



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΙΜΗ
ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ
ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΗΣ DISNEY: Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ
ΤΑΙΝΙΩΝ «ΤΟΥ STORY»

Χρυσούλα Αγγέλου

Επιβλέπουσα:

Ζωή Νικηφορίδου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

Ιωάννινα, Ιούνιος, 2025



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΙΜΗ
ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ
ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΗΣ DISNEY: Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ
ΤΑΙΝΙΩΝ «ΤΟΥ STORY»

Χρυσούλα Αγγέλου

Επιβλέπουσα:

Ζωή Νικηφορίδου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

Ιωάννινα, Ιούνιος, 2025

PLAY THROUGH DISNEY: ITS PORTRAYAL IN THE «TOY STORY» FILM SERIES

Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή

Ιωάννινα, Ιούνιος, 2025

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Επιβλέπουσα

Ζωή Νικηφορίδου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

2. Μέλος επιτροπής

Ελένη Καινούργιου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

3. Μέλος επιτροπής

Αντώνης Νάτσης,

Μέλος ΕΔΙΠ

Ο/Η Πρόεδρος του Τμήματος

Ελένη Καινούργιου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

Υπογραφή

© Αγγέλου, Χρυσούλα, 2025.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μου ερευνητικής εργασίας, δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλες οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν (κάθε είδους, μορφής και προέλευσης) για τη συγγραφή της περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία.

Αγγέλου, Χρυσούλα



Υπογραφή

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία διερευνά τη σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία, με επίκεντρο την απεικόνισή του στη σειρά ταινιών κινουμένων σχεδίων «Toy Story» της Disney και Pixar (1995–2019). Στόχος είναι η ανάλυση των μορφών παιχνιδιού που παρουσιάζονται, η εξέλιξή του σε σχέση με την ηλικιακή ανάπτυξη του παιδιού-κεντρικού ήρωα, ο ρόλος του περιβάλλοντος και των κοινωνικών σχέσεων, καθώς και η λειτουργία του παιχνιδιού ως φορέας συναισθηματικής ρύθμισης και κοινωνικοποίησης. Η θεωρητική προσέγγιση περιλαμβάνει τον ορισμό, τα χαρακτηριστικά και τις κατηγορίες του παιχνιδιού, με αναφορά σε βασικές ψυχοπαιδαγωγικές θεωρίες. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στα παιχνίδια-αντικείμενα και στη σχέση τους με τη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού (θεωρία του δεσμού, μεταβατικό αντικείμενο). Η μεθοδολογία της έρευνας βασίζεται στη ποιοτική ανάλυση του περιεχομένου των τεσσάρων ταινιών «Toy Story», με κριτήρια την ηλικία του παιδιού-κατόχου, τις κατηγορίες παιχνιδιού, το περιβάλλον δράσης και τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών-ηρώων. Τα ευρήματα δείχνουν ότι οι ταινίες προβάλλουν πλήθος μορφών παιχνιδιού τονίζοντας τη φαντασία, τη συναισθηματική σύνδεση και την κοινωνική δυναμική, ενώ τα παιχνίδια αποκτούν ρόλους και προσωπικότητες, λειτουργώντας ως φορείς αναγκών, αξιών και ταυτοτήτων. Η εργασία αναδεικνύει τη σημασία του παιχνιδιού τόσο ως εργαλείου ανάπτυξης όσο και ως πολιτισμικού συμβόλου.

Λέξεις κλειδιά: Παιχνίδι, Ταινίες κινουμένων σχεδίων, Παιδική ανάπτυξη, Toy Story

ABSTRACT

This undergraduate thesis explores the significance of play in childhood, focusing on its depiction in the animated film series «Toy Story» by Disney and Pixar (1995–2019). The aim of the study is to analyze the forms of play presented in the films, its development in relation to the child's age, the role of environment and social relationships, as well as the function of play as a means of emotional regulation and socialization. The theoretical framework includes the definition, characteristics, and categories of play, along with an overview of key psychoeducational theories that interpret it. Special emphasis is placed on toys as objects and their relationship to the child's emotional development (attachment theory, transitional object). The methodology is based on a qualitative content analysis of the four «Toy Story» films, using criteria such as the developmental stage of the child-owner, types of play, the environment in which play occurs, and the characteristics of the toy-characters. The findings show that the films depict a wide range of play types, emphasizing imagination, emotional connection, and social dynamics. The toys are portrayed with distinct roles and personalities, functioning as extensions of children's needs and as carriers of values and identities. The thesis highlights the importance of play both as a developmental tool and a cultural symbol.

Keywords: Play, Animated films, Child development, Toy Story

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	IV
ABSTRACT	V
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	VIII
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
1.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	1
1.2 ΔΟΜΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	1
2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	3
2.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	3
2.1.1 Ορισμός του παιχνιδιού	3
2.1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού	3
2.1.3 Κατηγορίες παιχνιδιού.....	4
2.1.4 Η αξία του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών	6
2.1.5 Το παιχνίδι και οι έμφυλες ταυτότητες.....	6
2.1.6 Θεωρίες για το παιχνίδι	7
2.2 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	11
2.2.1 Η σημασία του παιχνιδιού-αντικειμένου στη προσχολική ηλικία.....	11
2.2.2 Κριτήρια επιλογής των παιχνιδιών-αντικειμένων και ο συμβολισμός τους....	12
2.2.3 Το μεταβατικό αντικείμενο και η θεωρία του δεσμού.....	13
2.3 Ο WALT DISNEY ΚΑΙ ΟΙ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΗΣ WALT DISNEY COMPANY	14
2.3.1 Μια σύντομη βιογραφία	14
2.3.2 Η θεματολογία των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney	15
2.3.3 Οι επιδράσεις των ταινιών κινουμένων σχεδίων στη ζωή των παιδιών	15
3. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	17
3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	17
3.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	17
3.3 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΑΙΝΙΩΝ	18
3.3.1 ΤΟΥ STORY 1 (1995).....	18
3.3.2 ΤΟΥ STORY 2 (1999).....	18
3.3.3 ΤΟΥ STORY 3 (2010).....	18
3.3.4 ΤΟΥ STORY 4 (2019).....	19

4.	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ	20
4.1	Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΙΝΙΑ.....	22
4.1.1	TOY STORY 1.....	22
4.1.2	TOY STORY 2.....	22
4.1.3	TOY STORY 3.....	23
4.1.4	TOY STORY 4.....	25
4.2	ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	26
4.3	ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	28
4.4	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ.....	29
4.4.1	WOODY	29
4.4.2	BUZZ LIGHTYEAR.....	30
4.4.3	JESSIE	30
4.4.4	LOTSO	30
4.4.5	FORKY.....	31
4.4.6	GABBY-GABBY	31
5.	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	32
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	33

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

ΠΙΝΑΚΑΣ 4.1: ΣΥΝΟΨΗ ΚΡΙΤΗΡΙΩΝ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ 4 ΤΑΙΝΙΩΝ «ΤΟΥ STORY»

20

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό στοιχείο της παιδικής ηλικίας και συμβάλλει καθοριστικά στη μάθηση και ανάπτυξη των παιδιών (Σιβροπούλου, 2019). Στις μέρες μας, τα παιδιά μεγαλώνουν μέσα σε ένα κόσμο γεμάτο ψηφιακά ερεθίσματα, που προέρχονται τόσο από συσκευές (τηλεόραση, υπολογιστές, κινητά) όσο και από το περιεχόμενο που αυτές μεταδίδουν (ψηφιακά παιχνίδια, ψηφιακές πλατφόρμες, παιδικές ταινίες), που διαμορφώνουν καθημερινά τις εμπειρίες και τα πρότυπά τους. Η παρούσα εργασία εστιάζει στη μελέτη της σειράς ταινιών «Toy Story» (1995–2019) των Pixar και Walt Disney Pictures, με σκοπό: την καταγραφή και ανάλυση των μορφών παιχνιδιού που παρουσιάζονται, τη διερεύνηση της εξέλιξης του παιχνιδιού σε σχέση με την ηλικιακή ανάπτυξη του παιδιού, την ανάλυση του ρόλου του χώρου και των κοινωνικών σχέσεων στο παιχνίδι, και την ανάδειξη της λειτουργίας του παιχνιδιού ως μέσου φαντασίας, συναισθηματικής ρύθμισης και κοινωνικής ωρίμανσης.

Τα ερευνητικά ερωτήματα της μελέτης αποτυπώνονται ως εξής:

1. Πώς εξελίσσεται το παιχνίδι καθώς το παιδί-κεντρικός ήρωας μεγαλώνει στη σειρά ταινιών «Toy Story»;
2. Ποιες κατηγορίες παιχνιδιού εμφανίζονται;
3. Ποια είναι τα διαφορετικά περιβάλλοντα όπου λαμβάνει χώρα το παιχνίδι και ποια χαρακτηριστικά παρουσιάζουν;
4. Πώς παρουσιάζονται τα παιχνίδια-ήρωες ως χαρακτήρες στις ταινίες, ποια στοιχεία της προσωπικότητάς τους σχετίζονται με τον ρόλο τους στο παιχνίδι και τη σχέση τους με τα παιδιά;

1.2 ΔΟΜΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στο **Κεφάλαιο 1** παρουσιάζεται η εισαγωγή στο θέμα, αναλύεται το ευρύτερο πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται η έρευνα και διατυπώνονται ο σκοπός και τα ερευνητικά ερωτήματα.

Στο **Κεφάλαιο 2** πραγματοποιείται θεωρητική ανασκόπηση βασικών εννοιών της εργασίας που συνδέονται με το παιχνίδι, με έμφαση στο παιχνίδι ως αναπτυξιακό εργαλείο για τα παιδιά. Εξετάζονται τα χαρακτηριστικά, και οι διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιού, η σημασία του στη συναισθηματική και κοινωνική εξέλιξη των παιδιών, η ανάλυση του

μέσα από διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις καθώς και η απεικόνισή του μέσα από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων και η σημασία αυτών στη ζωή των μικρών παιδιών.

Στο **Κεφάλαιο 3** ακολουθεί η μεθοδολογική προσέγγιση της μελέτης. Περιγράφεται το υλικό της έρευνας, δηλαδή οι τέσσερις ταινίες της σειράς Toy Story, και αναλύεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την συλλογή και την ανάλυση των δεδομένων.

Τέλος, στο **Κεφάλαιο 4** παρουσιάζονται τα ευρήματα της έρευνας μέσα από την ανάλυση των ταινιών. Καταγράφονται οι κατηγορίες του παιχνιδιού που εμφανίζονται, αναλύεται η εξέλιξή του σύμφωνα με την ηλικιακή ανάπτυξη των παιδιών, τα κοινωνικά πλαίσια και οι συναισθηματικές διαστάσεις ενώ εξετάζονται και στοιχεία του χαρακτήρα, καθώς και ο ρόλος των βασικών παιχνιδιών-ηρώων στις ταινίες.

2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

2.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

2.1.1 Ορισμός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι, αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές ασχολίες των παιδιών μέσω της οποίας η προσωπικότητα τους διαμορφώνεται από συγκεκριμένους παράγοντες, με την έκφραση να διαδραματίζει κεντρικό ρόλο, ενώ η επιρροή της στη μάθηση είναι καθοριστική. (Frost, Wortham & Reifel, 2012). Ενώ όλοι γνωρίζουν τη σημασία και τη μορφή του παιχνιδιού, αυτοί που ασχολήθηκαν με τη μελέτη του, δεν κατάφεραν να δώσουν ένα σαφή ορισμό και πράγματι, έχει υποστηριχθεί ότι το παιχνίδι είναι τόσο περίπλοκο που αψηφά τον ορισμό (Moyles, 1989, όπως παρατίθεται στη Sheridan, 2014).

Σύμφωνα με τον Piaget, το παιχνίδι αποτελεί έκφραση αλλά και προϋπόθεση της ανάπτυξης του παιδιού και μέσα από αυτό, το παιδί αφομοιώνει τη πραγματικότητα με τρόπο που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του, συμβάλλοντας στη συναισθηματική του ισορροπία (Γερμανός, 1998). Η Αυγητίδου (2001), το προσεγγίζει ως διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω της οποίας τα παιδιά, διαμορφώνουν ενεργά τον κόσμο τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους. Για τον Κάππα (2005), το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο επιβεβαίωσης της ταυτότητας και αναγνώρισης της ύπαρξής του. Στο παιδί αρέσει να παίζει με αφηρημένο υλικό, για παράδειγμα με ξύλινους κύβους. Για αυτό η αξία δεν βρίσκεται στο υλικό, αλλά στη διαδικασία δημιουργίας ενός αντικειμένου χρησιμοποιώντας ξύλινους κύβους που όταν το επιτύχει θα είναι δικό του έργο, ενισχύοντας έτσι την αυτοπεποίθησή του. Τέλος, η Wilson (2010), ορίζει το παιχνίδι ως ένα σύνολο αυθόρμητων συμπεριφορών, που κατευθύνονται προσωπικά, έχουν εσωτερικά κίνητρα και γενικότερα είναι μια διαδικασία και όχι ένα προϊόν.

