**NK2-** Με ποιο;

**NK3-** Με αυτό, εσύ δεν έχεις τέτοιο στην κοπέλα και αυτό σκοτώνει κάποιους ανθρώπους κακούς. (πετάει ξανά το βέλος και τρέχει πέρα από το τραπέζι να το πιάσει)

**NK2-** Μα αγάπη μου μη! Έλα εδώ.

**NK3-** Σκότωσα έναν άνθρωπο αγάπη μου. Τον σκέπασα γιατί είναι κάτω ο άνθρωπος. Α βοήθεια!»

(παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Παρατηρούμε λοιπόν ότι το παιχνίδι των κοριτσιών με τις «βιομηχανικές» κούκλες δράσης όπως ο Actionman έχει παρόμοιες αφηγηματικές δράσεις με αυτές των αγοριών, με το στοιχείο των βίαιων δράσεων να αποτελεί βασικό κομμάτι στο παιχνίδι τους.

Εδώ θα θέλαμε να κάνουμε ένα ευρύτερο σχόλιο-παρατήρηση γύρω από τα «κοριτσίστικα» βιομηχανικά παιχνίδια σήμερα. Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι το στοιχείο της δράσης αποτελεί ένα από τα νέα χαρακτηριστικά της κούκλας για κορίτσια. Παραθέτουμε λόγου χάρη τη νέα ιστορία της εταιρίας Mattel για την κούκλα Barbie που έχει τίτλο «Barbie και οι Τρεις Σωματοφύλακες: Όλες για Μια», η οποία κυκλοφόρησε σε ταινία, σε περιοδικό και χρωμοσελίδες προωθώντας τη νέα αυτή κούκλα η οποία έχει την ικανότητα να μεταμορφώνεται η εμφάνισή της και το αστραφτερό της φουστάνι να γίνεται μια κάπα πολεμιστή. Στην ιστορία αυτή λοιπόν το κορίτσια σωματοφύλακες μεταμορφώνονται, φορούν μάσκες, παίρνουν τα σπαθιά και τα γκλάμουρ άλογά τους για να σώσουν τον πρίγκιπα Λουί που κινδυνεύει από τον κακό αντίζηλό του. Συνεπώς φαίνεται ότι η δράση και η βία για την υπεράσπιση του καλού συνοδεύει την όμορφη και εντυπωσιακή εμφάνιση των γυναικείων αυτών προτύπων. Πρότυπα δηλαδή που για χρόνια ακολουθούσαν το «αγορίστικο» παιχνίδι σήμερα αρχίζουν να προβάλλονται και στα «κοριτσίστικα» παιχνίδια.

#### 9.4.4. Τρυφερές Στιγμές και Γαμήλιες Τελετές στο Παιχνίδι των Αγοριών

Όπως στις παρατηρήσεις που έγιναν παραπάνω και αφορούσαν το παιχνίδι των κοριτσιών που δεν ακολουθεί τα γνωστά έως τώρα γυναικεία πρότυπα, έτσι και εδώ μπορούμε να πούμε ότι κάτι παρόμοιο εντοπίζουμε και στο παιχνίδι των αγοριών.

Πιο συγκεκριμένα παρατηρήσαμε ότι ένα ποσοστό των αγοριών εκτός από τις βίαιες δράσεις της κούκλα τους, εκτός από τις άλλου είδους συγγενικές σχέσεις που ανέπτυξαν οι κούκλες τους, κάποια στιγμή αναφέρθηκαν στην σύζευξη των κουκλών αντίθετου φύλου είτε με γάμο, είτε με κάποιες τρυφερές κινήσεις όπως αγκαλιές και φιλιά. Ένα ποσοστό λοιπόν από τα αγόρια του δείγματός μας (25% του συνόλου) επιδιώξαν στο παιχνίδι τους το πάντρεμα της κούκλας τους με την κούκλα του αντίθετου φύλου. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Θα κάναμε τον γάμο μας (πλησιάζει με την κούκλα του την κούκλα του **NA2** και την φιλάει)

**NA2**- Όχι εγώ θα ετοιμαστώ σε δυο λεπτά.

**NA3**- Εγώ θα πάω να κοιμηθώ, θα βγάλω και τη ζώνη.

**NA2**- Έλα τώρα ας παντρευτούμε μια φορά και θα πάρουμε τις άλλες κούκλες. Έλα να παντρευτούμε, πάμε από εκεί να παντρευτούμε. Θα είχαμε λέει παντρευτεί.

**NA3**- Ναι γιατί θα τους σκότωσα όλους.

**NA2**- Όμως πρέπει να την φιλήσεις την κοπέλα σου που είναι ακόμα πεθαμένη. Θα την είδες την κοπέλα σου πεθαμένη κοιμισμένη και θα της έδωσες ένα φιλί και θα ζωντάνεψε και θα παντρευτήκατε.

**NA3**- Μουτς! (Πλησιάζει με την κούκλα του και φιλάει την κούκλα του **NA3**)

**NA2**- Ας αποχαιρετιστούμε τώρα!

**NA3**- Γεια!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων **NA2** και **NA3** με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

#### 9.4.5. Τα Ονόματα που Δίνουν τα παιδιά στις Βιομηχανικές και στις Χειροποίητες κούκλες

Η εμφάνιση, το φύλου αλλά και ο δομημένος-προκατασκευασμένος ή όχι χαρακτήρας της κούκλας φαίνεται να έχουν κάποια σημασία και στην ονομασία που δίνουν τα παιδιά στις κούκλες τους. Παραθέτουμε τον πίνακα με τα ονόματα που έδωσαν τα παιδιά του δείγματός μας στο παιχνίδι τους με τις «βιομηχανικές» και τις «χειροποίητες» κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου.

**Πίνακας 24.** Τα ονόματα που έδωσαν τα παιδιά στο παιχνίδι τους με τα ζευγάρια των «βιομηχανικών» και των «χειροποίητων» κούκλων.

Ονόματα «Βιομηχανικών» Κούκλων		Ονόματα «Χειροποίητων» Κούκλων	
Θηλυκού Φύλου	Αρσενικού Φύλου	Θηλυκού Φύλου	Αρσενικού Φύλου
Μαρία	Ήρωας του Σκοτωμού	Ευαγγελία	Ντομινίκ
Δέσποινα	Καλός Πρίγκιπας	Αστεροπούλου	Χιονάτη
Ανελίζ	Νίκος	Γωγώ	Βαγγέλης
Λιάνα	Κύριος Πιστόλας	Λιάνα	Μαρία
Κατερίνα	Μανώλης	Κατερίνα	Αλέξα
Θαμπελίνα	Ηρακλής	Ωραία Κοιμωμένη	Κώστας
Bratz	Actionman		Γιώργος
Χρυσομαλλούσα	Ίαν		

Από τον παραπάνω πίνακα μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι στις βιομηχανικές κούκλες δίνονται ονόματα που έχουν να κάνουν με επώνυμα προϊόντα, όπως είναι «Bratz», «Θαμπελίνα», «Ανελίζ», «Λιάνα» και «Actionman». Επιπλέον παρατηρούμε ότι στις βιομηχανικές κούκλες αρσενικού φύλου αποδίδονται και ονόματα που σχετίζονται με τις βίαιες δράσεις και τις πολεμικές τους ικανότητες, τέτοια ονόματα είναι «Ήρωας του Σκοτωμού», «Κύριος Πιστόλας», «Ηρακλής», «Actionman».

Από την άλλη βλέπουμε ότι τα ονόματα που αποδίδουν στις χειροποίητες κούκλες τους τα παιδιά είναι περισσότερο συμβατικά αν και εδώ βλέπουμε ότι υπάρχουν επιρροές από παραμύθια, όπως είναι «η Ωραία Κοιμωμένη» και η «Χιονάτη». Επίσης ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι αρκετά ήταν τα παιδιά που στην χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου έδωσαν γυναικείο όνομα όπως «Μαρία», «Αλέξα» και «Χιονάτη» θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να διαπραγματευτούν το φύλο της κούκλας αυτής.

Επίσης αξίζει να σημειώσουμε ότι κάποια από τα ονόματα που έχουν χρησιμοποιήσει τα παιδιά του δείγματός μας για να ονοματίσουν τις κούκλες στο παιχνίδι τους τα εντοπίζουμε σε παιδικά κινούμενα σχέδια, αυτά είναι:

1. Η Ανελίζ - Στην ταινία «Η Barbie Βασιλοπούλα και Χωριατοπούλα» στον διπλό ρόλο της Πριγκίπισσας Ανελίζ και της χωριατοπούλας Έρικα. Δύο κορίτσια με εντελώς αντίθετες ζωές, αλλά με ίδια όνειρα και προσδοκίες!
2. Η Λιάνα και η Αλέξα - Στην ταινία «Η Barbie και το Διαμαντένιο κάστρο» Η Barbie μαζί με την καλύτερη της φίλη, την Τερέζα διηγούνται ένα παραμύθι. Οι ηρωίδες της ιστορίας τους, η Λιάνα και η Αλέξα είναι δύο φίλες που ζουν μια ευτυχισμένη ζωή και μοιράζονται τα πάντα. Μια μέρα όμως οι ζωές τους αλλάζουν όταν τους χαρίζουν ένα μαγεμένο καθρέφτη και ανακαλύπτουν ένα κορίτσι που βρίσκεται παγιδευμένο μέσα σε αυτόν. Για να

σώσουν την καινούργια τους φίλη, η Λιάνα και η Αλέξα θα ταξιδέψουν μέχρι το πανέμορφο και καλά κρυμμένο Διαμαντένιο Κάστρο, όπου θα ζήσουν μια επικίνδυνη περιπέτεια που θα δοκιμάσει τη φιλία τους.

3. Η Θαμπελίνα - Στην ταινία «Η Barbie παρουσιάζει τη Θαμπελίνα» Η μικρή Θαμπελίνα ζει αρμονικά στο μαγικό κόσμο των Λουλουδομωρών που βρίσκεται κρυμμένος βαθιά σε κήπους και αγριολούλουδα. Ένα κακομαθημένο κορίτσι, όμως, η Μακένα, αλλάζει όλη της τη ζωή, καθώς κόβοντας μερικά αγριολούλουδα μεταφέρει τη Θαμπελίνα μαζί με δυο ακόμη μικρές της φίλες σε ένα πολυτελές διαμέρισμα στο κέντρο της πόλης. Εκεί, η Θαμπελίνα ανακαλύπτει ένα σχέδιο καταστροφής του μαγικού κόσμου της, για να χτιστεί στη θέση του ένα μεγάλο εμπορικό κέντρο.

4. Η Bratz - Στις ταινίες «Bratz: Η Μαγεία της τζίνι», «Bratz: Μαγικές Δυνάμεις», «Bratz: Όλα για το Χορό», «Bratz: Πάθος για τη Μόδα» κ.α.

5. Ο Actionman - «Η Επίθεση των Ρομπότ», «Η Δράση Αρχίζει», «Actionman X Missions» κ.α.

6. Η Χρυσομαλλούσα - Στην ταινία «Η Χρυσομαλλούσα και τα Τρία Αρκουδάκια»

7. Ο Ηρακλής- Στην ομώνυμη ταινία της Disney ο ημίθεος Ηρακλής εφοδιασμένος με τη σούπερ δύναμή του, ξεκινά το μακρύ δρόμο περιπετειών για να αποδείξει την πραγματική του αξία στον πατέρα του αλλά και πατέρα όλων των θεών, Δία.

Καταλήγοντας θα πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι πολύ ενδιαφέρον το γεγονός ότι τα παιδιά ταυτίζουν τις κούκλες τους με τους ήρωες των κινουμένων σχεδίων δίνοντας τους τα ονόματά τους και αναπαράγοντας τις δράσεις τους, επαληθεύοντας για μια ακόμη φορά τους τρόπους έμμεσης προώθησης προτύπων και την ιδιαίτερη επιρροή αυτών στο παιχνίδι των παιδιών και στις αφηγηματικές τους δράσεις. Παραθέτουμε δυο χαρακτηριστικά παραδείγματα:

«**NK2**- Εγώ έχω πάρει αυτή που τη λένε Λιάνα, εσύ αυτή που τη λένε Αλέξα.

**NA2**- Εντάξει θα είχαμε γνωριστεί εμείς και θα ζούσαμε σε ένα μαγικό κόσμο.

**NK2**- Ακόμα δεν έχουμε γνωριστεί. Μα τώρα έχουμε αλλάξει ονόματα.

**NA2**- Εμένα θα με λένε Λιάνα.

**NK2**- Εμένα είπαμε, εσένα σε λένε Αλέξα.

**NA2**- Εντάξει. Για να δω το φόρεμά της πόσο μεγάλο είναι... ουάου πολύ μεγάλο είναι. Δεν ετοιμάστηκα ακόμα εγώ για να γνωριστούμε.

**NK2**- Τώρα θα είμαστε έτοιμες.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NK2 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NA3**- Πως σε λένε;

**NK3**- Μουτς! (η κούκλα της δίνει ένα φιλάκι στην κούκλα του NA3) Εμένα με λένε... κυρία... κυρία Κατερίνα.



**NA3**- Εμένα με λένε Άξιονμαν.  
**NK3**- Άξιονμαν; Κυρία τι είναι το Άξιονμάν;  
**KB**- Η κυρία σας δεν είναι εδώ, μήπως ρωτάς την μελισσούλα;  
**NK3**- Ναι!  
**KB**- Δεν ξέρω για ρώτα τον (NA3).  
**NK3**- Τι είναι το Άξιονμάν;  
**NA3**- Το έχω στο DVD μου, είναι ο Άξιονμαν...  
**NK3**- Μουτς! (η κούκλα της δίνει πάλι φιλάκι στην κούκλα του NA3) Τη φίλησε.  
**KB**- Μάλλον ο ίδιος θα μπορεί να σου πει τι ακριβώς είναι ο Άξιονμαν. Ρώτησέ τον τι κάνει στη ζωή του.  
**NK3**- Τι κάνεις;  
**NA3**- Έχω ένα μαχαίρι και ένα πιστόλι και σκοτώνω τα ζώα, τους κακούς...  
**NK3**- Για σφάξε με.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι το όνομα που δίνουν τα παιδιά στις κούκλες τους περιλαμβάνει και ένα σύνολο από χαρακτηριστικά αφού μέσα από αυτό προσδιορίζουν το φύλο της κούκλας αλλά και συχνά προϊδεάζουν με κάποιο τρόπο τον συμπαίκτη τους για τις δράσεις που θα ακολουθήσουν. Επιπλέον όταν το όνομα που δίνουν τα παιδιά στην κούκλα τους είναι το όνομα ενός διάσημου ήρωα των κινουμένων σχεδίων ή της τηλεόρασης ή των παραμυθιών, τότε αυτομάτως και τα δυο παιδιά αναγνωρίζουν και με ευκολία αποδίδουν στην κούκλα τον χαρακτήρα που άλλοι έχουν δημιουργήσει γι' αυτούς.

### **9.5. Το Παιχνίδι των Υποκειμένων με το Ίδιο και το Αντίθετο Φύλο**

Σε αυτό το σημείο των αποτελεσμάτων μας θα θέλαμε να παραθέσουμε κάποια ακόμα χαρακτηριστικά στοιχεία που εντοπίζουμε μέσα από τις αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες στο Β' Μέρος της έρευνάς μας. Αυτά τα χαρακτηριστικά στοιχεία σχετίζονται με το φύλο των παιδιών, τις αλληλεπιδράσεις τους και τις διαπραγματεύσεις τους στο παιχνίδι με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου φύλου. Η κούκλα λοιπόν εδώ είναι ένα εργαλείο που προωθεί αυτές τις αλληλεπιδράσεις και τις διαπραγματεύσεις των παιδιών γύρω από τις επιλογές στο παιχνίδι, τις αφηγήσεις και τις δράσεις τους. Επιπλέον το φύλο των παιδιών φαίνεται να έχει ιδιαίτερη σημασία στο παιχνίδι με την κούκλα και αυτό θα αναλύσουμε στα υποκεφάλαια που ακολουθούν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις των αγοριών και των κοριτσιών του δείγματός μας με παιδιά του ίδιου αλλά και του αντίθετου με αυτά φύλου.

### 9.5.1. Αλληλεπιδράσεις και Διαπραγματεύσεις Παιδιών Αντίθετου Φύλου στο Παιχνίδι με τις Κούκλες

Εξετάζοντας το μικτό παιχνίδι των παιδιών, δηλαδή το παιχνίδι ανάμεσα σε παιδιά του αντίθετου φύλου, καταλήξαμε σε κάποιες διαπιστώσεις που σχετίζονται με τον διαφορετικό τρόπο που λειτουργούν αλλά και τις διαφορετικές ικανότητες που έχουν.

Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι σε πρακτικά θέματα μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού με την κούκλα, όπως το να βάλουν το παντελόνι της κούκλας, να κουμπώσουν τη ζώνη της και άλλα θέματα που έχουν να κάνουν κυρίως με τη λεπτή κινητικότητα των παιδιών, τα κορίτσια του δείγματός μας ανταποκρίνονται καλύτερα. Σε αυτό το συμπέρασμα καταλήγουμε διότι ένα σημαντικό ποσοστό (37,5% του συνόλου) των αγοριών του δείγματός μας σε κάποια φάση του παιχνιδιού τους με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων ζητούν από το κορίτσι να τα βοηθήσει με το ντύσιμο της κούκλας τους. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3**- Μα κυρία, μα γιατί βγαίνει συνέχεια; Να! Γιατί βγαίνει συνέχεια; (δείχνει στην ΚΒ την κούκλα του που της έχει κατέβει το παντελόνι)

**ΚΒ**- Θέλετε κάτι γλυκά μου;

**ΝΚ3**- Ναι!

**NA3**- Εγώ θέλω. Γιατί μου βγαίνει συνέχεια το παντελόνι;

**ΚΒ**- Ίσως μπορεί να σε βοηθήσει η (ΝΚ3) να σου το βάλει καλύτερα.

**ΝΚ3**- (αφήνει την κούκλα της και παίρνει την κούκλα του NA3 προσπαθώντας να της φτιάξει το παντελόνι)

**ΝΚ3**- Κυρία να τη! (δείχνει την κούκλα του NA3 που είχε ετοιμάσει)

**ΚΒ**- Του το έβαλες (ΝΚ3);

**ΝΚ3**- Ναι. (δίνει την κούκλα στο NA3)

**ΚΒ**- Πολύ ωραία μπράβο!

**ΝΚ3**- Μην το βγάλεις! (απευθύνεται στον NA3)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA3 και ΝΚ3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επίσης συχνά εντοπίζουμε ότι στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεων αγοριών και κοριτσιών στο παιχνίδι με τις κούκλες, τα κορίτσια έχουν έναν δασκαλίστικο ρόλο απέναντι στα αγόρια. Σε αυτό το συμπέρασμα καταλήγουμε διότι ένα σημαντικό ποσοστό (37,5% του συνόλου) των κοριτσιών του δείγματός μας στα πλαίσια του παιχνιδιού τους παρατηρήσαμε ότι κάνουν παρατηρήσεις, επιπλήττουν και υποδεικνύουν στα αγόρια πως θα πρέπει να λειτουργήσουν στο παιχνίδι τους. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA1**- Ήρθα!

**NK1**- Ωραία, έλα εξέτασέ με. Στάσου να βγάλω λίγο τα ρούχα μου. (βγάζει την μπλούζα της κούκλας)

**NA1**- Κάτσε να βγάλω και εγώ από δω το φάρμακο. (βγάζει πάλι το παντελόνι και τα παπούτσια της κούκλας του)

**NK1**- Έλα, γιάτρεψέ με, γιάτρεψέ με.

**NA1**- Κάτσε να βρω που έχω βάλει το φίλτρο μου. Το βρήκα.

**NK1**- Βάλτο στην κοιλιά (το παίρνει και του δείχνει). Βάλτο ρε. Και φέρε μου τα ρούχα

**NA1**- Ναι τώρα.

**NK1**- Φέρε γιατί τα αγόρια δεν βλέπουν της γυναίκες.

**NA1**- Ορίστε (της δίνει τα ρούχα της κούκλας της).

**NK1**- Μην βλέπεις. Θα βάλω μόνο τη ζακέτα μου σήμερα γιατί ο γιατρός είπε να πάρω σιλουέτ. Φέρε μου το φάρμακο να το πάρω σπίτι μου να το πίνω.

**NA1**- Ναι τώρα να το βγάλω. Ορίστε!

**NK1**- Ευχαριστώ.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NK1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



Εικόνα 57. «Το αγόρι ζητάει από το κορίτσι να τον βοηθήσει να βγάλει τα παπούτσια της κούκλας του».

Ως προς τις επιλογές και τις διαπραγματεύσεις των παιδιών για την κούκλα από τα 4 μικτά ζευγάρια παιδιών μόνο σε ένα εντοπίστηκε πρόβλημα και διαφωνία λόγω της ιδιαίτερης προτίμησης και των δυο παιδιών στην κούκλα θηλυκού φύλου, τα υπόλοιπα 3 ζευγάρια δεν χρειάστηκε καν να διαπραγματευτούν τις κούκλες που επέλεξαν αφού σχεδόν αυτόματα κατευθύνονταν στην κούκλα που είχε το ίδιο φύλο με αυτά.

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι στο μικτό παιχνίδι των παιδιών εντοπίζονται περισσότερες παύσεις στις αφηγήσεις τους αλλά και περισσότερο ατομικές δράσεις με τις κούκλες τους απ' ότι στο παιχνίδι με παιδιά του ίδιου με αυτά φύλου. Πιο συγκεκριμένα σε αυτήν την κατηγορία

διαπιστώσαμε ότι ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

Επιπλέον παρατηρώντας το παιχνίδι σε όλα τα μικτά ζευγάρια φαίνεται ότι τα κορίτσια είναι αυτά που επιδιώκουν περισσότερο από τα αγόρια τις αλληλεπιδράσεις των κούκλων στο παιχνίδι και ιδιαίτερα στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες. Αντίθετα τα αγόρια φαίνεται να μην επιδιώκουν ιδιαίτερα την επικοινωνία, αρέσκονται να ασχολούνται και να επεξεργάζονται μόνοι τους με την κούκλα και τον πολεμικό της εξοπλισμό.

### 9.5.2. Αλληλεπιδράσεις και Διαπραγματεύσεις Παιδιών Ίδιου Φύλου στο Παιχνίδι με τις Κούκλες

Σε αυτό το σημείο θα παραθέσουμε τους τρόπους που εντοπίσαμε να αλληλεπιδρούν και να διαπραγματεύονται στο παιχνίδι τους τα παιδιά του ίδιου φύλου. Συγκεκριμένα θα αναφερθούμε για τα δυο ζευγάρια κοριτσιών και τα δυο ζευγάρια αγοριών.

Το παιχνίδι των κοριτσιών παρατηρήσαμε ότι είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμο και ανοιχτό στους πειραματισμούς, αφού χωρίς προβλήματα τα κορίτσια δέχονται να ανταλλάξουν μεταξύ τους κούκλες και να παίξουν και με τις κούκλες του ίδιου και του αντίθετου με αυτές φύλου. Αυτό λοιπόν που έντονα διακρίνει το παιχνίδι των κοριτσιών από το παιχνίδι των αγοριών είναι ότι τα κορίτσια κάνουν περισσότερες και πιο εύκολες τις ανταλλαγές κούκλων αλλά και δοκιμάζουν με μεγαλύτερη ευκολία να παίξουν με κούκλες του αντίθετου φύλου. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα από το παιχνίδι των κοριτσιών.

«(στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες)

**NK3**- Να αλλάξουμε κούκλες;

**NK2**- Ναι.

**NK3**- Έλα.

**NK2**- Ευχαριστώ.

[...]

(στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες)

**NK2**- Εσύ θα πάρεις τώρα το κορίτσι και μετά θα ανταλλάξουμε. Και μετά θα πάρω εγώ το κορίτσι. Λέει θα σου έφτιαχνα τα μαλλιά και εσύ το ίδιο θα μου τα έφτιαχνες.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK2 και NK3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» και το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Από την άλλη διαπιστώσαμε ότι στο παιχνίδι των αγοριών επιβάλλονται στις επιλογές τους και τις αλληλεπιδράσεις τους οι πιο ισχυροί χαρακτήρες κάνοντας αυτοί τις πρώτες επιλογές. Όπως είδαμε και στις επιλογές τους τα δυο από τα τέσσερα αγόρια παίζουν μόνο με τις κούκλες αρσενικού φύλου,

χωρίς καμιά διαλλακτική διάθεση να διαπραγματευτούν τις κούκλες τους ή να ανταλλάξουν με τους συμπαίκτες τους κούκλες. Οι πιο αδύναμοι χαρακτήρες εδώ παίζουν με τις κούκλες θηλυκού φύλου είτε αυτό τους αρέσει είτε όχι αφού ο συμπαίκτης τους δεν δέχεται την ανταλλαγή κούκλων.

#### 9.6. Ατομικό και Αλληλεπιδραστικό (ομαδικό) Παιχνίδι με τις Κούκλες

Παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες θελήσαμε να δούμε πως λειτουργούν, πως αφηγούνται και ποια η συμβολή των «βιομηχανικών» και των «χειροποίητων» κούκλων στις ατομικές και τις συλλογικές τους δράσεις.



Εικόνα 58. «Ατομικό Παιχνίδι Παιδιών Αντίθετου Φύλου με το ζευγάρι των Βιομηχανικών Κούκλων».

Γνωρίζουμε καλά ότι πάντοτε το παιχνίδι με την κούκλα ήταν ένα ατομικό παιχνίδι. (βλ. Brougere, 1993, σ.36) Όμως η «χειροποίητη» κούκλα του κουκλοθέατρου είναι μια κούκλα που αυτοσκοπός της είναι η αφήγηση μιας ιστορίας σε άλλους. Από την άλλη και η «βιομηχανική» κούκλα βλέπουμε ότι χρησιμοποιείται για την αφήγηση ιστοριών, περισσότερο κατευθυνόμενες όμως και με μικρότερες τάσεις διαπραγμάτευσης, όπως είδαμε εξαιτίας της εμφάνισής τους και του προκατασκευασμένου χαρακτήρα τους. Συνεπώς θα λέγαμε ότι και τα δυο είδη κούκλας αποτελούν Ατομικό Παιχνίδι, όμως η «βιομηχανική» κούκλα περισσότερο. Αυτό αποδεικνύεται στην έρευνά μας με δυο χαρακτηριστικά στοιχεία των αφηγηματικών δράσεων στο παιχνίδι των παιδιών με τις «βιομηχανικές» και τις «χειροποίητες» κούκλες:

1<sup>ο</sup>) Οι παύσεις στους διαλόγους των παιδιών είναι πολύ περισσότερες στο παιχνίδι τους με τις «βιομηχανικές» κούκλες. Συχνά τα παιδιά επεξεργάζονται μόνο τους την κούκλα τους, απορροφώνται από την εμφάνιση

και τον εξοπλισμό της μένοντας για μεγάλα διαστήματα σιωπηρά. Άλλες φορές πάλι μονολογούν απευθυνόμενα στην κούκλα τους και όχι στο συμπαίκτη τους.

2<sup>ον</sup>) Οι δράσεις και οι αλληλεπιδραστικές αφηγήσεις των ιστοριών που εξελίσσονται στο παιχνίδι είναι περισσότερες και έχουν μεγαλύτερη διάρκεια στο παιχνίδι με τις «χειροποίητες» κούκλες του κουκλοθέατρου απ' ότι στο παιχνίδι με τις «βιομηχανικές» κούκλες.



**Εικόνα 59.** «Αλληλεπιδραστικό Παιχνίδι Παιδιών του Ίδιου Φύλου με το ζευγάρι των Χειροποίητων Κούκλων».

Βασικό προτέρημα στο αλληλεπιδραστικό παιχνίδι είναι ότι αποτελεί μια αβίαστη παιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών, δηλαδή η εμπειρία ενός παιδιού αλλάζει χέρια και γίνεται εμπειρία και άλλων παιδιών αντίστοιχα. Παραθέτουμε δυο πολύ ενδιαφέροντα παραδείγματα μέσα από τα οποία φαίνεται ξεκάθαρα πως τα παιδιά στα πλαίσια των αλληλεπιδράσεών τους στο παιχνίδι με την κούκλα μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις μοιράζονται γνώσεις και εμπειρίες που έχουν. Έτσι στο πρώτο παράδειγμα βλέπουμε ότι τα παιδιά αναφέρονται στην πήξη και την τήξη του νερού μέσα από το βίωμα του χιονιού και στο δεύτερο παράδειγμα βλέπουμε ότι περιγράφονται κάποιες βασικές οδηγίες για την εκμάθηση κολύμβησης:

**«NK1** - Να περάσουμε για ένα ρομαντικό τραπέζι.

**NA1** - Γιατί σήμερα είναι τα γενέθλιά σου ή τα γενέθλιά μου;

**NK1** - Όχι σήμερα είναι μέρα γιορτών, θα κάνουμε την παρέλαση. Θα πάμε στην πολιτεία να δούμε ποιος θα κάνει παρέλαση. Πάμε;

**NA1** - Ναι

**NK1**- Α ωραία είναι ε; Σου άρεσε αυτό; Ωραία και γω θα σέρνομαι όλη μέρα! Ματς ματς ματς (τον φιλάει). Α! Έλα εδώ ξεχάσαμε να πάμε λίγο να δροσίσουμε τον αέρα.

**NA1**- Όμως δεν πήγαμε να πιούμε νερό.

**NK1**-Α ναι το ξεχάσα αυτό. Πάμε στα βουνά να πιούμε το χιόνι.

**NA1**- Δεν θα πιούμε το χιόνι θα πιούμε νερό.

**NK1**- Το χιόνι λιώνει.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NK4**- Ε... Θα κάνουμε μπάνιο.

**NK1**- Μπλουμ! Κολυμβητήριο.

**NK4**- Εγώ κολυμπάω.

**NK1**- Ε έκανε εμετό μέσα.

**NK4**- Εγώ ξαπλώνω μπρούμυτα και χτυπώ τα πόδια μου.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NK4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι μέσα από τις αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι τους τα παιδιά συχνά αναθεωρούν και διαπραγματεύονται τις θέσεις και τις απόψεις τους γύρω από κάποια θέματα. Ένα παράδειγμα τέτοιων αλληλεπιδράσεων και αναθεωρήσεων γύρω από το φύλο εξελίσσεται στο παιχνίδι των υποκειμένων NA3 και NK3. Το υποκείμενο NA3 ενώ έχει αναφέρει ήδη από την συνέντευξη ότι θεωρεί και τις δυο «χειροποίητες» κούκλες κουκλοθέατρου ως κορίτσια, στο Β' Μέρος τις έρευνας και μέσα από τις αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι με την NK3 αναθεωρεί τις απόψεις του και ορίζει την μια από τις δυο αυτές κούκλες ως αγόρι.

Αξιίζει ακόμα να σημειώσουμε ότι τα παιδιά μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους επηρεάζονται και στο τρόπο που παίζουν, χειρίζονται και νοηματοδοτούν τις κούκλες τους. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα της NK3 η οποία όταν κάποια στιγμή στο παιχνίδι της με την NK2 παίρνει να παίξει τη «βιομηχανική» κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) αρχίζει να βγάζει κάποιες πολεμικές κραυγές και να κάνει διάφορες πολεμικές φιγούρες και δράσεις που παρουσίαζαν πολλές ομοιότητες με τις κραυγές και τις δράσεις που είχε το αγόρι NA3 με την κούκλα αυτή. Θα λέγαμε λοιπόν ότι το κορίτσι NK3 είδε πως χειρίζεται την κούκλα αυτή το αγόρι NA3 σε προηγούμενο παιχνίδι και όταν της δόθηκε η ευκαιρία να παίξει με αυτήν την κούκλα αποφάσισε να υιοθετήσει κάποιες από τις δράσεις αυτές. Παραθέτουμε αποσπάσματα από το παιχνίδι των δυο παιδιών.

«**NK3**- Τι κάνεις;

**NA3**- Έχω ένα μαχαίρι και ένα πιστόλι και σκοτώνω τα ζώα, τους κακούς...

**NK3**- Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του NA3)

**NA3-** (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του) Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.

**NK3-** Χι χι (γελάει) Θα παντρευτούμε.

[...]

**NA3-** Όχι τώρα! Πουχ! (τραβάει την κούκλα του και αρχίζει πάλι να πυροβολεί και να δίνει κλοτσιές) Α! (η κούκλα του κάνει μια τούμπα slow motion στον αέρα)

**NK3-** (κάνει το ίδιο με την κούκλα της όμως αντί για να πατήσει με τα πόδια η κούκλα πέφτει με το κεφάλι) Έπεσε με το...

(και τα δυο παιδιά γελούν)

**NA3-** Τς... τσς... πουχ! (οπλίζει ξανά τα όπλα του και πυροβολεί)

**NK3-** Για σφάξεμε.

**NA3-** Όχι τώρα, θα παντρευτούμε είπαμε. Θα πάρω το πιστόλι. Μπαμ! Δε σε σκότωσα.

**NK3-** Θα φύγεις από εδώ (NA3) και θα έρθει άλλο παιδί.

**NA3-** Ναι; Πουχ! Πουχ! Πουχ! (συνεχίζει να πυροβολεί)

[...]

**NA3-** Ουα! Κάπου θα κρεμάστηκα. Τσικ! (η κούκλα του κρατιέται με το ένα χέρι από το στεφάνι και κρέμεται στον αέρα)

[...]

**NA3-** Ε από κάτω θα ήταν η θάλασσα. Κυρία! Από κάτω θα ήταν η θάλασσα και είχα κρεμαστεί. (δείχνει την κούκλα της που κρέμεται κρατώντας με το ένα χέρι το δοκάρι στην άκρη του σκηνικού)

[...]

**NA3-** Οοοο... (κρεμάει την κούκλα του ανάποδα από το στεφάνι) κρεμάστηκα ανάποδα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)



**Εικόνα 60.** «Οι δράσεις της NK3 (δεξιά φωτογραφία) με τη βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (τύπου Actionman) παρουσίαζαν πολλές ομοιότητες με τις δράσεις που είχε το αγόρι NA3 με την κούκλα αυτή (αριστερή φωτογραφία) σε προηγούμενο παιχνίδι».

«**NK3-** Μου φύγανε και τα τρία, η πιστόλα, το σπαθί και το βέλος. Εγώ έχω το αγόρι και εσύ έχεις το κορίτσι τώρα.

**NK2-** (προσπαθεί να φορέσει στην κούκλα της τα ρούχα της)

**NK3-** (αλλάζει τη φωνή της κάνοντάς την πιο βαριά και βγάζει διάφορα άγρια επιφωνήματα)



(τα δυο κορίτσια γελούν)

[...]

**NK3**- (Κάνει πάλι ήχους με βαριά και άγρια φωνή)

**NK2**- Γεια σου άντρα μου, μη μου μιλάς έτσι εγώ είμαι.

**NK3**- (κάνει ξανά αυτή τη φωνή και η κούκλα πέφτει στο επίπεδο του τραπεζιού)

**NK2**- (πάει να πιάσει την κούκλα της NK3 που έπεσε)

**NK3**- Μη! Θα κρεμαστεί ανάποδα (τοποθετεί την κούκλα της ανάποδα από το στεφάνι, όπως έκανε και ο NA3 στο παιχνίδι τους με αυτή την κούκλα)

**NK2**- Ποιος σε κρέμασε αγάπη μου; (τον πλησιάζει και τον ακουμπάει με την κούκλα της)

**NK3**- Ξανά κούνα τον.

**NK2**- (τον ακουμπάει ξανά και η κούκλα της NK3 που κρεμόταν πέφτει)

(τα δυο κορίτσια γελούν)

**NK2**- Μα ποιος σε έχει κρεμάσει αγάπη μου;

**NK3**- (η κούκλα της σηκώνεται όρθια) Με κρέμασε κάποιος άνθρωπος.

**NK2**- Μην ανησυχείς αγάπη μου μπορώ να σε κάνω καλά.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NK2 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι συχνά οι εμπειρίες που είχαν τα παιδιά του δείγματός μας στο πρώτο τους παιχνίδι με τις κούκλες τα επηρέαζε με κάποιο τρόπο το επόμενο παιχνίδι τους. Αυτό συνέβαινε είτε προτείνοντας στον νέο συμπαίκτη να επαναλάβουν κάποιες δράσεις που στο προηγούμενο παιχνίδι θεωρήθηκαν ενδιαφέρουσες, είτε θέτοντας εξ αρχής κάποιους κανόνες για να προλάβουν συμπεριφορές που δυσαρέστησαν στο προηγούμενο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα σε αυτήν την κατηγορία διαπιστώσαμε ότι ανήκουν 6 παιδιά (3 κορίτσια, 3 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια).

## 9.7. Η Κ.Β. (Κούκλα Βοηθός) και ο Ρόλος της στο Παιχνίδι των Παιδιών

Η «Κούκλα Βοηθός» ή ΚΒ όπως την αναφέρουμε εν συντομία, είναι μια κούκλα που χρησιμοποιήσαμε στο Β' Μέρος της έρευνάς μας με σκοπό να έχει (όπως αναφέρουμε και στο Υποκεφάλαιο 5.3.2.) το ρόλο του συντονιστή παρέχοντας κάποιες οδηγίες αλλά και κάποια βοήθεια όποτε αυτή της ζητηθεί από τα παιδιά. Η κούκλα αυτή φροντίσαμε ώστε να μην είναι κάποιο ανθρώπινο ον όπως οι άλλες κούκλες αλλά να έχει τη μορφή μέλισσας, έτσι συστήνεται στα παιδιά ως «κυρία μελισσούλα». Παρατηρώντας και αναλύοντας το ρόλο που είχε η ΚΒ στο παιχνίδι των παιδιών διακρίνουμε δυο μορφές εμπλοκής της 1<sup>ο</sup>) όταν η ίδια παρενέβη στα πλαίσια του συντονισμού της διαδικασία και 2<sup>ο</sup>) όταν τα παιδιά την εμπλέκουν στην διαδικασία.

Αναφερόμενοι στην πρώτη μορφή εμπλοκής της ΚΒ στο παιχνίδι των παιδιών θα πρέπει να αναφέρουμε κάποια σημαντικά σημεία της ερευνάς μας. Θα πρέπει λοιπόν να περιγράψουμε τους λόγους για τους οποίους η ΚΒ χρειάστηκε να παρέμβει στο παιχνίδι των παιδιών και αυτοί ήταν:

- Αρχικά για να δώσει τις οδηγίες γύρω από το παιχνίδι. Δηλαδή ότι πρέπει να επιλέξουν με ποιο καλάθι-ζευγάρι κούκλων θα ξεκινήσουν το παιχνίδι τους, ότι οι κούκλες κοιμούνται και δεν γνωρίζονται και ότι πρέπει να τις ξυπνήσουν ώστε να γνωριστούν και να περάσουν μια ολόκληρη μέρα μαζί.
- Για να ενημερώσει τα παιδιά ότι νυχτώνει ή νύχτωσε και οι κούκλες πρέπει να ολοκληρώσουν την ιστορία και να ξαπλώσουν πίσω στο καλάθι τους.
- Για να βοηθήσει σε πρακτικές δυσκολίες που ίσως αντιμετωπίζουν τα παιδιά με τις κούκλες τους. (π.χ. να φορέσουν την κούκλα του κουκλοθέατρου στο χέρι τους)
- Για να εξηγήσει σημεία που ίσως δεν κατάλαβαν τα παιδιά αρχικά, όπως το ότι πρέπει να παίξουν και τα δυο παιδιά με το ίδιο καλάθι κούκλων.
- Όταν ξεχνούσαν να γνωριστούν οι κούκλες τους, τους το υπενθύμιζε.
- Όταν κάποιες κούκλες κινούνταν εκτός σκηνοικού, για να τους υπενθυμίσει το χώρο δράσης.
- Για να εξηγήσει στα παιδιά ότι δεν θα πρέπει να ανταλλάζουν κούκλες χωρίς ολοκληρώνουν την ιστορία τους.

Αυτές οι παρεμβάσεις δεν ήταν συχνές και εκτός από τις δυο πρώτες τις υπόλοιπες προσπαθήσαμε να τις αποφύγουμε ώστε η ΚΒ να μην επηρεάζει και να χαλάει τη ροή των αφηγήσεων στο παιχνίδι των παιδιών. Όμως διαπιστώσαμε ότι όλα τα παιδιά κάποια στιγμή επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους, που σημαίνει ότι ακόμα και η σιωπηρή παρουσία της στον χώρο δεν την έκανε να περνάει απαρατήρητη για τα παιδιά. Έτσι δημιουργούνται κάποια ερωτηματικά που θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε μέσα από την ανάλυση των διαλόγων που είχαν τα παιδιά μέσω της κούκλας τους με την ΚΒ. Τα ερωτήματα αυτά είναι τα εξής: Για ποιους λόγους τα παιδιά εμπλέκουν την ΚΒ στο παιχνίδι τους; Πόσο συχνό φαινόμενο ήταν αυτό στο παιχνίδι των παιδιών; Με ποιο είδος κούκλες τα παιδιά επιδίωξαν περισσότερο επαφή με την ΚΒ; Πως βοήθησε η ΚΒ μετά τις προτροπές των παιδιών για παρέμβαση;

Αναλύοντας τους διαλόγους των παιδιών με την ΚΒ διαπιστώσαμε έξι λόγους για τους οποίους τα παιδιά επιδίωξαν την εμπλοκή της στο παιχνίδι. Ένας λόγος για τον οποίο τα παιδιά εμπλέκουν την ΚΒ είναι για να της παραπονεθούν και να εκφράσουν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν με τον συμπαίκτη τους στο παιχνίδι με τις κούκλες. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (2 κορίτσια, 0 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (25% κορίτσια και 0% αγόρια). Συγκεκριμένα και τα δυο αυτά κορίτσια έκαναν παράπονα στο

παιχνίδι με παιδιά του αντίθετου για τον τρόπο που παίζουν, για την ατίθαση συμπεριφορά τους, για τους άσχημους χαρακτηρισμούς τους και για την επιβολή των θέσεών τους. Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα:

«**NK1** - Στάσου λίγο! Στάσου λίγο!

**KB** - Θεεσ κάτι;

**NK1** - Ήθελα να σου πω γιατί δεν έρχεται αυτός μαζί μου να έρχεται να παίζουμε στο σπίτι μου ή κάπου αλλού στην καφετέρια ή στο βουνό να παίξουμε χιονοπόλεμο και αυτός δεν έρχεται πουθενά.

**KB** - Μμμ ίσως δεν του έχεις κάνει τη σωστή πρόταση, δώσε του χρόνο να σκεφτεί και να επιλέξει.

**NK1** - Καλά άμα το σκεφτεί θα σε φωνάξω. Γεια!

**KB** - Γεια σας γλυκά μου!

[...]

**NK1** - Ωχ! Μελισσούλα δεν πέτυχε το σχέδιό σου.

**KB** - Μήπως πρέπει να σου κάνει αυτός μια πρόταση να πάτε κάπου;

**NK1** - Λες; Εγώ είμαι ένα κορίτσι και αυτό είναι ένα αγόρι και αυτός δεν με εμπιστεύεται καθόλου μα καθόλου μα καθόλου. Και αυτός δεν έρχεται ένα ρομαντικό ύπνο να κάνει μαζί μου και ούτε να κάτσει ήσυχος και αύριο εγώ δεν θα του πω τίποτα, τίποτα, τίποτα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK1 και NA1 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Ένας άλλος λόγος για τον οποίο τα παιδιά εμπλέκουν την KB είναι με αφορμή το ότι έχουν κάποιες απορίες και ότι θέλουν να τη ρωτήσουν για τον τρόπο που πρέπει να δράσουν στο παιχνίδι με τις κούκλες. Πιο συγκεκριμένα τα παιδιά αυτά ρωτούσαν για το φύλο της κούκλας τους, το όνομά της, για τα αξεσουάρ της, τον εξοπλισμό της και τον τρόπο που χρησιμοποιούνται, αλλά και για τον χώρο θα χρησιμοποιήσουν. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK3** - Πάω να κάνω μπάνιο δεν μπορώ! Πρρρρ... έκλασε. Πάει να κάνει μπάνιο η κοπελιά (της έχει βγάλει όλα τα ρούχα) Του είναι το μπάνιο κυρία μου; Ε κυρία μελισσούλα;

**KB** - Μπορείς να διαλέξεις εσύ πιο σημείο του τραπεζιού θα είναι το μπάνιο.

**NK3** - Εγώ λέω πως θα είναι εδώ πάνω (τοποθετεί την κούκλα της στο άλλο δοκάρι του σκηνικού που στηρίζει τα στεφάνια).» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Επίσης διαπιστώσαμε ότι συχνά τα παιδιά ήθελαν να συζητήσουν με την KB για κάποια θέματα που προέκυπταν από το παιχνίδι τους. Μερικά από αυτά τα θέματα ήταν το σχολείο και το τι μαθαίνουμε σ' αυτό, τα δυο φύλα και η εμφάνισή τους, η ώρα και οι υποχρεώσεις μας, τα μέσα μεταφοράς, η

δουλειά, τα ψώνια, το βουνό κ.α. Επίσης φαίνεται ότι η εμφάνιση της ΚΒ που όπως είπαμε είχε τη μορφή μέλισσας έδωσε την αφορμή για να ξεκινήσουν τα παιδιά συζητήσεις γύρω από τη ζωή της, την τροφή της, το σπίτι της, τα φτερά της κ.α. Διαπιστώσαμε ότι σε τέτοιου είδους συζητήσεις επιδίωξαν να εμπλακούν 7 παιδιά (3 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 87,5% του συνόλου (37,5% κορίτσια και 50% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παράδειγμα.

«**NA4**- Ε είμαστε στο βουνό.

**NA1**- Να σου πω τι ώρα είναι κυρία μελισσούλα;

**KB**- Για πες μου.

**NA1**- Γιατί έχω ρολόι στο χέρι μου. Είναι είκοσι και τέταρτο.

**KB**- Και είναι ώρα να κάνετε τι;

**NA1**- Να πάμε για ύπνο.

**NA4**- Όχι για να πάμε σχολείο.

**NA1**- Αφού δέκα και σαράντα πάμε σχολείο τώρα είναι δέκα και τέταρτο.

**NA4**- Το δικό μου ρολόι δείχνει πως είναι δέκα παρά τέταρτο. Γεια πάω στο σχολείο!» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA1 και NA4 με το ζευγάρι των «χειροποίητων» κούκλων)

«**NK3**- Μακριά είναι για τη δουλειά;

**NA3**- Ναι και πρέπει να πάω με τη μηχανή.

**NK3**- Όχι.

**NA3**- Πρέπει.

**NK3**- Κυρία όταν είναι μακριά η δουλειά μας πως πάμε; Με το αμάξι ή με την μηχανή; Ε κυρία μελισσούλα;» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Αρκετά παιδιά θέλησαν να δώσουν κάποιο ρόλο στην ΚΒ ώστε να την εμπλέξουν με αυτόν τον τρόπο στο παιχνίδι τους. Έτσι στα πλαίσια του παιχνιδιού τους κάποια παιδιά την σύστησαν ως φίλη τους, της πρόσφεραν λουλούδια για να πιει το νέκταρ, της πρόσφεραν προστασία από τους κακούς, προσφέρθηκαν να της αγοράσουν διάφορα πράγματα, της τραγούδησαν για να την ευχαριστήσουν, την πυροβόλησαν με τα όπλα τους, της έδωσαν το ρόλο του γιατρού, της ζήτησαν να τους κάνει μέλι, να τους ρωτήσει τι κάνουν, να θαυμάσει τις ικανότητές τους, να τους πει αν της αρέσει το νέο τους κούρεμα κ.α. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (2 κορίτσια, 4 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (25% κορίτσια και 50% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NK4**- [...] Ήντα κάνεις εκεί παίζεις;

**NA4**- Όχι σκοτώνω.

**NK4**- Και εγώ παίζω με τις φίλες μου.

(τα δυο παιδιά συνεχίζουν να επεξεργάζονται και να παίζουν ατομικά με τις κούκλες τους)

**NA4-** Όχι άγρια ζώα, κακά ζώα σκοτώνω. Έχω μια φίλη, να σου πω πως τη λένε;

**NK4-** Ακούω.

**NA4-** Κυρία μελισσούλα.

**NK4-** Πούτηνε; Α να αυτή είναι;

**NA4-** Ναι εκεί είναι. Θες να μιλήσεις με αυτήν;»

[...]

**NA4-** Κυρία μελισσούλα να σας πω κάτι;

**KB-** Πες μου.

**NA4-** Αν είναι ένας κακός στο σπίτι σας να με φωνάζετε ναι;

**KB-** Γιατί;

**NK4-** Για να τον σκοτώσει.

**NA4-** Για να τον σκοτώσω. (πετάει το βέλος από το όπλο της κούκλας του και σηκώνεται να το πιάσει)

**NK4-** Ήντα έπεσε; Ο πυρόβολος έπεσε.

**NA4-** Ο πυρόβολος.

**NK4-** Ε βέβαια ο πυρόβολος.

**NA4-** Συνεννοηθήκαμε κυρία μελισσούλα;

**KB-** Συνεννοηθήκαμε ναι.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Ένας άλλος λόγος για τον οποίο τα παιδιά ενέπλεξαν την KB στο παιχνίδι τους ήταν για να της αναφέρουν ένα γεγονός ή να της περιγράψουν μια κατάσταση, όπως ότι η κοπέλα πέθανε, η κούκλα εξαφανίστηκε, η φίλη του πάει για ψώνια, οι κούκλες έχουν μάθημα, πήγε για σκι και αρρώστησε, έχει καινούριο κούρεμα κ.α. Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 3 παιδιά (1 κορίτσι, 2 αγόρια) που σημαίνει 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια και 25% αγόρια). Παραθέτουμε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα.

