

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ: ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ, ΜΟΥΣΕΙΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΚΘΕΣΕΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΜΟΥΣΕΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  
Ή ΜΟΥΣΕΙΟ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;  
ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ**

**Ονοματεπώνυμο σπουδάστριας: Τραυλού Θάλεια**

**Εποπτεύων καθηγητής: κ. Μάργαρη Ελένη (Εως 1/10/2013)**

**Επιβλέπων παρουσίασης: κ. Ραφτούλη Σοφία**

**Πύργος 2013**

## Αντί προλόγου

.... «Ο Πολιτισμός προκύπτει και ξεδιπλώνεται μέσα και ως παιχνίδι.»

«Η τελετουργία μεγάλωσε στο ιερό παιχνίδι. Η ποίηση γεννήθηκε μέσα στο παιχνίδι και τρέφεται από το παιχνίδι. Η μουσική και ο χορός ήταν καθαρό παιχνίδι .... Πρέπει να συμπεράνουμε, ως εκ τούτου, ότι ο πολιτισμός είναι, στα πρώτα στάδια του ήταν παιχνίδι. Δεν προέρχεται από το παιχνίδι ... προκύπτει μέσα και σαν παιχνίδι, και ποτέ δεν ξεχνιέται...»

Johan Huizinga Dutch ιστορικός 1872-1945

«Το πρώτο παιδικό μουσείο ιδρύεται στο Brooklyn στην Νέα Υόρκη το 1899, ενώ ακολουθεί το 1913 το Παιδικό Μουσείο της Βοστώνης και πολλά ακόμα στις ΗΠΑ.

Η πρωτοπορία τους έγκειται στο γεγονός ότι ο βασικός προσανατολισμός τους βρίσκεται όχι στις συλλογές, αλλά στις ομάδες κοινού στις οποίες απευθύνονται.

Η εκπαίδευση σε συνδυασμό με τη ψυχαγωγία για παιδιά και νέους, μέσα από εναλλακτικούς τρόπους προσέγγισης και παρουσίασης των συλλογών τους, αποτελούν το βασικό μέλημα των παιδικών μουσείων».

Νικονάνου Νίκη, 2010

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα ερευνητική εργασία γίνεται στα πλαίσια λήψης πτυχίου από το τμήμα Μουσειολογίας, Μουσειογραφίας και Σχεδιασμού Εκθέσεων, Α.Τ. Ε.Ι. Πάτρας με θέμα «Μουσείο παιχνιδιού ή μουσείο για παιχνίδι. Περιπτώσεις και επισημάνσεις.»

Η αλήθεια είναι ότι σαν παιδί δεν έπαιξα ιδιαίτερα με παιχνίδια. Η ιδέα για την εκπόνηση μίας εργασίας σχετικά με τα μουσεία παιχνιδιών προήλθε μόλις ένα εξάμηνο, πριν ξεκινήσω να παρακολουθώ μαθήματα στη σχολή στο εαρινό εξάμηνο του σχολικού έτους 2008-2009. Εκείνο το διάστημα έτυχε να γνωρίσω έναν ηλικιωμένο κύριο, ο οποίος, όντας καταστηματάρχης παιχνιδιών από το 1948, συγκέντρωνε παιχνίδια, αντιπροσωπευτικά από κάθε κατηγορία, προκειμένου να δημιουργήσει κάποια στιγμή ένα μουσείο παιχνιδιών.

Όταν άρχισα να παρακολουθώ τα πρώτα μαθήματα και ενώ περνούσαν τα εξάμηνα στη σχολή, αποκτώντας περισσότερη γνώση, η ιδέα αυτή ωρίμαζε μέσα μου και έμπαινα στη διαδικασία να σκεφτώ πώς θα μπορούσα εγώ με τις ελάχιστες γνώσεις μου να διοργανώσω μία τέτοια έκθεση. Έτσι, σκέφτηκα ότι θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον για μένα, στα πλαίσια της πτυχιακής μου εργασίας να ερευνήσω παρόμοια μουσεία εξετάζοντας την πολιτική που ακολουθούν, τις πάγιες πρακτικές τους, τον τρόπο οργάνωσης της συλλογής τους, τα εκπαιδευτικά προγράμματα που ακολουθούν και άλλα.