2.1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Για να γίνει κατανοητή η έννοια του παιχνιδιού, είναι σημαντικό να εξεταστούν τα βασικά χαρακτηριστικά του. Οι Ζησοπούλου, Κοκκίδου, Χατζηκαμάρη (2004), αναφέρουν πως διάφοροι μελετητές έχουν αναλύσει και περιγράψει βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία θεωρούνται σημαντικά για τον ορισμό του:

Αυτά συνοψίζονται ως:

- Το παιχνίδι είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό
- Δεν έχει υποκειμενικούς στόχους

- Η φύση του παιχνιδιού είναι αντιφατική και ξεφεύγει από όρια και ορισμούς
- Είναι αυθόρμητο και εθελοντικό
- Απαιτεί αρκετή δραστηριότητα από τη πλευρά του παίκτη
- Έχει σαφή συγγένεια συστήματος με ό,τι δεν είναι παιχνίδι
- Ταυτίζεται με τη φύση του παιδιού
- Προσαρμόζεται στο ρυθμό του κάθε παιδιού
- Στηρίζεται στη φαντασία
- Υφίσταται μόνο όταν υπάρχουν συνθήκες αλληλεπίδρασης και ευνοεί την αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών
- Μέσω του παιχνιδιού, η έννοια της τάξης εμφανίζεται ως αποτέλεσμα αυτοπειθαρχίας και αυτοελέγχου
- Συμβάλλει στην ισόρροπη ανάπτυξη της προσωπικότητας

2.1.3 Κατηγορίες παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να ταξινομηθεί σε διάφορες κατηγορίες, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά και τους στόχους του. Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένοι βασικοί τύποι παιχνιδιού που προτείνονται από ερευνητές στην παιδική ηλικία καθώς και τα στάδια κοινωνικής συμπεριφοράς κατά τη διάρκεια αυτού, όπως αναφέρει στο έργο της η Sheridan (2014),

Μερικοί από τους τύπους που περιέγραψε ο Hughes (1976), είναι:

- **Άγαρμπο και χωρίς τάξη:** Ένας ακατάστατος και ανοργάνωτος τύπος δραστηριότητας που περιλαμβάνει έντονη κινητικότητα.
- **Κοινωνικο-δραματικό:** Η θέσπιση πραγματικών και δυνητικών ανθρωπίνων εμπειριών.
- **Κοινωνικό:** Παιχνίδι με τους κανόνες για τη δημιουργία ή ενίσχυση κοινωνικών δεσμών μεταξύ των ατόμων.
- **Δραματικό:** Παιχνίδι που αναπαριστά γεγονότα στα οποία το παιδί δεν συμμετέχει άμεσα.
- **Συμβολικό:** Παιχνίδι όπου ένα πράγμα μπορεί να συμβολίζει ένα άλλο.
- **Φαντασίας:** Παιχνίδι που αναδημιουργεί τον κόσμο σύμφωνα με τη φαντασία του παιδιού.

- **Φαντασιωσικό:** Παιχνίδι όπου οι κανόνες του φυσικού κόσμου δεν ισχύουν, και το παιδί δημιουργεί έναν φανταστικό κόσμο με διαφορετικούς νόμους.
- **Κινητικό:** Παιχνίδι που περιλαμβάνει κίνηση προς οποιαδήποτε κατεύθυνση ή σε όλες τις κατευθύνσεις.
- **Παιχνίδι ρόλων:** Παιχνίδι που εξετάζει διάφορους τρόπους ύπαρξης, χωρίς να είναι συνήθως έντονα προσωπικό, κοινωνικό ή διαπροσωπικό.

Η Sheridan (1977), έχει γράψει πως διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιού εμφανίζονται κατά την ανάπτυξη, κάποιες από αυτές είναι:

- **Ενεργητικό:** αφορά κινήσεις του σώματος όπως κάθισμα, τρέξιμο, αναρρίχηση και ρίξιμο αντικειμένων, και απαιτεί ελεύθερο χώρο και ασφαλή εξοπλισμό.
- **Μιμητικό:** περιλαμβάνει την αναπαραγωγή όσων βλέπει και ακούει το παιδί, βοηθώντας το να μάθει νέες ενέργειες και να κατανοήσει τους ρόλους των ενηλίκων.
- **Κατασκευαστικό:** περιλαμβάνει την κατασκευή με διάφορα υλικά, απαιτώντας κινητικές ικανότητες, πνευματική επεξεργασία και ικανότητα για συνειδητό σχεδιασμό και εκτέλεση.

Η Parten (1932), παρατηρώντας μικρά παιδιά που έπαιζαν, σημείωσε πως το παιχνίδι έγινε πιο κοινωνικό καθώς τα παιδιά μεγάλωναν. Περιέγραψε έξι στάδια κοινωνικής συμπεριφοράς κατά το παιχνίδι:

- **Συμπεριφορά του παρατηρητή:** το παιδί δεν παίζει, μόνο παρατηρεί.
- **Μοναχικό παιχνίδι:** το παιδί παίζει μόνο του.
- **Συμπεριφορά παθητικού θεατή:** Το παιδί παρακολουθεί το παιχνίδι των άλλων και μπορεί να μιλήσει μαζί τους, αλλά η συζήτηση δεν σχετίζεται με το παιχνίδι.
- **Παράλληλο παιχνίδι:** Το παιδί παίζει δίπλα στους άλλους, μιμούμενο το παιχνίδι τους, αλλά χωρίς να αλληλεπιδρά μαζί τους.
- **Συνειρμικό παιχνίδι:** Τα παιδιά φαίνεται να παίζουν μαζί, αλλά οι δραστηριότητές τους δεν είναι συντονισμένες.
- **Συνεργατικό παιχνίδι:** Τα παιδιά παίζουν μαζί σε πιο οργανωμένες δραστηριότητες, μοιράζοντας κοινές προθέσεις για την πορεία του παιχνιδιού.

2.1.4 Η αξία του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών

Το παιχνίδι θεωρείται ένας καθοριστικός παράγοντας στην εξέλιξη των παιδιών, αλλά και στη μετάδοση κοινωνικών αξιών και συνηθειών. Αν και η μορφή και τα υλικά των παιχνιδιών διαφέρουν ανά εποχή και πολιτισμό, η λειτουργία του παραμένει σταθερά ουσιώδης (Rubin et al, 1983, Solnit, 1987). Όπως σημειώνει η Σιβροπούλου (2019), είναι αναμφίβολα μια αγαπημένη δραστηριότητα την οποία τα παιδιά απολαμβάνουν, ενισχύοντας το ενδιαφέρον και παρέχοντας σημαντικές εμπειρίες που οδηγούν στη μάθηση, ενώ τους παρέχει τη δυνατότητα της επανάληψης (Kohl, 1977) και την ευκαιρία να μάθουν μέσω της δοκιμής και του λάθους (Holt, 1991). Προσθέτει επίσης, πως θυμούνται περισσότερα πράγματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού διότι έχουν περισσότερα κίνητρα, τα βοηθά να ελέγχουν τη δραστηριότητα που εκτελούν, δημιουργεί τη δυνατότητα του προβληματισμού και διευρύνουν τις εμπειρίες τους με το δικό τους ρυθμό ενώ μέσω αυτού, έχουν καλύτερη αντίληψη και αίσθηση του σώματος τους, που είναι βασική προϋπόθεση για να κατανοήσουν την έννοια του χώρου, του χρόνου και του ρυθμού, του έμφυλου και άφυλου κόσμου και των προσωπικών τους ιδιοτεροτήτων. Παράλληλα, θεωρείται ένα σημαντικό πλαίσιο συμμετοχής και αλληλεπίδρασης των παιδιών αλλά και διαπραγμάτευσης των κοινωνικών τους σχέσεων και ταυτοτήτων (Αυγητίδου, 2016, όπως παρατίθεται στη Σιβροπούλου, 2019) και συμβάλλει στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, καθώς τους επιτρέπει να δημιουργούν σχέσεις με τους συνομηλίκους τους και να κατανοούν διάφορους τρόπους συμπεριφοράς. Αποκτούν εμπειρίες που τα βοηθούν να προσαρμοστούν στο κοινωνικό σύνολο και να αναπτύξουν αυτοπειθαρχία, αυτοέλεγχο, ψυχραιμία και δημιουργικότητα. (Σιβροπούλου, 2019)

2.1.5 Το παιχνίδι και οι έμφυλες ταυτότητες

Κατά την προσχολική ηλικία, τα παιδιά αρχίζουν να κατανοούν και να διαμορφώνουν την έννοια του φύλου (Skeleton et al., 2006). Δίνεται έμφαση στο τρόπο με τον οποίο τα παιδιά χρησιμοποιούν τα παιχνίδια και άλλες μορφές παιχνιδιού με ενεργό τρόπο, προκειμένου να διαμορφώσουν και να εκφράσουν τις ταυτότητες φύλου τους (Kirkham, 1996). Το παιχνίδι με αντικείμενα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της έμφυλης ταυτότητας (White, 2012). Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της Sheridan (2014), οι κοινωνικές, σωματικές και γλωσσικές δεξιότητες που σχετίζονται με το παιχνίδι, από βιολογική άποψη, αναπτύσσονται με παρόμοιο τρόπο σε παιδιά και των δύο φύλων. Οι διαφορές που παρατηρούνται συνήθως αφορούν τις προτιμήσεις τους στα παιχνίδια που επιλέγουν. Έρευνες δείχνουν ότι όταν τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να διαλέξουν

παιχνίδια, προτιμούν εκείνα που τυπικά σχετίζονται με το φύλο τους. Για παράδειγμα, τα κορίτσια επιλέγουν να παίζουν με κούκλες, παιδικά καροτσάκια ή σερ τσαγιού, ενώ τα αγόρια με αυτοκινητάκια, φορτηγά ή τουβλάκια (Hines and Kaufman, 1994, όπως αναφέρεται στη Sheridan, 2014)

Η Sheridan (2014), τονίζει πως οι έμφυλες διαφορές στις καθημερινές αλληλεπιδράσεις μεταξύ γονέων και παιδιών φαίνεται πως μειώνονται με την ηλικία πιθανόν διότι έχουν εισάγει τα παιδιά στις έννοιες του αρσενικού και θηλυκού. Ακόμα και όταν οι γονείς προσπαθούν να μην ενισχύσουν τις έμφυλες διακρίσεις, τείνουν, ασυνείδητα, να διατηρούν έμφυλα μοτίβα κατά την αλληλεπίδρασή τους με το παιδί (Lindsey et al., 2010). Επιπλέον, παρουσιάζει τη θέση της Rogoff (2003), η οποία υποστηρίζει πως τα παιδιά κατανοούν την έννοια του φύλου μέσα από το παιχνίδι, δοκιμάζοντας ρόλους και συμπεριφορές. Αυτές οι διαφοροποιήσεις, γίνονται ιδιαίτερα εμφανείς στις προτιμήσεις τους, ενώ στη μικρότερη παιδική ηλικία, τα κορίτσια τείνουν να εστιάζουν στις ανθρώπινες σχέσεις και τα αγόρια αναζητούν δράση (Kalliala, 2006). Η τάση των αγοριών να συμμετέχουν σε έντονες και πιο δυναμικές δραστηριότητες αποτελεί μια από τις πιο τεκμηριωμένες έμφυλες διαφοροποιήσεις στο παιχνίδι, ενώ παράλληλα έρευνες έχουν δείξει πως τα αγόρια έχουν μεγαλύτερη προτίμηση σε σωματικά παιχνίδια (Jarvis, 2006, όπως αναφέρεται στη Sheridan, 2014).

2.1.6 Θεωρίες για το παιχνίδι

Οι προσπάθειες για την ερμηνεία του φαινομένου του παιχνιδιού και η έμφαση που δόθηκε για τη διαμόρφωση του χαρακτήρα του παιδιού, οδήγησε στη δημιουργία διαφόρων θεωριών.

2.1.6.1 Νεότερες θεωρίες

Οι νεότερες θεωρίες επιβεβαιώνουν τη σημασία του παιχνιδιού για την ανάπτυξη των παιδιών, βασισμένες σε εμπειρική έρευνα. Το παιχνίδι θεωρείται πλέον ένα σύστημα που προάγει τη γνώση και τον συμβολισμό. Κατά την Σιβροπούλου (2019), τέτοιου είδους θεωρίες είναι οι ψυχαναλυτικές, οι γνωστικές, η θεωρία της κοινωνικής μάθησης και η φαινομενολογική/ανθρωπιστική θεωρία και όπως τις αναφέρει στο έργο της, αναλύονται παρακάτω.

- **Ψυχαναλυτική Θεωρία**

Ο Freud (1856-1939), θεωρεί ότι το παιχνίδι λειτουργεί ως μηχανισμός έκφρασης και επεξεργασίας του ψυχικού κόσμου του παιδιού. Περιέγραψε τον ψυχικό κόσμο και υποστήριξε πως τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι το ένστικτο της ζωής και του θανάτου. Υπέθεσε ότι το παιχνίδι διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών καθώς λειτουργεί ως ένας μηχανισμός κάθαρσης, βοηθώντας τα παιδιά να ξεπεράσουν αρνητικά συναισθήματα και να τα αντικαταστήσουν με θετικά. Μέσα από το παιχνίδι, καταφέρνουν να διαχειριστούν τις δυσάρεστες εμπειρίες και να αντιμετωπίσουν τις εσωτερικές τους συγκρούσεις που τους έχουν προκαλέσει συναισθηματική ένταση, βοηθώντας τα να επιτύχουν μεγαλύτερη συναισθηματική ισορροπία. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να διαμορφώσουν καταστάσεις και να δημιουργήσουν συμβολικές σχέσεις μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων, τόσο στο παρόν όσο και στο παρελθόν. Αυτή η συμβολική διάσταση του παιχνιδιού προσφέρει πολύτιμες διαγνωστικές και θεραπευτικές δυνατότητες στους ψυχαναλυτές. Για τον λόγο αυτό, το παιχνίδι χρησιμοποιείται στην ψυχανάλυση ως θεραπευτική μέθοδος, ιδιαίτερα για παιδιά που αντιμετωπίζουν συναισθηματικές δυσκολίες. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, μπορούν να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να αναπαραστήσουν την ένταση, τον φόβο και την ανασφάλεια που βιώνουν. (Σιβροπούλου, 2019)

- **Γνωστική Θεωρία**

Ο Ελβετός ψυχολόγος Jean Piaget (1896-1980), είναι ένας από τους σημαντικότερους σύγχρονους μελετητές του παιχνιδιού και οι θεωρίες του έχουν καθοριστική σημασία για την Ψυχολογία. Δεν περιορίστηκε στην απλή παρατήρηση του παιχνιδιού ως ανεξάρτητη δραστηριότητα, αλλά διερεύνησε τη σχέση του με τη γνωστική ανάπτυξη και την ψυχολογική εξέλιξη του παιδιού σε διαφορετικά στάδια της ανάπτυξης του (Διαμαντόπουλος, 2009).

