



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

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Η ΤΑΙΝΙΑ «ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»

(1952)

Παναγιώτα Σβερώνη

Επιβλέπουσα:

Ζωή Νικηφορίδου ,Αναπληρώτρια καθηγήτρια

Ιωάννινα, Οκτώβριος 2026



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

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ Η ΤΑΙΝΙΑ «ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»
(1952)

Παναγιώτα Σβερώνη

Επιβλέπουσα:

Ζωή Νικηφορίδου ,Αναπληρώτρια καθηγήτρια

Ιωάννινα, Οκτώβριος 2026

SYMBOLIC PLAY IN CHILDHOOD: CASE
STUDY OF THE FILM 'FORBIDDEN
GAMES' (1952)

Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή

Ιωάννινα , 1-10-2026

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Επιβλέπουσα

Ζωή Νικηφορίδου

Αναπληρώτρια καθηγήτρια

2. Μέλος επιτροπής

Ελένη Καινούργιου ,

αναπληρώτρια καθηγήτρια

3. Μέλος επιτροπής

Αντώνιος, Νάτσης Μέλος Ε.ΔΙ.Π.

Η Πρόεδρος του τμήματος

Ζωή, Νικηφορίδου

Αναπληρώτρια, Καθηγήτρια

© Σβερόνη Παναγιώτα

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.

Σβερώνη Παναγιώτα

Υπογραφή



Children need the freedom and time to play. Play is not a luxury. It is a necessity."

Kay Redfield Jamison

Στην αγαπημένη μου φίλη Ειρήνη

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εξετάζει τον ρόλο του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία και τη συμβολή του στην έκφραση, την επεξεργασία και τη νοηματοδότηση δύσκολων ή τραυματικών εμπειριών. Το παιχνίδι αποτελεί μία από τις σημαντικότερες δραστηριότητες της παιδικής ανάπτυξης, καθώς δεν περιορίζεται στη διασκέδαση, αλλά λειτουργεί ως μέσο γνωστικής, κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης.

Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση της σημασίας του συμβολικού παιχνιδιού μέσα από τις βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις των Piaget, Vygotsky, Winnicott και Bruner, καθώς και η ανάδειξη του ρόλου του σε περιπτώσεις όπου το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με εμπειρίες όπως η απώλεια, το πένθος, ο πόλεμος και το τραύμα.

Η εργασία βασίζεται σε βιβλιογραφική ανασκόπηση της διεθνούς βιβλιογραφίας σχετικά με το παιχνίδι, το συμβολικό παιχνίδι, την παιδική ανάπτυξη και τις σύγχρονες προσεγγίσεις γύρω από το παιδικό τραύμα και τις θεραπευτικές παρεμβάσεις μέσω του παιχνιδιού. Παράλληλα, πραγματοποιείται ανάλυση της ταινίας Απαγορευμένα Παιχνίδια (Jeux interdits, René Clément, 1952), ως χαρακτηριστικό παράδειγμα της λειτουργίας του παιχνιδιού σε συνθήκες πολέμου και απώλειας.

Τα αποτελέσματα της μελέτης αναδεικνύουν ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν ασφαλή χώρο μέσα στον οποίο το παιδί μπορεί να εκφράσει συναισθήματα, να επεξεργαστεί δύσκολες εμπειρίες και να αναπτύξει μηχανισμούς προσαρμογής και ανθεκτικότητας. Μέσα από τα σύμβολα, τη φαντασία και τη δημιουργία σεναρίων, το παιδί μετασχηματίζει την πραγματικότητα και δημιουργεί νέους τρόπους κατανόησης του κόσμου.

Συμπερασματικά, το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί όχι μόνο βασικό στοιχείο της παιδικής ανάπτυξης, αλλά και ένα σημαντικό μέσο επικοινωνίας, ψυχικής ενδυνάμωσης και υποστήριξης των παιδιών που βιώνουν δύσκολες συνθήκες.

Λέξεις-κλειδιά: συμβολικό παιχνίδι, παιδική ανάπτυξη, τραύμα, ανθεκτικότητα, κινηματογράφος

ABSTRACT

The present study examines the role of symbolic play in childhood and its contribution to the expression, processing, and meaning-making of difficult or traumatic experiences. Play represents one of the most important activities in child development, as it extends beyond entertainment and functions as a significant medium for cognitive, social, and emotional growth.

The aim of this study is to explore the importance of symbolic play through the main theoretical perspectives of Piaget, Vygotsky, Winnicott, and Bruner, while also highlighting its role in situations where children encounter experiences such as loss, grief, war, and trauma.

The study is based on a review of international literature concerning play, symbolic play, child development, childhood trauma, and contemporary approaches to play-based therapeutic interventions. Additionally, the film *Forbidden Games* (*Jeux interdits*, René Clément, 1952) is analyzed as a representative example of the function of play under conditions of war and loss.

The findings indicate that symbolic play provides a safe space through which children can express emotions, process difficult experiences, and develop adaptive mechanisms and resilience. Through symbols, imagination, and the creation of narratives, children transform reality and construct new ways of understanding their experiences and the world around them.

In conclusion, symbolic play is not only a fundamental aspect of child development but also an important means of communication, emotional support, and psychological strengthening for children facing adverse circumstances.

Keywords: symbolic play, child development, trauma, resilience, cinema

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	vi
ABRACT	vii
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	vii
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	x
1. ΚΕΦΑΛΑΙΟ - Το παιχνίδι στην παιδική ηλικία	σελ1
1.1 Ορισμοί και σημασία του παιχνιδιού.....	σελ1
1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία.....	σελ3
1.3 Είδη και μορφές παιχνιδιού στην παιδική ηλικία.....	σελ4
1.3.1 Αισθησιοκινητικό ή λειτουργικό παιχνίδι.....	σελ5
1.3.2 Κατασκευαστικό Παιχνίδι.....	σελ5
1.3.3 Συμβολικό Παιχνίδι.....	σελ6
1.3.4 Κοινωνικό Παιχνίδι.....	σελ6
1.3.5 Παιχνίδι με κανόνες.....	σελ7
1.3.6 Κοινωνικοδραματικό παιχνίδι.....	σελ7
1.3.7 Κριτική αποτίμηση.....	σελ7
1.4 Η σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού.....	σελ8
1.4.1 Γνωστική ανάπτυξη.....	σελ8
1.4.2 Γλωσσική ανάπτυξη.....	σελ8
1.4.3 Κοινωνική ανάπτυξη.....	σελ8
1.4.4 Συναισθηματική ανάπτυξη.....	σελ9
1.4.5 Κινητική ανάπτυξη.....	σελ10
1.4.6 Η σημασία του παιχνιδιού στη σύγχρονη εκπαίδευση.....	σελ10
1.4.7 Κριτική Αποτίμηση.....	σελ11
1.6 Σύνοψη.....	σελ11
2. ΚΕΦΑΛΑΙΟ- Το συμβολικό παιχνίδι στην παιδική ηλικία.....	σελ13
2.1 Ορισμός και εννοιολογική προσέγγιση του συμβολικού παιχνιδιού.....	σελ13
2.2 Στάδια ανάπτυξης του συμβολικού παιχνιδιού.....	σελ14

2.2.1 Πρώιμη συμβολική δραστηριότητα.....	σελ14
2.2.2 Ατομικό συμβολικό παιχνίδι και παιχνίδι ρόλων.....	σελ15
2.2.3 Κοινωνικοδραματικό παιχνίδι.....	σελ15
2.2.4 Από την απλή αναπαράσταση στη δημιουργία νοήματα.....	σελ15
2.3 Η θεωρία του Piaget για το συμβολικό παιχνίδι.....	σελ16
2.4 Η κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση του Vygotsky για το συμβολικό παιχνίδι.....	σελ17
2.5 Η ψυχαναλυτική προσέγγιση του Winnicott για το συμβολικό παιχνίδι.....	σελ19
2.6 Η συμβολή του Bruner στη μελέτη του συμβολικού παιχνιδιού.....	σελ20
2.7 Συγκριτική αποτίμηση των θεωριών για το συμβολικό παιχνίδι.....	σελ22
2.8 Το συμβολικό παιχνίδι σε παιδαγωγικά πλαίσια.....	σελ24
2.9 Σύνοψη.....	σελ25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Το συμβολικό παιχνίδι ως μέσο επεξεργασίας τραυματικών εμπειριών στην παιδική ηλικία.....	σελ27
3.1 Το παιδικό τραύμα και οι επιπτώσεις του στην ανάπτυξη.....	σελ27
3.2 Παιδικό πένθος και εμπειρία της απώλειας.....	σελ28
3.3 Η εμπειρία του πολέμου και η παιδική ηλικία.....	σελ30
3.4 Η λειτουργία του συμβολισμού στην επεξεργασία δύσκολων εμπειριών.....	σελ32
3.5 Ανθεκτικότητα και μηχανισμοί προσαρμογής των παιδιών.....	σελ34
3.6 Ο υποστηρικτικός και εκφραστικός ρόλος του συμβολικού παιχνιδιού.....	σελ35
3.7 Σύνοψη.....	σελ37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Μελέτη περίπτωσης: Η ταινία Απαγορευμένα Παιχνίδια (Jeux interdits, 1952).....	σελ39
4.1 Παρουσίαση της ταινίας Απαγορευμένα Παιχνίδια και ανάδειξη του κοινωνικού-ιστορικού πλαισίου.....	σελ40
4.2 Σκιαγράφηση βασικών χαρακτήρων και ανάλυση σημαντικών σκηνών.....	σελ42
4.2.1 Η Paulette: η εμπειρία της απώλειας και η ανάγκη συμβολικής αναπαράστασης.....	σελ43
4.2.2 Ο Michel: το παιχνίδι ως δημιουργία νοήματος και σχέσης.....	σελ44
4.2.3 Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων: από το παιχνίδι στη συμβολική επεξεργασία του θανάτου.....	σελ46
4.3 Σύνοψη.....	σελ48

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Συζήτηση.....	σελ50
5.1 Ερμηνεία του συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία Απαγορευμένα Παιχνίδια.....	σελ50
5.1.1 Το παιχνίδι ως μετασχηματισμός της πραγματικότητας.....	σελ50
5.1.2 Το συμβολικό παιχνίδι ως γλώσσα συναισθημάτων.....	σελ51
5.1.3 Ο κοινωνικός χαρακτήρας του παιχνιδιού.....	σελ51
5.1.4 Η διπλή σημασία του «απαγορευμένου» παιχνιδιού.....	σελ52
5.2 Σύνδεση θεωρητικού πλαισίου και ευρημάτων της μελέτης περίπτωσης.....	σελ52
5.3 Το συμβολικό παιχνίδι ως μηχανισμός επεξεργασίας τραύματος και απώλειας.....	σελ54
5.4 Παιδαγωγικές προεκτάσεις.....	σελ56
5.5 Περιορισμοί της μελέτης και προτάσεις για μελλοντική έρευνα.....	σελ58
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Συμπεράσματα.....	σελ60
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	σελ62

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αποτελεί μια από τις σημαντικότερες και πιο φυσικές δραστηριότητες της παιδικής ηλικίας, καθώς συνδέεται άρρηκτα με τη γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική και γλωσσική ανάπτυξη του παιδιού. Από τα πρώτα στάδια της ζωής, τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως μέσο εξερεύνησης του περιβάλλοντος, κατανόησης του κόσμου και διαμόρφωσης της προσωπικής τους ταυτότητας. Παράλληλα, μέσα από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, καλλιεργούν τη δημιουργική σκέψη, μαθαίνουν να συνεργάζονται και να επικοινωνούν αποτελεσματικά με τους συνομηλίκους και τους ενήλικες (Piaget, 1962· Vygotsky, 1978).

Το παιχνίδι είναι μία από τις σημαντικότερες και πιο φυσικές δραστηριότητες της παιδικής ηλικίας . Από τα πρώτα στάδια της ζωής του το παιδί χρησιμοποιεί ως μέσο το παιχνίδι για να εξερευνήσει , να κατανοήσει τον κόσμο και το περιβάλλον γύρω του .

Η σημασία του παιχνιδιού έχει αναγνωριστεί διαχρονικά από την αναπτυξιακή ψυχολογία, την παιδαγωγική και τις επιστήμες της αγωγής. Σύμφωνα με τον Piaget (1962), το παιχνίδι αντανakλά τα στάδια της γνωστικής ανάπτυξης και λειτουργεί ως μηχανισμός αφομοίωσης των εμπειριών του παιδιού. Αντίστοιχα, ο Vygotsky (1978) υποστήριξε ότι το παιχνίδι δημιουργεί ένα πλαίσιο κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσα στο οποίο το παιδί αναπτύσσει ανώτερες γνωστικές λειτουργίες και διευρύνει τη «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης». Από διαφορετική οπτική, ο Winnicott (1971) προσέγγισε το παιχνίδι ως έναν μεταβατικό χώρο εμπειρίας, όπου το παιδί μπορεί να εκφράσει συναισθήματα, να επεξεργαστεί εσωτερικές συγκρούσεις και να οικοδομήσει μια ασφαλή σχέση μεταξύ της εσωτερικής και της εξωτερικής πραγματικότητας.

Ανάμεσα στις διάφορες μορφές παιχνιδιού, ιδιαίτερη θέση κατέχει το **συμβολικό παιχνίδι**, το οποίο εμφανίζεται κυρίως κατά την προσχολική ηλικία και χαρακτηρίζεται από την ικανότητα του παιδιού να χρησιμοποιεί αντικείμενα, πράξεις και ρόλους για να αναπαριστά πρόσωπα, καταστάσεις και εμπειρίες. Μέσω της συμβολικής αναπαράστασης, το παιδί δεν αναπαράγει απλώς την πραγματικότητα, αλλά τη μετασχηματίζει δημιουργικά, αποδίδοντας προσωπικό νόημα στις εμπειρίες του. Η διαδικασία αυτή συμβάλλει στην ανάπτυξη της αφηρημένης σκέψης, της γλώσσας, της ενσυναίσθησης και της συναισθηματικής αυτορρύθμισης (Smilansky, 1968· Bergen, 2002).

Η σύγχρονη βιβλιογραφία επιβεβαιώνει ότι το ελεύθερο και δημιουργικό παιχνίδι αποτελεί βασικό παράγοντα για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Έρευνες δείχνουν ότι ενισχύει τις εκτελεστικές λειτουργίες, την ευελιξία της σκέψης, τη δημιουργικότητα, την κοινωνική συνεργασία και την ψυχική ανθεκτικότητα. Παράλληλα, το παιχνίδι λειτουργεί προστατευτικά απέναντι στο άγχος και συμβάλλει στην καλύτερη διαχείριση δύσκολων ή τραυματικών εμπειριών (Yogman et al., 2018· Zosh et al., 2018).

Η θεραπευτική διάσταση του συμβολικού παιχνιδιού αποκτά ιδιαίτερη σημασία σε περιόδους κρίσης, πολέμου ή απώλειας. Όταν το παιδί αδυνατεί να εκφράσει λεκτικά τα βιώματά του, συχνά τα μετασχηματίζει σε συμβολικές πράξεις, ιστορίες και παιχνίδια, μέσω των οποίων επιχειρεί να κατανοήσει και να διαχειριστεί σύνθετα συναισθήματα, όπως ο φόβος, η θλίψη και το πένθος. Για τον λόγο αυτό, το συμβολικό παιχνίδι έχει αποτελέσει αντικείμενο εκτεταμένης μελέτης τόσο στην αναπτυξιακή ψυχολογία όσο και στην παιγνιοθεραπεία, καθώς θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά επεξεργάζονται τραυματικές εμπειρίες και αναπτύσσουν μηχανισμούς ψυχικής ανθεκτικότητας (Landreth, 2012).

Η παρούσα εργασία εστιάζει στη διερεύνηση του συμβολικού παιχνιδιού μέσα από τη μελέτη περίπτωσης της γαλλικής ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux Interdits*, 1952), ενός από τα σημαντικότερα έργα του ευρωπαϊκού κινηματογράφου που πραγματεύονται την παιδική εμπειρία του πολέμου. Η επιλογή της συγκεκριμένης ταινίας βασίζεται στο γεγονός ότι παρουσιάζει με ιδιαίτερη ευαισθησία τον τρόπο με τον οποίο δύο παιδιά χρησιμοποιούν το συμβολικό παιχνίδι προκειμένου να νοηματοδοτήσουν τον θάνατο, την απώλεια και τη βία του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Η κινηματογραφική αφήγηση προσφέρει ένα ιδιαίτερα

πρόσφορο πεδίο για την εφαρμογή των θεωριών σχετικά με το συμβολικό παιχνίδι και την ερμηνεία της λειτουργίας του ως μηχανισμού ψυχοσυναισθηματικής προσαρμογής.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει τον ρόλο του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία και να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο αυτό λειτουργεί ως μέσο έκφρασης, μάθησης και διαχείρισης τραυματικών εμπειριών μέσα από την ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Ειδικότερα, επιχειρείται η σύνδεση των θεωρητικών προσεγγίσεων των Piaget, Vygotsky και Winnicott με την κινηματογραφική αναπαράσταση του παιδικού παιχνιδιού, προκειμένου να αναδειχθεί η σημασία του ως μηχανισμού ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης και επεξεργασίας του τραύματος.

Για την επίτευξη του σκοπού αυτού ακολουθείται ποιοτική ερευνητική προσέγγιση, βασισμένη στη βιβλιογραφική ανασκόπηση και στη μελέτη περίπτωσης. Ως ερευνητική μέθοδος επιλέγεται η ποιοτική ανάλυση περιεχομένου της ταινίας, με στόχο τη συστηματική ερμηνεία των σκηνών που σεξανοτυπώνουν στοιχεία συμβολικού παιχνιδιού και τη σύνδεσή τους με το αντίστοιχο θεωρητικό πλαίσιο.

Η εργασία οργανώνεται σε έξι κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζει τη θεωρητική θεμελίωση του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία, ενώ το δεύτερο επικεντρώνεται στο συμβολικό παιχνίδι και στις σημαντικότερες θεωρητικές προσεγγίσεις. Στο τρίτο κεφάλαιο εξετάζεται ο ρόλος του συμβολικού παιχνιδιού στην επεξεργασία τραυματικών εμπειριών. Το τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται στην αναπαράσταση της παιδικής ηλικίας στον κινηματογράφο. Στο πέμπτο κεφάλαιο πραγματοποιείται η μελέτη περίπτωσης της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*, ενώ στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται η συζήτηση των ευρημάτων, τα συμπεράσματα και οι προτάσεις για μελλοντική έρευνα.

1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Το παιχνίδι στην παιδική ηλικία

1.1 Ορισμοί και σημασία του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελεί μία από τις πλέον θεμελιώδεις δραστηριότητες της παιδικής ηλικίας και έναν από τους σημαντικότερους μηχανισμούς μέσω των οποίων το παιδί αναπτύσσεται γνωστικά, κοινωνικά, συναισθηματικά και σωματικά. Παρότι το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της ανθρώπινης εμπειρίας ήδη από την αρχαιότητα, ο επιστημονικός ορισμός του εξακολουθεί να αποτελεί αντικείμενο μελέτης, καθώς πρόκειται για μια πολυδιάστατη δραστηριότητα που προσεγγίζεται από διαφορετικά επιστημονικά πεδία, όπως η ψυχολογία, η παιδαγωγική, η κοινωνιολογία, η ανθρωπολογία και οι νευροεπιστήμες (Smith, 2010).

Η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού αποτυπώνεται και στην απουσία ενός καθολικά αποδεκτού ορισμού. Οι διαφορετικές θεωρητικές προσεγγίσεις εστιάζουν σε διαφορετικές πτυχές της έννοιάς του, όπως η ευχαρίστηση που προσφέρει, η εσωτερική παρακίνηση, η δημιουργικότητα, η συμβολική αναπαράσταση ή η συμβολή του στη μάθηση και την ανάπτυξη. Ωστόσο, κοινό σημείο όλων των προσεγγίσεων αποτελεί η παραδοχή ότι το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που πραγματοποιείται με πρωτοβουλία του ίδιου του παιδιού, χαρακτηρίζεται από εσωτερικά κίνητρα και συμβάλλει ουσιαστικά στην κατανόηση του κόσμου και του εαυτού του (Garvey, 1990).

Η ιστορική εξέλιξη της μελέτης του παιχνιδιού αποκαλύπτει σημαντικές μεταβολές στον τρόπο με τον οποίο οι κοινωνίες αντιλαμβάνονται την παιδική ηλικία. Στις παραδοσιακές κοινωνίες το παιχνίδι αντιμετωπιζόταν κυρίως ως μέσο προετοιμασίας για τους μελλοντικούς κοινωνικούς ρόλους του ατόμου. Αντίθετα, από τα τέλη του 19ου αιώνα και κυρίως κατά τον 20ό αιώνα, η ανάπτυξη της αναπτυξιακής ψυχολογίας ανέδειξε το παιχνίδι ως βασικό μέσο μάθησης, δημιουργικότητας και ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης. Η μετατόπιση αυτή σηματοδότησε την εγκατάλειψη της αντίληψης που θεωρούσε το παιχνίδι απλώς μια μορφή ψυχαγωγίας και οδήγησε στην αναγνώρισή του ως αναπτυξιακής ανάγκης του παιδιού (Frost, Wortham, & Reifel, 2012).

Σημαντική συμβολή στη θεωρητική θεμελίωση του παιχνιδιού προσέφερε ο Johan Huizinga (1955), ο οποίος στο έργο *Homo Ludens* υποστήριξε ότι το παιχνίδι αποτελεί βασικό στοιχείο του ανθρώπινου πολιτισμού και προηγείται ακόμη και της ίδιας της οργανωμένης κοινωνικής ζωής. Σύμφωνα με τον Huizinga, το παιχνίδι είναι μια εθελοντική δραστηριότητα που διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες, πραγματοποιείται μέσα σε οριοθετημένο χώρο και χρόνο και δημιουργεί μια ιδιαίτερη πραγματικότητα, διαφορετική από την καθημερινή ζωή. Η προσέγγισή του επηρέασε σημαντικά τόσο την παιδαγωγική όσο και τις κοινωνικές επιστήμες, καθώς ανέδειξε τον πολιτισμικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Από παιδαγωγική σκοπιά, το παιχνίδι θεωρείται το φυσικό μέσο μάθησης του παιδιού. Ο Piaget (1962) υποστήριξε ότι μέσα από το παιχνίδι το παιδί αφομοιώνει νέες εμπειρίες στα ήδη υπάρχοντα γνωστικά του σχήματα και σταδιακά οικοδομεί νέες γνωστικές δομές. Το παιχνίδι, επομένως, δεν αποτελεί απλή αναπαραγωγή της πραγματικότητας αλλά διαδικασία ενεργητικής οικοδόμησης της γνώσης. Αντίστοιχα, ο Vygotsky (1978) επισήμανε ότι το παιχνίδι δημιουργεί ευκαιρίες για ανάπτυξη δεξιοτήτων που υπερβαίνουν το τρέχον αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού, καθώς μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδραση και την ανάληψη ρόλων το παιδί αναπτύσσει τη σκέψη, τη γλώσσα και την ικανότητα αυτορρύθμισης.

Η σημασία του παιχνιδιού εκτείνεται πέρα από τη γνωστική ανάπτυξη και αφορά εξίσου τη συναισθηματική και κοινωνική ωρίμανση. Μέσα από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να επιλύουν συγκρούσεις, να διαπραγματεύονται κανόνες, να εκφράζουν συναισθήματα και να αναπτύσσουν ενσυναίσθηση. Επιπλέον, το παιχνίδι ενισχύει την αυτοπεποίθηση, την αυτονομία και την αίσθηση προσωπικής αποτελεσματικότητας, στοιχεία που συμβάλλουν στην ομαλή ψυχοκοινωνική ανάπτυξη (Bodrova & Leong, 2015).

Η συναισθηματική λειτουργία του παιχνιδιού αναδείχθηκε ιδιαίτερα από τον Winnicott (1971), ο οποίος θεώρησε ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν μεταβατικό χώρο μεταξύ της εσωτερικής και της εξωτερικής πραγματικότητας. Μέσα σε αυτόν τον ασφαλή χώρο το παιδί μπορεί να επεξεργαστεί φόβους, άγχη και δύσκολες εμπειρίες χωρίς να απειλείται η ψυχική του ισορροπία. Η προσέγγιση αυτή αποτέλεσε τη θεωρητική βάση για την ανάπτυξη της παιγνιοθεραπείας και επηρέασε σημαντικά τη σύγχρονη παιδοψυχολογία.

Τα τελευταία χρόνια, τα ευρήματα της διεθνούς έρευνας επιβεβαιώνουν ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί πολυτέλεια αλλά αναγκαία προϋπόθεση για την υγιή ανάπτυξη των παιδιών. Η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής επισημαίνει ότι το ελεύθερο παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη των εκτελεστικών λειτουργιών, της δημιουργικότητας, της κοινωνικής προσαρμογής και της ψυχικής ανθεκτικότητας, ενώ παράλληλα ενισχύει τη σχέση παιδιού-γονέα και λειτουργεί προστατευτικά απέναντι στις επιπτώσεις του χρόνιου στρες (Yogman et al., 2018). Αντίστοιχα, η έκθεση της LEGO Foundation υπογραμμίζει ότι η μάθηση μέσω του παιχνιδιού ενισχύει τόσο τις ακαδημαϊκές δεξιότητες όσο και τις κοινωνικοσυναισθηματικές ικανότητες των παιδιών, προτείνοντας την ενσωμάτωση παιγνιωδών πρακτικών σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης (Zosh et al., 2018).

Συνοψίζοντας, το παιχνίδι αποτελεί μια σύνθετη, πολυδιάστατη και καθολική δραστηριότητα που διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη του παιδιού. Η αξία του δεν περιορίζεται στην ψυχαγωγία, αλλά επεκτείνεται στη μάθηση, την κοινωνικοποίηση, τη δημιουργικότητα και τη συναισθηματική ανάπτυξη. Η αναγνώριση της σημασίας του από διαφορετικές επιστημονικές

προσεγγίσεις καταδεικνύει ότι το παιχνίδι αποτελεί βασικό άξονα της παιδικής ηλικίας και θεμελιώδη παράγοντα της ανθρώπινης ανάπτυξης. Η πολυδιάστατη αυτή λειτουργία του δημιουργεί το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο για την κατανόηση του συμβολικού παιχνιδιού, το οποίο θα αποτελέσει αντικείμενο διερεύνησης στα επόμενα κεφάλαια της παρούσας εργασίας.

1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία

Το παιχνίδι αποτελεί μια σύνθετη δραστηριότητα που χαρακτηρίζεται από συγκεκριμένα γνώρισμα, ανεξάρτητα από τη μορφή με την οποία εκδηλώνεται. Παρόλο που οι μορφές του διαφοροποιούνται ανάλογα με την ηλικία, το αναπτυξιακό επίπεδο και το κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον του παιδιού, η διεθνής βιβλιογραφία συγκλίνει στην άποψη ότι το παιχνίδι διατηρεί ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά που το διαφοροποιούν από άλλες ανθρώπινες δραστηριότητες, όπως η εργασία ή η τυπική διδασκαλία (Garvey, 1990· Smith, 2010).

Ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ο **εθελοντικός χαρακτήρας** του. Το παιδί συμμετέχει στο παιχνίδι επειδή το επιθυμεί και όχι επειδή υποχρεώνεται. Η συμμετοχή καθοδηγείται από εσωτερικά κίνητρα, γεγονός που καθιστά το παιχνίδι μια δραστηριότητα με υψηλό

βαθμό προσωπικής εμπλοκής και ευχαρίστησης. Η εσωτερική αυτή παρακίνηση ενισχύει τη δημιουργικότητα, την αυτενέργεια και την ενεργητική μάθηση, στοιχεία που δύσκολα επιτυγχάνονται μέσω εξωτερικών κινήτρων ή αυστηρά οργανωμένων διδακτικών διαδικασιών (Wood, 2014).