«**NA2-** Κυρία μέλισσα η δικιά μου κοπέλα θα είχε ξαπλώσει γιατί θα ήταν άρρωστη, απ' το σκι που πήγε χτες με τον φίλο του και οι γιατροί της είπαν να κάτσουνε λίγο στο δωμάτιό της να ξεκουραστεί και να γίνει καλά.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NA2 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

«**NA4-** Κυρία μελισσούλα τι κάνετε;

**KB-** Γεια σας! Καλά εσείς;

**NA4-** Η φίλη μου πήγε να κάνει μια βόλτα στο διάδρομο.

**KB-** Σε ποιο διάδρομο;

**NA4-** Στην πόλη.

**KB-** Και τι θα κάνει εκεί;

**NA4-** Θα πάρει τσιγάρα.» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK4 και NA4 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

Τέλος ένας άλλος λόγος για τον οποίο ζητήθηκε η εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι ήταν για να της εκφράσουν κάποια πρακτικά προβλήματα που προέκυψαν με τα ρούχα και τα φορέματα των κούκλων. Διαπιστώσαμε ότι σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.

«**NA3-** Μα κυρία, μα γιατί βγαίνει συνέχεια; Να! Γιατί βγαίνει συνέχεια; (δείχνει στην ΚΒ την κούκλα του που της έχει κατέβει το παντελόني)

**ΚΒ-** Θέλετε κάτι γλυκά μου;

**NK3-** Ναι!

**NA3-** Εγώ θέλω. Γιατί μου βγαίνει συνέχεια το παντελόني;

**ΚΒ-** Ίσως μπορεί να σε βοηθήσει η (NK3) να σου το βάλει καλύτερα.

**NK3-** (αφήνει την κούκλα της και παίρνει την κούκλα του NA3 προσπαθώντας να της φτιάξει το παντελόني)» (παιγνιώδη αλληλεπίδραση των υποκειμένων NK3 και NA3 με το ζευγάρι των «βιομηχανικών» κούκλων)

**Πίνακας 25.** Ποσοστά όσον αφορά τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, εμπλέκουν την ΚΒ στο παιχνίδι τους.

<b>Λόγοι για τους οποίους τα Παιδιά Εμπλέκουν την ΚΒ στο Παιχνίδι τους:</b>	<b>Κορίτσια</b>	<b>Αγόρια</b>	<b>Σύνολο</b>
Έχουν Δυσκολίες και Διαφωνίες ανάμεσα στους Συμπαίκτες	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
Έχουν Απορίες για τον Τρόπο που Πρέπει να Δράσουν στο Παιχνίδι	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
Θέλουν να Συζητήσουν μαζί της Θέματα που Προκύπτουν μέσα από το Παιχνίδι τους	(3) 37,5%	(4) 50%	(7) 87,5%
Θέλουν να της Δίνουν κάποιο Ρόλο για να Εμπλακεί στο Παιχνίδι τους	(2) 25%	(4) 50%	(6) 75%
Θέλουν να της Περιγράψουν μια Κατάσταση	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
Θέλουν να της Εκφράσουν κάποιο Πρόβλημα με την Κούκλα τους	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%

Από τον παραπάνω πίνακα μπορούμε εύκολα να διακρίνουμε ότι οι λόγοι για τους οποίους τα περισσότερα παιδιά επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους ήταν είτε διότι ήθελαν να συζητήσουν μαζί της κάποια

Θεματολογία που προέκυψε, είτε γιατί ήθελαν να της δώσουν κάποιο ρόλο στο παιχνίδι τους.

Σε αυτό το σημείο το ερώτημα που προκύπτει είναι εάν βοήθησε η ΚΒ μετά από τις προτροπές των παιδιών για παρέμβαση και αν ναι με ποιο τρόπο το πέτυχε αυτό. Η ΚΒ λοιπόν όταν υπήρχαν προβλήματα ανάμεσα στους συμπαίκτες τους προέτρεπε να συζητήσουν τα προβλήματά τους και μαζί να βρουν κάποια λύση. Επίσης όταν την ρωτούσαν για διάφορα θέματα που προέκυπταν και ενδιαφέρονταν να πάρουν περισσότερες πληροφορίες πριν τους τις δώσει η ΚΒ τα προέτρεπε να ανταλλάξουν απόψεις και να το συζητήσουν μεταξύ τους. Επίσης όταν προέκυπταν απορίες και ερωτηματικά γύρω από το παιχνίδι, τον τρόπο και το χώρο δράσης αλλά και πρακτικά προβλήματα με τις κούκλας η ΚΒ προέτρεπε να απευθυνθούν πρώτα στον συμπαίκτη τους, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τις αλληλεπιδράσεις των παιδιών και την ανταλλαγή εμπειριών. Έτσι λοιπόν η κούκλα αυτή έδινε την ελευθερία στα παιδιά να διαπραγματευτούν μόνο τους τα θέματα-γνωστικά αντικείμενα που τα ενδιέφεραν και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους μέσα από τις παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις τους. Εάν τα παιδιά της ζητούσαν επιπλέον πληροφορίες η ΚΒ φυσικά τους τις έδινε. Όμως δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να πούμε ότι η κούκλα αυτή ήταν και ένα κίνητρο για συζητήσεις αφού η μορφή της και μόνο έκανε αρκετά παιδιά να αναφερθούν στη ζωή της μέλισσας (τα λουλούδια, το νέκταρ, το τσίμπημα, η κυψέλη, τα φτερά, το μέλι κ.α.). Τέλος θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η ΚΒ προέτρεπε τα παιδιά που είχαν κάποιες αναστολές να παίξουν με όποιον τρόπο θέλουν τις κούκλες τους και να ορίσουν όπως θέλουν τον χώρο του σκηνικού πάνω στο οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι τους.

## **9.8. Συμπεράσματα Κεφαλαίου**

Σε αυτό το κεφάλαιο θελήσαμε να συλλέξουμε στοιχεία από το παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες τα οποία σχετίζονται τόσο με τα φύλα των παιδιών όσο και με τα φύλα των κούκλων. Έτσι αρχικά κάναμε μια συνθετική παρουσίαση των οκτώ υποκειμένων του δείγματός μας (4 κορίτσια και 4 αγόρια) παραθέτοντας κάποια βασικά χαρακτηριστικά από το παιχνίδι τους με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου, αλλά και από τις επιλογές τους, τις αφηγήσεις και τις δράσεις τους με τις βιομηχανικές και τις χειροποίητες κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου.

Σχετικά με τις επιλογές των παιδιών στο παιχνίδι τους με τις κούκλες στο Β' Μέρος της έρευνας διαπιστώσαμε ότι πάντα το παιχνίδι ξεκινούσε με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων και το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών (87,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 37,5% αγόρια) φάνηκε να προτιμά για το παιχνίδι του κούκλες του ίδιου με αυτά φύλου. Επιπλέον

παρατηρήσαμε ότι πολλά παιδιά (50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια) εξέφρασαν την δυσαρέσκεία τους όταν χρειάστηκε να παίξουν με κούκλες του αντίθετου φύλου και επιδίωξαν την ανταλλαγή κουκλών με τον συμπαίκτη τους.

Το φύλο και η εμφάνιση της κούκλας είναι κάποια χαρακτηριστικά που διαπιστώσαμε ότι έχουν μεγάλη σημασία για το παιχνίδι των παιδιών. Έτσι είδαμε ότι στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες που είναι έντονα τα χαρακτηριστικά του φύλου, τα παιδιά δεν μπαίνουν καν στην διαδικασία να διαπραγματευτούν το φύλο τη κούκλας τους. Επιπλέον οι αφηγηματικές τους δράσεις επηρεάζονται από τα έντονα στοιχεία αρρενωπότητας και θηλυκότητας που παρουσιάζουν οι κούκλες αυτές. Έτσι ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια) επηρεασμένα από την πολεμική εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου τη βάζουν να κάνει αντίστοιχες δράσεις βίας (χρησιμοποιεί, βγάζει πολεμικές κραυγές, κάνει πολεμικές φιγούρες κ.α.), αλλά και ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (62,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 12,5% αγόρια) επηρεασμένα από την μοντέρνα εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας θηλυκού φύλου τη βάζουν να λειτουργεί με διάφορους τρόπους ως καταναλώτρια (πάει βόλτα για ψώνια, πάει στην τράπεζα, πάει για καφέ, φοράει όμορφα ρούχα, παπούτσια και αξεσουάρ κ.α.). Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι στις δράσεις με τις βιομηχανικές κούκλες, παρά το προκατασκευασμένο φύλο και χαρακτήρα που είδαμε ότι τις επηρεάζει σημαντικά, τα παιδιά δεν παύουν να εμπλουτίζουν το παιχνίδι τους με τα δικά τους προσωπικά βιώματα. Όμως στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες όπου η εμφάνιση και γενικότερα οι προσφερόμενες δυνατότητες των κούκλων αυτών δεν ευνοούν τις πολεμικές και τις έντονα φυλετικά διαφοροποιημένες δράσεις, παρατηρούμε έναν μεγαλύτερο βαθμό αλληλεπιδράσεων και μια μεγαλύτερη εμπλοκή προσωπικών βιωμάτων και εμπειριών στο παιχνίδι.

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι τα κορίτσια είναι περισσότερο εξοικειωμένα και φαίνεται να διασκεδάζουν περισσότερο το παιχνίδι με μια αγορίστικη κούκλα και τα όπλα της απ' ότι τα αγόρια με μια κοριτσίστικη κούκλα και τα αξεσουάρ της. Τα περισσότερα κορίτσια του δείγματός μας (37,5% του συνόλου) στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων με την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (Actionman) χρησιμοποιούν των πολεμικό εξοπλισμό της και έχουν βίαιες αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι τους. Το στοιχείο της δράσης λοιπόν δεν κατακρίνεται αλλά υιοθετείται συχνά και από τα κορίτσια του δείγματός μας. Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι ένα ποσοστό των αγοριών (25% του συνόλου) εκτός από τις βίαιες δράσεις της κούκλας τους, εκτός από τις άλλου είδους συγγενικές σχέσεις που ανέπτυξαν οι κούκλες τους, κάποια στιγμή αναφέρθηκαν στην σύζευξη των κουκλών αντίθετου φύλου είτε με γάμο, είτε με κάποιες τρυφερές κινήσεις όπως αγκαλιές και



φιλιά. Συνεπώς όχι μόνο τα κορίτσια αλλά και τα αγόρια φαίνεται να αναγνωρίζουν την φυσική σύζευξη ανάμεσα στα δυο φύλα, και όταν τους δόθηκε η αφορμή με τις αντίθετου φύλου κούκλες το εξέφρασαν μέσα στο παιχνίδι τους.

Παρατηρώντας τα ονόματα που δίνουν τα παιδιά στις βιομηχανικές και τις χειροποίητες κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου κατανοούμε ότι μέσα από αυτά όχι μόνο προσδιορίζουν το φύλο της κούκλας τους αλλά συχνά προσδιορίζουν και τον χαρακτήρα της. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι συχνά στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες τα παιδιά δίνουν ονόματα αντίστοιχα με επώνυμες κούκλες της αγοράς αλλά και των αντίστοιχων ηρώων σε παιδικά κινούμενα σχέδια (Bratz, Θαμπελίνα, Ανελίζ, Λιάνα και Actionman). Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι στις βιομηχανικές κούκλες αρσενικού φύλου αποδίδονται και ονόματα που σχετίζονται με τις βίαιες δράσεις και τις πολεμικές τους ικανότητες (Ήρωας του Σκοτωμού, Κύριος Πιστόλας, Ηρακλής, Actionman). Τα ονόματα τώρα που απέδωσαν στις χειροποίητες κούκλες τους τα παιδιά ήταν περισσότερο συμβατικά αν και υπήρχαν επιρροές από παραμύθια (η Ωραία Κοιμωμένη και η Χιονάτη). Επίσης αρκετά παιδιά έδωσαν στην χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου γυναικείο όνομα (Μαρία, Αλέξα και Χιονάτη) διαπραγματευόμενα το φύλο της.

Εξετάσαμε τις αλληλεπιδράσεις παιδιών του ίδιου και του αντίθετου φύλου στο παιχνίδι με την κούκλα και από τις αλληλεπιδράσεις παιδιών αντίθετου φύλου στο παιχνίδι με τις κούκλες διαπιστώσαμε ότι τα αγόρια (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου) έχουν περισσότερες δυσκολίες από τα κορίτσια σε πρακτικά θέματα που αφορούν κυρίως τη λεπτή κινητικότητα (ντύσιμο της κούκλας, τοποθέτηση εξοπλισμού κ.α.) Από την άλλη παρατηρήσαμε ότι πολλά κορίτσια (37,5% του συνόλου) συχνά έχουν έναν δασκαλίστικο ρόλο στο παιχνίδι με τα αγόρια, τους κάνουν παρατηρήσεις, τα επιπλήττουν και τους επιδεικνύουν πως πρέπει να δράσουν. Συγκρίνοντας το παιχνίδι με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου φύλου διαπιστώσαμε ότι το μικτό παιχνίδι των παιδιών έχει περισσότερες παύσεις και ατομικές δράσεις με τις κούκλες απ' ότι έχει το παιχνίδι με παιδιά του ίδιου φύλου. Επιπλέον, στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες, τα κορίτσια επιδιώκουν περισσότερο την επικοινωνία των κούκλων απ' ότι τα αγόρια που ασχολούνται περισσότερο ατομικά με την κούκλα τους. Στο παιχνίδι των παιδιών με το ίδιο φύλο διαπιστώσαμε ότι τα κορίτσια είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμα στο παιχνίδι τους και ανοιχτά στους πειραματισμούς με τις «αγορίστικες» κούκλες και δράσεις. Τα κορίτσια λοιπόν εύκολα ανταλλάσσουν και παίζουν και με τις δυο κούκλες κάθε φορά (του ίδιου και του αντίθετου φύλου), ενώ τα αγόρια είναι περισσότερο απόλυτα στις επιλογές τους δεν ανταλλάζουν κούκλες απλά διακρίνονται στους τυχερούς που πρόλαβαν να πάρουν την κούκλα που ήθελαν και στους άτυχους που αναγκάζονται να παίξουν με μια κούκλα του αντίθετου φύλου.

Επίσης εξετάσαμε κατά πόσο τα παιδιά λειτούργησαν ατομικά ή αλληλεπιδραστικά (ομαδικά) στο παιχνίδι με τις χειροποίητες και τις βιομηχανικές κούκλες. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες οι παύσεις στους διαλόγους των παιδιών ήταν πολύ περισσότερες διότι συχνά τα παιδιά απορροφώνται από την εμφάνιση και τον εξοπλισμό της κούκλας μένοντας για μεγάλα διαστήματα σιωπηρά, ενώ άλλες φορές πάλι μονολογούν απευθυνόμενα στην κούκλα τους και όχι στο συμπαίκτη τους. Επιπλέον είδαμε ότι οι δράσεις και οι αλληλεπιδραστικές αφηγήσεις των ιστοριών που εξελίσσονται στο παιχνίδι είναι περισσότερες και έχουν μεγαλύτερη διάρκεια με τις χειροποίητες κούκλες του κουκλοθέατρου απ' ό,τι με τις βιομηχανικές κούκλες. Είδαμε ότι τα παιδιά μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους επηρεάζονται και στο τρόπο που παίζουν, χειρίζονται και νοηματοδοτούν τις κούκλες τους. Επιπλέον συχνά αναθεωρούν και διαπραγματεύονται τις θέσεις και τις απόψεις τους γύρω από κάποια θέματα. Βασικό προτέρημα στο αλληλεπιδραστικό παιχνίδι είναι ότι αποτελεί μια αβίαστη παιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών, δηλαδή η εμπειρία ενός παιδιού αλλάζει χέρια και γίνεται εμπειρία και άλλων παιδιών αντίστοιχα. Πολλές φορές οι εμπειρίες που είχαν τα παιδιά του δείγματός μας στο πρώτο τους παιχνίδι με τις κούκλες επηρέαζε στο επόμενο παιχνίδι τους, έτσι είτε πρότειναν στον νέο συμπαίκτη να επαναλάβουν κάποιες δράσεις που στο προηγούμενο παιχνίδι θεωρήθηκαν ενδιαφέρουσες, είτε έθεταν εξ αρχής κάποιους κανόνες για να προλάβουν συμπεριφορές που δυσaráστησαν σε προηγούμενο παιχνίδι.

Αν το αλληλεπιδραστικό παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες αποτελεί μια αβίαστη παιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών από τα παιδιά τότε μπορούμε να πούμε ότι η ΚΒ είχε το ρόλο του εκπαιδευτικού ο οποίος δεν εμπλέκεται στις αλληλεπιδράσεις των παιδιών αλλά τις ενθαρρύνει και τις ενισχύει. Τέλος λοιπόν εξετάσαμε τον ρόλο της ΚΒ στο παιχνίδι των παιδιών, δηλαδή πως λειτούργησε η κούκλα βοηθός στο παιχνίδι με τις κούκλες. Μια από τις πρώτες μας διαπιστώσεις είναι ότι όλα τα παιδιά κάποια στιγμή επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους, που σημαίνει ότι ακόμα και η σιωπηρή παρουσία της στον χώρο δεν την έκανε να περνάει απαρατήρητη για τα παιδιά. Οι λόγοι για τους οποίους επιδίωκαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους ήταν διότι τα περισσότερα παιδιά είτε ήθελαν να συζητήσουν μαζί της κάποια θέματα που προέκυπταν από το παιχνίδι τους (87,5% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 50% αγόρια), είτε ήθελαν να της δώσουν κάποιο ρόλο για να εμπλακεί στο παιχνίδι (75% του συνόλου, 25% κορίτσια και 50% αγόρια). Επίσης σε μικρότερα ποσοστά τα παιδιά επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ διότι είτε είχαν απορίες για τον τρόπο που πρέπει να δράσουν στο παιχνίδι (σε ποσοστό 50% του συνόλου), είτε ήθελαν να της περιγράψουν μια κατάσταση (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), είτε είχαν κάποιες δυσκολίες

και διαφωνίες με τους συμπαίκτες τους (σε ποσοστό 25% του συνόλου) ή τέλος ήθελαν να εκφράσουν κάποιο πρόβλημα που είχαν με την κούκλα τους (σε ποσοστό 25% του συνόλου).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10<sup>ο</sup>

### ΤΑΥΤΙΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΚΟΥΚΛΕΣ

#### 10.1. Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα της έρευνάς μας που αφορούν τις ταυτίσεις των παιδιών με την κούκλα και τα πρότυπα που αυτή προβάλλει. Πιο συγκεκριμένα θα γίνει ανάλυση και συσχέτιση των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά στα πλαίσια της Ημιδομημένης Κλινικής Συνέντευξης στην Τέταρτη Φάση του Ά Μέρους της Έρευνας, στο Ιχνογράφημα της Έβδομης Φάσης και στην Ημιδομημένη Κλινική Συνέντευξη της Όγδοης Φάσης που αφορά το Ιχνογράφημα.

#### 10.2. Αναφορές των Παιδιών για τον Εαυτό τους στο Μέλλον

Θελήσαμε να δούμε αν τα παιδιά επιθυμούν να μοιάσουν στο μέλλον με την αγαπημένη τους κούκλα και αν ναι ποια είναι τα κοινά στοιχεία που θα ήθελαν να έχουν με αυτή. Αναλύοντας το περιεχόμενο των απαντήσεων που μας έδωσαν τα υποκείμενα της έρευνάς μας δημιουργήσαμε τις ακόλουθες αναλυτικές κατηγορίες.

##### 10.2.1. Παιδιά που Θέλουν να Μοιάζουν στην Αγαπημένη τους Κούκλα

Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας δήλωσαν ότι θέλουν στο μέλλον να μοιάζουν με την κούκλα που μας περιέγραψαν ως αγαπημένη.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 4 παιδιά (2 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 50% του συνόλου (25% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Θα ήθελες όταν μεγαλώσεις να μοιάζεις σε κάποιον από αυτούς;
- Ναι.
- Σε ποιόν;
- (δείχνει την κούκλα K2)
- Στο ρομπότ; Γιατί;
- Για να σκοτώνω όλους τους κακούς.
- Θα ήθελες να σκοτώνεις όλους τους κακούς;

- Ναι.
- Γιατί;
- Επειδή κι αυτοί επιτίθενται σε όλους τους καλούς. Οι κακοί κάνουν επίθεση στους καλούς.
- Θα ήθελες δηλαδή να γίνεις σαν το ρομπότ να σκοτώνεις κακούς;
- Ναι.
- Όταν μεγαλώσεις δηλαδή θέλεις να γίνεις ρομπότ;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΑ1)

«-Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;

- Ναι.
- Πώς θα ήθελες δηλαδή να γίνεις;
- Σαν αυτές.
- Δηλαδή;
- Να μεγαλώσω γρήγορα και να γίνω μεγάλη όπως αυτούς.
- Γιατί θες να γίνεις όπως αυτούς;
- Επειδή τις κούκλες τις αγαπάω εγώ.
- Και γιατί θες να γίνεις σαν αυτές;
- Γιατί είναι ωραίες κούκλες.
- Τι όμορφο έχουν;
- Έχουν ωραία μαλλιά, ωραία ρούχα, ωραία παπούτσια.
- Δηλαδή εσύ πως θα ήθελες να γίνεις όταν θα μεγαλώσεις;
- Έτσι. (δείχνει την κούκλα Κ14)
- Όπως αυτήν την Barbie;
- Ναι με τα μεγάλα μαλλιά.
- Δηλαδή θες να έχεις τόσο μακριά μαλλιά;
- Ναι.
- Τι άλλο θες να έχεις;
- Να 'χω το φουστάνι της και τα σκουλαρίκια της.» (υποκείμενο ΝΚ4)

### **10.2.2 Παιδιά που Θέλουν να Έχουν Μόνο Μερικά Κοινά Χαρακτηριστικά με την Αγαπημένη τους Κούκλα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας ανέφεραν ότι θέλουν να έχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά με την αγαπημένη τους κούκλα αλλά περιέγραψαν και επιπλέον χαρακτηριστικά που δεν σχετίζονται με αυτήν.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (2 κορίτσια, 0 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (25% κορίτσια και 0% αγόρια).

Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα:

«-Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;

- Όταν μεγαλώσω θέλω να ήμουνα σαν την μαμά μου που είναι καθηγήτρια. Α! Όχι σαν εσένα.
- Στο επάγγελμα, να δουλεύεις;
- Ναι.
- Σαν εμένα τι; Δασκάλα να γίνεις;
- Ναι. Αλλά η μαμά μου είναι καθηγήτρια.
- Αλλά λέω θα ήθελες να τους μοιάσεις; Σε αυτές τις κούκλες θα ήθελες να τους μοιάσεις;
- Θα ήθελα να έμοιαζα σαν αυτή (δείχνει την K1).
- Σαν αυτή την πρασινομάλλα; Θα ήθελες να έχεις πράσινα μαλλάκια;
- Ναι. Και ωραία παπούτσια που έχει. Δεν την είδες την πλάτη της αλλά εγώ τη βλέπω.
- Σου αρέσει που η πλάτη της είναι ανοιχτή από πίσω;
- Ναι.
- Πώς θα ήθελες δηλαδή να γίνεις όταν μεγαλώσεις;
- Έτσι, σαν αυτή τη κούκλα. (δείχνει την K1)
- Τι σου αρέσει; Πως θα ήθελες να είσαι δηλαδή;
- Θέλω να είχα αυτό τον κολιέ, να πήγαινα σχολείο και να βάζω αυτά τα ρούχα και τα ίδια παπούτσια μ' αυτή. Και να πήγαινα σχολείο να έκανα μάθημα μ' αυτά τα ρούχα.» (υποκείμενο NK1)

### **10.2.3 Παιδιά που Θέλουν να Μοιάζουν στην Αγαπημένη τους Κούκλα αλλά Κατανοούν ότι Δεν Είναι Εφικτό**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα υποκείμενα που μας είπαν ότι θέλουν να μοιάζουν στο μέλλον με την αγαπημένη τους κούκλα αλλά μας εξήγησαν ότι για διάφορους λόγους αυτό δεν είναι εφικτό.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;
- Η μαμά μου λέει όμως ότι είναι ψεύτικοι.
- Σου λέει ότι είναι ψεύτικοι όλοι αυτοί ε; Εσύ θα ήθελες όμως να τους μοιάζεις;
- Ναι, εκτός από αυτόν (κούκλα K11).
- Γιατί εκτός από αυτόν;
- Γιατί πίνει ηλεκτροσόκ και πάει έτσι και μετά πάει από εδώ και βγάζει από εδώ ηλεκτροσόκ και μετά πάει εδώ και πέφτουν οι δυνάμεις μέχρι κάτω.
- Σε κάποιον άλλο θα ήθελες να μοιάσεις;
- Στο Batman! Όχι Batman. Θέλω αλλά ξέρεις σε ποιο δε θέλω, σ' αυτόν με τη μεγάλη χερούκλα, με το γκρι χέρι (K11).
- Γιατί δεν θέλεις να μοιάσεις σ' αυτόν;
- Γιατί κάτι έχει εδώ και πυροβολάει και ρίχνει ρουκέτες και σπάει όλο τον κόσμο γι' αυτό δεν θέλω.

- Επειδή πυροβολάει; Και οι άλλοι δεν πυροβολάνε;
- Ναι αυτός όμως ρίχνει ρουκέτες και άμα σκάσει κάνει ένα πολύ γερό μπαμ. Σαν μπόμπα είναι.
- Και στις άλλες γιατί θες να τους μοιάσεις;
- Γιατί είναι καλοί, πιο καλοί ήταν.» (υποκείμενο ΝΑ3)

«-Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;

- Ναι, αλλά πως;
- Σαν αυτές τις κούκλες, να τους μοιάσεις.
- Ναι, αλλά πως θα κάνω αυτά τα μαλλιά; Πως θα γίνει πάλι να είμαι κορίτσι με αυτά τα μαλλιά ή Barbie; Ε; Πως θα μου τα κάνουν αυτά;
- Τι θα ήθελες να γίνεις δηλαδή;
- Σαν αυτήν.
- Δηλαδή πως;
- Να, δεν μπορούν να με γεννήσουν πάλι με μακριά μαλλιά, με σκουλαρίκια, με βάψιμο εδώ και με ένα πανέμορφο φόρεμα και με πόδια; Ε; Αυτό θα μου κάνουν οι γονείς μου όταν θα με γεννήσουνε, θα με ξαναγεννήσουνε το Πάσχα και θα γίνω κορίτσι όπως αυτές τις κουκλάρες. Αλλά θα έχω τρία ονόματα, θα 'χω Γουάρτινγκ, Βίσερλ, Λουλεβί, Γουίσερλ, Γουίντερ, Μπάρκαλ, Βίντσουρ και Φίλι.» (υποκείμενο ΝΑ2)

### **10.3. Ο Εαυτός στο Μέλλον μέσα από τα Ιχνογραφήματα των Παιδιών**

Ζητήσαμε από τα υποκείμενα της έρευνάς μας να κάνουν μια ζωγραφιά στην οποία θα αναπαριστούν την κούκλα με την οποία θα ήθελαν να μοιάζουν όταν θα μεγαλώσουν και να την βάλουν να κάνει ότι αυτοί θέλουν να κάνουν όταν μεγαλώσουν. Από την ανάλυση των ιχνογραφημάτων και των περιγραφών τους δημιουργήθηκαν οι ακόλουθες κατηγορίες.

#### **10.3.1. Παιδιά που Ζωγράρισαν τον Εαυτό τους στο Μέλλον να Μοιάζει με την Αγαπημένη τους Κούκλα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που στο ιχνογράφημά τους αναπαριστούν τον εαυτό τους στο μέλλον να μοιάζει ή να είναι ίδιος με την αγαπημένη τους κούκλα.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 6 παιδιά (4 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 75% του συνόλου (50% κορίτσια και 25% αγόρια).

Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- «-Τι ζωγράφισες; Περίγραψε μου τη ζωγραφιά σου. Πως θες να είσαι όταν θα μεγαλώσεις;
- Έτσι.
- Δηλαδή; Για περίγραψε μου την ζωγραφιά σου. Πως θα είναι η (ΝΚ2);

-Έχω ξανθά μαλλιά και έχω και ένα πορτοκαλί φόρεμα και δύο ποδαράκια, δυο χεράκια, ένα κεφαλάκι, μια μυτούλα, δυο ματάκια και ένα στοματάκι.  
-Τα ποδαράκια της γιατί δεν φαίνονται;  
-Επειδή τα κρύβει το φόρεμα.  
-Μοιάζει η (NK2) όταν θα μεγαλώσει με κάποια από τις κούκλες που είδαμε πριν;  
-Ναι.  
-Με ποια;  
-Μοιάζει με αυτή (δείχνει την κούκλα K14)  
-Με αυτή την Barbie;  
-Ναι.  
-Σε τι μοιάζει;  
-Επειδή έχει ξανθά μαλλιά και ένα ίδιο κεφάλι.  
-Δηλαδή το κεφάλι της πως είναι;  
-Ίδιο.  
-Τι ίδιο έχει το κεφάλι της.  
-Επειδή κοίταξα και γι' αυτό την έκανα έτσι.  
-Είδες την κούκλα πως είναι και μετά ζωγράφισες το κεφάλι;  
-(κάνει καταφατικό νόημα)  
-Και γιατί θες όταν μεγαλώσεις να μοιάζεις σε αυτή την κούκλα;  
-Γιατί μ' αρέσει.  
-Κάτι άλλο θες να μου πεις για την (NK2) όταν θα μεγαλώσει; Πως θα νιώθει η (NK2) όταν θα μεγαλώσει;  
-Καλά.  
-Γιατί;  
-Επειδή είναι όμορφη.» (υποκείμενο NK2)

«-Τι ζωγράφισες;  
-Έκανα κάτι νεράιδες και πεταλούδες και...  
-Πες μου πρώτα πως είναι η (NK1) και μετά θα δούμε τι έκανες τριγύρω της.  
-Έκανα το στέμμα της, έκανα και τα γαντάκια, έκανα και το φουστάνι της και τα παπούτσια της.  
-Φοράει στέμμα;  
-Ναι.  
-Γιατί;  
-Γιατί είναι βασίλισσα.  
-Θες να γίνεις βασίλισσα όταν θα μεγαλώσεις;  
-Ναι.  
-Και τι άλλο; Μου είπες φοράει γάντια; Και τι άλλο;  
-Παπούτσια και μια ζώνη εδώ πέρα, το χαμόγελό της, τα μάτια της, τα φρύδια της και τα παπούτσια και το φόρεμά της.  
-Και μοιάζει η (NK1) τώρα που είναι μεγάλη με κάποια από τις κούκλες που είχαμε δει; Με ποιά;  
-Μ' αυτήν (δείχνει την K1)  
-Μ' αυτή με τα πράσινα μαλλιά;



- Ναι.
- Σε τι μοιάζουν;
- Μοιάζουν με... Άλλο στέμμα φοράει αυτή.
- Κάτι άλλο που μοιάζουν;
- Έχει τα ίδια παπούτσια μ' αυτήν.
- Φοράνε και οι δυο μπότες με τακούνι;
- Ναι. Βλέπω ότι έχει και ένα φόρεμα. Εγώ δεν έκανα σκουλαρίκια γιατί τα ξέχασα.
- Άμα θες κάνε, πρόσθεσε άμα θες να κάνεις και σκουλαρίκια. Θες να έχει και σκουλαρίκια;
- Ναι.
- Κάτι άλλο που μοιάζουν;
- Τα μαλλιά τους.
- Γιατί μοιάζουν τα μαλλιά τους;
- Γιατί τα δικά μου είναι ροζ. Γιατί είναι βαμμένα αλλά εμένα δεν είναι έτσι σγουρά.
- Σε τι μοιάζουν δηλαδή τα μαλλιά σας; Που έχουν χρώμα;
- Ναι. Και το φόρεμά της.» (υποκείμενο ΝΚ1)

### **10.3.2. Παιδιά που Ζωγράρισαν τον Εαυτό τους στο Μέλλον Διαφορετικό από την Αγαπημένη τους Κούκλα**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιδιά που στο ιχνογράφημά τους αναπαριστούν τον εαυτό τους στο μέλλον να είναι διαφορετικός από την αγαπημένη τους κούκλα ακόμα και αν μας είχαν δηλώσει αρχικά ότι θα ήθελαν να της μοιάσουν σε κάποια χαρακτηριστικά.

Διαπιστώσαμε ότι σε αυτή την κατηγορία ανήκουν 2 παιδιά (0 κορίτσια, 2 αγόρια) που σημαίνει 25% του συνόλου (0% κορίτσια και 25% αγόρια). Παραθέτουμε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα του σχολιασμού ενός υποκειμένου πάνω στο ιχνογράφημά του:

- «-Τι ζωγράφισες; Πώς θα είναι ο (ΝΑ4) όταν θα μεγαλώσει;
- Έτσι.
- Μοιάζει με κάποια από τις κούκλες που είδαμε;
- Όχι.
- Πως είναι;
- Είναι αγόρι.
- Είναι αγόρι και δεν μοιάζει με καμία από τις κούκλες που είδαμε πριν;
- Όχι.
- Και για πες μου πως είναι; Για περιέγραψε της ζωγραφιά σου, πως τον έκανες τον (ΝΑ4);
- Τον έκανα κούκλο.
- Κούκλο;

- Ναι έκανα ουρανό, ήλιο, μαλλιά, χέρια, πόδια μεγάλα, λουλούδια χρωματιστά, χόρτα.
- Πόδια μεγάλα μου είπες;
- Ναι.
- Γιατί είναι μεγάλα τα πόδια του;
- Γιατί μεγάλωσε.
- Και τι άλλο έχει ο (NA4);
- Έχει μαλλιά.
- Και πως είναι τα μαλλιά του όταν μεγαλώσει;
- Ε... ψηλά.
- Ψηλά; Εννοείς μακριά;
- Ναι.
- Και τα χέρια του πως είναι;
- Τα χέρια του είναι μακριά.
- Και τι κάνει ο (NA4) τώρα που είναι μεγάλος;
- Βλέπει τα λουλούδια του.» (υποκείμενο NA4)

#### 10.4. Κούκλες με τις οποίες Θέλουν να Μοιάζουν τα Παιδιά στο Μέλλον

Τόσο στα ιχνογράφημα όσο και στη συζήτηση που πραγματοποιήσαμε στα πλαίσια της συνέντευξης με τα παιδιά, ανέφεραν ξεκάθαρα την αγαπημένη τους κούκλα με την οποία θα ήθελαν να μοιάσουν όταν θα μεγαλώσουν. Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τα στοιχεία που συγκεντρώσαμε:

**Πίνακας 26.** Ποσοστά όσον αφορά τις κούκλες με τις οποίες θέλουν να μοιάσουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, όταν θα μεγαλώσουν.

Τα παιδιά θέλουν στο μέλλον να μοιάζουν με:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
την κούκλα Winx (K1)	(0) 0%	(1) 12,5%	(1)12,5%
την κούκλα Barbie (K14)	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%
την κούκλα Barbie (K10)	(0) 0%	(1) 12,5%	(1)12,5%
την κούκλα Robot Transformer (K2)	(2) 25%	(0) 0%	(2)25%
την κούκλα Superman	(1) 12,5%	(0) 0%	(1)12,5%

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε τα περισσότερα παιδιά της έρευνάς μας (87,5% του συνόλου) επιλέγουν στο μέλλον να μοιάζουν με κούκλες του ίδιου με αυτά φύλου. Πιο συγκεκριμένα στο μεγαλύτερο ποσοστό τους (37,5% του συνόλου) τα κορίτσια ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν σε μια κούκλα Barbie, ενώ τα αγόρια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους (25% του συνόλου) ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν σε μια κούκλα ρομπότ Transformer.

## 10.5. Χαρακτηριστικά των Κουκλών τα οποία Θέλουν να Αποκτήσουν τα Παιδιά στο Μέλλον

Σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να παραθέσουμε τα χαρακτηριστικά των κουκλών που μας είπαν τα παιδιά ότι θα ήθελαν να έχουν και τα ίδια όταν μεγαλώσουν.

Συγκεντρώνοντας αυτά τα πρότυπα χαρακτηριστικά δημιουργήσαμε τον ακόλουθο αναλυτικό πίνακα:

**Πίνακας 27.** Ποσοστά όσον αφορά τα χαρακτηριστικά της κούκλας τα οποία αναφέρουν ότι θέλουν να έχουν τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στο μέλλον.

Χαρακτηριστικά της κούκλας που ανέφεραν ότι θέλουν να έχουν στο μέλλον:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Ομορφιά	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
Κοσμήματα και Αξεσουάρ*	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
Μοντέρνα-Όμορφα φορέματα	(1) 12,5%	(4) 50%	(5) 62,5%
Ωραία μαλλιά*	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
Βαμμένο πρόσωπο	(1) 12,5%	(1) 12,5%	(2) 25%
Ωραία παπούτσια*	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%
Ψηλό σώμα	(0) 0%	(2) 25%	(2) 25%
Ιδιαίτερες σωματικές δυνάμεις*	(3) 37,5%	(0) 0%	(3) 37,5%
Όπλα-Πολεμικό εξοπλισμό	(2) 25%	(0) 0%	(2) 25%
Να πολεμάει τους κακούς*	(3) 37,5%	(0) 0%	(3) 37,5%

\*Κοσμήματα και αξεσουάρ: κολιέ, σκουλαρίκια, στέμμα, γάντια, καλσόν κ.α.

\*Ωραία μαλλιά: μακριά, ξανθά, πορτοκαλί κ.α.

\*Ωραία παπούτσια: μπότες, με τακούνι, με κορδόνια κ.α.

\*Ιδιαίτερες σωματικές δυνάμεις: μπράτσα, δυνατά χέρια, δυνατά πόδια κ.α.

\*Να πολεμάει τους κακούς: να σκοτώνει τους κακούς, να ρίχνει πιστολιές στους κακούς κ.α.

Στον παραπάνω πίνακα βλέπουμε για μια ακόμα φορά ότι τα πρότυπα που επιλέγουν και υιοθετούν τα περισσότερα παιδιά σχετίζονται με τα στερεότυπα του φύλου στο οποίο ανήκουν. Έτσι βλέπουμε ότι τα κορίτσια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους όταν μεγαλώσουν θέλουν να μοιάζουν σε χαρακτηριστικά της κούκλας που έχουν να κάνουν με την ομορφιά, τα κοσμήματα, τα μοντέρνα και όμορφα φορέματα, τα ωραία παπούτσια, τα μαλλιά, το πρόσωπο και το σώμα. Από την άλλη τα αγόρια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους δηλώνουν ότι στο μέλλον θα ήθελαν να έχουν τις ιδιαίτερες δυνάμεις που έχουν οι κούκλες τους, τον πολεμικό τους εξοπλισμό και την ικανότητά τους να εξοντώνουν τους κακούς.

## 10.6. Συμπεράσματα Κεφαλαίου

Σε αυτό το Κεφάλαιο εξετάσαμε τις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά στα πλαίσια της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης αλλά και μέσα από τις ιχνογραφικές αναπαραστάσεις τους για το πως φαντάζονται τον εαυτό τους στο μέλλον. Πιο συγκεκριμένα θελήσαμε να δούμε αν τα παιδιά του δείγματός μας επιθυμούν να μοιάσουν στο μέλλον με την αγαπημένη τους κούκλα και αν ναι ποια είναι αυτά τα χαρακτηριστικά των κούκλων που θα ήθελαν να αποκτήσουν.

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι το 50% των παιδιών (25% κορίτσια, 25% αγόρια) μας είπαν ότι θέλουν στο μέλλον να μοιάσουν με την αγαπημένη τους κούκλα. Επίσης ένα ποσοστό κοριτσιών (25% του συνόλου) μας ανέφεραν ότι θα ήθελαν να μοιάσουν με την αγαπημένη τους κούκλα μόνο σε κάποια χαρακτηριστικά, προσθέτοντας επιπλέον χαρακτηριστικά που δεν σχετίζονται με αυτήν. Αλλά και ένα ποσοστό των αγοριών (25% του συνόλου) ενώ ανέφεραν ότι θα ήθελαν στο μέλλον να μοιάσουν με την αγαπημένη τους κούκλα πρόσθεσαν πως γνωρίζουν ότι αυτό δεν είναι εφικτό.

Παρόμοια ήταν και τα αποτελέσματα από τα ιχνογραφήματα των παιδιών αφού σε ποσοστό 75% (50% κορίτσια, 25% αγόρια) ζωγράφισαν τον εαυτό τους στο μέλλον να μοιάζει ή να είναι ίδια με την αγαπημένη τους κούκλα. Μονάχα ένα ποσοστό 25% από τ' αγόρια του δείγματός μας ζωγράφισαν τον εαυτό τους στο μέλλον να είναι διαφορετικός από την αγαπημένη τους κούκλα.

Οι κούκλες με τις οποίες μας ανέφεραν τα παιδιά ότι θα ήθελαν να μοιάσουν όταν θα μεγαλώσουν σε ποσοστό 87,5% (50% κορίτσια, 37,5%) έχουν το ίδιο φύλο με αυτά. Ένα ποσοστό 50% του συνόλου των παιδιών (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν στο μέλλον με μια κούκλα Barbie, ενώ σε μικρότερο ποσοστό (12,5% κορίτσια) με την κούκλα Winx. Επίσης ένα ποσοστό αγοριών 25% ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν στο μέλλον με μια κούκλα Robot Transformen, ενώ σε ένα μικρότερο ποσοστό 12,5% με την κούκλα Superman.

Τέλος ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν ποια είναι τα χαρακτηριστικά των κούκλων αυτών στα οποία θα ήθελαν να μοιάσουν όταν μεγαλώσουν. Από τις απαντήσεις των παιδιών διαπιστώσαμε ότι τα χαρακτηριστικά αυτά για τα κορίτσια είναι τα όμορφα και μοντέρνα φορέματα (50% του συνόλου), η ομορφιά, τα όμορφα μαλλιά, τα κοσμήματα και τα αξεσουάρ και τα ωραία παπούτσια (37,5% του συνόλου), το ψηλό σώμα (25% του συνόλου) και το βαμμένο πρόσωπο (12,5% του συνόλου). Για τ' αγόρια από την άλλη τα χαρακτηριστικά που θα ήθελαν να μοιάσουν στο μέλλον είναι οι ιδιαίτερες

σωματικές δυνάμεις, οι ικανότητες να πολεμούν τους κακούς (37,5% του συνόλου), τα όπλα και ο πολεμικός τους εξοπλισμός (25% του συνόλου).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11°

### Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ Μ.Μ.Ε ΚΑΙ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΚΟΥΚΛΑΣ

#### 11.1. Εισαγωγή

Στα πλαίσια των ερωτήσεων της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης που πραγματοποιήσαμε στην Τέταρτη Φάση του Α Μέρους της έρευνάς μας επιχειρούμε να διερευνήσουμε το ρόλο που έχουν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, η οικογένεια και γενικότερα το περιβάλλον των παιδιών στις επιλογές και στις τοποθετήσεις τους γύρω από την κούκλα.

Πιο συγκεκριμένα θα δούμε αν τα παιδιά έχουν στο σπίτι τους κούκλες ίδιες ή παρόμοιες με αυτές που επέλεξαν για να παίξουν στην έρευνά μας. Επιπλέον θα δούμε πως γνώρισαν αυτές τις κούκλες και πως τις απέκτησαν. Τέλος θα εξετάσουμε αν τα ίδια εντοπίζουν ομοιότητες ανάμεσα στις κούκλες τους και σε πρόσωπα του οικείου περιβάλλοντός τους ή διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης.

#### 11.2. Η Κούκλα στο Χώρο του Παιδιού

Θελήσαμε να δούμε εάν οι κούκλες που επέλεξαν τα παιδιά του δείγματός μας για να παίξουν στα πλαίσια της ερευνητικής διαδικασίας είναι κούκλες που έχουν και τα ίδια στο σπίτι τους. Παραθέτουμε τον πίνακα που ακολουθεί με τις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά.

**Πίνακας 28.** Ποσοστά όσον αφορά τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, που έχουν ή δεν έχουν ίδιες ή παρόμοιες κούκλες στο σπίτι τους με αυτές που επέλεξαν για να παίξουν στην έρευνα.

Παιδιά που ανέφεραν ότι:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Έχουν ίδιες οι παρόμοιες κούκλες στο σπίτι τους	(3) 37,5%	(4) 50%	(7) 87,5%
Δεν έχουν ίδιες οι παρόμοιες κούκλες στο σπίτι τους	(1) 12,5%	(0) 0%	(1) 12,5%

Από τον πίνακα αυτό φαίνεται ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των υποκειμένων του δείγματός μας έχει ίδιες ή παρόμοιες κούκλες στο σπίτι του με αυτές που χρησιμοποιήσαμε ως ερευνητικά εργαλεία για την διεξαγωγή της

έρευνάς μας. Αυτό σημαίνει ότι οι γονείς ή οι κηδεμόνες των παιδιών αυτών δέχονται να υπάρχουν αυτές οι κούκλες στον χώρο των παιδιών τους και να τα συντροφεύουν στις καθημερινές τους δράσεις.

Οι κούκλες αυτές όπως είδαμε και στο 7<sup>ο</sup> Κεφάλαιο αυτής της εργασίας είναι κατά κύριο λόγο επώνυμες και βιομηχανικές.

### 11.3. Τρόποι Γνωριμίας της Κούκλας από τα Παιδιά

Ιδιαίτερης σημασίας θεωρούμε και τον τρόπο με τον οποίο γνώρισαν αυτές τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες τα παιδιά της έρευνάς μας. Στον πίνακα που ακολουθεί παραθέτουμε τις απαντήσεις που μας έδωσαν όταν τα ρωτήσαμε στα πλαίσια της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης.

**Πίνακας 29.** Ποσοστά όσον αφορά το που είδαν αυτές τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, και ζήτησαν να τους τις αγοράσουν.

Τα παιδιά είχαν δει τις κούκλες αυτές πριν τις αποκτήσουν:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Σε μαγαζιά με παιχνίδια	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
Στην τηλεόραση ή το dvd	(2) 25%	(2) 25%	(4) 50%
Σε φίλους	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών γνώρισε τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγει για το παιχνίδι του από την τηλεόραση (διαφημίσεις και παιδικά προγράμματα) αλλά και από τα καταστήματα που πουλούν επώνυμα βιομηχανικά παιχνίδια.

Παραθέτουμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά:

- «-Εσύ ζήτησες να σου τον αγοράσουν ή σου τον έκαναν δώρο;  
-Το ζήτησα και μου τον αγόρασαν. Από τον μπαμπά μου και μου το πήρε.  
- Γιατί τον είχες δει κάπου και ζήτησες να σου τον πάρουν;  
-Ναι στην τηλεόραση.  
-Και τι είχες δει στην τηλεόραση;  
-Είδα τους κακούς και τον Batman.» (υποκείμενο NA4)

- «-Τις είχες δει κάπου και τις ζήτησες;  
-Ναι και ο μπαμπάς πήγε σε ένα μαγαζί με τέτοιες κούκλες και μου πήρε αυτή, αυτή, αυτή και αυτή. Και τα παπούτσια βέβαια πήρε και τις μπότες.  
-Που τις είχες δει αυτές τις κούκλες;  
-Σε ένα μαγαζί πανέμορφο.» (υποκείμενο NA2)

#### 11.4. Τρόποι Απόκτησης της Κούκλας από τα Παιδιά

Αφού λοιπόν τα παιδιά γνωρίσουν αυτές τις κούκλες δυο είναι οι τρόποι για να τις αποκτήσουν, είτε να ζητήσουν να τους τις αγοράσουν, είτε να τους τις αγοράσουν οι γονείς με δική τους πρωτοβουλία δίχως να το ζητήσουν τα ίδια τα παιδιά. Έτσι λοιπόν ρωτήσαμε τα παιδιά τι από τα δυο συνέβη και από τις απαντήσεις που μας έδωσαν δημιουργήσαμε τον πίνακα που ακολουθεί.

**Πίνακας 30.** Ποσοστά όσον αφορά το πως τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, αποκτήσαν την επώνυμη βιομηχανική κούκλα τους.