Διαχώρισε το παιχνίδι σε 3 στάδια (Διαμαντόπουλος, 2009):

1. Παιχνίδι άσκησης: Εμφανίζεται από τους πρώτους μήνες της ζωής και αφορά βασικές κινητικές και φωνητικές δραστηριότητες, που βοηθούν την ψυχοσωματική ανάπτυξη του παιδιού.
2. Συμβολικό παιχνίδι: Ξεκινά στη βρεφική ηλικία και βασίζεται στη φαντασία όπου το παιδί αναπαριστά αντικείμενα, καταστάσεις και γεγονότα που δεν είναι παρόντα, π.χ. μιμείται ενέργειες ενηλίκων.

3. Παιχνίδι κανόνων: Εμφανίζεται στη νηπιακή ηλικία, ακολουθεί προκαθορισμένους κανόνες και προάγει την αυτοπειθαρχία και την κοινωνική ένταξη.

Ο Piaget (1962), θεωρεί πως τα παιδιά αποκτούν γνώση μέσα από την αφομοίωση και την προσαρμογή. Με την αφομοίωση τα παιδιά τροποποιούν την αντίληψη τους για την πραγματικότητα ώστε να συμφωνεί με τις ήδη υπάρχουσες γνωστικές τους δομές, ενσωματώνοντας νέες πληροφορίες από τις εμπειρίες τους. Μέσω της προσαρμογής, αναδιαμορφώνουν τις νοητικές τους δομές για να ταιριάζουν με τις νέες πληροφορίες που δεν συνάδουν με όσα γνώριζαν ήδη. Αυτή η διαδικασία σύγκρισης και αναπροσαρμογής οδηγεί στην επίτευξη μιας ισορροπημένης νοητικής κατάστασης. (Σιβροπούλου, 2019).

Ο Ρώσος Ψυχολόγος Lev Vygotsky (1896-1934), όπως αναφέρει η Σιβροπούλου (2019), είναι γνωστός για τη θεωρία του σχετικά με το κοινωνικοπολιτισμικό χαρακτήρα της γνωστικής ανάπτυξης. Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία της θεωρίας του είναι η έννοια της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης, η οποία αναφέρεται στη διαφορά μεταξύ των ικανοτήτων που ένα παιδί μπορεί να επιδείξει αυτόνομα και αυτών που μπορεί να επιτύχει με καθοδήγηση. Υποστήριξε ότι το παιχνίδι είναι η κύρια δραστηριότητα της παιδικής ηλικίας, μέσα από την οποία το παιδί αναπτύσσει γνωστικές, κοινωνικές, γλωσσικές δεξιότητες και τη μνήμη του. Επιπρόσθετα, τόνισε τη σημασία του φανταστικού παιχνιδιού, το οποίο ξεκινά στην προνηπιακή ηλικία, αναπτύσσεται στα προσχολικά χρόνια και εξελίσσεται σε παιχνίδι με κανόνες στη παιδική ηλικία και θεωρούσε ότι η φαντασία βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τη πραγματικότητα. Αν και τα συναισθήματα επηρεάζουν τη φαντασία, την έβλεπε κυρίως ως μια διανοητική διαδικασία που οδηγεί στη δημιουργικότητα. Στη παιδική ηλικία, το παιχνίδι είναι η πιο πλούσια έκφραση της φαντασίας (Lillemyr, 2009, όπως αναφέρεται στη Σιβροπούλου, 2019). Επιπλέον, ο Vygotsky (1934), τόνιζε τη σημασία του περιβάλλοντος στην ανάπτυξη του παιδιού, επισημαίνοντας ότι αυτό μεταβάλλεται διαρκώς ανάλογα με την ηλικία και τα κοινωνικά πλαίσια μέσα στα οποία εντάσσεται το παιδί. Στην πρώιμη παιδική ηλικία, το περιβάλλον περιορίζεται στο σώμα και στα άμεσα αντικείμενα γύρω από το παιδί, ενώ σταδιακά διευρύνεται για να περιλάβει το δωμάτιο, την αυλή, το σχολείο και γενικότερα τον κοινωνικό του περίγυρο. Κάθε ηλικιακό στάδιο συνεπάγεται ένα διαφοροποιημένο, οργανωμένο περιβάλλον, το οποίο επηρεάζει τις εμπειρίες και τον τρόπο παιχνιδιού του παιδιού (Vygotsky, 1934· van der Veer & Valsiner, 1994).

- **Θεωρία της κοινωνικής μάθησης**

Ο Αμερικανός ψυχολόγος Albert Bandura, με βάση όσα αναφέρει η Σιβροπούλου (2019), είναι σημαντικός θεωρητικός της θεωρίας και συνδύασε στοιχεία του συμπεριφορισμού με τη μελέτη των νοητικών διεργασιών στη μάθηση. Υποστήριξε ότι η μάθηση δεν βασίζεται αποκλειστικά στην άμεση εμπειρία ή στις συνέπειες μιας συμπεριφοράς, αλλά επηρεάζεται ουσιαστικά και από την παρατήρηση άλλων ανθρώπων, ιδιαίτερα όταν αυτοί λειτουργούν ως πρότυπα (Τριλλιανός, 2003). Παράλληλα, σημαντικό ρόλο διαδραματίζει η παρακολούθηση καταστάσεων, είτε ρεαλιστικών είτε φανταστικών, μέσα από μέσα όπως ο κινηματογράφος, η τηλεόραση ή τα βιβλία (Βοσνιάδου, 2002). Επιπλέον, η συμπεριφορά διαμορφώνεται από την σχέση του ατόμου με το περιβάλλον του, μια διαδικασία που ο Bandura ονόμασε αμοιβαίο καθορισμό. Το άτομο δεν μιμείται, ό,τι παρατηρεί, αλλά επιλέγει συμπεριφορές που του προσφέρουν ικανοποίηση ή ανταμοιβή, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα του. (Bandura, 1986:19, όπως αναφέρεται στη Σιβροπούλου, 2019).

- **Φαινομενολογική/Ανθρωπιστική θεωρία**

Οι κύριοι εκπρόσωποι της Ανθρωπιστικής θεωρίας είναι ο Karl Rogers και ο Abraham Maslow. Η θεωρία αυτή υποστηρίζει πως ο άνθρωπος είναι κατ' ουσίαν καλός και ότι η ψυχολογία αποσκοπεί στη κατανόηση και όχι στον έλεγχο της συμπεριφοράς. Επικεντρώνεται στην ατομική εμπειρία και τον τρόπο με τον οποίο το άτομο αντιλαμβάνεται τον κόσμο και τον εαυτό του, υποστηρίζοντας ότι οι άνθρωποι κινούνται από την ανάγκη να αναπτύξουν τις ικανότητες τους, αντί για βασικές ενορμήσεις ή φυσιολογικές ανάγκες (Βοσνιάδου, 2002, όπως αναφέρεται στη Σιβροπούλου, 2019).

Οι βασικές ανθρωπιστικές αρχές, όπως τις αναφέρει η Σιβροπούλου (2019), είναι:

- Η έμφαση στη σκέψη και στο συναίσθημα
- Η ανάπτυξη της αυτοεικόνας και της ατομικής ταυτότητας
- Η επικοινωνία
- Η ανάπτυξη προσωπικών αξιών (Καψάλης, 2006)

Σύμφωνα με την ανθρωπιστική θεωρία, το παιδί είναι ενεργό και ικανό να παίρνει αποφάσεις που επηρεάζουν τη ζωή του επιλέγοντας και αξιοποιώντας τα στοιχεία του περιβάλλοντος. Επιπρόσθετα, είναι πιθανό το παιδί να βιώνει διλήμματα ανάμεσα στην επιθυμία του να το αποδέχονται και να το αναγνωρίζουν οι άλλοι, και στην ανάγκη να εκφράζει τον αυθεντικό εαυτό του. Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως πεδίο

συμβιβασμού ανάμεσα σε αυτές τις αντικρουόμενες ανάγκες, βοηθώντας το παιδί να κατανοεί και να διαχειρίζεται τις εσωτερικές του συγκρούσεις. Ο ρόλος του παιδαγωγού είναι να το στηρίξει ώστε να προσεγγίσει με μεγαλύτερη επίγνωση την προσωπική του ταυτότητα και να την αποδεχτεί. Υπό αυτό το πρίσμα, το παιχνίδι προσφέρει πολύτιμες ευκαιρίες για προσωπική ανάπτυξη, αποτελώντας ένα δημιουργικό πλαίσιο μέσα στο οποίο το παιδί μπορεί να εξερευνήσει τη σχέση με τον εαυτό του, ο οποίος θεωρείται η βάση της προσωπικότητας και πηγή εσωτερικών κινήτρων (Lillemyr, 2009, όπως αναφέρεται στη Σιβροπούλου, 2019).

2.2 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

2.2.1 Η σημασία του παιχνιδιού-αντικειμένου στη προσχολική ηλικία

Κατά την προσχολική ηλικία, τα παιδιά έρχονται σε διαρκή επαφή με αντικείμενα, μέσα από τα οποία ανακαλύπτουν τον κόσμο. Τα παιχνίδια-αντικείμενα, ιδιαίτερα το λεγόμενο «μεταβατικό αντικείμενο», αποκτούν ξεχωριστή συναισθηματική σημασία, καθώς λειτουργούν ως γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα (Βίννικοτ, 1989). Ασχολούνται με οτιδήποτε τους προκαλεί το ενδιαφέρον και τους δίνει τη δυνατότητα να βιώσουν εμπειρίες, όπως το χρώμα, το νερό και διάφορα καθημερινά αντικείμενα, ενώ δοκιμάζουν τις ικανότητες τους στην κατασκευή, την αποδόμηση και την εξερεύνηση. Όπως σημειώνουν οι Piaget (1951) και Hutt (1976), η εξερεύνηση μετατρέπεται σε παιχνίδι όταν τα παιδιά ανακαλύπτουν τόσο τη λειτουργικότητα του υλικού όσο και τις δικές τους δυνατότητες σε σχέση με αυτό. Σε μια έρευνα που διενεργήθηκε από τις Γκανά, Θασίτη, Παπαδοπούλου, Πλεξίδα, σε αγόρια και κορίτσια ηλικίας 4-12 ετών από διαφορετικά σχολεία, καταδείχθηκε πως το παιχνίδι-αντικείμενο ήταν το πιο αγαπημένο παιχνίδι των νηπίων (Πολιτιστικό Κέντρο Θέρμης, 2004).

Σύμφωνα με τους Ζάραγκα, Καραδημητρίου και Λαντζουράκη (2021), τα παιχνίδια-αντικείμενα κατέχουν σημαντική θέση στην ανάπτυξη και την εκπαίδευση των παιδιών, όπως αναδεικνύεται τόσο από ερευνητικά δεδομένα όσο και από θεωρητικές προσεγγίσεις που αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως βασική αναπτυξιακή δραστηριότητα. Αναφορικά με σχετικές μελέτες, η ενασχόληση με τέτοιου είδους αντικείμενα προσφέρει στα παιδιά γνωστικά, κοινωνικά, συναισθηματικά και άλλα οφέλη, τα οποία συχνά εμφανίζονται ταυτόχρονα και σε αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Αναδεικνύουν και τη θέση της Garvey (1990), η οποία υποστηρίζει ότι τα παιδιά αποκτούν γνώσεις μέσα από τη χρήση

αντικειμένων, καθώς αυτά τα παρακινούν να τα εξερευνήσουν και να τα κατανοήσουν μέσω βιωματικής επεξεργασίας. Όπως σημειώνει και ο Πανταζής (1997: 28), «κάθε αντικείμενο που πιάνει μπορεί να λειτουργήσει παρωθητικά για το παιδί, μπορεί δηλαδή να ξυπνήσει την περιέργειά του και να ενεργοποιήσει τη διάθεση να το αντιληφθεί», τονίζοντας έτσι τη δυναμική που έχουν τα υλικά στοιχεία στο να κινητοποιούν το ενδιαφέρον του παιδιού. Μια διαχρονική έρευνα του Pellegrini (1992), ενίσχυσε αυτή την άποψη, παρουσιάζοντας ενδείξεις ότι η αλληλεπίδραση των παιδιών με φυσικά υλικά (όπως πέτρες, κλαδιά ή κορμούς) στον εξωτερικό χώρο του νηπιαγωγείου σχετίζεται θετικά με τις επιδόσεις τους στα μαθηματικά στην πρώτη τάξη του δημοτικού σχολείου. Το ελεύθερο παιχνίδι με αντικείμενα φαίνεται λοιπόν να υποστηρίζει ουσιαστικά τη γνωστική τους εξέλιξη (Ζάραγκας, Καραδημητρίου, Λαντζουράκη, 2021).