Εξίσου σημαντικό χαρακτηριστικό αποτελεί η **ευχαρίστηση** που αποκομίζει το παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η χαρά που συνοδεύει την παιγνιώδη δραστηριότητα δεν αποτελεί απλώς συναισθηματική ανταμοιβή, αλλά λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός ενίσχυσης της μάθησης και της εξερεύνησης. Μέσα από ένα ασφαλές και ευχάριστο περιβάλλον, το παιδί αποκτά την αυτοπεποίθηση να πειραματιστεί, να κάνει λάθη και να αναζητήσει νέες λύσεις χωρίς τον φόβο της αποτυχίας (Bodrova & Leong, 2015).

Ένα ακόμη γνώρισμα του παιχνιδιού είναι η **ενεργητική συμμετοχή** του παιδιού. Σε αντίθεση με παθητικές μορφές ψυχαγωγίας, όπως η απλή παρακολούθηση οπτικοακουστικού υλικού, το παιχνίδι απαιτεί συνεχή αλληλεπίδραση με αντικείμενα, πρόσωπα και καταστάσεις. Το παιδί λαμβάνει αποφάσεις, δοκιμάζει διαφορετικές στρατηγικές, τροποποιεί τη συμπεριφορά του και αξιολογεί τα αποτελέσματα των ενεργειών του, αναπτύσσοντας σταδιακά δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης (Frost et al., 2012).

Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού αποτελεί επίσης η **ευελιξία των κανόνων**. Αν και πολλές μορφές παιχνιδιού διέπονται από κανόνες, οι κανόνες αυτοί μπορούν να διαμορφώνονται, να τροποποιούνται ή ακόμη και να δημιουργούνται από τα ίδια τα παιδιά κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Η διαδικασία αυτή ενισχύει την ικανότητα διαπραγμάτευσης, τη συνεργασία και τον σεβασμό προς τους άλλους, ενώ παράλληλα συμβάλλει στην ανάπτυξη της αυτορρύθμισης και της κοινωνικής υπευθυνότητας (Berk, Mann, & Ogan, 2006).

Σημαντική είναι επίσης η παρουσία της **φαντασίας και της δημιουργικότητας**, στοιχεία που διαφοροποιούν ιδιαίτερα το παιχνίδι της παιδικής ηλικίας από άλλες μορφές ανθρώπινης δραστηριότητας. Μέσα από τη φαντασία, ένα απλό αντικείμενο μπορεί να αποκτήσει διαφορετική λειτουργία και να μετατραπεί σε εργαλείο, ζώο ή πρόσωπο, ενώ καθημερινές εμπειρίες μετασχηματίζονται σε νέες ιστορίες και καταστάσεις. Η δημιουργική αυτή διαδικασία ενισχύει την ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης, η οποία αποτελεί βασική προϋπόθεση για τη γλωσσική ανάπτυξη, την αφηρημένη σκέψη και τη μετέπειτα σχολική μάθηση (Piaget, 1962).

Συνολικά, τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αναδεικνύουν τη μοναδικότητά του ως αναπτυξιακής και μαθησιακής διαδικασίας. Ο εθελοντικός χαρακτήρας, η εσωτερική παρακίνηση, η ευχαρίστηση, η ενεργητική συμμετοχή, η δημιουργικότητα και η δυνατότητα πειραματισμού διαφοροποιούν το παιχνίδι από άλλες μορφές δραστηριότητας και το καθιστούν σημαντικό παράγοντα ανάπτυξης κατά την παιδική ηλικία (Garvey, 1990· Smith, 2010).

Ιδιαίτερη σημασία έχει η λειτουργία της φαντασίας και της συμβολικής σκέψης, καθώς μέσα από το παιχνίδι το παιδί δεν περιορίζεται στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας, αλλά δημιουργεί νέες νοητικές αναπαραστάσεις και αποδίδει διαφορετικά νοήματα σε αντικείμενα και καταστάσεις. Η ικανότητα αυτή αποτελεί θεμέλιο για τη γνωστική ανάπτυξη, τη γλωσσική εξέλιξη και τη δημιουργική σκέψη του παιδιού (Piaget, 1962).

Οι διαφορετικές μορφές με τις οποίες εκδηλώνεται το παιχνίδι κατά την παιδική ηλικία, καθώς και η εξέλιξή τους σε σχέση με την ηλικία και την κοινωνική αλληλεπίδραση, θα παρουσιαστούν αναλυτικά στην επόμενη ενότητα.

1.3 Είδη και μορφές παιχνιδιού στην παιδική ηλικία

Το παιχνίδι στην παιδική ηλικία δεν αποτελεί μια ενιαία και ομοιόμορφη δραστηριότητα, αλλά εμφανίζεται με διαφορετικές μορφές, οι οποίες συνδέονται με την ηλικία, το αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού, το κοινωνικό περιβάλλον και τις εμπειρίες που αποκτά. Οι διαφορετικές μορφές παιχνιδιού αντανακλούν τη σταδιακή εξέλιξη των γνωστικών, κοινωνικών, συναισθηματικών και

κινητικών ικανοτήτων του παιδιού και αποτελούν σημαντικούς δείκτες της αναπτυξιακής του πορείας (Frost et al., 2012).

Η ταξινόμηση των μορφών παιχνιδιού έχει απασχολήσει πολλούς ερευνητές της αναπτυξιακής ψυχολογίας. Οι Piaget (1962) και Parten (1932) διαμόρφωσαν δύο από τις σημαντικότερες προσεγγίσεις, εστιάζοντας αντίστοιχα στη γνωστική εξέλιξη και στην κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού. Παρότι οι ταξινομήσεις αυτές αναπτύχθηκαν μέσα από διαφορετικές θεωρητικές αφετηρίες, συμβάλλουν στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι μεταβάλλεται και εμπλουτίζεται κατά τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας.

1.3.1 Αισθησιοκινητικό ή λειτουργικό παιχνίδι

Το αισθησιοκινητικό παιχνίδι αποτελεί την πρώτη μορφή παιχνιδιού που εμφανίζεται στη βρεφική ηλικία και συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη των αισθήσεων και των κινητικών δεξιοτήτων. Το βρέφος εξερευνά το σώμα του και το περιβάλλον μέσα από επαναλαμβανόμενες κινήσεις, όπως το άγγιγμα, το κούνημα αντικειμένων, η μετακίνηση και η παρατήρηση.

Σύμφωνα με τον Piaget (1962), το λειτουργικό παιχνίδι συνδέεται με το αισθησιοκινητικό στάδιο ανάπτυξης και αποτελεί βασικό τρόπο με τον οποίο το παιδί αποκτά γνώση για τον κόσμο γύρω του. Μέσα από την επανάληψη ενεργειών το παιδί κατανοεί σταδιακά τις σχέσεις αιτίου και αποτελέσματος και αναπτύσσει βασικές γνωστικές δομές.

Παρόλο που η μορφή αυτή παιχνιδιού εμφανίζεται κυρίως κατά τα πρώτα χρόνια ζωής, τα στοιχεία της μπορούν να συνεχίσουν να υπάρχουν και σε μεταγενέστερες ηλικίες, ιδιαίτερα σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν εξερεύνηση, πειραματισμό και δημιουργική χρήση υλικών.

1.3.2 Κατασκευαστικό παιχνίδι

Το κατασκευαστικό παιχνίδι περιλαμβάνει δραστηριότητες κατά τις οποίες το παιδί δημιουργεί ή μετασχηματίζει αντικείμενα χρησιμοποιώντας διάφορα υλικά, όπως τουβλάκια, χαρτί, πλαστελίνη ή άλλα κατασκευαστικά μέσα. Μέσα από αυτή τη μορφή παιχνιδιού το παιδί δεν περιορίζεται στην απλή εξερεύνηση, αλλά οργανώνει μια διαδικασία σχεδιασμού και δημιουργίας.

Η κατασκευή αντικειμένων συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων και της χωρικής αντίληψης. Παράλληλα, ενισχύει την αυτοπεποίθηση του παιδιού, καθώς του δίνει τη δυνατότητα να παράγει ένα αποτέλεσμα που αποτελεί προσωπική δημιουργία (Frost et al., 2012).

Το κατασκευαστικό παιχνίδι συνδέεται επίσης με τη γνωστική ανάπτυξη, καθώς απαιτεί από το παιδί να σχεδιάζει, να προβλέπει αποτελέσματα και να τροποποιεί τις επιλογές του όταν αντιμετωπίζει δυσκολίες. Για τον λόγο αυτό αξιοποιείται ιδιαίτερα και σε εκπαιδευτικά

περιβάλλοντα ως μέσο ανάπτυξης δεξιοτήτων STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

1.3.3 Συμβολικό παιχνίδι

Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές παιχνιδιού της προσχολικής ηλικίας και έχει ιδιαίτερη θέση στην αναπτυξιακή ψυχολογία. Στη μορφή αυτή το παιδί χρησιμοποιεί σύμβολα προκειμένου να αναπαραστήσει αντικείμενα, πρόσωπα, γεγονότα ή καταστάσεις που δεν υπάρχουν πραγματικά μπροστά του.

Ένα αντικείμενο μπορεί να αποκτήσει μια διαφορετική σημασία μέσα από τη φαντασία του παιδιού, ενώ καθημερινές εμπειρίες μπορούν να μετατραπούν σε φανταστικά σενάρια. Για παράδειγμα, ένα παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα απλό αντικείμενο ως παιχνίδι ρόλων ή να αναπαραστήσει καταστάσεις από την οικογενειακή και κοινωνική του ζωή.

Ο Piaget (1962) θεωρεί ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί ένδειξη ανάπτυξης της αναπαραστατικής σκέψης, καθώς το παιδί αποκτά την ικανότητα να διαχωρίζει το πραγματικό αντικείμενο από τη συμβολική του σημασία. Αντίστοιχα, ο Vygotsky (1978) υποστηρίζει ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί κοινωνική διαδικασία μέσα από την οποία το παιδί αναπτύσσει τη γλώσσα, την αυτορρύθμιση και την κατανόηση των κοινωνικών ρόλων.

Η σημασία του συμβολικού παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική για την παρούσα εργασία, καθώς αποτελεί το βασικό θεωρητικό πλαίσιο μέσα από το οποίο θα εξεταστεί η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι τα παιδιά δεν αναπαράγουν απλώς την πραγματικότητα, αλλά προσπαθούν να την κατανοήσουν, να την οργανώσουν και να της αποδώσουν νόημα.

1.3.4 Κοινωνικό παιχνίδι

Το κοινωνικό παιχνίδι αναφέρεται στις μορφές παιχνιδιού που περιλαμβάνουν αλληλεπίδραση με άλλα παιδιά ή ενήλικες. Η ανάπτυξή του συνδέεται με τη σταδιακή ικανότητα του παιδιού να συνεργάζεται, να επικοινωνεί και να συμμετέχει σε κοινές δραστηριότητες.

Η Parten (1932) μελέτησε ιδιαίτερα την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού και περιέγραψε διαφορετικά επίπεδα κοινωνικής συμμετοχής. Σύμφωνα με την ταξινόμησή της, το παιδί περνά σταδιακά από το μοναχικό παιχνίδι σε πιο σύνθετες μορφές αλληλεπίδρασης, όπως το παράλληλο, το συντροφικό και το συνεργατικό παιχνίδι.

Μέσα από το κοινωνικό παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν να διαπραγματεύονται, να ακολουθούν κανόνες, να επιλύουν συγκρούσεις και να κατανοούν την οπτική των άλλων. Για τον λόγο αυτό

θεωρείται σημαντικός παράγοντας κοινωνικοποίησης και ανάπτυξης της ενσυναίσθησης (Berk et al., 2006).

1.3.5 Παιχνίδι με κανόνες

Το παιχνίδι με κανόνες αποτελεί μια πιο σύνθετη μορφή παιχνιδιού, η οποία εμφανίζεται κυρίως κατά την προσχολική και σχολική ηλικία. Περιλαμβάνει δραστηριότητες στις οποίες τα παιδιά αποδέχονται συγκεκριμένους κανόνες και συμφωνούν σε ένα κοινό πλαίσιο δράσης.

Σύμφωνα με τον Piaget (1962), το παιχνίδι με κανόνες αντανακλά την ανάπτυξη της λογικής σκέψης και της κοινωνικής κατανόησης, καθώς το παιδί αντιλαμβάνεται ότι οι κανόνες δεν είναι αυθαίρετοι αλλά αποτελούν αποτέλεσμα κοινής συμφωνίας. Μέσα από αυτές τις δραστηριότητες αναπτύσσονται η αυτοπειθαρχία, η συνεργασία και η ικανότητα διαχείρισης της νίκης και της αποτυχίας.

1.3.6 Κοινωνικοδραματικό παιχνίδι

Ιδιαίτερη μορφή συμβολικού παιχνιδιού αποτελεί το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι, στο οποίο τα παιδιά συνεργάζονται για τη δημιουργία φανταστικών σεναρίων και την ανάληψη διαφορετικών ρόλων. Η μορφή αυτή συνδυάζει τη φαντασία, τη γλώσσα και την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Η Smilansky (1968) υποστήριξε ότι το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας, της δημιουργικότητας και της κοινωνικής προσαρμογής. Μέσα από την αναπαράσταση ρόλων τα παιδιά μαθαίνουν να κατανοούν διαφορετικές οπτικές, να οργανώνουν τη σκέψη τους και να εκφράζουν συναισθήματα.

1.3.7 Κριτική αποτίμηση

Η μελέτη των διαφορετικών μορφών παιχνιδιού δείχνει ότι το παιχνίδι αποτελεί μια εξελικτική διαδικασία που μετασχηματίζεται παράλληλα με την ανάπτυξη του παιδιού. Οι μορφές αυτές δεν λειτουργούν ως απομονωμένα στάδια που αντικαθιστούν πλήρως η μία την άλλη, αλλά συχνά συνυπάρχουν και αλληλοσυμπληρώνονται ανάλογα με το πλαίσιο και τις ανάγκες του παιδιού (Whitebread et al., 2017).

Ιδιαίτερη σημασία αποκτά το συμβολικό παιχνίδι, καθώς αποτελεί το σημείο όπου το παιδί περνά από την απλή εξερεύνηση της πραγματικότητας στη δημιουργία νοημάτων γύρω από αυτήν. Η ικανότητα συμβολικής αναπαράστασης επιτρέπει στο παιδί όχι μόνο να φαντάζεται και να δημιουργεί, αλλά και να επεξεργάζεται προσωπικές εμπειρίες, συναισθήματα και κοινωνικά γεγονότα.

Η κατανόηση των διαφορετικών μορφών παιχνιδιού αποτελεί επομένως απαραίτητη βάση για τη μελέτη του συμβολικού παιχνιδιού, το οποίο θα αποτελέσει το κεντρικό αντικείμενο του επόμενου κεφαλαίου.

1.4 Η σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού

Το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως μία από τις σημαντικότερες δραστηριότητες της παιδικής ηλικίας, καθώς συμβάλλει καθοριστικά στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Η αξία του δεν περιορίζεται στην ψυχαγωγία ή στην αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου, αλλά επεκτείνεται στη γνωστική, γλωσσική, κοινωνική, συναισθηματική και κινητική ανάπτυξη. Για τον λόγο αυτό, η σύγχρονη αναπτυξιακή ψυχολογία και η παιδαγωγική αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως βασικό μέσο μάθησης και ανάπτυξης, το οποίο προσφέρει στο παιδί τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον, να οικοδομεί γνώσεις και να αναπτύσσει δεξιότητες απαραίτητες για τη μετέπειτα ζωή του (Frost et al., 2012· Yogman et al., 2018).

1.4.1 Γνωστική ανάπτυξη

Η συμβολή του παιχνιδιού στη γνωστική ανάπτυξη αποτελεί ένα από τα πλέον τεκμηριωμένα ευρήματα της διεθνούς βιβλιογραφίας. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί παρατηρεί, πειραματίζεται, συγκρίνει, ταξινομεί και αναζητά λύσεις σε προβλήματα, ενεργοποιώντας πολύπλοκες γνωστικές διεργασίες. Η μάθηση δεν πραγματοποιείται παθητικά, αλλά οικοδομείται ενεργητικά μέσω της προσωπικής εμπειρίας και της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον.

Σύμφωνα με τον Piaget (1962), το παιχνίδι αποτελεί βασικό μηχανισμό αφομοίωσης της πραγματικότητας. Το παιδί ενσωματώνει νέες εμπειρίες στα ήδη υπάρχοντα γνωστικά του σχήματα, ενώ παράλληλα αναδιοργανώνει τη σκέψη του καθώς έρχεται αντιμέτωπο με νέες καταστάσεις. Ιδιαίτερα κατά το συμβολικό παιχνίδι, η χρήση αντικειμένων με διαφορετική σημασία και η δημιουργία φανταστικών σεναρίων συμβάλλουν στην ανάπτυξη της αναπαραστατικής και αφηρημένης σκέψης, οι οποίες αποτελούν θεμέλια της σχολικής μάθησης.

Σύγχρονες έρευνες επιβεβαιώνουν ότι το παιχνίδι ενισχύει τις εκτελεστικές λειτουργίες του εγκεφάλου, όπως η μνήμη εργασίας, η γνωστική ευελιξία, ο ανασταλτικός έλεγχος και η ικανότητα σχεδιασμού. Οι δεξιότητες αυτές συνδέονται άμεσα με τη σχολική επίδοση, την επίλυση προβλημάτων και την ικανότητα προσαρμογής σε νέες καταστάσεις (Zosh et al., 2018).

1.4.2 Γλωσσική ανάπτυξη

Το παιχνίδι αποτελεί επίσης σημαντικό παράγοντα γλωσσικής ανάπτυξης. Κατά τη διάρκεια των παιγνιωδών δραστηριοτήτων τα παιδιά επικοινωνούν, αφηγούνται ιστορίες, διαπραγματεύονται

κανόνες και αναλαμβάνουν ρόλους, εμπλουτίζοντας συνεχώς το λεξιλόγιό τους και βελτιώνοντας την ικανότητα έκφρασης.

Ο Vygotsky (1978) υποστήριξε ότι η γλώσσα αναπτύσσεται μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδραση και ότι το παιχνίδι δημιουργεί ένα ιδιαίτερα ευνοϊκό πλαίσιο για την ανάπτυξη της επικοινωνίας. Μέσα από τους διαλόγους που αναπτύσσονται κατά το παιχνίδι, το παιδί μαθαίνει να χρησιμοποιεί τη γλώσσα όχι μόνο για να περιγράφει την πραγματικότητα, αλλά και για να οργανώνει τη σκέψη του, να σχεδιάζει τις ενέργειές του και να ρυθμίζει τη συμπεριφορά του.

Ιδιαίτερα στο συμβολικό παιχνίδι, η γλώσσα αποκτά πρωταγωνιστικό ρόλο. Τα παιδιά δημιουργούν αφηγήσεις, αποδίδουν χαρακτηριστικά σε αντικείμενα και πρόσωπα και διαμορφώνουν φανταστικούς κόσμους, γεγονός που ενισχύει την αφηγηματική ικανότητα και την ανάπτυξη του προφορικού λόγου (Bodrova & Leong, 2015).

1.4.3 Κοινωνική ανάπτυξη

Το παιχνίδι αποτελεί το πρώτο οργανωμένο πλαίσιο κοινωνικοποίησης του παιδιού. Μέσα από την αλληλεπίδραση με συνομηλίκους, το παιδί μαθαίνει να συνεργάζεται, να μοιράζεται, να περιμένει τη σειρά του, να επιλύει συγκρούσεις και να αποδέχεται διαφορετικές απόψεις.

Η κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα εμφανής στις ομαδικές δραστηριότητες, όπου τα παιδιά διαμορφώνουν κοινούς στόχους, αναλαμβάνουν διαφορετικούς ρόλους και συνδιαμορφώνουν κανόνες. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αναπτύσσονται δεξιότητες συνεργασίας, διαπραγμάτευσης και επίλυσης προβλημάτων, οι οποίες αποτελούν βασικές προϋποθέσεις για την κοινωνική ένταξη και τη δημοκρατική συνύπαρξη (Parten, 1932).

Παράλληλα, το παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης. Όταν το παιδί υποδύεται διαφορετικούς ρόλους, προσπαθεί να κατανοήσει τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις προθέσεις των άλλων, γεγονός που ενισχύει την κοινωνική κατανόηση και την ικανότητα ανάπτυξης ουσιαστικών διαπροσωπικών σχέσεων (Berk et al., 2006).

1.4.4 Συναισθηματική ανάπτυξη

Η συναισθηματική διάσταση του παιχνιδιού αποτελεί μία από τις σημαντικότερες λειτουργίες του. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά εκφράζουν συναισθήματα, διαχειρίζονται φόβους, επεξεργάζονται δυσάρεστες εμπειρίες και αποκτούν σταδιακά μεγαλύτερο έλεγχο των συναισθηματικών τους αντιδράσεων.

Ο Winnicott (1971) περιέγραψε το παιχνίδι ως έναν «μεταβατικό χώρο», στον οποίο το παιδί μπορεί να κινηθεί με ασφάλεια ανάμεσα στην εσωτερική και την εξωτερική πραγματικότητα. Στον χώρο αυτόν έχει τη δυνατότητα να εκφράσει άγχη, επιθυμίες και συγκρούσεις μέσα από συμβολικές

δραστηριότητες, χωρίς να βιώνει πραγματική απειλή. Για τον λόγο αυτό, το παιχνίδι αποτελεί βασικό εργαλείο τόσο στην παιδοψυχολογία όσο και στην παιγνιοθεραπεία.

Η σημασία αυτή γίνεται ακόμη πιο εμφανής σε περιπτώσεις τραυματικών εμπειριών, όπως ο πόλεμος, η απώλεια αγαπημένων προσώπων ή η αναγκαστική μετακίνηση. Όταν το παιδί αδυνατεί να εκφράσει λεκτικά τις εμπειρίες του, συχνά χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να τους αποδώσει νόημα και να επεξεργαστεί τα δύσκολα συναισθήματα που τις συνοδεύουν (Landreth, 2012). Η συγκεκριμένη λειτουργία του παιχνιδιού αποκτά ιδιαίτερη σημασία για την παρούσα εργασία, καθώς αποτελεί βασικό άξονα ερμηνείας της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*.

1.4.5 Κινητική ανάπτυξη

Πέρα από τη γνωστική και συναισθηματική διάσταση, το παιχνίδι συμβάλλει ουσιαστικά και στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από κινητικές δραστηριότητες, όπως το τρέξιμο, η ισορροπία, το άλμα, η ρίψη ή η χρήση αντικειμένων, ενισχύονται τόσο η αδρή όσο και η λεπτή κινητικότητα.

Η ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων συνδέεται άμεσα με τη συνολική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς επηρεάζει την αυτονομία, την αυτοπεποίθηση και τη δυνατότητα συμμετοχής σε κοινωνικές και μαθησιακές δραστηριότητες. Παράλληλα, το ελεύθερο παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους συμβάλλει στη βελτίωση της φυσικής κατάστασης και της υγείας των παιδιών, περιορίζοντας τις αρνητικές συνέπειες της καθιστικής ζωής (Yogman et al., 2018).

1.4.6 Η σημασία του παιχνιδιού στη σύγχρονη εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια, η εκπαιδευτική κοινότητα αναγνωρίζει ολοένα και περισσότερο ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί αντίπαλο της μάθησης, αλλά αναπόσπαστο μέρος της. Η έννοια της «μάθησης μέσω του παιχνιδιού» (learning through play) έχει ενσωματωθεί σε πολλά σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα, καθώς τα ερευνητικά δεδομένα δείχνουν ότι τα παιδιά μαθαίνουν αποτελεσματικότερα όταν συμμετέχουν ενεργά σε δημιουργικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες (Zosh et al., 2018).

Η προσέγγιση αυτή δεν περιορίζεται στην προσχολική εκπαίδευση, αλλά επεκτείνεται και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου, όπου το παιχνίδι χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και την ενίσχυση της συνεργατικής μάθησης. Η αξιοποίηση του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία συμβάλλει στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που προάγει την ενεργό συμμετοχή, την κριτική σκέψη και την εσωτερική παρακίνηση των μαθητών.

1.4.7 Κριτική αποτίμηση

Παρά τις διαφορετικές θεωρητικές αφετηρίες, οι σημαντικότεροι μελετητές συγκλίνουν στην άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της παιδικής ανάπτυξης. Ο Piaget εστιάζει κυρίως στη γνωστική διάσταση, ο Vygotsky αναδεικνύει τον ρόλο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της γλώσσας, ενώ ο Winnicott προσεγγίζει το παιχνίδι ως χώρο συναισθηματικής έκφρασης και ψυχικής επεξεργασίας. Οι προσεγγίσεις αυτές δεν είναι ανταγωνιστικές αλλά συμπληρωματικές, καθώς φωτίζουν διαφορετικές όψεις του ίδιου φαινομένου.

Η σύγχρονη βιβλιογραφία επιβεβαιώνει αυτή τη σύνθετη θεώρηση, αντιμετωπίζοντας το παιχνίδι ως μια πολυδιάστατη διαδικασία που συμβάλλει ταυτόχρονα στη μάθηση, την κοινωνικοποίηση, τη δημιουργικότητα και την ψυχική ανθεκτικότητα. Μέσα σε αυτό το θεωρητικό πλαίσιο, το συμβολικό παιχνίδι αναδεικνύεται ως η μορφή εκείνη που εκφράζει με τον πιο ολοκληρωμένο τρόπο τη σύνδεση ανάμεσα στη γνωστική ανάπτυξη, τη φαντασία και την επεξεργασία των συναισθημάτων. Για τον λόγο αυτό, το επόμενο κεφάλαιο επικεντρώνεται αποκλειστικά στη διερεύνηση του συμβολικού παιχνιδιού, των θεωρητικών του προσεγγίσεων και της σημασίας του στην ανάπτυξη του παιδιού.

Η σύνθεση των παραπάνω θεωριών αποκτά ιδιαίτερη σημασία για την παρούσα εργασία, καθώς το συμβολικό παιχνίδι δεν εξετάζεται μόνο ως αναπτυξιακό φαινόμενο αλλά και ως μηχανισμός μέσω του οποίου το παιδί αποδίδει νόημα στις εμπειρίες του και διαχειρίζεται σύνθετες ή τραυματικές καταστάσεις. Η συγκεκριμένη οπτική θα αποτελέσει τη θεωρητική βάση για την ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*, όπου το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο κατανόησης της απώλειας, του θανάτου και των συνεπειών του πολέμου.

1.5 Σύνοψη

Στο παρόν κεφάλαιο εξετάστηκε το παιχνίδι ως ένα σύνθετο και πολυδιάστατο φαινόμενο της παιδικής ηλικίας, το οποίο υπερβαίνει τον χαρακτήρα της απλής ψυχαγωγικής δραστηριότητας και αποτελεί βασικό παράγοντα της γνωστικής, κοινωνικής, συναισθηματικής και δημιουργικής ανάπτυξης του παιδιού.

Αρχικά παρουσιάστηκαν διαφορετικές επιστημονικές προσεγγίσεις για τον ορισμό του παιχνιδιού και αναδείχθηκε η δυσκολία διατύπωσης ενός ενιαίου ορισμού, καθώς το παιχνίδι αποτελεί μια δραστηριότητα που διαφοροποιείται ανάλογα με την ηλικία, το πολιτισμικό πλαίσιο και τις εμπειρίες του παιδιού. Παρά τις διαφορετικές θεωρητικές προσεγγίσεις, η βιβλιογραφία συγκλίνει στην άποψη ότι το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την ελεύθερη επιλογή, την εσωτερική παρακίνηση, την ενεργητική συμμετοχή, τη δημιουργικότητα και τη δυνατότητα εξερεύνησης του κόσμου από το παιδί (Garvey, 1990· Smith, 2010).