Τρόποι απόκτησης της κούκλας:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Εγώ ζήτησα να μου την αγοράσουν	(2) 25%	(1) 12,5%	(3) 37,5%
Μου την έκαναν δώρο	(1) 12,5%	(3) 37,5%	(4) 50%

Εδώ λοιπόν θελήσαμε να δούμε τον ρόλο που έχει η οικογένεια των παιδιών στην απόκτηση της κούκλας. Από τις συζητήσεις που είχαμε με τα παιδιά και όπως παρατηρούμε και από τον παραπάνω συγκεντρωτικό πίνακα το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών (50% του συνόλου) αναφέρει ότι οι κούκλες του ήταν δώρα είτε από τους γονείς τους είτε από άτομα του οικείου περιβάλλοντός τους. Από αυτά τα παιδιά δυο μάλιστα αναφέρθηκαν και στον Αϊ Βασίλη. Όμως παρατηρούμε ότι και ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (37,5% του συνόλου) ανέφερε ότι ζήτησε να του αγοράσουν την κούκλα που είχε δει και επιθυμούσε.

Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι εκτός από τα ΜΜΕ που επηρεάζουν σημαντικά τις επιλογές των παιδιών, η οικογένεια είναι ένας επίσης σημαντικός παράγοντας που ενισχύει τις προτιμήσεις ή όχι των παιδιών στο παιχνίδι με την κούκλα. Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα από τις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά είναι τα εξής:

«-Εσύ ζήτησες να σου πάρουν τις κούκλες που έχεις ή σου τις έκαναν δώρο;

-Εγώ ζήτησα.

- Γιατί τις έχεις δει κάπου;

-Ναι, εγώ ζήτησα από τη γιαγιά να μου φέρει μια κούκλα και αυτή ζήτησε από τον Αϊ Βασίλη και έγραψε το γράμμα και παραλίγο επειδή ο Αϊ Βασίλης είχε δει το γράμμα, η γιαγιά μου έφερε την κούκλα ενώ εγώ είχα πει στον Αϊ Βασίλη να μου φέρει την κούκλα.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Έχεις στο σπίτι σου κάποια από αυτές τις κούκλες-ήρωες ή παρόμοια;

-Αυτήν έχω το ρομπότ.

-Εσύ ζήτησες να σου το αγοράσουν ή σου το έκαναν δώρο;

-Ο Αϊ Βασίλης μου το έφερε.» (υποκείμενο ΝΑ3)



- «-Και την Barbie εσύ ζήτησες να σου την πάρουν ή σου την έκαναν δώρο;
- Την κάνουν δώρο; Ποιοι να την κάνουν δώρο;
- Αν στην έκανε δώρο η μαμά σου ή κάποιος άλλος; Ή εσύ το ζήτησες και της είπες μαμά πάρε μου αυτή την κούκλα;
- Μου την πήρε η νονά μου.
- Σου την πήρε η νονά σου δώρο;
- Ναι.» (υποκείμενο ΝΚ1)

### 11.5. Ομοιότητες που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα στις Κούκλες τους και σε Πρόσωπα του Οικείου Περιβάλλοντός τους

Θελήσαμε να δούμε εάν τα παιδιά εντοπίζουν κάποιες ομοιότητες ανάμεσα στις κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε οικεία πρόσωπα από το περιβάλλον στο οποίο ζουν. Από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων που μας έδωσαν τα παιδιά καταλήγουμε στον παρακάτω πίνακα:

**Πίνακας 31.** Ποσοστά όσον αφορά τις ομοιότητες ανάμεσα σε επώνυμες βιομηχανικές κούκλες και σε πρόσωπα του οικείου περιβάλλοντος των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών προσχολικής ηλικίας.

Τα παιδιά ανέφεραν ότι:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Δεν εντοπίζουν καμία ομοιότητα	(3) 37,5%	(2) 25%	(5) 62,5%
Ναι υπάρχουν ομοιότητες	(1) 12,5%	(2) 25%	(3) 37,5%

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι τα περισσότερα παιδιά δεν βρίσκουν ομοιότητες ανάμεσα στις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε άτομα του οικογενειακού ή γενικότερα του οικείου περιβάλλοντός τους. Τρία όμως παιδιά εντοπίζουν κάποιες ομοιότητες και αυτές οι περιπτώσεις θεωρούμε ότι αξίζει να αναφερθούν.

- «-Σου μοιάζει κάποια από αυτές τις κούκλες με κάποιον άλλο, με κάποια φίλη σου ή με κάποιον από την οικογένειά σου;
- Αυτός μοιάζει με τον μπαμπά μου (δείχνει την Κ13).
- Μοιάζει αυτός με τον μπαμπά σου;
- Ναι αλλά δεν είναι μαύρος αλλά έχει καφέ μαλλιά.
- Σε τι μοιάζουν στα μαλλιά μόνο;
- Ναι αλλά έχει και τέτοιο παντελόνι.
- Κάτι άλλο;
- Μ... τίποτα.» (υποκείμενο ΝΚ1)

- «-Σου θυμίζουν αυτές οι κουκλίτσες κάποιο συγγενικό σου πρόσωπο ή φίλο ή γνωστό; Σου μοιάζουν με κάποιον;
- Εμένα μου μοιάζει αυτή με κάποιον. (δείχνει την κούκλα Κ6)

- Η MyScene; Με ποιόν σου μοιάζει;
- Βλέπω μερικούς ανθρώπους που φοράνε μια τέτοια μπλούζα και φοράνε ένα τέτοιο και είναι έτσι κοντή και φαίνεται οι κοιλίες τους και έχουν και τέτοιο σακάκι
- Και που τους έχεις δει αυτούς τους ανθρώπους;
- Όταν πηγαίναμε μια βόλτα.» (υποκείμενο ΝΚ2)

«-Σου θυμίζουν οι κούκλες-ήρωες αυτές κάποιο συγγενικό σου πρόσωπο ή φίλο ή γνωστό;

- Α ναι, τον αδερφό μου τον Νικόλα που είναι βέβαια και πιο ψηλός και από εσένα.
- Και τι μοιάζουν με τον αδερφό σου το Νικόλα αυτές οι κούκλες;
- Ναι, έχει χρυσαφή μαλλιά όπως και την κούκλα και αυτήν και αυτήν και αυτήν και αυτήν.
- Ο αδερφός σου ο Νικόλας;
- Ναι, είναι και αγόρι και έχει και αυτά τα μαλλιά δεν πηγάζει, δεν είναι και κορίτσι αλλά δεν έχει και μακριά μαλλιά, δεν είναι κορίτσι γι' αυτό έχει αυτά τα μαλλιά όπως αυτήν την κουκλάρα.
- Μοιάζουν με κάποιον άλλο από την οικογένειά σου;
- Α έχω και μια αδερφή κορίτσι, όπως αυτή, και είναι τεράστια. Έχει τεράστια μαλλιά όπως αυτή και έχει κάτι πανέμορφα πόδια και κάτι πανέμορφες μπότες και ένα πανέμορφο λαιμό και είναι τέλεια.» (υποκείμενο ΝΑ2)

Παρατηρούμε λοιπόν ότι οι ομοιότητες που εντοπίζουν τα παιδιά αυτά σχετίζονται με την εμφάνιση, τα ρούχα και τα μαλλιά που έχουν οι κούκλες και τα άτομα αυτά.

### 11.6. Ομοιότητες που Εντοπίζουν τα Παιδιά ανάμεσα στις Κούκλες τους και σε Διάσημα Πρόσωπα της Τηλεόρασης

Θελήσαμε επίσης να εξετάσουμε εάν τα παιδιά βρίσκουν ομοιότητες στις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε διάσημα πρόσωπα που προβάλλονται από τα ΜΜΕ και κυρίως την τηλεόραση. Αναλύοντας λοιπόν τις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά στα πλαίσια της συνέντευξης καταλήγουμε στα παρακάτω πίνακα:

**Πίνακας 32.** Ποσοστά όσον αφορά τις ομοιότητες ανάμεσα σε επώνυμες βιομηχανικές κούκλες και σε διάσημα πρόσωπα που έχουν δει τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια προσχολικής ηλικίας, στην τηλεόραση.

Τα παιδιά ανέφεραν ότι:	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Οι κούκλες τους μοιάζουν με διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης	(4) 50%	(3) 37,5%	(7) 87,5%
Οι κούκλες τους δεν μοιάζουν με διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης	(0) 0%	(1) 12,5%	(1) 12,5%

Από τον πίνακα αυτό μπορούμε εύκολα να κατανοήσουμε ότι τα περισσότερα παιδιά (87,5% του συνόλου) εντοπίζουν κοινά εμφανισιακά στοιχεία ανάμεσα στις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγουν να παίξουν και σε πρόσωπα της τηλεόρασης. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι από αυτά τα 7 παιδιά που αναφέρθηκαν σε ομοιότητες τα 4 (3 αγόρια και 1 κορίτσι) εντοπίζουν τις αγαπημένες τους βιομηχανικές κούκλες σε παιδικά προγράμματα και κινούμενα σχέδια όπως "Barbie", "Batman", "Super Robot" κ.α. Παραθέτουμε μερικά αξιόλογα χαρακτηριστικά παραδείγματα με τις αναφορές των παιδιών:

«-Σου μοιάζουν με κάποιον σταρ ή κάποιο διάσημο πρόσωπο όπως αυτούς που βλέπεις στην τηλεόραση; (Αν ναι) Γιατί; Σε τι μοιάζουν;

-Εμένα μου μοιάζει αυτή (δείχνει την K1) αυτή (δείχνει την K6).

-Αυτή με το πράσινο μαλλάκι και η MySciene;

-Ναι.

-Αυτές οι δυο σου μοιάζουν με τι;

-Μου μοιάζουν με αυτές που... πηγαίνανε κάποιες κοπέλες κάπου στο... στο... σε ένα μαγαζί.

-Στην τηλεόραση λες τώρα;

-Ναι πηγαίναν σε ένα μαγαζί και παίρνανε πολλά ρούχα αλλά πηγαίνανε και στο σούπερ μάρκετ να πάρουνε άλλα.

-Και πως ήταν αυτές οι κοπέλες;

-Μοιάζουν και τα μαλλιά τους και τα γυαλιά τους αλλά δεν είχαν αλυσίδες. - Μοιάζαν τα ρούχα τους και τα παπούτσια και μόνο έτσι.

-Ήταν όμορφες ή άσχημες;

-Όμορφες.» (υποκείμενο NK1)

«-Σου μοιάζουν με κάποιον σταρ ή κάποιο διάσημο πρόσωπο όπως αυτούς που βλέπεις στην τηλεόραση;

-Ναι.

-Σαν ποιόν;

-Σαν και αυτό. (δείχνει την κούκλα K2)

-Το ρομπότ;

-Ναι.

-Πού στην τηλεόραση το βλέπεις;

-Σε ποιο νούμερο;

-Τι κάνει στην τηλεόραση; Πως το λένε αυτό στην τηλεόραση;

-Σούπερ ρομπότ.

-Και τι κάνει στην τηλεόραση αυτό;

-Παίζει μπουνιές, σκοτώνει αυτούς που έχουνε πυραύλους, δίνει κλοτσιές.» (υποκείμενο NA1)

### 11.7. Συμπεράσματα Κεφαλαίου

Σε αυτό το τελευταίο Κεφάλαιο των αποτελεσμάτων μας θελήσαμε να εξετάσουμε το ρόλο των ΜΜΕ και του οικείου ή οικογενειακού περιβάλλοντος των παιδιών στην επιλογή, την απόκτηση των βιομηχανικών κούκλων αλλά και την ταύτισή τους με πρόσωπα και καταστάσεις.

Διαπιστώσαμε ότι ένα ποσοστό 87,5% των παιδιών του δείγματός μας (50% κορίτσια, 37,5% αγόρια) μας ανέφεραν ότι έχουν ίδιες ή παρόμοιες βιομηχανικές κούκλες με αυτές που είχαμε στην έρευνά μας. Αυτό πρακτικά σημαίνει οι γονείς ή οι κηδεμόνες των παιδιών αυτών δέχονται να υπάρχουν αυτές οι κούκλες στον χώρο των παιδιών τους και να τα συντροφεύουν στις καθημερινές τους δράσεις.

Στη συνέχεια ρωτήσαμε τα παιδιά να μας πουν πως απέκτησαν αυτές τις κούκλες, αν δηλαδή ζήτησαν τα ίδια να τους τις αγοράσουν ή αν τους τις έκαναν δώρο. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι σε ποσοστό 50% του συνόλου (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) τα παιδιά μας ανέφεραν ότι οι κούκλες αυτές ήταν δώρα είτε από τους γονείς τους είτε από άτομα του οικείου περιβάλλοντός τους. Επίσης θα πρέπει να αναφέρουμε ότι υπήρχε και ένα όχι πολύ μικρότερο ποσοστό παιδιών (37,5% του συνόλου) που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν τα ίδια και ζήτησαν να τους αγοράσουν τις συγκεκριμένες κούκλες (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Συνεπώς είδαμε ότι το οικείο και οικογενειακό περιβάλλον έχει σημαντικό λόγο τόσο στην επιλογή όσο και στην απόκτηση του παιχνιδιού, όμως όπως ξέρουμε τα ερεθίσματα είναι πολλά και τα παιδιά είδαμε ότι διεκδικούν με τον τρόπο τους τα παιχνίδια που επιθυμούν.

Πως λοιπόν γνώρισαν τα παιδιά του δείγματός μας αυτές τις κούκλες; Ένα μεγάλο ποσοστό αυτών (50% του συνόλου) ανέφερε ότι τις κούκλες αυτές πριν τους τις αγοράσουν τις είχαν δει στην τηλεόραση ή σε κάποιο dvd (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Επίσης σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια) ανέφεραν ότι τις είχαν δει σε κάποιο μαγαζί με παιχνίδια, ενώ ένα μικρότερο ποσοστό από κορίτσια (12,5% του συνόλου) μας ανέφερε ότι τις είχε δει από κάποιο φίλο ή φίλη που τις είχε.

Τέλος ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν αν εντοπίζουν κάποιες ομοιότητες ανάμεσα στις κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε πρόσωπα από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον ή διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης. Διαπιστώσαμε ότι στο μεγαλύτερο ποσοστό τους (62,5% του συνόλου) τα παιδιά του δείγματός μας δεν βρίσκουν ομοιότητες ανάμεσα στις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε άτομα του οικογενειακού ή γενικότερα του οικείου περιβάλλοντός τους. Αντίθετα όμως ένα μεγάλο ποσοστό αυτών (87,5% του συνόλου) μας

ανέφεραν ομοιότητες ανάμεσα στις κούκλες τους και σε διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης, αρκετά από τα οποία είναι ήρωες κινουμένων σχεδίων.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 12°

### ΣΥΝΟΨΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ, ΣΥΖΗΤΗΣΗ, ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ήδη από την προηγούμενη ερευνητική μας μελέτη (βλ. Σγουρομάλλη, 2006) πάνω στο θέμα της βιομηχανικής κούκλας είχαμε διαπιστώσει ότι τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια καθημερινά συναναστρέφονται με βιομηχανικές κούκλες. Είναι γνώστες του αντικειμένου ακόμα και αν οι γονείς τους δεν τους αγοράζουν επώνυμες βιομηχανικές κούκλες, αφού όπως είδαμε για μια ακόμα φορά διαπιστώνεται ότι η τηλεόραση φροντίζει να μπαίνουν οι ήρωες αυτοί στα σπίτια των παιδιών μέσω των παιδικών προγραμμάτων και των κινουμένων σχεδίων. Όμως σε αντίθεση με τη βιομηχανική κούκλα, η χειροποίητη κατασκευασμένη, η οποία δεν χρειάζεται να πληρώσουμε για να την αποκτήσουμε, ελάχιστα προωθείται και είναι γνωστή στα μικρά παιδιά. Φροντίσαμε λοιπόν ώστε μέσα από μια κουκλοθεατρική παράσταση στο χώρο του σχολείου να έχουν όλα τα παιδιά του δείγματός μας την ευκαιρία να δουν την εμφύχωση των χειροποίητων κατασκευασμένων κούκλων κουκλοθέατρου (βλ. Ενότητα 5.4.1.1.).

#### 1. Η Χειροποίητη Κούκλα

Θελήσαμε μέσα από αυτό το πρώτο κομμάτι να εξετάσουμε πως σκέφτονται τα παιδιά για τις κούκλες του κουκλοθέατρου, τι συναισθήματα βίωσαν μέσα από την κουκλοθεατρική παράσταση και ποιες είναι οι γνώσεις τους πάνω σ' αυτό το είδος κούκλας. Από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων των παιδιών στις ερωτήσεις που τους θέσαμε διαπιστώσαμε ότι η κουκλοθεατρική παράσταση άρεσε σε όλα τα παιδιά τους δείγματός μας. Οι λόγοι που ανέφεραν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά σχετίζονται με την εμφάνιση των κούκλων και τη δράση τους στην παράσταση. Επιπλέον αρκετά ήταν και τα παιδιά που ανέφεραν ότι τα γοήτευσε η επαφή που είχαν με τις κούκλες μετά το τέλος της παράστασης όταν δηλαδή οι κουκλοπαίκτες έδωσαν στα παιδιά τις κούκλες της παράστασης για να δοκιμάσουν και τα ίδια να παίξουν με αυτές. Όλα τα παιδιά μας ανέφεραν ότι τους άρεσαν οι κούκλες που είδαν στην παράσταση λόγω της ομορφιάς τους και λόγω της δράσης τους. Ένας άλλος λόγος για τον οποίο μας ανέφεραν κάποια παιδιά ότι τους άρεσαν αυτές οι κούκλες έχει να κάνει με τον τρόπο που παίζονται, δηλαδή

τον τρόπο με τον οποίο τις χειρίζεται ο κουκλοπαίκτης, ο οποίος είναι διαφορετικός από τον τρόπο που παίζονται οι συνηθισμένες κούκλες.

Οι συναισθηματικές αντιδράσεις που ανέφεραν τα παιδιά ότι είχαν στα πλαίσια της κουκλοθεατρικής παράστασης ήταν σε μεγάλο ποσοστό το ότι υπήρχε κάτι μαγικό στην παράσταση είτε λόγω της εμφάνισης είτε λόγω της κίνησης που είχαν οι κούκλες, ενώ αρκετά ήταν και τα παιδιά που ανέφεραν ότι κάποια στιγμή της παράστασης βαρέθηκαν λόγω του ότι έπρεπε να κάθονται για πολλή ώρα. Το συναίσθημα που μας ανέφεραν ότι βίωσαν σχεδόν όλα τα παιδιά έχει να κάνει με την ανάγκη που τους δημιουργήθηκε για να αποκτήσουν μια κούκλα κουκλοθέατρου, είτε γιατί τα ίδια δεν έχουν στο σπίτι τους, είτε γιατί θέλουν να παίζουν κουκλοθέατρο. Εδώ λοιπόν βλέπουμε την κτητική τάση που έχουν τα παιδιά να αποκτήσουν κάτι που είδαν και τους άρεσε. Αυτήν την τάση φαίνεται να εκμεταλλεύονται και οι εταιρίες με την προώθηση προϊόντων μέσα από το συνεχή βομβαρδισμό των παιδιών με διαφημίσεις, παιδικά προγράμματα και κινούμενα σχέδια που έχουν ως πρωταγωνιστές επώνυμες βιομηχανικές κούκλες.

Τα παιδιά στο σύνολό τους μας είπαν ότι γνωρίζουν πως κινούνται και ζωντανεύουν οι κούκλες του κουκλοθέατρου. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι παρόλο που στην τάξη των παιδιών του δείγματός μας υπάρχουν οι πλαστικές κούκλες κουκλοθέατρου που παρέχει στα Δημόσια Ελληνικά Νηπιαγωγεία ο Ο.Σ.Κ., κάποια παιδιά αντίθετα μας αναφέρουν ότι δεν έχουν καθόλου κούκλες κουκλοθέατρου στο σχολείο τους (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου). Φάνηκε λοιπόν σαν να μην αναγνωρίζουν τις χειροποίητες κούκλες της παράστασης που είδαν ως αντίστοιχες κούκλες με αυτές της τάξης τους, αφού πράγματι δεν μοιάζουν ούτε αισθητικά αλλά ούτε και στην πράξη. Όμως και τα παιδιά που αναγνώρισαν ότι έχουν παρόμοιες κούκλες στο σχολείο τους σημείωσαν ότι είναι διαφορετικές και εξέφρασαν το παράπονο ότι δεν ευνοείται το παιχνίδι τους με αυτές, λόγω έλλειψης κουκλοθέατρου, λόγω της άβολης κατασκευής τους κ.α.

Δεν είδαμε ιδιαίτερες αποκλίσεις στις απαντήσεις των αγοριών και των κοριτσιών, ούτε σε σχέση με τους λόγους για τους οποίους τους άρεσε η παράσταση και οι κούκλες, ούτε στα συναισθήματα που βίωσαν, αλλά ούτε και στις προηγούμενες γνώσεις τους για τις κούκλες του κουκλοθέατρου. Εντοπίσαμε όμως διαφορές στις απαντήσεις που μας έδωσαν τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας γύρω από τις διαθέσεις τους για κατασκευή και χρήση τέτοιων κουκλών από τα ίδια τα παιδιά. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι μόνο κορίτσια εξέφρασαν θετική διάθεση για να κατασκευάσουν κούκλες κουκλοθέατρου χωρίς να βλέπουν προβλήματα σ' αυτό, ενώ τα αγόρια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους ανέφεραν ότι παρόλο που θα ήθελαν να κατασκευάσουν μόνο τους τέτοιες κούκλες αναγνωρίζουν ότι δεν μπορούν να τα καταφέρουν. Μόνο ένα μικρό ποσοστό παιδιών αναζήτησαν τρόπους που

πιθανότητα θα μπορούσαν να κατασκευάσουν τις δικές τους κούκλες κουκλοθέατρου. Φαίνεται λοιπόν ότι τα παιδιά του δείγματός μας δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη επαφή και γνώση γύρω από αυτό το είδος κούκλας αλλά και τέχνης, πάραυτα εντυπωσιάζονται από τη μορφή και τις δράσεις των κούκλων αυτών στην κουκλοθεατρική παράσταση και έχουν όρεξη για δημιουργία και προσωπική εμπλοκή ακόμα και χωρίς να ξέρουν πως ακριβώς μπορούν να το πετύχουν αυτό.

## **2. Επιλογές και Προτιμήσεις ανάμεσα σε Χειροποίητες και Βιομηχανικές Κούκλες**

Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα της έρευνάς μας, μπορούμε εύκολα να παρατηρήσουμε ότι το φύλο της κούκλας, και ότι συνεπάγεται με αυτό, παίζει καθοριστικό ρόλο στις επιλογές κούκλας που έκαναν τα 8 παιδιά, αγόρια και κορίτσια ηλικίας 4-6 ετών. Όπως φάνηκε μόνο ένα αγόρι προσχολικής ηλικίας προτίμησε κούκλες από την ομάδα των «κοριτσιστικων κούκλων» (όπως την ορίσαμε στον ερευνητικό σχεδιασμό). Τα υπόλοιπα 3 αγόρια προσχολικής ηλικίας προτίμησαν να επιλέξουν κούκλες από την ομάδα των «αγορίστικων κούκλων». Αντίστοιχα, τα κορίτσια προσχολικής ηλικίας παρατηρούμε ότι προτιμούν στην πλειοψηφία τους κούκλες από την ομάδα των «κοριτσιστικων κούκλων». Την ομάδα «μεικτών κούκλων», παρατηρούμε ότι επιλέγει μόνο ένα κορίτσι.

Μελετώντας τις επιλογές των παιδιών από το σύνολο των 34 κούκλων (βιομηχανικών και χειροποίητων) διαπιστώσαμε ότι:

- Οι «χειροποίητες» κούκλες δεν ήταν καθόλου στις επιλογές των αγοριών και των κοριτσιών του δείγματός μας.
- Όλα τα παιδιά του δείγματός μας ανέφεραν ως πρώτη επιλογή για το παιχνίδι τους μια «βιομηχανική» κούκλα. Η κούκλα Barbie ήταν η πρώτη επιλογή για τα περισσότερα κορίτσια, ενώ η κούκλα Robot Transformer ήταν η πρώτη επιλογή για τα αγόρια.
- Τα περισσότερα παιδιά (πλην ενός αγοριού) ανέφεραν ως πρώτη επιλογή για το παιχνίδι τους κούκλες του ίδιου με αυτά φύλου. Συμφωνούμε σε αυτό το σημείο με τις απόψεις των Maccoby (1990) και Fagot (1983) οι οποίοι υποστήριξαν ότι τα δυο φύλα χρησιμοποιούν αρκετά διαφορετικά είδη παιχνιδιών και δραστηριοτήτων (βλ. ενότητα 4.3.).
- Οι κούκλες που επέλεξαν τα κορίτσια στο μεγαλύτερο ποσοστό τους ήταν η Barbie (K14) και η MyScene (K6), ενώ για τα αγόρια ήταν οι κούκλες Robot Transformer (K2), Batman (K15) και Ken (K13).

Το γεγονός ότι αγόρια και κορίτσια αναπτύσσονται με διαφορετικά πρότυπα, μπορεί να γίνει αντιληπτό μέσα από τους λόγους, που ανέφεραν τα ίδια, για τους οποίους επιλέγουν ή απορρίπτουν μια κούκλα. Διαπιστώσαμε



λοιπόν ότι οι λόγοι για τους οποίους επέλεξαν αυτές τις κούκλες τα κορίτσια ήταν διότι όπως μας ανέφεραν έχουν όμορφα ρούχα, έχουν διάφορα αξεσουάρ, μοντέρνα εμφάνιση, έχουν κοσμήματα, φοράνε μακιγιάζ και έχουν όμορφα μαλλιά, όμορφα παπούτσια και όμορφα μάτια. Από την άλλη τα αγόρια μας ανέφεραν ότι οι λόγοι για τους οποίους επέλεξαν αυτές τις κούκλες είναι διότι διαθέτουν πολεμικό εξοπλισμό, έχουν μπράτσα και μύες στο σώμα, έχουν ιδιαίτερες δυνάμεις και ικανότητες και όμορφα μαλλιά, έχουν ικανότητες μεταμόρφωσης και ωραία παπούτσια.

Από την άλλη είδαμε ότι τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας απορρίπτουν κούκλες που είναι μικρές σε ηλικία-μωρά, αυτές που έχουν άσχημα μαλλιά, αυτές που έχουν άσχημα ρούχα, κακό χαρακτήρα, άσχημο πρόσωπο, μαύρο χρώμα δέρματος και μη ικανοποιητικό υλικό κατασκευής. Όμως τα κορίτσια πρόσθεσαν και κάποιους άλλους λόγους απόρριψης μιας κούκλας που είναι όταν η κούκλα είναι «αγορίστικη», όταν έχει πολεμικό εξοπλισμό και μηχανικό σώμα. Επίσης τα αγόρια ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια «κοριτσιόστικη» κούκλα, μια κούκλα που δεν έχει ιδιαίτερες ικανότητες και δυνάμεις και μια κούκλα που δεν έχει πολεμικό εξοπλισμό και σε μικρότερα ποσοστά ανέφεραν ότι δεν επιλέγουν μια κούκλα που είναι γέρικη και χοντρή. Τα αποτελέσματα αυτά φαίνεται να συμφωνούν με τις θέσεις των Block (1979) και Lever (1976) (βλ. ενότητα 4.2) οι οποίοι υποστήριξαν ότι τα αγόρια προτιμούν τα στοιχεία δράσης και ανταγωνισμού στο παιχνίδι τους και ενδιαφέρονται για τις σωματικές δεξιότητες και ικανότητες της κούκλας, σαν προέκταση των δικών τους ικανοτήτων. Από την άλλη, τα κορίτσια δεν ενδιαφέρονται για τις σωματικές δεξιότητες αλλά για την εξωτερική εμφάνιση και ομορφιά.

Σχετικά με τις επιλογές των παιδιών στο παιχνίδι με τις κούκλες στο Β' Μέρος της έρευνας διαπιστώσαμε ότι πάντα το παιχνίδι ξεκινούσε με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων και το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών (87,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 37,5% αγόρια) φάνηκε να προτιμά για το παιχνίδι του κούκλες του ίδιου με αυτά φύλου. Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι πολλά παιδιά (50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια) εξέφρασαν την δυσαρέσκειά τους όταν χρειάστηκε να παίξουν με κούκλες του αντίθετου φύλου και επιδίωξαν την ανταλλαγή κούκλων με τον συμπαίκτη τους.

### **3. Συγκρίσεις Βιομηχανικών και Χειροποίητων Κούκλων**

Οι Διαφορές που εντοπίζουν τα παιδιά του δείγματός μας ανάμεσα:

- Στη βιομηχανική και τη χειροποίητη κούκλα Θηλυκού φύλου αφορούν κυρίως τα χαρακτηριστικά του κεφαλιού, το φόρεμά τους, το μέγεθός τους, τον τρόπο χειρισμού τους αλλά και τα πόδια-παπούτσια που δεν είχε η χειροποίητη κούκλα.

- **Στη βιομηχανική και τη χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου** αφορούν κυρίως τα πόδια-παπούτσια και τον εξοπλισμό που δεν είχε η χειροποίητη κούκλα. Επιπλέον αναφέρθηκαν στις δράσεις, τις ικανότητες, τους ρόλους αλλά και στο φύλο της κούκλας, αφού ένα ποσοστό αγοριών χαρακτήρισαν την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου ως κορίτσι λόγω του ότι δεν είχε ούτε πολεμικό εξοπλισμό ούτε στοιχεία έντονης αρρενωπότητας όπως η αντίστοιχη βιομηχανική κούκλα. Σε μικρότερα ποσοστά εντόπισαν διαφορές στα μαλλιά, στο μέγεθός τους αλλά και στην έκφρασή τους.
- **Στη χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου και στην χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου**, έχουν να κάνουν με το διαφορετικό σχέδιο στο φόρεμά τους, τα διαφορετικά μαλλιά, μάτια, χείλη και μόνο ένα μικρό ποσοστό των παιδιών αναφέρθηκε στο διαφορετικό φύλο των κούκλων αυτών.
- **Στη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου και τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου**, αντίθετα με τις χειροποίητες κούκλες οι διαφορές που εντοπίζουν όλα τα παιδιά του δείγματός μας είναι το διαφορετικό φύλο που έχουν και τα διαφορετικά μαλλιά τους. Άλλες διαφορές που εντοπίζουν σχετίζονται με τα ρούχα, τα παπούτσια και τον εξοπλισμό, τα χείλη, τη δύναμη, το σώμα, ενώ σε μικρότερα ποσοστά αναφέρουν την ομορφιά και τις ικανότητες για δράση.

Παρατηρώντας τα ονόματα που δίνουν τα παιδιά στις βιομηχανικές και τις χειροποίητες κούκλες αρσενικού και θηλυκού φύλου κατανοούμε ότι μέσα από αυτά όχι μόνο προσδιορίζουν το φύλο της κούκλας τους αλλά συχνά προσδιορίζουν και το χαρακτήρα της. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι συχνά στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες τα παιδιά δίνουν ονόματα αντίστοιχα με επώνυμες κούκλες της αγοράς αλλά και των αντίστοιχων ηρώων σε παιδικά κινούμενα σχέδια (Bratz, Θαμπελίνα, Ανελίζ, Λιάνα και Actionman). Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι στις βιομηχανικές κούκλες αρσενικού φύλου αποδίδονται και ονόματα που σχετίζονται με τις βίαιες δράσεις και τις πολεμικές τους ικανότητες (Ήρωας του Σκοτωμού, Κύριος Πιστόλας, Ηρακλής, Actionman). Τα ονόματα τώρα που απέδωσαν στις χειροποίητες κούκλες τους τα παιδιά ήταν περισσότερο συμβατικά αν και υπήρχαν επιρροές από παραμύθια (η Ωραία Κοιμωμένη και η Χιονάτη). Επίσης αρκετά παιδιά έδωσαν στην χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου γυναικείο όνομα (Μαρία, Αλέξα και Χιονάτη) διαπραγματευόμενα το φύλο της.

#### **4. Ρόλοι και Αφηγηματικές Δράσεις στο Παιχνίδι Με τις Βιομηχανικές και τις Χειροποίητες Κούκλες**

Στο Α' Μέρος της έρευνάς μας ρωτήσαμε τα παιδιά να μας πουν πως θα έπαιζαν με τις κούκλες που επιλέγουν. Συγκεντρώνοντας αυτούς τους ρόλους και τις δράσεις που μας ανέφεραν τα παιδιά διαπιστώσαμε ότι όλα τα

παιδιά αναφέρουν τον ρόλο του «καταναλωτή», βάζοντας την κούκλα τους να ψωνίζει στα μαγαζιά, να διασκεδάζει καταναλώνοντας και να κάνει διακοπές. Συμφωνούμε λοιπόν με την Τ. Δουλκέρη η οποία υποστηρίζει ότι τα χρήματα και ο πλούτος είναι κοινό σημείο έλξης και για τα δυο φύλα (βλ. Ενότητα 4.5). Όλα τα παιδιά επίσης ανέφεραν ότι επιλέγουν για την κούκλα τους το ρόλο του «καλού» ήρωα και «καλού» χαρακτήρα. Σε αρκετά υψηλά ποσοστά είναι ο ρόλος της «νοικοκυράς» τον οποίο ανέφεραν όλα τα κορίτσια του δείγματός μας, ο ρόλος του «παιδιού» αλλά και του «φίλου». Κάποιοι ρόλοι αναφέρθηκαν μόνο από αγόρια όπως αυτοί του «πολεμιστή» και του «δυνατού». Ενώ σε μικρότερα ποσοστά και χωρίς ιδιαίτερες διαφορές τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματός μας ανέφεραν ότι δίνουν στις κούκλες τους τον ρόλο του «εργαζόμενου», του «μαθητή» και τις «πριγκίπισσας-βασίλισσας».

Στο Β' Μέρος της έρευνάς μας παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες Actionman και MyScene διαπιστώσαμε ότι η εμφάνιση των κούκλων αυτών επηρεάζει τους ρόλους που δίνουν και τις δράσεις που αναπτύσσουν με αυτές στο παιχνίδι τους τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια του δείγματός μας. Επίσης παρατηρώντας το παιχνίδι των παιδιών με τις χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες κουκλοθέατρου που ορίσαμε ως αρσενικού και θηλυκού φύλου, διαπιστώσαμε ότι η εμφάνιση της κούκλας δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία στο παιχνίδι των παιδιών έτσι εδώ παρουσιάζονται περισσότερο άμεσα βιωμένες καταστάσεις. Επιπλέον θα πρέπει να σημειώσουμε ότι όπως είδαμε οι ρόλοι που αποδίδουν τα παιδιά στις χειροποίητες κούκλες είναι περισσότεροι αλλά και περισσότερο διαπραγματεύσιμοι από αυτούς που απέδωσαν στις βιομηχανικές κούκλες.

Πιο συγκεκριμένα οι ρόλοι που αναπτύσσουν με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (Actionman) στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τόσο τα αγόρια όσο και κορίτσια του δείγματός μας, χωρίς να έχουν ιδιαίτερες αποκλείσεις, είναι αυτός του «πολεμιστή», του «συντρόφου», του «καταναλωτή» και του «προστάτη-γιατρού». Μόνο από τα αγόρια αναφέρεται ο ρόλος του «κυνηγού», του «πατέρα», του «εργαζόμενου» και του «φίλου», ενώ μόνο από κορίτσια δόθηκε ο ρόλος του «πρίγκιπα».

Οι ρόλοι τώρα που είδαμε να αποδίδουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά του δείγματός μας στην βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου (MyScene) είναι αυτός της «καταναλώτριας» και κυρίως από κορίτσια ο ρόλος της «ασθενής-πεθαμένης» και της «συντρόφου». Σε μικρότερα ποσοστά της δόθηκαν οι ρόλοι της «ειρηνίστριας», της «φίλης» και της «νοικοκυράς». Μόνο από κορίτσια της δόθηκε ο ρόλος της «εργαζόμενης», ενώ μόνο από αγόρια δόθηκε ο ρόλος της «πριγκίπισσας» και του «παιδιού».

Οι ρόλοι που αναπτύσσουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά του δείγματός μας με την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου είναι αυτοί του «συντρόφου», του «ασθενή» και του «καταναλωτή». Σε μικρότερα ποσοστά

είναι ο ρόλος του/της «μαθητή-μαθήτριας», της/του «φίλης-φίλου», του «κοριτσιού» και της/του «μητέρας-πατέρα». Παρατηρούμε λοιπόν ότι στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα το φύλο συχνά ήταν διαπραγματεύσιμο ανάμεσα στα παιδιά. Μόνο από κορίτσια αναφέρθηκε ο ρόλος του/της «αδερφού-αδερφής», του «προστάτη», της «γοργόνας», του «θείου», του «μωρού» και της/του «γιαγιάς-παππού», ενώ μόνο από αγόρια ο ρόλος του «εργαζόμενου». Επίσης, σε αντίθεση με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου, στην κούκλα αυτή δεν αποδίδεται ο ρόλος του «πολεμιστή» και επιπλέον ήταν πολύ λίγα τα παιδιά που της έδωσαν το ρόλο του «προστάτη».

Οι ρόλοι που αποδίδουν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά στην χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου είναι αυτός της «καταναλώτριας» και κυρίως από κορίτσια ο ρόλος της «ασθενής-πεθαμένης» και της «ενήλικης». Σε μικρότερα ποσοστά της αποδίδεται ο ρόλος της «συντρόφου», της «εργαζόμενης», της «αδερφής», και της «μαθήτριας». Μόνο από κορίτσια της αποδίδονται οι ρόλοι της «γοργόνας», της/του «μαμάς-μπαμπά», της «εγγονής», της/του «γριάς-γέρου» και της «πλούσιας», ενώ μόνο από αγόρια οι ρόλοι της «φίλης», της «πριγκίπισσας» και του «παιδιού».

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι κάποιοι ρόλοι δόθηκαν από τα παιδιά μόνο στις βιομηχανικές ή στις χειροποίητες κούκλες ενώ κάποιοι άλλοι δόθηκαν και στις δυο. Ο ρόλος του «καταναλωτή» βλέπουμε και εδώ ότι δίνεται σε υψηλά ποσοστά στο παιχνίδι των παιδιών με όλες τις κούκλες όπως επίσης και του/της «συντρόφου». Επίσης σε υψηλά ποσοστά φαίνεται να είναι και ο ρόλος του/της «ασθενή» στο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες, όχι όμως και με την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (Actionman). Στο παιχνίδι με αυτήν την κούκλα παρατηρήσαμε ότι σε μεγάλο ποσοστό τα παιδιά έδωσαν ρόλους που δεν δίνουν στο παιχνίδι τους με άλλες κούκλες, όπως αυτόν του «προστάτη-γιατρού», του «πολεμιστή» και του «κυνηγού». Συμφωνούμε σε αυτό το σημείο με την θέση της M.B. Liss η οποία υποστήριξε ότι τα παιχνίδια ανάλογα με την θεματολογία τους επηρεάζουν ανάλογα και γεννούν αντίστοιχα ενδιαφέροντα και δεξιότητες στα παιδιά (βλ. Ενότητα 4.3.).

Το φύλο και η εμφάνιση της κούκλας είδαμε ότι είναι κάποια χαρακτηριστικά που έχουν μεγάλη σημασία για το παιχνίδι των παιδιών. Έτσι είδαμε ότι στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες που είναι έντονα τα χαρακτηριστικά του φύλου, τα παιδιά δεν μπαίνουν καν στην διαδικασία να διαπραγματευτούν το φύλο της κούκλας τους. Επιπλέον οι αφηγηματικές τους δράσεις επηρεάζονται από τα έντονα στοιχεία αρρενωπότητας και θηλυκότητας που παρουσιάζουν οι κούκλες αυτές. Έτσι ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια) επηρεασμένα από την πολεμική εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου τη βάζουν να κάνει αντίστοιχες δράσεις βίας (χρησιμοποιεί

όπλα, βγάζει πολεμικές κραυγές, κάνει πολεμικές φιγούρες κ.α.), αλλά και ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (62,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 12,5% αγόρια) επηρεασμένα από την μοντέρνα εμφάνιση της βιομηχανικής κούκλας Θηλυκού φύλου τη βάζουν να λειτουργεί με διάφορους τρόπους ως καταναλώτρια (πάει βόλτα για ψώνια, πάει στην τράπεζα, πάει για καφέ, φοράει όμορφα ρούχα, παπούτσια και αξεσουάρ κ.α.). Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι στις δράσεις με τις βιομηχανικές κούκλες, παρά το προκατασκευασμένο φύλο και χαρακτήρα που είδαμε ότι τις επηρεάζει σημαντικά, τα παιδιά δεν παύουν να εμπλουτίζουν το παιχνίδι τους με τα δικά τους προσωπικά βιώματα, επιβεβαιώνοντας τις θέσεις που παρουσιάζει η Οικο-Σωματικο-Βιωματικής προσέγγιση (βλ. Ενότητα 3.5.). Όμως στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες όπου η εμφάνιση και γενικότερα οι προσφερόμενες δυνατότητες των κούκλων αυτών δεν ευνοούν τις πολεμικές και τις έντονα φυλετικά διαφοροποιημένες δράσεις, παρατηρούμε έναν μεγαλύτερο βαθμό αλληλεπιδράσεων και μια μεγαλύτερη εμπλοκή προσωπικών βιωμάτων και εμπειριών στο παιχνίδι.

Επιπλέον διαπιστώσαμε ότι τα κορίτσια είναι περισσότερο εξοικειωμένα και φαίνεται να διασκεδάζουν περισσότερο το παιχνίδι με μια αγορίστικη κούκλα και τα όπλα της απ' ό,τι τα αγόρια με μια κοριτσίστικη κούκλα και τα αξεσουάρ της. Τα περισσότερα κορίτσια του δείγματός μας στα πλαίσια των αφηγηματικών τους δράσεων με την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου (Actionman) χρησιμοποιούν τον πολεμικό εξοπλισμό της και έχουν βίαιες αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι τους. Το στοιχείο της δράσης λοιπόν δεν κατακρίνεται αλλά υιοθετείται συχνά και από τα κορίτσια του δείγματός μας. Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι μόνο ένα μικρό ποσοστό των αγοριών εκτός από τις βίαιες δράσεις της κούκλας τους, εκτός από τις άλλου είδους συγγενικές σχέσεις που ανέπτυξαν οι κούκλες τους, κάποια στιγμή αναφέρθηκαν στην σύζευξη των κούκλων αντίθετου φύλου είτε με γάμο, είτε με κάποιες τρυφερές κινήσεις όπως αγκαλιές και φιλιά. Συνεπώς όχι μόνο τα κορίτσια αλλά και τα αγόρια φαίνεται να αναγνωρίζουν την φυσική σύζευξη ανάμεσα στα δυο φύλα, και όταν τους δόθηκε η αφορμή με τις αντίθετου φύλου κούκλες το εξέφρασαν μέσα στο παιχνίδι τους. Τα αποτελέσματά αυτά φαίνεται ότι συμφωνούν με τα αποτελέσματα ερευνητών όπως της Underwood (2001) και των Bussey & Bandora (1992) (βλ. ενότητα 4.3). Επιβεβαιώνουμε λοιπόν, την άποψη που βρίσκει πιο πιθανό τα κορίτσια να συναναστραφούν με στερεοτυπικά «αγορίστικα» παιχνίδια, απ' ό,τι τα αγόρια να ασχοληθούν με στερεοτυπικά «κοριτσίστικα» παιχνίδια.

Μελετώντας τις δράσεις που ανέπτυξαν τα παιδιά του δείγματός μας με τα ζευγάρια των βιομηχανικών και των χειροποίητων κούκλων διαπιστώσαμε ότι αυτές κινούνται γύρω από τρεις βασικούς άξονες αναγκών:

**1. Τις Καταναλωτικές Ανάγκες:** Είδαμε ότι τα περισσότερα παιδιά στο παιχνίδι τους είτε αγοράζουν και καταναλώνουν, είτε εργάζονται και βγάζουν χρήματα για να μπορούν να καταναλώνουν. Με άλλα λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι οικειοποιούνται δράσεις που σχετίζονται με τις καταναλωτικές ανάγκες μιας οικογένειας. Όμως οι δράσεις τους διαφοροποιούνται ανάλογα με το είδος και το φύλο της κούκλας διότι όπως είδαμε στις βιομηχανικές κούκλες οι κατανάλωση συνδέεται περισσότερο με συγκεκριμένα αντικείμενα, στην μεν θηλυκού φύλου κούκλα μόδας (MyScene) συνδέεται με τα ρούχα και τα αξεσουάρ της, ενώ στη αρσενικού φύλου κούκλα δράσης (Actionman) συνδέεται με τον πολεμικό εξοπλισμό που διαθέτει.

**2. Τις Ανθρώπινες Ανάγκες για Επιβίωση:** Εδώ τα παιδιά οικειοποιούνται δράσεις από την καθημερινότητά τους, όπως είναι η διατροφή, η φροντίδα του σώματος, η ξεκούραση κ.τ.λ. Οι δράσεις αυτές δεν διαφοροποιούνται σημαντικά ανάλογα με το φύλο και το είδος της κούκλας.

**3. Την Ανάγκη για Κοινωνική Ζωή και Ανθρώπινες Σχέσεις:** Διαπιστώσαμε ότι με όλες τις κούκλες τα παιδιά αλληλεπιδρούν είτε ως φίλοι, είτε ως σύντροφοι, είτε ως συγγενείς (αδέρφια, γονείς, παιδιά, εγγόνια). Όμως στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες όπου, όπως είδαμε τα φύλα δεν διαπραγματεύονται, οι κούκλες φαίνεται να αλληλεπιδρούν κυρίως ως ενήλικες σύντροφοι. Επίσης διαπιστώσαμε ότι οι δράσεις των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες επηρεάζονται σημαντικά από την εμφάνιση τους. Έτσι βλέπουμε ότι οι δράσεις τόσο των αγοριών όσο και των κοριτσιών με την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (Actionman) είναι πολεμικές και έχουν να κάνουν με την προστασία των καλών και των αδύναμων. Όμως ακόμα και οι δράσεις των παιδιών με την θηλυκού φύλου βιομηχανική κούκλα (MyScene) είδαμε ότι συχνά συνδέονταν με την εμφάνιση και τον εξοπλισμό της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου (Actionman). Οι Ανθρώπινες Σχέσεις που αναπτύσσουν μέσα από τις δράσεις τους με τις χειροποίητες κούκλες τα παιδιά του δείγματός μας φαίνεται να πηγάζουν περισσότερο από τα άμεσα βιώματά τους αφού εκτός από σύντροφοι οι δυο κούκλες φαίνεται να είναι φίλοι, αδέρφια, πάνε σχολείο, διαβάζουν, παίζουν κάνουν βόλτες και διασκεδάζουν πηγαίνοντας στη θάλασσα, στο βουνό, στην παρέλαση κ.τ.λ. Παρόλο που και με τα δυο είδη κούκλας οι δράσεις τους κινούνται γύρω από την ανάγκη για φροντίδα, βλέπουμε ότι οι πολεμικές δράσεις δεν υπάρχουν στο παιχνίδι με τις χειροποίητες κούκλες και τα ποσοστά των παιδιών που δίνουν το ρόλο του προσάτη στην κούκλα τους μειώνονται σημαντικά.

## 5. Επιρροές, Πρότυπα και Στερεότυπα στις Αφηγήσεις των παιδιών με τις Κούκλες

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι τα παιδιά μέσα από τις αφηγήσεις στο παιχνίδι με την κούκλα οικειοποιούνται και αναπαριστούν άμεσα και έμμεσα βιωμένες καταστάσεις διότι εντοπίσαμε πρότυπα και στερεότυπα που προβάλλονται 1<sup>ον</sup>) από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον, 2<sup>ον</sup>) από την τηλεόραση, τα κινούμενα σχέδια και τα video games, και 3<sup>ον</sup>) από τα παιδικά παραμύθια. Συμφωνούμε λοιπόν με τη θέση του Wertsch ο οποίος εμπλουτίζοντας την θεωρία του Vygotsky με την θεωρία του Bakhtin υποστήριξε ότι βασιζόμαστε σε ένα πλήθος από αφηγηματικά στιλ που είναι διαθέσιμα στην κουλτούρα μας για να επικοινωνήσουμε με τους άλλους και να αντιληφθούμε την ζωή. Αλλά και με τη θέση της Νικολοπούλου η οποία σημειώνει ότι μέσα από αυτά τα διαφορετικά αφηγηματικά στιλ που οικειοποιούνται από την κουλτούρα μας τα αγόρια και τα κορίτσια διαμορφώνουν την ταυτότητά τους (βλ. Ενότητα 4.6).

Τα πρότυπα και τα στερεότυπα που **οικειοποιούνται τα παιδιά από το οικείο και οικογενειακό τους περιβάλλον** και τα αναπαριστούν με διάφορους τρόπους στο παιχνίδι τους είναι κυρίως αυτό του «ενήλικα καταναλωτή» (σε ποσοστό 100% του συνόλου), της «σωστής γυναίκας» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 50% κορίτσια και 12,5% αγόρια), του «σωστού άντρα» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια), του «καθαρού και περιποιημένου ανθρώπου» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 25% κορίτσια και 50% αγόρια), του «φιλάσθενου», του «εργαζόμενου» αλλά και «της ανάγκης του ανθρώπου για χρήματα» (σε ποσοστό 62,5% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 25% αγόρια). Επίσης σε μικρότερα ποσοστά εντοπίζουμε το πρότυπο του «καλού μαθητή» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια), του «οδηγού» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια) , του «καπνιστή» μόνο από αγόρια (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου), ενώ του «ειρηνιστή» αλλά και της «αυστηρής γυναίκας» μόνο από κορίτσια (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου).