Ωστόσο, όπως καταγράφουν οι Ζάραγκας, Καραδημητρίου, Λαντζουράκη (2021), τα οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών-αντικειμένων δεν περιορίζονται στη γνωστική σφαίρα. Η ενασχόληση με υλικά και μέσα παιχνιδιού έχει θετικές συνέπειες και στην αισθητική καλλιέργεια, την ψυχαγωγία, την ηθική διαμόρφωση, τη συναισθηματική έκφραση, τη σωματική υγεία αλλά και την κοινωνικοποίηση του παιδιού. Συγκεκριμένα, προσφέρουν:

- τη χαρά που απορρέει από μια δημιουργική και απολαυστική δραστηριότητα,
- το πρώτο ερέθισμα για καλλιτεχνική έκφραση,
- τις συνθήκες που ευνοούν θετικές διαπροσωπικές σχέσεις και την ανάπτυξη ηθικών αξιών ανάμεσα στα παιδιά (Τσιαντζή, 1996: 129-130),
- τη δυνατότητα για κοινωνική αλληλεπίδραση, τόσο μεταξύ συνομηλίκων όσο και με ενήλικες (Garvey, 1990),
- ένα μέσο έκφρασης συναισθημάτων και εσωτερικών συγκρούσεων, (Erikson, 1975)
- ενίσχυση των λειτουργιών του σώματος – μυϊκές, αναπνευστικές, κυκλοφορικές και νευρικές – συμβάλλοντας στη σωματική ευεξία (Τσιαντζή, 1996),
- η σταδιακή προσαρμογή στον κόσμο των ενηλίκων, οι οποίοι αποτελούν τα πρώτα πρότυπα συμπεριφοράς για τα παιδιά (Πανταζής, 1997)

2.2.2 Κριτήρια επιλογής των παιχνιδιών-αντικειμένων και ο συμβολισμός τους

Η πολυδιάστατη σημασία των παιχνιδιών-αντικειμένων αναδεικνύει την ανάγκη αξιολόγησής τους, ειδικά από τη σκοπιά γονέων και εκπαιδευτικών που συχνά αναρωτιούνται ποιο παιχνίδι είναι «καλό» ή «κατάλληλο» για τα παιδιά. Οι επιλογές τους καθορίζονται κυρίως από παιδαγωγικά και αναπτυξιακά κριτήρια, τα οποία στοχεύουν στη

στήριξη της ολόπλευρης ανάπτυξης του παιδιού (Πανταζής, 1997 όπως παρατίθεται στο Ζάραγκας, Καραδημητρίου, Λαντζουράκη, 2021).

Ορισμένες από τις βασικές παραμέτρους που εξετάζονται κατά την επιλογή τους περιλαμβάνουν (Karadimitriou, 2019):

- Την καταλληλότητα τους ως προς τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες του παιδιού
- Την ασφάλεια και την υγιεινή τους
- Τα πρότυπα συμπεριφοράς που προβάλλουν
- Την ποιότητα και ανθεκτικότητα τους
- Το οικονομικό κόστος
- Τον σχεδιασμό τους, δηλαδή τη δυνατότητα πολλαπλών χρήσεων, την ενίσχυση της φαντασίας και την ευκολία χειρισμού

Αναφορικά με τα ελληνικά δεδομένα, τα παιχνίδια-αντικείμενα μπορούν είτε να έχουν βιομηχανική προέλευση, είτε να είναι χειροποίητες δημιουργίες (Καραδημητρίου, 2021). Τα αντικείμενα αποκτούν διάφορους συμβολισμούς. Αποκτούν συμβολική σημασία μέσω της φαντασίας, που κυριαρχεί στην προσχολική ηλικία και καταφέρνουν τα παιδιά να εισχωρούν στο κόσμο των ενηλίκων (Piaget, 1962). Ένα παιχνίδι-αντικείμενο μπορεί να είναι, λόγου χάρη, ένα απλό κομμάτι ξύλου, που μέσα από τη φαντασία των παιδιών, μεταμορφώνεται σε ένα αυτοκινητάκι, μια κούκλα, ένα σπίτι ή οτιδήποτε άλλο, επιτρέποντας τους να ζωντανέψουν το παιχνίδι που έχουν δημιουργήσει στο μυαλό τους (Μαγουλιώτης, 2009). Γενικότερα, περιλαμβάνει οποιοδήποτε αντικείμενο μπορεί να αξιοποιήσουν τα παιδιά τόσο για να απασχοληθούν όσο και να παίξουν (Vygotsky, 2003).

2.2.3 Το μεταβατικό αντικείμενο και η θεωρία του δεσμού

Ο Winnicott (1979), εισήγαγε τις έννοιες του μεταβατικού αντικειμένου και των μεταβατικών φαινομένων, για να περιγράψει ένα ενδιάμεσο στάδιο της εμπειρίας του βρέφους, ανάμεσα στην εσωτερικό κόσμο και την εξωτερική πραγματικότητα. Από τους πρώτους μήνες της ζωής, το βρέφος στρέφεται σε αντικείμενα όπως ο αντίχειρας, ένα αρκουδάκι, μια κούκλα, τα οποία αποκτούν ιδιαίτερη συναισθηματική σημασία. Τα αντικείμενα αυτά προσφέρουν αίσθημα ασφάλειας και σταθερότητας, λειτουργώντας ως «γέφυρα» ανάμεσα στην παρουσία και την απουσία του βασικού φροντιστή, συνήθως της μητέρας. Μέσα από τη χρήση τους, το παιδί αρχίζει να ξεχωρίζει τη φαντασία από την πραγματικότητα και να διακρίνει τα εσωτερικά από τα εξωτερικά αντικείμενα, εξελίσσοντας παράλληλα την αντίληψη και τη δημιουργικότητά του (Winnicott, 1979: 158). Επιπρόσθετα,

η θεωρία του Winnicott, αποτυπώνει πώς το παιδί, μέσα από την επανάληψη των καθημερινών εμπειριών, όπως το τάισμα κάθε τρεις ώρες, μεταβαίνει από την εξωτερική ικανοποίηση των αναγκών στην εσωτερική αναπαράσταση της φροντίδας (Ζάραγκας, Καραδημητρίου, Λαντζουράκη, 2021).

Η θεωρία του δεσμού, όπως διαμορφώθηκε από τον Bowlby (1953), συμπληρώνει τη θεωρία του Winnicott. Περιγράφει τον συναισθηματικό δεσμό που αναπτύσσεται ανάμεσα στο βρέφος και τον βασικό φροντιστή, συνήθως τη μητέρα, η οποία διαμορφώνει το πλαίσιο για τις μελλοντικές κοινωνικές σχέσεις και την ψυχική υγεία του παιδιού (Conkbayir & Pascal, 2019).

Οι Richins και Chaplin (2020), επισημαίνουν πως τα παιδιά προσκολλώνται σε αντικείμενα για ποικίλους λόγους. Μέσα από μια έρευνα που αναφέρουν, η οποία είναι επικεντρωμένη σε βρέφη και νήπια και στη χρήση αντικειμένων από αυτά, κάνουν λόγο για ποικίλα κίνητρα που οδηγούν τα παιδιά στην προσκόλληση σε αντικείμενα, πέρα από την ανάγκη για ασφάλεια. Αυτά περιλαμβάνουν την ευχαρίστηση και ανακούφιση από το άγχος και τη μοναξιά, την αναζήτηση κοινωνικών σχέσεων, την ανάπτυξη ταυτότητας, αλλά και την ανάγκη για αυτοέκφραση.

2.3 Ο WALT DISNEY ΚΑΙ ΟΙ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΗΣ WALT DISNEY COMPANY

2.3.1 Μια σύντομη βιογραφία

Ο Walter Elias Disney (5 Δεκεμβρίου 1901- 15 Δεκεμβρίου 1966), ήταν Αμερικανός δημιουργός κινουμένων σχεδίων, παραγωγός, ηθοποιός φωνής και επιχειρηματίας, γνωστός για την επιρροή και τις συνεισφορές του στο τομέα της ψυχαγωγίας και σημαντική παρουσία στην ιστορία του animation του 20ού αιώνα. Υπήρξε πρωτοπόρος της αμερικανικής βιομηχανίας κινούμενων σχεδίων και ο «πατέρας» χαρακτήρων όπως ο Mickey Mouse και ο Donald Duck. Η «Walt Disney Company» είναι μια από τις πιο αναγνωρισμένες εταιρείες ψυχαγωγίας παγκοσμίως. Ιδρύθηκε αρχικά το 1923 από τον Walt Disney και τον αδελφό του Roy O. Disney, ως μικρό στούντιο κινουμένων σχεδίων, το οποίο αργότερα εξελίχθηκε σε «Walt Disney Productions» (1929) και τελικά στη σημερινή «Walt Disney Company». Είναι ένα αμερικανικό στούντιο κινουμένων σχεδίων που δημιουργεί ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους. Το 1937, η Disney παρουσίασε τη Χιονάτη και τους Επτά Νάνους, την πρώτη μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων. Ακολούθησαν πολλές επιτυχίες όπως ο Πινόκιο, ο Ντάμπο, ο Μπάμπι, η Σταχτοπούτα και η Μαίρη Πόπινς, καθιερώνοντας το

στούντιο ως ηγέτη στο οικογενειακό σινεμά. Η Disney συνέχισε να αναπτύσσεται ραγδαία. Ίδρυσε νέες θυγατρικές όπως η Touchstone Pictures, εξαγόρασε μεγάλα στούντιο όπως η Pixar, η Marvel, η Lucasfilm και η 20th Century Fox, και εισήλθε δυναμικά στην εποχή του streaming μέσω του Disney+. Παράλληλα, διεύρυνε τις δραστηριότητές της και εκτός κινηματογράφου, επιδρώντας βαθιά στον χώρο της παγκόσμιας ψυχαγωγίας. (Πηγή: Encyclopedia Britannica)

2.3.2 Η θεματολογία των ταινιών κινουμένων σχεδίων της Disney

Σύμφωνα με τον Rojek (1993), οι ταινίες κινουμένων σχεδίων της Disney παρουσιάζουν μια συγκεκριμένη και επαναλαμβανόμενη θεματολογία, η οποία αντανακλά κυρίαρχες κοινωνικές και ηθικές αντιλήψεις. Ο ίδιος επισημαίνει, ότι η Disney αναπαράγει την ιδέα πως η αναψυχή αποτελεί ανταμοιβή για την εργασία, όπως στη ταινία «Τα τρία γουρουνάκια» (1993), που προβάλλεται η αξία της σκληρής δουλειάς ως ασπίδα απέναντι στον «κακό λύκο», σύμβολο των κοινωνικών δυσκολιών. Επίσης, τονίζει πως οι γυναίκες παρουσιάζονται ως παθητικές και στοργικές, ενώ η θεματολογία ενισχύει παραδοσιακά πρότυπα γύρω από την οικογένεια και την αθωότητα, αποφεύγοντας σύγχρονες κοινωνικές αλλαγές όπως μονογονεϊκές οικογένειες ή οι φεμινιστικές διεκδικήσεις. Παράλληλα, η Disney δεν διστάζει να τροποποιήσει τις παραδοσιακές ιστορίες για εμπορικούς λόγους, όπως στη «Μικρή Γοργόνα» ή στη «Χιονάτη». Έτσι, οι ταινίες της προβάλλουν μια εξιδανικευμένη εικόνα της κοινωνίας, στηρίζοντας μια συντηρητική εκδοχή του «αμερικανικού ονείρου». Στο άρθρο της Tyner-Mullings (2023), αναλύονται τα μοτίβα που επικρατούν στις ταινίες: έμφαση στις επίσημες πριγκίπισσες, αναπαραστάσεις γύρω από το φύλο, τη φυλή, την κοινωνική τάξη, την οικογένεια και τη μαγεία.

2.3.3 Οι επιδράσεις των ταινιών κινουμένων σχεδίων στη ζωή των παιδιών

Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων, όπως επισημαίνουν οι Parvin και Islam (2020), επιδρούν σημαντικά στη σωματική, γλωσσική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών

Συγκεκριμένα, κάνουν λόγο πως η φανταστικοί και χιουμοριστικοί χαρακτήρες ενισχύουν τη χαρά, μειώνουν το άγχος και συμβάλλουν στην ψυχική και σωματική υγεία, ενώ μέσα από πρότυπα όπως ο Popeye, που τρώει σπανάκι για να δυναμώσει, τα παιδιά υιοθετούν θετικές στάσεις για τη διατροφή και τη φυσική άσκηση. Οι ταινίες πυροδοτούν τη φαντασία, καλλιεργούν τη δημιουργικότητα και ενισχύουν την περιέργεια για εξερεύνηση του κόσμου. Σε συνέχεια των παραπάνω, τα εκπαιδευτικά κινούμενα σχέδια

βοηθούν στη κατάκτηση βασικών γνώσεων, όπως έννοιες, αριθμούς, χρώματα, και καλλιεργούν τη γνωστική ανάπτυξη, τη συγκέντρωση, τη προσοχή, τη λογική και τη κρίση μέσα από έναν ευχάριστο και παιγνιώδη τρόπο, κάνοντας τη μάθηση πιο απολαυστική. Στο ίδιο πλαίσιο, βοηθούν τα παιδιά να μάθουν σημαντικές πληροφορίες για την υγεία, τα ήθη και έθιμα, την ιστορία και τη μυθολογία. Μέσα από παραδείγματα χαρακτήρων, όπως ο Ντέξτερ (από τη σειρά «Το εργαστήριο του Ντέξτερ»), τα παιδιά μπορούν να εμπνευστούν και να αναπτύξουν θετικές συνήθειες και ενδιαφέροντα. Παράλληλα, προάγουν τη γλωσσική εξέλιξη τόσο στη μητρική όσο και σε ξένες γλώσσες, βελτιώνοντας τη προφορά και τον προφορικό λόγο. Ακόμη, τα έντονα χρώματα των ταινιών αυτών, βοηθούν τα παιδιά να ξεχωρίζουν αποχρώσεις και να τις χρησιμοποιούν στις ζωγραφιές τους, δημιουργώντας συχνά νέες εικόνες ή ιστορίες εμπνευσμένες από τα κινούμενα σχέδια, ενισχύοντας έτσι τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους. Τέλος, τα παιδιά υιοθετούν θετικά πρότυπα συμπεριφοράς, όπως ο σεβασμός προς την οικογένεια και τους μεγαλύτερους, η ειλικρίνεια και η αφοσίωση, ενώ παράλληλα εμπνέονται να αναπτύξουν στόχους και όνειρα μέσα από τα είδωλά τους (Parvin & Islam, 2020).

3. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην παρούσα έρευνα, εξετάζεται η έννοια του παιχνιδιού μέσα από τη σειρά ταινιών της Pixar Animation Studios σε συνεργασία με τη Walt Disney Pictures, «Toy Story» (1995-2019), με στόχο τη καταγραφή και ανάλυση της εξέλιξής του, καθώς μεταβάλλεται η ηλικία και η στάση του παιδιού-κατόχου-κεντρικού ήρωα (Andy) των παιχνιδιών. Μέσα από αυτές τις ταινίες αποτυπώνεται η σχέση παιδιού και παιχνιδιού, η σημασία του στην ανάπτυξη του παιδιού και η σταδιακή μεταβολή του ρόλου που κατέχει το παιχνίδι στη ζωή του καθώς αυτό μεγαλώνει. Τα ερευνητικά ερωτήματα της μελέτης αποτυπώνονται ως εξής:

1. Πώς εξελίσσεται το παιχνίδι καθώς το παιδί-κεντρικός ήρωας μεγαλώνει στη σειρά ταινιών «Toy Story»;
2. Ποιες κατηγορίες παιχνιδιού εμφανίζονται;
3. Ποια είναι τα διαφορετικά περιβάλλοντα όπου λαμβάνει χώρα το παιχνίδι και ποια χαρακτηριστικά παρουσιάζουν;
4. Πώς παρουσιάζονται τα παιχνίδια-ήρωες ως χαρακτήρες στις ταινίες, ποια στοιχεία της προσωπικότητάς τους σχετίζονται με τον ρόλο τους στο παιχνίδι και τη σχέση τους με τα παιδιά;

3.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Για τη συλλογή και την ανάλυση των δεδομένων μελετήθηκαν οι τέσσερις ταινίες κινουμένων σχεδίων, Toy Story 1 (1995, διάρκεια: 84λεπτά), Toy Story 2 (1999, διάρκεια: 94 λεπτά), Toy Story 3 (2010, διάρκεια: 104 λεπτά), Toy Story 4 (2019, διάρκεια: 105 λεπτά). Κατά τη θέαση και ανάλυση του περιεχομένου των ταινιών χρησιμοποιήθηκαν τέσσερα κριτήρια καταγραφής:

- Η εξέλιξη του παιχνιδιού ανάλογα με την ηλικία του κεντρικού ήρωα-παιδιού
- Οι κατηγορίες του παιχνιδιού
- Το περιβάλλον του παιχνιδιού
- Τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών ως χαρακτήρες

Η έρευνα αυτή είναι ποιοτική, και βασίζεται στα ποιοτικά χαρακτηριστικά των τεσσάρων ταινιών κινουμένων σχεδίων, εστιάζοντας στο περιεχόμενο, τη θεματολογία, τα λεκτικά και οπτικά δεδομένα και στις αναπαραστάσεις που προβάλλονται. Ως κύρια μεθοδολογική προσέγγιση υιοθετείται η ανάλυση περιεχομένου, η οποία επιτρέπει την ερμηνεία συμβολισμών, εικόνων και λόγου μέσα από το οπτικοακουστικό υλικό των

ταινιών. Κατά τον Αθανασίου (2007), η ποιοτική έρευνα γενικότερα, βασίζεται σε λεκτικές περιγραφές και αναλύσεις (Γκότοβος, 1983, Gable, & Rogers, 1987) και αποτελεί μια δημιουργική διαδικασία, η οποία προϋποθέτει χρόνο, κριτική σκέψη, καθώς και έντονη διανοητική και συναισθηματική εμπλοκή από την πλευρά του ερευνητή. Επίσης αποσκοπεί στην ερμηνεία δεδομένων, αναδεικνύοντας τις σχέσεις και τα νοήματα που αναδύονται μέσα από αυτά (Αθανασίου, 2007).

3.3 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΑΙΝΙΩΝ

3.3.1 TOY STORY 1 (1995)

Η πρώτη ταινία της σειράς, εισάγει τους θεατές στον κόσμο των παιχνιδιών που αποκτούν ζωή όταν οι άνθρωποι δεν τα παρατηρούν. Ο Woody, ένα καουμπόικο παιχνίδι, είναι το αγαπημένο του παιδιού Andy, αλλά όταν το νέο παιχνίδι Buzz Lightyear, ένας διαστημικός ήρωας, καταφθάνει, η θέση του Woody ως το αγαπημένο παιχνίδι, αμφισβητείται. Η ταινία επικεντρώνεται κυρίως στη σύγκρουση μεταξύ των δύο αυτών παιχνιδιών, που στην πορεία οδηγεί σε μια φιλία, τονίζοντας τη συνεργασία, την αποδοχή και την αγάπη τόσο μεταξύ τους όσο και σε σχέση με το παιδί. Το παιχνίδι προβάλλεται όχι μόνο ως αντικείμενο διασκέδασης, αλλά και ως μέσο διαμόρφωσης συναισθημάτων.

3.3.2 TOY STORY 2 (1999)

Στην δεύτερη ταινία, ο Woody κλέβεται από έναν συλλέκτη παιχνιδιών, τον Al, ο οποίος σκοπεύει να τον πουλήσει ως μέρος μιας πολύτιμης συλλογής από παιχνίδια που ανήκαν σε μια τηλεοπτική σειρά της δεκαετίας του '50 με τίτλο "Woody 's Roundup". Ο Buzz και τα υπόλοιπα παιχνίδια πηγαίνουν να σώσουν τον Woody. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, ο Woody, ανακαλύπτει ότι είναι μέρος μιας σειράς παιχνιδιών και αρχίζει να αμφισβητεί την αξία της ύπαρξης του ως παιχνίδι. Ωστόσο, μέσα από τις περιπέτειες και την αφοσίωση των φίλων του, κατανοεί την πραγματική σημασία του να ανήκει σε έναν άνθρωπο που τον αγαπά και να του προσφέρει χαρά.

3.3.3 TOY STORY 3 (2010)

Στην τρίτη ταινία της σειράς, τα παιχνίδια αντιμετωπίζουν την προοπτική του να εγκαταλειφθούν, καθώς ο Andy έχει μεγαλώσει και ετοιμάζεται για το κολέγιο. Τα παιχνίδια καταλήγουν σε έναν παιδικό σταθμό, το «Sunnyside» όπου προσπαθούν να ενσωματωθούν σε μια νέα ομάδα παιχνιδιών και στο περιβάλλον του παιδικού σταθμού, αλλά

αντιμετωπίζουν τον επικεφαλή του σταθμού και των παιχνιδιών, τον Lotso, που προσπαθεί να τα κρατήσει φυλακισμένα. Συνειδητοποιούν πως ο παιδικός σταθμός δεν είναι ο παράδεισος που φαίνεται και παλεύουν για να ξεφύγουν και να επιστρέψουν στο σπίτι του Andy. Όταν τα καταφέρνουν, ο Andy αποφασίζει να τα χαρίσει σε ένα μικρό κορίτσι, τη Bonnie, παίρνοντας την απόφαση, και ο Andy και τα παιχνίδια πως πρέπει να αποχωριστούν και να προετοιμαστούν για την επόμενη φάση της ζωής.

3.3.4 TOY STORY 4 (2019)

Στην τέταρτη ταινία, ο Woody, ο Buzz και τα υπόλοιπα παιχνίδια ανήκουν πλέον στην Bonnie, το κοριτσάκι που τα παρέλαβε από τον Andy. Κατά τη διάρκεια της προσαρμογής τους στο νέο περιβάλλον, η Bonnie, δημιουργεί ένα νέο παιχνίδι από ανακυκλώσιμα υλικά, τον Forky, ο οποίος δυσκολεύεται να αποδεχτεί τον ρόλο του ως παιχνίδι. Καθώς, η οικογένεια της Bonnie πηγαίνει διακοπές, ο Forky προσπαθεί να το σκάσει, θεωρώντας τον εαυτό του σκουπίδι ενώ ο Woody ξεκινά μια αποστολή για να τον φέρει πίσω. Στον δρόμο του, συναντά την παλιά του φίλη Bo Peep, που ζει πια ως χαμένο παιχνίδι, ενώ αντιμετωπίζοντας τη Gabby - Gabby, μια κούκλα-αντίκα που θέλει τη φωνή του Woody, αρχίζει να αναθεωρεί το ρόλο του. Τελικά, αποφασίζει να μείνει με τη Bo Peep και να βοηθά άλλα χαμένα παιχνίδια, αποχαιρετώντας την ομάδα του.

4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η ανάλυση των τεσσάρων ταινιών πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τα τέσσερα κριτήρια τα οποία συνοψίζονται συνοπτικά στον παρακάτω πίνακα (1):

ΠΙΝΑΚΑΣ 1: ΣΥΝΟΨΗ ΚΡΙΤΗΡΙΩΝ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΩΝ 4 ΤΑΙΝΙΩΝ «ΤΟΥ STORY»

	TOY STORY 1 (1995)	TOY STORY 2 (1999)	TOY STORY 3 (2010)	TOY STORY 4 (2019)
ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Andy: σε μικρή και νηπιακή ηλικία. Έντονη φαντασία, καθημερινό και μιμητικό παιχνίδι.	Andy: Λίγο μεγαλύτερος ηλικιακά. Αποκτά καινούργια ενδιαφέροντα και δραστηριότητες. Ενδιαφέρεται λιγότερο για τα παιχνίδια, Το παιχνίδι είναι λιγότερο εμφανές.	Ο Andy πλέον έφηβος. Έχει εγκαταλείψει τα παιχνίδια και αποφασίζει να τα δωρίσει.	Bonnie σε νηπιακή ηλικία, δίνει “ζωή” και νόημα στα παιχνίδια και σε άψυχα υλικά (κατασκευάζει τον Forky)
ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Συμβολικό Φανταστικό Κινητικό Δραματικό Παιχνίδι ρόλων Μιμητικό Μοναχικό	Συμβολικό Φανταστικό Κινητικό Δραματικό Παιχνίδι ρόλων Μιμητικό Μοναχικό	Συμβολικό Φανταστικό Κινητικό Δραματικό Παιχνίδι ρόλων Μιμητικό Κοινωνικό-Δραματικό Κατασκευαστικό Άγαρμπο/Ανοργάνωτο Μοναχικό	Συμβολικό Φανταστικό Κινητικό Δραματικό Παιχνίδι ρόλων Μιμητικό Κοινωνικό-Δραματικό Κατασκευαστικό Μοναχικό

			Κοινωνικό Συνεργατικό Παράλληλο Συνειρμικό	
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Δωμάτιο Andy, σπίτι Sidd	Δωμάτιο Andy	Δωμάτιο Andy, Δωμάτιο Bonnie παιδικός σταθμός (αίθουσα κάμπιας και πεταλούδας).	Δωμάτιο Bonnie, νηπιαγωγείο, παλαιοπωλείο, λούνα παρκ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ- ΗΡΩΩΝ	Παιχνίδια με πίστη στην «αποστολή» τους. Woody: ηγετικός. Buzz: αρχικά σε άρνηση ταυτότητας	Ο Woody έρχεται σε κρίση ταυτότητας. Τα παιχνίδια αμφιταλαντεύονται μεταξύ της χρήσης και της αξίας. Jessie: έντονα συναισθηματική, τραύμα εγκατάλειψης	Woody εμμένει με την άποψη ότι πρέπει «να ανήκει σε κάποιο παιδί». Lotso: αρνητικό πρότυπο εξουσίας, τραύμα εγκατάλειψης.	Woody: επανεξετάζει την αποστολή του. Forky και Gabby: εκφράζουν ανασφάλεια και ανάγκη για αποδοχή.

4.1 Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΙΝΙΑ

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής ηλικίας και η εξέλιξη του είναι στενά συνδεδεμένη με την γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Στη σειρά ταινιών «Toy Story» η πορεία του παιχνιδιού αντικατοπτρίζεται μέσα από τη σχέση του Andy με τα αγαπημένα του παιχνίδια, τα οποία έχουν μια δική τους «ζωντάνια». Καθώς ο Andy μεγαλώνει, η σχέση του με τα παιχνίδια του αλλάζει σημαντικά.