Στη συνέχεια αναλύθηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία το διαφοροποιούν από άλλες ανθρώπινες δραστηριότητες, όπως η εργασία ή η τυπική διδασκαλία. Η ευχαρίστηση, η φαντασία, η ευελιξία, η δημιουργική έκφραση και η δυνατότητα πειραματισμού καθιστούν το παιχνίδι ένα ιδιαίτερα σημαντικό πλαίσιο μάθησης, μέσα στο οποίο το παιδί αναπτύσσει πρωτοβουλίες, δοκιμάζει νέες ιδέες και οικοδομεί τη γνώση μέσα από προσωπικές εμπειρίες.

Ακολούθως εξετάστηκε η σημασία του παιχνιδιού για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι ενισχύονται η γνωστική λειτουργία, η γλωσσική ανάπτυξη, η κοινωνική αλληλεπίδραση, η συναισθηματική έκφραση και η κινητική εξέλιξη. Παράλληλα, αναδείχθηκε ο ρόλος του παιχνιδιού ως μέσου επεξεργασίας εμπειριών και συναισθημάτων, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου το παιδί δυσκολεύεται να εκφράσει λεκτικά σύνθετες ή δύσκολες καταστάσεις (Vygotsky, 1978· Winnicott, 1971).

Τέλος, παρουσιάστηκαν οι σημαντικότερες θεωρητικές προσεγγίσεις του παιχνιδιού. Η θεωρία του Piaget ανέδειξε τη σχέση παιχνιδιού και γνωστικής ανάπτυξης, ο Vygotsky υπογράμμισε τον κοινωνικό και πολιτισμικό χαρακτήρα της μάθησης μέσω του παιχνιδιού, ενώ ο Winnicott προσέγγισε το παιχνίδι ως χώρο συναισθηματικής έκφρασης και ψυχικής επεξεργασίας. Παράλληλα, οι συμβολές των Smilansky και Bruner ενίσχυσαν την κατανόηση του παιχνιδιού ως διαδικασίας δημιουργικότητας, συνεργασίας και ενεργητικής μάθησης.

Συνολικά, το θεωρητικό πλαίσιο που αναπτύχθηκε στο πρώτο κεφάλαιο καταδεικνύει ότι το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της παιδικής ανάπτυξης και βασικό μέσο με το οποίο το παιδί κατανοεί τον εαυτό του, τους άλλους και τον κόσμο γύρω του. Ιδιαίτερα το συμβολικό παιχνίδι αναδεικνύεται ως η μορφή εκείνη που επιτρέπει στο παιδί να μετασχηματίζει την πραγματικότητα, να εκφράζει συναισθήματα και να επεξεργάζεται σημαντικές εμπειρίες.

Η κατανόηση αυτών των θεωρητικών διαστάσεων αποτελεί απαραίτητη βάση για το επόμενο κεφάλαιο, στο οποίο το συμβολικό παιχνίδι θα εξεταστεί αναλυτικότερα ως ξεχωριστό αναπτυξιακό και παιδαγωγικό φαινόμενο, προκειμένου στη συνέχεια να αξιοποιηθεί ως εργαλείο ερμηνείας της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Το συμβολικό παιχνίδι στην παιδική ηλικία

2.1 Ορισμός και εννοιολογική προσέγγιση του συμβολικού παιχνιδιού

Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές παιχνιδιού κατά την παιδική ηλικία και συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού να χρησιμοποιεί σύμβολα και αναπαραστάσεις. Μέσα από αυτή τη μορφή παιχνιδιού, το παιδί έχει τη δυνατότητα να μετασχηματίζει την πραγματικότητα, να αποδίδει νέες σημασίες σε αντικείμενα, πρόσωπα και καταστάσεις και να δημιουργεί νοητικούς κόσμους που βασίζονται στη φαντασία και στις προσωπικές του εμπειρίες.

Σε αντίθεση με το λειτουργικό παιχνίδι, στο οποίο κυριαρχεί η άμεση εξερεύνηση αντικειμένων και η επανάληψη ενεργειών, το συμβολικό παιχνίδι προϋποθέτει την ικανότητα του παιδιού να διαχωρίζει το πραγματικό αντικείμενο από τη συμβολική του αναπαράσταση. Ένα απλό αντικείμενο μπορεί να αποκτήσει διαφορετική σημασία μέσα από τη φαντασία του παιδιού· ένα ξύλο μπορεί να μετατραπεί σε σπαθί, ένα κουτί σε σπίτι ή ένα παιδί μπορεί να υποδυθεί έναν ενήλικα μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων. Η δυνατότητα αυτή αποτελεί ένδειξη ανάπτυξης της συμβολικής σκέψης και της αφαιρετικής ικανότητας του παιδιού (Piaget, 1962).

Ο όρος «συμβολικό παιχνίδι» αναφέρεται επομένως στη διαδικασία κατά την οποία το παιδί χρησιμοποιεί σύμβολα προκειμένου να αναπαραστήσει την πραγματικότητα και να εκφράσει σκέψεις, συναισθήματα και εμπειρίες. Δεν αποτελεί απλή μίμηση της καθημερινής ζωής, αλλά μια δημιουργική διαδικασία μέσα από την οποία το παιδί επεξεργάζεται τον κόσμο γύρω του και κατασκευάζει προσωπικά νοήματα (Vygotsky, 1978).

Κεντρικό στοιχείο του συμβολικού παιχνιδιού είναι η ικανότητα της «προσποίησης» (pretend play), δηλαδή η δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης στην οποία το παιδί γνωρίζει ότι η πραγματικότητα είναι διαφορετική, αλλά επιλέγει προσωρινά να λειτουργήσει μέσα σε ένα συμβολικό πλαίσιο. Η διαδικασία αυτή απαιτεί σύνθετες γνωστικές λειτουργίες, καθώς το παιδί πρέπει να διατηρεί ταυτόχρονα τη γνώση της πραγματικής κατάστασης και τη φανταστική σημασία που έχει δημιουργήσει (Bodrova & Leong, 2015).

Το συμβολικό παιχνίδι περιλαμβάνει διάφορες μορφές έκφρασης, όπως η χρήση αντικειμένων με συμβολικό τρόπο, η αναπαράσταση ρόλων, η δημιουργία φανταστικών σεναρίων και η αναπαραγωγή κοινωνικών καταστάσεων. Μέσα από αυτές τις διαδικασίες το παιδί εξερευνά διαφορετικούς ρόλους, κατανοεί κοινωνικές σχέσεις και δοκιμάζει τρόπους συμπεριφοράς σε ένα ασφαλές πλαίσιο. Για τον λόγο αυτό θεωρείται ιδιαίτερα σημαντικό για την ανάπτυξη της κοινωνικής κατανόησης, της γλώσσας και της συναισθηματικής έκφρασης (Smilansky, 1968).

Ιδιαίτερη σημασία έχει το γεγονός ότι το συμβολικό παιχνίδι επιτρέπει στο παιδί να επεξεργάζεται όχι μόνο ευχάριστες αλλά και δύσκολες εμπειρίες. Μέσα από τη φαντασία και την αναπαράσταση, το παιδί μπορεί να επαναφέρει γεγονότα που το έχουν επηρεάσει, να τα τροποποιήσει και να τα εντάξει σε ένα πλαίσιο που μπορεί να κατανοήσει καλύτερα. Η λειτουργία αυτή έχει ιδιαίτερη σημασία από ψυχοσυναισθηματική άποψη, καθώς το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο έκφρασης συναισθημάτων που δεν είναι εύκολο να διατυπωθούν με λόγια (Winnicott, 1971).

Το συμβολικό παιχνίδι δεν αποτελεί επομένως απλώς μια μορφή ψυχαγωγίας, αλλά μια σύνθετη αναπτυξιακή διαδικασία μέσω της οποίας το παιδί μαθαίνει, επικοινωνεί, δημιουργεί και επεξεργάζεται την εμπειρία του. Η σημασία του έγκειται ακριβώς στη δυνατότητά του να λειτουργεί ως σύνδεσμος ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία, επιτρέποντας στο παιδί να κατανοεί τον κόσμο και παράλληλα να εκφράζει τον εσωτερικό του κόσμο.

Η κατανόηση της έννοιας του συμβολικού παιχνιδιού αποτελεί απαραίτητη βάση για τη μελέτη της εξέλιξής του κατά την παιδική ηλικία, η οποία θα παρουσιαστεί στην επόμενη ενότητα μέσα από τα βασικά στάδια ανάπτυξής του.

2.2 Στάδια ανάπτυξης του συμβολικού παιχνιδιού

Το συμβολικό παιχνίδι δεν εμφανίζεται με πλήρως ανεπτυγμένη μορφή από την αρχή της παιδικής ηλικίας, αλλά εξελίσσεται σταδιακά καθώς το παιδί αποκτά νέες γνωστικές, γλωσσικές και κοινωνικές ικανότητες. Η ανάπτυξή του συνδέεται με την εμφάνιση της συμβολικής λειτουργίας, δηλαδή της ικανότητας του παιδιού να χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο, μια λέξη ή μια πράξη για να αναπαραστήσει κάτι διαφορετικό από αυτό που είναι πραγματικά (Piaget, 1962).

Η εξέλιξη του συμβολικού παιχνιδιού ακολουθεί μια πορεία από απλούστερες μορφές συμβολισμού προς πιο σύνθετες μορφές αναπαράστασης, στις οποίες το παιδί δεν χρησιμοποιεί μόνο αντικείμενα με φανταστικό τρόπο, αλλά δημιουργεί ολόκληρα σενάρια, αναλαμβάνει ρόλους και συμμετέχει σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.

2.2.1 Πρώιμη συμβολική δραστηριότητα

Οι πρώτες ενδείξεις συμβολικού παιχνιδιού εμφανίζονται περίπου στο τέλος του δεύτερου έτους ζωής, όταν το παιδί αρχίζει να χρησιμοποιεί αντικείμενα με τρόπο διαφορετικό από την πραγματική τους λειτουργία. Για παράδειγμα, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα κουτάλι ως τηλέφωνο ή ένα αντικείμενο ως υποκατάστατο κάποιου άλλου.

Σε αυτή τη φάση, η συμβολική δραστηριότητα βασίζεται κυρίως στην προσωπική εμπειρία του παιδιού και συνδέεται με την ανάπτυξη της μίμησης και της φαντασίας. Το παιδί αρχίζει να αναπαριστά καταστάσεις που έχει παρατηρήσει στο περιβάλλον του, όπως το τάισμα μιας κούκλας

ή η φροντίδα ενός παιχνιδιού, μεταφέροντας στοιχεία της καθημερινής ζωής στον χώρο του παιχνιδιού (Piaget, 1962).

2.2.2 Ατομικό συμβολικό παιχνίδι και παιχνίδι ρόλων

Κατά την προσχολική ηλικία, το συμβολικό παιχνίδι γίνεται πιο σύνθετο. Το παιδί δεν περιορίζεται πλέον στη χρήση αντικειμένων ως συμβόλων, αλλά δημιουργεί φανταστικές καταστάσεις και αναλαμβάνει διαφορετικούς ρόλους. Μπορεί να παίζει τον γονέα, τον γιατρό, τον δάσκαλο ή οποιονδήποτε άλλο ρόλο που έχει νόημα για το ίδιο.

Στο στάδιο αυτό, το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο αναπαράστασης της κοινωνικής πραγματικότητας. Το παιδί επεξεργάζεται εμπειρίες, δοκιμάζει συμπεριφορές και προσπαθεί να κατανοήσει τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων. Μέσα από την ανάληψη ρόλων αναπτύσσονται η γλώσσα, η ενσυναίσθηση και η ικανότητα κατανόησης διαφορετικών οπτικών (Vygotsky, 1978).

2.2.3 Κοινωνικοδραματικό παιχνίδι

Η πιο σύνθετη μορφή συμβολικού παιχνιδιού είναι το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι, στο οποίο συμμετέχουν περισσότερα παιδιά και δημιουργούν από κοινού ένα φανταστικό πλαίσιο δράσης. Τα παιδιά συμφωνούν στους ρόλους, οργανώνουν την πλοκή του παιχνιδιού και ακολουθούν κοινούς κανόνες που προκύπτουν μέσα από τη συνεργασία τους.

Η Smilansky (1968) υπογράμμισε ιδιαίτερα τη σημασία του κοινωνικοδραματικού παιχνιδιού, θεωρώντας ότι συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη της γλώσσας, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της δημιουργικότητας και της ικανότητας αυτορρύθμισης. Στο πλαίσιο αυτό, το παιδί μαθαίνει να λαμβάνει υπόψη τις ανάγκες και τις ιδέες των άλλων, να διαπραγματεύεται και να προσαρμόζει τη συμπεριφορά του.

2.2.4 Από την απλή αναπαράσταση στη δημιουργία νοήματος

Η εξέλιξη του συμβολικού παιχνιδιού δεν αφορά μόνο την αύξηση της πολυπλοκότητας των σεναρίων, αλλά και τη βαθύτερη ικανότητα του παιδιού να αποδίδει νόημα στις εμπειρίες του. Σταδιακά, το παιχνίδι μετατρέπεται από μια απλή αναπαράσταση καθημερινών γεγονότων σε ένα μέσο επεξεργασίας σκέψεων, συναισθημάτων και κοινωνικών εμπειριών.

Το παιδί μπορεί μέσα από το συμβολικό παιχνίδι να αναπαραστήσει γεγονότα που το απασχολούν, να τροποποιήσει την έκβασή τους και να δημιουργήσει εναλλακτικές εκδοχές της πραγματικότητας. Η δυνατότητα αυτή αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με δύσκολες ή έντονες εμπειρίες, καθώς το παιχνίδι προσφέρει έναν ασφαλή χώρο έκφρασης και κατανόησης (Winnicott, 1971).

Συνολικά, η ανάπτυξη του συμβολικού παιχνιδιού ακολουθεί μια πορεία από την απλή χρήση συμβόλων προς τη σύνθετη δημιουργία φανταστικών κόσμων και κοινωνικών σεναρίων. Η εξέλιξη αυτή αντανακλά τη σταδιακή ανάπτυξη της σκέψης, της γλώσσας και της κοινωνικής κατανόησης του παιδιού, γεγονός που εξηγεί γιατί το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί κεντρικό αντικείμενο μελέτης στην αναπτυξιακή ψυχολογία και την παιδαγωγική.

2.3 Η θεωρία του Piaget για το συμβολικό παιχνίδι

Ο Jean Piaget αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους θεωρητικούς της αναπτυξιακής ψυχολογίας και η συμβολή του στη μελέτη του συμβολικού παιχνιδιού υπήρξε θεμελιώδης. Η θεωρία του συνέδεσε το παιχνίδι με την ανάπτυξη των γνωστικών δομών του παιδιού και υποστήριξε ότι οι μορφές παιχνιδιού που εμφανίζονται σε κάθε ηλικιακό στάδιο αντανακλούν τον τρόπο με τον οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται και οργανώνει την πραγματικότητα (Piaget, 1962).

Κεντρική θέση στη θεωρία του Piaget κατέχει η έννοια της **συμβολικής λειτουργίας**, δηλαδή η ικανότητα του παιδιού να χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο, μια λέξη ή μια πράξη ως αναπαράσταση κάποιου άλλου αντικειμένου ή γεγονότος. Η ανάπτυξη αυτής της ικανότητας εμφανίζεται κατά το προενεργητικό στάδιο της γνωστικής ανάπτυξης, περίπου μεταξύ του δεύτερου και του έβδομου έτους ζωής, και αποτελεί βασική προϋπόθεση για την εμφάνιση του συμβολικού παιχνιδιού (Piaget, 1951).

Σύμφωνα με τον Piaget, το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί αποτέλεσμα της διαδικασίας της **αφομοίωσης**. Το παιδί δεν περιορίζεται στην απλή προσαρμογή του στη γύρω πραγματικότητα, αλλά την τροποποιεί σύμφωνα με τις δικές του ανάγκες, εμπειρίες και επιθυμίες. Μέσα από το παιχνίδι μπορεί να αναπαραστήσει γεγονότα, να δημιουργήσει φανταστικές καταστάσεις και να επεξεργαστεί εμπειρίες με έναν τρόπο που ανταποκρίνεται στο δικό του επίπεδο κατανόησης (Piaget, 1962).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρήση αντικειμένων με συμβολικό τρόπο. Ένα παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα ξύλο ως άλογο ή ένα κουτί ως σπίτι, γνωρίζοντας ταυτόχρονα ότι το αντικείμενο στην πραγματικότητα είναι κάτι διαφορετικό. Αυτή η ικανότητα διαχωρισμού ανάμεσα στο πραγματικό αντικείμενο και στη συμβολική του σημασία αποτελεί ένδειξη ανάπτυξης της αναπαραστατικής σκέψης.

Οι σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις έχουν επιβεβαιώσει τη σημασία της συμβολικής αναπαράστασης στο παιχνίδι, διευρύνοντας ωστόσο την αρχική προσέγγιση του Piaget. Σύγχρονες μελέτες για το παιχνίδι προσποίησης (pretend play) υποστηρίζουν ότι η ικανότητα του παιδιού να δημιουργεί φανταστικά σενάρια συνδέεται με την ανάπτυξη της εκτελεστικής λειτουργίας, της δημιουργικότητας και της κατανόησης της οπτικής των άλλων ανθρώπων (Lillard et al., 2013).

Παράλληλα, η σύγχρονη βιβλιογραφία επισημαίνει ότι το συμβολικό παιχνίδι δεν αποτελεί μόνο ατομική γνωστική διαδικασία, αλλά επηρεάζεται σημαντικά από το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον του παιδιού. Τα παιδιά αναπτύσσουν τις ικανότητες συμβολικής αναπαράστασης μέσα από την επικοινωνία με τους άλλους, τη γλώσσα και την κοινή δημιουργία νοημάτων, στοιχεία που αποτέλεσαν αργότερα βασικά σημεία της θεωρίας του Vygotsky (Göncü & Gaskins, 2011).

Παρά τη μεγάλη επιρροή της θεωρίας του Piaget, μεταγενέστερες προσεγγίσεις άσκησαν κριτική στην άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί κυρίως αποτέλεσμα εσωτερικής γνωστικής ωρίμανσης. Η σύγχρονη έρευνα υποστηρίζει ότι η ανάπτυξη του συμβολικού παιχνιδιού αποτελεί αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης ανάμεσα στις γνωστικές ικανότητες του παιδιού και στις κοινωνικές εμπειρίες που αποκτά μέσα στο περιβάλλον του (Whitebread et al., 2017).

Επομένως, η συμβολή του Piaget παραμένει ιδιαίτερα σημαντική, καθώς ανέδειξε το συμβολικό παιχνίδι ως ένδειξη ανάπτυξης της σκέψης και της ικανότητας αναπαράστασης. Ωστόσο, η σύγχρονη επιστημονική προσέγγιση αντιμετωπίζει πλέον το συμβολικό παιχνίδι ως ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, στο οποίο συνυπάρχουν γνωστικές, κοινωνικές και συναισθηματικές διαστάσεις.

2.4 Η κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση του Vygotsky για το συμβολικό παιχνίδι

Ο Lev Vygotsky αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους θεωρητικούς που ανέδειξαν τον κοινωνικό και πολιτισμικό χαρακτήρα της ανάπτυξης του παιδιού. Σε αντίθεση με την προσέγγιση του Piaget, ο οποίος αντιμετώπισε το συμβολικό παιχνίδι κυρίως ως αποτέλεσμα της γνωστικής ωρίμανσης του παιδιού, ο Vygotsky υποστήριξε ότι το παιχνίδι αποτελεί μια διαδικασία μέσα από την οποία το παιδί αναπτύσσει νέες γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες. Για τον Vygotsky, το παιχνίδι δεν είναι απλώς αντανάκλαση της ανάπτυξης, αλλά ένας σημαντικός μηχανισμός που συμβάλλει ενεργά στην ανάπτυξη του παιδιού (Vygotsky, 1978).

Κεντρική θέση στη θεωρία του κατέχει η έννοια της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Σύμφωνα με τον Vygotsky, οι ανώτερες ψυχολογικές λειτουργίες του ανθρώπου αναπτύσσονται αρχικά μέσα από την επικοινωνία με τους άλλους και στη συνέχεια εσωτερικεύονται από το άτομο. Το παιδί μέσα από τη συμμετοχή του σε κοινωνικές δραστηριότητες, τη γλώσσα και την αλληλεπίδραση με πιο έμπειρα άτομα οικοδομεί σταδιακά νέους τρόπους σκέψης και δράσης (Vygotsky, 1978).

Στο πλαίσιο αυτό, το συμβολικό παιχνίδι αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς δημιουργεί έναν χώρο στον οποίο το παιδί μπορεί να λειτουργήσει πέρα από τις άμεσες δυνατότητές του. Όταν ένα παιδί υποδύεται έναν ενήλικα, έναν επαγγελματία ή έναν κοινωνικό ρόλο, δεν περιορίζεται στην απλή μίμηση μιας συμπεριφοράς, αλλά μαθαίνει να ακολουθεί κανόνες, να ελέγχει τις παρορμήσεις του και να κατανοεί διαφορετικές κοινωνικές θέσεις.

Ιδιαίτερα σημαντική στη θεωρία του Vygotsky είναι η έννοια της **ζώνης επικείμενης ανάπτυξης** (Zone of Proximal Development). Η έννοια αυτή αναφέρεται στη διαφορά ανάμεσα σε αυτό που το παιδί μπορεί να κάνει μόνο του και σε αυτό που μπορεί να επιτύχει με τη βοήθεια ενός πιο έμπειρου ατόμου ή μέσα από κατάλληλη υποστήριξη. Το συμβολικό παιχνίδι δημιουργεί ένα πλαίσιο όπου το παιδί μπορεί να υπερβεί το συνηθισμένο επίπεδο συμπεριφοράς του, καθώς λειτουργεί σύμφωνα με τους κανόνες του ρόλου που έχει αναλάβει (Vygotsky, 1978).

Ένα ακόμη βασικό στοιχείο της προσέγγισης του Vygotsky είναι ο ρόλος της γλώσσας στο παιχνίδι. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι τα παιδιά χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να οργανώσουν τη δράση τους, να διαπραγματευτούν ρόλους και να δημιουργήσουν κοινά νοήματα. Η επικοινωνία μεταξύ των παιδιών δεν αποτελεί απλώς συνοδευτικό στοιχείο του παιχνιδιού, αλλά βασικό μηχανισμό μέσα από τον οποίο αναπτύσσονται η σκέψη και η κοινωνική κατανόηση (Bodrova & Leong, 2015).

Η κοινωνικοδραματική μορφή του συμβολικού παιχνιδιού αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της θεωρίας του Vygotsky. Όταν τα παιδιά παίζουν «οικογένεια», «σχολείο» ή «γιατρό», δημιουργούν από κοινού ένα φανταστικό πλαίσιο στο οποίο πρέπει να συμφωνήσουν για τους ρόλους, τους κανόνες και την εξέλιξη της δράσης. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αναπτύσσονται η συνεργασία, η αυτορρύθμιση και η ικανότητα κατανόησης της οπτικής των άλλων (Göncü & Gaskins, 2011).

Οι σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις έχουν ενισχύσει τη θέση του Vygotsky, υπογραμμίζοντας ότι το παιχνίδι επηρεάζεται σημαντικά από το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο μεγαλώνει το παιδί. Οι μορφές παιχνιδιού, οι ρόλοι που επιλέγουν τα παιδιά και τα σενάρια που δημιουργούν συνδέονται με τις εμπειρίες, τις αξίες και τα πρότυπα της κοινωνίας τους (Whitebread et al., 2017).

Παράλληλα, σύγχρονες μελέτες επισημαίνουν ότι το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο συναισθηματικής έκφρασης και επεξεργασίας εμπειριών. Μέσα από τη δημιουργία φανταστικών σεναρίων, τα παιδιά μπορούν να αναπαραστήσουν γεγονότα που τα απασχολούν και να αναζητήσουν τρόπους κατανόησης ή αντιμετώπισής τους. Η διάσταση αυτή συνδέεται ιδιαίτερα με την άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν ασφαλή χώρο όπου το παιδί μπορεί να εκφράσει σκέψεις και συναισθήματα που δυσκολεύεται να εκφράσει άμεσα (Russ, 2014).

Συνολικά, η θεωρία του Vygotsky ανέδειξε το συμβολικό παιχνίδι ως μια δυναμική κοινωνική και πολιτισμική διαδικασία. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι δεν αναπαράγει απλώς την πραγματικότητα, αλλά συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία νοημάτων, αναπτύσσει κοινωνικές δεξιότητες και οικοδομεί νέες μορφές σκέψης. Η προσέγγιση αυτή συμπληρώνει τη θεωρία του Piaget,

προσφέροντας μια ευρύτερη κατανόηση του συμβολικού παιχνιδιού ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο παιδί και το κοινωνικό του περιβάλλον.

2.5 Η ψυχαναλυτική προσέγγιση του Winnicott για το συμβολικό παιχνίδι

Ο Donald Winnicott αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους θεωρητικούς που μελέτησαν τη σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι, τη συναισθηματική ανάπτυξη και τη δημιουργία του προσωπικού κόσμου του παιδιού. Σε αντίθεση με τον Piaget, ο οποίος προσέγγισε το παιχνίδι κυρίως από τη σκοπιά της γνωστικής ανάπτυξης, και τον Vygotsky, ο οποίος ανέδειξε τον κοινωνικό και πολιτισμικό του χαρακτήρα, ο Winnicott εστίασε στη συναισθηματική λειτουργία του παιχνιδιού και στη σημασία του για τη διαμόρφωση της ψυχικής πραγματικότητας του παιδιού (Winnicott, 1971).

Για τον Winnicott, το παιχνίδι αποτελεί έναν ιδιαίτερο χώρο εμπειρίας, ο οποίος βρίσκεται ανάμεσα στην εσωτερική πραγματικότητα του παιδιού και στον εξωτερικό κόσμο. Ο χώρος αυτός δεν είναι ούτε αποκλειστικά φανταστικός ούτε απόλυτα πραγματικός, αλλά αποτελεί μια ενδιάμεση περιοχή όπου το παιδί μπορεί να δημιουργεί, να εξερευνά και να δίνει νόημα στις εμπειρίες του. Ο Winnicott ονόμασε αυτή την περιοχή **μεταβατικό χώρο** (potential space), θεωρώντας ότι αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο της ψυχοσυναισθηματικής ανάπτυξης (Winnicott, 1971).

Σύμφωνα με τον Winnicott, το παιδί μέσα από το παιχνίδι αποκτά τη δυνατότητα να συνδέσει τον προσωπικό του εσωτερικό κόσμο με την πραγματικότητα που το περιβάλλει. Στον χώρο του παιχνιδιού μπορεί να εκφράσει επιθυμίες, φόβους, συγκρούσεις και συναισθήματα, χωρίς να περιορίζεται από τις απαιτήσεις της πραγματικής ζωής. Το παιχνίδι λειτουργεί έτσι ως ένας ασφαλής χώρος πειραματισμού, όπου το παιδί μπορεί να δημιουργήσει νέες εμπειρίες και να επεξεργαστεί ψυχικά σημαντικά γεγονότα.

Ιδιαίτερη θέση στη θεωρία του Winnicott κατέχουν τα **μεταβατικά αντικείμενα** (transitional objects). Πρόκειται για αντικείμενα, όπως ένα αγαπημένο παιχνίδι, μια κουβέρτα ή ένα αντικείμενο καθημερινής χρήσης, τα οποία έχουν ιδιαίτερη συναισθηματική αξία για το παιδί. Τα αντικείμενα αυτά λειτουργούν ως σύνδεσμος ανάμεσα στην απόλυτη εξάρτηση από τον φροντιστή και στη σταδιακή ανάπτυξη της αυτονομίας του παιδιού (Winnicott, 1953).