Από την άλλη τα πρότυπα και τα στερεότυπα που στο μεγαλύτερο ποσοστό τους τα παιδιά φαίνεται να **οικειοποιούνται από την τηλεόραση, τα κινούμενα σχέδια και τα video games** στο παιχνίδι τους με τις κούκλες είναι αυτό του «βίαιου πολεμιστή» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 37,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια) και του «διάσημου» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 37,5% αγόρια). Ενώ σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε την «μοντέρνα εμφάνιση» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου, 25% κορίτσια και 12,5% αγόρια), τις «ιδιαίτερες σωματικές ικανότητες» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 25% αγόρια), του «ήρωα προστάτη» (σε ποσοστό 75% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 25% αγόρια), του «ήρωα που μεταμορφώνεται» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5%

αγόρια) και της «υπερβολικής ομορφιάς» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), ενώ μόνο από κορίτσια φαίνεται να οικειοποιείται το πρότυπο της «ανεξάρτητης και απελευθερωμένης γυναίκας» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου).

Τέλος σε μικρότερα ποσοστά βλέπουμε ότι τα παιδιά στο παιχνίδι τους με τις κούκλες **οικειοποιούνται πρότυπα και στερεότυπα από τα παραμύθια**. Έτσι βλέπουμε «ρομαντικές ιστορίες αγάπης» (σε ποσοστό 50% του συνόλου, 25% κορίτσια και 25% αγόρια), «ήρωες γνωστών παραμυθιών» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «μαγικές ικανότητες» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «πρίγκιπες, πριγκίπισσες και βασιλιάδες» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «το φιλί που επαναφέρει τη ζωή» (σε ποσοστό 37,5% του συνόλου, 25% κορίτσια και 12,5% αγόρια), «το φτωχό και το πλούσιο κορίτσι» (σε ποσοστό 25% του συνόλου, 12,5% κορίτσια και 12,5% αγόρια), ενώ μόνο τα αγόρια βλέπουμε να οικειοποιούνται το πρότυπο του «κυνηγού» (σε ποσοστό 50% του συνόλου).

Συμφωνούμε λοιπόν με τις θέσεις της Τ. Δουλκέρη η οποία στην δική της ερευνητική μελέτη διαπίστωσε ότι τα παιδιά μιμούνται τους ήρωες ή τις ηρωίδες των παιδικών ιστοριών στο ντύσιμο, στις εκφράσεις και συνήθως αναπαράγουν σκηνές που είδαν στην τηλεόραση ή διάβασαν σε ένα βιβλίο. Σε αυτήν την θέση συμφωνούν και οι Ascew & Ross οι οποίοι υποστήριξαν ότι τα παιδιά αντιγράφουν τους ήρωες που βλέπουν στην τηλεόραση (βλ. Ενότητα 4.5.).

## **6.Θέματα που Κυριαρχούν στις Αφηγήσεις των Παιδιών με τις Κούκλες**

Τα θέματα που διαπιστώσαμε να κυριαρχούν στις αφηγήσεις των παιδιών με τις κούκλες τα τοποθετήσαμε σε τρεις μεγάλες θεματικές ομάδες που είναι οι εξής:

- **Το Σώμα** - Παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά συχνά διαπραγματεύονται την φυσιολογία του σώματος, το φύλο και τα ταμπού που υπάρχουν γύρω από το σώμα, αλλά και τις ικανότητες και τις αντοχές του σώματος.
- **Οι Βασικοί Σταθμοί της Ζωής** - Τα παιδιά μέσα από τις αφηγηματικές τους δράσεις διαπραγματεύονται τη ζωή και το θάνατο, το γάμο αλλά και τις αρρώστιες.
- **Οι Πολιτισμικές Συνήθειες του Λαού μας** - Βλέπουμε θέματα που σχετίζονται με την ελληνική καθημερινότητα, με βαθιά κοινωνικά πρότυπα και πολιτισμικές συνήθειες του λαού μας όπως είναι ο καφές, το καφενείο και η καφετέρια, η εργασία και το χρήμα, η προστασία του άντρα, η φροντίδα της γυναίκας αλλά και το πρότυπο του καλού μαθητή.



## **7. Αλληλεπιδράσεις Παιδιών του Ίδιου και του Αντίθετου Φύλου στο Παιχνίδι με την Κούκλα**

Από τις αλληλεπιδράσεις των παιδιών αντίθετου φύλου στο παιχνίδι με τις κούκλες διαπιστώσαμε ότι τα αγόρια έχουν περισσότερες δυσκολίες από τα κορίτσια σε πρακτικά θέματα που αφορούν κυρίως τη λεπτή κινητικότητα (ντύσιμο της κούκλας, τοποθέτηση εξοπλισμού κ.α.). Από την άλλη παρατηρήσαμε ότι πολλά κορίτσια συχνά έχουν έναν δασκαλίστικο ρόλο στο παιχνίδι με τα αγόρια, τους κάνουν παρατηρήσεις, τα επιπλήττουν και τους επιδεικνύουν πως πρέπει να δράσουν.

Συγκρίνοντας το παιχνίδι με παιδιά του ίδιου και του αντίθετου φύλου διαπιστώσαμε ότι το μικτό παιχνίδι των παιδιών έχει περισσότερες παύσεις και ατομικές δράσεις με τις κούκλες απ' ότι έχει το παιχνίδι με παιδιά του ίδιου φύλου. Επιπλέον, στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες, τα κορίτσια επιδιώκουν περισσότερο την επικοινωνία των κούκλων απ' ότι τα αγόρια που ασχολούνται περισσότερο ατομικά με την κούκλα τους.

Στο παιχνίδι των παιδιών με το ίδιο φύλο διαπιστώσαμε ότι τα κορίτσια είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμα στο παιχνίδι τους και ανοιχτά στους πειραματισμούς με τις «αγορίστικες» κούκλες και δράσεις. Τα κορίτσια λοιπόν εύκολα ανταλλάσσουν και παίζουν και με τις δυο κούκλες κάθε φορά (του ίδιου και του αντίθετου φύλου), ενώ τα αγόρια είναι περισσότερο απόλυτα στις επιλογές τους δεν ανταλλάζουν κούκλες απλά διακρίνονται στους τυχερούς που πρόλαβαν να πάρουν την κούκλα που ήθελαν και στους άτυχους που αναγκάζονται να παίξουν με μια κούκλα του αντίθετου φύλου.

## **8. Ατομικό και Αλληλεπιδραστικό Παιχνίδι με την Κούκλα**

Επίσης εξετάσαμε κατά πόσο τα παιδιά λειτούργησαν ατομικά ή αλληλεπιδραστικά (ομαδικά) στο παιχνίδι με τις χειροποίητες και τις βιομηχανικές κούκλες. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες οι παύσεις στους διαλόγους των παιδιών ήταν πολύ περισσότερες διότι συχνά τα παιδιά απορροφώνται από την εμφάνιση και τον εξοπλισμό της κούκλας μένοντας για μεγάλα διαστήματα σιωπηρά, ενώ άλλες φορές πάλι μονολογούν απευθυνόμενα στην κούκλα τους και όχι στο συμπαίκτη τους. Επιπλέον είδαμε ότι οι δράσεις και οι αλληλεπιδραστικές αφηγήσεις των ιστοριών που εξελίσσονται στο παιχνίδι είναι περισσότερες και έχουν μεγαλύτερη διάρκεια με τις χειροποίητες κούκλες του κουκλοθέατρου απ' ότι με τις βιομηχανικές κούκλες. Είδαμε ότι τα παιδιά μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους επηρεάζονται και στο τρόπο που παίζουν, χειρίζονται και νοηματοδοτούν τις κούκλες τους. Επιπλέον συχνά αναθεωρούν και διαπραγματεύονται τις θέσεις και τις απόψεις τους γύρω από κάποια θέματα.

Βασικό προτέρημα στο αλληλεπιδραστικό παιχνίδι είναι ότι αποτελεί μια αβίαστη παιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών, δηλαδή η εμπειρία ενός παιδιού αλλάζει χέρια και γίνεται εμπειρία και άλλων παιδιών αντίστοιχα. Εδώ τα αποτελέσματά μας επιβεβαιώνουν τη θεωρία του Volosinof που αναφέρει ότι στα πλαίσια του διαλόγου και της αλληλεπίδρασης οικειοποιούμαστε με έναν ενεργητικό τρόπο τον λόγο του άλλου. Αλλά και τη θεωρία του Bakhtin που υποστήριξε ότι η φωνή του ενός γίνεται μέρος της φωνής του άλλου. Επίσης συμφωνεί με την θεωρία του Gibson στην οποία ως εργαλείο έμμεσης αντίληψης η κούκλα εξυπηρετεί ώστε τα παιδιά να μοιραστούν και να οικειοποιηθούν νέες γνώσεις σχετικά με το πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο βρίσκονται.(βλ. Ενότητα 3.3. & Ενότητα 3.4.)

Πολλές φορές οι εμπειρίες που είχαν τα παιδιά του δείγματός μας στο πρώτο τους παιχνίδι με τις κούκλες επηρέαζε το επόμενο παιχνίδι τους, έτσι είτε πρότειναν στον νέο συμπαίκτη να επαναλάβουν κάποιες δράσεις που στο προηγούμενο παιχνίδι θεωρήθηκαν ενδιαφέρουσες, είτε έθεταν εξ αρχής κάποιους κανόνες για να προλάβουν συμπεριφορές που δυσαρέστησαν σε προηγούμενο παιχνίδι.

Αν το αλληλεπιδραστικό παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες αποτελεί μια αβίαστη παιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών από τα παιδιά τότε μπορούμε να πούμε ότι η ΚΒ (κούκλα βοηθός) είχε το ρόλο του εκπαιδευτικού ο οποίος δεν εμπλέκεται στις αλληλεπιδράσεις των παιδιών αλλά τις ενθαρρύνει και τις ενισχύει. Τέλος λοιπόν εξετάσαμε τον ρόλο της ΚΒ στο παιχνίδι των παιδιών, δηλαδή πως λειτούργησε η κούκλα βοηθός στο παιχνίδι με τις κούκλες. Μια από τις πρώτες μας διαπιστώσεις είναι ότι όλα τα παιδιά κάποια στιγμή επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους, που σημαίνει ότι ακόμα και η σιωπηρή παρουσία της στον χώρο δεν την έκανε να περνάει απαρατήρητη για τα παιδιά. Οι λόγοι για τους οποίους επιδίωκαν την εμπλοκή της ΚΒ στο παιχνίδι τους ήταν διότι τα περισσότερα παιδιά είτε ήθελαν να συζητήσουν μαζί της κάποια θέματα που προέκυπταν από το παιχνίδι τους, είτε ήθελαν να της δώσουν κάποιο ρόλο για να εμπλακεί στο παιχνίδι. Επίσης σε μικρότερα ποσοστά τα παιδιά επιδίωξαν την εμπλοκή της ΚΒ διότι είτε είχαν απορίες για τον τρόπο που πρέπει να δράσουν στο παιχνίδι, είτε ήθελαν να της περιγράψουν μια κατάσταση, είτε είχαν κάποιες δυσκολίες και διαφωνίες με τους συμπαίκτες τους ή τέλος ήθελαν να εκφράσουν κάποιο πρόβλημα που είχαν με την κούκλα τους. Σε αυτό το σημείο επιβεβαιώνονται κάποιες από τις θέσεις που παραθέσαμε στην ενότητα 3.2. στηριζόμενοι στην θεωρία του Wertsch. Οι κούκλες 1. ως πολιτισμικά εργαλεία εξυπηρετούν πολλούς και διαφορετικούς σκοπούς, 2. ως πολιτισμικό εργαλείο ενισχύει τη δράση αλλά παράλληλα έχει τη δυνατότητα και να την περιορίζει, 3. η εισαγωγή ενός νέου εργαλείου επηρεάζει την υπάρχουσα δομή και οργάνωση (βλ ενότητα 3.2.).

## 9. Ο Εαυτός στο Μέλλον σε σχέση με την Αγαπημένη Κούκλα

Ποια είναι η αγαπημένη κούκλα των παιδιών του δείγματός μας και τι χαρακτηριστικά έχει αυτή; Διαπιστώσαμε ότι όλα τα παιδιά ανέφεραν ως αγαπημένη τους κούκλα μια επώνυμη και δημοφιλή βιομηχανική κούκλα του εμπορίου. Πιο συγκεκριμένα η κούκλα Barbie είναι η αγαπημένη κούκλα για τα κορίτσια, ενώ τα αγόρια αναφέρουν ως αγαπημένες τις κούκλες Batman, Superman και Robot Transformer. Τα χαρακτηριστικά που μας ανέφεραν ότι γοητεύουν τα παιδιά και ορίζουν τις κούκλες αυτές ως αγαπημένες είναι και εδώ για τα κορίτσια η γυναικεία-κοριτσιίστικη αμφίεση της κούκλας (φορέματα, φούστες, τακούνια, μπότες κ.α.), τα ξανθά ή ανοιχτόχρωμα μαλλιά της, τα κοσμήματά της (κολιέ, σκουλαρίκια, βραχιόλια, δαχτυλίδια κ.α.) και τα βαμμένα της χείλη. Από την άλλη για το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών τα χαρακτηριστικά της αγαπημένης κούκλας είναι ο πολεμικός της εξοπλισμός (όπλα, ζώνη, σχοινί, στολή, μάσκα, μπότες, Θώρακας κ.α.), τα μπράτσα και η δύναμή της. Η αγαπημένη κούκλα για το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών πρέπει να άντρας, ενώ για τα κορίτσια πρέπει να είναι γυναίκα. Επίσης στο σύνολό τους τα παιδιά μας ανέφεραν ότι θέλουν την αγαπημένη τους κούκλα νέα/ο, όμορφη/ο, λεπτή/ό, καλή/ό και ψηλή/ό, επιβεβαιώνοντας για μια ακόμα φορά ότι οι προτιμήσεις τους στις κούκλες ταυτίζονται με τα κλισέ που υπάρχουν γύρω από τα ανθρώπινα πρότυπα (βλ. Σγουρομάλλη, 2006).

Από τις απαντήσεις που μας έδωσαν τα παιδιά στα πλαίσια της ημιδομημένης κλινικής συνέντευξης αλλά και μέσα από τις ιχνογραφικές αναπαραστάσεις τους για το πως φαντάζονται τον εαυτό τους στο μέλλον θελήσαμε να δούμε αν τα παιδιά του δείγματός μας επιθυμούν να μοιάσουν στο μέλλον με την αγαπημένη τους κούκλα και αν ναι ποια είναι αυτά τα χαρακτηριστικά των κούκλων που θα ήθελαν να αποκτήσουν.

Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι το 50% των παιδιών (25% κορίτσια, 25% αγόρια) μας είπαν ότι θέλουν στο μέλλον να μοιάσουν με την αγαπημένη τους κούκλα. Επίσης ένα ποσοστό κοριτσιών (25% του συνόλου) μας ανέφερε ότι θα ήθελε να μοιάσει με την αγαπημένη του κούκλα μόνο σε κάποια χαρακτηριστικά της, προσθέτοντας επιπλέον χαρακτηριστικά που δεν σχετίζονται με αυτήν. Αλλά και ένα ποσοστό των αγοριών (25% του συνόλου) ενώ ανέφερε ότι θα ήθελε στο μέλλον να μοιάσει με την αγαπημένη του κούκλα πρόσθεσε πως γνωρίζει ότι αυτό δεν είναι εφικτό.

Παρόμοια ήταν και τα αποτελέσματα από τα ιχνογραφήματα των παιδιών αφού σε ποσοστό 75% (50% κορίτσια, 25% αγόρια) ζωγράφισαν τον εαυτό τους στο μέλλον να μοιάζει ή να είναι ίδια με την αγαπημένη τους κούκλα. Μονάχα ένα ποσοστό 25% από τ' αγόρια του δείγματός μας ζωγράφισαν τον εαυτό τους στο μέλλον να είναι διαφορετικός από την αγαπημένη τους κούκλα. Τα αποτελέσματα αυτά συμφωνούν με την άποψη της Allison James η

οποία υποστηρίζει ότι το παιχνίδι «του καλού και του κακού» που συνηθίζουν να παίζουν τα αγόρια τα «φυλακίζει» κατά κάποιο τρόπο στο παρόν. Έχουν λιγότερες ευκαιρίες από τα κορίτσια να πειραματιστούν με την ταυτότητά τους, αφού τα στερεότυπα της αρρενωπότητας που ενστερνίζονται μέσα από αυτό το είδος παιχνιδιού, τους προσφέρουν ένα σουρεαλιστικό και αβέβαιο μέλλον. Αντίθετα το παιχνίδι των κοριτσιών κινείται σε περισσότερο ρεαλιστικά πλαίσια, έτσι το μέλλον τους είναι αναγνωρίσιμο μέσα σ' αυτό (βλ. Ενότητα 4.3).

Οι κούκλες με τις οποίες μας ανέφεραν τα παιδιά ότι θα ήθελαν να μοιάσουν όταν θα μεγαλώσουν σε ποσοστό 87,5% (50% κορίτσια, 37,5%) έχουν το ίδιο φύλο με αυτά. Ένα ποσοστό 50% του συνόλου των παιδιών (37,5% κορίτσια, 12,5% αγόρια) ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν στο μέλλον με μια κούκλα Barbie, ενώ σε μικρότερο ποσοστό (12,5% κορίτσια) με την κούκλα Winx. Επίσης ένα ποσοστό αγοριών 25% ανέφεραν ότι θέλουν να μοιάσουν στο μέλλον με μια κούκλα Robot Transformen, ενώ σε ένα μικρότερο ποσοστό 12,5% με την κούκλα Superman.

Τέλος ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν ποια είναι τα χαρακτηριστικά των κούκλων αυτών στα οποία θα ήθελαν να μοιάσουν όταν μεγαλώσουν. Από τις απαντήσεις των παιδιών διαπιστώσαμε ότι τα χαρακτηριστικά αυτά για τα κορίτσια είναι τα όμορφα και μοντέρνα φορέματα, η ομορφιά, τα όμορφα μαλλιά, τα κοσμήματα, τα αξεσουάρ, τα ωραία παπούτσια, το ψηλό σώμα και το βαμμένο πρόσωπο. Για τ' αγόρια από την άλλη τα χαρακτηριστικά που θα ήθελαν να μοιάσουν στο μέλλον είναι οι ιδιαίτερες σωματικές δυνάμεις, οι ικανότητες να πολεμούν τους κακούς, τα όπλα και ο πολεμικός τους εξοπλισμός.

## **10. ΜΜΕ και Οικογένεια Επιδρούν Σημαντικά στην Απόκτηση των Βιομηχανικών Κούκλων**

Μελετώντας τον ρόλο των ΜΜΕ και του οικείου ή οικογενειακού περιβάλλοντος των παιδιών στην επιλογή, την απόκτηση των βιομηχανικών κούκλων αλλά και την ταύτισή τους με πρόσωπα και καταστάσεις, διαπιστώσαμε ότι ένα ποσοστό 87,5% των παιδιών του δείγματός μας (50% κορίτσια, 37,5% αγόρια) ανέφεραν ότι έχουν ίδιες ή παρόμοιες βιομηχανικές κούκλες με αυτές που είχαμε στην έρευνά μας. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι οι γονείς ή οι κηδεμόνες των παιδιών αυτών δέχονται να υπάρχουν αυτές οι κούκλες στον χώρο των παιδιών τους και να τα συντροφεύουν στις καθημερινές τους δράσεις.

Στη συνέχεια ρωτήσαμε τα παιδιά να μας πουν πως απέκτησαν αυτές τις κούκλες, αν δηλαδή ζήτησαν τα ίδια να τους τις αγοράσουν ή αν τους τις έκαναν δώρο. Διαπιστώσαμε λοιπόν ότι σε ποσοστό 50% του συνόλου (37,5%

κορίτσια, 12,5% αγόρια) τα παιδιά μας ανέφεραν ότι οι κούκλες αυτές ήταν δώρα είτε από τους γονείς τους είτε από άτομα του οικείου περιβάλλοντός τους. Εδώ φαίνεται να επιβεβαιώνεται η διαπίστωση της Eisenberg ότι οι γονείς επιλέγουν στερεότυπα παιχνίδια για τα παιδιά τους αλλά και συγκλίνει με την άποψη των Caldera, Huston & O'Brien ότι οι γονείς έχουν πιο θετικές αντιδράσεις όταν τα παιδιά τους ασχολούνται με στερεότυπα για το φύλο τους παιχνίδια (βλ. Ενότητα 4.4.). Επίσης θα πρέπει να αναφέρουμε ότι υπήρχε και ένα όχι πολύ μικρότερο ποσοστό παιδιών (37,5% του συνόλου) που μας ανέφεραν ότι επέλεξαν τα ίδια και ζήτησαν να τους αγοράσουν τις συγκεκριμένες κούκλες (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια). Συνεπώς είδαμε ότι το οικείο και οικογενειακό περιβάλλον έχει σημαντικό λόγο τόσο στην επιλογή όσο και στην απόκτηση του παιχνιδιού, όμως όπως ξέρουμε τα ερεθίσματα είναι πολλά και τα παιδιά είδαμε ότι διεκδικούν με τον τρόπο τους τα παιχνίδια που επιθυμούν.

Ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών (50% του συνόλου) ανέφερε ότι τις κούκλες αυτές πριν τους τις αγοράσουν τις είχαν δει στην τηλεόραση ή σε κάποιο dvd (25% κορίτσια, 25% αγόρια). Επίσης σε ποσοστό 37,5% του συνόλου (12,5% κορίτσια, 25% αγόρια) ανέφεραν ότι τις είχαν δει σε κάποιο μαγαζί με παιχνίδια, ενώ ένα μικρότερο ποσοστό από κορίτσια (12,5% του συνόλου) μας ανέφερε ότι τις είχε δει από κάποιο φίλο ή φίλη που τις είχε.

Τέλος διαπιστώσαμε ότι στο μεγαλύτερο ποσοστό τους (62,5% του συνόλου) τα παιδιά του δείγματός μας δεν βρίσκουν ομοιότητες ανάμεσα στις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες που επιλέγουν για το παιχνίδι τους και σε άτομα του οικογενειακού ή γενικότερα του οικείου περιβάλλοντός τους. Αντίθετα όμως ένα μεγάλο ποσοστό αυτών (87,5% του συνόλου) ανέφεραν ομοιότητες ανάμεσα στις κούκλες τους και σε διάσημα πρόσωπα της τηλεόρασης, αρκετά από τα οποία είναι ήρωες κινουμένων σχεδίων. Αυτό επιβεβαιώνεται και από το παιχνίδι των παιδιών με τις βιομηχανικές κούκλες (βλ. Ενότητα 9.4.5.).

## **11. Γενικά Συμπεράσματα και Τάσεις**

1. Οι επώνυμες βιομηχανικές κούκλες προτιμώνται στις επιλογές των παιδιών από τις χειροποίητα κατασκευασμένες.
2. Τα παιδιά επιλέγουν την κούκλα τους σύμφωνα με το φύλο τους.
3. Οι προσφερόμενες δυνατότητες της κούκλας επηρεάζουν τις προτιμήσεις και τις δράσεις των παιδιών. Χαρακτηριστικό είναι ότι οι βίαιες δράσεις στο παιχνίδι των παιδιών (αγοριών και κοριτσιών) έχουν άμεση σχέση με την εμφάνιση και τον εξοπλισμό της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου.

4. Τόσο η επιλογή των κούκλων όσο και οι ρόλοι και οι δράσεις των παιδιών με αυτές επηρεάζονται σημαντικά από την οικογένεια και τα ΜΜΕ.
5. Η κατανάλωση ενυπάρχει στις παιγνιώδεις δράσεις των παιδιών (αγοριών και κοριτσιών) και με τα δυο είδη κούκλας. Όμως, σε αντίθεση με τις χειροποίητες κούκλες, βλέπουμε ότι στο παιχνίδι με τις βιομηχανικές κούκλες η κατανάλωση σχετίζεται περισσότερο με τις διαφορετικές καταναλωτικές ανάγκες που παρουσιάζουν τα δυο φύλα.
6. Στο παιχνίδι με τις χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες του κουκλοθέατρου τα παιδιά φαίνεται να εμπλέκονται σε περισσότερες αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους, ενώ το παιχνίδι με τις βιομηχανικά κατασκευασμένες κούκλες φαίνεται να παρουσιάζει περισσότερες ατομικές δράσεις.
7. Στο παιχνίδι των παιδιών αντίθετου φύλου με τις κούκλες οι παύσεις των αλληλεπιδράσεων είναι περισσότερες απ' ό τι στο παιχνίδι των παιδιών του ίδιου φύλου.
8. Τα κορίτσια στο παιχνίδι με τις κούκλες επιδιώκουν περισσότερο από τα αγόρια την λεκτική επικοινωνία και τις αλληλεπιδράσεις, ενώ τα αγόρια ασχολούνται περισσότερο με τις ικανότητες και τις έντονες δράσεις της κούκλας τους.
9. Μετά την κουκλοθεατρική παράσταση που παρακολούθησαν, όλα τα παιδιά του δείγματός μας θέλησαν να αποκτήσουν μια κούκλα κουκλοθέατρου. Παρατηρείται η κτητική διάθεση των παιδιών απέναντι σε ένα αντικείμενο που τους κινεί το ενδιαφέρον, γεγονός που εξηγεί πως με ευκολία πετυχαίνουν τον σκοπό τους οι διαφημίσεις και τα κινούμενα σχέδια που προβάλλουν επώνυμες βιομηχανικές κούκλες του εμπορίου.
10. Τα κορίτσια τα καταφέρνουν καλύτερα από τα αγόρια σε πρακτικά θέματα που σχετίζονται με δράσεις λεπτής κινητικότητας στο παιχνίδι με την κούκλα (π.χ. στο ντύσιμο της κούκλας)
11. Στο μικτό παιχνίδι με την κούκλα τα κορίτσια συχνά φαίνεται να έχουν έναν δασκαλίστικο ρόλο απέναντι στα αγόρια (κάνουν παρατηρήσεις, τα επιπλήττουν, τους υποδεικνύουν πως πρέπει να δράσουν)
12. Τα κορίτσια είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμα με το φύλο της κούκλας στο παιχνίδι τους απ' ό τι φαίνεται να είναι τα αγόρια, αφού συνήθως είναι ανοιχτά στους πειραματισμούς με τις «αγορίστικες» κούκλες και δράσεις.
13. Ένα σημαντικό ποσοστό αγοριών χαρακτήρισαν την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου ως κορίτσι, λόγω έλλειψης εξοπλισμού και έντονων αρρενωπών χαρακτηριστικών, συνεπώς και ικανοτήτων.
14. Τα ονόματα που δίνουν τα παιδιά στις κούκλες τους στα πλαίσια του παιχνιδιού προσδιορίζουν το φύλο και συχνά το χαρακτήρα τους. Αυτό διότι συχνά δίνεται στην κούκλα το όνομα ενός διάσημου ήρωα κινουμένων σχεδίων.

15. Το παιχνίδι με τις χειροποίητα κατασκευασμένες κούκλες συνδέεται περισσότερο με άμεσα βιωμένες καταστάσεις της καθημερινότητας των παιδιών, ενώ στο παιχνίδι με τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες εκτός από τις άμεσα βιωμένες καταστάσεις συχνά παρατηρούμε και έμμεσα βιωμένες καταστάσεις (π.χ. από την τηλεόραση, τα video games, τα παραμύθια κ.α.)
16. Το φύλο της κούκλας και οι ρόλοι στο παιχνίδι είναι περισσότερο διαπραγματεύσιμοι με τις χειροποίητες κούκλες. Το φύλο των βιομηχανικών κούκλων είναι αδιαπραγμάτευτο στο παιχνίδι των παιδιών (αγοριών και κοριτσιών) και φαίνεται να επηρεάζει τις αφηγηματικές τους δράσεις.
17. Μέσα από τις αφηγήσεις στο παιχνίδι με τα δυο είδη κούκλας τα παιδιά φαίνεται να οικειοποιούνται πρότυπα και στερεότυπα από το άμεσο και έμμεσο περιβάλλον τους.
18. Τα κορίτσια είναι περισσότερο εξοικειωμένα και φαίνεται να διασκεδάζουν περισσότερο το παιχνίδι με την «αγορίστικη» κούκλα και τον εξοπλισμό της απ' ό,τι τα αγόρια με μια κοριτσίστικη κούκλα και τα αξεσουάρ της.
19. Μέσα από το παιχνίδι και με τα δυο είδη κούκλας τα παιδιά μοιράζονται γνώσεις που κατέχουν και βασίζονται σε βιώματα και προηγούμενες εμπειρίες, τις συζητούν και συχνά τις αναθεωρούν.
20. Μέσα από το παιχνίδι των παιδιών (αγοριών και κοριτσιών) με τις βιομηχανικές κούκλες φαίνεται να αναπαριστάται περισσότερο απ' ό,τι με τις χειροποίητες κούκλες η ενήλικη ζωή.
21. Τα κορίτσια θέλουν στο μέλλον να μοιάσουν με τις επώνυμες βιομηχανικές κούκλες τους για να έχουν χαρακτηριστικά που σχετίζονται με την όμορφη εμφάνιση, ενώ τα αγόρια θέλουν να μοιάσουν στο μέλλον με τις κούκλες τους για να έχουν αντίστοιχες σωματικές ικανότητες.
22. Τα παιδιά συχνά μέσα από τις αφηγήσεις τους στο παιχνίδι με την κούκλα διαπραγματεύονται θέματα που σχετίζονται με το σώμα (φυσιολογία, ταμπού, ικανότητες, φύλο κ.α.), με βασικούς σταθμούς της ζωής (γέννηση, σχολική ζωή, αρρώστιες, θάνατος κ.α.) αλλά και θέματα που αποτελούν κοινωνικά πρότυπα και πολιτισμικές συνήθειες του λαού μας (ο καφές, η προστασία του άντρα, η φροντίδα της γυναίκας, ο καλός μαθητής).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 13°

### ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Κάθε ερευνητική προσπάθεια έχει τους περιορισμούς της είτε λόγω του δείγματος, είτε λόγω των ερευνητικών μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν, είτε λόγω της διαδικασίας που ακολουθήθηκε, είτε επίσης λόγω του τρόπου που έγιναν οι αναλύσεις των ερευνητικών δεδομένων.

Στην παρούσα έρευνα, χρησιμοποιήσαμε διαφορετικούς τρόπους συλλογής δεδομένων, βασιζόμενοι στην αρχή του τριγωνισμού (triangulation), προκειμένου να εξασφαλίσουμε μια καλύτερη αξιοπιστία και εγκυρότητα για την ποιοτική και ερμηνευτική ερευνητική προσέγγιση. Πιο συγκεκριμένα, μέσα στο πνεύμα του τριγωνισμού χρησιμοποιήσαμε στα ίδια υποκείμενα και άλλους τρόπους συλλογής δεδομένων, ερευνώντας τις αντιλήψεις, τις επιλογές που κάνουν τα παιδιά στα παιχνίδια τους με τις κούκλες τόσο με βάση τη χρήση συνεντεύξεων όσο και μέσα από τη χρήση ιχνογραφημάτων (βλ. Πουρκός & Δασκαλάκη, 1997) αλλά και το αυθόρμητο παιχνίδι τους μέσα από την παρατήρηση στο πεδίο. Έτσι, βλέπουμε ότι μέσα απ' αυτές τις μεθόδους ο ερευνητής έχει τη δυνατότητα να αναπτύξει μια διαλεκτική σχέση με τα δεδομένα του, μέσα από τις επιτόπιες παρατηρήσεις και τις αναστοχαστικές διαδικασίες. Επιπλέον μέσα από τους διαφορετικούς αυτούς επικοινωνιακούς και ευρετικούς τρόπους συλλογής δεδομένων θεωρείται ότι πρώτον, προσεγγίζεται καλύτερα κάθε υποκείμενο ως ετερότητα που ενδεχομένως προτιμάει κάποιον τρόπο έκφρασης από κάποιον άλλον και δεύτερον, δίνεται η δυνατότητα να αποκαλυφθούν διαφορετικές πτυχές της πραγματικότητας που βιώνουν (βλ. Πουρκός, 1997β. Πουρκός & Κοντοπόδης, 2005, σσ. 254-255).

Ο Τριγωνισμός βέβαια μπορεί να πάρει πολλές διαστάσεις, αφού σύμφωνα με τον Denzin (1988), υπάρχουν τέσσερα είδη τριγωνισμού που αφορούν: 1. τα δεδομένα, 2. τις μεθόδους, 3. τον ερευνητή-παρατηρητή και 4. τη θεωρία (βλ. Πηγιάκη, 1988, σ. 156. Παπαδόπουλος, 2006, σ. 239. Robson, 2007, σ. 207). Στην έρευνά μας κάναμε χρήση διάφορων ποιοτικών εργαλείων συλλογής δεδομένων (συνέντευξη, παρατήρηση, ιχνογράφημα), προκειμένου να ελέγξουμε και να διασταυρώσουμε τα ερευνητικά μας δεδομένα (τριγωνοποίηση).



Η μεροληψία του ερευνητή, συχνά μειώνει την εγκυρότητα των ευέλικτων και ποιοτικών μεθόδων. Γι' αυτό το λόγο, συχνά χρησιμοποιούνται επιπλέον ερευνητές, οι οποίοι παρατηρούν τη συμπεριφορά του ερευνητή στο πεδίο και τον ενημερώνουν, ώστε να τη αναδιαμορφώσει κατάλληλα, αποφεύγοντας προκαταλήψεις και προσωπικές ιδεολογίες που πιθανότατα επηρεάζουν τα υποκείμενα και κατά συνέπεια τα ερευνητικά αποτελέσματα (βλ. Robson, 2007, σσ. 203,207). Ένα ζήτημα λοιπόν που θα άξιζε να διερευνηθεί στο μέλλον έχει να κάνει με το ζήτημα της αξιοπιστίας των αναλύσεων και αποτελεσμάτων της έρευνάς μας. Εδώ θα χρειαζόταν να χρησιμοποιήσει κανείς δύο ή τρεις ανεξάρτητους μεταξύ τους κριτές ή εμπειρογνώμονες για να δούμε σε ποιο βαθμό υπάρχει συμφωνία (συνάφεια) όσον αφορά τις κατηγορίες που διακρίναμε από την ανάλυση του περιεχομένου του ερευνητικού μας υλικού.

Ένας άλλος τρόπος ενίσχυσης της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας της έρευνας, είναι να επιστρέψει ο μελετητής στο πεδίο της έρευνας, με σκοπό να ενημερώσει το υποκείμενο ή τα υποκείμενα με τις ερμηνείες του και να τους ζητήσει να τοποθετηθούν πάνω σε αυτές. Αυτή η διαδικασία από τη μια μειώνει την μεροληψία του ερευνητή και από την άλλη ενισχύει τα αποτελέσματα της έρευνας (βλ. Robson, 2007, σσ. 207-208). Όμως, το αν μπορεί ή όχι να χρησιμοποιηθεί, έχει να κάνει με το περιεχόμενο της μελέτης και δεν μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις περιπτώσεις, όπως για παράδειγμα όταν τα υποκείμενα είναι μικρά παιδιά, πράγμα που βλέπουμε και στη δική μας ερευνητική μελέτη.

Η εγκυρότητα παρατηρούμε να διαχωρίζεται σε εσωτερική και εξωτερική. Η εσωτερική εγκυρότητα, αφορά τη δυνατότητα γενίκευσης των συμπερασμάτων στο πλαίσιο του πεδίου που μελετήθηκε. Ενώ η εξωτερική εγκυρότητα, αφορά τη δυνατότητα γενίκευσης πέρα από το συγκεκριμένο πεδίο. Η κριτική λοιπόν που ασκείται αφορά την αδυναμία των ποιοτικών μεθόδων για εξωτερική εγκυρότητα (βλ. Robson, 2007, σ. 209-210. Bell, 2001, σ. 32. Παπαδόπουλος, 2006, σσ. 233,241). Στην ουσία όμως, αυτό το είδος εγκυρότητας δεν ενδιαφέρει τον ποιοτικό ερευνητή, αφού δεν επιδιώκει την ευρύτερη γενίκευση των αποτελεσμάτων του (βλ. Stake, 2000, σ.439). Ξέρει ότι κάθε περίπτωση είναι μοναδική και σχετίζεται με το παρόν ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο, τις κοινωνικές δομές, τις προσωπικές τάσεις και αλληλεπιδράσεις των υποκειμένων που μελετά. Επίσης, ο Stake τονίζει ότι παρόλο που μια περίπτωση δεν είναι δυνατή σαν βάση για ευρύτερες γενικεύσεις, όπως άλλα είδη ερευνών, δίνουν πολλές πληροφορίες. Αυτό, παρέχει τη δυνατότητα σε πολλές περιπτώσεις ερευνών που συγγενεύουν, είτε να δημιουργήσουν μια νέα ομάδα γενικεύσεων, είτε να τροποποιήσουν παλιές γενικεύσεις (βλ. Stake, 1995, σ. 85. Bell, 2001, σ. 34. Παπαδόπουλος, 2006, σ. 236).

Με άλλα λόγια το, ζήτημα της γενίκευσης των συμπερασμάτων εδώ βασίζεται στην αναλυτική ή λογική επαγωγική και όχι στην στατιστική επαγωγική που βασίζονται οι ποσοτικές μέθοδοι έρευνας (βλ. Πηγιάκη, 1988, σσ. 157-158. Παπαδόπουλος, 2006, σ. 236). Οι υποστηρικτές του Θετικιστικού παραδείγματος, θεωρούν ότι με αυτόν τον τρόπο δεν μπορεί να εξασφαλιστεί η εγκυρότητα των αποτελεσμάτων αυτών των ερευνών. Κατηγορούν τις ποιοτικές μεθόδους λέγοντας ότι στερούνται πειραματικού ελέγχου και ότι αδυνατούν να ελέγξουν τις μεταβλητές και τις μεταξύ τους επιρροές. Ακόμα θεωρούν, ότι ο μη συστηματικός τρόπος συλλογής των δεδομένων και οι ανασκοπικές μέθοδοι, δεν μπορούν να εγγυηθούν την εγκυρότητα των δεδομένων. Τέλος, πιστεύουν ότι η ανάλυση των αποτελεσμάτων με την «οπτική εξέταση», η οποία ουσιαστικά δεν στηρίζεται σε κανόνες, δεν μπορεί να δώσει αξιόπιστα αποτελέσματα (βλ. Σταλίκας, 2005, σσ. 160-162).

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε ότι έχει μεγάλη σημασία το ποιος είναι ο ερευνητής, αφού αυτός επιλέγει τη θεματολογία και τη μεθοδολογία πάνω στην οποία θα στηριχθεί η μελέτη, ασκώντας περιορισμούς στο όλο πλαίσιο της έρευνας (βλ. Αυγητίδου, 2006, σσ. 45-46). Επίσης τα κριτήρια που θέτει ο κάθε ερευνητής στο ζήτημα της αξιολόγησης στηρίζονται στις μεθοδολογικές, επιστημολογικές και οντολογικές παραδοχές αλλά και στην θεωρητική προοπτική που έχει υιοθετήσει. Το ζήτημα της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας σε ποιοτικές έρευνες όπως η δικιά μας στηρίζεται στα τέσσερα βασικά κριτήρια που έθεσε ο Polkinghorne (1983) τα οποία είναι 1. η παραστατικότητα, 2. η ακρίβεια, 3. ο πλούτος και 4. η κομψότητα (βλ. Πουρκός, 2010). Πιο συγκεκριμένα σύμφωνα με αυτά τα κριτήρια η έγκυρη και αξιόπιστη έρευνα θα πρέπει:

1. μέσα από την παραστατικότητα των αποτελεσμάτων της να περιγράψει το φαινόμενο που μελετήθηκε με έναν κομψό, ξεκάθαρο και οξυδερκή τρόπο
2. να μπορεί να βάλει τον αναγνώστη στον κόσμο που μελετάτε
3. μέσα από τον πλούτο των δεδομένων της να μπορέσει ο αναγνώστης να φανταστεί το φαινόμενο με βάση τη δική του εμπειρία και
4. να καταφέρει να αγγίξει γνωστικά, συγκινησιακά και ηθικά τον αναγνώστη.

Ιδιαίτερη σημασία λοιπόν για εμάς είχε τόσο η μέθοδος συλλογής των δεδομένων μας ώστε να μελετήσουμε σε βάθος και να ανακαλύψουμε τα υποκείμενα του δείγματός μας, όσο και να καταφέρουμε να αναδείξουμε το περιεχόμενο αυτών των δεδομένων της ερευνάς μας ώστε να μπορέσουν να φανούν μέσα από αυτήν την παρουσίαση και να πείσουμε τους αναγνώστες για την αξιοπιστία και την εγκυρότητα της ανάλυσης που κάναμε. Επί τούτου συχνά παραθέτουμε παραδείγματα με αυτούσια τα λόγια των υποκειμένων

είτε από την ατομική ημιδομημένη κλινική συνέντευξη, είτε από την παρατήρηση στο αυθόρμητο παιχνίδι των παιδιών με τις κούκλες.

Αξίζει να σημειώσουμε ότι συχνά μέσα από αυτού του είδους τις ποιοτικές μεθόδους έρευνας δημιουργούνται εσωτερικά κίνητρα στον ερευνητή ο οποίος επιχειρεί να εξετάσει ολιστικά και εις βάθος το υπό μελέτη φαινόμενο, με συνέπεια τα ιδιαίτερα αξιόλογα δεδομένα τα οποία προσφέρουν πολλές και λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το φαινόμενο που μελετάτε να έχουν ένα ιδιαίτερα αυξημένο κόστος αφού αυξάνεται και το χρονικό διάστημα της μελέτης. Αυτό μας αναγκάζει να παραδεχτούμε ότι η αξιοπιστία και η εγκυρότητα των αποτελεσμάτων του ερευνητή εξαρτάται και από την εύρος του χρόνου που του προσφέρεται για την μελέτη του φαινομένου με εξετάζει.

Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής, λόγω του μικρού δείγματος είναι δύσκολο να γενικευτούν. Αποτελούν όμως μια αξιόλογη πρόταση για επέκταση της έρευνας αυτής σε μια έρευνα μεγαλύτερης εμβέλειας. Άλλωστε ο ερευνητικός μας σχεδιασμός προσφέρεται και για μεικτές μεθόδους έρευνας για τις οποίες θα χρειάζονταν βέβαια ένα μεγαλύτερο δείγμα υποκειμένων.

Το θέμα της ερευνητικής μας μελέτης, αποτελεί έναν σύγχρονο προβληματισμό που απασχολεί όσους ασχολούμαστε με την αγωγή την ανάπτυξη, αλλά και την ψυχική υγεία των παιδιών. Άλλωστε τα πρότυπα που προβάλλονται στα δυο φύλα μέσω της βιομηχανικής κούκλας, φαίνεται να εξελίσσονται στο πέρασμα του χρόνου. Η ερευνητική μελέτη αυτών, παράλληλα με την κοινωνική εξέλιξη, αποτελεί μια αξιόλογη πρόταση για μελλοντικές έρευνες.

Επίσης ιδιαίτερα αξιόλογα θα ήταν τα αποτελέσματα από την παρατήρηση παιδιών στον προσωπικό τους χώρο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με τις κούκλες τους, αφού μια ανεπηρέαστη από εξωτερικούς παράγοντες παρατήρηση θα έδινε σίγουρα αυξημένα ποσοστά εγκυρότητας στην έρευνα. Αν τώρα στο παιχνίδι των παιδιών εμπλέκονταν και οι γονείς, θα μπορούσε να μελετηθεί η στάση τους απέναντι στα πρότυπα που προβάλλουν οι κούκλες και στον τρόπο που αντιμετωπίζονται από τα παιδιά. Όσο αναφορά τις επιρροές στο παιχνίδι με την κούκλα από την τηλεόραση και τα παιδικά προγράμματα, θα μπορούσε να παρατηρηθεί το παιχνίδι του παιδιού με μια κούκλα ήρωα παιδικού προγράμματος, αμέσως μετά την προβολή αυτού στην τηλεόραση.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα θεωρούμε ότι θα ήταν μια έρευνα δράσης η οποία θα μελετούσε την κούκλα μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου και θα αποσκοπούσε στην διερεύνηση της εργαλειακής της χρήση και της σπουδαιότητάς της στα χέρια του εκπαιδευτικού. Επιπλέον θα ήταν ενδιαφέρον να εξετάσουμε και τις απόψεις των εκπαιδευτικών γύρω από το θέμα της κούκλας.

Τέλος, ελπίζουμε να μας δοθεί η ευκαιρία ώστε να πραγματοποιήσουμε μια πραγματική εθνογραφική μελέτη (βλ. Ενότητα 5.5.2) στο πεδίο της σχολικής τάξης, η οποία πιστεύουμε ότι θα μπορούσε να μας δώσει πλούσιες πληροφορίες για τον πολύπλευρο ψυχοπαιδαγωγικό ρόλο της κούκλας στην τάξη του νηπιαγωγείου, τόσο μέσα από τις χρήσεις των παιδιών αλλά και από τις χρήσεις του εκπαιδευτικού. Μια τέτοιου είδους ευέλικτη και πολυμεθοδολογική έρευνα θα μπορούσε σε βάθος χρόνου και μέσα από την συστηματική παρατήρηση στο καθημερινό πεδίο δράσεων των παιδιών να δώσει ένα πραγματικά πλούσιο υλικό για μελέτη και περαιτέρω προβληματισμούς.

## Επίλογος

Η παρούσα έρευνα αποτελεί συνέχεια μιας έρευνας που ολοκληρώσαμε το 2006 και η οποία είχε ως θέμα «Οι Διαφορές των Δυο Φύλων σε Παιδιά Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας στις Επιλογές, τις Χρήσεις και τις Ίχνογραφικές Αναπαραστάσεις των Κούκλων-Ηρώων τους» σε εκείνη την έρευνα είχαμε διαπιστώσει κάποια πράγματα που άλλα έρχεται να επιβεβαιώσει και άλλα να αμφισβητήσει η νεότερη αυτή και πολυδιάστατη έρευνα που ολοκληρώσαμε το 2010 με μια ομάδα οκτώ παιδιών προσχολικής ηλικίας (τέσσερα κορίτσια και τέσσερα αγόρια) και έχει ως θέμα «Η Βιομηχανική και η Χειροποίητη Κούκλα στις Επιλογές, το Παιχνίδι και τις Αφηγήσεις Αγοριών και Κοριτσιών Προσχολικής Ηλικίας: Ο Ρόλος της ως Εναλλακτικό Ψυχοπαιδαγωγικό Εργαλείο»

Διαπιστώνουμε λοιπόν και σ' αυτήν την έρευνα ότι: (1) τα παιδιά επιλέγουν την κούκλα τους σύμφωνα με το φύλο της, (2) αγόρια και κορίτσια έχουν καίριες διαφορές αναφορικά με τους λόγους που επιλέγουν ή απορρίπτουν την κούκλα, χαρακτηριστικά της όμορφης γυναικείας εμφάνισης επικρατούν στις προτιμήσεις της κούκλας από τα κορίτσια, ενώ χαρακτηριστικά της δράσης και της δύναμης επικρατούν στις προτιμήσεις της κούκλας από τα αγόρια (3) τα αγόρια και τα κορίτσια ταυτίζονται διαφορετικά με την κούκλα τους και τα κορίτσια φαίνεται να ταυτίζουν περισσότερο από τα αγόρια την κούκλα τους με το δικό τους μέλλον ως ενήλικες, (4) τα παιδιά επηρεάζονται σημαντικά από την τηλεόραση και την οικογένεια για τις αντίστοιχες προτιμήσεις τους

Αναθεωρούμε τις θέσεις μας για το ότι: (1) Τα κορίτσια έχουν έντονη την ανάγκη για κατανάλωση μέσα από το παιχνίδι της κούκλας, ενώ τα αγόρια έχουν έντονη την ανάγκη για πολεμικές αναμετρήσεις υπερασπιζόμενοι την κυριαρχία του «καλού» στον κόσμο και (2) ότι διαφέρουν σημαντικά ως προς τους ρόλους που μας είπαν ότι συνηθίζουν να δίνουν στην κούκλα τους αλλά και ως προς τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν με αυτή. Εδώ πρέπει να πούμε ότι μέσα από την παρούσα έρευνα διαπιστώσαμε ότι τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια στο παιχνίδι τους και με τα δυο είδη κούκλας εκφράζουν μια έντονη ανάγκη για κατανάλωση. Επίσης αναφορικά με τις πολεμικές αναμετρήσεις της κούκλας στο παιχνίδι των παιδιών, πρέπει να πούμε ότι αυτές σχετίζονται με την εμφάνιση και τις προσφερόμενες δυνατότητες της κούκλας. Διαπιστώσαμε ότι τα περισσότερα κορίτσια όπως και τα αγόρια στο παιχνίδι τους με τη βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου (Actionman) είχαν βίαιες και πολεμικές δράσεις. Καταλήγοντας λοιπόν αναθεωρούμε λέγοντας ότι οι ρόλοι και οι αφηγηματικές δράσεις που αναπτύσσουν τα παιδιά με τις κούκλες τους δεν προκύπτουν μονάχα από το φύλο των παιδιών αλλά σχετίζονται και με τις προσφερόμενες δυνατότητες της κούκλας αλλά και τα

άμεσα και έμμεσα βιώματα της καθημερινότητάς τους που αναπαριστούν μέσα από τις δράσεις τους.