4.1.1 TOY STORY 1

Στην πρώτη ταινία, ο Andy, ο κύριος ήρωας παιδί, βρίσκεται στην ηλικία των 5-6 ετών, όπου το παιχνίδι αποτελεί βασικό μέσο έκφρασης και δημιουργίας φανταστικών σεναρίων. Ο Woody, ένα παιχνίδι cowboy, είναι το αγαπημένο του και λειτουργεί ως ηγέτης του κόσμου των παιχνιδιών του. Το παιχνίδι του Andy είναι έντονα φανταστικό με απονομή ρόλων και καθημερινή αλληλεπίδραση με τα παιχνίδια του, τα οποία βλέπει ως τους καλύτερους του φίλους. Από τη πλευρά τους, τα παιχνίδια νιώθουν πως έχουν φτιαχτεί αποκλειστικά για να συντροφεύουν και να προσφέρουν χαρά στο παιδί, όπως φαίνεται και από τη φράση του Woody: «Δεν έχει σημασία πόσες φορές παίζεις μαζί μας, αλλά ότι είμαστε δίπλα του κάθε φορά που μας έχει ανάγκη. Γι' αυτό έχουμε φτιαχτεί». Το παιχνίδι, επομένως, δεν περιορίζεται στη διασκέδαση, αλλά λειτουργεί ως μέσο εσωτερικής επεξεργασίας και ψυχικής σταθερότητας. Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία του Freud (1961), το παιχνίδι αποτελεί έναν βασικό μηχανισμό κάθαρσης και συναισθηματικής επεξεργασίας. (Σιβροπούλου, 2019). Στο Toy Story, η έντονη συναισθηματική σύνδεση του Andy με τα παιχνίδια του και οι φανταστικές καταστάσεις που δημιουργεί γύρω από αυτά, διαμορφώνουν έναν ασφαλή χώρο, για την επεξεργασία συναισθημάτων και εμπειριών που σχετίζονται με την ανάπτυξή του, τις αλλαγές στη ζωή του. Σύμφωνα με τη θεωρία του Freud, η ηλικία του Andy αντιστοιχεί στο φαλλικό στάδιο της ανάπτυξης, όπου το παιδί αρχίζει να κατανοεί καλύτερα τον εαυτό του και τις σχέσεις του με τους άλλους. Μέσα από το παιχνίδι, οργανώνει τα συναισθήματα του και προσδίδει ρόλους και προσωπικότητες στα παιχνίδια του. Όπως αναφέρει και η Σιβροπούλου (2019), το παιχνίδι βοηθά το παιδί να επεξεργάζεται εσωτερικές συγκρούσεις και να επιτυγχάνει συναισθηματική ισορροπία.

4.1.2 TOY STORY 2

Στο Toy Story 2, ο Andy, είναι λίγο μεγαλύτερος περίπου 9-10 ετών. Το παιχνίδι συνεχίζεται, κυρίως στο δωμάτιο του σπιτιού του όμως γίνεται λιγότερο συχνό. Παρ' όλα

αυτά, δεν έχει χαθεί η αγάπη του για τα παιχνίδια, παρόλο που εκείνα αρχίζουν να βιώνουν ανασφάλεια, καθώς ο Andy αποκτά νέα ενδιαφέροντα και ασχολίες. Στην ταινία, εισάγεται το στοιχείο του συλλεκτικού παιχνιδιού, καθώς ο Al, ιδιοκτήτης καταστήματος παιχνιδιών, προσπαθεί να αποκτήσει τη συλλογή του σίριαλ «Woody 's Roundup», που περιλαμβάνει τον Woody, την Jessie, τον Bullseye και τον Stinky Pete, με σκοπό να τη μεταπωλήσει σε μουσείο στην Ιαπωνία. Όταν ο Woody ανακαλύπτει ότι είναι σπάνιο συλλεκτικό παιχνίδι από τηλεοπτική σειρά της δεκαετίας του '50, έρχεται αντιμέτωπος με ένα υπαρξιακό δίλημμα: να επιστρέψει στον Andy ως παιχνίδι προς χρήση ή να επιλέξει το μουσείο, όπου θα διατηρηθεί ανέπαφος. Ο Stinky Pete προσπαθεί να τον πείσει ότι τα παιδιά πάντα εγκαταλείπουν τα παιχνίδια τους και πως η ασφάλεια του μουσείου είναι προτιμότερη. Παράλληλα, η Jessie μοιράζεται την συγκινητική της ιστορία, καθώς υπήρξε το αγαπημένο παιχνίδι ενός κοριτσιού, της Emily, η οποία μεγαλώνοντας την εγκατέλειψε και γι' αυτό φοβάται να δεθεί ξανά και προτιμά το μουσείο ως τρόπο προστασίας από τον πόνο της εγκατάλειψης. Τελικά, ο Woody επιλέγει να επιστρέψει στον Andy, αναγνωρίζοντας ότι η αξία ενός παιχνιδιού βρίσκεται στη χαρά που προσφέρει σ' ένα παιδί και όχι στην ακινησία ενός μουσείου και παίρνει μαζί του την Jessie, δίνοντάς της την ευκαιρία να βιώσει ξανά τη σχέση με ένα παιδί. Η επιλογή αυτή αντανakλά βασικές αρχές της Φαινομενολογικής/Ανθρωπιστικής Θεωρίας (Rogers 1973· 1976· 1978· Maslow, 1973), σύμφωνα με την οποία κάθε άτομο, ακόμα και σε συμβολικό επίπεδο όπως ο Woody, αναζητά νόημα, σκοπό και αυτοπραγμάτωση. Ο Woody απορρίπτει την επιλογή του μουσείου και την ύπαρξη του ως συλλεκτικό αντικείμενο, επιλέγοντας έναν δρόμο με συναισθηματικό νόημα συμβάλλοντας στην ευτυχία του παιδιού. Μέσα από τη σχέση του με το παιδί και το ρόλο του ως «παιχνίδι που κάποιος αγαπά και παίζει μαζί του», ο Woody αναπτύσσει μια πιο σταθερή αυτοεικόνα και προσωπική ταυτότητα κάτι που συνδέεται με την αντίληψη της θεωρίας ότι οι άνθρωποι ωριμάζουν όταν μπορούν να παίρνουν μόνοι τους αποφάσεις και να διαλέγουν πώς θα αντιμετωπίσουν τον κόσμο γύρω τους (Βοσνιάδου, 2002 · Καψάλης, 2006 · Σιβροπούλου 2019).

4.1.3 TOY STORY 3

Στην τρίτη ταινία της σειράς, παρακολουθούμε τη μετάβαση από την παιδική ηλικία στην εφηβεία, καθώς ο Andy είναι πλέον 17 ετών και ετοιμάζεται να φύγει στο κολέγιο. Τα παιχνίδια του παραμένουν σημαντικά, αλλά έχουν χάσει πλέον του ρόλο που είχαν στην καθημερινότητα του ως μικρό παιδί και το παιχνίδι είναι ανύπαρκτο. Τα παιχνίδια νιώθουν πλέον την εγκατάλειψη, αφού δεν χρησιμοποιούνται πια, όμως ελπίζουν σε μια

επανασύνδεση. Ο Andy, αποφασίζει να τα αποθηκεύσει στη σοφίτα, κρατώντας μόνο τον Woody. Ωστόσο, από λάθος καταλήγουν στον παιδικό σταθμό «Sunnyside». Αρχικά, τα παιχνίδια πιστεύουν πως ο σταθμός είναι ένας «παράδεισος», όπου θα έχουν συνεχώς παιδιά να παίζουν μαζί τους. Σύντομα, όμως, διαπιστώνουν ότι τα μικρότερα παιδιά δεν ξέρουν πώς να τα φροντίσουν και τα κακομεταχειρίζονται, ενώ ο Lotso, το αρκουδάκι που κυβερνά τα παιχνίδια του σταθμού, έχει δημιουργήσει ένα καταπιεστικό σύστημα, μετατρέποντας τα παιχνίδια σε αντικείμενα εκμετάλλευσης, υποχρεώνοντάς τα να υπάρχουν σε εξαντλητικές συνθήκες, χωρίς επιλογή ή φροντίδα, και επιβάλλοντας την εξουσία του μέσω φόβου, τιμωριών και άνισης μεταχείρισης. Η συμπεριφορά του πηγάζει από την προσωπική του εμπειρία εγκατάλειψης από παιδί και γι' αυτό έχει γίνει εκδικητικός βλέποντας τα παιχνίδια ως αντικείμενα που δεν αξίζουν αγάπη. Στο τέλος, ο Andy επιλέγει να τα δωρίσει σε ένα κορίτσι προσχολικής ηλικίας, τη Bonnie. Σε αρκετές σκηνές βλέπουμε τη Bonnie να παίζει δημιουργικά, δίνοντας ρόλους στα παιχνίδια και δημιουργώντας φανταστικά σενάρια. Οι σκηνές αυτές συνδέονται με τη θεωρία του Lev Vygotsky (1930-35/1978· 1933/1966) , ο οποίος σύμφωνα με όσα αναφέρει η Σιβροπούλου (2019), τονίζει τη σημασία του φανταστικού και συμβολικού παιχνιδιού στην προσχολική ηλικία, ως βασικού μέσου γνωστικής, κοινωνικής και γλωσσικής ανάπτυξης. Μέσα από το παιχνίδι, όπου δίνει ρόλους σε αντικείμενα και φτιάχνει σενάρια το παιδί ενισχύει τη φαντασία του, κατανοεί τον κόσμο και αναπτύσσει δεξιότητες εντός της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης. Με ιδιαίτερη τρυφερότητα ο Andy, παρουσιάζει στη Bonnie τα παιχνίδια του, αποδίδοντας τους ονόματα, ρόλους και προσωπικότητες, αποδεικνύοντας πως το παιχνίδι υπήρξε γι' αυτόν τρόπος έκφρασης, δημιουργίας δεσμών και φανταστικής δημιουργίας. Παίζοντας μαζί της, της μεταφέρει τον φανταστικό του κόσμο, ο οποίος για χρόνια ζούσε μέσα από τα παιχνίδια του. Η Bonnie, μέσα από το δημιουργικό παιχνίδι με τα παιχνίδια του Andy και τον Andy, μπαίνει ακριβώς σε αυτή τη διαδικασία ανάπτυξης, ερμηνεύοντας τον κόσμο με τον δικό της τρόπο και αναπτύσσοντας παράλληλα γνωστικές και συναισθηματικές δεξιότητες και διευρύνοντας τις δυνατότητες της. Η σκηνή αυτή υπογραμμίζει πως το παιχνίδι δεν μπορεί να χαθεί αλλά μπορεί να συνεχίσει να εξελίσσεται μέσα από άλλους ανθρώπους. Ο Andy ωριμάζει και αποχαιρετά την παιδική του ηλικία, ενώ η Bonnie ξεκινά το δικό της ταξίδι μέσα από το δημιουργικό παιχνίδι, όπως περιγράφει και ο Vygotsky.

4.1.3.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟΝ ΠΑΙΔΙΚΟ ΣΤΑΘΜΟ «SUNNYSIDE»

Η πρώτη σκηνή στον παιδικό σταθμό «Sunnyside» στο Toy Story 3, αποτυπώνει με ακρίβεια την καθημερινή λειτουργία ενός προσχολικού περιβάλλοντος. Το παιχνίδι

εμφανίζεται τόσο σε μικρές ομάδες όσο και ατομικά, ενώ συνυπάρχουν διαφορετικά είδη παιχνιδιού μέσα σε έναν οργανωμένο χώρο με γωνιές δραστηριοτήτων και πλούσιο υλικό. Η ταινία, παρουσιάζει δύο βασικές αίθουσες: Το δωμάτιο της «Κάμπιας» (Caterpillar Room) και το δωμάτιο της «Πεταλούδας» (Butterfly Room). Στο δωμάτιο της «Κάμπιας», όπου βρίσκονται μικρά παιδιά, περίπου 2-3 ετών, παρατηρείται αυθόρμητο και έντονα κινητικό παιχνίδι, χωρίς πρόθεση φροντίδας. Τα παιδιά κακομεταχειρίζονται τα παιχνίδια: τα πετούν, τα χτυπούν, τα τραβούν, τα πατούν, τα γλείφουν και τα βάζουν στο στόμα τους. Το περιβάλλον παρουσιάζεται χαοτικό και θορυβώδες, τόσο για τα παιδιά όσο και για τα ίδια τα παιχνίδια, που «υποφέρουν» από την ανεξέλεγκτη χρήση. Αν και αυτή η συμπεριφορά μπορεί να αποδοθεί στην μικρή ηλικία των παιδιών, φαίνεται πως δεν δρουν εντελώς ανεξάρτητα. Αντιθέτως, παρατηρούν το ένα το άλλο και επηρεάζονται μεταξύ τους. Βλέποντας πώς παίζουν τα υπόλοιπα παιδιά, μιμούνται και επαναλαμβάνουν τις ίδιες ενέργειες προς τα παιχνίδια. Αυτό συνδέεται με τη θεωρία της Κοινωνικής Μάθησης του Bandura που, όπως αναφέρει η Σιβροπούλου (2019), υποστηρίζει ότι τα παιδιά μαθαίνουν παρατηρώντας και μιμούμενα τους γύρω τους. Αν μια συμπεριφορά τους φαίνεται συνηθισμένη ή διασκεδαστική, το πιο πιθανό είναι να την επαναλάβουν. Έτσι, το δωμάτιο της «Κάμπιας» λειτουργεί σαν ένα περιβάλλον όπου τα παιδιά μαθαίνουν πώς να παίζουν μέσα από την παρατήρηση και τη μίμηση και όχι από την καθοδήγηση κάποιου. Αυτό οδηγεί στο να επικρατεί ένας πιο έντονος και άναρχος τρόπος παιχνιδιού. Αντίθετα, στο δωμάτιο της «Πεταλούδας» φιλοξενούνται παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας, στο οποίο το παιχνίδι είναι πιο ήρεμο, ώριμο και οργανωμένο. Τα παιχνίδια βιώνουν το χώρο ως ιδανικό, καθώς δέχονται φροντίδα και αποδοχή.