Η έννοια των μεταβατικών αντικειμένων συνδέεται άμεσα με το συμβολικό παιχνίδι, καθώς το παιδί χρησιμοποιεί αντικείμενα όχι μόνο με βάση την πραγματική τους λειτουργία, αλλά και σύμφωνα με τα προσωπικά νοήματα που τους αποδίδει. Ένα παιχνίδι μπορεί να γίνει φορέας ασφάλειας, παρηγοριάς ή συναισθηματικής σύνδεσης, ενώ παράλληλα μπορεί να αποτελέσει μέσο έκφρασης εμπειριών που το παιδί δυσκολεύεται να περιγράψει λεκτικά.

Ένα από τα σημαντικότερα σημεία της θεωρίας του Winnicott είναι η άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί βασικό τρόπο επικοινωνίας του παιδιού. Το παιδί συχνά εκφράζει μέσα από το παιχνίδι όσα δεν μπορεί ακόμη να εκφράσει με τη γλώσσα. Μέσα από συμβολικές πράξεις, ρόλους και φανταστικές καταστάσεις μπορεί να αναπαραστήσει σχέσεις, απώλειες, φόβους ή επιθυμίες και να προσπαθήσει να τις κατανοήσει (Winnicott, 1971).

Η σύγχρονη βιβλιογραφία έχει αναδείξει τη σημασία αυτής της διάστασης του παιχνιδιού, ιδιαίτερα στη μελέτη της συναισθηματικής ανάπτυξης και της ψυχικής ανθεκτικότητας των παιδιών. Το συμβολικό παιχνίδι θεωρείται ότι μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο επεξεργασίας συναισθηματικών εμπειριών, καθώς επιτρέπει στο παιδί να αναπαριστά δύσκολες καταστάσεις σε ένα πλαίσιο ελέγχου και ασφάλειας (Russ, 2014).

Παράλληλα, σύγχρονες προσεγγίσεις υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί μόνο προσωπική έκφραση του παιδιού, αλλά επηρεάζεται και από τις σχέσεις φροντίδας, το οικογενειακό περιβάλλον και τις κοινωνικές εμπειρίες του. Η ποιότητα των πρώιμων σχέσεων φαίνεται να συνδέεται με την ικανότητα του παιδιού να δημιουργεί φανταστικά σενάρια και να χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως μέσο συναισθηματικής ρύθμισης (Göncü & Gaskins, 2011).

Συνολικά, η προσέγγιση του Winnicott προσφέρει μια βαθύτερη κατανόηση του συμβολικού παιχνιδιού, αναδεικνύοντάς το ως χώρο δημιουργίας, έκφρασης και ψυχικής επεξεργασίας. Το παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς αναπαράσταση της πραγματικότητας, αλλά έναν ενδιάμεσο χώρο όπου το παιδί μπορεί να αντιμετωπίσει εμπειρίες, να διαχειριστεί συναισθήματα και να οικοδομήσει σταδιακά τη σχέση του με τον εαυτό του και τον κόσμο.

Η διάσταση αυτή αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην παρούσα εργασία, καθώς η ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* θα εξετάσει ακριβώς τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως καταφύγιο, συμβολική έκφραση και μηχανισμός διαχείρισης μιας δύσκολης παιδικής εμπειρίας.

2.6 Η συμβολή του Bruner στη μελέτη του συμβολικού παιχνιδιού

Ο Jerome Bruner αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους θεωρητικούς της γνωστικής και πολιτισμικής προσέγγισης της ανάπτυξης, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στον ενεργό ρόλο του παιδιού στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης. Παρόλο που ο Bruner δεν ανέπτυξε μια αποκλειστική θεωρία για το συμβολικό παιχνίδι, οι απόψεις του σχετικά με την αναπαράσταση, τη γλώσσα, την αφήγηση και τη διαδικασία μάθησης συνέβαλαν σημαντικά στη σύγχρονη κατανόηση του παιχνιδιού ως δραστηριότητας δημιουργίας νοήματος (Bruner, 1983· Nicolopoulou, 2007).

Σύμφωνα με τον Bruner, το παιδί δεν αποτελεί παθητικό δέκτη πληροφοριών, αλλά ενεργό δημιουργό γνώσης. Η μάθηση πραγματοποιείται μέσα από την εξερεύνηση, τον πειραματισμό και

την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Το παιχνίδι αποτελεί ένα ιδιαίτερα σημαντικό πλαίσιο για αυτή τη διαδικασία, καθώς επιτρέπει στο παιδί να δοκιμάζει ιδέες, να δημιουργεί υποθέσεις και να επεξεργάζεται εμπειρίες χωρίς τις συνέπειες της πραγματικής αποτυχίας (Bruner, 1966).

Η σύνδεση του Bruner με το συμβολικό παιχνίδι βασίζεται κυρίως στην έννοια της **αναπαράστασης**. Ο θεωρητικός υποστήριξε ότι η ανθρώπινη σκέψη οργανώνεται μέσα από τρεις τρόπους αναπαράστασης: την ενεργητική, την εικονική και τη συμβολική. Η συμβολική αναπαράσταση, η οποία αναπτύσσεται μέσω της γλώσσας και των συμβόλων, επιτρέπει στο παιδί να ξεπεράσει την άμεση εμπειρία και να δημιουργεί νοητικά μοντέλα της πραγματικότητας (Bruner, 1966).

Στο πλαίσιο του συμβολικού παιχνιδιού, η ικανότητα αυτή εκφράζεται μέσα από τη δημιουργία φανταστικών σεναρίων, την ανάληψη ρόλων και την ανάπτυξη ιστοριών. Το παιδί δεν περιορίζεται στην αναπαραγωγή γεγονότων που έχει βιώσει, αλλά μετασχηματίζει τις εμπειρίες του και δημιουργεί νέες ερμηνείες. Σύμφωνα με σύγχρονες προσεγγίσεις, η διαδικασία αυτή συνδέεται με την ανάπτυξη της αφηγηματικής σκέψης, καθώς τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι μαθαίνουν να οργανώνουν γεγονότα, να αποδίδουν προθέσεις στους χαρακτήρες και να κατανοούν σχέσεις αιτίου και αποτελέσματος (Nicolopoulou, 2007).

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η συμβολή του Bruner στην κατανόηση της σχέσης ανάμεσα στο παιχνίδι και τη γλώσσα. Η αφήγηση που δημιουργείται κατά τη διάρκεια του συμβολικού παιχνιδιού αποτελεί έναν τρόπο με τον οποίο τα παιδιά μοιράζονται εμπειρίες, διαπραγματεύονται νοήματα και οικοδομούν κοινές αναπαραστάσεις. Σύγχρονες έρευνες υποστηρίζουν ότι το κοινωνικό παιχνίδι προσποίησης συνδέεται με την ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας, της κοινωνικής κατανόησης και της ικανότητας των παιδιών να υιοθετούν διαφορετικές οπτικές (Lillard et al., 2013).

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο της θεωρίας του Bruner είναι η έννοια της **καθοδήγησης** (scaffolding). Ο Bruner υποστήριξε ότι το παιδί μπορεί να αναπτύξει νέες δεξιότητες όταν λαμβάνει την κατάλληλη υποστήριξη από πιο έμπειρα άτομα. Η υποστήριξη αυτή μπορεί να αφορά τη γλώσσα, την οργάνωση μιας δραστηριότητας ή τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που ενθαρρύνει την εξερεύνηση (Wood, Bruner, & Ross, 1976). Η σύγχρονη παιδαγωγική έρευνα έχει αξιοποιήσει αυτή την ιδέα, υπογραμμίζοντας τον ρόλο του εκπαιδευτικού στη δημιουργία πλαισίων όπου το παιδί μπορεί να αναπτύξει δημιουργικές και συμβολικές μορφές έκφρασης (Pyle & Danniels, 2017).

Παράλληλα, σύγχρονες μελέτες για το παιχνίδι επισημαίνουν ότι η δημιουργία φανταστικών σεναρίων και ιστοριών συμβάλλει στην ανάπτυξη σύνθετων γνωστικών λειτουργιών, όπως η

ευελιξία της σκέψης, η επίλυση προβλημάτων και η δημιουργικότητα. Το συμβολικό παιχνίδι λειτουργεί ως ένας χώρος όπου το παιδί μπορεί να πειραματιστεί με διαφορετικές πιθανότητες και να δημιουργήσει εναλλακτικές εκδοχές της πραγματικότητας (Zosh et al., 2018).

Σε σύγκριση με τις προηγούμενες θεωρητικές προσεγγίσεις, η συμβολή του Bruner λειτουργεί συμπληρωματικά. Ο Piaget ανέδειξε τη σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και τη γνωστική ανάπτυξη, ο Vygotsky τόνισε τη σημασία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και ο Winnicott ανέδειξε τη συναισθηματική λειτουργία του παιχνιδιού. Ο Bruner πρόσθεσε τη διάσταση της αφήγησης και της δημιουργίας νοήματος, υποστηρίζοντας ότι μέσα από το παιχνίδι το παιδί οργανώνει τις εμπειρίες του και κατασκευάζει τον δικό του τρόπο κατανόησης του κόσμου.

Συνολικά, η προσέγγιση του Bruner συμβάλλει στη θεώρηση του συμβολικού παιχνιδιού ως μιας σύνθετης διαδικασίας μάθησης, επικοινωνίας και δημιουργικής έκφρασης. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι δεν αναπαριστά απλώς την πραγματικότητα, αλλά δημιουργεί ιστορίες, παράγει νοήματα και αναπτύσσει νέους τρόπους σκέψης, γεγονός που εξηγεί τη διαχρονική σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ανάπτυξη.

2.7 Συγκριτική αποτίμηση των θεωριών για το συμβολικό παιχνίδι

Η μελέτη του συμβολικού παιχνιδιού έχει προσεγγιστεί από διαφορετικές θεωρητικές οπτικές, οι οποίες, παρά τις μεταξύ τους διαφορές, συμβάλλουν στη διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης κατανόησης της σημασίας του για την ανάπτυξη του παιδιού. Οι θεωρίες των Piaget, Vygotsky, Winnicott και Bruner δεν αποτελούν απαραίτητα αντικρουόμενες προσεγγίσεις, αλλά διαφορετικούς τρόπους ερμηνείας ενός σύνθετου αναπτυξιακού φαινομένου.

Η προσέγγιση του Piaget εστιάζει κυρίως στη γνωστική διάσταση του συμβολικού παιχνιδιού. Σύμφωνα με αυτή την οπτική, το παιχνίδι αποτελεί αποτέλεσμα της ανάπτυξης της συμβολικής λειτουργίας και αντανakλά την ικανότητα του παιδιού να αναπαριστά την πραγματικότητα μέσω συμβόλων. Η σημαντική συμβολή του Piaget ήταν ότι ανέδειξε το παιχνίδι ως ένδειξη ανάπτυξης της σκέψης και όχι ως απλή δραστηριότητα ψυχαγωγίας.

Ωστόσο, η σύγχρονη έρευνα έχει διευρύνει αυτή την προσέγγιση, υποστηρίζοντας ότι το συμβολικό παιχνίδι δεν μπορεί να ερμηνευθεί αποκλειστικά ως αποτέλεσμα ατομικής γνωστικής ωρίμανσης. Μελέτες για το παιχνίδι προσποίησης επισημαίνουν ότι η ανάπτυξή του επηρεάζεται σημαντικά από το κοινωνικό περιβάλλον, τις εμπειρίες του παιδιού και την ποιότητα των αλληλεπιδράσεων με τους άλλους (Lillard et al., 2013).

Από την άλλη πλευρά, ο Vygotsky ανέδειξε ακριβώς αυτή την κοινωνική και πολιτισμική διάσταση του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τη θεωρία του, το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί χώρο κοινωνικής μάθησης, καθώς το παιδί μέσα από την αλληλεπίδραση με τους άλλους μαθαίνει να χρησιμοποιεί

σύμβολα, να ακολουθεί κανόνες και να ρυθμίζει τη συμπεριφορά του. Η σύγχρονη βιβλιογραφία επιβεβαιώνει ότι το κοινωνικό παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη της επικοινωνίας, της συνεργασίας και της κατανόησης της οπτικής των άλλων (Göncü & Gaskins, 2011).

Η συμβολή του Winnicott διαφοροποιείται, καθώς επικεντρώνεται περισσότερο στη συναισθηματική λειτουργία του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως ένας ασφαλής ενδιάμεσος χώρος ανάμεσα στην εσωτερική πραγματικότητα του παιδιού και στον εξωτερικό κόσμο. Η σύγχρονη έρευνα σχετικά με το συμβολικό παιχνίδι υποστηρίζει ότι η δημιουργία φανταστικών σεναρίων μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να επεξεργάζονται συναισθήματα, να διαχειρίζονται εμπειρίες και να αναπτύσσουν δημιουργικούς τρόπους αντιμετώπισης δυσκολιών (Russ, 2014).

Ο Bruner προσθέτει μια ακόμη σημαντική διάσταση, εστιάζοντας στη σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι, τη γλώσσα και την αφήγηση. Σύμφωνα με την προσέγγισή του, το παιδί μέσα από το παιχνίδι δημιουργεί ιστορίες και οργανώνει τις εμπειρίες του μέσω συμβολικών αναπαραστάσεων. Η σύγχρονη παιδαγωγική έρευνα αναγνωρίζει ότι η δημιουργία αφηγήσεων κατά το παιχνίδι ενισχύει τη γλωσσική ανάπτυξη, τη δημιουργικότητα και την ικανότητα παραγωγής νοήματος (Nicolopoulou, 2007).

Παρά τις διαφορετικές θεωρητικές αφετηρίες, κοινό σημείο όλων των προσεγγίσεων αποτελεί η αναγνώριση του συμβολικού παιχνιδιού ως μιας σύνθετης διαδικασίας που υπερβαίνει τη διασκέδαση. Το παιχνίδι λειτουργεί ταυτόχρονα ως μέσο γνωστικής ανάπτυξης, κοινωνικής μάθησης, συναισθηματικής έκφρασης και δημιουργίας νοήματος.

Η σύγχρονη βιβλιογραφία προσεγγίζει πλέον το συμβολικό παιχνίδι με μια πιο ολιστική οπτική, θεωρώντας ότι η ανάπτυξή του προκύπτει από την αλληλεπίδραση πολλών παραγόντων: των γνωστικών ικανοτήτων του παιδιού, των κοινωνικών εμπειριών, των σχέσεων φροντίδας και του πολιτισμικού πλαισίου στο οποίο μεγαλώνει (Whitebread et al., 2017).

Επιπλέον, η σύγχρονη έρευνα στην παιδαγωγική έχει αναδείξει ότι το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο μάθησης, όταν εντάσσεται σε κατάλληλα σχεδιασμένα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η έννοια του καθοδηγούμενου παιχνιδιού (guided play) υποστηρίζει ότι η ισορροπία ανάμεσα στην ελευθερία του παιδιού και στην υποστήριξη του ενήλικα μπορεί να ενισχύσει τη μαθησιακή αξία του παιχνιδιού (Zosh et al., 2018).

Συμπερασματικά, οι θεωρίες των Piaget, Vygotsky, Winnicott και Bruner προσφέρουν συμπληρωματικές ερμηνείες του συμβολικού παιχνιδιού. Ο Piaget αναδεικνύει τη γνωστική του διάσταση, ο Vygotsky την κοινωνική, ο Winnicott τη συναισθηματική και ο Bruner τη συμβολική και αφηγηματική του λειτουργία. Η σύγχρονη επιστημονική προσέγγιση συνδυάζει αυτές τις

διαστάσεις, αντιμετωπίζοντας το συμβολικό παιχνίδι ως έναν πολυδιάστατο χώρο ανάπτυξης, έκφρασης και δημιουργίας νοήματος.

2.8 Το συμβολικό παιχνίδι σε παιδαγωγικά πλαίσια

Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τρόπους με τους οποίους το παιδί μαθαίνει, εξερευνά και κατανοεί τον κόσμο γύρω του. Η σύγχρονη παιδαγωγική προσέγγιση αντιμετωπίζει πλέον το παιχνίδι όχι ως μια δραστηριότητα που πραγματοποιείται απλώς στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών, αλλά ως ένα δυναμικό πλαίσιο μάθησης, μέσα στο οποίο αναπτύσσονται γνωστικές, κοινωνικές, γλωσσικές και συναισθηματικές δεξιότητες (Yogman et al., 2018).

Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, το συμβολικό παιχνίδι προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα να μετασχηματίζουν την πραγματικότητα, να δημιουργούν φανταστικά σενάρια και να αναπαριστούν εμπειρίες μέσα από ρόλους και σύμβολα. Μέσα από αυτές τις διαδικασίες τα παιδιά δεν αποκτούν μόνο γνώσεις, αλλά μαθαίνουν να οργανώνουν τη σκέψη τους, να συνεργάζονται και να παράγουν προσωπικά νοήματα.

Η σύγχρονη έρευνα υποστηρίζει ότι το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό μηχανισμό ανάπτυξης της δημιουργικότητας και της ευέλικτης σκέψης. Κατά τη διάρκεια του συμβολικού παιχνιδιού, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να πειραματίζονται με διαφορετικές λύσεις, να τροποποιούν κανόνες και να εξετάζουν εναλλακτικές πιθανότητες χωρίς τον φόβο της αποτυχίας. Η διαδικασία αυτή ενισχύει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και την ανάπτυξη ανώτερων γνωστικών λειτουργιών (Weisberg et al., 2016).

Ιδιαίτερη σημασία έχει η συμβολή του συμβολικού παιχνιδιού στη γλωσσική ανάπτυξη. Τα παιχνίδια ρόλων και οι φανταστικές ιστορίες απαιτούν από τα παιδιά να χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να οργανώσουν τη δράση, να διαπραγματευτούν ρόλους και να δημιουργήσουν κοινά νοήματα με τους συνομηλίκους τους. Η διαδικασία αυτή συνδέεται με την ανάπτυξη της αφηγηματικής ικανότητας και της κοινωνικής επικοινωνίας (Nicolopoulou, 2021).

Παράλληλα, το συμβολικό παιχνίδι συμβάλλει σημαντικά στην κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη. Μέσα από την ανάληψη διαφορετικών ρόλων, τα παιδιά μπορούν να εξετάσουν καταστάσεις από διαφορετικές οπτικές γωνίες, να κατανοήσουν συναισθήματα και να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας. Η συμμετοχή σε κοινά παιχνίδια ρόλων απαιτεί διαπραγμάτευση, αλληλοκατανόηση και αποδοχή κοινών κανόνων.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον στη σύγχρονη εκπαίδευση παρουσιάζει η προσέγγιση του **καθοδηγούμενου παιχνιδιού** (guided play). Σε αντίθεση τόσο με το πλήρως ελεύθερο παιχνίδι όσο και με την αυστηρά δομημένη διδασκαλία, το guided play συνδυάζει την πρωτοβουλία του παιδιού με την

υποστήριξη του εκπαιδευτικού. Σύμφωνα με σύγχρονες μελέτες, αυτή η ισορροπία μπορεί να ενισχύσει σημαντικά τη μαθησιακή αποτελεσματικότητα, διατηρώντας παράλληλα τα στοιχεία χαράς, εξερεύνησης και δημιουργικότητας που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι (Weisberg et al., 2016· Skene et al., 2022).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού επομένως δεν είναι να αντικαταστήσει την παιδική πρωτοβουλία, αλλά να δημιουργήσει ένα κατάλληλο περιβάλλον όπου το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να αναπτυχθεί. Η επιλογή κατάλληλων υλικών, η διαμόρφωση χώρων παιχνιδιού και η διακριτική υποστήριξη των παιδιών αποτελούν βασικές προϋποθέσεις για την αξιοποίηση του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού εργαλείου (Parker & Thomsen, 2019).

Ωστόσο, η σύγχρονη βιβλιογραφία επισημαίνει ότι η εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού δεν προκύπτει αυτόματα. Απαιτείται παιδαγωγικός σχεδιασμός, κατανόηση των αναπτυξιακών χαρακτηριστικών των παιδιών και ικανότητα του εκπαιδευτικού να αναγνωρίζει τις ευκαιρίες μάθησης που δημιουργούνται μέσα από το παιχνίδι (Skene et al., 2022).

Συμπερασματικά, το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί μια σύνθετη εκπαιδευτική διαδικασία που συνδέει τη φαντασία με τη μάθηση και την προσωπική εμπειρία με την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Η σύγχρονη έρευνα το αντιμετωπίζει ως βασικό στοιχείο μιας παιδοκεντρικής εκπαίδευσης, όπου το παιδί συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία γνώσης και νοήματος.

2.9 Σύνοψη

Στο παρόν κεφάλαιο εξετάστηκε το συμβολικό παιχνίδι ως μια σύνθετη αναπτυξιακή και παιδαγωγική διαδικασία, η οποία υπερβαίνει τη διάσταση της απλής ψυχαγωγίας και αποτελεί σημαντικό μέσο έκφρασης, μάθησης και κατανόησης του κόσμου από το παιδί.

Αρχικά, παρουσιάστηκε η έννοια του συμβολικού παιχνιδιού και η σημασία του στην παιδική ανάπτυξη. Μέσα από τη χρήση συμβόλων, τη δημιουργία φανταστικών σεναρίων και την ανάληψη ρόλων, το παιδί έχει τη δυνατότητα να αναπαριστά εμπειρίες, να επεξεργάζεται συναισθήματα και να δημιουργεί νέα νοήματα.

Στη συνέχεια, αναλύθηκαν οι βασικότερες θεωρητικές προσεγγίσεις. Η θεωρία του Piaget ανέδειξε τη σχέση του συμβολικού παιχνιδιού με την ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης και τη γνωστική ωρίμανση του παιδιού. Ο Vygotsky διεύρυνε την κατανόηση του παιχνιδιού, τονίζοντας τον κοινωνικό και πολιτισμικό του χαρακτήρα, καθώς το παιδί μέσα από την αλληλεπίδραση με τους άλλους αναπτύσσει νέες μορφές σκέψης και συμπεριφοράς. Ο Winnicott προσέγγισε το παιχνίδι ως έναν ασφαλή ενδιάμεσο χώρο ανάμεσα στην εσωτερική και την εξωτερική πραγματικότητα, όπου το παιδί μπορεί να εκφράσει και να επεξεργαστεί συναισθηματικές εμπειρίες. Τέλος, ο Bruner

ανέδειξε τη σημασία της αφήγησης, της γλώσσας και της δημιουργίας νοήματος, υποστηρίζοντας ότι μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά οργανώνουν και ερμηνεύουν τις εμπειρίες τους.

Η συγκριτική αποτίμηση των θεωριών έδειξε ότι οι διαφορετικές προσεγγίσεις δεν λειτουργούν ανταγωνιστικά, αλλά συμπληρωματικά. Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί ταυτόχρονα γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική και πολιτισμική διαδικασία. Η σύγχρονη έρευνα επιβεβαιώνει αυτή την πολυδιάστατη φύση του παιχνιδιού, υπογραμμίζοντας τον ρόλο του στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της επικοινωνίας, της αυτορρύθμισης και της κοινωνικής κατανόησης.

Ιδιαίτερη αναφορά έγινε επίσης στη θέση του συμβολικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση. Η σύγχρονη παιδαγωγική το αντιμετωπίζει ως σημαντικό εργαλείο μάθησης, καθώς επιτρέπει στα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά, να εξερευνούν, να συνεργάζονται και να οικοδομούν τη γνώση μέσα από την εμπειρία. Η προσέγγιση του καθοδηγούμενου παιχνιδιού αναδεικνύει τον σημαντικό ρόλο του εκπαιδευτικού στη δημιουργία κατάλληλων συνθηκών, χωρίς να περιορίζεται η παιδική πρωτοβουλία και δημιουργικότητα.

Συνολικά, το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως ένας χώρος όπου το παιδί συναντά τη φαντασία, την πραγματικότητα και την κοινωνική εμπειρία. Η κατανόηση της λειτουργίας του αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για την ερμηνεία του τρόπου με τον οποίο το παιδί εκφράζεται, επικοινωνεί και αντιμετωπίζει σημαντικές εμπειρίες ζωής. Για τον λόγο αυτό, στο επόμενο κεφάλαιο η μελέτη μεταφέρεται στον χώρο του κινηματογράφου, προκειμένου να εξεταστεί ο τρόπος με τον οποίο το παιδί, η παιδική ηλικία και το παιχνίδι αναπαρίστανται μέσα από την κινηματογραφική αφήγηση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Το συμβολικό παιχνίδι ως μέσο επεξεργασίας τραυματικών εμπειριών στην παιδική ηλικία

3.1 Το παιδικό τραύμα και οι επιπτώσεις του στην ανάπτυξη

Η παιδική ηλικία αποτελεί μία ιδιαίτερα ευαίσθητη αναπτυξιακή περίοδο κατά την οποία το παιδί διαμορφώνει τις βασικές αντιλήψεις για τον εαυτό του, τους άλλους και τον κόσμο γύρω του. Όταν διάρκεια αυτής της περιόδου το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με ιδιαίτερα στρεσογόνες και απειλητικές εμπειρίες όπως η απώλεια ενός σημαντικού προσώπου, η βία, η παραμέληση ή έκθεση σε πολεμικές συνθήκες, εμπειρίες αυτές μπορεί να επηρεάσουν σημαντικά στη συναισθηματική κοινωνική ανάπτυξη. Έκθεση σε δυσμενή εμπειρία κατά την παιδικής ηλικία συνδεθεί με αυξημένο κίνδυνο εμφάνισης δυσκολιών στην συναισθηματική ρύθμιση και στην ψυχολογική προσαρμογή.

Το παιδικό τραύμα δεν αφορά μόνο το ίδιο το γεγονός που βιώνει το παιδί, αλλά κυρίως τον τρόπο με τον οποίο αυτό το γεγονός γίνεται αντιληπτό και επεξεργάζεται ψυχικά. Σε αντίθεση με τους ενήλικες, τα παιδιά συχνά δεν διαθέτουν ακόμη τις απαραίτητες γλωσσικές και γνωστικές ικανότητες ώστε να περιγράψουν σύνθετες συναισθηματικές εμπειρίες. Για τον λόγο αυτό, οι δύσκολες εμπειρίες συχνά εκφράζονται μέσα από τη συμπεριφορά, τη φαντασία και το παιχνίδι. (Humble et.al., 2018)

Η σύγχρονη έρευνα υποστηρίζει ότι οι τραυματικές εμπειρίες μπορεί να επηρεάζουν πολλαπλές διαστάσεις ανάπτυξη του παιδιού ιδιαίτερα στη ρύθμιση των συναισθημάτων και την ψυχολογική προσαρμογή του. Η επιπτώσεις του τραύματος δεν είναι όλες ίδιες για τα παιδιά καθώς η σχέση μεταξύ της παιδικής αντιξοότητας, συναισθηματικής ρύθμισης και ψυχοπαθολογίας είναι σύνθετη. Παράγοντες που σχετίζονται με το παιδί την οικογένεια το ευρύτερο περιβάλλον μπορεί να επηρεάσουν την προσαρμογή μετά από δυσμενής εμπειρίες. (Miu et al, 2022, Gartland et al, 2019)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά επεξεργάζονται εμπειρίες που δεν μπορούν να εκφράσουν λεκτικά. το συμβολικό και φανταστικό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένα μέσο μέσα από το οποίο τα παιδιά αναπαριστούν, οργανώνουν και δίνουν νόημα σε δύσκολες εμπειρίες.