Επιπλέον, από την ανάλυση του περιεχομένου των απαντήσεων των παιδιών στις συνεντεύξεις και στα ιχνογραφήματα, αλλά και την ανάλυση των αφηγηματικών τους δράσεων στο παιχνίδι με τις κούκλες διαπιστώσαμε ότι:

1. Η κούκλα είναι ένα διαμεσολαβητικό εργαλείο το οποίο μέσα από τις αφηγήσεις στο παιχνίδι των παιδιών φαίνεται να τους παρέχει τη δυνατότητα να αναπαραστήσουν, να μοιραστούν και να μετασχηματίσουν απόψεις, γνώσεις, εμπειρίες, άμεσα και έμμεσα βιώματα της καθημερινότητάς τους.
2. Τα παιδιά επιλέγουν την κούκλα τους σύμφωνα με το φύλο τους και οικειοποιούνται στο παιχνίδι τους αντίστοιχα αφηγηματικά στιλ της κουλτούρας που σχετίζονται με αυτό.
3. Τα παιδιά προτιμούν για το παιχνίδι τους επώνυμες βιομηχανικές κούκλες.
4. Οι προσφερόμενες δυνατότητες της κούκλας επηρεάζουν τις προτιμήσεις και τις δράσεις των αγοριών και των κοριτσιών με την κούκλα.
5. Η χειροποίητα κατασκευασμένη κούκλα του κουκλοθέατρου φαίνεται να προάγει περισσότερες αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι των παιδιών, ενώ η βιομηχανική κούκλα ενισχύει περισσότερο το ατομικό παιχνίδι.
6. Το αλληλεπιδραστικό παιχνίδι με την κούκλα αποτελεί μια αξιόπαιδαγωγική διαδικασία ανταλλαγής εμπειριών αφού συμβάλει ώστε η εμπειρία του ενός παιδιού να αλλάζει χέρια και να γίνεται εμπειρία και άλλων παιδιών αντίστοιχα.

Η παρούσα εργασία μας έδωσε αρκετές πληροφορίες για την ψυχοπαιδαγωγική σπουδαιότητα της κούκλας ως ένα σημαντικό εργαλείο με απεριόριστες παιδαγωγικές και ψυχολογικές αξίες για την αναπτυξιακή πορεία του παιδιού. Είδαμε ότι πράγματι η κούκλα ως πολιτισμικό σύμβολο μπορεί να επηρεάσει τα παιδιά στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου και να ενισχύσει την κατανόηση των αντίστοιχων συμπεριφορών στο πολιτισμικό πλαίσιο που αναπτύσσονται. Επιπλέον διαπιστώνεται ότι μέσω της κούκλας το παιδί έχει την ευκαιρία να διαπραγματευτεί τα δεδομένα που το πλαισιώνουν, να εκφράσει τους προβληματισμούς του, να προσεγγίσει με έναν δικό του τρόπο τη γνώση μέσα από διάφορες ψυχολογικές διαδικασίες και να μοιραστεί τις εμπειρίες και τα βιώματά του. Ακόμα είδαμε ότι η κούκλα ως εργαλείο της έμμεσης αντίληψης συχνά εξυπηρετεί την προώθηση προτύπων τα οποία στηρίζουν το υπάρχον (κοινωνικό, οικονομικό, πολιτικό) σύστημα, χωρίς να ευνοούν ιδιαίτερα την κριτική σκέψη των παιδιών. Μέσα από το αυθόρμητο παιχνίδι με την κούκλα είδαμε ότι εκφράζονται αλληλεπιδραστικά, διυποκειμενικά φαινόμενα όπου η φωνή του ενός οικειοποιείται και με έναν

ενεργητικό τρόπο γίνεται μέρος της φωνής του άλλου. Συνεπώς είδαμε ότι η κούκλα είναι ένα εργαλείο το οποίο συντελεί τόσο στην έμμεση αντίληψη του συγκεκριμένου κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικού πλαισίου που ζουν και αναπτύσσονται τα παιδιά, όσο και του ίδιου τους του εαυτού.

Η παρούσα εργασία καθ' όλη τη διάρκεια της διερεύνησης και συγγραφής της αποτέλεσε αφορμή για πολλές συζητήσεις και έθεσε αρκετά ερωτηματικά και διλήμματα, αρκετά από τα οποία παραθέσαμε, ενώ κάποια άλλα αποτελούν κίνητρο για περαιτέρω διερευνήσεις γύρω από το θέμα της κούκλας. Θεωρώ λοιπόν ότι μέσα από αυτήν την κουραστική, χρονοβόρα και πολυέξοδη διαδικασία ότι βγήκα πιο πλούσια, αφού οι άυλες απολαβές μου τόσο ως επιστήμονας όσο και ως εκπαιδευτικός της πράξης είναι αμέτρητες. Κλείνοντας λοιπόν θέλω να ελπίζω ότι το περιεχόμενο της παρούσας εργασίας θα αποτελέσει ένα αξιόλογο εργαλείο για προβληματισμό και άλλων σκεπτόμενων ανθρώπων, εκπαιδευτικών ή μη, οι οποίοι ασχολούνται με την αγωγή και ανάπτυξη των παιδιών.

# Βιβλιογραφία

- Adler, A. P., Kless, S. & Adler, P. (1992), Socialization to Gender Roles: Popularity among Elementary School Boys and Girls. *Sociology of Education*, 65 (3), 169-187.
- Αργυριάδη, Μ. (1991), *Η κούκλα: στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*. Αθήνα: Μπρατζιώτη, Λ.
- Askew, S. & Ross, C. (1994), *Τα αγόρια δεν κλαίνε* (Μ. Τερζίδου, μτφρ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Αυγητίδου, Σ. (Επιμ.) (2001), *Το Παιχνίδι: Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις* (Α. Γολέμη, μτφρ.). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Αυγητίδου, Σ. (2006), Εθνογραφία και Αναστοχασμός στην Έρευνα. Στο Θ. Ιωσηφίδης & Μ. Σπυριδάκης (επιμ.), *Ποιοτική Κοινωνική Έρευνα: Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις και Ανάλυση Δεδομένων* (σσ.33-49). Αθήνα: Κριτική.
- Badinter, E. (1994), *Η Ανδρική Ταυτότητα* (Λ. Σταματιάδη, μτφρ.). Αθήνα: Κάτοπτρο.
- Bakhtin, M. (2000), *Ζητήματα της Ποιητικής του Ντοστογιέφσκι* (Β. Χατζηβασιλείου, επιμ., Α. Ιωαννίδου, μτφρ.). Αθήνα: Πόλις.
- Βάμβουκας, Ι. Μ. (2002), *Εισαγωγή στην Ψυχοπαιδαγωγική Έρευνα και Μεθοδολογία*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Beal, R. B. (1994), *Boys and Girls: The Development of Gender Roles*. Amherst: Mc Grow Hill University of Massachusetts.
- Bell, J. (2001), *Μεθοδολογικός Σχεδιασμός Παιδαγωγικής και Κοινωνικής Έρευνας: Οδηγός για Φοιτητές και Υποψήφιους Διδάκτορες* (Α.-Β. Ρήγα, μτφρ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Block, H. J. (1983), Differential Premises Arising from Differential Socialization of the Sexes: Some Conjectures. *Child Development*, 54 (6), 1335-1354.
- Βουϊδάσκης, Κ. Β. (1995), *Η Τηλεοπτική Βία και Επιθετικότητα και οι Επιδράσεις τους στα Παιδιά και στους Νέους*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Βρουγέρε, G. (1993), Το Παιχνίδι με την Κούκλα-Μωρό και τα Εξαρτήματά του: Ο Ρόλος του Αθύρματος στο Στήσιμο του Παιχνιδιού στον Καιρό μας. *Εθνογραφικά*, τόμος 9, 35-44.
- Bruner, J. (1997), *Πράξεις Νοήματος*. (Η. Ρόκου & Γ. Καλομοίρης, μτφρ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.



- Bruner, J. (2004), *Δημιουργώντας Ιστορίες: Νόμος, Λογοτεχνία, Ζωή*. (Β. Τσούρου, Κ. Πολυδάκη & Γ. Κουγιουμτζάκης, μτφρ., Γ. Κουγιουμτζάκης, επιμ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Bruner, J. (2007), *Ο Πολιτισμός της Εκπαίδευσης*. (Α. Βουγιούκα, μτφρ., Χ. Βέικου, επιμ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Burr, V. (1998), *Gender and Social Psychology*. Routledge.
- Γκέφου-Μαδιανού, Δ. (1999), Πολιτισμός και Εθνογραφία: Από τον Εθνογραφικό Ρεαλισμό στην Πολιτισμική Κριτική. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Γκουγκούλη, Κ. (2000), Παιδί και Βιομηχανικό Παιχνίδι: Χρήσεις και Χρήστες μια Ανθρωπολογική Προσέγγιση. Στο Κ. Γκουγκούλη & Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία (19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνες)* (σσ. 371-411). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Γραμματάς, Θ. (1999), *Fantasyland: Θέατρο για Παιδικό και Νεανικό Κοινό*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Caldera, M. Y., Huston, C. A. & O'Brien, M. (1989), Social Interaction and Play Patterns of Parents and Toddlers with Feminine, Masculine and Neutral Toys. *Child Development*, 60, 70-76.
- Carpender, C. J. (1983), Activity Structure and Play: Implications for Socialization. Στο M. B. Liss (Ed.), *Social and Cognitive Skills: Sex Roles and Children's Play* (σσ. 117-145). USA: Academic Press.
- Cohen, L. & Manion, L. (1994), *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας* (Χ. Μητσοπούλου & Μ. Φιλοπούλου, μτφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Cole, M. & Cole, S. R. (2002), *Η Ανάπτυξη των Παιδιών: Γνωστική και Ψυχοκοινωνική Ανάπτυξη κατά τη Νηπιακή και Μέση Παιδική Ηλικία* (Μ. Σόλμαν, μτφρ., Ζ. Μπαμπλέκου, επιμ.), τόμος Β'. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Damon, W. (1995), *Ο Κοινωνικός Κόσμος του Παιδιού* (Σ. Βοσνιάδου, επιμ., Ε. Χουρτζαμανόγλου, μτφρ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Darwin, C. (2006), *Η Καταγωγή του Ανθρώπου* (Β. Βασιλείου, μτφρ.). Αθήνα: Γκοβόστη.
- Δαφέρμος, Μ. (2002), *Η Πολιτισμική-Ιστορική Θεωρία του Vygotsky: Φιλοσοφικές, Ψυχολογικές, Παιδαγωγικές Διαστάσεις*. Αθήνα: Ατραπός.
- Δαφέρμος, Μ. (2006), Η Μεθοδολογική Κρίση της Ψυχολογίας: Ιστορική Προέλευση και Σύγχρονες Τάσεις. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση* (σσ.137-169). Αθήνα: Ατραπός.

- Δεληγιάννη, Β. & Ζιώγου, Σ. (Επιμ.) (1994), *Εκπαίδευση και Φύλο: Ιστορική Διάσταση και Σύγχρονος Προβληματισμός*. Θεσσαλονίκη: Βάνιας.
- Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, Λ. (2001), *Τα 6 Πρώτα Χρόνια της Ζωής*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Δουλκέρη, Τ. (1994), *Παιδικά Μέσα Επικοινωνίας και Σεξισμός: Εμπειρική Έρευνα*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Δουλκέρη, Τ. (1997), *Η Εικόνα του Παιδιού στην Ελληνική Τηλεόραση και στον Ελληνικό Τύπο: Εμπειρική έρευνα*. Αθήνα: Gutenberg.
- Eisenberg, N. (1983), Sex-Typed Toy Choices: What Do They Signify?. Στο M. B. Liss (Ed.), *Social and Cognitive Skills: Sex Roles and Children's Play* (σσ. 45-66). USA: Academic Press.
- Eisenberg, N., Wolchik, A. S., Hernandez, R. & Pasternack F. J. (1985), Parental Socialization of Young Children's Play: A Short-Term Longitudinal Study. *Child Development*, 56 (6), 1506-1513.
- Evans, M. (2003), *Φύλο και Κοινωνική Θεωρία* (Α. Κιουπκιόλης, μτφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Fabes, A. R., Hanish, D. L. & Martin, L. C. (2003), Children at Play: The Role of Peers in Understanding the Effects of Child Care. *Child Development*, 74 (4), 1039-1043.
- Fabes, A. R., Martin, L. C. & Hanish, D. L. (2003), Young Children's Play Qualities in Same-, Other-, and Mixed-Sex Peer Groups. *Child Development*, 74 (3), 921-932.
- Fagot, I.B. & Leinbach, D.M. (1983), Social Consequences of Play. Στο M. B. Liss (Ed.), *Social and Cognitive Skills: Sex Roles and Children's Play* (σσ. 103-116). USA: Academic Press.
- Goldberg, S. & Lewis, M. (1969), Play Behavior in the Year-Old Infant: Early Sex Differences. *Child Development*, 40 (1), 21-31.
- Goodenough-Picher, E. & Hickey L. (1983), *Boys and Girls at Play: The Development of Sex Roles*. The Harvest Press.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/African\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/African_dolls)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Hopi\\_Kachina\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Hopi_Kachina_dolls)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_dolls)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_traditional\\_dolls](http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_traditional_dolls)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Worry\\_doll](http://en.wikipedia.org/wiki/Worry_doll)
- Huizinga, J. (1996), Φύση και Σημασία του Παιχνιδιού ως Πολιτισμικού Φαινομένου. Στο Α. Κορωναίου (Επιμ.) και Κ. Καψαμπέλη & Γ. Σταυρακάκης (Μτφρ.), *Κοινωνιολογία του Ελεύθερου Χρόνου* (σσ. 144-147). Αθήνα: Νήσος.

- Huston, C. A. (1983), Sex Typing. Στο P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of Child Psychology: Socialization, Personality and Social Development* (σσ. 388-442). New York: John Wiley & Sons.
- Ιωσηφίδης, Θ. (2003), *Ανάλυση Ποιοτικών Δεδομένων στις Κοινωνικές Επιστήμες*. Αθήνα: Κριτική.
- James, A. (2001), Παίζοντας και Μαθαίνοντας. Στο Σ. Αυγητίδου (Επιμ.) και Α. Γολέμη (Μτφρ.), *Το Παιχνίδι: Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις* (σσ. 55-111). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Κανταρτζή, Ε. (1992), Τα Στερεότυπα για το Ρόλο των Δύο Φύλων μέσα από τις Εικόνες των Αναγνωστικών. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 65, 55-64.
- Καρασαββίδης, Η. (2006), Η Έννοια των Ψυχολογικών Εργαλείων στην Κοινωνικο-Πολιτισμική Ψυχολογία: Επισκόπηση, Ανοικτά Προβλήματα και Εκπαιδευτικές Προεκτάσεις. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση* (σσ.429-472). Αθήνα: Ατραπός.
- Κλώνη, Α. (2000), Εργασία Παιδί και Παιχνίδι στην Ελληνική Ύπαιθρο: Η Περίπτωση της Λυγαριάς - Ανθρωπολογική Προσέγγιση. Στο Κ. Γκουγκούλη & Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία (19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνες)* (σσ. 417-473). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Κουτσαμάνης, Αρ. (1985), Κοινωνικοποίηση του Παιδιού, *Περιοδικό Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 16, 62-69.
- Κρασανάκης, Ε. Γ. (1996), *Ψυχολογία του Παιδιού: Βασικές Έννοιες-Θέματα Γνωστικής Αναπτύξεως του Βρέφους, του Νηπίου, του Παιδιού και του Εφήβου*. Ηράκλειο.
- Κρίβας, Σ., Φράγκος, Δ., Κωστόπουλος, Γ. & Γιαννάρου, Γ. (1998), Οι Επιδράσεις των Απεικονίσεων από την Τηλεόραση της Εργασίας και της Οικογενειακής Ζωής και τα Στερεότυπα των Φύλων: Ερευνητική Προσέγγιση. *Επιθεώρηση Συμβουλευτικής-Προσανατολισμού*, 44-45, 69-80.
- Κυην, Σ. Τ. (2004), *Η Δομή των Επιστημονικών Επαναστάσεων* (Β. Κάλφας, επιμ., Γ. Γεωργακόπουλος & Β. Κάλφας, μτφρ.). Αθήνα: Σύγχρονα Θέματα.
- Liss, B. M. (1983), Skill Learning. Στο M. B. Liss (Ed.), *Social and Cognitive Skills: Sex Roles and Children's Play* (σσ. 146-164). USA: Academic Press.
- Luria, R. A. (1992), *Γνωστική Ανάπτυξη* (Α. Κωσταρίδου-Ευκλείδη, επιμ., Μ. Τερζίδου, μτφρ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Maccoby, E. E. (1990), Gender and Relationships: A Developmental Account. *American Psychological Association*, 45 (4), 513-520.
- Martin, L. C., Eisenbud, L. & Rose, H. (1995), Children's Gender-Based Reasoning about Toys. *Child Development*, 66, 1453-1471.

- Μπακαλάκη, Α. (1994), *Ανθρωπολογία, Γυναίκες και Φύλο*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Μπαχτίν Μ. (2005), Εισαγωγή στο: ο Ραμπελαί και ο Κόσμος του: Ένα Δοκίμιο για το Γκροτέσκο. Φ. Τερζάκης (Μτφρ.), *Πλανόδιον* 38, 262-321.
- Ναυρίδης, Κ. (2000), Το παιχνίδι ως εμπόρευμα. Στο Κ. Γκουγκούλη & Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία (19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνες)* (σσ. 347-369). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Ναυρίδης, Κ., Σόλμαν, Μ. & Τσαούλα, Ν. (1993), *Η Αλίκη στη Χώρα των Πραγμάτων: Το Παιδί ως Διαφημιστικό Αντικείμενο*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Nicolopoulou, Α. (1997), Children and Narratives: Toward an Interpretive and Sociocultural Approach. Στο Μ. Bamberg (Ed.), *Narrative Development: Six Approaches* (σσ. 179-215). London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Ντάβου, Μπ. (2005), *Η Παιδική Ηλικία και τα Μαζικά Μέσα Επικοινωνίας: Μετατροπές της Παιδικής Κατάστασης*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Πανταζής, Χ. Σ. (1999), *Η Παιδαγωγική και το Παιχνίδι-Αντικείμενο στο Χώρο του Νηπιαγωγείου: Ερευνητική Προσέγγιση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Παπαναστασίου, Κ. (1996), *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας*. Λευκωσία.
- Παπαδόπουλος, Α. (2006), Περιπτωσιολογική Έρευνα: Μια Ερευνητική Στρατηγική για το Συνδυασμό Ποσοτικών και Ποιοτικών Μεθόδων. Στο Θ. Ιωσηφίδης & Μ. Σπυριδάκης (επιμ.), *Ποιοτική Κοινωνική Έρευνα: Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις και Ανάλυση Δεδομένων* (σσ.231-257). Αθήνα: Κριτική.
- Παπαταξιάρχης Ε. (1992), Ο Κόσμος του Καφενείου: Ταυτότητα και Ανταλλαγή στον Αντρικό Συμποσιασμό. Στο Ε. Παπαταξιάρχης & Θ. Παραδέλλης (επίμ.), *Ταυτότητες και Φύλλο στη Σύγχρονη Ελλάδα: Ανθρωπολογικές Προσεγγίσεις* (σσ.209-250). Αθήνα: Καστανιώτη & Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Πηγιάκη, Π. (1988), *Εθνογραφία: Η Μελέτη της Ανθρώπινης Διάστασης στην Κοινωνική και Παιδαγωγική Έρευνα*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Πουρκός, Α.Μ. & Δασκαλάκη, Κ. (1997). Πως οι Μαθητές και οι Εκπαιδευτικοί Σχολιάζουν και Βιώνουν την Εκπαίδευση. Έρευνα με Βάση τη Χρήση Ιχνογραφημάτων. Στο Μ.Α. Πουρκός (Επιμ.), *Ατομικές Διαφορές Μαθητών και Εναλλακτικές Ψυχοπαιδαγωγικές Προσεγγίσεις* (σσ. 167-232). Αθήνα: Gutenberg.
- Πουρκός, Μ. (1997α), *Ο Ρόλος του Πλαισίου στην Ανθρώπινη Επικοινωνία την Εκπαίδευση και την Κοινωνικο-Ηθική Μάθηση: Η Οικο-Σωματικο-*

*Βιωματική Προσέγγιση ως Εναλλακτική Πρόταση στο Γνωστικισμό: Προς μια Βιωματική Ευρετική και Επικοινωνιακή Ψυχοπαιδαγωγική.* Αθήνα: Gutenberg.

- Πουρκός, Α.Μ. (Επιμ.) (1997β). Ατομικές Διαφορές Μαθητών και Εναλλακτικές Ψυχοπαιδαγωγικές Προσεγγίσεις. Αθήνα: Gutenberg.
- Πουρκός, Μ. (2000α), Η Διδασκαλία, η Μάθηση και η Ανάπτυξη ως Οικο-Σωματικο-Βιωματική Διαδικασία: Προς μια Εναλλακτική Ερευνητική Μεθοδολογική Προσέγγιση στην Εκπαίδευση. Στο Δ. Καρτσάκης, Χ. Τσιατσιάνας, Θ. Ελευθεράκης (επιμ.), *Πολιτισμός & Εκπαίδευση: Δυναμική Ψωμωση στην Παιδαγωγική Διαδικασία* (σσ. 54-96). Ρέθυμνο.
- Πουρκός, Μ. (2000β), Ηθική Δράση και Διαδικασίες Διαμόρφωσης των Ηθικών Προσανατολισμών των Δύο Φύλων: Προς μια Οικο-Σωματικο-Βιωματική προσέγγιση και μια βιωματική, Ευρετική και Επικοινωνιακή Ψυχοπαιδαγωγική. Στο Μ. Ι. Βάμβουκας & Α. Δ. Πεδιαδίτης (επιμ.), *Δύσκολες Μορφές Συμπεριφοράς στη Σχολική Τάξη* (σσ. 104-140). Ρέθυμνο.
- Πουρκός, Μ. (2000γ), Ατομικές Διαφορές Μαθητών και Εναλλακτικές Ψυχοπαιδαγωγικές Προσεγγίσεις: Προς μια βιωματική, Ευρετική και Επικοινωνιακή Ψυχοπαιδαγωγική. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Ατομικές Διαφορές Μαθητών και Εναλλακτικές Ψυχοπαιδαγωγικές Προσεγγίσεις* (σσ. 407-422). Αθήνα: Gutenberg.
- Πουρκός, Μ. (2002), *Από την Ψυχοφυσική στην Οικολογική Ψυχολογία: Σταθμοί στη Ζωή και στο Επιστημονικό Έργο του James J. Gibson.* Αθήνα: Gutenberg.
- Πουρκός, Μ. & Κοντοπόδης, Μ. (2005). Πώς Βιώνουν το Χρόνο στο Σχολείο οι Μαθητές 16 Ετών. *Ψυχολογία*, 12 (2), 249-275.
- Πουρκός, Μ. (2006α), Εισαγωγή στις Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση* (σσ.55-136). Αθήνα: Ατραπός.
- Πουρκός, Μ. (2006β), Η Διδασκαλία, η Μάθηση και η Ανάπτυξη ως Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμική Διαδικασία: Η Μεθοδολογική Προοπτική της Οικο-Σωματικο-Βιωματικής Προσέγγισης. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση* (σσ.378-426). Αθήνα: Ατραπός.
- Πουρκός, Μ. (2008), Ο Εαυτός στις Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές, Διαλογικές και Οικολογικές Προσεγγίσεις: Προς μια Διευρυμένη Προσέγγιση του Εαυτού. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Προοπτικές και Όρια της Διαλογικότητας στον Μιχαήλ Μπαχτίν: Εφαρμογές στην Ψυχολογία,*

την Εκπαίδευση, την Τέχνη και τον Πολιτισμό (σσ. 347-381), τόμος 1. Πανεπιστήμιο Κρήτης.

- Πουρκός, Μ. (2009), Προσεγγίσεις της Αφήγησης και ο ρόλος της στην ηθική αγωγή και ανάπτυξη: προς μια οικο-σωματικο-βιωματική προσέγγιση και μια Βιωματική, Ευρετική και Διαλογική-Επικοινωνιακή Ψυχοπαιδαγωγική. Στο Μ. Πουρκός (επιμ.), *Τέχνη Παιχνίδι Αφήγηση: Ψυχολογικές και Ψυχοπαιδαγωγικές Διαστάσεις* (σσ. 417-431). Αθήνα: Τόπος.
- Πουρκός, Μ. (2010), Η Φαινομενολογική Μέθοδος Έρευνας: Από τη Φιλοσοφική Προοπτική στην Επιστημονική Ποιοτική Έρευνα. Στο Μ. Πουρκός & Μ. Δαφέρμος (επιμ.), *Ποιοτική Έρευνα στις Κοινωνικές Επιστήμες: Επιστημολογικά, Μεθοδολογικά και Ηθικά Ζητήματα*. Αθήνα: Τόπος.
- Πούχνερ, Β. (1989), *Λαϊκό Θέατρο στην Ελλάδα και στα Βαλκάνια: Συγκριτική Μελέτη*. Αθήνα: Πατάκη.
- Ρίσμαν, Ντ. (1996), Το Πρόβλημα της Ικανότητας: Εμπόδια στην Αυτονομία στο Παιχνίδι. Στο Σ. Αυγητίδου (Επιμ.) και Α. Γολέμη (Μτφρ.), *Το Παιχνίδι: Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις* (σσ. 148-158). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Robson, C. (2007), *Η Έρευνα του Πραγματικού Κόσμου: Ένα Μέσον για Κοινωνικούς Επιστήμονες και Επαγγελματίες Ερευνητές* (Β. Νταλάκου & Κ. Βασιλικού). Αθήνα: Gutenberg.
- Rousseau, J. J. (2001), *Αιμίλιος η Περί Αγωγής I-III* (Π. Γκέκα, μτφρ., Γ. Σπανός, επιμ.). Αθήνα: Πλέθρον.
- Σγουρομάλλη, Ι. (2006), *Οι Διαφορές των Δύο Φύλων σε Παιδιά Προσχολικής και Σχολικής Ηλικίας στις Επιλογές, τις Χρήσεις και τις Ιχνογραφικές Αναπαραστάσεις των Κουκλών-Ηρώων τους*. Ρέθυμνο: Πτυχιακή Εργασία στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Κρήτης.
- Σέξτου, Π. (1998), *Δραματοποίηση: Το Βιβλίο του Παιδαγωγού Εμψυχωτή (Μέθοδοι-Εφαρμογές-Ιδέες)*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Σκουτέρη-Διδάσκου, Ν. (1979), Η Προβληματική του Γυναικείου Ζητήματος: Ανθρωπολογική Προσέγγιση. *Περιοδικό Σύγχρονα Θέματα*, 2 (5), 75-97.
- Stake, E. R. (2000), Case Studies. Στο N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *Handbook of Qualitative Research* (σσ.435-454). USA: Sage Publications.

- Stake, E. R. (1995), *The Art of Case Study Research*. USA: Sage Publications.
- Στάλικας, Α. (2005), *Μέθοδοι Έρευνας στην Ψυχολογία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Τεγόπουλος, Φυτράκης, (1995), *Μείζον Ελληνικό λεξικό: ορθογραφικό-ερμηνευτικό-ετυμολογικό-συνωνύμων-αντιθέτων-αρκτικολέξων-κυρίων ονομάτων*. Αθήνα: Αρμονία.
- Tedlock, B. (2000), Ethnography and Ethnographic Representation. Στο N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *Handbook of Qualitative Research* (σσ.455-486). USA: Sage Publications.
- Theimer, E. Ch., Killen, M. & Stangor, Ch. (2001), Young Children's Evaluation in Gender-Stereotypic Peer Contexts. *Developmental Psychology*, 37 (1), 18-27.
- Τσίγκρα, Μ. (2006), Κουλτούρα και Συγκρότηση της Καθημερινής Σχολικής Πρακτικής στο Νηπιαγωγείο. Στο Μ. Πουρκός (Επιμ.), *Κοινωνικο-Ιστορικο-Πολιτισμικές Προσεγγίσεις στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση* (σσ. 357-377). Αθήνα: Ατραπός.
- Underwood K. M., Schockner, E. A. & Hurley, C. J. (2001), Children's Responses to Same- and Other-Gender Peers: An Experimental Investigation With 8-, 10-, and 12-Year-Olds. *Developmental Psychology*, 37 (3), 362-372.
- Volosinov, N. V. (1998), *Μαρξισμός και Φιλοσοφία της Γλώσσας: Τα Βασικά Προβλήματα της Κοινωνιολογικής Μεθόδου στην Επιστήμη της Γλώσσας* (Β. Αλεξίου, μτφρ.). Αθήνα: Παπαζήση.
- Vygotsky, S. L. (1997), *Νους στην Κοινωνία: Η Ανάπτυξη των Ανώτερων Ψυχολογικών Διαδικασιών* (Σ. Βοσνιάδου, επιμ., Α. Μπίμπου & Σ. Βοσνιάδου, μτφρ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Weinraub, M. & Frankel, J. (1977), Sex Differences in Parent-Infant Interaction during Free Play, Departure, and Separation. *Child Development*, 48, 1240-1249.
- Winnicott, W. B. (1980), *Το Παιδί το Παιχνίδι και η Πραγματικότητα* (Γ. Κωστόπουλος, μτφρ.). Αθήνα: Καστανιώτη.

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ



# Παράρτημα 1<sup>ο</sup>

Παραθέτουμε παραδειγματικά την πλήρη απομαγνητοφωνημένη ημιδομημένη κλινική συνέντευξη ενός Κοριτσιού Προσχολικής Ηλικίας που αποτέλεσε μέρος του δείγματος της έρευνάς μας.

## Συνέντευξη Υποκειμένου ΝΚ3 (Νήπιο Κορίτσι 3)

### Α' Φάση

Ατομική Ημιδομημένη Κλινική Συνέντευξη Νηπίων που ακολουθεί την Κουκλοθεατρική Παράσταση:

1. Σου άρεσε η παράσταση που είδες;

- Ναι.

2. Γιατί σου άρεσε; Τι σου άρεσε περισσότερο από την παράσταση στο κουκλοθέατρο;

- Ε, το κοριτσάκι, ξάπλωνε, κοιμότανε.

2.1. Ήταν ένα κοριτσάκι που ξάπλωνε και κοιμόταν;

- Ναι.

2.2. Και γιατί σου άρεσε αυτό;

- Επειδή...

2.3. Τι σου άρεσε δηλαδή σ' αυτό;

Μου άρεσε ότι είπε το κοριτσάκι πως να...

2.4. Θυμάσαι τι είπε;

- Τσου.

2.5. Δεν θυμάσαι τι είπε; Τι σου άρεσε αυτά που είπε; Αυτά που έκανε; Έτσι όπως ήταν; Τι σου άρεσε απ' όλα;

- Μ' άρεσε εκείνα που τελειώσανε, επειδή είχανε βγάλει τις μάσκες.

2.6. Ποιος;

- Εκείνα που δείχνανε μέσα εκεί στο θέατρο παίξαμε, είχε ο άνθρωπος τη στολή και την κάναμε.

2.7. Α σου άρεσε που έβγαλε την κούκλα από μέσα αυτό εννοείς;

- Ναι.

2.8. Σου άρεσε που πήγαν τα παιδάκια και κινήσαν την κούκλα;

- (κάνει θετικό νεύμα)

2.9. Τι σου άρεσε δηλαδή, η κούκλα ή που παίξατε;

- Η κούκλα.

2.10. Σου αρέσει ο τρόπος που κινούνται αυτές οι κούκλες;

- (κάνει θετικό νεύμα)

3. Για τι πράγμα μιλούσε η παράσταση κουκλοθέατρου που είδαμε, θυμάσαι;

- Τσου.
- 4. Βαρέθηκες κάποια στιγμή;**
- Όχι.
- 4.1. Γιατί;**
- Επειδή νύσταζα και κοιμήθηκα.
- 4.2. Κοιμήθηκες στην παράσταση;**
- Ναι.
- 4.3. Δεν είδες δηλαδή το κουκλοθέατρο κοιμόσουνα;**
- Το είδα λίγο και κοιμήθηκα.
- 4.4. Άρα βαρέθηκες.**
- Ναι.
- 4.5. Δεν σου άρεσε δηλαδή η παράσταση;**
- Μου άρεσε.
- 4.6. Ε τότε γιατί κοιμήθηκες;**
- Κοιμήθηκα γιατί νύσταζα.
- 5. Φοβήθηκες καθόλου;**
- Όχι αλλά εκείνο που κάνουν τα χέρια και βλέπουμε τη σκιά μου αρέσει και αυτό πάρα πολύ.
- 6. Σου άρεσαν οι κούκλες;**
- Ναι.
- 6.1. Γιατί, τι είχαν;**
- Επειδή μου αρέσαν τόσο πολύ.
- 6.2. Γιατί σου αρέσαν;**
- Δεν ξέρω.
- 7. Ποια κούκλα σου άρεσε περισσότερο; Γιατί;**
- 8. Είχαν κάτι μαγικό οι κούκλες αυτές;**
- Ναι.
- 8.1. Τι;**
- Κάτι μαγικό που μαγεύουν.
- 8.2. Δηλαδή;**
- Μ....
- 9. Θα ήθελες να είχες και εσύ μια τέτοια κούκλα;**
- Ναι αλλά το κοριτσάκι το πρώτο πρώτο.
- 9.1. Γιατί σου άρεσε πολύ αυτό το κοριτσάκι;**
- Επειδή μιλούσε και είπε κάτι.
- 10. Ξέρεις πως κινούνται αυτές οι κούκλες;**
- Ένας άνθρωπος κράταγε μια κούκλα και την έπαιζε.
- 10.1. Κάποιος δηλαδή είναι από πίσω και κρατάει την κούκλα;**
- Ναι.
- 11. Έχετε στην τάξη σας τέτοιες κούκλες;**
- Τσου.
- 11.1. Θα ήθελες να έχουμε;**
- Θα ήθελα.
- 11.2. Γιατί;**
- Επειδή μου αρέσουν τόσο πολύ.

**12. Γιατί σου αρέσουν;**

- Δεν ξέρω.

**12.1. Τι σου αρέσει σε αυτές τις κούκλες;**

- (δεν απαντά)

**12.2. Δεν ξέρεις;**

- Τσου.

**13. Γνωρίζεις ότι θα μπορούσες και εσύ να φτιάξεις τέτοιες κούκλες;**

- Μ... θέλω να φτιάξουμε όλα τα παιδάκια.

**13.1. Ναι θα μπορούσατε όλα τα παιδάκια να φτιάξετε, το ξέρεις;**

- (Κάνει θετικό νεύμα)

**13.2. Θες να φτιάξουμε μια μέρα στην τάξη μας;**

- Ναι, να τη στολίσουμε και να παίξουμε με αυτές τις κούκλες.

## **Β' Φάση - Εικαστική Έκφραση 1**

Στη φάση αυτή καλούμε το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Ζωγράφισε αυτό που σου άρεσε περισσότερο από την παράσταση κουκλοθέατρου που είδες»



«Ιχνογράφημα 1 του Υποκειμένου ΝΚ3»

## Γ' Φάση – Συνέντευξη για το Ιχνογράφημα 1

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- **Τι ζωγράφισες;**
  - Ανθρώπους κούκλες.
- **Είναι κούκλες από την παράσταση;**
  - Ναι.
- **Πως τις ζωγράφισες; Τι κούκλες ζωγράφισες;**
  - Το όνομά τους να σου πω;
- **Να μου περιγράψεις τι ζωγράφισες.**
  - Εγώ θέλω να σου πω το όνομά της.
- **Πες μου το όνομά τους και πες μου και τι έχεις ζωγραφίσει.**
  - Λοιπόν θα πω πρώτα το όνομά τους.
- **Τα θυμάσαι από την παράσταση τα ονόματά τους;**
  - Όχι εγώ θα πω κάποια άλλα ονόματα. Λοιπόν αυτή την κοπελιά τη λένε Στέλλα.
- **Και πως την έχεις ζωγραφίσει την Στέλλα;**
  - Ξεκίνησα σαν τη Γουίνκς αλλά δεν είναι, είναι άλλη Στέλλα
- **Τι είναι η Γουίνκς;**
  - Σαν την Γουίνκς.
- **Τι είναι αυτή;**
  - Γουίνκς που πετάνε, οι νεράιδες είναι.
- **Που τις έχεις δει αυτές τις νεράιδες;**
  - Σε παιδικό.
- **Στην τηλεόραση; Και μοιάζει μ' αυτήν;**
  - Αχά. Τώρα τον άντρα τον λένε Γιάννη.
- **Και πως τον έχεις φτιάξει το Γιάννη;**
  - Με πορτοκαλί μπλούζα και καφέ το παντελόνι.
- **Και το τρίτο τι είναι; Αυτή η κούκλα η τελευταία τι είναι;**
  - Είναι... τη λένε σαν το δικό μου όνομα.
- **Και πως την έχεις φτιάξει αυτή την κούκλα;**
  - Με μαύρα μαλλιά, με ροζ φουστάνι, με μαύρα χέρια και με μαύρα παπούτσια και μαύρο καλσόν.
- **Και τι κάνουν αυτές οι κούκλες εκείπέρα;**
  - Χορεύουν.
- **Και πως νιώθουν;**
  - Καλά.
- **Γιατί;**
  - Γιατί τέτοιο, μ' αρέσει πολύ.
- **Τι σου αρέσει που χορεύουν;**
  - Ναι.
- **Κάνουν κάτι άλλο εδώ οι κούκλες;**
  - Όχι μόνο χορεύουν.

- Έχεις κάνει κάτι άλλο στην ζωγραφιά σου; Αυτά εδώ τι είναι το πράσινο και το μπλε;
- Το μπλε το γαλάζιο είναι ο ουρανός και το πράσινο είναι το χόρτο.
- Και αυτό εδώ στην άκρη τι είναι;
- Η πόρτα δεν σου είπα, να μπούνε μέσα.
- Που μπαίνουνε;
- Στο κουκλοθέατρο μέσα.
- Ωραία και γιατί σου άρεσε αυτό;
- Έ γιατί, επειδή μου αρέσει. Επειδή χορεύαν και μου αρέσαν τόσο πολύ.
- Έτσι όπως χορεύανε σου αρέσανε;
- Ναι.
- Θες να μου πεις κάτι άλλο για τη ζωγραφιά σου;
- Όχι.

### Ανάλυση του Ιχνογραφήματος 1

Σε αυτό το πρώτο ιχνογράφημα το Υποκείμενο ΝΚ3 ζωγραφίζει τρεις από τις κούκλες της κουκλοθεατρικής παράστασης που παρακολούθησαν και οι οποίες ήταν αυτές που τις άρεσαν περισσότερο.

Ξεκινώντας να μας περιγράφει την ζωγραφιά της από αριστερά προς τα δεξιά μας λέει ότι στην πρώτη κούκλα δίνει το όνομα Στέλλα, όχι γιατί το θυμάται από την παράσταση αλλά γιατί έτσι θέλει. Όταν την ρωτήσαμε πως ζωγράφησε αυτή την κούκλα μας είπε ότι προσπάθησε να την κάνει σαν μια επώνυμη βιομηχανική κούκλα αλλά και ήρωα κινουμένων σχεδίων με το όνομα Winx, η οποία είναι νεράιδα και το υποκείμενο αναφέρει ότι την γνωρίζει από τα παιδικά προγράμματα της τηλεόρασης. Η επόμενη κούκλα είναι αγόρι και του δίνει το όνομα Γιάννης, φοράει πορτοκαλί μπλούζα και καφέ παντελόνι. Στην τρίτη κούκλα δίνει το δικό της όνομα, και την ζωγραφίζει με μαύρα μαλλιά, ροζ φουστάνι, μαύρα χέρια, μαύρα παπούτσια και μαύρο καλσόν.

Επίσης μας λέει για τις κούκλες αυτές ότι τις βάζει να χορεύουν διότι της αρέσει να τις βλέπει να χορεύουν. Αριστερά από τις τρεις κούκλες με μοβ χρώμα έχει ζωγραφίσει μια πόρτα από την οποία όπως μας λέει μπαίνουν οι κούκλες μέσα στο κουκλοθέατρο.

Τέλος μας λέει ότι στο κάτω μέρος του ιχνογραφήματος έχει κάνει με πράσινο χρώμα το χορτάρι, ενώ στο πάνω μέρος του ιχνογραφήματος έχει κάνει με γαλάζιο χρώμα τον ουρανό.

## **Δ' Φάση- Συνέντευξη**

Τοποθετούμε βιομηχανικές και χειροποίητες κούκλες σε ένα τραπέζι και ζητάμε από το παιδί να επιλέξει τις κούκλες που του αρέσουν πιο πολύ.

**14. Θα σου δείξω κάποιες κούκλες και θα ήθελα να μου πεις με ποια θα προτιμούσες να παίζεις.**

- (επιλέγει και δείχνει την κούκλα Κ10)

**15. Γιατί προτίμησες να παίζεις με αυτήν την κούκλα;**

- Επειδή έχουμε ίδια μαλλιά.

**16. Τι σου άρεσε περισσότερο σε αυτή;**

- Η φούστα της.

**16.1. Γιατί σου αρέσει η φούστα της;**

- Επειδή μου αρέσει πολύ το φουστάνι της.

**16.2. Τι σου αρέσει στο φουστάνι της;**

- Επειδή έχει λουλούδια.

**16.3. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**

- Μ' αρέσει το κραγιόν της.

**16.4. Τι άλλο;**

- Τα μάτια της.

**16.5. Γιατί σ' αρέσουν το κραγιόν και τα μάτια της;**

- Επειδή είναι γαλάζια και τα χείλη της είναι ροζ.

**16.6. Κάτι άλλο που σου αρέσει; Γιατί σου αρέσει που τα χείλη της είναι ροζ;**

- Επειδή έχω και γω χρώμα αλλά είναι ίδιο με το φούξια.

**16.7. Τι εννοείς;**

- Είναι ίδιο το φόνεμά της γι' αυτό το λέω. Αλλά αυτό είναι φούξια και αυτό είναι ροζ μόνο, δεν είναι φούξια.

**16.8. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**

- (Δείχνει το χέρι της κούκλα που έχει επιλέξει)

**16.9. Τι είναι αυτό;**

- Τρύπα.

**16.10. Σ' αρέσει που έχει τρύπα;**

- Ναι. Αυτό που έχει τρύπα είναι δαχτυλίδι.

**16.11. Α μπαίνει δαχτυλίδι εκεί γι' αυτό σ' αρέσει;**

- Ναι.

**17. Πως θα έπαιζες με αυτή την κούκλα; Τι θα την έβαζες να κάνει;**

- Θα την έβαζα να μαγείρευε φαγητό.

**17.1. Και τι άλλο;**

- Να στρώσει το τραπέζι για να φάνε.

**17.2. Ποιοι;**

- Οι άλλες κούκλες.

**17.3. Κάτι άλλο που θα έκανε μ' αυτή την κούκλα;**

- Θα έκατσε να φάει με όλους

**17.4. Θα καθόταν να φάει με τους άλλους;**

- Ναι. Αυτές όλες τις κούκλες θα τους έβαζε να κάτσουν να φάνε.

- 17.5. Και τι άλλο θα κάνει μετά;**  
- Θα διαβάσει παραμύθι και θα κοιμηθεί και μετά θα ξεκουραζότανε.
- 17.6. Κάτι άλλο που θα την βάλεις να κάνει στο παιχνίδι;**  
- Θα την βάλω για να φάνε να μαγειρέψει μακαρόνια με γραμματάκια.
- 18. Σε τι διαφέρουν αυτές οι δυο κουκλίτσες; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 1<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική Θηλυκού φύλου – Χειροποίητη Θηλυκού φύλου)**  
- Αυτή είναι μια Barbie (δείχνει την βιομηχανική κούκλα)
- 18.1. Και αυτή εδώ τι είναι;**  
- Το κοριτσάκι.
- 18.2. Ποιό κοριτσάκι;**  
- Εκείνο που είπαμε που είναι το πρώτο.
- 18.3. Που έπαιζε στην παράσταση του κουκλοθέατρου;**  
- Ναι.
- 18.4. Και σε τι διαφέρουν, τι διαφορές έχουν, τι διαφορετικά πράγματα έχουν αυτές οι δυο κουκλίτσες;**  
- Δεν είναι ίδιες.
- 18.5. Σε τι διαφέρουν;**  
- Δεν ξέρω.
- 18.6. Τι διαφορετικό έχουν;**  
- Λουλούδι και αυτό το μικρό είναι λουλουδάκια (δείχνει τα φορέματα των δυο κούκλων)
- 18.7. Α εσύ μου λες τα ίδια, εγώ θέλω να μου πεις γιατί είναι αλλιιώτικες, γιατί είναι διαφορετικές. Γιατί δεν μοιάζουν οι κουκλίτσες αυτές;**  
- Επειδή η μια έχει βαμμένα τα μούτρα της.
- 18.8. Ποια έχει βαμμένα τα μούτρα της;**  
- (δείχνει την κούκλα του κουκλοθέατρου)
- 18.9. Του κουκλοθέατρου η κουκλίτσα;**  
- Ναι αφού είναι βαμμένα.
- 18.10. Άλλη διαφορά.**  
- Η Barbie δεν έχει βάψει τη μούρη της μόνο έχει βάψει με κραγιόν τα χείλια της.
- 18.11. Τι άλλο διαφορετικό βλέπεις; Μοιάζουν καθόλου;**  
- Όχι.
- 18.12. Σε τι δε μοιάζουν; Τι έχουν διαφορετικό;**  
- Τα μαλλιά.
- 18.13. Γιατί δε μοιάζουν τα μαλλιά τους;**  
- Επειδή της μιας είναι άσπρα και της άλλης είναι πορτοκαλί.
- 18.14. Α είναι πορτοκαλί αυτής ε; (χειροποίητη κούκλα)**  
- Ναι.
- 18.15. Κάτι άλλο διαφορετικό που έχουν;**  
- Το ίδιο κραγιόν δεν είναι. Είναι της μιας κόκκινο και το άλλο ροζ.
- 18.16. Αν της έπαιζες θα τις έπαιζες με τον ίδιο τρόπο;**  
- Ναι.
- 18.17. Κάτι άλλο που δεν μοιάζουν;**  
- Η Barbie έχει κοτσιδάκια.
- 18.18. Αυτή έχει κοτσιδάκια;**

- Ναι.
- 18.19. Κάτι άλλο;**
  - Η Barbie έχει κορδέλα αλλά η άλλη δεν έχει κορδέλα.
- 18.20. Τι κορδέλα;**
  - Τέτοια. (δείχνει το φόρεμά της)
- 18.21. Α στο φόρεμα; Κάτι άλλο;**
  - Δεν έχουν ίδιες μπλούζες.
- 18.22. Έχουν διαφορετικές μπλούζες; Κάτι άλλο;**
  - Τα μάτια τους δεν είναι ίδια. Αυτής είναι πράσινα και αυτής γαλάζια.
- 18.23. Αν σου έλεγα ποια προτιμάς να παίξεις από τις δυο, αυτήν την κούκλα του κουκλοθέατρου ή αυτήν εδώ τη Barbie;**
  - (δείχνει την βιομηχανική κούκλα)
- 18.24. Την Barbie;**
  - Ναι.
- 18.25. Γιατί την προτιμάς την Barbie από αυτή την κούκλα;**
  - Επειδή μου αρέσει και είναι κορίτσι.
- 18.26. Αυτή δεν είναι κορίτσι;**
  - Είναι κι αυτή, αλλά δεν έχει ροζ φόρεμα.
- 18.27. Α για το φόρεμα δηλαδή σου αρέσει πιο πολύ η άλλη;**
  - Ναι.
- 18.28. Αυτές οι δυο κουκλίτσες σε τι διαφέρουν; (δείχνουμε συγκεκριμένα το 2<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Χειροποίητη αρσενικού φύλου - Χειροποίητη θηλυκού φύλου)**
  - Αυτό είναι κορίτσι και αυτό είναι αγόρι.
- 18.29. Τι άλλες διαφορές βλέπεις;**
  - Δεν είναι ίδια τα μαλλιά τους.
- 18.30. Δηλαδή;**
  - Επειδή αυτής είναι πορτοκαλί και αυτού μαύρα, είναι αγόρι.
- 18.31. Κάτι άλλο κάποια άλλη διαφορά;**
  - Το αγοράκι φοράει κραγιόν.
- 18.32. Ενώ το κοριτσάκι δεν φοράει;**
  - Φοράει και το κοριτσάκι. Αφού αυτό είναι αγόρι και δεν βάφεται.
- 18.33. Άλλη διαφορά που βλέπεις ανάμεσα σε αυτές τις κουκλίτσες;**
  - Δεν είναι ίδιες οι μπλούζες τους, οι φούστες τους.
- 18.34. Άλλη διαφορά βλέπεις;**
  - Αυτό το αγοράκι έχει κορδέλα, το κοριτσάκι δεν έχει.
- 18.35. Έχει το φουλάρι του εδώ ε;**
  - Ναι έχει φουλάρι
- 18.36. Κάτι άλλο; Βλέπεις κάποια άλλη διαφορά;**
  - Μ... βλέπω, οι μουρίτσες τους είναι ίδιες.
- 18.37. Δηλαδή;**
  - Επειδή είναι βαμμένες.
- 18.38. Είναι ζωγραφιστές εννοείς;**
  - Ναι.
- 18.39. Δεν είναι όπως τις Barbie που είναι πλαστικό το πρόσωπό τους ε;**



- Ναι, αυτή σπάει

**18.40. Και αν σου έλεγα να διαλέξεις ανάμεσα σε αυτές τις δυο κούκλες, στο αγοράκι και στο κοριτσάκι, με ποιο θα έπαιζες;**

- Τούτο (δείχνει το κορίτσι)

**18.41. Το κοριτσάκι;**

-Ναι.

