

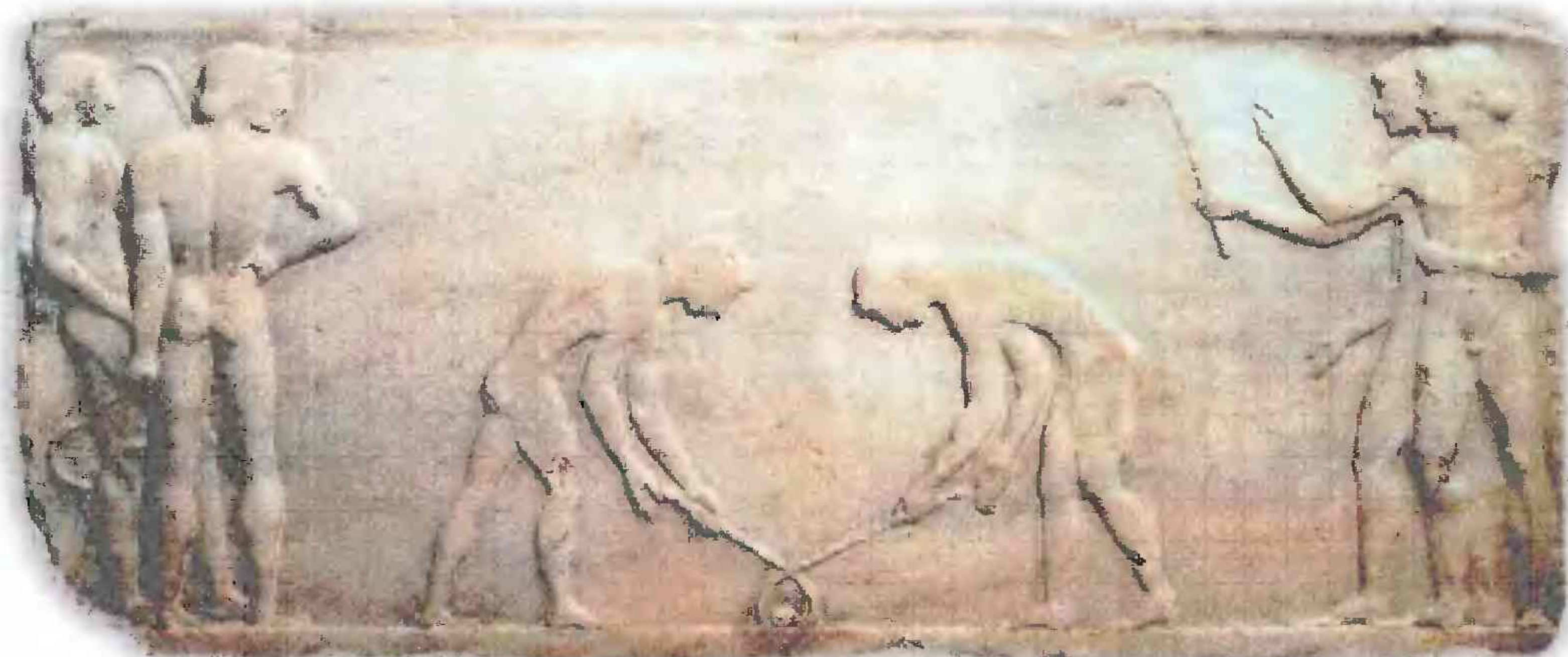
«Τα παιδιά παίζει» στους αιώνες

Του ΒΑΓΓΕΛΗ ΒΑΓΓΕΛΑΤΟΥ

Την εποχή του Περικλή (το 510 π.Χ.) οι πιτσιρικάδες στην Αθήνα έπαιζαν το «κερητίζειν», ένα είδος χόκεϊ στο χώμα και περνούσαν τόσο καλά που σκάλιζαν τους εαυτούς τους να διασταυρώνουν τα μπαστούνια τους στη «σέντρα» ακόμα και σε μνημεία. Την ίδια πάλι περίοδο κάποιος έφτιαξε μια ανθρωπόμορφη πήλινη κουδουνίστρα στο παιδί του. Βρέθηκε, και μάλιστα με διατηρημένα τα χρώματά της, δύομισι χιλιετίες μετά, στα έργα για το μετρό της Αθήνας. Την πρωτοβυζαντινή περίοδο οι Βυζαντινοί φτιάχνουν το πρώτο «φλιμπέρκι» της Ιστορίας, το «ξύλινον ιππικόν» που εξελίχθηκε και σε τυχερό παιχνίδι που τελικά το 534 απαγορεύτηκε. Ποιος ξέρει, μπορεί και να ήταν τα «φρουτάκια» της εποχής.