Μέσα από ρόλους, αντικείμενα και φανταστικά σενάρια, το παιδί μπορεί να επαναφέρει στοιχεία μιας τραυματικής εμπειρίας σε ένα πλαίσιο που αισθάνεται περισσότερο ελεγχόμενο και ασφαλές (Terradas et al., 2023).

Τα παιδιά έχουν βιώσει φόβο η απώλεια το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως σημαντικό μέσο έκφρασης και επικοινωνίας, επιτρέποντας την αναπαράσταση των εμπειριών και της

συναισθημάτων είναι δύσκολο να το εκφράσουν λεκτικά . Η θεραπευτική αξιοποίηση του παιχνιδιού έχει μελετηθεί ιδιαίτερα σε παιδιά που έχουν βιώσει τραυματικά γεγονότα .Τα ερευνητικά δεδομένα κάνουν λόγο για το συμβολικό παιχνίδι , περιέχουν περιορισμούς και δεν επιτρέπουν γενικεύσεις ως προς την μορφή του παιχνιδιού (Nocon , et ,al 2017)

Είναι πολύ σημαντική δημιουργία ενός ασφαλούς και προστακτικού πλαισίου μέσα στο οποίο το παιδί μπορεί να εκφράσει εμπειρίες του και να ενισχύει στην προσαρμογή του .η ψυχοκοινωνική παρέμβαση στα παιδιά που έχουν βιώσει στον πόλεμο και τον εκτοπισμό μπορεί να βιώνουν τη μείωση των μορφών ψυχολογικής δυσφορίας ,όμως η αποτελεσματικότητά τους ,διαφέρει ανάλογα με το είδος της παρέμβασης , τα χαρακτηριστικά της προσαρμογής . Επομένως η επιλογή και προσαρμογή παρέμβασης , οφείλει να γίνεται σύμφωνα με τις ανάγκες του κάθε παιδιού.

Παράλληλα, η σύγχρονη βιβλιογραφία τονίζει ότι η κατανόηση του παιδικού τραύματος δεν πρέπει να περιορίζεται μόνο στις αρνητικές επιπτώσεις του. Πολλά παιδιά εμφανίζουν σημαντική ικανότητα προσαρμογής και ανάπτυξης ανθεκτικότητας, ιδιαίτερα όταν διαθέτουν υποστηρικτικές σχέσεις και σταθερά περιβάλλοντα. Η παρουσία ενός ασφαλούς δεσμού και η δυνατότητα έκφρασης των εμπειριών τους αποτελούν σημαντικούς παράγοντες που μπορούν να ενισχύσουν την προσαρμογή μετά από δύσκολες εμπειρίες. Συστηματική ανασκόπηση των Gartland et al. (2019) έδειξε ότι παράγοντες σε ατομικό, οικογενειακό, σχολικό και κοινοτικό επίπεδο συνδέονται με πιο θετικές εκβάσεις σε παιδιά που έχουν εκτεθεί σε κοινωνικές αντιξοότητες

Συνεπώς, η μελέτη του παιδικού τραύματος αποτελεί απαραίτητη βάση για την κατανόηση του συμβολικού παιχνιδιού σε περιπτώσεις όπου το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με απώλεια, φόβο ή βία. Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένας ενδιάμεσος χώρος ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία, επιτρέποντας στο παιδί να επεξεργαστεί εμπειρίες που διαφορετικά θα παρέμεναν δύσκολα διαχειρίσιμες.

3.2 Παιδικό πένθος και εμπειρία της απώλειας

Η απώλεια ενός σημαντικού προσώπου αποτελεί μία από τις πιο δύσκολες εμπειρίες που μπορεί να βιώσει ένα παιδί κατά την ανάπτυξιακή του πορεία. Σε αντίθεση με τους ενήλικες, τα παιδιά δεν διαθέτουν πάντα τις απαραίτητες γνωστικές και γλωσσικές δυνατότητες για να κατανοήσουν πλήρως την έννοια του θανάτου και να εκφράσουν με σαφήνεια τα συναισθήματα που προκαλεί η απώλεια. Για τον λόγο αυτό, το παιδικό πένθος συχνά εκδηλώνεται με διαφορετικούς τρόπους, όπως αλλαγές στη συμπεριφορά, συναισθηματικές αντιδράσεις, απομόνωση ή μέσα από συμβολικές μορφές έκφρασης, όπως το παιχνίδι.

Η σύγχρονη προσέγγιση του παιδικού πένθους υπογραμμίζει ότι τα παιδιά δεν βιώνουν την απώλεια με τον ίδιο τρόπο όπως οι ενήλικες. Η κατανόηση του θανάτου εξελίσσεται σταδιακά και επηρεάζεται από την ηλικία, το αναπτυξιακό επίπεδο, τις προηγούμενες εμπειρίες και το υποστηρικτικό περιβάλλον του παιδιού. Το παιδί μπορεί να γνωρίζει ότι ένα πρόσωπο έχει πεθάνει, χωρίς όμως να μπορεί να αντιληφθεί πλήρως τη μονιμότητα και τις συναισθηματικές συνέπειες της απώλειας.

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η έννοια του «νοήματος» στην επεξεργασία της απώλειας. Οι σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις υποστηρίζουν ότι το πένθος δεν αποτελεί μια γραμμική διαδικασία που ακολουθεί συγκεκριμένα στάδια, αλλά μια δυναμική προσπάθεια του παιδιού να κατανοήσει τι συνέβη και να ενσωματώσει την εμπειρία της απώλειας στη ζωή του. Η δημιουργία νοήματος αποτελεί βασικό στοιχείο της προσαρμογής μετά από μια σημαντική απώλεια (Pelacho-Rios & Bernabe-Valero, 2022).

Στα μικρά παιδιά, η διαδικασία αυτή συχνά πραγματοποιείται μέσα από συμβολικές μορφές επικοινωνίας. Επειδή η λεκτική έκφραση σύνθετων συναισθημάτων μπορεί να είναι δύσκολη, το παιχνίδι λειτουργεί ως ένα μέσο μέσω του οποίου το παιδί μπορεί να αναπαραστήσει γεγονότα, να εκφράσει φόβους και να δημιουργήσει εναλλακτικές αφηγήσεις. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι, ένα παιδί μπορεί να επαναφέρει στοιχεία της απώλειας σε ένα πλαίσιο που ελέγχει περισσότερο, μετατρέποντας μια παθητική εμπειρία σε μια ενεργητική διαδικασία επεξεργασίας.

Η σχέση ανάμεσα στο πένθος και το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εμφανής όταν η απώλεια συνδέεται με τραυματικές συνθήκες, όπως ο πόλεμος ή η βίαιη απώλεια ενός αγαπημένου προσώπου. Σε αυτές τις περιπτώσεις, τα παιδιά μπορεί να χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να αναπαραστήσουν γεγονότα που δεν μπορούν να περιγράψουν λεκτικά. Η επανάληψη συγκεκριμένων σεναρίων μέσα στο παιχνίδι δεν αποτελεί απαραίτητα ένδειξη παθολογίας, αλλά μπορεί να αποτελεί έναν τρόπο κατανόησης και σταδιακής ενσωμάτωσης μιας δύσκολης εμπειρίας.

Έρευνες σχετικά με παιδιά που έχουν εκτεθεί σε πολεμικές συγκρούσεις δείχνουν ότι η απώλεια και η βία μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά την ψυχική ευημερία τους, αλλά παράλληλα αναδεικνύουν τη σημασία προστατευτικών παραγόντων, όπως οι σταθερές σχέσεις, η κοινωνική υποστήριξη και η δυνατότητα δημιουργικής έκφρασης. Παρεμβάσεις που αξιοποιούν δημιουργικές δραστηριότητες και παιχνίδι μπορούν να συμβάλουν στην ενίσχυση της συναισθηματικής ρύθμισης και της προσαρμογής των παιδιών μετά από τραυματικές εμπειρίες (Miller et al., 2023).

Σημαντικό στοιχείο στην παιδική απώλεια είναι επίσης η διατήρηση ενός συμβολικού δεσμού με το πρόσωπο που έχει χαθεί. Τα παιδιά συχνά δημιουργούν αντικείμενα, ιστορίες ή τελετουργίες μέσα από τις οποίες συνεχίζουν να αισθάνονται συνδεδεμένα με το αγαπημένο πρόσωπο. Αυτές οι

συμβολικές διαδικασίες δεν σημαίνουν άρνηση της πραγματικότητας, αλλά αποτελούν τρόπους διαχείρισης της απουσίας και προσαρμογής στη νέα κατάσταση.

Η διάσταση αυτή αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*, όπου η εμπειρία της απώλειας δεν οδηγεί τα παιδιά σε άμεση λεκτική επεξεργασία του πένθους, αλλά στη δημιουργία ενός ιδιαίτερου συμβολικού κόσμου. Το παιχνίδι με τα ζώα, η δημιουργία ενός «νεκροταφείου» και οι τελετουργίες που επινοούν οι δύο πρωταγωνιστές αποτελούν προσπάθειες κατανόησης του θανάτου και διαχείρισης μιας πραγματικότητας που ξεπερνά τις δυνατότητές τους.

Συνεπώς, το παιδικό πένθος δεν μπορεί να εξεταστεί μόνο μέσα από τη λογική της απουσίας και του πόνου, αλλά και μέσα από τις δημιουργικές διαδικασίες με τις οποίες το παιδί προσπαθεί να αποκαταστήσει μια αίσθηση ασφάλειας και νοήματος. Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τρόπους μέσω των οποίων το παιδί μετασχηματίζει την εμπειρία της απώλειας σε μια μορφή έκφρασης και κατανόησης.

3.3 Η εμπειρία του πολέμου και η παιδική ηλικία

Ο πόλεμος αποτελεί μία από τις πιο ακραίες μορφές κοινωνικής αναστάτωσης και μπορεί να επηρεάσει βαθιά την ανάπτυξη και την ψυχική ζωή των παιδιών. Η παιδική ηλικία, η οποία συνδέεται συνήθως με την ασφάλεια, τη φροντίδα και τη σταδιακή εξερεύνηση του κόσμου, σε συνθήκες πολέμου μετατρέπεται σε μια περίοδο αβεβαιότητας, φόβου και απώλειας. Τα παιδιά δεν βιώνουν τον πόλεμο μόνο ως ένα εξωτερικό ιστορικό γεγονός, αλλά ως μια καθημερινή πραγματικότητα που επηρεάζει τις σχέσεις, την αίσθηση ασφάλειας και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον κόσμο.

Η σύγχρονη βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι τα παιδιά που εκτίθενται σε πολεμικές συγκρούσεις αντιμετωπίζουν πολλαπλές μορφές επιβάρυνσης, όπως απώλεια αγαπημένων προσώπων, αποχωρισμό από την οικογένεια, καταστροφή του οικείου περιβάλλοντος, εκτοπισμό και έκθεση σε βίαιες εικόνες ή γεγονότα. Οι εμπειρίες αυτές μπορούν να επηρεάσουν τη συναισθηματική ρύθμιση, τις κοινωνικές σχέσεις και την ανάπτυξη της αίσθησης εμπιστοσύνης προς το περιβάλλον (Miller et al., 2023).

Ιδιαίτερα σημαντική διάσταση αποτελεί η διακοπή της φυσιολογικής καθημερινότητας του παιδιού. Ο πόλεμος δεν αφαιρεί μόνο την υλική ασφάλεια, αλλά διαταράσσει και τις βασικές δομές μέσα στις οποίες αναπτύσσεται το παιδί: την οικογένεια, το σχολείο, το παιχνίδι και τις σχέσεις με τους συνομηλίκους. Η απουσία σταθερότητας μπορεί να οδηγήσει σε αυξημένο άγχος και δυσκολίες προσαρμογής, καθώς το παιδί καλείται να διαχειριστεί εμπειρίες που ξεπερνούν τις αναπτυξιακές του δυνατότητες.

Παράλληλα, ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται και επεξεργάζονται τον πόλεμο διαφοροποιείται από εκείνον των ενηλίκων. Τα παιδιά συχνά δεν κατανοούν πλήρως τις πολιτικές ή ιστορικές διαστάσεις μιας σύγκρουσης, αλλά βιώνουν κυρίως τις άμεσες συνέπειές της: τον φόβο, την απουσία, την αλλαγή της καθημερινότητας και την απώλεια σημαντικών προσώπων. Για τον λόγο αυτό, η εμπειρία του πολέμου στα παιδιά δεν αποτυπώνεται μόνο μέσω της μνήμης ή της αφήγησης, αλλά συχνά μέσα από συμβολικές μορφές έκφρασης, όπως το παιχνίδι, η ζωγραφική και η δημιουργική δραστηριότητα.

Το παιχνίδι αποκτά ιδιαίτερη σημασία σε συνθήκες πολέμου, καθώς μπορεί να αποτελέσει έναν χώρο προσωρινής απομάκρυνσης από την απειλητική πραγματικότητα. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι, τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν εναλλακτικούς κόσμους, να αναπαραστήσουν γεγονότα και να επανακτήσουν ένα αίσθημα ελέγχου σε μια κατάσταση όπου αισθάνονται ανίσχυρα. Η διαδικασία αυτή δεν σημαίνει ότι το παιδί αγνοεί την πραγματικότητα, αλλά ότι προσπαθεί να την κατανοήσει μέσα από τρόπους που είναι συμβατοί με το αναπτυξιακό του επίπεδο (Terradas et al., 2023).

Η σύγχρονη έρευνα σχετικά με τα παιδιά σε εμπόλεμες περιοχές αναδεικνύει επίσης τη σημασία της ανθεκτικότητας. Παρά τις σοβαρές δυσκολίες, πολλά παιδιά μπορούν να αναπτύξουν μηχανισμούς προσαρμογής όταν διαθέτουν υποστηρικτικές σχέσεις, σταθερούς ενήλικες αναφοράς και ευκαιρίες έκφρασης. Η δυνατότητα παιχνιδιού, δημιουργίας και επικοινωνίας μπορεί να λειτουργήσει ως προστατευτικός παράγοντας απέναντι στις αρνητικές συνέπειες του τραύματος (Zito et al., 2021).

Η ιστορική εμπειρία του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της επίδρασης του πολέμου στην παιδική ηλικία. Τα παιδιά της περιόδου αυτής βίωσαν απώλειες, αποχωρισμούς, φόβο και ανατροπή της καθημερινής ζωής τους. Ωστόσο, μέσα στις ακραίες αυτές συνθήκες, συνέχισαν να δημιουργούν μορφές παιχνιδιού και φανταστικού κόσμου, οι οποίες λειτουργούσαν ως τρόποι διατήρησης της παιδικής τους ταυτότητας.

Η διάσταση αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κατανόηση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Οι δύο μικροί πρωταγωνιστές δεν αντιδρούν στον πόλεμο με τρόπους που θα χρησιμοποιούσε ένας ενήλικας, αλλά δημιουργούν έναν προσωπικό συμβολικό κόσμο μέσα στον οποίο προσπαθούν να κατανοήσουν τον θάνατο και την απώλεια. Το παιχνίδι τους αποτελεί ταυτόχρονα έκφραση παιδικής φαντασίας και προσπάθεια διαχείρισης μιας πραγματικότητας που χαρακτηρίζεται από βία και ανασφάλεια.

Συνεπώς, η μελέτη της σχέσης ανάμεσα στον πόλεμο και την παιδική ηλικία είναι απαραίτητη για την κατανόηση του ρόλου του συμβολικού παιχνιδιού σε ακραίες συνθήκες. Το παιχνίδι δεν

εξαφανίζεται μέσα στον πόλεμο· αντίθετα, μπορεί να αποκτήσει ακόμη μεγαλύτερη σημασία, καθώς προσφέρει στο παιδί έναν χώρο δημιουργίας, επικοινωνίας και προσπάθειας αποκατάστασης της αίσθησης ασφάλειας.

3.4 Η λειτουργία του συμβολισμού στην επεξεργασία δύσκολων εμπειριών

Ο συμβολισμός αποτελεί έναν βασικό μηχανισμό μέσω του οποίου το παιδί οργανώνει την εμπειρία του και προσπαθεί να κατανοήσει τον κόσμο γύρω του. Κατά την παιδική ηλικία, ιδιαίτερα στις μικρότερες ηλικίες, η σκέψη και η επικοινωνία δεν βασίζονται αποκλειστικά στη λεκτική έκφραση. Τα παιδιά συχνά χρησιμοποιούν εικόνες, αντικείμενα, κινήσεις και φανταστικά σενάρια προκειμένου να εκφράσουν συναισθήματα και εμπειρίες που δεν μπορούν ακόμη να περιγράψουν με λόγια.

Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τρόπους με τους οποίους το παιδί μετασχηματίζει την πραγματικότητα. Μέσα από τη χρήση συμβόλων, ένα αντικείμενο μπορεί να αποκτήσει διαφορετική σημασία και μια δύσκολη εμπειρία μπορεί να αναπαρασταθεί σε ένα ασφαλέστερο πλαίσιο. Έτσι, το παιδί δεν αντιμετωπίζει άμεσα το τραυματικό γεγονός, αλλά δημιουργεί μια συμβολική αναπαράσταση στην οποία μπορεί να έχει μεγαλύτερο έλεγχο.

Η λειτουργία αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική σε περιπτώσεις παιδιών που έχουν βιώσει τραυματικές εμπειρίες. Όταν ένα γεγονός είναι υπερβολικά έντονο ή δύσκολο να κατανοηθεί, το παιδί μπορεί να μην διαθέτει τα απαραίτητα γνωστικά και γλωσσικά εργαλεία για να το αφηγηθεί. Το παιχνίδι λειτουργεί τότε ως μια εναλλακτική μορφή επικοινωνίας, μέσα από την οποία το παιδί εκφράζει φόβους, ανασφάλειες, απώλειες και εσωτερικές συγκρούσεις (Crenshaw & Stewart, 2022).

Σύμφωνα με σύγχρονες προσεγγίσεις, η επανάληψη συγκεκριμένων θεμάτων στο παιχνίδι, όπως η απώλεια, ο κίνδυνος ή ο αποχωρισμός, δεν αποτελεί απαραίτητα ένδειξη ότι το παιδί παραμένει εγκλωβισμένο στο τραύμα. Αντίθετα, μπορεί να αποτελεί προσπάθεια κατανόησης και ενσωμάτωσης μιας δύσκολης εμπειρίας. Μέσα από την επανάληψη και τον μετασχηματισμό του σεναρίου, το παιδί μπορεί σταδιακά να αποκτήσει μεγαλύτερη αίσθηση ελέγχου πάνω σε κάτι που αρχικά βίωσε ως απειλητικό.

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η έννοια της συμβολικής κυριαρχίας πάνω στην εμπειρία. Ένα γεγονός που στην πραγματικότητα ήταν ανεξέλεγκτο μπορεί μέσα στο παιχνίδι να αποκτήσει κανόνες, ρόλους και δομή. Το παιδί μπορεί να αποφασίσει ποιος θα συμμετέχει, τι θα συμβεί και πώς θα εξελιχθεί η ιστορία. Αυτή η διαδικασία μπορεί να συμβάλει στην αποκατάσταση της αίσθησης ασφάλειας και προσωπικής αποτελεσματικότητας.

Η σύγχρονη έρευνα στην παιγνιοθεραπεία υποστηρίζει ότι το παιχνίδι προσφέρει ένα κατάλληλο πλαίσιο για την έκφραση συναισθημάτων και την επεξεργασία δύσκολων εμπειριών, ιδιαίτερα όταν το παιδί δυσκολεύεται να χρησιμοποιήσει τον λόγο ως βασικό μέσο επικοινωνίας. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί μπορεί να δημιουργήσει αφηγήσεις, να δοκιμάσει διαφορετικούς ρόλους και να αναπτύξει νέους τρόπους αντιμετώπισης των εμπειριών του (Bratton et al., 2021).

Ο συμβολικός χαρακτήρας του παιχνιδιού επιτρέπει επίσης στο παιδί να διατηρεί μια ισορροπία ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία. Η φαντασία δεν λειτουργεί ως άρνηση της πραγματικότητας, αλλά ως ένα εργαλείο που βοηθά το παιδί να προσεγγίσει δύσκολα γεγονότα με τρόπο συμβατό με τις αναπτυξιακές του δυνατότητες. Μέσα από το παιχνίδι, η εμπειρία αποκτά μορφή και μπορεί σταδιακά να γίνει αντικείμενο κατανόησης.

Η σχέση ανάμεσα στον συμβολισμό και την επεξεργασία της απώλειας είναι ιδιαίτερα εμφανής σε παιδιά που έχουν βιώσει θάνατο ή αποχωρισμό. Τα παιδιά συχνά δημιουργούν τελετουργίες, συλλέγουν αντικείμενα ή επινοούν φανταστικές καταστάσεις μέσα από τις οποίες διατηρούν έναν συμβολικό δεσμό με αυτό που χάθηκε. Οι διαδικασίες αυτές αποτελούν τρόπους διαχείρισης της απουσίας και όχι απαραίτητα άρνησης της πραγματικότητας.

Η λειτουργία του συμβολικού παιχνιδιού αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην περίπτωση παιδιών που μεγαλώνουν μέσα σε συνθήκες πολέμου. Όταν η πραγματικότητα χαρακτηρίζεται από βία, φόβο και απώλεια, το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει έναν χώρο όπου το παιδί δημιουργεί έναν προσωρινό κόσμο τάξης και νοήματος. Η δυνατότητα να μετατρέψει την εμπειρία σε σύμβολο του επιτρέπει να την προσεγγίσει με έναν τρόπο λιγότερο απειλητικό.

Η παραπάνω διάσταση αποτελεί βασικό στοιχείο για την κατανόηση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Το παιχνίδι των δύο παιδιών δεν αποτελεί απλώς μια παιδική δραστηριότητα, αλλά μια συμβολική διαδικασία μέσα από την οποία προσπαθούν να κατανοήσουν τον θάνατο, την απώλεια και την πραγματικότητα του πολέμου. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν, οι τελετουργίες που δημιουργούν και ο φανταστικός κόσμος που κατασκευάζουν λειτουργούν ως μέσα επεξεργασίας μιας εμπειρίας που υπερβαίνει την ηλικία και τις δυνατότητές τους.

Συνεπώς, το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ένας σημαντικός μηχανισμός ψυχικής επεξεργασίας, καθώς επιτρέπει στο παιδί να μετατρέψει μια δύσκολη και συχνά ακατανόητη εμπειρία σε μια μορφή που μπορεί να εξερευνήσει, να εκφράσει και σταδιακά να ενσωματώσει στη προσωπική του ιστορία.

3.5 Ανθεκτικότητα και μηχανισμοί προσαρμογής των παιδιών

Η εμπειρία του τραύματος και της απώλειας κατά την παιδική ηλικία δεν οδηγεί αναπόφευκτα σε μόνιμες αρνητικές συνέπειες για την ανάπτυξη του παιδιού. Η σύγχρονη έρευνα έχει αναδείξει την έννοια της ανθεκτικότητας ως μια δυναμική διαδικασία μέσα από την οποία τα παιδιά μπορούν να προσαρμόζονται σε δύσκολες συνθήκες, ιδιαίτερα όταν διαθέτουν υποστηρικτικά πρόσωπα, ασφαλείς σχέσεις και ευκαιρίες έκφρασης.

Η ανθεκτικότητα δεν αποτελεί ένα σταθερό χαρακτηριστικό ή μια ατομική «δύναμη» που υπάρχει σε ορισμένα παιδιά και απουσιάζει από άλλα. Αντίθετα, θεωρείται αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο παιδί και στο περιβάλλον του. Παράγοντες όπως η οικογενειακή υποστήριξη, η παρουσία σημαντικών ενηλίκων, η κοινωνική σύνδεση και η δυνατότητα συμμετοχής σε δημιουργικές δραστηριότητες μπορούν να λειτουργήσουν προστατευτικά απέναντι στις επιπτώσεις των τραυματικών εμπειριών (Masten, 2021).

Στην περίπτωση των παιδιών που βιώνουν πόλεμο, απώλεια ή βίαιες μεταβολές στη ζωή τους, η ανάπτυξη μηχανισμών προσαρμογής αποκτά ιδιαίτερη σημασία. Τα παιδιά καλούνται να αντιμετωπίσουν καταστάσεις που ξεπερνούν τις συνηθισμένες αναπτυξιακές προκλήσεις, ενώ παράλληλα προσπαθούν να διατηρήσουν στοιχεία της παιδικής τους ταυτότητας, όπως το παιχνίδι, η φαντασία και η δημιουργικότητα.

Ένας σημαντικός μηχανισμός προσαρμογής αποτελεί η δημιουργία νοήματος. Τα παιδιά χρειάζονται τρόπους για να κατανοήσουν γεγονότα που συχνά φαίνονται ανεξήγητα ή άδικο. Μέσα από αφηγήσεις, συμβολικές πράξεις και παιχνίδι, μπορούν να οργανώσουν την εμπειρία τους και να δημιουργήσουν μια προσωπική ερμηνεία όσων έχουν συμβεί. Η διαδικασία αυτή συμβάλλει στη σταδιακή αποκατάσταση της αίσθησης συνοχής και ελέγχου.

Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της ανθεκτικότητας παίζει η σχέση με τους άλλους. Οι σύγχρονες προσεγγίσεις υπογραμμίζουν ότι η ψυχική προσαρμογή των παιδιών μετά από τραυματικές εμπειρίες δεν εξαρτάται μόνο από τις ατομικές τους ικανότητες, αλλά κυρίως από την ποιότητα των σχέσεων που έχουν στη διάθεσή τους. Ένα ασφαλές πρόσωπο αναφοράς μπορεί να προσφέρει στο παιδί προστασία, συναισθηματική ρύθμιση και την αίσθηση ότι δεν αντιμετωπίζει μόνο του τη δύσκολη εμπειρία (Ungar, 2021).

Το παιχνίδι αποτελεί επίσης έναν σημαντικό μηχανισμό ανθεκτικότητας. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι, τα παιδιά μπορούν να διατηρήσουν στοιχεία κανονικότητας ακόμη και σε περιόδους μεγάλης αναστάτωσης. Η δυνατότητα να δημιουργούν ιστορίες, να αναλαμβάνουν ρόλους και να φαντάζονται διαφορετικές εκδοχές της πραγματικότητας τους επιτρέπει να διατηρούν την αίσθηση δημιουργικότητας και προσωπικής δράσης.

Η δημιουργικότητα αυτή δεν πρέπει να ερμηνεύεται ως απομάκρυνση από την πραγματικότητα. Αντίθετα, αποτελεί έναν τρόπο ενεργητικής αντιμετώπισης των δυσκολιών. Μέσα στο παιχνίδι, το παιδί μπορεί να δοκιμάσει τρόπους επίλυσης προβλημάτων, να εκφράσει συναισθήματα και να επαναδιαπραγματευτεί εμπειρίες που στην πραγματική ζωή ήταν επώδυνες ή ανεξέλεγκτες.

Σύμφωνα με σύγχρονες μελέτες, οι δημιουργικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες μπορούν να ενισχύσουν την ψυχοκοινωνική προσαρμογή παιδιών που έχουν βιώσει τραυματικά γεγονότα. Η έκφραση μέσα από το παιχνίδι, την τέχνη και την αφήγηση προσφέρει στα παιδιά τρόπους επικοινωνίας όταν η άμεση λεκτική περιγραφή των εμπειριών τους είναι δύσκολη (Betancourt et al., 2020).

Η έννοια της ανθεκτικότητας αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην κατανόηση των παιδιών της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Οι δύο πρωταγωνιστές βρίσκονται αντιμέτωποι με ακραίες συνθήκες απώλειας και ανασφάλειας, ωστόσο δημιουργούν έναν κοινό κόσμο παιχνιδιού μέσα στον οποίο μπορούν να εκφράσουν συναισθήματα, να δημιουργήσουν σχέσεις και να αντιμετωπίσουν συμβολικά την πραγματικότητα του θανάτου.