**18.42. Γιατί;**

- Επειδή είναι κορίτσι, μου αρέσει και το φόρεμά της, το αγόρι δεν έχει τίποτα. Επειδή είμαι και γω κορίτσι, δεν είμαι αγόρι.

**18.43. Και επειδή είσαι κορίτσι πρέπει να παίζεις με κορίτσι κούκλα;**

- Με κορίτσι και με αγόρι.

**18.44. Και με κορίτσι και με αγόρι μπορείς να παίζεις;**

- Ναι.

**18.45. Αλλά ποιο προτιμάς από τα δυο, το κορίτσι ή το αγόρι;**

- Την όμορφη. Βάλτους να φιληθούν.

**18.46. Γιατί να τους βάλω να φιληθούν;**

- Γιατί να παντρευτούν θέλω.

**18.47. Αυτές οι δυο κούκλες σε τι διαφέρουν; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 3<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Χειροποίητη αρσενικού φύλου)**

- Αυτή είναι αγόρι και αυτή είναι αγόρι.

**18.48. Είναι και τα δυο αγόρια ε; Αλλά τι διαφορετικό έχουν;**

- Ίδια μαλλιά μαύρο με μαύρο.

**18.49. Έχουν ίδια μαλλιά όμως θέλω να μου πεις σε τι δεν είναι ίδιοι.**

- Σε παπούτσια, δεν έχει παπούτσια. (δείχνει την χειροποίητη κούκλα)

**18.50. Κάτι άλλο που διαφέρουν;**

- Ούτε μπιστόλα, μπιστόλα δεν έχει αυτό (δείχνει την χειροποίητη κούκλα).

**18.51. Τι άλλο; Σε τι άλλο διαφέρουν;**

- Αυτό το αγοράκι έχει τέτοιο, να μιλάει δυνατά να ακούει ο άλλος άνθρωπος (εξοπλισμός βιομηχανικής κούκλας), αλλά αυτός δεν έχει (χειροποίητη κούκλα).

**18.52. Τι άλλο διαφορετικό;**

- Δεν έχει αυτό το ελληνικό αυτό. (δείχνει ένα σύμβολο στη στολή της βιομηχανικής κούκλας)

**18.53. Σε τι άλλο διαφέρουν;**

- Δεν είναι ίδια η μπλούζα και ούτε αυτά τα πολεμικά.

**18.54. Αυτά που έχει στο σώμα του και στην μπλούζα του;**

- Ναι.

**18.55. Κάτι άλλο;**

- Αυτός έχει αυτό το φουλάρι (χειροποίητη) δεν το έχει αυτός ο άνθρωπος (βιομηχανική).

**18.56. Και ποιος από τους δυο σου αρέσει περισσότερο; Αν σου έλεγα να διαλέξεις μια κούκλα με ποια θα έπαιζες;**

- (δείχνει την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου)

**18.57. Αυτόν; Την κούκλα του κουκλοθέατρου;**

- Ναι.

**18.58. Γιατί;**

- Επειδή μου αρέσει και το αγόρι και το κορίτσι.
- 18.59. Γιατί σου αρέσουν;**
- Επειδή ο μπαμπάς μου και η μαμά μου είναι κορίτσι και αγόρι.
- 18.60. Α γι' αυτό. Και γιατί σου αρέσει πιο πολύ από αυτόν εδώ; (βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου)**
- Επειδή έχει πιστόλι και θα μου τον σκοτώσει. Μπαμ! Τον σκότωσε.
- 18.61. Επειδή έχει πιστόλι δεν σ' αρέσει πολύ αυτός;**
- Αχα επειδή έχει πιστόλι.
- 18.62. Να σε ρωτήσω κάτι άλλο, αυτές οι δυο κούκλες σε τι διαφέρουν; (δείχνουμε συγκεκριμένα ένα 4<sup>ο</sup> ζευγάρι κουκλών: Βιομηχανική αρσενικού φύλου - Βιομηχανική θηλυκού φύλου)**
- Είναι ένα κορίτσι και ένα αγόρι, είναι μια Barbie και ένας άντρας.
- 18.63. Και τι διαφορετικά έχουν; Τι διαφορές έχουν;**
- Τίποτα.
- 18.64. Γιατί δεν είναι ίδιοι;**
- Επειδή αυτός έχει μαύρα μαλλιά γιατί είναι αγόρι και αυτή είναι άσπρα μαλλιά.
- 18.65. Κάτι άλλο διαφορετικό;**
- Τα μάτια τους είναι ίδια μπλε γαλάζια με γαλάζια.
- 18.66. Μάλιστα έχουν και οι δυο γαλάζια μάτια.**
- Δεν έχει πιστόλα η κυρία μας.
- 18.67. Κάτι άλλο;**
- Την σκότωσε την Barbie.
- 18.68. Και άμα σου έλεγα να παίξεις ποια από τις δυο κούκλες θα διάλεγες, την Barbie ή το αγόρι;**
- Την Barbie ή τον άντρα; Το κορίτσι.
- 18.69. Γιατί;**
- Επειδή έχουμε ίδια μαλλιά.
- 18.70. Α μάλιστα, και άμα σου έλεγα να διαλέξεις ανάμεσα σε αυτές τις δυο κούκλες (ζευγάρι βιομηχανικών κούκλων) και ανάμεσα σε αυτές τις δυο (ζευγάρι χειροποίητων κούκλων), ποιες θα διάλεγες;**
- Αυτές τις δυο (δείχνει το ζευγάρι βιομηχανικών κούκλων).
- 19. Διάλεξε 5 κούκλες που σου αρέσουν πιο πολύ από τις άλλες και βάλε τις σε σειρά προτίμησης ξεκινώντας από αυτή που σου αρέσει πιο πολύ.**
- (Με σειρά προτίμησης επέλεξε τις εξής: 1<sup>η</sup> K19, 2<sup>η</sup> K10, 3<sup>η</sup> K22, 4<sup>η</sup> K23, 5<sup>η</sup> K17)
- 20. Τι σου αρέσει περισσότερο σε αυτές και γιατί;**
- 21. Πως θα έπαιζες με αυτές τις κούκλες;**
- 22. Τι χαρακτήρα έχουν; Αν ήταν άνθρωποι, σαν εμάς, θα ήταν καλοί ή κακοί άνθρωποι;**
- Καλή, καλή, καλή, καλή και καλοί.
- 22.1. Όλα τα playmobil θα είναι καλά; (K17)**
- Ναι. Μερικά... αυτό είναι αγόρι και είναι πειρατής.
- 22.2. Αυτός είναι καλός;**
- Ναι όλοι είναι καλοί.
- 22.3. Και γιατί είναι καλοί, που το ξέρεις;**
- Επειδή το έχω δει σε dvd.

**22.4. Όλες τις κούκλες τις έχεις δει σε dvd;**

- Ναι.

**22.5. Και πως καταλαβαίνεις πως είναι καλή δηλαδή;**

- Επειδή έχει μια τσάντα πειρατή και την κρατάει και πηγαίνει βόλτα και πάει να κοιμηθεί.

**22.6. Γι' αυτό είναι καλός;**

- Ναι.

**23. Έχεις στο σπίτι σου κάποια από αυτές τις κούκλες-ήρωες ή παρόμοια;**

- Έχω αυτά όλα, αυτό, αυτό, κι αυτό, κι αυτό, κι αυτό. Όλες αυτές τις κούκλες έχω όπως έχει και εσύ.

**23.1. Όλες;**

- Ναι ίδιες.

**24. Εσύ ζήτησες να σου τις αγοράσουν ή σου τις έκαναν δώρο;**

- Μου τις έκαναν δώρο.

**24.1. Ποιος;**

- Δεν ξέρω πως τον λέγανε.

**24.2. Δεν ξέρεις ποιος σου έφερε τις κούκλες;**

- Όχι.

**25. Τις είχες δει αυτές τις κούκλες κάπου πριν σου τις πάρουν;**

- Ναι επειδή την έχω και σε dvd.

**25.1. Σε dvd τις είχες δει; Στην τηλεόραση δηλαδή;**

- Ναι.

**25.2. Και τι έκαναν στην τηλεόραση αυτές οι κούκλες όταν τις είδες;**

- Αυτές περπατούσαν και πήγαν στο χωράφι και μετά φύγανε και κάνανε μπάνιο σπίτι και μετά κάτσανε δυο λεπτά κι εκεί ήπιανε καφέ και τσιγάρο κάνανε και μετά πήγανε σε μια δουλειά για να σκάβουν, να πάνε και στο κοτέτσι παντού.

**25.3. Ποια τα ραγmobil τα κάνανε αυτά;**

- Ναι.

**25.4. Άλλες κούκλες; Ας πούμε την Barbie την έχει δει κάπου να κάνει κάτι;**

- Την έχω δει να κάνει με το μωράκι της, να το κάνει μπάνιο το μωρό και μετά να το βάζει να κοιμηθεί, μετά που κοιμάται έρχεται ο μπαμπάς και κάθετα να φάει, μετά παίρνει το μωρό και πηγαίνει η μαμά να το σηκώσει να πει γάλα.

**26. Πώς παίζεις συνήθως με αυτές τις κούκλες- ήρωες; Τι κάνουν οι ήρωές σου; Τι ρόλους παίζουν;**

- Κάθονται, τρώνε με την Barbie, αλλά έχω και καρέκλες εσύ δεν έχεις.

**26.1. Τι άλλο κάνουν; Τι άλλο τι βάζεις να κάνουν θυμάσαι;**

- Η Barbie βγάζει αυτά τα δυο παιδάκια έξω για να παίξουν και μετά παίζουν κούνιες επειδή έχει κούνιες έξω και μετά πάνε να μπούνε μέσα να παίξουνε με το μικρό μωρό γιατί αυτές είναι μικρές και μπορούν να σηκώνουν το μωρό όταν μεγαλώνουν αυτές οι δυο, να σηκώνουν τη μπέμπα αυτή τη μικρή που έχει... Αυτά τι είναι που έχει στην κοιλιά;

**26.2. Δεν ξέρω. Με αυτήν την κούκλα πως παίζεις εσύ; Τι θα την βάλεις να κάνει; (κούκλα K19)**

- Πήρα αυτό ήταν μια Barbie και μετά πήρε την μπουμπούκα στα χέρια και μετά πήγε να τη βάλει για ύπνο την «ω μωρό μου» και την κοίμιζε.

**26.3. Με τα στρουμφάκια πως θα παίζεις; Τι θα τα βάλεις να κάνουν; Τι ρόλο θα τους δώσεις;**

- Θέλω να πάνε σπίτι.

**26.4. Και τι θα κάνουν εκεί;**

- Θα πιούνε ένα καφεδάκι, θα καπνίσουν ένα τσιγάρο και μετά θα φύγουν, θα πάνε στη δουλειά εδώ πάνω. Πήγανε στη δουλειά, ωχ αυτός έχει μεγάλες αυτάρες και μετά πήγανε στο σπίτι της Barbie και μετά πήρανε το μωρό και το πηγαίνανε βόλτα, το πετάγανε ψηλά και μετά το ξανακοιμίζανε και μετά κοιμηθήκανε κι αυτοί γιατί ήταν νύχτα.

**27. Σου θυμίζουν οι κούκλες-ήρωες αυτές κάποιο συγγενικό σου πρόσωπο ή φίλο ή γνωστό;**

- Με τα ίδια μαλλιά εννοείς;

**27.1. Όχι γενικότερα να μοιάζουν με κάποιον από την οικογένειά σου, κάποιο φίλο, κάποιο γνωστό.**

- Αληθινός άνθρωπος δηλαδή; Νόμιζα ψεύτικος.

**27.2. Όχι. Σου μοιάζουν με κανέναν;**

- Μου μοιάζουν... Αυτές τις κούκλες;

**27.3. Ναι μια από αυτές τις κούκλες να μοιάζει με κάποιον.**

- .....

**28. Σου μοιάζουν με κάποιον σταρ ή κάποιο διάσημο πρόσωπο όπως αυτούς που βλέπεις στην τηλεόραση; (Αν ναι) Γιατί; Σε τι μοιάζουν;**

- Ναι.

**28.1. Ποια;**

- (δείχνει την κούκλα K10)

**28.2. Η Barbie; Με ποια σου μοιάζει;**

- Και τα στρουμφάκια.

**28.3. Τα βλέπεις στην τηλεόραση;**

- Ναι.

**29. Θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να γίνεις σαν αυτούς;**

- Σε ένα αγόρι.

**29.1. Σε ένα αγόρι; Σε ποιό;**

- (δείχνει την κούκλα K22)

**29.2. Στο στρουμφάκι; Θα ήθελες δηλαδή να γίνεις στρουμφάκι όταν θα μεγαλώσεις;**

- Όχι απλά θέλω να το βάλω καλά.

**29.3. Άλλο σε ρωτάω όμως. Άκου τι σε ρωτάω, όταν θα μεγαλώσεις, όταν θα γίνεις μεγάλη κοπέλα σε ποια κούκλα θα ήθελες να μοιάσεις;**

- Το μωρό. (κούκλα K19)

**29.4. Να γίνεις μωρό όταν θα μεγαλώσεις θες;**

- Ναι.

**30. Πώς θα ήθελες δηλαδή να γίνεις;**

- Θα πάρω μια στολή μεγάλη που είναι σαν μωρό για να παίζω.

**30.1. Να πάρεις μια στολή και να ντυθείς μωρό;**

- Ναι εκεί με τα ποδάρια του.

**30.2. Γιατί θα ήθελες όταν θα μεγαλώσεις να είσαι μωρό;**

- Ε θα είμαι μαμά και θα σηκώνω το μωρό και ένα μωρό μικιό.
- 30.3. Σε ποια κούκλα θα ήθελες δηλαδή να μοιάσεις όταν θα μεγαλώσεις;**
  - (δείχνει ξανά την κούκλα K10)
- 30.4. Στην Barbie ή στο μωρό;**
  - Στην Barbie.
- 30.5. Γιατί πριν μου είπες στο μωρό.**
  - Μπερδεύτηκα.
- 30.6. Και γιατί θες να μοιάσεις σ' αυτή τη Barbie;**
  - Επειδή έχει το μωρό και το πετάει και το κοιμίζει.
- 30.7. Θες να έχεις και εσύ μωρό, γι' αυτό;**
  - Ναι.
- 30.8. Μόνο γι' αυτό ή υπάρχει και κάποιος άλλος λόγος που θες να της μοιάσεις;**
  - Τίποτα άλλο.
- 30.9. Πως θα ήθελες δηλαδή να γίνει όταν θα μεγαλώσεις;**
  - Να είμαι μαμά Barbie.
- 30.10. Πως θες δηλαδή να είσαι όταν μεγαλώσεις;**
  - Όπως εσένα.
- 30.11. Δηλαδή;**
  - Δηλαδή να είμαι και εγώ ψηλή για να βάλω τη στολή της Barbie.
- 30.12. Τι άλλο;**
  - Τόσο ψηλή.
- 30.13. Κάτι άλλο που θα ήθελες;**
  - Να φοράω κολιέ, να ετοιμάζομαι να πηγαίνω το μωρό μου μια βόλτα, και να και στο λούνα πάρκ, παντού αλλά πρέπει και στη δουλειά.
- 31. Προτιμάς να παίζεις με κάποιους άλλους ήρωες-κούκλες εκτός από αυτούς που υπάρχουν εδώ;**
  - Να παίζω με τις Barbie όλες τις κούκλες από εδώ.
- 31.4. Κάποιες άλλες που δεν είναι εδώ; Μήπως έχεις εσύ κάποιες άλλες κούκλες που προτιμάς να παίζεις;**
  - Έχω αλλά είναι ίδιες αλλά δεν έχω αυτά (δείχνεις τις K22 και K23).
- 31.5. Έχεις κάποιες άλλες που σου αρέσουν πιο πολύ από αυτές που είναι εδώ;**
  - Κάποια άλλη μ' αρέσει από εδώ πάνω.
- 31.6. Ποια άλλη σου αρέσει από εδώ πάνω;**
  - (δείχνει την κούκλα K16)
- 31.7. Γιατί; Είναι και αυτή Barbie ε;**
  - Φοράει κι αυτή μπουφάν να μην κρυώνει.
- 32. Πώς θες να είναι ο αγαπημένος σου ήρωας ή η αγαπημένη σου κούκλα; Γιατί;**
  - Θέλω να είναι λαχανί και καφετί.
- 32.1. Τι εννοείς χρώμα;**
  - Αυτό τι είναι;
- 32.2. Αυτό είναι το χρώμα του δέρματος.**
  - Αυτή θέλω να είναι φιλενάδα της Barbie.

- 32.3. Ναι; Και τι θα κάνουν μαζί αυτές οι δυο;**  
- Θα προσέχουν το μωρό εκεί γιατί πρέπει να το προσέχει μια Barbie.
- 32.4. Και τι άλλο θα κάνουνε;**  
- Θέλω να μαγειρεύει η μια Barbie αυτή για να έχει το μωρό η άλλη Barbie. Τώρα πάει να κοιμίσει το μωρό.
- 32.5. Πως θέλεις να είναι μια κούκλα για να είναι η αγαπημένη σου; Τι να έχει; Πως θες να είναι;**  
- Κορίτσι.
- 32.6. Και τι άλλο;**  
- Και αγόρι.
- 32.7. Κορίτσι θες να είναι ή αγόρι;**  
- Κορίτσι.
- 32.8. Γιατί θες να είναι κορίτσι;**  
- Επειδή είμαι και εγώ κορίτσι.
- 32.9. Κάτι άλλο που θες να έχει η αγαπημένη σου κούκλα;**  
- Τα στρουμφάκια, αυτά.
- 32.10. Εννοώ πως θες να είναι η αγαπημένη σου κούκλα. Μου είπες ότι θες να είναι κορίτσι. Τι άλλο; Πως θες να είναι; Τι θες να έχει; Να έχει ας πούμε κόκκινα μάτια; Να έχει πράσινα, γαλάζια μάτια;**  
- Ροζ θέλω να είναι.
- 32.11. Τι άλλο; Πως θες να είναι; Τι να φοράει; Τι μαλλιά να έχει;**  
- Θέλω μαλλιά... όπως την Barbie.
- 33. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι άντρας ή γυναίκα;**  
- Γυναίκα.
- 33.1. Γιατί;**  
- Επειδή είμαι και εγώ κορίτσι.
- 34. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι γέρος/γριά ή νέος/α;**  
- Νέα.
- 34.1. Γιατί;**  
- Επειδή είναι μεγάλη και είμαι κορίτσι.
- 34.2. Τι εννοείς; Εσύ είσαι μεγάλη ή η κούκλα είναι μεγάλη;**  
- Η κούκλα.
- 34.3. Α θες να είναι κορίτσι μεγάλο; Και γιατί δεν θες να είναι γριά δηλαδή;**  
- Ε εγώ θέλω να είναι μεγάλη.
- 34.4. Ε η γριά δεν είναι μεγάλη; Μικρή είναι;**  
- Ναι.
- 34.5. Μικρή είναι η γριά;**  
- Ναι.
- 34.6. Τι εννοείς κοντή;**  
- Ναι.
- 35. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι όμορφος/η ή άσχημος/η;**  
- Όμορφη.
- 35.1. Γιατί;**  
- Επειδή μου αρέσει όμορφη.
- 35.2. Γιατί σου αρέσει όμορφη;**

- Μου αρέσει πολύ.
- 36. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι χοντρός/ή ή λεπτός/ή;**
- Λεπτή.
- 36.1. Γιατί;**
- Αφού έχω και γω λεπτή κοιλίτσα.
- 36.2. Επειδή είσαι και εσύ λεπτή;**
- Ναι.
- 37. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι κοντός/ή ή ψηλός/ή;**
- Ψηλή.
- 37.1. Γιατί;**
- Μ' αρέσει πολύ.
- 37.2. Γιατί σου αρέσει πολύ;**
- Τόσο πολύ.
- 38. Θες ο αγαπημένος σου ήρωας- κούκλα να είναι καλός/ή ή κακός/ή;**
- Καλή.
- 38.1. Γιατί;**
- Επειδή μου αρέσει καλή.
- 39. Θα ήθελες να του/της μοιάσεις όταν θα μεγαλώσεις;**
- Ναι.
- 39.1. Γιατί;**
- Επειδή έχει ένα μωρό που το κρατάει και το βάζει για ύπνο.
- 40. Γιατί δεν επέλεξες τα υπόλοιπα παιχνίδια που είναι εδώ; Πες μου τι δεν σου αρέσει στο καθένα. Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K1)**
- Γιατί ήθελα να τη διαλέξω.
- 40.1. Και γιατί προτίμησες τις άλλες και δεν πήρες αυτή.**
- Θέλω να πάρω κι αυτήν.
- 40.2. Οι άλλες σου αρέσαν πιο πολύ;**
- Και αυτή.
- 40.3. Γιατί σου αρέσει αυτή;**
- Επειδή μ' αρέσει πάρα πολύ και έχει στεφάνι.
- 40.4. Σου αρέσει αυτό που έχει εκεί. Τι είναι αυτό που έχει στο κεφάλι της;**
- Δεν ξέρω.
- 40.5. Γιατί σου αρέσει;**
- Επειδή έχει αυτό που είναι το μετάλλιο.
- 40.6. Το χρυσό;**
- Ναι.
- 40.7. Τι άλλο σου αρέσει;**
- Μ' αρέσει αυτό (δείχνει ξανά το στέμμα της κούκλας)
- 40.8. Αυτό γιατί δεν το διάλεξες το ρομπότ; (κούκλα K2)**
- Είναι για αγόρια.
- 40.9. Υπάρχει κάτι άλλο που δεν σου αρέσει;**
- Και κάτι άλλο μου αρέσει, αυτά που κάνει πιστολιές.
- 40.10. Σου αρέσει που έχει πιστόλια εκειπέρα;**
- Ναι.
- 40.11. Γιατί σου αρέσουν αυτά;**

- Γιατί πρέπει να σκοτώνει ανθρώπους.
- 40.12. Γιατί πρέπει; Είναι ωραίο να σκοτώνει ανθρώπους;**
- Όχι.
- 40.13. Τότε γιατί σου αρέσει;**
- (δείχνει κάποια σημεία πάνω στον εξοπλισμό του)
- 40.14. Το χρώμα σου αρέσει που έχει εκεί που είναι χρυσά;**
- Ναι.
- 40.15. Αυτή γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K3)**
- Να σου πω αυτή ξέρεις που την έχω; Στο χωριό.
- 40.16. Έχεις τέτοια κουκλίτσα. Γιατί δεν διάλεξες να παίξεις μ' αυτήν τώρα; Δεν σου αρέσει;**
- Μου αρέσει αφού την έχω και στο χωριό.
- 40.17. Γιατί προτίμησες τις άλλες όμως;**
- Επειδή μου αρέσουν πολύ.
- 40.18. Πιο πολύ από αυτήν;**
- Ναι.
- 40.19. Υπάρχει κάτι που δεν σου αρέσει σ' αυτήν;**
- Έ το φουστάνι της μ' αρέσει.
- 40.20. Γιατί;**
- Επειδή είναι ωραίο, και έχει ροζ χρώμα και κίτρινο και άσπρο.
- 40.21. Αυτή γιατί δεν τη διάλεξες τη Barbie; (κούκλα K4)**
- Αχ πολλές Barbie έχει. Επειδή δεν βγαίνουνε τα παπούτσια της, ήθελα να βγαίνουνε τα παπούτσια της αλλά δεν βγαίνουνε. Μου αρέσει όμως το κραγιόν της.
- 40.22. Αυτόν τον κλόουν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K5)**
- Επειδή έχει μαλλιά μικρά και είναι κορίτσι.
- 40.23. Και τι είναι κακό που είναι κορίτσι;**
- Είναι καλό αλλά έχουν βάλει στη μούρη του άσπρο.
- 40.24. Και δεν σου αρέσει αυτό;**
- Ναι.
- 40.25. Αυτή γιατί δεν την διάλεξες; (κούκλα K6)**
- Μπαίνουν τα γυαλιά της και βγαίνουν; Έχει κολιέ. Ήθελα να τη διαλέξω αλλά έχει κολιέ.
- 40.26. Δεν σου αρέσει που έχει κολιέ;**
- Μου αρέσει.
- 40.27. Γιατί δεν την διάλεξες;**
- Ήθελα να τη διαλέξω. Κι αυτήν (δείχνει την κούκλα K1)
- 40.28. Γιατί τι σου αρέσει σ' αυτήν και ήθελες να τη διαλέξεις;**
- (δείχνει την κοιλιά της κούκλας)
- 40.29. Αυτό που έχει στην κοιλίτσα της; τι είναι αυτό;**
- Δεν ξέρω.
- 40.30. Και γιατί σου αρέσει;**
- Έχει αλυσίδα.
- 40.31. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**
- Το μπουφάν της.
- 40.32. Γιατί σου αρέσει το μπουφάν της;**



- Επειδή είναι ωραίο χρώμα.
- 40.33. Τι χρώμα είναι;**
- Να σου πω αυτό το ωραίο χρώμα το έχει και η Μαρίνα (συμμαθήτριά της).
- 40.34. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**
- Τα γυαλιά της τα ροζ.
- 40.35. Γιατί σου αρέσουν τα γυαλιά της;**
- Επειδή είναι ροζ.
- 40.36. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**
- Επειδή έχουν κορδόνια και λουλούδια.
- 40.37. Κάτι άλλο; Θες να μου πεις για την άλλη κουκλίτσα;**
- Ποια;
- 40.38. Αυτή που είναι δίπλα. Γιατί δεν τη διάλεξες αυτή; (κούκλα K7)**
- Ήθελα να την διαλέξω.
- 40.39. Ναι αλλά τελικά προτίμησες άλλη, γιατί;**
- Ήθελα κι αυτή.
- 40.40. Σου αρέσει αυτή; Έχει κάτι που δεν σου αρέσει;**
- Μ' αρέσει κάτι.
- 40.41. Τι σου αρέσει σ' αυτή την κουκλίτσα;**
- Το κραγιόν της, το φουστάνι της, τα παπούτσια της και τα μάτια της.
- 40.42. Γιατί σου αρέσουν αυτά;**
- Επειδή το ήθελα.
- 40.43. Στον άντρα αυτό τι σου αρέσει; Γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K8)**
- Επειδή είναι αγόρι και τα παίζουν τα αγόρια όλα αυτά.
- 40.44. Αυτή την κουκλίτσα δίπλα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K9)**
- Γιατί δε φοράει παπούτσια.
- 40.45. Υπάρχει κάτι άλλο που δεν σου αρέσει στην κούκλα αυτή;**
- Δε μου αρέσει το φόρεμά της, δε μου αρέσουν αυτά.
- 40.46. Σου αρέσουν ή δεν σου αρέσουν;**
- Δεν μου αρέσουν.
- 40.47. Γιατί δεν σου αρέσουν το φόρεμά της και τι άλλο μου έδειξες ότι δεν σου αρέσει;**
- Αυτό, αυτό, αυτό κι αυτό.
- 40.48. Δηλαδή τι; Πες μου να καταλάβω.**
- Και τα παπούτσια
- 40.49. Δε φοράει παπούτσια.**
- Εγώ ήθελα να φοράει.
- 40.50. Και τι δεν σου αρέσει στο πρόσωπό της; Τι μου έδειξες;**
- Αυτό μου αρέσει και αυτό μου αρέσει.
- 40.51. Σου αρέσει που είναι βαμμένη;**
- Αυτά της δεν μου αρέσουν.
- 40.52. Α, δεν σου αρέσει το φόρεμα. Για πες μου τώρα γι' αυτόν. Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K11)**
- Είναι μεγάλος.
- 40.53. Τι εννοείς είναι μεγάλος;**
- Είναι αγόρι.

- 40.54. Και γιατί δεν το διάλεξες αυτό το αγόρι;**  
- Επειδή τα παίζουνε μόνο τα αγόρια.
- 40.55. Αυτήν εδώ την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K12)**  
- Γιατί είναι κούκλα.
- 40.56. Και τι άλλες δεν είναι κούκλες;**  
- Είναι κοπέλες.
- 40.57. Τι εννοείς;**  
- Μου αρέσει.
- 40.58. Γιατί δεν τη διάλεξες;**  
- Μου αρέσει η καρδιά.
- 40.59. Και γιατί δεν τη διάλεξες;**  
- Γιατί δεν μ' αρέσει.
- 40.60. Γιατί δεν σ' αρέσει; Τι δε σ' αρέσει σ' αυτήν;**  
- Όχι αυτά τα παπουτσάκια της και αυτά.
- 40.61. Δεν σου αρέσουν τα ρούχα της και τα παπούτσια της;**  
- Ναι μόνο το καπέλο και τα μαλλιά της και αυτά και όλα αυτά μου αρέσουν.
- 40.62. Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K13)**  
- Γιατί είναι άντρας.
- 40.63. Και γιατί δεν τον διάλεξες;**  
- Γιατί δεν μου τα δείχνεις όλα αυτά;
- 40.64. Τι εννοείς;**  
- Γιατί δεν τα είδαμε όλα αυτά.
- 40.65. Τα είδαμε ήταν μαζί με όλες τις κούκλες. Όταν σου είπα να διαλέξεις ήταν μαζί με τις υπόλοιπες κουκλίτσες, δεν το είδες; Γιατί δεν τον διάλεξες αυτόν; Θα ήθελες να τον διαλέξεις;**  
- (κάνει αρνητικό νεύμα)
- 40.66. Γιατί;**  
- Επειδή δε μου αρέσει η μπλούζα του και το σακάκι του και το παντελόνι και τα παπούτσια του.
- 40.67. Σου αρέσουν ή όχι;**  
- Όχι δεν μου αρέσουν.
- 40.68. Γιατί δεν σου αρέσουν;**  
- Επειδή... δεν μου αρέσουν γι' αυτό.
- 40.69. Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K14)**  
- Μου άρεσε και έχει σκουλαρίκια και δεν τα προλάβαμε.
- 40.70. Τι εννοείς; Σου αρέσει ή δεν σου αρέσει αυτή η κούκλα;**  
- Μου αρέσει.
- 40.71. Και γιατί δεν τη διάλεξες;**  
- Επειδή μου αρέσανε τα σκουλαρίκια και ήθελα κι αυτήν. Επειδή κουνάει και το ρολόι.
- 40.72. Έχει και ρολόι; Τι σου αρέσει σ' αυτή την κουκλίτσα;**  
- Το ρολόι και αυτά της.
- 40.73. Τι είναι αυτά;**  
- Σκουλαρίκια.
- 40.74. Γιατί σου αρέσουν αυτά;**

- Επειδή είναι τρίγωνο.
- 40.75. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή;**
- Τα μαλλιά της, που είναι μεγάλα.
- 40.76. Που είναι μακριά;**
- Ναι.
- 40.77. Κάτι άλλο;**
- Η μπλούζα της που δεν φοράει κιόλας και παντελόνι.
- 40.78. Γιατί σου αρέσει;**
- Επειδή έχει μακριά μαλλιά, πρέπει να της τα πιάσουμε με πιαστράκι να μην έχει μεγάλα μαλλιά, να τα κάνουμε γύρω, γύρω, γύρω.
- 40.79. Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα K15)**
- Είναι Batman.
- 40.80. Και γιατί δεν τον διάλεξες τον Batman;**
- Είναι αγόρι και είναι μαύρος.
- 40.81. Γι' αυτό;**
- Ναι.
- 40.82. Αυτή την κουκλίτσα γιατί δεν τη διάλεξες; (κούκλα K16)**
- Ποια;
- 40.83. Αυτήν εκεί.**
- Τη διάλεξα.
- 40.84. Α είναι αυτή που μου είπες στο τέλος ότι θα ήθελες να πάρεις; Αλλά είχες πάρει ήδη πέντε άλλες κουκλίτσες. Μετά μου είπες ότι σου αρέσει και αυτή. Τι σου αρέσει σ' αυτή την κουκλίτσα;**
- Το μπουφάν της.
- 40.85. Γιατί σου αρέσει το μπουφάν της;**
- Επειδή είναι κόκκινο.
- 40.86. Το χρώμα σου αρέσει δηλαδή; Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**
- Το άσπρο.
- 40.87. Ποιο άσπρο; Τι είναι αυτό;**
- Αυτές είναι οι τσέπες της και αυτό είναι το καπέλο της.
- 40.88. Και αυτό το άσπρο που σου αρέσει τι είναι;**
- Λέω τσέπη.
- 40.89. Κάτι άλλο που σου αρέσει σ' αυτή την κούκλα;**
- Το πιαστράκι.
- 40.90. Γιατί σου αρέσει το πιαστράκι της;**
- Επειδή είναι ροζ.
- 40.91. Αυτή γιατί δεν την διάλεξες; (κούκλα K18)**
- Το μικρό μπεμπέ; Το μωρό... επειδή και αυτό είναι μικρούλι.
- 40.92. Γιατί δεν τη διάλεξες;**
- Ήθελα να τη διαλέξω.
- 40.93. Δεν την πήρες όμως γιατί;**
- Επειδή είχε ωραία μάτια.
- 40.94. Γι' αυτό ήθελες να τη διαλέξεις;**
- Ναι.

- 40.95. Γιατί σου αρέσουν τα μάτια της;**  
 - Επειδή είναι πράσινα και εμένα είναι καφέ νομίζω. Καφέ.
- 40.96. Τι άλλο σου αρέσει εκτός από τα μάτια της;**  
 - Τα παπούτσια και οι κάλτσες.
- 40.97. Γιατί σου αρέσουν;**  
 - Επειδή μου αρέσουν πολύ, και ο φιόγκος και η φούστα, όλα αυτά.
- 40.98. Αυτόν γιατί δεν τον διάλεξες; (κούκλα Κ21)**  
 - Επειδή έχει Σκαπέτι, ήθελα να το λύσεις για να έσκαβε.
- 40.99. Γιατί δεν τον διάλεξες όμως αυτόν;**  
 - Είναι μικρός.
- 40.100. Και γι' αυτό δεν σ' αρέσει;**  
 - Γι' αυτό.
- 40.101. Το άλλο το κουκλάκι γιατί δεν το διάλεξες;**  
 - Γιατί είναι αγόρι και είναι μικρός.
- 40.102. Γιατί εσύ η κούκλα σου πως θες να είναι; Δεν θες να είναι μικρή και αγόρι;**  
 - Εγώ θέλω να είναι κορίτσι.
- 40.103. Αυτή την κούκλα του κουκλοθέατρου γιατί δεν τη διάλεξες; (χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου)**  
 - Γιατί είναι μαύρα τα μαλλιά.
- 40.104. Επειδή είναι μαύρα τα μαλλιά της;**  
 - Αγόρι είναι.
- 40.105. Γιατί δεν τη διάλεξες να παίξεις μ' αυτήν;**  
 - Επειδή εγώ ήθελα το κορίτσι, δεν στο είπα.
- 40.106. Δεν το διάλεξες να το παίξεις ούτε το κορίτσι. Το κορίτσι γιατί δεν το διάλεξες;**  
 - Για εσύ δεν φοράς εσύ το αγόρι και εγώ το κορίτσι;
- 40.107. Θες να τις φορέσεις;**  
 - Εγώ το κορίτσι κι εσύ το αγόρι.
- 40.108. Θες να βάλεις εσύ το κορίτσι και εγώ το αγόρι; Εντάξει. Γιατί δεν το διάλεξες το κορίτσι; (χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου)**  
 - ...
- 40.109. Γιατί δεν διάλεξες να παίξεις με αυτές τις κούκλες το αγόρι και το κορίτσι;**  
 - Ήθελα να παίξω με το κορίτσι.
- 40.110. Και γιατί δεν το διάλεξες τότε;**  
 - (βάζει τις δυο κούκλες να φιληθούν)
- 40.111. Φιλιούνται;**  
 - Γιατί είναι αγόρι και γυναίκα.
- 40.112. Και τι; Σημαίνει κάτι ότι είναι αγόρι και γυναίκα; Φιλιούνται το αγόρι με τη γυναίκα;**  
 - Ναι.
- 40.113. Γιατί δεν τις διάλεξες αυτές τις κουκλίτσες; Ήθελες να τις διαλέξεις;**  
 - Ναι.
- 40.114. Ποια ήθελες να διαλέξεις;**

- Αυτή, κι αυτόν τον άντρα.

**40.115.** Γιατί δεν τις πήρες τότε και προτίμησες τις άλλες; Υπάρχει κάτι που δεν σου αρέσει σ' αυτές τις κούκλες;

- Μου αρέσει.

**40.116.** Είναι κάτι που δεν σου αρέσει σ' αυτές τις κούκλες;

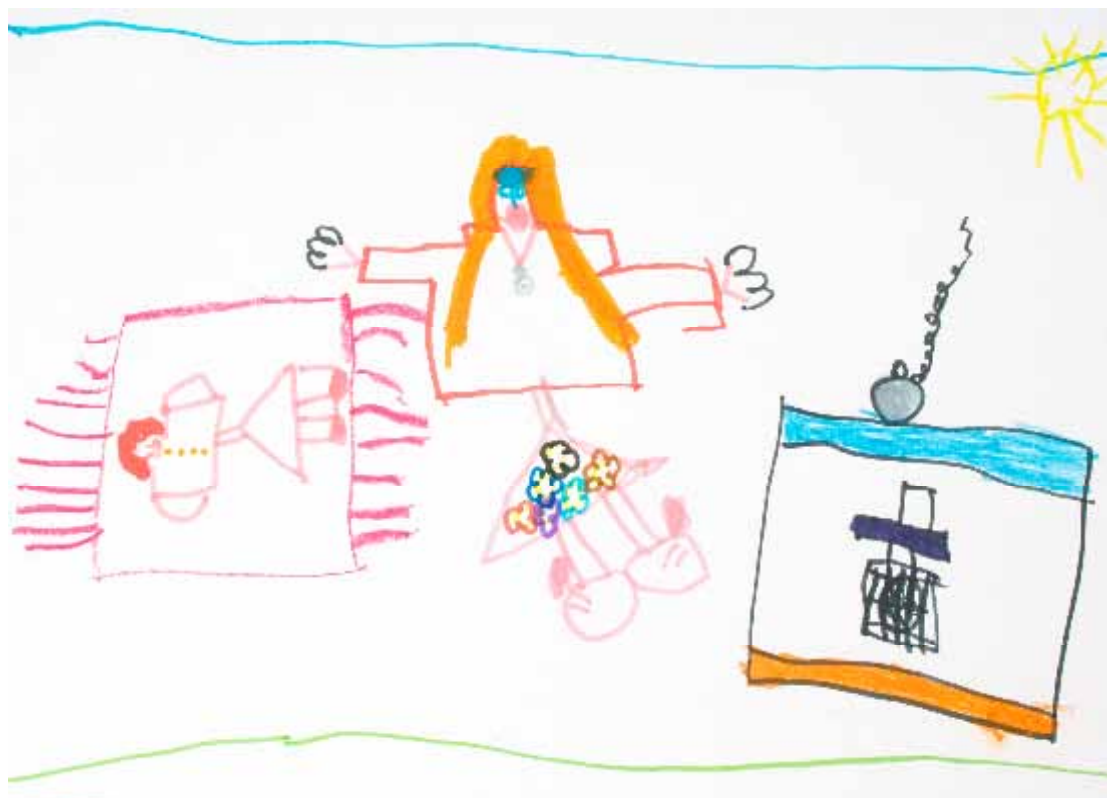
- Εμένα μου αρέσει αυτή (δείχνει την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου).

**40.117.** Τι σου αρέσει σ' αυτή.

- Εμένα είναι κοριτσάκια και έχω πορτοκαλί μαλλιά (αλλάζει τη φωνή της).

## Ε' Φάση - Εικαστική Έκφραση 2

Στη φάση αυτή καλούμε πάλι το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ακόμη ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Μπορείς να ζωγραφίσεις την κούκλα με την οποία προτιμάς να παίζεις και να της δώσεις το ρόλο που εσύ θες; Βάλε την κούκλα σου να κάνει ότι εσύ θες.»



«Ιχνογράφημα 2 του Υποκειμένου ΝΚ3»

## **Ζ' Φάση – Συνέντευξη για το Ιχνογράφημα 2**

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- **Τι ζωγράφισες;**
  - Λοιπόν εδώ ζωγράφισα την Barbie που τηγανίζει κι αυτή με τα τσικάλια και αυτά είναι τα τέτοια ο φούρνος που... αυτά τα βάψανε οι άνθρωποι, αλλά ψέματα το κάνουνε το έβαψα εγώ.
- **Γιατί το βάψανε αυτό οι άνθρωποι;**
  - Επειδή... για να γίνει τέλειος. Και έκανε μια πίτα εδώ η Barbie και την έβαλε στο φούρνο για να ψηθεί και από εκεί είναι τα κουμπιά και τα ζωγράφισα, κι αυτή είναι πετσέτα. Είναι και ένας ήλιος και ουρανός και χόρτο και το μωρό και αυτά τα γύρω-γύρω είναι κούνια και το μωρό. Αυτά τα κόκκινα είναι τα μαλλιά του μωρού.
- **Έχει κόκκινα μαλλιά το μωρό;**
  - Αχά.
- **Και τι φοράει το μωρό;**
  - Φούστα. Αυτό είναι μπιτζάμα γιατί πρέπει να φοράει μια μπιτζάμα και μια φούστα.
- **Και η Barbie τι φοράει;**
  - Σηκώθηκε και θα πάμε τώρα μια βόλτα.
- **Και τι φόρεσε η Barbie για να πάει στη βόλτα;**
  - Ε... λουλούδια.
- **Τι εννοείς λουλούδια;**
  - Λουλούδια φούστα.
- **Η φούστα της έχει λουλούδια; Δεν βλέπω λουλούδια εδώ.**
  - Θα κάνω.
- **Θα τα ζωγραφίσεις;**
  - Ναι τα λουλούδια λέω θα κάνω.
- **Και τι χρώμα μαλλιά έχει η Barbie;**
  - Άσπρα.
- **Και τότε γιατί τα έκανες πορτοκαλί;**
  - Ε γιατί δεν είχε άσπρο και είχε μόνο γκρι γι' αυτό τα έκανα.
- **Άσπρο χρώμα είναι τα μαλλιά της Barbie;**
  - Για φέρε την να δεις.
- **Εσύ θα μου πεις.**
  - Άσπρα είναι.
- **Και επειδή δεν έχει άσπρο χρώμα έβαλες πορτοκαλί; Να έχει άσπρο χρώμα.**
  - Μα δεν κάνει γιατί η κόλλα είναι άσπρη και το τέτοιο.
- **Και δεν θα φαίνεται;**
  - Ναι.
- **Και τι φοράει η Barbie;**
  - Α κολιέ δεν έκανα! Περίμενε να της κάνω κολιέ.
- **Γιατί θες να της κάνεις κολιέ;**
  - Για να γίνει τέλεια.
- **Και τι άλλο φοράει η κούκλα σου;**

- Φοράει τέτοια, πως το λένε; Περίμενε να σκεφτώ. Α πρέπει να κάνω τα λουλούδια.
- **Τι φοράει η κούκλα σου;**
- Φοράει λέω φούστα.
- **Φούστα και τι άλλο; Τι είναι αυτό που μου έδειξες;**
- Θα κάνω τα λουλούδια.
- **Και τι παπούτσια φοράει η κούκλα;**
- Ροζ αλλά είναι από μέσα άσπρα. Από γύρω-γύρω είναι ροζ και από μέσα είναι άσπρα.
- **Και είναι χαρούμενη η Barbie;**
- Ναι.
- **Γιατί;**
- Επειδή της αρέσει.
- **Τι της αρέσει;**
- Η φούστα της όλα αυτά που φοράει.
- **Είναι χαρούμενη επειδή της αρέσει η φούστα της; Και τι κάνει εκεί η Barbie;**
- Ετοιμάζεται για να πάει... περίμενε να σου πω... α στη θάλασσα.
- **Στη θάλασσα θα πάει;**
- Ναι.
- **Μόνη της;**
- Με το μωρό.
- **Και είναι χαρούμενη επειδή ετοιμάζεται να πάει στη θάλασσα;**
- Ναι.
- **Και το μωρό;**
- Θα το πάρει.
- **Το μωρό είναι χαρούμενο ή λυπημένο;**
- Χαρούμενο που θα πάει στη θάλασσα. Λέει τόση ώρα να πάμε στη θάλασσα μαμά να πάμε στη θάλασσα μαμά και δεν πάνε και τώρα πηγαίνουν.
- **Και την κουζίνα γιατί την έφτιαξες;**
- Για να μαγειρεύει. Για να φάει ο πατέρας.
- **Και το πρόσωπό της πως το έφτιαξες;**
- Αυτά είναι τα χείλια της τα μάτια της και η μύτη της και το κούτελό της.
- **Τι χρώμα έχεις κάνει τα χείλη της και τα μάτια της;**
- Τα χείλη της τα έχω κάνει ροζ και τα μάτια της τα έχω κάνει γαλάζια.
- **Γιατί τα έκανες έτσι;**
- Γιατί μου αρέσανε.
- **Και το κολιέ που έλεγες που είναι;**
- Θα το κάνω τώρα. Ορίστε ο κολιές.
- **Τι κρέμεται από εκεί;**
- Δυο μπαλάκια που είναι ο κολιές της.
- **Θες να μου πεις κάτι άλλο για της ζωγραφιά σου;**
- Ε σε λίγο.

## Ανάλυση του Ιχνογραφήματος 2

Σε αυτό το δεύτερο ιχνογράφημα το Υποκείμενο ΝΚ3 ζωγραφίζει ως την αγαπημένη κούκλα με την οποία θα ήθελε να παίξει την επώνυμη βιομηχανική κούκλα Barbie.

Η κούκλα αυτή, η οποία βρίσκεται στο κέντρο του ιχνογραφήματος, όπως μας λέει είναι νοικοκυρά που τηγανίζει, φτιάχνει μια πίτα και την βάζει στο φούρνο. Για το λόγο αυτό στα δεξιά του ιχνογραφήματος έχει κάνει μια κουζίνα με φούρνο και κουμπιά, μαγειρικά σκεύη, αλλά και μια πετσέτα που όπως μας δείχνει κρέμεται στην πόρτα του φούρνου. Και σε αυτό το ιχνογράφημα μας λέει ότι στο πάνω μέρος ζωγραφίζει τον ουρανό και τον ήλιο, ενώ στο κάτω μέρος ζωγραφίζει το χορτάρι. Στα αριστερά του ιχνογραφήματος μας λέει ότι έχει ζωγραφίσει το μωρό της κούκλας της το οποίο βρίσκεται ξαπλωμένο στην κούνια του.

Περιγράφοντας το μωρό μας λέει ότι έχει κόκκινα μαλλιά και φοράει φούστα και μπιτζάμα. Η Barbie από την άλλη φοράει μια φούστα με λουλούδια, έχει άσπρα μαλλιά αλλά της τα ζωγράφισε πορτοκαλί γιατί όπως μας είπε δεν θα φαίνονται τα άσπρα μαλλιά στην άσπρη κόλλα που ζωγραφίζει. Επίσης η κούκλας της φοράει έναν κολιέ για να είναι τέλεια, όπως λέει, αλλά και ροζ παπούτσια που μέσα είναι άσπρα. Περιγράφει το πρόσωπο της κούκλας σημειώνοντας ότι ζωγραφίζει ροζ τα χείλη της και γαλάζια τα μάτια της

Το υποκείμενο μας λέει για την κούκλα αυτή ότι είναι χαρούμενη διότι της αρέσουν τα ρούχα που φοράει. Επίσης μας λέει ότι ετοιμάζεται να πάει στη θάλασσα με το μωρό της. Το μωρό από την άλλη είναι χαρούμενο γιατί θα πάει στην θάλασσα.

Η Barbie εκτός από μητέρα είναι και καλή σύντροφος αφού μαγειρεύει για να φάει ο πατέρας.