4.1.4 TOY STORY 4

Η τέταρτη ταινία της σειράς, Toy Story 4, εισάγει νέες προοπτικές για το παιχνίδι, επικεντρωμένες στην αναζήτηση της ταυτότητας και του σκοπού των παιχνιδιών, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο τα ίδια αντιλαμβάνονται τον ρόλο τους στη ζωή των παιδιών. Η μικρή Bonnie, η νέα ιδιοκτήτρια των παιχνιδιών, διαμορφώνει μια δημιουργική και φανταστική σχέση μαζί τους. Ο Forky, το νέο της παιχνίδι, γίνεται το επίκεντρο της ταινίας καθώς αναδεικνύει μια διαφορετική αντίληψη για το τι συνιστά παιχνίδι. Φτιαγμένος από ανακυκλώσιμα υλικά, θεωρεί τον εαυτό του «σκουπίδι» και δεν κατανοεί γιατί η Bonnie τον θεωρεί παιχνίδι, ενώ η δημιουργία του αναδεικνύει τη σημασία της δημιουργικότητας και του τρόπου με τον οποίο τα παιδιά δίνουν ζωή σε αντικείμενα μέσα από το παιχνίδι. Ο Forky δημιουργείται από τη Bonnie τη πρώτη στο νηπιαγωγείο, μια εμπειρία που της προκαλεί

άγχος και φόβο, ενώ με τον Forky νιώθει ασφάλεια και ανακούφιση. Εδώ, συνδέεται η θεωρία του Donald Winnicott (1979) για το Μεταβατικό Αντικείμενο, ένα αντικείμενο που το παιδί επιλέγει και προσκολλάται σε αυτό για να αναπληρώσει την απουσία του βασικού φροντιστή. Αντίστοιχα, και η θεωρία της προσκόλλησης του Bowlby (1953), η οποία εξηγεί τη συναισθηματική σύνδεση του παιδιού με πρόσωπα που του προσφέρουν ασφάλεια. Παράλληλα, η ταινία εστιάζει στην εξέλιξη του Woody, ο οποίος αναγκάζεται να αναθεωρήσει την προσκόλληση του στον Andy και την ανάγκη του να ανήκει σε ένα παιδί. Καθώς η ταινία εξελίσσεται, ο Woody αποφασίζει πως είναι καιρός να αφήσει την Bonnie, όπως και τον Andy, απελευθερώνοντας τον εαυτό του από την πίεση του να είναι το αγαπημένο παιχνίδι μόνο ενός παιδιού. Η ταινία αυτή αποδεικνύει καθαρά πως τα παιδιά χρειάζονται κάποια παιχνίδια που θεωρούν σημαντικά για να νιώθουν ασφαλή. Η εμφάνιση της Gabby - Gabby, μιας παλιάς κούκλας με ελαττωματικό μηχανισμό φωνής, ενισχύει το μοτίβο της αναζήτησης σκοπού και συναισθηματικής σύνδεσης. Αν και αρχικά απορρίπτεται από το παιδί που ήλπιζε να την αποδεχτεί, τελικά προσφέρει παρηγοριά σε ένα χαμένο κοριτσάκι, ενσαρκώνοντας την έννοια του μεταβατικού αντικειμένου όπως περιγράφει ο Winnicott. Τέλος, αξίζει να αναφερθεί και ένας δευτερεύων χαρακτήρας, ο Duke Caboom, ένα καναδικό παιχνίδι μοτοσυκλέτας, που αντιπροσωπεύει την απογοήτευση που προκαλεί η απόκλιση από τις προσδοκίες των παιδιών, καθώς σε τηλεοπτική διαφήμιση, παρουσιαζόταν ως ένας ήρωας που μπορεί να κάνει εντυπωσιακά ακροβατικά. Όμως, στην πραγματικότητα δεν κατάφερε ποτέ να κάνει τα ακροβατικά, με αποτέλεσμα ο μικρός ιδιοκτήτης του, ο Réjean, να τον απορρίψει απογοητευμένος. Γενικότερα, η τέταρτη ταινία της σειράς φτάνει σε ένα στάδιο ωριμότητας, καθώς παρουσιάζονται τα παιχνίδια με πιο σύνθετες συναισθηματικές ανάγκες σε σύγκριση με τις προηγούμενες ταινίες.

4.2 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στις 4 ταινίες του Toy Story, παρατηρώντας τους βασικούς παιδικούς χαρακτήρες, όπως ο Andy, η Bonnie, τα παιδιά στον παιδικό σταθμό και οι υπόλοιποι ανήλικοι χαρακτήρες, εντοπίζονται διάφορες κατηγορίες παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Hughes (1999), υπάρχουν, το συμβολικό παιχνίδι, που ένα πράγμα μπορεί να συμβολίσει ένα άλλο, το φανταστικό παιχνίδι χωρίς περιορισμούς από τους φυσικούς κανόνες, το κινητικό που επιτρέπει την ελεύθερη σωματική κίνηση, το δραματικό περιλαμβάνει την αναπαράσταση καταστάσεων και ρόλων μέσω της φαντασίας και της μίμησης και το παιχνίδι ρόλων, το οποίο διερευνά τρόπους ύπαρξης. Όλες αυτές οι κατηγορίες κυριαρχούν και στις τέσσερις ταινίες. Στις δύο

πρώτες ταινίες, ο Andy μεταμορφώνει το δωμάτιό του σε σκηνές δράσης, επινοώντας φανταστικές περιπέτειες και αναθέτοντας ρόλους στα παιχνίδια του. Ο Woody και ο Buzz Lightyear γίνονται πρωταγωνιστές στις ιστορίες του. Αντίστοιχα, ο Sid και η αδελφή του Hannah, γείτονες του Andy, εμπλέκονται σε ανάλογα είδη παιχνιδιού, αν και ο Sid κακομεταχειρίζεται τα παιχνίδια του. Οι ίδιες κατηγορίες παιχνιδιού κυριαρχούν και στη περίπτωση της Bonnie, στην τρίτη και τέταρτη ταινία, όταν παίζει με τα παιχνίδια της στο δωμάτιο και την αυλή του σπιτιού της, αλλά επιπλέον συναντάμε το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι, το οποίο αφορά την αναπαράσταση πραγματικών και δυνητικών ανθρωπίνων εμπειριών (Hughes, 1999), και το μιμητικό παιχνίδι, το οποίο αντανακλά ό,τι βλέπει και ακούει το παιδί να συμβαίνει γύρω του (Sheridan, 1977). Ενδεικτικά παραδείγματα είναι όταν η Bonnie παίζει το «καπελάδικο», παριστάνει τον φούρναρη ή τη μητέρα σε παιχνίδια οικογένειας. Παράλληλα, στην τέταρτη ταινία, εμφανίζεται και το κατασκευαστικό παιχνίδι (Sheridan, 1977), καθώς η Bonnie φτιάχνει τον Forky χρησιμοποιώντας άχρηστα υλικά, δίνοντάς του ζωή μέσα από τη φαντασία της.

Οι σκηνές του παιδικού σταθμού στο Toy Story 3, προσφέρουν ένα παράδειγμα των διαφορετικών κατηγοριών παιχνιδιού που συναντώνται στην προσχολική ηλικία. Στην αίθουσα της «Πεταλούδας», παρατηρείται το κατασκευαστικό παιχνίδι, καθώς τα παιδιά χρησιμοποιούν ψαλίδια, κόλλες, χαρτιά και διάφορα υλικά για να δημιουργήσουν κατασκευές. Εμφανίζεται επίσης το συμβολικό και μιμητικό παιχνίδι: ένα κοριτσάκι παίζει με κουκλόσπιτο, υιοθετώντας ρόλους, ενώ δύο αγόρια μιμούνται δεινόσαυρους παίζοντας μαζί. Παράλληλα, είναι παρόν και το κινητικό παιχνίδι, το οποίο προϋποθέτει αδρή κινητικότητα (Sheridan, 1977), καθώς αρκετά παιδιά κινούν ή σέρνουν τουβλάκια και οχήματα στο πάτωμα. Ενώ σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχουν συμπαίκτες, τα περισσότερα παιδιά παίζουν παράλληλα, δηλαδή δίπλα-δίπλα χωρίς ουσιαστική αλληλεπίδραση ή συνειρμικά καθώς κάποια παιδιά μπορεί να παίζουν μαζί, αλλά οι δραστηριότητες τους δεν είναι οργανωμένες (Parten 1938). Αντίθετα, στην αίθουσα της «Κάμπιας», το παιχνίδι των παιδιών χαρακτηρίζεται από έλλειψη οργάνωσης και νοήματος, δηλαδή άγαρμπο και χωρίς τάξη (Hughes, 1999), καθώς περιλαμβάνει έντονη κινητικότητα, απουσία στόχου και έλλειψη κοινωνικής διάδρασης.

Στις περισσότερες περιπτώσεις, το παιχνίδι είναι μοναχικό, εφόσον το κάθε παιδί παίζει μόνο του χωρίς να υπάρχουν άλλοι συμπαίκτες. Μια εξαίρεση αποτελεί η σκηνή στο τέλος του Toy Story 3, όταν ο Andy χαρίζει τα παιχνίδια του στη Bonnie και παίζουν μαζί. Πρόκειται για κοινωνικό και συνεργατικό παιχνίδι (Hughes, 1999· Parten, 1932), καθώς

μοιράζονται προθέσεις, αλληλοεπιδρούν ενεργά και συνδημιουργούν μια φανταστική ιστορία.

4.3 ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στις τέσσερις ταινίες της σειράς Toy Story, το παιχνίδι εκτυλίσσεται σε ποικίλα περιβάλλοντα, τα οποία επηρεάζουν καθοριστικά τη μορφή, το περιεχόμενο, τη λειτουργία του και τη δυναμική των σχέσεων μεταξύ παιδιού και παιχνιδιών.

Στις δύο πρώτες ταινίες, το παιχνίδι εκτυλίσσεται κυρίως στον ιδιωτικό χώρο του παιδιού, δηλαδή το δωμάτιο του Andy καθώς και το σπίτι του Sid στη πρώτη ταινία. Πρόκειται για προσωπικά και ασφαλή περιβάλλοντα, με ράφια γεμάτα παιχνίδια, όπου η φαντασία και η δημιουργικότητα εκδηλώνονται ελεύθερα. Ο Andy επινοεί σενάρια, αποδίδοντας στα παιχνίδια ρόλους και συναισθηματικά νοήματα, ενισχύοντας έτσι τον συμβολικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Όπως επισημαίνει και ο Vygotsky (1994), το περιβάλλον του παιδιού μεταβάλλεται συνεχώς καθώς εκείνο μεγαλώνει και περνά σε νέα στάδια ανάπτυξης. Αρχικά περιορίζεται σε πολύ στενά πλαίσια, όπως το σώμα και τα άμεσα οικεία αντικείμενα, αλλά σταδιακά διευρύνεται προς τον κοινωνικό και εκπαιδευτικό χώρο, όπως η αυλή, το νηπιαγωγείο και το σχολείο. Κάθε ηλικιακό στάδιο προσφέρει στο παιδί ένα διαφορετικά οργανωμένο περιβάλλον, το οποίο επηρεάζει όχι μόνο την καθημερινότητά του αλλά και τον τρόπο με τον οποίο παίζει. (Vygotsky, 1994· van der Veer & Valsiner, 1994). Αυτή η θεωρητική διάσταση είναι κρίσιμη για την ερμηνεία των μεταβαλλόμενων σκηνικών στις ταινίες Toy Story, καθώς το περιβάλλον δεν είναι απλώς ένας «τόπος» αλλά και μια εμπειρία σε άμεση σχέση με τη συναισθηματική και γνωστική ωρίμανση του παιδιού.

Στην τρίτη ταινία παρατηρείται αλλαγή στο περιβάλλον και τα παιχνίδια μεταφέρονται στον παιδικό σταθμό Sunnyside, έναν κοινόχρηστο και λιγότερο ελεγχόμενο χώρο, πολύ διαφορετικό από την ιδιωτικότητα και τη σταθερότητα του δωματίου του Andy ή της μικρής Bonnie. Ο χώρος είναι φωτεινός, χρωματιστός και διαμορφωμένος έτσι ώστε να υποστηρίξει την ελεύθερη κίνηση, τη φαντασία και την αυτενέργεια των παιδιών. Στην αίθουσα της «Κάμπιας» στον παιδικό σταθμό, ο χώρος είναι γεμάτος έντονα χρώματα και ακατάστατα τοποθετημένα τα παιχνίδια. Η απουσία οργάνωσης δεν επιτρέπει την ανάπτυξη δημιουργικού παιχνιδιού. Αντιθέτως, τα παιχνίδια βιώνουν κακομεταχείριση και απώλεια συναισθηματικής αξίας. Στην αίθουσα της «Πεταλούδας», ο χώρος είναι πιο οργανωμένος,

ήρεμος, συγκροτημένος και τα παιδιά φροντίζουν περισσότερο και με συνειδητότητα τα παιχνίδια μέσα σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον όπου ενισχύεται η φαντασία και η συνεργασία. Η τελευταία σκηνή της ταινίας, τοποθετείται στο σπίτι της Bonnie, ένα ζεστό και ασφαλές χώρο, που θυμίζει το δωμάτιο του Andy και προσφέρει στα παιχνίδια τη δυνατότητα να συνεχίσουν να αγαπιούνται και να ενεργοποιούν τη φαντασία μέσα από συναισθηματικούς δεσμούς.