Επομένως, η ανθεκτικότητα στην παιδική ηλικία δεν σημαίνει απουσία πόνου ή τραυματικών επιπτώσεων. Αντίθετα, αφορά την ικανότητα του παιδιού να αναζητήσει τρόπους προσαρμογής μέσα σε δύσκολες συνθήκες, αξιοποιώντας προσωπικούς, κοινωνικούς και δημιουργικούς πόρους. Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν από αυτούς τους πόρους, καθώς προσφέρει στο παιδί έναν χώρο έκφρασης, σύνδεσης και δημιουργίας νοήματος.

3.6 Ο υποστηρικτικός και εκφραστικός ρόλος του συμβολικού παιχνιδιού

Το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τρόπους μέσα από τους οποίους το παιδί εκφράζει, οργανώνει και επεξεργάζεται τις εμπειρίες του. Ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου το παιδί έχει βιώσει τραυματικά γεγονότα, απώλεια ή έντονη συναισθηματική πίεση, το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένα ασφαλές πλαίσιο επικοινωνίας, μέσα στο οποίο συναισθήματα και εμπειρίες που είναι δύσκολο να εκφραστούν λεκτικά μπορούν να πάρουν συμβολική μορφή.

Η σύγχρονη προσέγγιση του παιχνιδιού αντιμετωπίζει το παιδί ως ενεργό υποκείμενο που προσπαθεί να κατανοήσει και να οργανώσει την πραγματικότητά του. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι, το παιδί δεν αναπαράγει απλώς γεγονότα, αλλά δημιουργεί νέες αναπαραστάσεις και νοήματα. Τα αντικείμενα, οι ρόλοι και οι ιστορίες που δημιουργεί αποκτούν προσωπική σημασία και αποτελούν έναν τρόπο επικοινωνίας του εσωτερικού του κόσμου.

Ένα βασικό χαρακτηριστικό του συμβολικού παιχνιδιού είναι ότι επιτρέπει στο παιδί να προσεγγίζει δύσκολες εμπειρίες μέσα από μια ασφαλή απόσταση. Αντί να αντιμετωπίζει άμεσα ένα

γεγονός που προκαλεί φόβο ή πόνο, μπορεί να το μεταφέρει σε ένα φανταστικό πλαίσιο, όπου έχει μεγαλύτερο έλεγχο. Η διαδικασία αυτή βοηθά το παιδί να επεξεργάζεται σταδιακά την εμπειρία και να δημιουργεί μια πιο κατανοητή αφήγηση γύρω από αυτήν (Crenshaw & Stewart, 2022).

Στις περιπτώσεις παιδιών που έχουν βιώσει απώλεια ή πολεμικές συνθήκες, το παιχνίδι μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη συμβολική ένταση. Μέσα από τελετουργίες, φανταστικούς ρόλους και επαναλαμβανόμενα σενάρια, τα παιδιά προσπαθούν να δώσουν μορφή σε εμπειρίες που συχνά ξεπερνούν τη γνωστική και συναισθηματική τους ικανότητα κατανόησης. Η διαδικασία αυτή αποτελεί έναν τρόπο μετάβασης από το βίωμα στη νοηματοδότηση.

Σημαντικός είναι επίσης ο κοινωνικός χαρακτήρας του συμβολικού παιχνιδιού. Όταν το παιχνίδι πραγματοποιείται με άλλα παιδιά ή με υποστηρικτικούς ενήλικες, μπορεί να ενισχύσει το αίσθημα σύνδεσης και ασφάλειας. Η κοινή δημιουργία ιστοριών και ρόλων επιτρέπει στα παιδιά να μοιράζονται εμπειρίες, να αναπτύσσουν εμπιστοσύνη και να δημιουργούν σχέσεις που λειτουργούν προστατευτικά απέναντι στις συνέπειες του τραύματος.

Η σύγχρονη βιβλιογραφία γύρω από τις παιγνιώδεις παρεμβάσεις υποστηρίζει ότι το παιχνίδι μπορεί να συμβάλει στη συναισθηματική έκφραση, στη βελτίωση της αυτορρύθμισης και στην ενίσχυση της προσαρμοστικότητας των παιδιών που έχουν βιώσει δύσκολες εμπειρίες. Ωστόσο, η αξία του παιχνιδιού δεν βρίσκεται μόνο στη μείωση των αρνητικών συναισθημάτων, αλλά κυρίως στη δυνατότητα που προσφέρει στο παιδί να δημιουργήσει μια προσωπική αφήγηση και να αποκτήσει ενεργό ρόλο απέναντι σε όσα έχει βιώσει (Parker et al., 2020).

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η έννοια του «μεταβατικού χώρου», όπου η πραγματικότητα και η φαντασία συνυπάρχουν. Σε αυτόν τον χώρο το παιδί μπορεί να πειραματιστεί, να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί εμπειρίες χωρίς να αισθάνεται ότι απειλείται άμεσα. Ο συμβολικός χαρακτήρας του παιχνιδιού επιτρέπει έτσι τη συνύπαρξη του πραγματικού και του φανταστικού, προσφέροντας στο παιδί έναν τρόπο να διαχειριστεί σύνθετα συναισθήματα.

Η λειτουργία αυτή είναι ιδιαίτερα εμφανής στην περίπτωση των παιδιών που παρουσιάζονται στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Η δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου γύρω από τον θάνατο και την ταφή των ζώων δεν αποτελεί απλώς ένα παιδικό παιχνίδι, αλλά έναν συμβολικό τρόπο επεξεργασίας της απώλειας. Τα παιδιά μεταφέρουν τη δύσκολη πραγματικότητα του πολέμου σε ένα πλαίσιο που μπορούν να κατανοήσουν, δημιουργώντας κανόνες, τελετουργίες και νοήματα.

Επομένως, το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ένα σημαντικό μέσο έκφρασης και προσαρμογής στην παιδική ηλικία. Δεν εξαφανίζει το τραύμα ούτε αναιρεί τη δυσκολία της εμπειρίας, αλλά προσφέρει στο παιδί έναν τρόπο να επικοινωνήσει, να κατανοήσει και να ενσωματώσει σταδιακά όσα έχει βιώσει. Η λειτουργία αυτή αποτελεί τον βασικό άξονα για την

ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια*, όπου το παιχνίδι μετατρέπεται σε ένα συμβολικό πεδίο επεξεργασίας του πολέμου, της απώλειας και της παιδικής προσπάθειας κατανόησης του κόσμου.

3.7 Σύνοψη

Στο παρόν κεφάλαιο εξετάστηκε η σχέση ανάμεσα στο παιδικό τραύμα, την απώλεια, τον πόλεμο και το συμβολικό παιχνίδι ως μέσο έκφρασης και επεξεργασίας δύσκολων εμπειριών. Η παιδική ηλικία αποτελεί μια περίοδο κατά την οποία το παιδί αναπτύσσει σταδιακά τους τρόπους κατανόησης και επικοινωνίας με τον κόσμο, ωστόσο τραυματικές εμπειρίες, όπως η απώλεια ενός αγαπημένου προσώπου, η βία και η έκθεση σε πολεμικές συνθήκες, μπορούν να διαταράξουν το αίσθημα ασφάλειας και σταθερότητας.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στο γεγονός ότι τα παιδιά συχνά δεν διαθέτουν τα απαραίτητα γλωσσικά εργαλεία για να εκφράσουν σύνθετα συναισθήματα και εμπειρίες. Για τον λόγο αυτό, το συμβολικό παιχνίδι λειτουργεί ως μια εναλλακτική μορφή επικοινωνίας, μέσα από την οποία το παιδί μπορεί να αναπαραστήσει γεγονότα, να εκφράσει φόβους και να δημιουργήσει νοήματα γύρω από δύσκολες καταστάσεις.

Παράλληλα, αναδείχθηκε η σημασία της συμβολικής λειτουργίας του παιχνιδιού στην επεξεργασία της απώλειας και του τραύματος. Μέσα από τη φαντασία, τους ρόλους και τα αντικείμενα, το παιδί μπορεί να μεταφέρει μια επώδυνη πραγματικότητα σε ένα ασφαλέστερο πλαίσιο, όπου έχει μεγαλύτερο έλεγχο και δυνατότητα δημιουργικής διαχείρισης της εμπειρίας του.

Η εμπειρία του πολέμου παρουσιάστηκε ως μια ιδιαίτερα επιβαρυντική συνθήκη για την παιδική ανάπτυξη, καθώς επηρεάζει όχι μόνο την ψυχική υγεία του παιδιού, αλλά και τις καθημερινές του σχέσεις, το παιχνίδι και την αίσθηση κανονικότητας. Ωστόσο, η σύγχρονη βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι τα παιδιά δεν αποτελούν μόνο παθητικά θύματα των συνθηκών αυτών, αλλά διαθέτουν δυνατότητες προσαρμογής και ανάπτυξης ανθεκτικότητας, ιδιαίτερα όταν υπάρχουν υποστηρικτικές σχέσεις και ευκαιρίες δημιουργικής έκφρασης.

Συνολικά, το συμβολικό παιχνίδι αναδεικνύεται ως ένας σημαντικός μηχανισμός μέσω του οποίου το παιδί μπορεί να επικοινωνήσει, να επεξεργαστεί και να ενσωματώσει δύσκολες εμπειρίες στη ζωή του. Δεν αποτελεί απλώς μια μορφή ψυχαγωγίας, αλλά έναν χώρο δημιουργίας νοήματος, συναισθηματικής έκφρασης και ψυχοκοινωνικής προσαρμογής.

Η θεωρητική αυτή προσέγγιση αποτελεί τη βάση για το επόμενο κεφάλαιο, όπου θα εξεταστεί η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* ως μελέτη περίπτωσης. Μέσα από την ανάλυση των χαρακτήρων, του ιστορικού πλαισίου και των συμβολικών στοιχείων της ταινίας, θα διερευνηθεί ο τρόπος με τον

οποίο το παιδικό παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο κατανόησης της απώλειας, του θανάτου και της εμπειρίας του πολέμου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Μελέτη περίπτωσης: Η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*, 1952)



4.1 Παρουσίαση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* και ανάδειξη του κοινωνικού-ιστορικού πλαισίου

Η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*) αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα έργα του γαλλικού κινηματογράφου που πραγματεύονται την παιδική εμπειρία μέσα σε συνθήκες πολέμου. Η ταινία σκηνοθετήθηκε από τον René Clément και κυκλοφόρησε το 1952, βασισμένη στο ομώνυμο μυθιστόρημα του François Boyer. Παρόλο που το έργο δημιουργήθηκε λίγα χρόνια μετά το τέλος του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου, η αφήγησή του επιστρέφει στην περίοδο της γερμανικής εισβολής στη Γαλλία το 1940 και παρουσιάζει τον πόλεμο μέσα από την οπτική δύο μικρών παιδιών.

Η πρωτοτυπία της ταινίας βρίσκεται στο γεγονός ότι δεν παρουσιάζει τον πόλεμο μέσα από τις στρατιωτικές συγκρούσεις ή τις πολιτικές εξελίξεις, αλλά μέσα από την καθημερινότητα και την ψυχολογική εμπειρία των παιδιών. Η πολεμική πραγματικότητα εμφανίζεται έμμεσα, μέσα από τον φόβο, τις μετακινήσεις πληθυσμών, την απώλεια αγαπημένων προσώπων και την ανατροπή της φυσιολογικής ζωής. Με αυτόν τον τρόπο, η ταινία μεταφέρει την προσοχή από το ιστορικό γεγονός στις ανθρώπινες συνέπειές του.

Η ιστορία τοποθετείται στη Γαλλία του 1940, κατά τη διάρκεια της γερμανικής επίθεσης και της μαζικής φυγής του γαλλικού πληθυσμού. Η περίοδος αυτή, γνωστή ως «Εξοδος» (*Exode*), χαρακτηρίστηκε από την αναγκαστική μετακίνηση εκατομμυρίων ανθρώπων που εγκατέλειπαν τις περιοχές τους αναζητώντας ασφάλεια. Μέσα σε αυτό το περιβάλλον ανασφάλειας και χάους, τα παιδιά βρέθηκαν αντιμέτωπα με εμπειρίες που ξεπερνούσαν τις δυνατότητες κατανόησής τους.

Η πρωταγωνίστρια της ταινίας, η μικρή Paulette, χάνει τους γονείς της κατά τη διάρκεια της φυγής του πληθυσμού και βρίσκεται μόνη σε ένα άγνωστο περιβάλλον. Η συνάντησή της με τον Michel, ένα αγόρι που ζει σε αγροτική οικογένεια, δημιουργεί μια ιδιαίτερη σχέση ανάμεσα στα δύο παιδιά. Μέσα από αυτή τη σχέση αναπτύσσεται ένας ξεχωριστός κόσμος παιχνιδιού, ο οποίος λειτουργεί ως αντίδραση απέναντι στην εμπειρία του θανάτου και της απώλειας.

Η ταινία παρουσιάζει μια ιδιαίτερα σύνθετη εικόνα της παιδικής ηλικίας στον πόλεμο. Από τη μία πλευρά, τα παιδιά εξακολουθούν να διατηρούν στοιχεία της παιδικότητάς τους, όπως η φαντασία, η περιέργεια και η ανάγκη για παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, έρχονται αντιμέτωπα με έννοιες όπως ο θάνατος και η απουσία, τις οποίες προσπαθούν να κατανοήσουν μέσα από τους δικούς τους συμβολικούς τρόπους.

Το ιστορικό πλαίσιο της ταινίας είναι επομένως απαραίτητο για την κατανόηση της συμπεριφοράς των παιδιών. Ο πόλεμος δημιουργεί μια πραγματικότητα όπου οι παραδοσιακές δομές ασφάλειας διαταράσσονται και το παιδί καλείται να αντιμετωπίσει καταστάσεις για τις οποίες δεν διαθέτει

ακόμη τα απαραίτητα γνωστικά και συναισθηματικά εργαλεία. Σε αυτό το πλαίσιο, το παιχνίδι αποκτά έναν ιδιαίτερο ρόλο, καθώς λειτουργεί ως χώρος δημιουργίας, έκφρασης και προσπάθειας κατανόησης της πραγματικότητας.

Η σημασία της ταινίας για την παρούσα εργασία έγκειται ακριβώς σε αυτή τη διάσταση. Τα *Απαγορευμένα Παιχνίδια* δεν παρουσιάζουν το παιχνίδι ως απλή ψυχαγωγική δραστηριότητα, αλλά ως έναν συμβολικό μηχανισμό μέσω του οποίου τα παιδιά επεξεργάζονται την απώλεια και τον θάνατο. Το παιχνίδι μετατρέπεται σε έναν τρόπο επικοινωνίας, καθώς εκφράζει συναισθήματα και εμπειρίες που δεν μπορούν να διατυπωθούν άμεσα με λόγια.

Επομένως, η ταινία αποτελεί μια ιδιαίτερα κατάλληλη μελέτη περίπτωσης για τη διερεύνηση του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία. Μέσα από την ιστορία των δύο παιδιών αναδεικνύεται η ικανότητα του παιδιού να δημιουργεί έναν φανταστικό κόσμο, όχι για να αρνηθεί την πραγματικότητα, αλλά για να μπορέσει να την κατανοήσει και να την αντιμετωπίσει.

\

4.2 Σκιαγράφηση βασικών χαρακτήρων και ανάλυση σημαντικών σκηνών



Στην πάνω φωτογραφία αριστερά βλέπουμε την Paulett να έχει “χάσει” το αγαπημένο της κατοικίδιο. Στην πάνω δεξιά τα δύο παιδιά Paulett και Michel βρίσκονται στο νεκροταφείο όταν θέλουν να υλοποιηθεί η σκέψη για το “νεκροταφείο” μικρών ζώων. Στην εικόνα κάτω βλέπουμε τα παιδιά να βρίσκουν έναν σταυρό.

4.2.1 Η Paulette: η εμπειρία της απώλειας και η ανάγκη συμβολικής αναπαράστασης

Η Paulette αποτελεί τον κεντρικό χαρακτήρα μέσα από τον οποίο η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*) παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο ένα παιδί βιώνει και επεξεργάζεται την απώλεια σε συνθήκες πολέμου. Από την αρχή της ταινίας, η ηρωίδα έρχεται αντιμέτωπη με μια τραυματική εμπειρία: κατά τη διάρκεια της φυγής του γαλλικού πληθυσμού το 1940 χάνει τους γονείς της και βρίσκεται ξαφνικά αποκομμένη από το οικογενειακό της περιβάλλον (Clément, 1952).

Η απώλεια αυτή δεν παρουσιάζεται μέσα από μια ώριμη, λογική κατανόηση του θανάτου, αλλά μέσα από την παιδική οπτική. Η Paulette δεν διαθέτει τα απαραίτητα γνωστικά και συναισθηματικά εργαλεία για να επεξεργαστεί πλήρως το γεγονός που βιώνει. Όπως έχει επισημανθεί στη σύγχρονη βιβλιογραφία για το παιδικό πένθος, τα παιδιά συχνά κατανοούν την απώλεια με τρόπο σταδιακό και χρησιμοποιούν εναλλακτικές μορφές έκφρασης, όπως το παιχνίδι και τη δημιουργική δραστηριότητα, όταν η λεκτική επεξεργασία των συναισθημάτων είναι δύσκολη (D'Alton et al., 2022).

Η συμπεριφορά της Paulette μετά τον θάνατο των γονιών της μπορεί να ερμηνευθεί μέσα από την έννοια της συμβολικής αναπαράστασης. Το παιδί δεν εκφράζει άμεσα το πένθος του μέσα από λόγια, αλλά μεταφέρει την εμπειρία του σε έναν συμβολικό κόσμο, όπου τα ζώα, οι τελετουργίες και τα αντικείμενα αποκτούν νέες σημασίες. Η διαδικασία αυτή συνδέεται με τη λειτουργία του συμβολικού παιχνιδιού, μέσω του οποίου το παιδί μπορεί να αναπαριστά εμπειρίες και συναισθήματα που δεν είναι ακόμη σε θέση να κατανοήσει πλήρως (Piaget, 1962).

Η γνωριμία της με τον Michel αποτελεί καθοριστικό σημείο στην εξέλιξη της ιστορίας, καθώς η σχέση τους δημιουργεί έναν χώρο ασφάλειας μέσα σε μια πραγματικότητα που χαρακτηρίζεται από απώλεια και αβεβαιότητα. Η παρουσία ενός άλλου παιδιού επιτρέπει στην Paulette να μετακινηθεί από την απομόνωση προς μια μορφή συντροφικότητας, μέσα στην οποία μπορεί να αναπτύξει το παιχνίδι και να δημιουργήσει νέους τρόπους επικοινωνίας.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι η Paulette φαίνεται να προσεγγίζει τον θάνατο μέσα από τη δημιουργία τελετουργιών. Η ανάγκη της να θάβει τα ζώα και να οργανώνει έναν ιδιαίτερο χώρο μνήμης δεν αποτελεί απλώς μια παιδική περιέργεια, αλλά μια προσπάθεια να δοθεί μορφή και τάξη σε μια εμπειρία που αρχικά ήταν χαοτική. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, το παιδί μετατρέπει μια παθητική εμπειρία απώλειας σε μια ενεργητική πράξη δημιουργίας.

Η συγκεκριμένη συμπεριφορά μπορεί να συνδεθεί με την έννοια του μεταβατικού χώρου του Winnicott, σύμφωνα με την οποία το παιδί δημιουργεί έναν ενδιάμεσο χώρο ανάμεσα στην

εξωτερική πραγματικότητα και στον εσωτερικό του κόσμο. Σε αυτόν τον χώρο, το παιδί μπορεί να εξερευνήσει δύσκολες εμπειρίες με τρόπο περισσότερο ασφαλή και ελεγχόμενο (Winnicott, 1971).

Παράλληλα, η δημιουργία του παιχνιδιού λειτουργεί ως ένας μηχανισμός αποκατάστασης ελέγχου. Ο πόλεμος έχει στερήσει από την Paulette τη δυνατότητα να επηρεάσει τα γεγονότα γύρω της· δεν μπορεί να αποτρέψει τον θάνατο των γονιών της ούτε να αλλάξει τις συνθήκες στις οποίες βρίσκεται. Μέσα όμως από το συμβολικό παιχνίδι, αποκτά τη δυνατότητα να οργανώσει έναν κόσμο με κανόνες που η ίδια μπορεί να κατανοήσει και να διαχειριστεί.

Η προσέγγιση αυτή συμφωνεί με σύγχρονες μελέτες για το παιχνίδι και το τραύμα, σύμφωνα με τις οποίες το παιδί χρησιμοποιεί το παιχνίδι όχι μόνο ως μορφή ψυχαγωγίας, αλλά και ως τρόπο επεξεργασίας εμπειριών που προκαλούν έντονη συναισθηματική φόρτιση. Η συμβολική αναπαράσταση επιτρέπει στο παιδί να δημιουργήσει μια απόσταση από το τραυματικό γεγονός, ώστε να μπορέσει σταδιακά να το κατανοήσει και να το ενσωματώσει στην προσωπική του ιστορία (Crenshaw & Stewart, 2022).

Επομένως, η Paulette δεν παρουσιάζεται στην ταινία απλώς ως ένα παιδί που υποφέρει από τις συνέπειες του πολέμου. Αντίθετα, παρουσιάζεται ως ένα παιδί που ενεργά προσπαθεί να κατανοήσει την πραγματικότητα μέσα από τη φαντασία και το παιχνίδι. Ο συμβολικός κόσμος που δημιουργεί αποτελεί έναν τρόπο διαχείρισης της απώλειας, έκφρασης συναισθημάτων και αναζήτησης νοήματος μέσα σε μια πραγματικότητα που χαρακτηρίζεται από θάνατο και ανασφάλεια.

4.2.2 Ο Michel: το παιχνίδι ως δημιουργία νοήματος και σχέσης

Ο Michel αποτελεί έναν εξίσου σημαντικό χαρακτήρα για την κατανόηση της λειτουργίας του συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Σε αντίθεση με την Paulette, η οποία εισέρχεται στον κόσμο του Michel έχοντας βιώσει άμεσα την απώλεια, ο Michel βρίσκεται ήδη ενταγμένος σε ένα οικογενειακό και κοινωνικό πλαίσιο. Ωστόσο, και ο ίδιος επηρεάζεται από την πραγματικότητα του πολέμου, καθώς μεγαλώνει σε ένα περιβάλλον όπου ο θάνατος, η βία και η αβεβαιότητα αποτελούν μέρος της καθημερινότητας (Clément, 1952).

Η γνωριμία του Michel με την Paulette λειτουργεί ως καταλύτης για τη δημιουργία ενός ιδιαίτερου κοινού κόσμου ανάμεσα στα δύο παιδιά. Ο Michel δεν περιορίζεται στον ρόλο του φίλου ή του προστάτη της Paulette, αλλά γίνεται ο συνδιαμορφωτής ενός παιχνιδιού μέσα από το οποίο τα δύο παιδιά προσπαθούν να οργανώσουν μια πραγματικότητα που δυσκολεύονται να κατανοήσουν.

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία του χαρακτήρα του Michel είναι η ανάγκη του να δημιουργήσει κανόνες και δομή μέσα στο παιχνίδι. Η ιδέα της δημιουργίας ενός «νεκροταφείου» για τα ζώα δεν αποτελεί απλώς μια φανταστική δραστηριότητα, αλλά μια διαδικασία μέσα από την

οποία ο Michel μετατρέπει ένα χαοτικό γεγονός σε μια οργανωμένη συμβολική πράξη. Το παιδί δημιουργεί έναν χώρο με συγκεκριμένους κανόνες, αντικείμενα και τελετουργίες, προσδίδοντας έτσι νόημα σε μια εμπειρία που διαφορετικά θα παρέμενε ακατανόητη.

Η λειτουργία αυτή συνδέεται με τη θεωρητική προσέγγιση του Vygotsky, σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι αποτελεί ένα κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο. Για τον Vygotsky, το παιδί μέσα από το παιχνίδι δεν δρα απομονωμένα, αλλά αναπτύσσει νέες μορφές σκέψης και συμπεριφοράς μέσα από την αλληλεπίδραση με τους άλλους. Το παιχνίδι δημιουργεί έναν χώρο όπου το παιδί μπορεί να υπερβεί τις άμεσες εμπειρίες του και να αναπτύξει νέες μορφές κατανόησης (Vygotsky, 1978).

Η σχέση του Michel με την Paulette αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της κοινωνικής διάστασης του παιχνιδιού. Ο συμβολικός κόσμος που δημιουργούν δεν είναι προσωπικός μόνο για ένα παιδί, αλλά αποτελεί μια κοινή κατασκευή. Μέσα από τη συνεργασία τους, τα δύο παιδιά μοιράζονται φόβους, συναισθήματα και εμπειρίες, δημιουργώντας μια μορφή επικοινωνίας που δεν βασίζεται απαραίτητα στον λόγο.

Παράλληλα, ο Michel χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως τρόπο διαχείρισης της έννοιας του θανάτου. Η παιδική σκέψη δεν αντιμετωπίζει τον θάνατο με τον ίδιο τρόπο όπως η ενήλικη σκέψη· αντίθετα, χρειάζεται συμβολικά εργαλεία για να μπορέσει να τον προσεγγίσει. Μέσα από τις τελετουργίες που δημιουργεί, ο Michel μετατρέπει τον θάνατο από ένα ανεξέλεγκτο γεγονός σε μια διαδικασία που μπορεί να παρατηρήσει, να οργανώσει και να επαναλάβει.

Η συμπεριφορά του Michel μπορεί επίσης να ερμηνευθεί μέσα από τη θεωρία της δημιουργίας νοήματος. Σύμφωνα με τον Bruner, τα παιδιά οργανώνουν την εμπειρία τους μέσα από αφηγήσεις και συμβολικές δομές, οι οποίες τους επιτρέπουν να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Το παιχνίδι λειτουργεί ως μια μορφή αφήγησης, όπου τα αντικείμενα και οι πράξεις αποκτούν συμβολικές σημασίες (Bruner, 1990).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι ο Michel δεν προσπαθεί να εξαλείψει την πραγματικότητα του θανάτου, αλλά να τη μετασχηματίσει. Δημιουργεί έναν χώρο όπου η απώλεια μπορεί να ενταχθεί σε μια παιδική λογική, με στοιχεία τελετουργίας και φαντασίας. Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι λειτουργεί ως μηχανισμός ψυχολογικής προσαρμογής, καθώς επιτρέπει στο παιδί να αισθανθεί ότι συμμετέχει ενεργά στη διαχείριση μιας δύσκολης εμπειρίας.

Η σχέση του Michel με την Paulette αναδεικνύει επίσης τη σημασία της κοινής εμπειρίας στην αντιμετώπιση του τραύματος. Η σύγχρονη βιβλιογραφία για την παιδική ανθεκτικότητα υπογραμμίζει ότι οι σχέσεις με συνομηλίκους μπορούν να λειτουργήσουν προστατευτικά, προσφέροντας συναισθηματική υποστήριξη και αίσθηση σύνδεσης σε περιόδους κρίσης (Masten, 2021).

Επομένως, ο Michel δεν αποτελεί απλώς έναν δεύτερο χαρακτήρα της ιστορίας, αλλά έναν βασικό φορέα της λειτουργίας του συμβολικού παιχνιδιού. Μέσα από τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την κατασκευή ενός κοινού φανταστικού κόσμου, συμβάλλει στη μετατροπή μιας τραυματικής εμπειρίας σε μια διαδικασία κατανόησης και νοηματοδότησης.

4.2.3 Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων: από το παιχνίδι στη συμβολική επεξεργασία του θανάτου

Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων αποτελεί την πιο χαρακτηριστική και συμβολικά φορτισμένη διάσταση του παιχνιδιού στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, τα δύο παιδιά μετατρέπουν μια σειρά γεγονότων που συνδέονται με τον θάνατο και την απώλεια σε ένα οργανωμένο σύστημα παιχνιδιού, το οποίο περιλαμβάνει κανόνες, τελετουργίες, αντικείμενα και συμβολικές πράξεις (Clément, 1952).