## Η' Φάση - Εικαστική Έκφραση 3

Ζητάμε πάλι από το κάθε παιδί χωριστά, δίνοντας του διάφορα χρωματιστά μολύβια ή μαρκαδόρους και κηρομπογιές να κάνει μια ακόμη ζωγραφιά σε μια λευκή κόλλα μεγέθους Α4 με την οδηγία: «Ζωγράψέ μου την κούκλα με την οποία θα ήθελες να μοιάσεις όταν θα μεγαλώσεις και βάλε την να κάνει ότι θες να κάνεις και εσύ όταν μεγαλώσεις.»





«Ιχνογράφημα 3 του Υποκειμένου ΝΚ3»

### Θ' Φάση - Συνέντευξη για το Ιχνογράφημα 3

Στη συνέχεια ακολουθεί συνέντευξη πάνω στο ιχνογράφημα του παιδιού με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- **Σου ζήτησα να ζωγραφίσεις τον εαυτό σου όταν θα μεγαλώσεις. Τι ζωγράφισες; Πως θες να είσαι;**
  - Θέλω να είμαι η Barbie που θα γεννήσει και ένα μωρό.
- **Δηλαδή πως θα είσαι για πες μου.**
  - Κρατάω ένα λουλουδάκι μετά θα το δώσω στο μωρό μου, στο μωρό το μικρό, και το μωρό το μικρό θα το πάρει θα βάλει σε ένα μικρό βαζάκι να το μυρίζει κάθε μέρα όταν ξυπνάει από την κούνια του. Και μετά αυτά ήταν τα μαλλιά της και της έκανα και σκουλαρίκια.
- **Σκουλαρίκια είναι αυτά εκεί;**
  - Ναι.
- **Τι άλλο της έχεις κάνει;**
  - Αυτό ξέρεις τι είναι το γαλάζιο;
- **Τι;**
  - Το στομάχι της που γουργουρίζει.
- **Γιατί γουργουρίζει;**
  - Γουργουρίζει γιατί πεινάει. Αυτά είναι και τα κορδόνια της που λύνει και τα παπούτσια της και τα δένει.

- **Τι φοράει η (NK3) όταν θα μεγαλώσει;**
  - Φούστα.
- **Και πως είναι;**
  - Σαν κορίτσι είναι αλλά είναι κορίτσι και έχει και ωραίο καλσόν, το έκανα έτσι με σχέδια, και η μπλούζα της έχει σχέδια. Και κάποιον την έβαψε εδώ με μπογιές την Barbie και την έβαψε με μπογιάδες.
- **Και τι άλλο θες να κάνεις όταν θα μεγαλώσεις;**
  - Θέλω να σηκώνω το μωρό.
- **Θέλεις να έχεις ένα μωρό;**
  - Ναι μικρό μικρό.
- **Τι άλλο;**
  - Τίποτα άλλο. Αυτά είναι τα μαλλιά της.
- **Πως είναι τα μαλλιά της;**
  - Πορτοκαλί.
- **Όπως της Barbie δηλαδή το χρώμα;**
  - Όχι η Barbie είναι ξανθιά γιατί δεν είχε τέτοιο ξανθό μαλλί.
- **Και γιατί της τα έκανες πορτοκαλί αφού ήθελες να μοιάζουν στη Barbie;**
  - Έ γιατί υπάρχουν και Barbie με πορτοκαλιά τα μαλλιά τους, δεν είχε άλλο τέτοιο και δεν ήθελα να το κάνω όπως το πρόσωπό της γκρι.
- **Και πως νιώθει η (NK3) τώρα που είναι μεγάλη;**
  - Καλά.
- **Είναι χαρούμενη;**
  - Ναι.
- **Γιατί είναι χαρούμενη;**
  - Επειδή έχει και ένα άντρα, αλλά δεν το ζωγράφισα γιατί δεν μπορώ να βιαστώ να τον φτιάξω, και έχει και ένα άντρα γι' αυτό είναι χαρούμενη.
- **Και τι κάνουνε μ' αυτόν τον άντρα;**
  - Παντρεύονται.

### **Ανάλυση του Ιχνογραφήματος 3**

Σε αυτό το τρίτο ιχνογράφημα το Υποκείμενο NK3 ζωγραφίζει τον εαυτό της στο μέλλον να μοιάζει με την επώνυμη βιομηχανική κούκλα Barbie.

Μας λέει ότι θα γεννήσει ένα μωρό και κρατάει ένα λουλούδι για να του το δώσει. Το μωρό δεν υπάρχει στην ζωγραφιά, μας λέει όμως ότι θα πάρει το λουλούδι και θα το βάλει σε ένα βαζάκι για να το μυρίζει κάθε μέρα που ξυπνάει και σηκώνεται από την κούνια του. Μας λέει ότι έχει ζωγραφίσει γαλάζιο το στομάχι της γιατί πεινάει και γουργουρίζει.

Ζωγραφίζει τα μαλλιά της πορτοκαλί και μας δείχνει ότι φοράει κάτι μακριά σκουλαρίκια. Επίσης φοράει παπούτσια με κορδόνια, φούστα, ένα ωραίο καλσόν με σχέδια αλλά και μια μπλούζα με σχέδια.

Συμπληρώνει ότι όταν μεγαλώσει θα έχει ένα μικρό μωρό που θα το σηκώνει, και θα είναι χαρούμενη διότι θα έχει έναν άντρα με τον οποίο θα παντρευτεί.

## Παράρτημα 2°

Παραθέτουμε παραδειγματικά την πλήρη αποβιντεογραφημένη παρατήρηση ενός Κοριτσιού και ενός Αγοριού Προσχολικής Ηλικίας που αποτέλεσαν μέρος του δείγματος της έρευνάς μας στο παιχνίδι με τα ζευγάρια των βιομηχανικών και των χειροποίητων κούκλων.

### Παρατήρηση στην Παιγνιώδη Αλληλεπίδραση των Υποκειμένων Αντίθετου Φίλου ΝΚ3-ΝΑ3 (Νήπιο Κορίτσι 3-Νήπιο Αγόρι 3)

*Ερευνήτρια - Ε*

*Κούκλα Βοηθός - ΚΒ*

**Κορίτσι 1 - ΝΚ3**

**Αγόρι 2 - ΝΑ3**

*ΚΒ- Γεια σας γλυκά μου παιδάκια!*

*ΝΑ3- Γεια!*

*ΚΒ- Τι κάνετε;*

*ΝΑ3- Καλά.*

**ΝΚ3- Καλά.**

*ΚΒ- Κοιτάξτε τι σας έχω φέρει εδωπέρα. Δείτε καλά τις κουκλίτσες αυτές και μαζί διαλέξτε με ποιο καλάθι θέλετε να παίξετε πρώτα.*

**ΝΚ3- Εγώ θέλω μ' αυτό. (δείχνει το καλάθι με το ζευγάρι των χειροποίητων κούκλων κουκλοθέατρου)**

*ΝΑ3- Εγώ μ' αυτό. (δείχνει το καλάθι με το ζευγάρι των βιομηχανικών κούκλων)*

*ΚΒ- Ναι αλλά πρέπει να αποφασίσετε μαζί.*

**ΝΚ3- Εγώ θέλω αυτό με τον (ΝΑ3). (δείχνει ξανά το ίδιο καλάθι των χειροποίητων κούκλων)**

*ΝΑ3- Έχω πετάξει μέσα τα βέλη; (ψάχνει τα βέλη της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου)*

*ΚΒ- Απ' ότι καταλαβαίνω θέλετε άλλο καλάθι ο καθένας όμως πρέπει να αποφασίσετε. Για καθίστε εκειπέρα να δείτε τα καλάθια προσεκτικά. Αποφασίστε μαζί με ποιες κούκλες θα ξεκινήσετε να παίζετε.*

*(κάθονται και πάλι παίρνουν ο καθένας από ένα διαφορετικό καλάθι)*

**ΝΚ3- Εγώ θέλω αυτές.**

*ΚΒ- Μα πρέπει να αποφασίσετε μαζί.*

**ΝΚ3- Εγώ θέλω αυτές (δείχνει πάλι το ζευγάρι με τις κούκλες κουκλοθέατρου).**

*ΚΒ- Θα παίξετε και με τα δυο ζευγάρια αλλά με ποιο ζευγάρι προτιμάτε να ξεκινήσετε;*

**ΝΚ3- Μ' αυτό. (χειροποίητες κούκλες)**

ΝΑ3- Μ' αυτό. (βιομηχανικές κούκλες)

*ΚΒ- Αποφασίστε.*

**ΝΚ3- Εγώ θέλω μ' αυτά.**

ΝΑ3- Κι εγώ μ' αυτά.

*ΚΒ- Και τι θα γίνει; Δεν θα παίξετε με καμία στο τέλος, πρέπει να αποφασίσετε μαζί.*

**ΝΚ3- (αφήνει το καλάθι με τις χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου και παίρνει από το καλάθι των βιομηχανικών κούκλων την κούκλα θηλυκού φύλου)**

*ΚΒ- Ωραία εντάξει η (ΝΚ3) έκανε υποχώρηση και αποφάσισε να παίξετε με αυτό το καλάθι πρώτα, που συμφωνούσε από την αρχή ο (ΝΑ3).*

ΝΑ3- (παίρνει την βιομηχανική κούκλα δράσης αρσενικού φύλου)

**ΝΚ3- Το σπαθί; (βρίσκει στο καλάθι ένα κομμάτι από τον εξοπλισμό της βιομηχανικής κούκλας αρσενικού φύλου)**

ΝΑ3- (παίρνει το σπαθί από το χέρι της ΝΚ3 θεωρώντας δεδομένο ότι ανήκει στην κούκλα του)

*ΚΒ- Τηγαίνετε πίσω από το σκηνικό να σας πω τώρα. Οι κουκλίτσες σας μόλις ξύπνησαν.*

**ΝΚ3- Γεια σας!**

ΝΑ3- (Ασχολείται με τον εξοπλισμό της κούκλας του αδιαφορώντας για τους κανόνες της ΚΒ)

*Ε- (ΝΑ3) για άκου προσεκτικά τι θα σου πει η κυρία μελισσούλα.*

ΝΑ3- Τι;

*ΚΒ- Οι κουκλίτσες σας μόλις ξύπνησαν για να παίξετε πρέπει να γνωριστείτε και να περάσετε μια ολόκληρη μέρα μαζί, να αποφασίσετε τι θα κάνετε, που θα πάτε...*

**ΝΚ3- Που θα ζήσουμε!**

*ΚΒ- Που θα ζήσετε, πως θα περάσετε την μέρα σας. Τι θα κάνουν οι δυο κούκλες σας; Πως λέγονται; Να γνωριστούν και να ζήσουν μια ολόκληρη μέρα. Εγώ θα σας ξαναμιλήσω το βράδυ που θα πρέπει οι κούκλες σας να ξανακοιμηθούν, εντάξει; Γεια σας γλυκά μου! Καλημέρα!*

**ΝΚ3- Γεια!**

ΝΑ3- Γεια σας!

**ΝΚ3- Να τα ακουμπήσουμε τα φτερά της λίγο; Ε;**

*ΚΒ- Θέλετε να ακουμπήσετε τα φτερά μου;*

**ΝΚ3- Ναι.**

ΝΑ3- Ναι.

*ΚΒ- Ωραία θα περάσω εγώ από εκεί να μου τα ακουμπήσετε και μετά θα φύγω, εντάξει;*

(κάνουν θετικό νεύμα, η ΚΒ περνάει μπροστά από το σκηνικό και τα παιδιά απλώνουν το χέρι τους να την χαϊδέψουν)

ΝΑ3- Μαλακά!

**ΝΚ3- Μαλακά!**

*ΚΒ- Γεια σας!*

**ΝΚ3- Μπαί μπαί! Ε ένα φιλάκι θα σου δώσουμε σε λίγο.**

*ΚΒ- Τώρα μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι σας.*

ΝΑ3- Περπατώ περπατώ στο δάσος. Κάποιο φίδι... Θα πάρω το μαχαίρι μου και τσος... σκότωση ένα φίδι.

(και τα δυο παιδιά κινούν τα πόδια της κούκλας τους κάνοντας ότι περπατάει)

**ΝΚ3-** (η κούκλα της περπατάει περνάει το στεφάνι και πάει στο μπροστά μέρος του τραπεζιού)

ΝΑ3- Πουχ! Πουχ! Πουχ! (κρατάει ένα όπλο και πυροβολάει) Πουχ! Πουχ! Πουχ! Πουχ! Πουχχχχχ...

**ΝΚ3-** (σταματάει και κοιτάει την κούκλα του ΝΑ3 που πυροβολάει)

*ΚΒ- Μήπως πρέπει να ξεκινήσετε να γνωριστείτε;*

ΝΑ3- Πως σε λένε;

**ΝΚ3-** Μουτς! (η κούκλα της δίνει ένα φιλάκι στην κούκλα του ΝΑ3) Εμένα με λένε... κυρία... κυρία Κατερίνα.

ΝΑ3- Εμένα με λένε Άξιονμαν.

**ΝΚ3-** Άξιονμαν; Κυρία τι είναι το Άξιονμάν;

*ΚΒ- Η κυρία σας δεν είναι εδώ, μήπως ρωτάς την μελισσούλα;*

**ΝΚ3-** Ναι!

*ΚΒ- Δεν ξέρω για ρώτα τον (ΝΑ3).*

**ΝΚ3-** Τι είναι το Άξιονμάν;

ΝΑ3- Το έχω στο DVD μου, είναι ο Άξιονμαν...

**ΝΚ3-** Μουτς! (η κούκλα της δίνει πάλι φιλάκι στην κούκλα του ΝΑ3) Τη φίλησε.

*ΚΒ- Μάλλον ο ίδιος θα μπορεί να σου πει τι ακριβώς είναι ο Άξιονμαν. Ρώτησέ τον τι κάνει στη ζωή του.*

**ΝΚ3-** Τι κάνεις;

ΝΑ3- Έχω ένα μαχαίρι και ένα πιστόλι και σκοτώνω τα ζώα, τους κακούς...

**ΝΚ3-** Για σφάξε με. (παίρνει το μαχαίρι από την κούκλα του ΝΑ3)

ΝΑ3- (παίρνει πίσω το μαχαίρι του και το τοποθετεί στη ζώνη της κούκλας του) Θα σε σφάξω, όχι τώρα γιατί σε λίγο άμα κερδίσω τους άλλους θα παντρευτούμε.

**ΝΚ3-** Χι χι (γελάει) Θα παντρευτούμε.

ΝΑ3- Με τις κούκλες μουτς! (πλησιάζει την κούκλα του στην κούκλα της ΝΚ3 και της δίνει ένα φιλί)

**ΝΚ3-** Έλα να παντρευτούμε, λα... λα... λα... (πιάνει τις δύο κούκλες και τις κινεί σαν να χορεύουν στο ρυθμό που τραγουδάει)

ΝΑ3- Όχι τώρα! Πουχ! (τραβάει την κούκλα του και αρχίζει πάλι να πυροβολεί και να δίνει κλοτσιές) Α! (η κούκλα του κάνει μια τούμπα slow motion στον αέρα)

**ΝΚ3-** (κάνει το ίδιο με την κούκλα της όμως αντί για να πατήσει με τα πόδια η κούκλα πέφτει με το κεφάλι) Έπεσε με το...

(και τα δυο παιδιά γελούν)

ΝΑ3- Τς... τσος... πουχ! (οπλίζει ξανά τα όπλα του και πυροβολεί)

**ΝΚ3-** Για σφάξεμε.

ΝΑ3- Όχι τώρα, θα παντρευτούμε είπαμε. Θα πάρω το πιστόλι. Μπαμ! Δε σε σκότωσα.

**ΝΚ3-** Θα φύγεις από εδώ (ΝΑ3) και θα έρθει άλλο παιδί.

ΝΑ3- Ναι; Πουχ! Πουχ! Πουχ! (συνεχίζει να πυροβολεί)

**ΝΚ3-** Του κατέβασες το παντελόνι και του φαίνεται το βρακί.

ΝΑ3- (κατεβάζει το παντελόνι της κούκλας του και γελάει δείχνοντάς την) Γεια!

**NK3-** Η κοπελιά μου θα βάλει τα γυαλιά της. Α! Βγαίνουνε τα γυαλιά της, δεν κατάλαβα! Περίμενε να δεις κυρία μου. Α, όχι δεν πάνε κάτω επειδή εδωπέρα έχει κορδόνι και εδωπέρα δεν έχει.

**NA3-** (αφήνει την κούκλα του και προσπαθεί να βοηθήσει την NK3 με την κούκλα της) Κοίτα...

**NK3-** Μη μη!

**NA3-** Μα κοίτα λίγο...

**NK3-** Θα σου πάρω το δικό σου άμα μου πάρεις το δικό μου κουκλάκι.

**NA3-** Τς, τς, τσος! (ασχολείται ξανά με τα όπλα της κούκλας του)

**NK3-** Α έτσι κοπελιά! Α βγαίνουν και τα σκουλαρίκια! Άντρα για μπες μέσα στο χορό. (περνάει την κούκλα της μέσα από ένα στεφάνι του σκηνικού)

**NA3-** Πουχ! (πυροβολεί ξανά)

**NK3-** (η κούκλα της κινείται στον αέρα σαν να την χτύπησε η σφαίρα και πέφτει κάτω) Ε σκοτώθηκε, πάμε. (η κούκλα ανασπώνεται) Την κοπελιά μου τη λένε πρρρ... (γελάει) Η κοπελιά!

**NA3-** Τώρα θα είμαι σε ένα γλέντι και χορεύω. Να να να να να να να! (τραγουδάει και χορεύει η κούκλα του)

**NK3-** (πιάνει από το χέρι την κούκλα του NA3 που χορεύει)

**NA3-** Έλα άσεμε!

**NK3-** (αρχίζει και η κούκλα της τον χορό μέχρι που πέφτει το μαχαίρι του Άξιονμαν, το παίρνει και ξαπλώνει την κούκλα της στο τραπέζι) Περίμενε να σου κόψω την κοιλιά (κόβει την κοιλιά της κούκλας της και ξαναδίνει το μαχαίρι στον Άξιονμαν).

**NA3-** Μετά παντρευόμαστε.

**NK3-** (ξαναπαίρνει τα όπλα του Άξιονμαν και σκοτώνει την κούκλα της πάλι)

**NA3-** Μα έλα! Έλα! (αντιδρά και παίρνει πίσω το μαχαίρι του) Μετά παντρευόμαστε. (πλησιάζει την κούκλα της NK3) Συνέχεια βγαίνει η παντελόνα του (αναφέρεται στο παντελόني της κούκλας του, πλησιάζει και φιλάει την κούκλα της NK3) Μουτς!

**NK3-** Πιππι! Έφτυσε το φιλί του άλλου επειδή του φάνηκε το βρακί.

**NA3-** Μα κυρία, μα γιατί βγαίνει συνέχεια; Να! Γιατί βγαίνει συνέχεια; (δείχνει στην KB την κούκλα του που της έχει κατέβει το παντελόني)

*KB-* Θέλετε κάτι γλυκά μου;

**NK3-** Ναι!

**NA3-** Εγώ θέλω. Γιατί μου βγαίνει συνέχεια το παντελόني;

*KB-* Ίσως μπορεί να σε βοηθήσει η (NK3) να σου το βάλει καλύτερα.

**NK3-** (αφήνει την κούκλα της και παίρνει την κούκλα του NA3 προσπαθώντας να της φτιάξει το παντελόني)

**NA3-** Πουχ! Πουχ! Πουχ! Τς! (παίρνει τα όπλα της κούκλας του και πυροβολεί προς το μέρος της KB) Ακίνητη! Πουχχχ!

*KB-* Ποιον σκοτώνεις;

**NA3-** Τη μελισσούλα.

*KB-* Τη μελισσούλα; Γιατί; Δεν σου αρέσει που είμαι εδώ κοντά σας;

**NK3-** Κυρία να τη! (δείχνει την κούκλα του NA3 που είχε ετοιμάσει)

*KB-* Του το έβαλες (NK3);

**NK3-** Ναι. (δίνει την κούκλα στο NA3)

*ΚΒ- Πολύ ωραία μπράβο!*

**ΝΚ3- Μην το βγάλεις! (απευθύνεται στον ΝΑ3)**

*ΚΒ- Εγώ πάω να καθίσω να ξεκουραστώ λίγο καλή συνέχεια, ελπίζω να γνωριστήκατε και να περνάτε καλά ε;*

**ΝΚ3- Εντάξει. Φύλαξε και αυτό. (δίνει ένα από τα όπλα του Άξιονμαν στον ΝΑ3)**

*ΝΑ3- Θα το φυλάξω. (ασχολείται με τον εξοπλισμό της κούκλας του)*

**ΝΚ3- Λέει θα με έκοψε. Τσος!**

*ΝΑ3- Κρυφά, κρυφά θα σε σκότωνα με το πιστόλι. Και θα πόναγες πολύ ε; (αναφέρεται στην ΚΒ) Με το πιστόλι που σε σκότωσα, ε;*

*ΚΒ- Ορίστε (ΝΑ3) σε εμένα μιλάς;*

*ΝΑ3- Πουχ! (πυροβολεί προς την ΚΒ)*

**ΝΚ3- Σε σκότωσε!**

*ΚΒ- Νομίζω όμως ότι στο παιχνίδι αυτό δεν συμμετέχω εγώ, στο παιχνίδι αυτό πρέπει να παίξετε οι δυο σας, εντάξει;*

**ΝΚ3- Κουνάνε τα αυτάκια σου! Ε κάτι κουνάνε εδωπέρα (δείχνει το κεφάλι της).**

*ΚΒ- Γεια σας!*

*ΝΑ3- Πουχ! Πουχ! Πουχ! Θα με κάρφωσε κάποιος. Τσιου...αααα... (η κούκλα του πέφτει τραυματισμένη)*

**ΝΚ3- Δεν είναι αυτό σπαθί. Φύλαξε το πιστόλι!**

*ΝΑ3- Ουα! Κάπου θα κρεμάστηκα. Τσικ! (η κούκλα του κρατιέται με το ένα χέρι από το στεφάνι και κρέμεται στον αέρα)*

**ΝΚ3- Λέει θα έβγαζα το μπουφάν της γιατί θα έκανε ζέστη. Να το βγάλω; (απευθύνεται στην ΚΒ) Κάνει ζέστη.**

*ΝΑ3- Βγάλε το.*

*ΚΒ- Μπορείς να παίξεις με όποιο τρόπο θες γλυκιά μου (ΝΚ3).*

**ΝΚ3- Να βγάλω την μπλουζίτσα της το μπουφάν της; γιατί ζεσταίνεται.**

*ΚΒ- Μπορείτε να παίξετε όπως θέλετε, να κάνετε ότι θέλετε.*

**ΝΚ3- Εγώ θα βγάλω το ζακετάκι της γιατί ζεσταίνεται με αυτό...**

*ΝΑ3- (πέφτει η κούκλα του από το στεφάνι που κρέμεται στο τραπέζι και κάνει θόρυβο)*

**ΝΚ3- Σταμάτα ρε (ΝΑ3)!**

*ΝΑ3- Θα είναι σε μια άλλη γη. (ανεβάζει την κούκλα του στο δοκάρι που βρίσκεται στην άκρη του σκηνικού και συγκρατεί τα στεφάνια) Θα είναι κρεμασμένος, ουα!*

**ΝΚ3- Κυρία! (δείχνει το μπουφάν της κούκλας της που έχει βγάλει)**

*ΝΑ3- Ε από κάτω θα ήταν η θάλασσα. Κυρία! Από κάτω θα ήταν η θάλασσα και είχα κρεμαστεί. (δείχνει την κούκλα της που κρέμεται κρατώντας με το ένα χέρι το δοκάρι στην άκρη του σκηνικού)*

*ΚΒ- Η κυρία σας γλυκιά μου δεν βρίσκεται εδώ, μπορείτε να μιλάτε μεταξύ σας και να παίξετε μεταξύ σας, δεν είναι εδώ καμία κυρία.*

*ΝΑ3- (ΝΚ3)!*

**ΝΚ3- Βγαίνουν και οι μπότες!**

*ΝΑ3- Κατερίνα!*

**ΝΚ3- Κατερίνα, τι θέλεις;**

ΝΑ3- Κοίτα που είμαι! (δείχνει την κούκλα του που κρέμεται χωρίς να την κρατάει αυτός)

**ΝΚ3- Γδύνομαι! Δεν καταλαβαίνεις που μιλάω! Γδύνομαι!**

ΝΑ3- Θα ανέβηκα.

**ΝΚ3- Ήθελε να κάνει μπάνιο η κοπελιά. Βγάλε το σπαθί σου! Θα της κόψω το πουλί. Να της κόψω; (κάνει ότι την κόβει και αυτή πεθαίνει για λίγο, αλλά μετά συνεχίζει να τη γδύνει)**

ΝΑ3- Οοοο... (κρεμάει την κούκλα του ανάποδα από το στεφάνι) Κυρία κρεμάστηκα ανάποδα.

*ΚΒ- Πολύ ωραία, γιατί κρεμάστηκες εκεί;*

ΝΑ3- Γιατί οι κακοί με βάλανε. Άσ' το!

**ΝΚ3- (ακουμπάει την κούκλα του ΝΑ3 και αυτή πέφτει από το στεφάνι που κρεμόταν κάτω στο πάτωμα) Έπεσε στη θάλασσα!**

*ΚΒ- Γιατί;*

ΝΑ3- Γιατί είναι τρελοί.

**ΝΚ3- Πάω να κάνω μπάνιο δεν μπορώ! Πρρρρ... έκλασε. Πάει να κάνει μπάνιο η κοπελιά (της έχει βγάλει όλα τα ρούχα)**

*ΚΒ- Ωραία.*

**ΝΚ3- Που είναι το μπάνιο κυρία μου; Ε κυρία μελισσούλα;**

*ΚΒ- Μπορείς να διαλέξεις εσύ πιο σημείο του τραπεζιού θα είναι το μπάνιο.*

**ΝΚ3- Εγώ λέω πως θα είναι εδώ πάνω (τοποθετεί την κούκλα της στο άλλο δοκάρι του σκηνικού που στηρίζει τα στεφάνια).**

ΝΑ3- Θα μου κόψαν το σχοινί με το μαχαίρι. Οοοοο... (κάνει ότι η κούκλα του πέφτει από εκεί που κρέμονταν)

**ΝΚ3- Κυρία κοίτα που το έβαλα! (δείχνει την κούκλα της που έχει στερεωθεί στο δοκάρι δίχως να την κρατάει) Ας πάω να κάνω μπάνιο. Κοίτα που το 'βαλα (ΝΑ3)!**

ΝΑ3- Να σου πω κάτι; Να μου τα βγάλεις; (απευθύνεται και πλησιάζει την Ε)

**ΝΚ3- Να σου τα βγάλω εγώ;**

ΝΑ3- Να μου κάνεις λίγο μέλι να το πιω με το γάλα;

*ΚΒ- Πηγαίνατε να συνεχίσετε το παιχνίδι σας (ΝΑ3). Το παιχνίδι σας είναι εκεί που είναι το σκηνικό σας.*

ΝΑ3- (Πλησιάζει την κούκλα της ΝΚ3 που την έχει στερεώσει στο δοκάρι του σκηνικού και προσπαθεί να την κατεβάσει)

**ΝΚ3- Μα κυρία μου τη βγάζει! Μα!**

ΝΑ3- Αυτό είναι το βρακί της; (πλησιάζει ξανά την ΚΒ)

*ΚΒ- Πηγαίνατε στο τραπέζι να παίξετε.*

ΝΑ3- Μα είναι το βρακί της;

**ΝΚ3- Μα δεν μου το δίνει!**

ΝΑ3- Να (τοποθετεί πάλι την κούκλα εκεί που την είχε η ΝΚ3).

**ΝΚ3- (προσπαθεί να βγάλει τα παπούτσια της κούκλας του ΝΑ3)**

ΝΑ3- (παίρνει πάλι την κούκλα της ΝΚ3) Θέλω να βγάλω τα γυαλιά.

**ΝΚ3- Δεν βγαίνουν! Δεν βγαίνουν! Κυρία βγαίνουν τα γυαλιά; Όχι.**

ΝΑ3- (απευθύνεται πάλι στην Ε) Βγαίνουν τα γυαλιά; Βγαίνουν; Μα θέλω να πω κάτι βγαίνουν τα γυαλιά;



*ΚΒ- Η κυρία σου (ΝΑ3) δεν είναι εδωπέρα. Με ποια κούκλα έχει διαλέξει να παίζεις;*

**ΝΚ3- Να το 'βγαλα το ένα παπούτσι.**

*ΝΑ3- Για βγάλε και το άλλο.*

**ΝΚ3- Κυρία έβγαλα το ένα παπούτσι.**

*(τα δυο παιδιά έχουν εγκαταλείψει το τραπέζι του παιχνιδιού τους)*

*ΚΒ- Καθίστε στο τραπέζι γλυκά μου να παίξετε. (ΝΚ3) και (ΝΑ3) καθίστε στο τραπέζι αν θέλετε να παίξετε.*

*(τα δυο παιδιά κάθονται πάλι πίσω από το τραπέζι που έχουμε ορίσει σαν σκηνικό)*

**ΝΚ3- (βγάζει και το άλλο παπούτσι της κούκλα του ΝΑ3)**

*ΝΑ3- Θα φυλάξω τις μπότες μου. Φυλάω τις μπότες μου γιατί θα ήτανε νύχτα.*

*(βγάζει και το παντελόνι της κούκλας του)*

**ΝΚ3- Λέει θα έκανα μπάνιο, αλλά κυρία με το μπάνιο... (πλησιάζει πάλι την Ε) έχει λαστιχάκι γιατί δεν το κόβεις;**

*ΚΒ- (ΝΚ3) αν θέλεις να συνεχίσεις να παίζεις με τις κούκλες πρέπει να καθίσεις στο τραπέζι.*

**ΝΚ3- Θα τη βάλω να κάνει μπάνιο. Εγώ την άφησα ολόκληρη δεν την άφησα... πάω να κοιμηθώ (αποχωρεί πάλι από το σκηνικό)**

*(και τα δυο παιδιά έχουν τοποθετήσει τις κούκλες τους πάνω στα δυο δοκάρια δεξιά και αριστερά του σκηνικού που στηρίζουν τα στεφάνια)*

*ΚΒ- (ΝΚ3) αν θες να συνεχίσεις να παίζεις με τις κούκλες θα καθίσετε στο τραπέζι και θα συνεχίσετε την ιστορία σας.*

*ΝΑ3- Θέλω να με σώσει κάποιος!*

**ΝΚ3- Έκανε μπάνιο η κοπελιά (κατεβάζει την κούκλα της από το δοκάρι)**

*ΝΑ3- Θέλω να με σώσει κάποιος! Τέφτω... (η κούκλα του πέφτει από το άλλο δοκάρι) Κυρία θα έλεγε ο Άξιονμαν πέφτει. Τέφτω... στην θάλασσα τη βαθιά! (η κούκλα πέφτει με αργούς ρυθμούς στο πάτωμα)*

*ΚΒ- Σας πληροφορώ ότι δεν έχετε πολύ χρόνο, πρέπει να τελειώσετε την ιστορία σας όπου να 'ναι.*

**ΝΚ3- Γιατί;**

*ΚΒ- Γιατί θα πρέπει να πάνε για ύπνο όπου να 'ναι οι κούκλες σας.*

**ΝΚ3- Όχι κυρία μου! Όχι κυρία μελισσούλα επειδή έχουμε και τις άλλες! (δείχνει τις κούκλες του κουκλοθέατρου στο άλλο καλάθι)**

*ΚΒ- Θα πρέπει να κοιμίσετε αυτές όταν τελειώσει η ιστορία σας για να πάρετε να παίξετε με τις άλλες. Όμως πρέπει να τελειώσετε την ιστορία σας.*

*ΝΑ3- (σηκώνει την κούκλα του από το πάτωμα και την τοποθετεί πάλι στο τραπέζι) 'Ηθελα να γίνω ρομπότ.*

**ΝΚ3- Εγώ θα ντύσω το μωράκι.**

*ΝΑ3- Εγώ κρεμάω τα παντελόνια μου. (βάζει το παντελόνι της κούκλας του στο δοκάρι του σκηνικού)*

**ΝΚ3- Εκεί ήταν το μπάνιο! Εγώ τελείωσα με το μπάνιο. Τελείωσα ντύνομαι τα κάνω όλα και τελείωσα.**

*ΝΑ3- (βγάζει το παντελόνι του από εκεί) Κάνω ένα μπανάκι! (τοποθετεί την κούκλα του στο δοκάρι που έχουν ορίσει ως μπάνιο και συγχρόνως ο ίδιος κάνει με το σώμα του τις κινήσεις που κάνει στο μπάνιο, τρίβει το κεφάλι του και το σώμα του κάνοντας τον ήχο του νερού με τη φωνή του)*

**NK3- Ποιος άνοιξε την πόρτα;**

NA3- (κινεί την κούκλα του πάνω στα στεφάνια του σκηνικού, κρεμιέται από διάφορα σημεία, πέφτει, ξανασηκώνεται) Πρέπει να βγω, το ξέρετε; Ξεντυμένος κιόλας!

**NK3- Το σπαθί σου βάλ' το και στο άλλο παπούτσι.**

*KB- (NA3) τι κάνει η κούκλα σου εκειπέρα;*

NA3- Πρέπει να ανεβεί, γιατί εκεί δεν μπορεί να ανεβεί (βρίσκεται στο πάτωμα)

*KB- Του προσπαθεί να ανεβεί;*

NA3- Εκεί απάνω (δείχνει το πάνω μέρος του τραπεζιού).

*KB- Γιατί τι θα πάει να κάνει εκεί;*

NA3- Μπάνιο αλλά...

*KB- Τι θα κάνει;*

NA3- Μπάνιο θα κάνει (η κούκλα του σκαρφαλώνει το δοκάρι και τελικά φτάνει στην κορυφή του) Αααα! (κάνει ήχους που φανερώνουν πόσο δύσκολο είναι το εγχείρημά του)

**NK3- Κυρία μελισσούλα!**

NA3- Πέφτωω... (ο ήρωας που κρατιόταν από την κορυφή με το ένα χέρι τώρα πάλι πέφτει)

*KB- Εσένα (NK3) η κούκλα σου τι κάνει;*

**NK3- Κάνει μπάνιο, τώρα ετοιμάζεται να πάει στη δουλειά**

NA3- Πέφτω!

**NK3- Δώστου καμία βοήθεια! Κυρία να σου πω; Ε κυρία μελισσούλα!**

*KB- Ορίστε (NK3).*

**NK3- Μπορείς μετά, του φύλακα εκειπέρα που κρεμιέται να του βάλεις τις μπότες;**

*KB- Εσύ θα τον βοηθήσεις, όπως τον βοήθησες πριν θα τον βοηθήσεις και μετά.*

NA3- (κούκλα του είναι πάλι κρεμασμένη από το δοκάρι) Μιλάμε! Κρατιέται με το ένα δάχτυλο έτσι! (εκφράζει το θαυμασμό του για τις ικανότητες της κούκλας του)

**NK3- Μη θα πέσει!**

NA3- (τον σηκώνει και τον βάζει να κάνει άλλα ακροβατικά πάνω στο δοκάρι και στο στεφάνι)

**NK3- Με την ποδάρα του!**

(και οι δυο παιδιά τώρα ντύνουν τις κούκλες τους)

NA3- Ε που είναι τα άλλα πράγματα; Θα με βοηθήσεις τώρα;

**NK3- Ναι θα σε βοηθήσω. Πως με το παντελόني;**

NA3- Ναι. Έλα να το βάλεις και τελείωσε να πάει και αυτός στη δουλειά του.

**NK3- Μακριά είναι για τη δουλειά;**

NA3- Ναι και πρέπει να πάω με τη μηχανή.

**NK3- Όχι.**

NA3- Πρέπει.

**NK3- Κυρία όταν είναι μακριά η δουλειά μας πως πάμε; Με το αμάξι ή με την μηχανή; Ε κυρία μελισσούλα;**

*KB- Νομίζω ρώτα καλύτερα τον (NA3) να σου απαντήσει σε αυτό το ερώτημά σου, ή την κούκλα του (NA3) ακόμα καλύτερα. Μπορούνε οι κούκλες σας να μιλάνε μεταξύ τους.*

**ΝΚ3- Μουτς! (παίρνει στα χέρια της την κούκλα του ΝΑ3 και την φιλάει) Την φίλησα, φίλησέ την και εσύ.**

**ΝΑ3- Ε αυτήν (αρνείται να φιλήσει την δικιά του κούκλα αρσενικού φύλου και παίρνει την κούκλα της ΝΚ3 που είναι θηλυκού φύλου).**

**ΝΚ3- Όχι! (τραβάει την κούκλα της από τα χέρια του ΝΑ3)**

**ΝΑ3- Μα είναι όμορφη, μουτς!**

**ΝΚ3- Μα! Μου φίλησες το χέρι!**

**ΝΑ3- Μουτς, μουτς! (σκύβει και ξαναφιλάει την κούκλα της ΝΚ3)**

**ΝΚ3- Ω! Μπλιάχ!**

**ΝΑ3- Μπες! (Τιάνει πάλι την κούκλα του και προσπαθεί να της βάλει το παντελόني) Θα με βοηθήσεις;**

**ΝΚ3- (παίρνει την κούκλα του ΝΑ3 για να του βάλει το παντελόني) Η ποδαρίλα!**

**ΝΑ3- (παίρνει και αυτό την κούκλα της ΝΚ3 και μυρίζει τα πόδια της) Πτούφου! (κάνει μια γκριμάτσα δυσαρέσκειας και την πετάει)**

**ΝΚ3- Μπλιαχ! Πτούφου! Μα κυρία μου πήρε τις μπότες της κούκλας!**

**ΝΑ3- Θα τις βάλω εγώ αφού μου βάζεις και εσύ το παντελόني.**

**ΝΚ3- Πάρε εσύ αυτό (του επιστρέφει την κούκλα του χωρίς να του έχει βάλει το παντελόني)**

**ΝΑ3- Όχι! Κυρία δεν με βοηθάει!**

**ΝΚ3- Θα σε βοηθήσω περίμενε να βάλω τα παπούτσια.**

**ΝΑ3- Κυρία μελισσούλα!**

*ΚΒ- Ορίστε (ΝΑ3).*

**ΝΑ3- Η (ΝΑ3) δεν με βοηθάει για το παντελόني!**

**ΝΚ3- Όχι η κυρία Κατερίνα! Αυτή! (δείχνει την κούκλα της)**

**ΝΑ3- Η κυρία Κατερίνα δεν με βοηθάει.**

**ΚΒ- Μήπως πρέπει να περιμένεις να βάλει τα παπούτσια της και μετά;**

**ΝΑ3- Εντάξει.**

**ΚΒ- Και που θα πάτε μετά που θα ντυθείτε;**

**ΝΑ3- Στη δουλειά.**

**ΝΚ3- Θα πάμε στη δουλειά γιατί πρέπει να πάρουμε πάρα πολλά λεφτά να δίνουμε στους δικούς μας να ζήσουμε καλά.**

**ΝΑ3- Να ζήσουμε και εμείς καλύτερα και εγώ καλύτερα, αλλά πρέπει να βγάλουμε πολλά λεφτά. Καπνίζω και τσιγάρα!**

**ΝΚ3- Καπνίζει ο (ΝΑ3) τσιγάρα!**

**ΝΑ3- Εκεί στο στόμα.**

*ΚΒ- Και τι δουλειά κάνετε;*

**ΝΚ3- Ε... δεν ξέρω.**

**ΝΑ3- Η δουλειά μου εμένα...**

**ΝΚ3- Είναι πάρα πολύ βρόμικη γιατί είναι ένα μαγαζί που το φτιάχνουμε.**

**ΝΑ3- Είναι...**

**ΝΚ3- Ένα μαγαζί που το φτιάχνουμε.**

**ΝΑ3- Είναι...**

**ΝΚ3- Είναι μαγαζί που το φτιάχνετε.**

**ΝΑ3- Είναι...**

**ΝΚ3- Ένα μαγαζί...**

NA3- Εεεε...

*KB- (NK3) άφησε τον (NA3) να μιλήσει.*

NA3- Αγοράζω παιχνίδια για τα παιδιά μου, πολλά παιχνίδια. Σήμερα θα τους πάρω ένα ρομπότ.

*KB- Και τι δουλειά κάνεις; Τι δουλειά κάνει ο Άξιονμαν;*

NA3- Ο Άξιονμαν εεε.. κάνει πολλές δουλειές! Τρώει κιόλας.

*KB- Τι κάνει; Τρώει;*

NA3- Ναι. Εγώ τώρα πεινάω. Πρώτα ετοιμάζεις την δική σου κούκλα (απευθύνεται στην NK3 που ακόμα προσπαθεί να ντύσει την δική της κούκλα)

*KB- Λοιπόν πρέπει όμως να ετοιμαστούν πιο γρήγορα οι κούκλες σας γιατί νυχτώνει. Πρέπει να ετοιμαστούν να πάνε για ύπνο.*

**NK3- Νυχτώνει; Α! Πρέπει να πάμε γρήγορα στη δουλειά άντρα μου!**

*KB- Λοιπόν αφήστε τα ρούχα και μπορούν να πάνε στη δουλειά χωρίς ρούχα.*

NA3- Όχι!

*KB- Καθυστερείται όμως πολύ και θα πρέπει να ξαπλώσουν να κοιμηθούν. (NA3) και (NK3) πάρτε τις κούκλες σας και βάλτε τις στο καλάθι τους να ξεκουραστούν.*

**NK3- Να κοιμηθούν.**

*KB- Θα αποχαιρετιστούν...*

**NK3- Γεια!**

NA3- Γεια!

**NK3- Καληνύχτα!**

NA3- Καληνύχτα Κατερίνα!

**NK3- Καληνύχτα Άξιονμαν!**

NA3- Γεια σας! τέλειωσε!

*KB- Πάρε και τα πράγματά του και βάλε τα στο καλάθι και πάρτε, ξυπνήστε το άλλο ζευγάρι κουκλών. Μαζί θα ξυπνήσουν και θα γνωριστούν.*

**NK3- Ξύπνα! Ξύπνα! (πιάνει τις δυο κούκλες κουκλοθέατρου και τις σηκώνει)**

NA3- Ξυπνήστε (πλησιάζει και πάει να πάρει από τα χέρια της NK3 την χειροποίητη κούκλα που έχουμε ορίσει ως Θηλυκού φύλου)

**NK3- Ε εγώ τους ξύπνησα. Πάμε μέσα. (δίνει στον NA3 την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου και κρατάει αυτή την Θηλυκού φύλου κούκλα)**

NA3- Σπάει το κεφάλι της; (χτυπάει το κεφάλι της κούκλα στο πάτωμα) Είναι γυάλινα αυτά.

**NK3- Κανόνισε να το αφήσεις μόνο του εκεί. Βάλτο μωρέ στη χέρα σου!**

NA3- Θα μου το βάλεις; (απευθύνετε στην KB)

*KB- Θες να σε βοηθήσω;*

NA3- Ναι.

*KB- Πολύ προσεκτικά με τα κεφαλάκια των κούκλων αυτών ε;*

NA3- Να το φορέσω για λίγο;

*Ε- Θες να σου το βάλω στο χέρι σου; Έλα.*

**NK3- Εγώ το έβαλα και μόνη μου.**

*Ε- Το έβαλες εσύ (NK3);*

**NK3- Ναι.**

*Ε- Έλα (NA3). (βοηθάει τον NA3 να βάλει την κούκλα στο χέρι του) Δεν έχεις φορέσει γαντόκουκλα ξανά (NA3);*

ΝΑ3- Ε;

*Ε- Δεν έχεις φορέσει γαντόκουκλα; Το άλλο χεράκι. Εδώ θα μπει το κεφαλάκι, εδώ σ' αυτό και σ' αυτό τα χεράκια. Εντάξει; Στο σχολείο δεν έχεις παίξει με αυτές τις κούκλες;*

ΝΑ3- Έχω.

*Ε- Ε τότε δεν ξέρεις πως μπαίνουνε; Ξέρεις πως μπαίνουνε.*

**ΝΚ3- Κυρία να βάλω λίγο τη μελισσούλα; Ε;**

*Ε- Η μελισσούλα είπαμε ότι θα έρχεται όποτε την χρειάζεστε για να σας βοηθάει, εντάξει; Πηγαίνετε να καθίσετε στο τραπέζι.*

**ΝΚ3- Τη φίλησα!**

ΝΑ3- Μου βγαίνει συνέχεια!

*Ε- Εδώ τα δυο δαχτυλάκια θα βάλεις εντάξει;*

ΝΑ3- Μετά θα μου βγαίνει πολύ.

*Ε- Βάλε αυτά τα δαχτυλάκια μην τα βγάζεις. Τραβάς το φουστανάκι προς τα κάτω.*

**ΝΚ3- Εγώ το έβαλά πολύ πάρα πολύ. Είναι ξυπόλυτος.**

(ετοιμάστηκε και ο ΝΑ3 και πάει προς το σκηνικό)

ΝΑ3- Γεια σας τι κάνετε;

**ΝΚ3- Τιτιιι!**

ΝΑ3- (πατάει πάνω στο παγκάκι και χτυπάει με το κεφάλι της κούκλας του το κεφάλι της κούκλας της ΝΚ3)

**ΝΚ3- Α! Κανόνισε να το σπάσεις! Ήμουνα εγώ από κάτω και αυτός...**

*ΚΒ- Γλυκά μου παιδιά περιμένω να δω την ιστορία σας, να γνωριστούν οι κούκλες σας και να περάσουν μια όμορφη μέρα μαζί.*

**ΝΚ3- Τι κάνετε;**

ΝΑ3- Τι κάνεις;

**ΝΚ3- Α όχι κυρία!**

*ΚΒ- Η κυρία σας είπαμε ότι δεν είναι εδώ γλυκά μου.*

**ΝΚ3- Α εγώ ήθελα να πω... είπα κυρία τη μελισσούλα.**

*ΚΒ- Γνώρισες τον φίλο σου από εκεί, μιλήσατε;*

**ΝΚ3- Πως σε λένε;**

ΝΑ3- Κώστα.

**ΝΚ3- Κώστα; Εμένα με λένε μάλλον το ίδιο όνομα με την κυρία μελισσούλα.**

ΝΑ3- Πάω εγώ να κουρευτώ γιατί είμαι χάλια.

**ΝΚ3- Πάω να κουρευτώ! Και εγώ πάω να κουρευτώ. Πάμε να φύγουμε από το σπίτι μας να πάμε να κουρευτούμε. Πάμε! (απομακρύνεται από το τραπέζι που έχουμε ορίσει ως σκηνικό)**

*ΚΒ- Το παιχνίδι σας πρέπει να είναι πάνω στο τραπέζι.*

**ΝΚ3- Ω!**

ΝΑ3- Φτάσαμε στο κομμωτήριο. Ββββ... ββββ... (κάνει τον ήχο από το πιστολάκι και με το άλλο του χέρι φτιάχνει τα μαλλιά της κούκλας του)

**ΝΚ3- (φτιάχνει και αυτή με το χέρι της λίγο τα μαλλιά της κούκλας της) Ευχαριστούμε, μπάι μπάι, φιλάκια! Εμένα με κουρέψανε. Ωραία τα μαλλιά μου;**

ΝΑ3- Τσος... Τσικ, τσικ, τσικ. (κάνει το ψαλίδι) Εντάξει και εμένα.

**ΝΚ3- Ωραία τα μαλλιά μου; Που μου τα έκανε κουρλάκια κάποιος, μια κομμώτρια. Και μου τα έκανε κουρλάκια και μου έπιασε τις κοτσίδες, σαν**

κοτσίδες μου τις έκανε αλλά δεν είναι κοτσίδες και μου έφτιαξε και κοντά μαλλάκια... μακριά μαλλάκια.

ΝΑ3- Πάω στο σπιτάκι μου (ανεβαίνει στο επίπεδο πάνω από τα στεφάνια)

ΝΚ3- Αοιιινγκ! Πουχ! (Ακολουθεί και αυτή και ανεβαίνει πάνω από τα στεφάνια)

(και τα δυο παιδιά κατεβαίνουν πάλι στο επίπεδο του τραπεζιού)

ΝΑ3- Ένα καλάκι και ένα καλά... (τραγουδάει και η κούκλα του χορεύει)

ΝΚ3- Μουτς!

ΝΑ3- Μουα!

(φιλιούνται οι δυο κούκλες)

ΝΑ3- Αρχινάει το γλέντι μας!

ΝΚ3- Εγώ θα τη λέω τη μελισσούλα θα τη λέω θεία μελισσούλα. Χε χε χε! Θεια ε... μελισσούλα! Ε... μελισσούλα! Κάτι θέλω να σου πω.

ΚΒ- Τι θέλετε;

ΝΚ3- Εγώ θέλω να σου πω κάτι.

ΚΒ- Για πες μου.

ΝΚ3- Εγώ με τον άντρα μου θα παντρευτούμε σήμερα.

ΚΒ- Πως τον λένε τον άντρα σου;

ΝΑ3- Κώστα.

ΚΒ- Μμμ... και εσένα πως σε λένε;

ΝΚ3- Ε...

ΝΑ3- Μαρία.