Στην τέταρτη ταινία, το παιχνίδι εξελίσσεται σε πολλαπλά, μη σταθερά περιβάλλοντα, και εκτός του σπιτιού της Bonnie, όπως το νηπιαγωγείο, ένα παλαιοπωλείο και ένα λούνα παρκ. Το νηπιαγωγείο είναι ένας εκπαιδευτικά οργανωμένος χώρος, με κατάλληλη διαρρύθμιση και υλικά που επιτρέπουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, ενώ από την άλλη, το λούνα παρκ αν και ελκυστικό και διασκεδαστικό, δεν είναι ένας χώρος με πλήρη ασφάλεια και σταθερότητα. Το παλαιοπωλείο, παρότι είναι ένας χώρος γεμάτος παλιά αντικείμενα και παιχνίδια, δεν είναι προορισμένος για παιχνίδι ενώ η παιδική παρουσία είναι ελάχιστη και τα παιχνίδια εκεί βιώνουν την απομόνωση και τον περιορισμό της κίνησης. Αυτές οι εναλλαγές αντανακλούν τη σημασία του περιβάλλοντος στη διαμόρφωση των εμπειριών παιχνιδιού, όπως τονίζει και ο Vygotsky (1994), σύμφωνα με τον οποίο το περιβάλλον του παιδιού μεταβάλλεται ανάλογα με την ηλικία και τις κοινωνικές συνθήκες, επηρεάζοντας την ανάπτυξή του.

4.4 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Μέσα από τις τέσσερις ταινίες της σειράς Toy Story, παρατηρείται μια εξελικτική πορεία του παιχνιδιού, αλλά και των ίδιων των χαρακτήρων. Τα παιχνίδια δεν λειτουργούν απλά ως αντικείμενα, αλλά αποκτούν προσωπικότητα, συναισθήματα και σχέσεις, αντικατοπτρίζοντας πλευρές της ανθρώπινης συμπεριφοράς.

4.4.1 WOODY

Ο Woody είναι ο κεντρικός ήρωας της σειράς, αφοσιωμένος στο παιδί-ιδιοκτήτη του, αρχηγός των παιχνιδιών και πιστός φίλος καθώς δεν εγκαταλείπει ποτέ κανέναν. Εκπροσωπεί την έννοια της φροντίδας και της αίσθησης καθήκοντος παίρνοντας πολύ σοβαρά το ρόλο του να προσφέρει χαρά και ασφάλεια στο παιδί του. Αν και αρχικά εμφανίζει ζήλια και ανασφάλεια με τον ερχομό του Buzz Lightyear, εξελίσσεται και

ωριμάζει σημαντικά, επιλέγοντας στο τέλος την προσωπική του ελευθερία πιστεύοντας πως το να αφήνεις μια σχέση ή έναν ρόλο πίσω μπορεί να είναι μια πράξη αγάπης και εξέλιξης

4.4.2 BUZZ LIGHTYEAR

Ο Buzz Lightyear, στην πρώτη ταινία εμφανίζεται ως ένα νέο παιχνίδι που πιστεύει πως είναι πραγματικός διαστημάνθρωπος και όχι παιχνίδι. Η σταδιακή συνειδητοποίηση πως είναι ένα παιχνίδι, αντικατοπτρίζει το πέρασμα από τη φαντασία στην πραγματικότητα. Καθώς εξελίσσεται η σειρά, ο Buzz είναι ένας πιστός φίλος, με έντονη την αίσθηση καθήκοντος και συντροφικότητας. Παραμένει σταθερά αφοσιωμένος στην ομάδα και την ασφάλεια του παιχνιδιών ενώ δημιουργεί έναν ισχυρό δεσμό με τον Woody. Η πορεία του Buzz μέσα από τις ταινίες αντανακλά την προσωπική ανάπτυξη, την αποδοχή του εαυτού και την αξία της φιλίας.

4.4.3 JESSIE

Η Jessie εμφανίζεται στο Toy Story 2 ως μέλος της τηλεοπτικής εκπομπής «Woody's Roundup». Πρόκειται για έναν ιδιαίτερα έντονο και συναισθηματικό χαρακτήρα για ανάγκη για αποδοχή και αγάπη, εξαιτίας της εγκατάλειψης της από το προηγούμενο παιδί-ιδιοκτήτη της, την Emily. Η σκηνή αυτή, συνοδευόμενη από το τραγούδι «When She loved me», αναδεικνύει το δέσιμο ενός παιδιού με το παιχνίδι του και πώς αυτό αλλάζει όσο το παιδί μεγαλώνει, γι' αυτό φοβάται μήπως εγκαταλειφθεί ξανά. Καθώς εξελίσσεται μέσα στις ταινίες, γίνεται ένας θαρραλέος χαρακτήρας καθώς έως την τέταρτη ταινία αποκτά περισσότερη αυτοπεποίθηση και ηγετικότητα, έχοντας τη δύναμη να ξεπεράσει το τραύμα της εγκατάλειψης.

4.4.4 LOTSO

Ο Lotso, αρχηγός των παιχνιδιών στον παιδικό σταθμό, παρουσιάζεται αρχικά ως ένας ευγενικός και φιλικός. Ωστόσο, στη πορεία αποκαλύπτεται πως έχει μια σκοτεινή πλευρά, καθώς ήταν αγαπημένο παιχνίδι ενός παιδιού αλλά όταν το παιδί του τον αντικατέστησε με ένα άλλο παιχνίδι, ένωσε προδομένος και εγκαταλειμμένος. Αυτή η εμπειρία τον έκανε να χάσει την εμπιστοσύνη στους ανθρώπους και να δημιουργήσει ένα αυταρχικό καθεστώς,

όπου τα παιχνίδια πρέπει να ακολουθούν τις διαταγές του και να τιμωρούνται. Συμβολίζει, την πικρία, την απώλεια εμπιστοσύνης και τη δυσκολία συγχώρεσης

4.4.5 FORKY

Ο Forky, αποτελεί έναν πρωτοφανή χαρακτήρα της τέταρτης ταινίας, καθώς δημιουργείται από την ίδια την Bonnie από άχρηστα υλικά. Ο ίδιος δυσκολεύεται να αποδεχτεί την ταυτότητα του ως παιχνίδι, θεωρώντας του εαυτό του «σκουπίδι», πράγμα το οποίο αποτυπώνει την υπαρξιακή του κρίση και την αδυναμία του να κατανοήσει την συναισθηματική του αξία για το παιδί. Μέσα από την υποστήριξη του Woody, σταδιακά αποδέχεται την ταυτότητά του, αποκτά αυτοεκτίμηση και συνειδητοποιεί τη σημασία που έχει για το παιδί.

4.4.6 GABBY-GABBY

Η Gabby-Gabby, μια παλιά κούκλα με ελαττωματικό μηχανισμό φωνής, παρουσιάζεται αρχικά ως μια ανταγωνιστική φιγούρα στη τέταρτη ταινία, επιδιώκοντας να αποκτήσει τη φωνή του Woody για να αγαπηθεί από κάποιο παιδί. Πίσω από αυτή τη στάση, κυριαρχεί η ανάγκη για αποδοχή, αγάπη και σύνδεση, που δεν μπόρεσε να βιώσει. Η συναισθηματική της εξέλιξη κορυφώνεται όταν, αντί να καταφύγει στη βία, επιλέγει τη σύνδεση και τελικά γίνεται αποδεκτή από ένα μικρό κορίτσι που χάθηκε στο λούνα παρκ. Η Gabby-Gabby, επομένως, δεν είναι απλώς μια «ανταγωνίστρια», αλλά ένα παιχνίδι που αποτυπώνει την ανάγκη για στοργή, την αποκατάσταση της εικόνας της και την αξία της δεύτερης ευκαιρίας.

5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα εργασία ανέδειξε τη βαθιά σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία, όχι μόνο ως μορφή διασκέδασης, αλλά και ως βασικό μέσο συναισθηματικής, κοινωνικής και γνωστικής ανάπτυξης. Μέσα από την ανάλυση των τεσσάρων ταινιών «Toy Story», διαπιστώθηκε ότι το παιχνίδι προβάλλεται ως μια δυναμική διαδικασία που εξελίσσεται με την ηλικία του παιδιού, αλλάζει μορφή και περιβάλλον, και συνοδεύεται από έντονο συναισθηματικό περιεχόμενο. Τα παιχνίδια-ήρωες αποκτούν προσωπικότητα, λειτουργώντας ως φορείς αναγκών, αξιών και ταυτοτήτων. Η φαντασία, η προσκόλληση σε αντικείμενα και η ανάγκη για σύνδεση με άλλους ανθρώπους αποτυπώνονται συμβολικά, αποδεικνύοντας πως οι παιδικές ταινίες δεν ψυχαγωγούν απλώς, αλλά συμβάλλουν και στην αναπτυξιακή πορεία των παιδιών. Συμπερασματικά, το παιχνίδι αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο της παιδικής ζωής και οι ταινίες, όπως το «Toy Story», μπορούν να λειτουργήσουν ως πολύτιμο παιδαγωγικό εργαλείο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

Αθανασίου, Λ. (2007). Μέθοδοι και τεχνικές έρευνας στις επιστήμες της αγωγής: Ποσοτικές και ποιοτικές προσεγγίσεις. Εκδόσεις Εφύρα.

Αυγητίδου, Σ. (2001) Το παιχνίδι, σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις. Αθήνα: Τυπωθύτω

Βίννικοτ Ντ. (1989) Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα. Καστανιώτης, Αθήνα.

Γερμανός, Δ. (1998). Χώρος και διαδικασίες αγωγής. Αθήνα: Gutenberg

Διαμαντόπουλος, Δ., Σ. (2009). Το παιχνίδι, Ιστορική εξέλιξη, Ερμηνευτικές θεωρίες, Ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Π. Πουρναρά

Ζάραγκας, Χ. Κ., Καραδημητρίου, Κ., & Λαντζουράκη, Μ. (2021). Παιχνίδια-αντικείμενα: Παιδαγωγικές διαστάσεις και εφαρμογές σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αθήνα: Gutenberg.

Ζησοπούλου, Κοκκίδου, Χατζηκαμάρη (2004), Πολιτιστικό Κέντρο Θέρμης (Επιμ.). Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία: Πρακτικά διημερίδας, 19–20 Απριλίου 2003. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Κάππας, Χ. (2005). Ο ρόλος του παιχνιδιού στη παιδική ηλικία. Αθήνα: Ατραπός

Καραδημητρίου, Κ. (2021). Παιχνίδι και παιχνίδια-αντικείμενα: Εννοιολόγηση και παιδαγωγικές διαστάσεις. Στο Κ. Καραδημητρίου, Μ. Λαντζουράκη, & Χ. Ζάραγκας, Παιχνίδια Αντικείμενα, Παιδαγωγικές διαστάσεις και εφαρμογές σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Gutenberg

Μαγουλιώτης, Α. (2009). ΚΟΥΚΛΕΣ στην κοινωνία, στις τέχνες, στην εκπαίδευση. Πανεπιστημιακές εκδόσεις Θεσσαλίας.

Πανταζής Σ. (2004). Η παιδαγωγική και το παιχνίδι-αντικείμενο στο χώρο του Νηπιαγωγείου, Αθήνα, Gutenberg

Σιβροπούλου, Ρ. (2019) Παιχνίδι και μαθησιακά κέντρα στο νηπιαγωγείο. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη

Conkbayir, M., & Pascal, C. (2019). Εισαγωγή στις κλασικές και σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις στην προσχολική αγωγή [Early childhood theories and contemporary issues: An introduction] (Αρτ. Γρίβα, Μετ.). Αθήνα: Gutenberg.

Ξενόγλωσση

Encyclopedia Britannica, (χ.χ.), Walt Disney, Disney Company,
<https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney>,
<https://www.britannica.com/summary/Disney-Company>

Frost, J. Wortham, S. & Reifel, S. (2012). Play and Child Development, 4th edn. Pearson

Kirkham, P. (1996). The gendered object. Manchester University Press

Parvin, F., & Islam, S. (2020). The impact of cartoon programs on children's physical health, intelligence, behavior and activities. European Journal of Physiotherapy and Rehabilitation Studies, 1(1) <https://doi.org/10.5281/zenodo.3779175>

Piaget J. (1962) Play, Dreams and Initiation, W. W. Norton, New York

Richins, M. L., & Chaplin, L. N. (2020). Object attachment, transitory attachment, and materialism in childhood. Journal of Business Research. Advance online publication: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352250X20301329>

Rojek, C. (1993). Disney culture. Leisure Studies, 12:2, 121–135.
<https://doi.org/10.1080/02614369300390111>

Rubin K.H., Fein, G. G. & Vandenberg, B. (1983) «Play». Στο P.H. Mussen Handbook of Child Psychology Vol IV. J. Wiley, New York

Sheridan D. Mary (2014) *Το παιχνίδι στην πρώιμη παιδική ηλικία: Από τη γέννηση ως τον έκτο χρόνο* (Β. Λουπέλλη & Β. Γαλυφιανάκη, Μετ.). Αθήνα: Εκδόσεις Κωνσταντάρας. (Πρωτότυπο έργο δημοσιευμένο ως: *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*)

Skeleton, C. Francis, B & Smulyan, L. (Eds), *The SAGE Handbook of Gender and Education*. London: SAGE

Solnit A.J. (1987) A psychoanalytic view of Play. *Psychoanalytic study of the child*

Tyner-Mullings, A. R. (2023). Disney animated movies, their princesses, and everyone else. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2023.2166362>

Vygotsky, L. S. (1994). The problem of the environment (§14). In R. van der Veer & J. Valsiner (1994), *The Vygotsky reader* (pp. 338–354). Blackwell. (Original work published 1934)

Vygotsky, L. S. (2003). Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη. Στο Σ. Βοσνιάδου (επιμ.) *Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας*, Gutenberg

White, R. E. (2012). *The power of play: A research summary on play and learning*.

Wilson, P. (2010) *The play work primer*: www.allianceforchildhood.org