Αυτές είναι μερικές εικόνες από το μακρύ και πολύχρωμο ταξίδι του παιχνιδιού στην Ελλάδα, που ακολουθεί η έκδοση «Το ελληνικό παιχνίδι – Διαδρομές στην Ιστορία του» του Μορφωτικού Ιδρύματος της Εθνικής Τράπεζας και του Ελληνικού Λογοτεχνικού και Ιστορικού Αρχείου, σε επιμέλεια των Κλειώς Γκουγκούλη και Δέσποινας Καρακατσάνη.

Στις 360 σελίδες της πολυτελούς έκδοσης, ειδικοί ερευνητές αρχαιολόγοι, βυζαντινολόγοι, επιμελητές μουσειακών συλλογών, συλλέκτες, ιστορικοί της λογοτεχνίας, ανθρωπολόγοι και ιστορικοί παρουσιάζουν μερι-



Νεαροί Αθηναίοι παίζουν το «κερητίζειν»



«Ξύλινον ιππικόν», παιχνίδι πρωτοβυζαντινής περιόδου

Από το «κερητίζειν», ένα είδος χόκεϊ των Αθηναίων πιτσιρικάδων, στο βυζαντινό «φλιμπεράκι» και στα παιχνίδια του 20ού αιώνα μάς ταξιδεύει η έκδοση του Μορφωτικού Ιδρύματος της Εθνικής Τράπεζας και του Ελληνικού Λογοτεχνικού και Ιστορικού Αρχείου «Το ελληνικό παιχνίδι – Διαδρομές στην Ιστορία του»

κές από τις κοινωνικές και πολιτισμικές όψεις των παιχνιδιών στην Ελλάδα, φωτίζοντας παράλληλα ορισμένες από τις ιστορικές τους διαδρομές.

Σαν σταθμοί σε αυτές τις διαδρομές επιλέχθηκαν η αρχαιότητα, οι πρώιμοι και οι μέσοι βυζαντινοί χρόνοι και η νεότερη εποχή, από τα τέλη

του 18ου αιώνα μέχρι σήμερα, με έμφαση στους δύο τελευταίους αιώνες. Σε αυτούς καταγράφονται τα πρώτα βήματα της εγχώριας βιοτεχνικής και βιομηχανικής παραγωγής αλλά και ραγδαίες εξελίξεις των τελευταίων δεκαπέντε χρόνων στην ελληνική αγορά παιχνιδιών.

Οι μελετητές παρακά-

μπουν την ιδεολογική παγίδα «περί αδιάσπαστης συνέχειας ελληνικού πολιτισμού» και θέτουν ερωτήματα για τις ομοιότητες και τις διαφορές του παιχνιδιού σε διαφορετικές εποχές ή κοινωνικές ομάδες, αναδεικνύοντας τον τρόπο που τα αντικείμενα του παιχνιδιού καθρεφτίζουν τις κοινωνικές σχέσεις και αλλα-



Μοτοσικλέτα του Ανανία Ανανιάδη του 1950

γές. Με έναν περίεργο τρόπο τα αλογάκια, οι μπάλες και οι σβούρες, τα καράβια και οι κούκλες, από ξύλο, πέτρα, πηλό, τσίγκο ή ό,τι άλλο μπορεί κανείς να φανταστεί, είχαν πάντα εξασφαλισμένη μια θέση στα παιδικά χέρια από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Καθώς τα ίδια παιχνίδια ταξιθεύουν στον χρόνο, μας τα-

ξιθεύουν παράλληλα στον χρόνο της παιδικής ηλικίας με τον οποίο ταυτίζονται. Οι μελέτες αυτού του βιβλίου δείχνουν τις ποικίλες διαστάσεις που τα παιχνίδια στην καθημερινή ζωή, σαν μέσα εκπαίδευσης και αγωγής των παιδιών, αλλά και σαν μέσα συγκρότησης της ταυτότητας. Δείχνουν ακόμα τον τρόπο που τα σύμβολα αυτά της παιδικότητας γίνονται αφορμές για καλλιτεχνική δημιουργία, ή ακόμα και για τη συγκρότηση μιας μεγάλης και σπάνιας συλλογής, όπως αυτές από τις οποίες πολλά από τα παιχνίδια που παρουσιάζονται εδώ σώζονται. Ετσι, ανάμεσα στις σελίδες αυτού του χάρτινου βίντεο κλιπ παιδικότητας και χάρη στην ιδιαίτερα προσεγγμένη εικονογράφηση ξεπηδάνε παιχνίδια που βρίσκει πια κανείς μόνο σε ιδιωτικές και μουσειακές συλλογές.

Αντικείμενα που συνήθως χάνονται αποστρατευμένα στις κούτες κάποιου παταριού, όπου τις βρήκε το τέλος της παιδικής ηλικίας του τελευταίου ιδιοκτήτη τους και περιμένουν συνήθως το επόμενο πιτσιρίκι που, ανάμεσα σε δύο πίστες κάποιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού, θα ρωτήσει «τι είναι αυτό;», περιεργαζόμενο το χοντροκομμένο τους φινιρίσμα και θα ψάχνει με τα δάχτυλά του πώς δουλεύουν. ✱