Σε πρώτη ανάγνωση, η συμπεριφορά των παιδιών μπορεί να φαίνεται παράδοξη, καθώς δημιουργούν ένα παιχνίδι γύρω από ένα θέμα που συνδέεται με τον θάνατο. Ωστόσο, η αντίδραση αυτή αντανακλά έναν βασικό μηχανισμό της παιδικής σκέψης: το παιδί χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να προσεγγίσει εμπειρίες που είναι δύσκολο να κατανοήσει άμεσα. Μέσα από τη συμβολική αναπαράσταση, ένα γεγονός που προκαλεί φόβο ή σύγχυση μπορεί να μετατραπεί σε μια κατάσταση που το παιδί μπορεί να εξερευνήσει και να διαχειριστεί.

Η διαδικασία αυτή συνδέεται άμεσα με τη θεωρία του Piaget για το συμβολικό παιχνίδι. Σύμφωνα με τον Piaget (1962), το παιδί κατά την προσχολική ηλικία αποκτά την ικανότητα να χρησιμοποιεί σύμβολα, αντικείμενα και φανταστικές αναπαραστάσεις ώστε να αναπαράγει ή να μετασχηματίζει στοιχεία της πραγματικότητας. Στην περίπτωση της ταινίας, τα ζώα δεν αποτελούν απλώς νεκρά αντικείμενα, αλλά αποκτούν μια ιδιαίτερη συμβολική σημασία, καθώς εντάσσονται σε μια διαδικασία μνήμης και τελετουργίας.

Ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο είναι η δημιουργία ενός χώρου αφιερωμένου στους νεκρούς. Ο χώρος αυτός δεν υπάρχει αρχικά ως μέρος της πραγματικότητας των παιδιών, αλλά δημιουργείται μέσα από τη φαντασία και τη συνεργασία τους. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά παράγουν έναν «ενδιάμεσο χώρο» ανάμεσα στην πραγματικότητα και στο φανταστικό, όπου μπορούν να επεξεργαστούν συναισθήματα που σχετίζονται με την απώλεια.

Η έννοια αυτή συνδέεται με τη θεωρία του Winnicott για τον μεταβατικό χώρο. Ο Winnicott (1971) υποστηρίζει ότι το παιχνίδι πραγματοποιείται σε έναν ψυχολογικό χώρο όπου το παιδί μπορεί να συνδυάσει την εξωτερική πραγματικότητα με την εσωτερική του εμπειρία. Μέσα σε αυτόν τον χώρο, το παιδί έχει τη δυνατότητα να δημιουργεί, να πειραματίζεται και να αντιμετωπίζει δύσκολες εμπειρίες με τρόπο που αισθάνεται ασφαλής.

Το νεκροταφείο των ζώων λειτουργεί επίσης ως μια μορφή τελετουργίας πένθους. Τα παιδιά δημιουργούν μια διαδικασία αποχαιρετισμού, η οποία περιλαμβάνει την ταφή, την τοποθέτηση αντικειμένων και την επανάληψη συγκεκριμένων ενεργειών. Οι πράξεις αυτές θυμίζουν τις τελετουργίες των ενηλίκων γύρω από τον θάνατο, αλλά μετασχηματίζονται μέσα από την παιδική φαντασία. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά δημιουργούν τη δική τους γλώσσα για να εκφράσουν την απώλεια.

Η συγκεκριμένη μορφή παιχνιδιού μπορεί να συνδεθεί και με σύγχρονες προσεγγίσεις για το παιδικό πένθος, σύμφωνα με τις οποίες τα παιδιά συχνά επεξεργάζονται την απώλεια μέσα από συμβολικές πράξεις, παιχνίδια ρόλων και επαναλαμβανόμενες δραστηριότητες. Η επανάληψη δεν αποτελεί ένδειξη αδυναμίας κατανόησης, αλλά έναν τρόπο σταδιακής ενσωμάτωσης μιας δύσκολης εμπειρίας (Karlou et al., 2022).

Παράλληλα, η δημιουργία του νεκροταφείου εκφράζει την ανάγκη των παιδιών για έλεγχο σε έναν κόσμο όπου οι σημαντικές αποφάσεις λαμβάνονται από τους ενήλικες και όπου ο θάνατος εμφανίζεται απρόβλεπτος. Ο πόλεμος έχει καταστήσει τα παιδιά παθητικούς αποδέκτες γεγονότων που δεν μπορούν να επηρεάσουν. Μέσα από το παιχνίδι, όμως, δημιουργούν ένα μικρό σύμπαν στο οποίο μπορούν να θέσουν κανόνες και να αποφασίσουν τα ίδια για τη μοίρα των «ηρώων» τους.

Από την οπτική του Vygotsky, η κοινή δημιουργία του παιχνιδιού ανάμεσα στον Michel και την Paulette αναδεικνύει τον κοινωνικό χαρακτήρα της παιδικής ανάπτυξης. Τα παιδιά δεν δημιουργούν απλώς ένα ατομικό φανταστικό σενάριο, αλλά έναν κοινό συμβολικό κόσμο, μέσα στον οποίο μαθαίνουν να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να αποδίδουν συλλογικά νόημα στις εμπειρίες τους (Vygotsky, 1978).

Επομένως, το νεκροταφείο των ζώων στην ταινία δεν αποτελεί ένα απλό παιδικό παιχνίδι, αλλά έναν σύνθετο συμβολικό μηχανισμό. Μέσα από αυτό, τα παιδιά μετατρέπουν τον θάνατο από ένα ανεξέλεγκτο και τρομακτικό γεγονός σε μια εμπειρία που μπορεί να οργανωθεί, να αναπαρασταθεί και να αποκτήσει νόημα. Το παιχνίδι λειτουργεί έτσι ως ένας χώρος όπου η φαντασία συναντά την πραγματικότητα και όπου το παιδί προσπαθεί να κατανοήσει έναν κόσμο που έχει διαταραχθεί από τον πόλεμο.

Η συγκεκριμένη σκηνική και συμβολική διάσταση αποτελεί τον πυρήνα της ταινίας και επιβεβαιώνει τη βασική θέση της παρούσας εργασίας: το συμβολικό παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς μια μορφή ψυχαγωγίας, αλλά έναν σημαντικό τρόπο με τον οποίο το παιδί εκφράζει, επεξεργάζεται και νοηματοδοτεί τις εμπειρίες της ζωής του.

4.3 Σύνοψη

Η ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*, Clément, 1952) ανέδειξε τον σύνθετο ρόλο του συμβολικού παιχνιδιού ως μέσου επεξεργασίας δύσκολων και τραυματικών εμπειριών κατά την παιδική ηλικία. Μέσα από την ιστορία της Paulette και του Michel, παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να κατανοήσουν έννοιες όπως ο θάνατος, η απώλεια και η απουσία, οι οποίες υπερβαίνουν συχνά τις δυνατότητες άμεσης λεκτικής έκφρασής τους.

Η Paulette παρουσιάστηκε ως ένα παιδί που, μετά την απώλεια των γονιών της, αναζητά τρόπους να επεξεργαστεί τη νέα πραγματικότητα μέσα από τη δημιουργία συμβολικών πράξεων. Η σχέση της με τον Michel λειτουργεί ως προστατευτικός παράγοντας, καθώς η κοινή δραστηριότητα του παιχνιδιού δημιουργεί έναν χώρο ασφάλειας και επικοινωνίας. Ο Michel, από την πλευρά του, συμβάλλει στη δημιουργία ενός κοινού συμβολικού κόσμου, μέσα στον οποίο τα δύο παιδιά μπορούν να οργανώσουν και να νοηματοδοτήσουν εμπειρίες που προκαλούν φόβο και σύγχυση.

Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων αποτελεί το σημαντικότερο παράδειγμα συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δεν αποτελεί απλή παιδική φαντασία, αλλά μια διαδικασία μέσα από την οποία τα παιδιά μετατρέπουν τον θάνατο από ένα ανεξέλεγκτο γεγονός σε μια συμβολική πράξη που μπορούν να κατανοήσουν και να διαχειριστούν. Οι τελετουργίες της ταφής, η δημιουργία χώρου μνήμης και η απόδοση νοήματος στα αντικείμενα αναδεικνύουν τη λειτουργία του παιχνιδιού ως μηχανισμού συναισθηματικής επεξεργασίας.

Η κινηματογραφική ανάλυση επιβεβαιώνει τις βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Το συμβολικό παιχνίδι λειτουργεί σύμφωνα με την προσέγγιση του Piaget ως μέσο αναπαράστασης της πραγματικότητας, σύμφωνα με τον Vygotsky ως κοινωνική διαδικασία δημιουργίας νοήματος και σύμφωνα με τον Winnicott ως έναν ασφαλή ενδιάμεσο χώρο ανάμεσα στην εσωτερική εμπειρία του παιδιού και την εξωτερική πραγματικότητα.

Παράλληλα, η σύγχρονη βιβλιογραφία για το παιδικό τραύμα και τις παιγνιώδεις παρεμβάσεις υποστηρίζει ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει έναν σημαντικό τρόπο έκφρασης και επεξεργασίας εμπειριών που είναι δύσκολο να αποδοθούν με λόγια. Στην περίπτωση της ταινίας, το παιχνίδι λειτουργεί ως μηχανισμός προσαρμογής και ανθεκτικότητας, επιτρέποντας στα παιδιά να δημιουργήσουν νόημα μέσα σε ένα περιβάλλον πολέμου και απώλειας.

Συνολικά, η μελέτη περίπτωσης της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* καταδεικνύει ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί πολύ περισσότερο από μια μορφή παιδικής ψυχαγωγίας. Αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας, δημιουργίας σχέσεων, έκφρασης συναισθημάτων και επεξεργασίας δύσκολων

εμπειριών. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί δεν απομακρύνεται από την πραγματικότητα, αλλά δημιουργεί έναν τρόπο να την κατανοήσει και να προσαρμοστεί σε αυτήν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Συζήτηση

5.1 Ερμηνεία του συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια*

Η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*, 1952) αποτελεί μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα περίπτωση μελέτης του συμβολικού παιχνιδιού, καθώς παρουσιάζει το παιχνίδι όχι ως μια απλή δραστηριότητα ψυχαγωγίας, αλλά ως έναν τρόπο με τον οποίο τα παιδιά προσπαθούν να κατανοήσουν μια πραγματικότητα γεμάτη απώλεια, βία και αβεβαιότητα. Μέσα από τη σχέση της Paulette και του Michel, το παιχνίδι μετατρέπεται σε ένα συμβολικό σύστημα επικοινωνίας, όπου οι δύο χαρακτήρες μπορούν να εκφράσουν εμπειρίες που δεν είναι δυνατόν να διατυπωθούν εύκολα μέσω του λόγου (Clément, 1952).

Η ιδιαίτερη σημασία του παιχνιδιού στην ταινία βρίσκεται στο γεγονός ότι τα παιδιά δεν δημιουργούν έναν φανταστικό κόσμο για να απομακρυνθούν πλήρως από την πραγματικότητα, αλλά για να μπορέσουν να την επεξεργαστούν. Ο πόλεμος αποτελεί μια εμπειρία που υπερβαίνει τις γνωστικές και συναισθηματικές δυνατότητες των παιδιών. Η απώλεια των γονέων της Paulette, η έκθεση στον θάνατο και η γενικότερη αίσθηση ανασφάλειας δημιουργούν ένα περιβάλλον στο οποίο τα παιδιά χρειάζονται νέους τρόπους κατανόησης και έκφρασης.

Η σύγχρονη βιβλιογραφία για το παιδικό τραύμα υπογραμμίζει ότι τα παιδιά συχνά χρησιμοποιούν το συμβολικό και φανταστικό παιχνίδι ως μέσο επεξεργασίας εμπειριών που είναι δύσκολο να εκφραστούν λεκτικά. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί μπορεί να μετασχηματίσει μια επώδυνη εμπειρία σε μια συμβολική αφήγηση, αποκτώντας μεγαλύτερη αίσθηση ελέγχου και δυνατότητα νοηματοδότησης (Terradas et al., 2023).

5.1.1 Το παιχνίδι ως μετασχηματισμός της πραγματικότητας

Ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού των δύο παιδιών είναι η μετατροπή ενός πραγματικού και επώδυνου γεγονότος σε μια συμβολική διαδικασία. Ο θάνατος, ο οποίος στον πραγματικό κόσμο του πολέμου εμφανίζεται ξαφνικός και ανεξέλεγκτος, μεταφέρεται σε έναν χώρο όπου τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν κανόνες και να οργανώσουν τη δική τους πραγματικότητα.

Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της διαδικασίας. Τα παιδιά επιλέγουν έναν χώρο, δημιουργούν τελετουργίες και αποδίδουν σημασία σε

αντικείμενα που αποκτούν συμβολικό χαρακτήρα. Το παιχνίδι επομένως δεν αποτελεί άρνηση του θανάτου, αλλά έναν τρόπο προσέγγισης και κατανόησής του.

Σύμφωνα με τις σύγχρονες προσεγγίσεις της παιγνιώδους έκφρασης, η συμβολική δράση επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργούν προσωπικές αναπαραστάσεις γεγονότων που προκαλούν έντονα συναισθήματα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι εμπειρίες οργανώνονται σε μια μορφή αφήγησης που το παιδί μπορεί σταδιακά να ενσωματώσει στην προσωπική του ιστορία (Parker et al., 2020).

Στην περίπτωση της ταινίας, το παιχνίδι λειτουργεί ως μια μορφή «αναδόμησης» της πραγματικότητας. Τα παιδιά δεν μπορούν να αλλάξουν το γεγονός ότι ο πόλεμος υπάρχει ή ότι οι άνθρωποι πεθαίνουν, μπορούν όμως να δημιουργήσουν έναν μικρό κόσμο στον οποίο η απώλεια αποκτά νόημα και μορφή.

5.1.2 Το συμβολικό παιχνίδι ως γλώσσα συναισθημάτων

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο είναι ότι το παιχνίδι λειτουργεί ως μια μη λεκτική γλώσσα. Η Paulette δεν μιλά εκτενώς για τον θάνατο των γονιών της ούτε εκφράζει άμεσα το πένθος της. Αντίθετα, τα συναισθήματά της εμφανίζονται μέσα από τις πράξεις της, τη σχέση της με τα ζώα και τη συμμετοχή της στις τελετουργίες που δημιουργεί μαζί με τον Michel.

Η σύγχρονη έρευνα στις παιγνιώδεις παρεμβάσεις υποστηρίζει ότι η χρήση συμβόλων, παιχνιδιών και δημιουργικών δραστηριοτήτων προσφέρει στα παιδιά έναν τρόπο επικοινωνίας όταν η άμεση λεκτική έκφραση είναι δύσκολη ή ανεπαρκής. Ιδιαίτερα σε περιπτώσεις τραυματικών εμπειριών, το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ασφαλές πλαίσιο μέσα στο οποίο το παιδί εκφράζει συναισθήματα και επεξεργάζεται αναμνήσεις (Woollett et al., 2020).

Στην ταινία, τα ζώα αποκτούν μια συμβολική λειτουργία που ξεπερνά την πραγματική τους παρουσία. Οι ταφές τους αποτελούν έναν τρόπο με τον οποίο τα παιδιά προσεγγίζουν την έννοια της απώλειας χωρίς να χρειάζεται να αντιμετωπίσουν άμεσα τον ανθρώπινο θάνατο που έχει σημαδέψει τη ζωή τους. Μέσα από το παιχνίδι, η έννοια του θανάτου μεταφέρεται σε ένα επίπεδο περισσότερο διαχειρίσιμο για την παιδική σκέψη.

5.1.3 Ο κοινωνικός χαρακτήρας του παιχνιδιού

Το συμβολικό παιχνίδι στην ταινία δεν αποτελεί ατομική διαδικασία αλλά κοινή δημιουργία δύο παιδιών. Η Paulette και ο Michel κατασκευάζουν μαζί έναν κόσμο με κοινούς κανόνες και κοινές σημασίες. Η συνεργασία αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς δείχνει ότι το παιχνίδι δεν λειτουργεί μόνο ως προσωπική έκφραση αλλά και ως τρόπος δημιουργίας σχέσης.

Η κοινή αυτή δραστηριότητα προσφέρει στα παιδιά ένα αίσθημα σύνδεσης σε μια περίοδο όπου οι σταθερές σχέσεις και τα οικογενειακά πλαίσια έχουν διαταραχθεί. Η σύγχρονη βιβλιογραφία για

την παιδική ανθεκτικότητα υπογραμμίζει ότι οι ασφαλείς σχέσεις και η δυνατότητα επικοινωνίας αποτελούν σημαντικούς προστατευτικούς παράγοντες απέναντι στις συνέπειες των τραυματικών εμπειριών (Masten, 2021).

Έτσι, το παιχνίδι λειτουργεί όχι μόνο ως μηχανισμός ατομικής επεξεργασίας, αλλά και ως μέσο δημιουργίας μιας νέας μορφής οικογένειας και συντροφικότητας ανάμεσα στα δύο παιδιά.

5.1.4 Η διπλή σημασία του «απαγορευμένου» παιχνιδιού

Ο τίτλος της ταινίας αποκτά ιδιαίτερο συμβολικό νόημα. Τα παιχνίδια των παιδιών χαρακτηρίζονται «απαγορευμένα», επειδή εισάγουν στο παιδικό σύμπαν έννοιες που συνήθως οι ενήλικες προσπαθούν να αποκρύψουν από τα παιδιά: τον θάνατο, την απώλεια και τη βία.

Ωστόσο, η ταινία δείχνει ότι τα παιδιά δεν μπορούν να προστατευθούν πλήρως από την πραγματικότητα. Αντίθετα, δημιουργούν τους δικούς τους τρόπους για να την κατανοήσουν. Το παιχνίδι γίνεται ένας χώρος όπου το παιδί μπορεί να πλησιάσει δύσκολες έννοιες χωρίς να κατακλύζεται από αυτές.

Επομένως, το «απαγορευμένο» παιχνίδι δεν αποτελεί μια παθολογική συμπεριφορά, αλλά μια δημιουργική προσπάθεια προσαρμογής. Τα παιδιά χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να μετατρέψουν μια εμπειρία τρόμου σε μια διαδικασία κατανόησης.

Συμπερασματικά, η ανάλυση του συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* δείχνει ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν πολύπλοκο μηχανισμό έκφρασης, επικοινωνίας και επεξεργασίας της εμπειρίας. Η Paulette και ο Michel δεν χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να ξεφύγουν από την πραγματικότητα του πολέμου, αλλά για να μπορέσουν να την κατανοήσουν μέσα από τους δικούς τους συμβολικούς τρόπους. Το παιχνίδι λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία, ανάμεσα στον πόνο και τη δημιουργία νοήματος. Μέσα από αυτό, τα παιδιά κατορθώνουν να διατηρήσουν στοιχεία της παιδικότητάς τους ακόμη και σε ένα περιβάλλον που χαρακτηρίζεται από απώλεια και καταστροφή. Η ταινία επιβεβαιώνει έτσι τη βασική θέση της παρούσας εργασίας ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν θεμελιώδη τρόπο με τον οποίο το παιδί εκφράζει, οργανώνει και επεξεργάζεται τις εμπειρίες του, ιδιαίτερα όταν αυτές είναι δύσκολες ή τραυματικές.

5.2 Σύνδεση θεωρητικού πλαισίου και ευρημάτων της μελέτης περίπτωσης

Τα ευρήματα της μελέτης περίπτωσης βρίσκονται σε συμφωνία με σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις, οι οποίες αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως ένα σημαντικό μέσο επικοινωνίας και ψυχοσυναισθηματικής επεξεργασίας, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου τα παιδιά έχουν βιώσει

απώλεια, ανασφάλεια ή τραυματικά γεγονότα. Η σύγχρονη βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι το παιχνίδι προσφέρει στα παιδιά έναν συμβολικό χώρο στον οποίο μπορούν να εκφράσουν συναισθήματα, να αναπαραστήσουν εμπειρίες και να δημιουργήσουν νέες ερμηνείες για γεγονότα που δυσκολεύονται να περιγράψουν λεκτικά (Parker et al., 2021· Terradas et al., 2023).

Η συμπεριφορά της Paulette και του Michel στην ταινία επιβεβαιώνει αυτή τη λειτουργία του παιχνιδιού. Τα δύο παιδιά, αντιμέτωπα με την πραγματικότητα του πολέμου και του θανάτου, δημιουργούν έναν συμβολικό κόσμο στον οποίο η απώλεια μπορεί να γίνει αντικείμενο επεξεργασίας. Η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων δεν αποτελεί απλώς ένα φανταστικό παιχνίδι, αλλά μια προσπάθεια οργάνωσης μιας εμπειρίας που αρχικά εμφανίζεται χαοτική και ανεξέλεγκτη.

Σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες σχετικά με το παιδικό τραύμα, τα παιδιά συχνά χρησιμοποιούν συμβολικές μορφές έκφρασης, όπως το παιχνίδι, η ζωγραφική και η αφήγηση, όταν οι τραυματικές εμπειρίες είναι δύσκολο να επεξεργαστούν μέσω της άμεσης συζήτησης. Η συμβολική αναπαράσταση επιτρέπει στο παιδί να δημιουργήσει μια απόσταση από το γεγονός και να το προσεγγίσει με τρόπο περισσότερο διαχειρίσιμο συναισθηματικά (Morison et al., 2022).

Η ανάλυση της ταινίας συνδέεται επίσης με τη σύγχρονη κατανόηση του συμβολικού παιχνιδιού ως διαδικασίας δημιουργίας νοήματος. Τα παιδιά δεν αναπαριστούν απλώς την πραγματικότητα, αλλά τη μετασχηματίζουν. Στην περίπτωση των δύο πρωταγωνιστών, ο θάνατος των ζώων μετατρέπεται σε μια συμβολική τελετουργία, μέσα από την οποία δημιουργούνται κανόνες, ρόλοι και σημασίες. Η διαδικασία αυτή επιτρέπει στα παιδιά να αποκτήσουν μια αίσθηση ελέγχου απέναντι σε μια πραγματικότητα που τους έχει στερήσει την ασφάλεια.

Η συγκεκριμένη διαπίστωση συμφωνεί με σύγχρονες προσεγγίσεις της παιγνιώδους θεραπείας, οι οποίες υπογραμμίζουν ότι το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο αποκατάστασης της αίσθησης ελέγχου και ασφάλειας μετά από τραυματικά γεγονότα. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί δεν αλλάζει το ίδιο το γεγονός, αλλά αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο σχετίζεται με αυτό (Schaefer & Drewes, 2021).

Παράλληλα, η σχέση μεταξύ Paulette και Michel αναδεικνύει την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού. Το συμβολικό παιχνίδι δεν δημιουργείται απομονωμένα, αλλά μέσα από τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Τα παιδιά μοιράζονται έναν κοινό φανταστικό χώρο, συνεργάζονται και δημιουργούν από κοινού ένα σύστημα νοημάτων. Η σύγχρονη βιβλιογραφία για την παιδική ανθεκτικότητα τονίζει ότι οι υποστηρικτικές σχέσεις και η δυνατότητα κοινωνικής σύνδεσης αποτελούν σημαντικούς προστατευτικούς παράγοντες σε περιόδους κρίσης και απώλειας (Masten, 2021).

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σύνδεση της ταινίας με την έννοια της ανθεκτικότητας. Παρόλο που τα παιδιά παρουσιάζονται σε ένα περιβάλλον πολέμου και απώλειας, δεν εμφανίζονται μόνο ως παθητικοί αποδέκτες των γεγονότων. Αντίθετα, μέσα από τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και το παιχνίδι αναπτύσσουν τρόπους αντιμετώπισης της πραγματικότητας. Το παιχνίδι λειτουργεί ως ένας μηχανισμός που επιτρέπει τη διατήρηση της παιδικής λειτουργικότητας ακόμη και σε συνθήκες έντονης ανασφάλειας.

Οι σύγχρονες έρευνες σε παιδιά που έχουν βιώσει πολεμικές συγκρούσεις ή εκτοπισμό υπογραμμίζουν επίσης τη σημασία δημιουργικών και παιγνιωδών δραστηριοτήτων για την ενίσχυση της ψυχικής προσαρμογής. Μέσα από τέτοιες δραστηριότητες, τα παιδιά μπορούν να εκφράσουν φόβους, να επεξεργαστούν απώλειες και να αναπτύξουν αίσθηση κοινότητας και υποστήριξης (Moody-Pugh et al., 2025).

Συνολικά, η σύνδεση του θεωρητικού πλαισίου με την ανάλυση της ταινίας δείχνει ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν πολυδιάστατο μηχανισμό ανάπτυξης και ψυχικής επεξεργασίας. Η περίπτωση των δύο παιδιών στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* επιβεβαιώνει ότι το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως γλώσσα συναισθημάτων, ως μέσο επικοινωνίας και ως τρόπος δημιουργίας νοήματος σε περιόδους κρίσης.

Επομένως, το συμβολικό παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς μια δραστηριότητα της παιδικής ηλικίας, αλλά έναν σημαντικό τρόπο μέσα από τον οποίο το παιδί κατανοεί τον κόσμο, επεξεργάζεται δύσκολες εμπειρίες και διατηρεί την ικανότητα δημιουργίας και προσαρμογής ακόμη και όταν έρχεται αντιμέτωπο με ιδιαίτερα απαιτητικές συνθήκες.

5.3 Το συμβολικό παιχνίδι ως μηχανισμός επεξεργασίας τραύματος και απώλειας

Ένα από τα σημαντικότερα συμπεράσματα που προκύπτουν από την ανάλυση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* είναι ότι το συμβολικό παιχνίδι λειτουργεί ως ένας βασικός μηχανισμός μέσα από τον οποίο το παιδί μπορεί να προσεγγίσει και να επεξεργαστεί εμπειρίες απώλειας και τραύματος. Η περίπτωση της Paulette και του Michel δείχνει ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς μια δραστηριότητα ελεύθερου χρόνου, αλλά έναν τρόπο επικοινωνίας και νοηματοδότησης γεγονότων που είναι ιδιαίτερα δύσκολο να κατανοηθούν από την παιδική σκέψη.

Οι τραυματικές εμπειρίες κατά την παιδική ηλικία, όπως ο θάνατος ενός γονέα, η έκθεση σε βία ή η απώλεια της αίσθησης ασφάλειας, μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Ωστόσο, η σύγχρονη βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι τα παιδιά δεν επεξεργάζονται αυτές τις εμπειρίες αποκλειστικά μέσω της λεκτικής αφήγησης. Αντίθετα, συχνά χρησιμοποιούν συμβολικά μέσα, όπως το παιχνίδι, τη δημιουργική έκφραση και τη φαντασία, ώστε

να εκφράσουν συναισθήματα και εμπειρίες που δεν μπορούν ακόμη να περιγράψουν με λόγια (Morison et al., 2022).

Στην ταινία, η δημιουργία του νεκροταφείου των ζώων αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της διαδικασίας. Τα παιδιά μεταφέρουν την έννοια του θανάτου σε ένα πλαίσιο που μπορούν να ελέγξουν. Δημιουργούν κανόνες, οργανώνουν τελετουργίες και αποδίδουν συμβολικό νόημα στις πράξεις τους. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, ένα γεγονός που στην πραγματικότητα είναι απρόβλεπτο και οδυνηρό μετατρέπεται σε μια συμβολική εμπειρία που μπορεί να γίνει περισσότερο κατανοητή.