ΝΚ3- Όχι. Ε... Γωγώ!

ΝΑ3- Γωγώ.

ΚΒ- Ωραία. Και τι θα κάνετε ακριβώς;

ΝΚ3- Θα παντρευτούμε σήμερα θα κάνουμε τα τέτοια και θα μας δούνε όλοι. Θα βάλουμε και το νυφικό μας.

ΚΒ- Περιμένω να δω το γάμο σας.

ΝΑ3- Όχι τη νύχτα. Νύχτα, νύχτα!

ΝΚ3- Τη νύχτα θα πάμε στο γάμο.

ΝΑ3- Γεια σας πάω να κοιμηθώ γιατί νυστάζω. (η κούκλα του ξαπλώνει στο τραπέζι)

ΝΚ3- Πάω να κοιμηθώ (σηκώνεται και πάει και αφήνει την κούκλα της στο καλάθι) και μετά θα την ανασηκώσω. Κικιρίκου!

ΝΑ3- (σηκώνεται η κούκλα του) Έγινε νύχτα και σήμερα θα παντρευτώ. Τι κάνετε, καλά; Πάω να βάλω το κοστούμι μου και τη γραβάτα μου και το παντελόνι μου. (σηκώνεται και τοποθετεί την κούκλα του στην άκρη του τραπεζιού κάνοντας πως την ντύνει) ταν ταν ταν! Εντάξει εγώ ντύθηκα κοπέλα!

ΝΚ3- Γωγώ με λένε!

ΝΑ3- Α Γωγώ ντύθηκα.

ΝΚ3- Πάνω βάλω τα αθλητικά μου ρούχα (απομακρύνεται από το σκηνικό και κινείται στην αίθουσα) Τσικ τσικ τα φόρεσα.

ΚΒ- (ΝΚ3) το παιχνίδι γίνεται στο τραπέζι όμως, εκεί παίζετε.

ΝΚ3- (επιστρέφει) τα φόρεσα τα αθλητικά μου ρούχα.

ΝΑ3- Φτάσαμε. Ε! Τώρα θα δούλεψα μπροστά το αμάξι και θα οδήγαγα και εσύ θα ήσουν από πίσω. Τσικ! Ασααν! (κάνει ότι οδηγάει, κινείται με ταχύτητα στο σκηνικό και φρενάρει απότομα) Σήμερα είναι ο γάμος, μετά όμως θα βγούμε.

**ΝΚ3- Πάμε μια βόλτα.**

ΝΑ3- Τώρα βγήκαμε.

**ΝΚ3- Ε μελισσούλα!**

ΝΑ3- Και μετά θα σπάσουν τα μπαλόνια.

**ΝΚ3- Μελισσούλα εσύ γιατί σταμάτησες στο... άσπρο αυτό... που το λένε καλοριφέρ και καίγεσαι;**

*ΚΒ- Κάθομαι εκεί και βλέπω, παρακολουθώ το γάμο σας.*

ΝΑ3- Αρχινάμε! Έλα.

**ΝΚ3- Εσύ γιατί δεν κόβεις ένα λουλουδάκια από κάπου που είναι μακριά, από ένα χωράφι για να μας το φέρεις, ε;**

*ΚΒ- Γιατί τώρα θέλω να δω τη δικιά σας παράσταση, και όταν τελειώσετε θα σας φέρω και λουλουδάκια.*

**ΝΚ3- Αφού τώρα θα κοιμόμαστε και μόλις...**

*ΚΒ- Κοιμούνται δηλαδή οι κούκλες σας; Ήρθε το βράδυ; Τελείωσε το παιχνίδι σας;*

ΝΑ3- Όχι.

*ΚΒ- Ε τότε; Θα κοιμηθούν το βράδυ, αλλά είπαμε ότι πρέπει να περάσουν μια ολόκληρη μέρα μαζί.*

**ΝΚ3- Γεια σου!**

ΝΑ3- Παντρευόμαστε. Μουτς!

**ΝΚ3- Δεν φιλιόμαστε έτσι, εσύ θα κάνεις έτσι (ανοίγει το στόμα της)**

ΝΑ3- (η κούκλα του πλησιάζει την κούκλα της ΝΚ3 και αυτός ανοίγει το στόμα του)

**ΝΚ3- Κάνε έτσι (του δείχνει πως θα ανοίξει το στόμα του) Μουτς! Μουτς! Μουτς! (οι δυο κούκλες φιλιούνται)**

ΝΑ3- Ε! Με πάτησες κάτω, εντάξει, εντάξει!

**ΝΚ3- Τον φίλησα.**

ΝΑ3- Κοίτα τι μου έκανε η (ΝΚ3) η Γωγώ. (στο φιλί του τράβηξε την κούκλα και του την έβγαλε από το χέρι)

**ΝΚ3- (είναι όρθια και οι κούκλα της βρίσκεται στην κορυφή του δοκαριού του σκηνικού) δεν είναι έτσι με την μυτόγκα!**

ΝΑ3- Κυρία θα μου την ξαναβάλεις γιατί μου βγήκε;

*Ε- Δεν μπορείς να τη βάλεις εσύ;*

**ΝΚ3- Όχι πρέπει να πεις στην μελισσούλα για να στη βάλει.**

*Ε- Θες να στην βάλει η μελισσούλα;*

ΝΑ3- Ναι.

## Παράρτημα 3<sup>ο</sup>

Παραθέτουμε παραδειγματικά την πλήρη αποβιντεογραφημένη παρατήρηση δυο Κοριτσιών Προσχολικής Ηλικίας που αποτέλεσαν μέρος του δείγματος της έρευνάς μας στο παιχνίδι με τα ζευγάρια των βιομηχανικών και των χειροποίητων κούκλων.

### Παρατήρηση στην Παιγνιώδη Αλληλεπίδραση των Υποκειμένων του Ίδιου Φίλου ΝΚ3-ΝΚ2 (Νήπιο Κορίτσι 3-Νήπιο Κορίτσι 2)

*Ερευνήτρια - Ε*

*Κούκλα Βοηθός - ΚΒ*

Κορίτσι 1 - ΝΚ2

Κορίτσι 2 - ΝΚ3

**ΝΚ3-** Η κυρία μελισσούλα τώρα θα έρθει.

ΝΚ2- Ναι αλλά η κυρία θα είναι από πίσω ε; Δεν θα φύγει, θα μας λέει ψέματα ότι θα φύγει. Ε;

**ΝΚ3-** (Δεν της απαντά και γυρνάει το κεφάλι της από την άλλη μεριά)

ΝΚ2- Θα είναι από πίσω της...

**ΝΚ3-** Να τη η κυρία μελισσούλα.

*ΚΒ- Γεια σας γλυκά μου!*

ΝΚ2- Γεια σου κυρία μέλισσα!

*ΚΒ- Τι κάνετε σήμερα;*

**ΝΚ3-** Καλά.

*ΚΒ- Ήρθα εδώ πάλι για να σας φέρω τις φίλες μου να παίξετε μαζί τους. Θέλετε;*

ΝΚ2- Ναι.

**ΝΚ3-** Ναι.

*ΚΒ- Θα σας πω ξανά τις οδηγίες του παιχνιδιού που είναι ότι θα διαλέξετε να παίξετε πρώτα ένα καλάθι, όποιο από τα δυο καλάθια θέλετε και θα ξυπνήσετε τις κουκλίτσες που κοιμούνται σε αυτό το καλάθι και θα τις κάνετε να γνωριστούν να περάσουν μια ολόκληρη μέρα μαζί μέχρι που θα σας πω εγώ ότι νύχτωσε και οι κούκλες θα πρέπει να πάνε πάλι στο καλάθι τους να ξανακοιμηθούνε, εντάξει;*

ΝΚ2- Ναι.

**ΝΚ3-** Εντάξει.

*ΚΒ- Λοιπόν πηγαίνετε να κοιτάξετε και τα δυο καλάθια και να μου πείτε ποιο θέλετε πρώτα να διαλέξετε για να παίξετε.*

**ΝΚ3-** Εγώ θέλω αυτό.

ΝΚ2- Αυτό.

(και τα δυο κορίτσια δείχνουν το καλάθι με τις βιομηχανικές κούκλες, η ΝΚ3 προλαβαίνει να πάρει τη βιομηχανική κούκλα θηλυκού φύλου και η ΝΚ2 στη συνέχεια παίρνει την βιομηχανική κούκλα αρσενικού φύλου)



ΝΚ2- Θα ήμουν καλός.

*ΚΒ- Λοιπόν εγώ σας χαιρετάω και σας αφήνω να γνωριστούν οι κούκλες σας. Γεια σας!*

**ΝΚ3- Γεια σου!**

ΝΚ2- Γεια!

**ΝΚ3- Γεια, φιλάκια!**

ΝΚ2- Φιλάκια! Γεια σου!

**ΝΚ3- Εγώ σήμερα μωρό μου θα πάω...**

ΝΚ2- Εγώ είμαι ο άντρας σου.

**ΝΚ3- Οι γυναίκες λένε τους άντρες μωρό μου. Μουτς! Μωρό μου!**

ΝΚ2- Ορίστε;

**ΝΚ3- Σήμερα εγώ θα πάω να ντυθώ να βάλω άλλα ρούχα να πάω στη δουλειά και...** (μιλάει αλλάζοντας τη φωνή της, κάνοντάς την πιο βαριά)

ΝΚ2- Δε μιλάνε έτσι οι γυναίκες.

**ΝΚ3- ...και να πάω μια βόλτα, να πάω πρώτα στη δουλειά και μετά θα πάω μια βολτίτσα και μετά θα ξαναγυρίσω σπίτι.**

ΝΚ2- Εντάξει.

**ΝΚ3- Πάω να της βάλω άλλα ρούχα και παπούτσια (κινεί τα πόδια της κούκλας της κάνοντας ότι περπατάει).**

ΝΚ2- Έφτασε.

**ΝΚ3- Δεν έφτασε, να βγάλει τα ρούχα της. Να οι ποδάρες της. (βγάζει τα παπούτσια της κούκλας)**

ΝΚ2- Ωραία, δεν είναι όμορφη;

**ΝΚ3- Να της βγάλουμε αυτές τις μπότες να της βάλουμε άλλα ρούχα; (βγάζει και το παντελόνι της κούκλας)**

ΝΚ2- Ε!

**ΝΚ3- Τι ε;**

ΝΚ2- Δεν της βγάζουμε το παντελόνι;

**ΝΚ3- Ε ότι θέλουμε κάνουμε μας είπε η κυρία μελισσούλα. Κυρία μελισσούλα!**

*ΚΒ- Ορίστε;*

**ΝΚ3- Να σου πω κάτι;**

*ΚΒ- Πες μου.*

**ΝΚ3- Μια φορά εγώ πήγα στη θάλασσα και κολύπησα όμορφα σαν να είμαι καλό παιδάκι.**

*ΚΒ- Ωραία. Πως τη λένε την κούκλα σου;*

**ΝΚ3- Πως λένε την κούκλα μου; Ε... Θαμπελίνα.**

*ΚΒ- Και εσένα (ΝΚ2);*

ΝΚ2- Εμένα τον λένε... Νίκο!

**ΝΚ3- Εγώ της το είπα κυρία Μελισσούλα!**

(η ΝΚ3 βγάζει τα ρούχα από την κούκλα της)

ΝΚ2- Θα μείνει με την μπλούζα;

**ΝΚ3- Όχι θέλω να σου δείξω κάτι, τα βυζάκια της. Να σου τα δείξω;**

ΝΚ2- Θα την ξεντύσεις;

**ΝΚ3- Να τα βυζάκια της. (προσπαθεί να βγάλει την μπλούζα της κούκλας της και δυσκολεύεται λίγο)**

ΝΚ2- Να το βγάλω εγώ;

ΝΚ3- Όχι μπορώ. (τα καταφέρνει) Πάω να κάνω μπάνιο bye bye!

ΝΚ2- (δεν παίζει την κούκλα αρσενικού φύλου που κρατάει στα χέρια της μόνο κοιτάει την κούκλα θηλυκού φύλου που κρατάει η ΝΚ3) Εδωπέρα θα είναι το μπάνιο (δείχνει το τρίτο στεφάνι του σκηνικού).

ΝΚ3- Όχι εδωπέρα, εμένα χωράει εδωπέρα. (δείχνει το ένα από τα πλαστικά δοκάρια που βρίσκονται στα πλαϊνά του τραπεζιού και στηρίζουν τα στεφάνια) Να το. Κάνει μπάνιο η δικιά μου κούκλα. (αφήνει την κούκλα της εκεί και αυτή κάθεται)

ΝΚ2- Ήρθε η ώρα για να βγει.

ΝΚ3- Α με καίει το νερό! (πιάνει την κούκλα της και την κατεβάζει πάλι στο επίπεδο του τραπεζιού)

ΝΚ2- Θα έλεγε θα είχε ο άντρας στη γυναίκα του να ντυθεί.

ΝΚ3- Να αλλάξουμε κούκλες;

ΝΚ2- Ναι.

ΝΚ3- Έλα.

ΝΚ2- Ευχαριστώ.

ΝΚ3- Δώσε μου το σπαθί. Ω! Πιστόλι!

ΝΚ2- Εγώ της βάζω τα ρούχα της, θα έλεγε θα έκανε μπάνιο πρώτα (ανεβάζει και αυτή την κούκλα της στο πλαστικό δοκάρι και στη συνέχεια την κατεβάζει και αρχίζει να την ντύνει)

ΝΚ3- Να σου πετάξω ένα όπλο; Περίμενε να πετάξω ένα όπλο (σηκώνεται από το τραπέζι στοχεύει και πετάει ένα από τα βέλη της κούκλας δράσης, πηγαίνει το μαζεύει και επιστρέφει στη θέση της).

ΚΒ- Γλυκιά μου (ΝΚ3) όμως είπαμε ότι στο τραπέζι είναι το παιχνίδι σας.

ΝΚ3- Μου φύγανε και τα τρία, η πιστόλα, το σπαθί και το βέλος. Εγώ έχω το αγόρι και εσύ έχεις το κορίτσι τώρα.

ΝΚ2- (προσπαθεί να φορέσει στην κούκλα της τα ρούχα της)

ΝΚ3- (αλλάζει τη φωνή της κάνοντάς την πιο βαριά και βγάζει διάφορα άγρια επιφωνήματα)

(τα δυο κορίτσια γελούν)

ΝΚ2- Θα βάλει τα μποτίνια της.

ΝΚ3- Ποια;

ΝΚ2- Έτοιμη είναι η δικιά μου κούκλα και θα βάλει τα μποτίνια της τώρα για να πάει στον Άγιο.

ΝΚ3- Στο Ηράκλειο.

ΝΚ2- Θα πάει μια βόλτα, θα πάει πρώτα στη δουλειά της και μετά θα δούμε που αλλού.

ΝΚ3- Μουτς! Ξιλάκια!

ΝΚ2- Θα λέγε θα την αγαπούσες την γυναίκα σου και δεν θα της έκανες τον κακό.

ΝΚ3- Θα σκότωσα την κούκλα;

ΝΚ2- Όχι.

ΝΚ3- Λέει θα την σκότωσα. Ε, γιατί; Και θα μου έπιανες και αυτό. (δείχνει το βέλος του)

ΝΚ2- (κινεί την κούκλα της προς το παγκάκι για να αποφύγει το βέλος)

**NK3-** Ε! Πάνω στο τραπέζι όχι στο παγκάκι (πετάει το βέλος και αυτό πέφτει στο πάτωμα) Ω! Πιάσ' το μου.

**NK2-** (ψάχνει το βέλος στο πάτωμα) Που πήγε;

**NK3-** Να το από κάτω από εκεί.

**NK2-** (φέρει το βέλος)

**NK3-** (παίρνει το βέλος και το τοποθετεί πάλι στο όπλο της κούκλας) Να τώρα να σκοτώσω το χέρι μου;

**NK2-** Θα λέγε ότι τώρα οι κούκλες σιγά σιγά τη φίλαγε ο άντρας της, θα ήταν πολύ όμορφη.

**NK3-** Α! (ασχολείται με το όπλο της κούκλας της κάνοντας ότι πυροβολάει την ίδια την NK3)

**NK2-** Κυρία μέλισσα δεν έχεις ρωτήσει όπως πως τις λένε τις κούκλες μας.

**NK3-** (μιλάει με βαριά και άγρια φωνή μια ξένη γλώσσα που έχει δημιουργήσει η ίδια)

*KB-* Πως λένε τις κούκλες σας;

**NK2-** Εμένα τη λένε Ηλιάνα.

**NK3-** Εμένα τον λένε κύριο Μπάι-μπάι-μπάι. Α! Όχι τον λένε κύριο Πιστολά, γιατί έχει πιστόλια, πιστόλα και σπαθί. Πούφ! (κάνει το ήχο του πυροβολισμού και η κούκλα της πέφτει στο πάτωμα, δηλαδή στο επίπεδο το τραπέζιού) Τον σκοτώσανε!

**NK2-** Να παίξουμε μια ιστορία τώρα;

**NK3-** Ναι.

**NK2-** Λοιπόν, θα με αγαπούσες όμως.

**NK3-** Σε αγαπάω μωρό μου! Μουτς!

**NK2-** Όχι εγώ θα τον έλεγα τον άντρα μωρό μου. Γεια σου μωρό μου!

**NK3-** Θα το πετάξω στην κυρία μέλισσα να τη σκοτώσω. (αναφέρεται στο βέλος που έχει η κούκλα στον εξοπλισμό της) Να το πετάξω.

**NK2-** Γεια σου μωρό μου! (κούκλα της πλησιάζει και ακουμπάει το χέρι της κούκλας της NK3)

**NK3-** Α βοήθεια!

**NK2-** Μην ανησυχείς είμαι εγώ η γυναίκα σου!

**NK3-** (η κούκλα της πετάει το βέλος στην κούκλα της NK2) Λέει θα πέθανε και θα έκανε έτσι, θα ξάπλωνε πίσω.

**NK2-** (η κούκλα της ξαπλώνει στο επίπεδο του τραπέζιού) Θα 'λεγε θα τη φίλησε, δεν θα το έκανε επίτηδες.

**NK3-** Ε... δεν ήξερα ποιος ήταν και φοβήθηκα.

**NK2-** Θα 'λεγε σιγά σιγά θα ζωντάνευε. (η κούκλα της σηκώνεται ξανά όρθια) Είμαι εγώ μη με σκοτώσεις, είμαι η γυναίκα σου.

**NK3-** Κυρία μελισσόουλα, που είναι το άλλο σπαθί του;

*KB-* Δεν ξέρω.

**NK3-** Το φύλαξες ε;

*KB-* Ίσως είναι κάπου εκείπέρα και πρέπει να ψάξεις καλύτερα.

**NK2-** Να το! Μάλλον αυτό είναι.

**NK3-** Αυτό είναι σπαθί; Ένα τέτοιο μεγάλο πορτοκαλί. Πούντο;

**NK2-** Να το. (δείχνει τον εξοπλισμό που έχει πάνω της η κούκλα της NK3)

**NK3- Αυτό είναι πιστόλι και αυτό είναι και σπαθί.**

NK2- (επιστρέφει στην κούκλα της) Μα τι θα κάνω τώρα, Θα μου μιλήσει επιτέλους;

**NK3- Μα κρυώνει έξω βάλε το μπουφάν. (αναφέρεται στην κούκλα που κρατάει η NK2)**

NK2- Στο σπίτι είναι μέσα.

**NK3- Κρέμασέ το έπαέ (εκεί) πάνω. (τοποθετεί το μπουφάν της κούκλας ανάμεσα από δυο στεφάνια του σκηνικού.**

NK2- Περιμένε η κούκλα θα το κρεμάσει όχι ο άντρας! (παίρνει το μπουφάν από εκεί που το έχει τοποθετήσει η κούκλα της NK3 και το τοποθετεί στο άλλο χώρισμα που κάνουν τα στεφάνια του σκηνικού)

**NK3- (Κάνει πάλι ήχους με βαριά και άγρια φωνή)**

NK2- Γεια σου άντρα μου, μη μου μιλάς έτσι εγώ είμαι.

**NK3- (κάνει ξανά αυτή τη φωνή και η κούκλα πέφτει στο επίπεδο του τραπεζιού)**

NK2- (πάει να πιάσει την κούκλα της NK3 που έπεσε)

**NK3- Μη! Θα κρεμαστεί ανάποδα (τοποθετεί την κούκλα της ανάποδα από το στεφάνι, όπως έκανε και ο NA3 στο παιχνίδι τους με αυτή την κούκλα)**

NK2- Ποιος σε κρέμασε αγάπη μου; (τον πλησιάζει και τον ακουμπάει με την κούκλα της)

**NK3- Ξανά κούνα τον.**

NK2- (τον ακουμπάει ξανά και η κούκλα της NK3 που κρεμόταν πέφτει)  
(τα δυο κορίτσια γελούν)

NK2- Μα ποιος σε έχει κρεμάσει αγάπη μου;

**NK3- (η κούκλα της σηκώνεται όρθια) Με κρέμασε κάποιος άνθρωπος.**

NK2- Μην ανησυχείς αγάπη μου μπορώ να σε κάνω καλά.

**NK3- Άμα μου το βάλει στο μάτι θα πεθάνει.**

NK2- Μην ανησυχείς αγάπη μου εγώ θα σε σώσω. Το ξέρεις; (η κούκλα της ακουμπάει στο πρόσωπο και χαϊδεύει τρυφερά την κούκλα της NK3)

**NK3- Ναι.**

NK2- Ποιος άνθρωπος σε σκότωσε;

**NK3- Ο Αρτσάσπερκ.**

NK2- Ο Αρτσάκιπερκ;

**NK3- Ναι.**

NK2- Περιμένε να πάω να τον βρω, αλλά μπορείς να έρθεις και εσύ μαζί μου γιατί φοβάμαι μην με σκοτώσει;

**NK3- Είναι πάρα πολύ κακός μωρό μου και δεν μπορώ να έρθω, θα πάω και εγώ από την μπροστινή πόρτα να... και εγώ έρχομαι μαζί σου έλα πάμε. (περνάει το στεφάνι και οι κούκλα βρίσκεται στο μπροστινό μέρος του τραπεζιού)**

NK2- Γεια σου! (περνάει και αυτή το διπλανό στεφάνι)

**NK3- Άου, άου, άου, άου! Λέει θα έπεσε κάτω από εκεί πέρα θα έπεσε κάτω.**

NK2- Μα τι έπαθε τώρα;

**NK3- Λέει θα κατεβείς να έρθεις εδωπέρα και με έσωσες.**

NK2- (πλησιάζει περνώντας από το μεσαίο στεφάνι)

**NK3- Εδωπέρα έλα. (της δείχνει το ακριανό στεφάνι)**

NK2- (σηκώνεται και πλησιάζει)

**NK3- Αν θες κάτσε και εσύ εδωπέρα.**

(τα δυο κορίτσια βρίσκονται τώρα στο παγκάκι που βρίσκεται μπροστά από το τραπέζι, παραμερίζοντας λίγο τα καλάθια που ήταν τοποθετημένες οι κούκλες)

NK2- Όχι εγώ θα κάτσω στη θέση μου (επιστρέφει στο αρχικό παγκάκι). Αγάπη μου είσαι καλά;

**NK3- Άου χτύπησα το πόδι μου.**

NK2- Έλα εδώ.

**NK3- Θα μου φέρεις ένα Hansaplast;**

NK2- Περίμενε να σου φέρω μια κρέμα.

**NK3- Περιμένω. Όχι Hansaplast!**

NK2- Και κρέμα θα σου βάλω και Hansaplast.

**NK3- Στο πόδι, στο πόδι.**

NK2- Στο πόδι; (η κούκλα της τρίβει με το χέρι της το πόδι της κούκλας που κρατάει η NK3) Είσαι εντάξει;

**NK3- Εντάξει.**

NK2- Πονάς ακόμα;

**NK3- Δεν μπορώ να περπατάαα... (η κούκλα της πέφτει ξανά στο επίπεδο του τραπεζιού) Το πιστόλι μου.**

NK2- Θες να μου δώσεις εμένα τα βέλη σου για να πυροβολήσω κάποιον κακό;

**NK3- Μα αφού δεν έχει αυτό (NK3), με αυτό το πυροβολάω (δείχνει το όπλο που πετάει η κούκλα της τα βέλη).**

NK2- Με ποιο;

**NK3- Με αυτό, εσύ δεν έχεις τέτοιο στην κοπέλα και αυτό σκοτώνει κάποιους ανθρώπους κακούς. (πετάει ξανά το βέλος και τρέχει πέρα από το τραπέζι να το πιάσει)**

NK2- Μα αγάπη μου μη! Έλα εδώ.

**NK3- Σκότωσα έναν άνθρωπο αγάπη μου. Τον σκέπασα γιατί είναι κάτω ο άνθρωπος. Α βοήθεια!**

NK2- Τι; Ας τα παπούτσια σου σε βοηθάνε, έλα!

**NK3- Όπα!**

NK2- Είσαι εντάξει;

**NK3- Εντάξει.**

NK2- Τώρα να πάρουμε τις άλλες κούκλες. (σηκώνεται και πλησιάζει το καλάθι με τις χειροποίητες κούκλες κουκλοθέατρου)

**NK3- Περίμενε δεν είναι νύχτα, όταν μας πει η κυρία μελισσούλα θα τις κοιμίσουμε.**

*KB- Καθίστε στο τραπέζι να σας ρωτήσω κάτι. Τελείωσε η ιστορία σας;*

NK2- Όχι.

**NK3- Αφού μιλάμε, μιλάμε εμείς δεν κάνουμε τίποτα άλλο εμείς.**

*KB- Ωραία μπορείτε να τελειώσουν την μέρα τους οι κούκλες και εγώ θα σας πω πότε θα βραδιάσει. Συνεχίστε να περνάτε όμορφα.*

NK2- Καλά.

**NK3- (μιλάει ξανά με άγρια και δυνατή φωνή προσποιούμενη μια ξένη γλώσσα)**

NK2- Μα μη αγάπη μου μη, πρέπει να σκοτώσεις κάποιον κακό όχι εμένα.

**NK3- Θα σκοτώσω κάποιον κακό που είναι... Ποιον κακό; Ποιον θέλεις;**

**NK2- Κοίτα αυτόν! (δείχνει στο χώρο)**

**NK3- Το ψάρι; Να το σκοτώσω να το ανοίξω; (βλέπει ένα από τα υλικά που βρίσκονται στο χώρο)**

**NK2- Ναι.**

**NK3- Το ψάρι. Να το πετάξω ψηλά; (αναφέρεται στο βέλος)**

**NK2- Μπράβο αγάπη μου μπράβο μπράβο! Λέει θα πάτησα και εγώ αυτό... (δείχνει τη βάση από το στεφάνι)**

**NK3- Ένας σκύλος ήταν εκεί πάνω και τον σκότωσα.**

**NK2- Άου άουτς! (η κούκλα της πέφτει το επίπεδο του τραπεζιού) Και θα πέθανε θα έλεγε και θα ήρθε για να τη φιλήσει, επειδή θα την αγαπούσε και δεν θα άντεχε άλλο να την βλέπει πεθαμένη. Έλα δεν θα πάει για να την φιλήσει;**

**NK3- (ασχολείται με τον εξοπλισμό που φοράει η κούκλα της) Περίμενε να φυλάξω το πιστόλι μου.**  
(η κούκλα αρσενικού φύλου που κρατάει η NK3 σκύβει και φιλάει την κούκλα θηλυκού φύλου που κρατάει η NK2 και αυτή αμέσως σηκώνεται όρθια)

**NK2- Μα τι έγινε;**

**NK3- Κάποιος σε σκότωσε μωρό μου και εγώ σε φίλησα. Τέρας!**

**NK2- Έλα αγάπη μου!**

**NK3- Από πίσω σου! Ξύγε να τον σκοτώσω.**

**NK2- (η κούκλα της πηγαίνει στην άκρη)**

**NK3- (η κούκλα της πετάει ένα βέλος) Το σκότωσα.**

**NK2- Κάνει πολύ κρύο να βάλω το σκάκι (το παίρνει από εκεί που το είχε κρεμάσει και το φοράει στην κούκλα της)**

**NK3- Πάω έξω στην αυλή να σκοτώσω μερικά ζώα, κάποια ζώα κακά. Bye bye φιλάκια!**

*KB- Γλυκά μου παιδιά το βράδυ έφτασε, οι κούκλες σας πρέπει να ξεκουραστούν.*  
(τρέχουν και αφήνουν τις βιομηχανικές κούκλες στο καλάθι τους)

**NK2- Εσύ θα πάρεις τώρα το κορίτσι και μετά θα ανταλλάξουμε. Και μετά θα πάρω εγώ το κορίτσι. Λέει θα σου έφτιαχνα τα μαλλιά και εσύ το ίδιο θα μου τα έφτιαχνες. (στην προσπάθειά της να βάλει την κούκλα στο χέρι της χτυπάει το κεφάλι της κούκλας στο τραπέζι)**

**NK3- Αν το τρακάρεις εκεί θα σπάσει. Λα! Λα! Λα! (κάνει ότι η κούκλα της τραγουδάει) Ε μου μπήκε στο στόμα! (αναφέρεται στα μαλλιά της χειροποίητης κούκλας θηλυκού φύλου που έχει τοποθετήσει στο χέρι της)**

**NK2- Γεια σου γυναίκα μου! (έχει την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου τοποθετήσει στο χέρι της)**

**NK3- Ε! Ξεύγω απ' το παιχνίδι σου! Η μυτόγκα μου μπήκε εδώ μέσα.**

*KB- Γλυκά μου παιδιά μην ξεχνάτε ότι οι κούκλες μόλις ξύπνησαν και δεν γνωρίζονται, πρέπει να γνωριστούν και να περάσουν μια μέρα μαζί.*

**NK3- Εμένα με λένε Κατερίνα, εσένα πως σε λένε;**

**NK2- Εμένα με λένε...**

*KB- Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να παίξετε στο σκηνικό μας.*

**NK2- Εμένα με λένε Ντομινίκ.**

**NK3- Ντομινίκ; Πολύ ωραία!**

ΝΚ2- Αγάπη μου έλα εδώ.

**ΝΚ3- Πάω μια βολτίτσα.**

ΝΚ2- Θα έρθω και εγώ μαζί σου, να σε προσέχω από τους κακούς.

*ΚΒ- Γλυκά μου παιδιά παίζετε στο τραπέζι.*

(η ΝΚ3 πηγαίνει με την κούκλα της στο καλάθι με τις βιομηχανικές κούκλες)

*ΚΒ- (ΝΚ3) οι κούκλες αυτές κοιμούνται. Στο τραπέζι εκειπέρα παίζετε. Περιμένω να δω τι θα κάνουν οι κούκλες σας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σκηνικό αυτό.*

ΝΚ2- (μιλάει λίγο ψιθυριστά με την κούκλα της και έπειτα απευθύνεται στην κούκλα της ΝΚ3) Γεια σου γυναίκα μου!

**ΝΚ3- Πάω να κοιμηθώ λιγάκι και μετά θα ξαναξυπνήσω (βγάζει την κούκλα από το χέρι της σηκώνεται πηγαίνει στο μπροστινό μέρος του σκηνικού και την τοποθετεί στο καλάθι όπου ήταν αρχικά) Κοιμήθηκε και ξαναξύπνησε.**

*ΚΒ- (ΝΚ3) δεν ήρθε ακόμα το βράδυ έχουμε μέρα και οι κούκλες σας πρέπει να γνωριστούν και να περάσουν καλά. Να περάσουν μια όμορφη μέρα μαζί.*

ΝΚ2- Γυναίκα μου έλα εδώ, δεν πρέπει να πας στα τέρατα.

**ΝΚ3- (τοποθετεί ξανά την κούκλα στο χέρι της) Δεν θα πάω στα τέρατα μωρό μου, θα πάω στα σκυλάκια να τα ταΐσω (σηκώνετε και πηγαίνει ξανά στο μπροστινό μέρος του σκηνικού και αμέσως επιστρέφει στη θέση της κοιτώντας την κυρία μελισσούλα) Τι;**

*ΚΒ- Μην ξεχνάτε ότι εκεί που παίζουμε είναι το τραπέζι, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα στεφάνια για να τα κάνετε δωμάτια, πόρτες, παράθυρα, ότι θέλετε. Αλλά θα παίζετε στο τραπέζι εντάξει;*

ΝΚ2- Ναι.

**ΝΚ3- Α θέλω να κοιμηθώ.**

ΝΚ2- Εγώ θα κοιμάμαι έτσι.

**ΝΚ3- Εγώ θα κοιμάμαι έτσι.**

ΝΚ2- Εγώ θα κοιμάμαι... (ψάχνει να βρει άλλη στάση) έτσι.

**ΝΚ3- Εγώ θα τα κάνω έτσι τα κοτσίδα της (γυρνάει την κούκλα της ανάποδα και την βάζει να κρέμεται από ένα στεφάνι)**

ΝΚ2- Μάλλον ήρθε η ώρα για να...

**ΝΚ3- Ξυπνήσουμε. Τι κάνετε καλά μου;**

ΝΚ2- Γυναίκα μου έλα εδώ για να σε φιλήσω. Έλεγε θα έχεις πεθάνει (η κούκλα της σκύβει και φιλάει την κούκλα της ΝΚ3). Έλα εδώ, σε σκότωσε κάποιος κακός και εγώ σε φίλησα αγάπη μου. Θα είναι η ώρα του γάμου.

**ΝΚ3- Ραμ τα ραμ, ραμ τα ραμ!**

ΝΚ2- Λα, λα, λα!

(τα δυο κορίτσια τραγουδούν και οι κούκλες τους χορεύουν)

**ΝΚ3- Κυρία μελισσούλα μου! Κυρία μελισσούλα!**

*ΚΒ- Ορίστε;*

ΝΚ2- Γιατί έχεις βγάλει τα παπούτσια σου;

**ΝΚ3- Κυρία μελισσούλα γιατί έβγαλες τα παπουτσάκια σου;**

*ΚΒ- Ποια παπούτσια, βλέπετε παπούτσια; Α... είχα κουραστεί γι' αυτό.*

ΝΚ2- Ε ωραία γιατί δεν βλέπεις λίγο από κάτω σου για να κοιτάξεις λίγο τον εαυτό σου;

**ΝΚ3- Για κοίτα κάτω. Τα είδες;**

*ΚΒ- Μ... πως λέγεστε τελικά;*

**ΝΚ3- Εμένα με λένε Κατερίνα.**

**ΝΚ2- Εμένα με λένε Ντομινίκ.**

*ΚΒ- Και τι είστε αδέρφια;*

**ΝΚ2- Όχι, αυτή είναι η γυναίκα μου και εγώ είμαι ο άντρας της.**

**ΝΚ3- (Παίρνει από τα χέρια της ΝΚ2 την χειροποίητη κούκλα αρσενικού φύλου και της δίνει την χειροποίητη κούκλα θηλυκού φύλου) Ανταλλάζουμε κούκλες.**

**ΝΚ2- Α! (δέχεται την ανταλλαγή) Τώρα ανταλλάζουμε κούκλες.**

**ΝΚ3- Ντομινίκ με λένε.**

**ΝΚ2- Εμένα με λένε Ηλιάνα.**

**ΝΚ3- Ε... να έρθω λίγο εκεί κοντά να σου δείξω κάτι;**

*ΚΒ- Τι θες;*

**ΝΚ3- Θέλω να σου δείξω κάτι. Αυτό εδωπέρα τι γίνεται; (Δείχνει ένα κρίκο στο ύφασμα της κούκλας της)**

*ΚΒ- Τίποτα. Θα νυχτώσει και δεν θα προλάβετε να παίξετε με τις κούκλες σας.*

**ΝΚ3- Και θα πάμε άλλη μέρα;**

*ΚΒ- Και οι κούκλες σας θα πρέπει να κοιμηθούνε ξανά.*

**ΝΚ3- Και μετά να ξαναπάρουμε τις άλλες ε;**

*ΚΒ- Όχι οι άλλες κοιμούνται. Τελείωσε με τις άλλες παίξατε, τώρα είναι ώρα να παίξετε μ' αυτές.*

**ΝΚ2- Ωχ άντρα μου!**

**ΝΚ3- Μωρό μου!**

**ΝΚ2- Ήρθε η ώρα του γάμου.**

**ΝΚ3- Εγώ θα κρεμαστώ να κοιμηθώ.**

**ΝΚ2- Κατέβα κάτω θα πέσεις!**

**ΝΚ3- Δεν πέφτω κρατάγομαι.**

**ΝΚ2- Τι θα κάνω είναι πολύ καλός. Έλα εδώ ήρθε η ώρα του γάμου.**

**ΝΚ3- Δεν μπορώ κοιμάμαι.**

**ΝΚ2- Και τι θα κάνουμε; Οι καλεσμένοι θα περιμένουν;**

**ΝΚ3- Μουτς! (τη φιλάει)**

**ΝΚ2- Πάρε με αγκαλιά. Πρέπει να κάνουμε...**

**ΝΚ3- Πάμε να τις κοιμηθούμε είναι νύχτα. (βγάζει την κούκλα από το χέρι της)**

*ΚΒ- Δεν νύχτωσε ακόμα (ΝΚ3) εκτός και αν κουράστηκες και δεν θες να παίξεις άλλο.*

**ΝΚ3- Ναι κουράστηκε η κούκλα μου, θα κοιμηθεί λιγάκι εδώ πάνω (τοποθετεί την κούκλα της πάνω σε ένα στεφάνι).**

**ΝΚ2- Εμένα δεν κουράστηκα ακόμη η κούκλα μου είναι ακόμα έξω στην επιφάνεια για να γνωρίσει... Θα έλεγε θα είχα βρει κάποιο κακό...**

**ΝΚ3- Εγώ θα έβαλα την περούκα του εδωπέρα. (κρατάει την κούκλα της από το λαιμό)**

**ΝΚ2- Θα έλεγε εγώ θα είχα δει ένα κακό και θα τρόμαξα και θα φώναζα και εσύ θα με άκουσες και θα ήρθες να τον σκοτώσεις. Βοήθεια! Βοήθεια!**

**ΝΚ3- Σσςς... σσςς... Τον σκότωσα. Έλα μωρό μου εδώ μην ξαναφύγεις μην ξαναπάς από εκεί πέρα. Τώρα πάω να κοιμηθώ.**

**ΝΚ2- Και εγώ πάω να κοιμηθώ.**



**ΝΚ3- Πάνω είναι το κρεβάτι της; Τώρα ανταλλάζουμε πάλι κούκλες.**  
**ΝΚ2- Ε όχι δεν ανταλλάζουμε, δεν έχουμε κάνει την ιστορία και καταρχήν...**  
**ΝΚ3- Νταν! Τι κάνετε;**  
**ΝΚ2- Θα πάω μια βόλτα άντρα μου, εντάξει; Θες να έρθεις και εσύ μαζί μου άντρα μου;**  
**ΝΚ3- Κυρία μελισσούλα!**  
*ΚΒ- Νομίζω ότι σου μιλάει η κούκλα που είναι δίπλα σου. Γιατί δεν της δίνεις σημασία;*  
**ΝΚ3- Τι θέλεις; Περίμενε να βάλω την κούκλα μου. (από όταν πήγε για ύπνο πρώτη φορά η κούκλα της την είχε βγάλει από το χέρι της και τώρα την ξαναβάζει)**  
**ΝΚ2- Θέλω να σου πω κάτι.**  
**ΝΚ3- Πες μου.**  
**ΝΚ2- Μήπως μπορείς να έρθεις μαζί μου και να πάμε μια βόλτα έξω;**  
**ΝΚ3- Γιατί έχει κλέφτες;**  
**ΝΚ2- Ναι.**  
**ΝΚ3- Α είναι νύχτα λιγάκι. Κοιμήσου λίγο να πάμε στο χορό. (κάνει ότι η κούκλα της κοιμάται πάνω στο στεφάνι) Κοίτα! Πάμε στο χορό!**  
**ΝΚ2- Για να με δεις να χορέψω;**  
**ΝΚ3- Ναι να χορέψουμε μαζί, πάμε! (σηκώνεται και κάνει την κούκλα της να χορέψει) Ω! Κάτι βρήκα! Βάλτο στο άλλο χέρι.**  
**ΝΚ2- Ποιο;**  
**ΝΚ3- Την κούκλα, εδωπέρα.**  
**ΝΚ2- Καλά. Περίμενε να το βγάλω (βγάζει την κούκλα από το δεξί της χέρι και την τοποθετεί στο αριστερό)**  
**ΝΚ3- Έλα! Τελειώνει κουκλίτσα!**  
**ΝΚ2- Τελείωσα.**  
**ΝΚ3- Έλα εδώ κοντά. Έτσι το κάνουν, άνοιξε το χέρι σου.**  
**ΝΚ2- Περίμενε γιατί εδώ μου έφυγε. Ορίστε!**  
**ΝΚ3- Έτσι ανοιχτό! Εϊ χοπ χοπ! Έλα έτσι το κεφάλι σου. Εϊ όπα όπα όπα ε! Όπα όπα όπα ε! Όπα ε! (οι κούκλες χορεύουν αγκαλιά) Πάω μια βόλτα!**  
**ΝΚ2- Λέει η κούκλα μου δεν θα της άρεσε και θα πήγε μαζί με τον άντρα, θα τον είχε ερωτευτεί.**  
**ΝΚ3- Λέει η κυρία μελισσούλα θα ήταν νύχτα.**  
*ΚΒ- Όταν θα νυχτώσει θα αφήσετε τις κούκλες σαν να κοιμηθούν και το παιχνίδι θα τελειώσει, οπότε μέχρι να σας πω εγώ τότε νυχτώνει καλό θα είναι να παίξετε.*  
**ΝΚ3- Που να πάμε να παίξουμε;**  
*ΚΒ- Εκεί στο σκηνικό πάνω στο τραπέζι.*  
**ΝΚ3- Αφού παίξαμε.**  
**ΝΚ2- Δεν έχουμε ακόμα.**  
*ΚΒ- Κουράστηκες (ΝΚ3); Μήπως δεν θες να παίξεις άλλο, κουράστηκες;*  
**ΝΚ3- Όχι.**  
*ΚΒ- Α ωραία, συνεχίστε τότε την ιστορία σας.*  
**ΝΚ3- Τι κάνετε; Μου έφυγε η μανίκα. Τι κάνετε;**  
**ΝΚ2- Άντρα μου μήπως μπορείς να μιλάς λίγο πιο ωραία;**

**NK3- Τι κάνετε; Έχω λόξιγκα γι' αυτό. Τι κάνετε;**

NK2- Καλά κάνουμε. Πολύ καλά είμαστε. Μα δεν πρέπει να χτυπάς το πρόσωπό σου...

**NK3- Η μύτη μου έσπασε!**

NK2- Μα δεν πρέπει να χτυπάς το πρόσωπό σου κάτω, να τι έπαθες. Δεν πρέπει να το χτυπάς κάτω, πρέπει να κάνεις έτσι όχι έτσι (δείχνει την κίνηση που πρέπει να κάνει για να ξαπλώσει χωρίς να χτυπήσει με την δικιά της κούκλα).

**NK3- Πάει να κοιμηθεί. Χχχχ... ψψψς... (ξαπλώνει την κούκλα της ανάμεσα στα δυο στεφάνια και κάνει ότι κοιμάται)**

NK2- Ξύπνα έλα! Μπορείς να σηκωθείς καλέ μου γιατί έχει έρθει η ώρα του γάμου; Ε καλέ μου; Η γυναίκα σου είμαι. Η γυναίκα σου είμαι καλέ μου. Έλα καλέ μου! Σ' αγαπάω πολύ έλα.

**NK3- Δεν μπορεί έχει πυρετό.**

NK2- Ωραία και ποιο θα παντρευτώ;

**NK3- Εμένα.**

NK2- Α ήρθε η ώρα του γάμου παντρεύομαι! Κάποιον άλλον εσύ δεν θέλεις. Λα λα λα

**NK3- (Η κούκλα της σηκώνεται και πλησιάζει την κούκλα της NK2, την αγκαλιάζει και χορεύουν μαζί) Λα λα λα! Ξέρεις ποια είναι η δικιά σου κούκλα και ποια είναι η δικιά μου κούκλα;**

NK2- Ναι.

**NK3- Ποια; Εσύ τι φοράς; Εγώ φοράω αυτή (δείχνει την κούκλα Θηλυκού φύλου)**

NK2- Όχι (τραβάει το χέρι της και φανερώνεται ποια κούκλα έχει κάθε μια)

**NK3- (κρύβει το χέρι με την κούκλα της κάτω από τραπέζι) Τώρα ποια φοράω; Το κορίτσι φοράω! Άντε πλάκα κάνω. Αγόρι και κορίτσι είναι. Περίμενε να βάλω την μπέρτα του.**

NK2- Την μπέρτα σου πρέπει να την προσέχεις γιατί είναι ολοκαίνουρια, δεν πρέπει να τη λερώνεις για να σου παίρνω άλλη κι άλλη. Λέει θα την είχες λερώσει και θα...

**NK3- Λέει θα πήγαινα να κοιμηθώ. Γεια σου!**

NK2- Λέει θα την είχε λερώσει και θα μου την έκρυβε, θα μου έλεγε ψέματα ότι θα πόναγε.

**NK3- Βοήθεια! Βοήθειαααααααα!**

NK2- Μήπως πονάς;

**NK3- Ναι.**

NK2- Που πονάς;

**NK3- Στον κώλο.**

NK2- Γύρνα λίγο να σε δω. Εκεί είναι ο κώλος σου;

**NK3- (γελάει)**

NK2- Δεν γελάμε!

**NK3- Εδώπέρα είναι ο κώλος μου.**

NK2- (σκύβει από πάνω και κάνει ότι τον γιατρεύει) Εντάξει;

**NK3- Πονάω πολύ. Και στο πουλί πονάω.**

NK2- Μήπως θέλεις να σου βάλω λίγο χανσαπλάστ επειδή μου φαίνεται ότι θα βγάλει αίμα σε λίγο.

**NK3- Μπορείς να μου κάνεις και στο πουλί;**

**ΝΚ2-** Μπορώ. (κατεβάζει την κούκλα της από το επίπεδο του τραπεζιού) Λέει θα την είχανε βάλει φυλακή και θα φώναζε βοήθεια. Βοήθεια!

**ΝΚ3-** Τσκ! Σε ξεκλειδώσα.

**ΝΚ2-** Μα δεν μπορεί να βγει εκεί κάτω είναι η φυλακή όχι εδώ πάνω.

**ΝΚ3-** Τσκ! Τσκ! (ξανακάνει προσπάθεια να την βγάλει) έλα!

**ΝΚ2-** Δεν έχεις τα κλειδιά. Ο φύλακας το έχει άρα δεν μπορείς να ξεκλειδώσεις.

**ΝΚ3-** Έλα τους πήρα, εδώ τα έχω τα κλειδιά! Τσικ τσικ!

**ΝΚ2-** Α βγήκα στην επιφάνεια! (ανεβαίνει τώρα στο επίπεδο πάνω από το τραπέζι σαν να κινείται στο αέρα) Θα ήμασταν γοργόνες θα έλεγε όχι άνθρωποι.

**ΝΚ3-** Μπλουπ! Μπλουπ! Μπλουπ!

(οι κούκλες των δυο κοριτσιών τώρα κινούνται σαν να κολυμπούν στο επίπεδο πάνω από το τραπέζι)

**ΝΚ2-** Άντρα μου να πάμε να βγούμε λίγο στην επιφάνεια;

**ΝΚ3-** Όχι θέλω να κοιμηθώ.

**ΝΚ2-** Καλά κοιμήσου, εγώ όμως θα πάω στην επιφάνεια.

**ΝΚ3-** Και θα παντρευτείς άλλο;

**ΝΚ2-** Ε αφού δεν έρχεσαι.

**ΝΚ3-** Άμα παντρευτείς άλλο μ' αυτόν θα κοιμηθείς;

**ΝΚ2-** Ναι.

**ΝΚ3-** Να πας. Εγώ θέλω να κοιμηθώ μόνος μου και θα παντρευτώ άλλη γυναίκα.

**ΝΚ2-** Ποια γυναίκα θα παντρευτείς;

**ΝΚ3-** Δεν σου λέω.

**ΝΚ2-** Εγώ είμαι πιο όμορφη.

**ΝΚ3-** Ε θα παντρευτώ μια ίδια όπως εσένα αλλά δεν έχει πορτοκαλί μαλλιά, έχει κίτρινα μαλλιά.

**ΝΚ2-** Ωραία και εγώ δεν θα σε καλέσω στο γάμο μου.

**ΝΚ3-** Ναι όμως εγώ θα έρθω γιατί ξέρω πότε είναι ο γάμος σου.

*ΚΒ-* Γλυκά μου παιδιά πρέπει να τελειώσετε την ιστορία σας γιατί έρχεται το βράδυ.

**ΝΚ3-** Ήρθε τώρα;

*ΚΒ-* Ναι, αποχαιρετιστείτε.

**ΝΚ3-** Γεια!

**ΝΚ2-** Γεια σου! Σε λίγο λέει θα παντρευτήκες άλλη.

**ΝΚ3-** Βαλτή έτσι. (στο καλάθι)

**ΝΚ2-** Έτσι, περίμενε.

**ΝΚ3-** Έτσι βάλ' τις.