Η σύγχρονη έρευνα για το παιδικό τραύμα υποστηρίζει ότι η δυνατότητα του παιδιού να αναπαραστήσει μια δύσκολη εμπειρία μέσα από το παιχνίδι μπορεί να συμβάλει στη σταδιακή επεξεργασία της. Το συμβολικό παιχνίδι δημιουργεί έναν «ασφαλή χώρο», όπου το παιδί μπορεί να πλησιάσει το τραυματικό γεγονός χωρίς να βιώνει την ίδια ένταση που θα προκαλούσε μια άμεση αναφορά σε αυτό (Parker et al., 2021).

Η λειτουργία αυτή είναι ιδιαίτερα εμφανής στην περίπτωση της Paulette. Η ηρωίδα της ταινίας δεν εκφράζει άμεσα τον πόνο της για την απώλεια των γονιών της. Αντίθετα, η θλίψη της μεταφέρεται μέσα από τη σχέση της με τα ζώα και μέσα από τις τελετουργίες που δημιουργεί μαζί με τον Michel. Η συμπεριφορά αυτή μπορεί να ερμηνευτεί ως μια μορφή συμβολικής επικοινωνίας, όπου το παιδί χρησιμοποιεί αντικείμενα και δράσεις για να εξωτερικεύσει συναισθήματα που παραμένουν δύσκολο να εκφραστούν λεκτικά.

Σύμφωνα με σύγχρονες προσεγγίσεις της παιγνιώδους θεραπείας, το παιχνίδι επιτρέπει στο παιδί να μετατρέψει μια παθητική εμπειρία σε μια ενεργητική διαδικασία. Το παιδί δεν παραμένει απλώς θύμα ενός γεγονότος, αλλά αποκτά τη δυνατότητα να δημιουργήσει μια δική του αφήγηση γύρω από αυτό. Μέσα από την επανάληψη, τον συμβολισμό και τη φαντασία, το παιδί μπορεί να ανακτήσει ένα μέρος της αίσθησης ελέγχου που έχει χαθεί εξαιτίας του τραύματος (Schaefer & Drewes, 2021).

Παράλληλα, το παιχνίδι στην ταινία παρουσιάζει μια σημαντική διάσταση που αφορά το πένθος. Το παιδικό πένθος συχνά διαφέρει από το πένθος των ενηλίκων, καθώς τα παιδιά μπορεί να μην διαθέτουν ακόμη το απαραίτητο γνωστικό και γλωσσικό επίπεδο για να εκφράσουν πλήρως την απώλεια. Για τον λόγο αυτό, η συμβολική δραστηριότητα μπορεί να αποτελέσει έναν σημαντικό δρόμο μέσα από τον οποίο το παιδί διατηρεί τη σχέση του με αυτό που έχει χάσει και προσπαθεί να κατανοήσει τη νέα πραγματικότητα (Kaplou et al., 2022).

Η σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και την ανθεκτικότητα αποτελεί επίσης σημαντικό στοιχείο της ανάλυσης. Παρόλο που η Paulette και ο Michel βρίσκονται σε ένα περιβάλλον πολέμου,

κατορθώνουν μέσα από το παιχνίδι να δημιουργήσουν έναν μικρό χώρο σταθερότητας και σύνδεσης. Η δημιουργία αυτού του κοινού κόσμου λειτουργεί ως προστατευτικός παράγοντας, καθώς προσφέρει στα παιδιά μια αίσθηση σχέσης, αποδοχής και συμμετοχής.

Οι σύγχρονες μελέτες για την παιδική ανθεκτικότητα επισημαίνουν ότι η προσαρμογή μετά από τραυματικά γεγονότα δεν εξαρτάται μόνο από τα ατομικά χαρακτηριστικά του παιδιού, αλλά και από την ύπαρξη υποστηρικτικών σχέσεων και ευκαιριών έκφρασης (Masten, 2021). Το παιχνίδι επομένως μπορεί να θεωρηθεί ένας χώρος όπου το παιδί διατηρεί ενεργό ρόλο στη διαδικασία αντιμετώπισης των δυσκολιών.

Συνολικά, η περίπτωση των *Απαγορευμένων Παιχνιδιών* αναδεικνύει ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί έναν ιδιαίτερα σημαντικό μηχανισμό επεξεργασίας τραυματικών εμπειριών. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά δεν ξεχνούν την απώλεια ούτε αρνούνται την πραγματικότητα του πολέμου. Αντίθετα, δημιουργούν έναν τρόπο να την προσεγγίσουν, να την οργανώσουν και να της δώσουν νόημα.

Επομένως, το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί μια μορφή παιδικής «γλώσσας», μέσω της οποίας το παιδί εκφράζει τον εσωτερικό του κόσμο, διαχειρίζεται δύσκολα συναισθήματα και αναπτύσσει μηχανισμούς προσαρμογής απέναντι σε απαιτητικές συνθήκες ζωής.

5.4 Παιδαγωγικές προεκτάσεις

Η ανάλυση του συμβολικού παιχνιδιού στην ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* αναδεικνύει σημαντικές παιδαγωγικές προεκτάσεις σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κατανοήσουν και να υποστηρίξουν την παιδική έκφραση. Το παιχνίδι, όπως παρουσιάστηκε σε όλη την παρούσα εργασία, δεν αποτελεί μια περιφερειακή δραστηριότητα της παιδικής ηλικίας, αλλά έναν βασικό τρόπο μέσα από τον οποίο το παιδί μαθαίνει, επικοινωνεί, δημιουργεί σχέσεις και επεξεργάζεται τις εμπειρίες του.

Στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, η αναγνώριση της αξίας του συμβολικού παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς τα παιδιά συχνά εκφράζουν μέσα από το παιχνίδι σκέψεις, συναισθήματα και εμπειρίες που δεν μπορούν ακόμη να διατυπώσουν με λόγια. Ο εκπαιδευτικός που παρατηρεί προσεκτικά το παιχνίδι των παιδιών μπορεί να αποκτήσει σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο αυτά αντιλαμβάνονται τον κόσμο και διαχειρίζονται προσωπικές ή κοινωνικές δυσκολίες.

Η σύγχρονη παιδαγωγική έρευνα υποστηρίζει ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό πλαίσιο ανάπτυξης γνωστικών, κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων. Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι, τα παιδιά αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία, την επικοινωνία και την

ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, ενώ παράλληλα ενισχύουν την αυτονομία και την αυτοπεποίθησή τους (Yogman et al., 2020).

Η περίπτωση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* δείχνει επίσης τη σημασία μιας παιδαγωγικής προσέγγισης που λαμβάνει υπόψη το προσωπικό βίωμα του παιδιού. Τα παιδιά δεν εισέρχονται στο σχολικό περιβάλλον ως «ουδέτερες υπάρξεις», αλλά φέρουν μαζί τους εμπειρίες, συναισθήματα και κοινωνικές επιρροές που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο συμμετέχουν στη μάθηση και στις σχέσεις τους με τους άλλους.

Η σύγχρονη προσέγγιση της τραυματο-ευαισθητοποιημένης εκπαίδευσης (trauma-informed education) υπογραμμίζει ότι οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να δημιουργούν περιβάλλοντα στα οποία τα παιδιά αισθάνονται ασφάλεια, αποδοχή και δυνατότητα έκφρασης. Η κατανόηση ότι ορισμένες συμπεριφορές μπορεί να αποτελούν εκφράσεις δύσκολων εμπειριών βοηθά τους εκπαιδευτικούς να αντιμετωπίζουν το παιδί όχι μέσα από την οπτική της «προβληματικής συμπεριφοράς», αλλά μέσα από την ανάγκη υποστήριξης και κατανόησης (Thomas et al., 2021).

Στο πλαίσιο αυτό, το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό παιδαγωγικό εργαλείο. Μέσα από δραστηριότητες όπως το παιχνίδι ρόλων, η αφήγηση ιστοριών, η δραματοποίηση και η δημιουργική χρήση αντικειμένων, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν σκέψεις και συναισθήματα, να εξερευνήσουν διαφορετικές οπτικές και να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες.

Ωστόσο, είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι ο εκπαιδευτικός δεν έχει τον ρόλο του θεραπευτή. Η παρατήρηση του συμβολικού παιχνιδιού δεν σημαίνει ότι κάθε παιδική δραστηριότητα πρέπει να ερμηνεύεται ως ένδειξη τραύματος ή δυσκολίας. Αντίθετα, απαιτείται μια ισορροπημένη προσέγγιση, όπου το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως φυσικό μέσο ανάπτυξης, ενώ παράλληλα αναγνωρίζεται η πιθανή σημασία του όταν ένα παιδί προσπαθεί μέσα από αυτό να επικοινωνήσει δύσκολες εμπειρίες.

Η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* προσφέρει ένα σημαντικό παράδειγμα για την ανάγκη σεβασμού του παιδικού τρόπου σκέψης. Οι ενήλικες χαρακτήρες δυσκολεύονται να κατανοήσουν πλήρως τον κόσμο που δημιουργούν τα παιδιά, ενώ το παιχνίδι τους αποκαλύπτει έναν διαφορετικό τρόπο επεξεργασίας της πραγματικότητας. Αντίστοιχα, ο σύγχρονος εκπαιδευτικός καλείται να αναγνωρίζει το παιχνίδι ως μια μορφή παιδικής επικοινωνίας και όχι ως απλή απασχόληση.

Επιπλέον, η αξιοποίηση του συμβολικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία ενός συμπεριληπτικού περιβάλλοντος, όπου παιδιά διαφορετικών εμπειριών και δυνατοτήτων μπορούν να συμμετέχουν ενεργά. Η δυνατότητα έκφρασης μέσα από συμβολικά μέσα

μπορεί να είναι ιδιαίτερα σημαντική για παιδιά που αντιμετωπίζουν γλωσσικά, κοινωνικά ή συναισθηματικά εμπόδια (Nicolopoulou et al., 2022).

Συνολικά, οι παιδαγωγικές προεκτάσεις της παρούσας εργασίας δείχνουν ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η αξία του δεν περιορίζεται μόνο στη μάθηση και τη δημιουργικότητα, αλλά επεκτείνεται στην κατανόηση του παιδιού ως μιας οντότητας με προσωπικές εμπειρίες, συναισθήματα και ανάγκες. Ο εκπαιδευτικός που αναγνωρίζει τη σημασία του παιχνιδιού μπορεί να δημιουργήσει ένα περισσότερο υποστηρικτικό και ανθρώπινο μαθησιακό περιβάλλον.

5.5 Περιορισμοί της μελέτης και προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η παρούσα εργασία επιχείρησε να διερευνήσει τον ρόλο του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία μέσα από τη θεωρητική ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας και τη μελέτη περίπτωσης της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*, Clément, 1952). Παρόλο που η ανάλυση ανέδειξε σημαντικές διαστάσεις της λειτουργίας του συμβολικού παιχνιδιού ως μέσου έκφρασης, επικοινωνίας και επεξεργασίας δύσκολων εμπειριών, είναι απαραίτητο να αναγνωριστούν ορισμένοι περιορισμοί της συγκεκριμένης προσέγγισης.

Ο βασικός περιορισμός της εργασίας αφορά τη μεθοδολογία της. Η χρήση μιας κινηματογραφικής ταινίας ως μελέτη περίπτωσης επιτρέπει την εις βάθος ερμηνεία ενός συγκεκριμένου πολιτισμικού έργου, ωστόσο δεν μπορεί να οδηγήσει σε γενικεύσιμα συμπεράσματα για όλα τα παιδιά ή για όλες τις μορφές παιδικού παιχνιδιού. Η κινηματογραφική αναπαράσταση αποτελεί μια καλλιτεχνική δημιουργία, η οποία διαμορφώνεται από τις επιλογές του σκηνοθέτη, το ιστορικό πλαίσιο παραγωγής και τις αφηγηματικές ανάγκες της ταινίας.

Επιπλέον, η ανάλυση βασίστηκε κυρίως σε ποιοτική ερμηνεία του περιεχομένου της ταινίας και όχι σε άμεση παρατήρηση παιδιών ή σε εμπειρική έρευνα πεδίου. Για τον λόγο αυτό, τα συμπεράσματα δεν πρέπει να θεωρηθούν ως άμεση περιγραφή της παιδικής συμπεριφοράς, αλλά ως μια θεωρητική και ερμηνευτική προσέγγιση του τρόπου με τον οποίο το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει σε συνθήκες απώλειας και τραύματος.

Παράλληλα, η ταινία *Απαγορευμένα Παιχνίδια* δημιουργήθηκε σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο, αυτό της μεταπολεμικής Ευρώπης. Οι εμπειρίες των παιδιών της ταινίας συνδέονται με τις ιδιαίτερες συνθήκες του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου και δεν μπορούν να ταυτιστούν απόλυτα με τις σύγχρονες μορφές παιδικού τραύματος, όπως η προσφυγική εμπειρία, η ενδοοικογενειακή βία ή άλλες σύγχρονες κρίσεις. Ωστόσο, οι βασικοί μηχανισμοί μέσα από τους οποίους τα παιδιά αναζητούν ασφάλεια, σχέση και έκφραση παραμένουν σημαντικοί και στη σύγχρονη βιβλιογραφία (Masten, 2021).

Ένας ακόμη περιορισμός αφορά το γεγονός ότι το συμβολικό παιχνίδι δεν έχει πάντα την ίδια λειτουργία για όλα τα παιδιά. Παρόλο που η σύγχρονη έρευνα αναγνωρίζει τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη και στην επεξεργασία εμπειριών, η ανταπόκριση κάθε παιδιού εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως η ηλικία, το αναπτυξιακό επίπεδο, το οικογενειακό περιβάλλον, η ποιότητα των σχέσεων και η φύση της τραυματικής εμπειρίας (Terradas et al., 2023).

Με βάση τους παραπάνω περιορισμούς, μελλοντικές έρευνες θα μπορούσαν να εξετάσουν τη λειτουργία του συμβολικού παιχνιδιού μέσα από εμπειρικές μελέτες με παιδιά διαφορετικών ηλικιών και κοινωνικών πλαισίων. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα παρουσίαζαν έρευνες παρατήρησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, οι οποίες θα διερευνούσαν τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να εκφράσουν συναισθήματα, να διαχειριστούν αλλαγές ή να δημιουργήσουν σχέσεις με συνομηλίκους.

Επιπλέον, μελλοντικές μελέτες θα μπορούσαν να εξετάσουν περισσότερο τη σχέση ανάμεσα στο συμβολικό παιχνίδι και την παιδική ανθεκτικότητα σε περιπτώσεις σύγχρονων κρίσεων, όπως ο πόλεμος, η αναγκαστική μετακίνηση πληθυσμών και οι κοινωνικές ανισότητες. Η σύγχρονη βιβλιογραφία δείχνει ότι οι δημιουργικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες μπορούν να αποτελέσουν σημαντικά εργαλεία υποστήριξης των παιδιών που αντιμετωπίζουν αντίξοες συνθήκες (Morison et al., 2022).

Τέλος, θα ήταν χρήσιμο να διερευνηθεί περισσότερο ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην αναγνώριση και αξιοποίηση του συμβολικού παιχνιδιού. Η ανάπτυξη εκπαιδευτικών πρακτικών που ενσωματώνουν το παιχνίδι με παιδαγωγικά και συμπεριληπτικά κριτήρια μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία σχολικών περιβαλλόντων όπου τα παιδιά αισθάνονται ασφάλεια, αποδοχή και δυνατότητα έκφρασης.

Συνοψίζοντας, παρά τους περιορισμούς της, η παρούσα εργασία ανέδειξε τη σημαντική θέση του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία. Η μελέτη της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* έδειξε ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει έναν χώρο δημιουργίας νοήματος, συναισθηματικής έκφρασης και προσαρμογής, ιδιαίτερα όταν το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με δύσκολες εμπειρίες. Η περαιτέρω διερεύνηση του θέματος μέσα από σύγχρονες εμπειρικές προσεγγίσεις μπορεί να συμβάλει στην καλύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη και την ψυχική ανθεκτικότητα των παιδιών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία είχε ως στόχο τη διερεύνηση του ρόλου του συμβολικού παιχνιδιού στην παιδική ηλικία και την ανάδειξη της λειτουργίας του ως μέσου έκφρασης, επικοινωνίας και επεξεργασίας δύσκολων εμπειριών, μέσα από τη μελέτη περίπτωσης της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* (*Jeux interdits*, Clément, 1952).

Η θεωρητική ανασκόπηση ανέδειξε ότι το παιχνίδι αποτελεί μια θεμελιώδη δραστηριότητα της παιδικής ηλικίας, η οποία συμβάλλει καθοριστικά στη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Δεν αποτελεί απλώς μια μορφή ψυχαγωγίας, αλλά έναν σύνθετο μηχανισμό μέσα από τον οποίο το παιδί εξερευνά τον κόσμο, αναπτύσσει δεξιότητες, δημιουργεί σχέσεις και οργανώνει τις εμπειρίες του.

Ιδιαίτερη θέση στην ανάπτυξη του παιδιού κατέχει το συμβολικό παιχνίδι, καθώς επιτρέπει τη μετάβαση από την άμεση εμπειρία στη συμβολική αναπαράσταση. Μέσα από τη χρήση αντικειμένων, ρόλων και φανταστικών σεναρίων, το παιδί μπορεί να αναπαραστήσει γεγονότα, να εκφράσει συναισθήματα και να δημιουργήσει προσωπικά νοήματα. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις των Piaget, Vygotsky και Winnicott, παρά τις διαφορετικές τους αφετηρίες, συγκλίνουν στην αναγνώριση της σημασίας του παιχνιδιού ως βασικού παράγοντα ανάπτυξης και ψυχικής οργάνωσης.

Η μελέτη της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* ανέδειξε με ιδιαίτερα χαρακτηριστικό τρόπο τη λειτουργία του συμβολικού παιχνιδιού σε συνθήκες απώλειας και τραύματος. Η Paulette και ο Michel, αντιμέτωποι με την πραγματικότητα του πολέμου και του θανάτου, δημιουργούν έναν συμβολικό κόσμο μέσα από τον οποίο μπορούν να επεξεργαστούν εμπειρίες που υπερβαίνουν τις άμεσες δυνατότητες κατανόησής τους. Το παιχνίδι τους δεν αποτελεί απομάκρυνση από την πραγματικότητα, αλλά έναν τρόπο προσέγγισης και νοηματοδότησής της.

Η ανάλυση έδειξε ότι το συμβολικό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένας ασφαλής χώρος έκφρασης συναισθημάτων, ιδιαίτερα όταν το παιδί αντιμετωπίζει γεγονότα όπως η απώλεια, ο φόβος και η ανασφάλεια. Μέσα από τα σύμβολα και τις τελετουργίες του παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να μετατρέψουν μια δύσκολη εμπειρία σε μια μορφή που είναι περισσότερο διαχειρίσιμη ψυχικά. Η σύγχρονη βιβλιογραφία επιβεβαιώνει ότι οι παιγνιώδεις και δημιουργικές μορφές έκφρασης μπορούν να υποστηρίξουν την επεξεργασία τραυματικών εμπειριών και την ανάπτυξη της ανθεκτικότητας στα παιδιά (Masten, 2021 · Morison et al., 2022).

Παράλληλα, η εργασία ανέδειξε ότι το συμβολικό παιχνίδι έχει σημαντική κοινωνική διάσταση. Η σχέση της Paulette και του Michel δείχνει ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί μόνο ατομική διαδικασία, αλλά μπορεί να δημιουργήσει έναν κοινό χώρο επικοινωνίας, συνεργασίας και συναισθηματικής σύνδεσης. Η ύπαρξη υποστηρικτικών σχέσεων αποτελεί σημαντικό παράγοντα προστασίας για τα παιδιά που βιώνουν δύσκολες συνθήκες, καθώς ενισχύει την ικανότητά τους να προσαρμόζονται και να αντιμετωπίζουν αντιξοότητες.

Από παιδαγωγική άποψη, τα ευρήματα της εργασίας υπογραμμίζουν την ανάγκη αναγνώρισης του παιχνιδιού ως σημαντικού μέσου κατανόησης του παιδιού. Ο εκπαιδευτικός καλείται να αντιμετωπίζει το παιχνίδι όχι ως μια απλή δραστηριότητα ελεύθερου χρόνου, αλλά ως έναν τρόπο μέσα από τον οποίο το παιδί επικοινωνεί, εκφράζεται και οικοδομεί τη σχέση του με τον κόσμο. Η δημιουργία ασφαλών και υποστηρικτικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων μπορεί να ενισχύσει τη συναισθηματική ανάπτυξη και την κοινωνική ένταξη όλων των παιδιών.

Συνολικά, η παρούσα εργασία καταδεικνύει ότι το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί μια ουσιαστική διάσταση της παιδικής ηλικίας. Μέσα από αυτό, το παιδί δεν περιορίζεται στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας, αλλά την επεξεργάζεται, τη μετασχηματίζει και δημιουργεί νέους τρόπους κατανόησής της. Η περίπτωση της ταινίας *Απαγορευμένα Παιχνίδια* αναδεικνύει με ιδιαίτερη ένταση τη δύναμη του παιχνιδιού ως μέσου επιβίωσης, έκφρασης και δημιουργίας νοήματος ακόμη και σε συνθήκες έντονης δυσκολίας.

Επομένως, το συμβολικό παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς ένα χαρακτηριστικό της παιδικής ανάπτυξης, αλλά έναν θεμελιώδη τρόπο με τον οποίο το παιδί επικοινωνεί τον εσωτερικό του κόσμο, διαχειρίζεται τις εμπειρίες του και διατηρεί τη δυνατότητα δημιουργίας, σύνδεσης και ανάπτυξης.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Berk, L. E., Mann, T. D., & Ogan, A. T. (2006). Make-believe play: Wellspring for development of self-regulation. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 74–100). Oxford University Press.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1).
- Betancourt, T. S., McBain, R., Newnham, E. A., & Brennan, R. T. (2020). The intergenerational impact of war and forced displacement on children's mental health. *Child Development Perspectives*, 14(3), 159–165.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (3rd ed.). Pearson.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play. *American Journal of Play*, 7(3), 371–388.
- Bratton, S. C., Jones, L., Ray, D., & Rhine, T. (2021). Child-centered play therapy and trauma: Contemporary perspectives and applications. *International Journal of Play Therapy*, 30(2), 65–78.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2021). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review. *Professional Psychology: Research and Practice*, 52(1), 23–34.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708.
- Boyer, F. (1947). *Jeux interdits*. Éditions de Minuit.
- Clément, R. (Director). (1952). *Jeux interdits* [Film]. Les Films Corona.
- Crenshaw, D. A., & Stewart, A. L. (2022). *Play therapy: A comprehensive guide to theory and practice*. Guilford Press.
- D'Alton, S. V., Ridings, L., Williams, C., & Phillips, S. (2022). The bereavement experiences of children following sibling death: An integrative review. *Journal of Pediatric Nursing*, 66, e82–e99.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Play and child development* (4th ed.). Pearson.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Harvard University Press.
- Gartland, D., Riggs, E., Muyeen, S., Giallo, R., Afifi, T. O., MacMillan, H., Herrman, H., Bulford, E., & Brown, S. J. (2019). *What factors are associated with resilient outcomes in children exposed to social adversity?*
- Göncü, A., & Gaskins, S. (Eds.). (2011). *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives*. Psychology Press.
- Higonnet, M. R. (1998). *Pictures of innocence: The history and crisis of ideal childhood*. Thames & Hudson.

- Humble, J. J., Summers, N. L., Villarreal, V., Styck, K. M., Sullivan, J. M., Hechler, J. M., & Warren, B. S. (2018). Child-centered play therapy for youths who have experienced trauma: A systematic literature review. *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 12(3), 365–375
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press. (Original work published 1938).
- Kaplow, J. B., Layne, C. M., Pynoos, R. S., Cohen, J. A., & Lieberman, A. F. (2022). *The National Child Traumatic Stress Network guidelines for child traumatic grief*. National Child Traumatic Stress Network.
- Kochen, E. M., Jenken, F., Boelen, P. A., & Deben, L. M. A. (2020). When a child dies: A systematic review of well-defined parent-focused bereavement interventions and their alignment with grief- and loss theories. *BMC Palliative Care*, 19, Article 28.
- Koukourikos, K., Tsaloglidou, A., Tzaha, L., Iliadis, C., Frantzana, A., Katsimbeli, A., & Kourkouta, L. (2021). An overview of play therapy. *Materia Socio-Medica*, 33(4), 293–297.
- Landreth, G. L. (2012). *Play therapy: The art of the relationship* (3rd ed.). Routledge.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34.
- Masten, A. S. (2021). Resilience of children in disasters, war, and other adversities: A 20-year review. *Development and Psychopathology*, 33(2), 739–751.
- Morison, L., Simonds, L., & Stewart, S. J. F. (2022). Effectiveness of creative arts-based interventions for treating children and adolescents exposed to traumatic events: A systematic review and meta-analysis. *Arts & Health*, 14(3), 237–262.
- Nicolopoulou, A. (2007). The interplay of play and narrative in children's development. *Cognitive Development*, 22(1), 1–20.
- Nicolopoulou, A. (2021). Narrative development in play and early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*.
- Nicolopoulou, A., Schnabel Cortina, K., Ilgaz, H., Cates, C. B., & de Sá, A. B. (2022). Narrative, play, and social development in early childhood education. *Early Childhood Research Quarterly*.
- Nocon, A., Eberle-Sejari, R., Unterhitzberger, J., & Rosner, R. (2017). The effectiveness of psychosocial interventions in war-traumatized refugee and internally displaced minors: Systematic review and meta-analysis. *European Journal of Psychotraumatology*
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Parker, M., Hergenrather, K., Smelser, Q., & Kelly, C. T. (2021). Exploring child-centered play therapy and trauma: A systematic review of literature. *International Journal of Play Therapy*, 30(1), 2–13.
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful learning environments*. The LEGO Foundation.
- Pelacho-Rios, L., & Bernabe-Valero, G. (2022). The loss of a child, bereavement and the search for meaning: A systematic review of the most recent parental interventions. *Current Psychology*.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton.

- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy. *Early Childhood Education Journal*, 45, 1–12.
- Russ, S. W. (2014). *Pretend play in childhood: Foundation of adult creativity*. American Psychological Association.
- Sagar, R., et al. (2022). Creative and play-based interventions for children exposed to trauma: A systematic review. *Child Abuse & Neglect*, 129, 105651.
- Schaefer, C. E., & Drewes, A. A. (2021). *The therapeutic powers of play: 20 core agents of change*. American Psychological Association.
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162–1181.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. Wiley.
- Smith, P. K. (2010). *Children and play*. Wiley-Blackwell.
- Terradas, M. M., et al. (2023). Episodic experiences of child physical abuse, early relational trauma and post-traumatic play: Theoretical considerations and clinical illustrations. *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 16, 365–379.
- Thomas, M. S., Crosby, S., & Vanderhaar, J. (2021). Trauma-informed practices in schools across two decades: An interdisciplinary review. *Review of Research in Education*, 45(1), 422–452.
- Ungar, M. (2021). Multisystemic resilience: Adaptation and transformation in contexts of change. *Annual Review of Psychology*, 72, 123–145.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2017). *The importance of play*. Toy Industries of Europe.
- Winter, J. (2010). *War beyond words: Languages of remembrance from the Great War to the present*. Cambridge University Press.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality*. Tavistock Publications.
- Wood, E. (2014). *Free choice and free play in early childhood education*. Routledge.
- Woollett, N., Bandeira, M., & Hatcher, A. (2020). *Trauma-informed art and play therapy: Pilot study outcomes for children and mothers in domestic violence shelters*. *Child Abuse & Neglect*, 107,
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). *The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children*. Pediatrics,
- Zito, S., et al. (2021). Mental health and psychosocial support interventions for children affected by armed conflict: A systematic review. *SSM – Mental Health*, 1, 100028.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., et al. (2018). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation.
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., et al. (2018). Accessing the benefits of playful learning through guided play. *Frontiers in Psychology*, 9, 1–21.