Το θέμα, βέβαια, ήταν κάπως ιδιαίτερο για τη σχολή, όμως η κυρία Ελένη Μάργαρη, Ιστορικός της Τέχνης, την οποία είχα ως καθηγήτρια σ' ένα εξάμηνο, δέχθηκε μετά χαράς να με αναλάβει, βοηθώντας με να διαμορφώσω το θέμα της εργασίας σύμφωνα με τις απαιτήσεις του Τμήματος.

Επιπροσθέτως, ένας ακόμη παράγοντας που με παρακίνησε να επιλέξω αυτό το θέμα για την εργασία μου, ήταν η αντίδραση πολλών ανθρώπων, οι οποίοι, όταν ακόμα ήμουν στην αρχή πριν βρω τον ακριβή τίτλο, όταν τους πληροφορούσα ότι έχω σκοπό να ασχοληθώ με αυτή τη θεματολογία, οι περισσότεροι στο άκουσμά του γελούσαν, χαρακτήριζαν το θέμα εντελώς παιδαριώδες, ότι είναι δηλαδή εύκολο αρκετά, ίσως και πολύ παιδικό. Όταν όμως τους ζητούσα να μου εξηγήσουν πώς αντιλαμβάνονται τον τίτλο και να μου πουν, κατά τη γνώμη τους, την ειδοποιό διαφορά μεταξύ αυτών των δύο τύπων μουσείων, δίσταζαν και διαπίστωναν ότι δεν ξέρουν να μου απαντήσουν και έπειτα αντιλαμβάνονταν τη δυσκολία της εργασίας. Το θλιβερό είναι ότι αυτοί που στην αρχή αντιμετώπιζαν το θέμα ως παιδικό, προέρχονταν από καλή κοινωνική και οικονομική ομάδα και ήταν άτομα μέσης ηλικίας με αρκετά σεβαστό μορφωτικό υπόβαθρο.

Ένας ακόμα λόγος για να επιλέξω αυτού του είδους την εργασία, είναι ότι κατόπιν έρευνας σε αρκετά παιδαγωγικά αλλά και ιστορικά βιβλία που μελέτησα στη βιβλιοθήκη της Παιδαγωγικής Ακαδημίας του Ζωγράφου, διαπίστωσα τη σπουδαιότητα και τις πολλές διαστάσεις του όρου «παιχνίδι».

Από ιστορικής άποψης, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς οι ίδιοι παρακάτω, το παιχνίδι αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο του πολιτισμού και αυτό, γιατί όταν δημιουργήθηκε το πρώτο παιχνίδι σε μία κοινωνία, τότε άρχισε η κοινωνία αυτή να μιλά για πολιτισμό. Είμαι σίγουρη ότι αυτό σας φαίνεται πολύ περίεργο, αλλά όλοι οι αρχαίοι φιλόσοφοι και οι νεότεροι μελετητές συγκλίνουν πλέον σε αυτή την άποψη. Οπότε, συμπεραίνουμε ότι το παιχνίδι είναι ένα προϊόν υψίστης σημασίας για την πολιτιστική μας κληρονομιά, ίσως και το πρώτο που θα

έπρεπε να φυλαχθεί και να διασωθεί στο πέρασμα των αιώνων ως παράγοντας που συνέβαλε στο να χαρακτηριστεί μία κοινωνία πολιτισμένη.

Από την άλλη πλευρά, εξετάζοντας το παιχνίδι από παιδαγωγικής σκοπιάς, αντιλαμβανόμαστε ότι το παιχνίδι είναι μία βασική και απαραίτητη διαδικασία για το νεαρό άτομο, καθότι μέσα από αυτό θα πάρει όλες εκείνες τις αξίες και τα ιδανικά, θα διαμορφώσει το χαρακτήρα του, αλλά και μέσω αυτού θα κριθεί η σωματική, πνευματική, ψυχολογική του κατάσταση. Γι' αυτό, λοιπόν, διαδραματίζει σημαντικό ρόλο η σωστή επιλογή παιχνιδιών για την ομαλή ανάπτυξη των παιδιών.

Οι παραπάνω λόγοι με οδήγησαν να επιλέξω αυτό το θέμα για την πτυχιακή μου εργασία και θα προσπαθήσω να σας αποδείξω ότι πρόκειται για ένα ιδιαίτερο, πρωτότυπο και Ααρκετά ενδιαφέρον μουσειολογικό κομμάτι.

Έπειτα από έρευνα που προηγήθηκε, πριν ξεκινήσω να σας περιγράψω τα παρακάτω μουσεία, έψαξα να βρω αρχικά αν υπάρχουν τέτοιου είδους μουσεία στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Με χαρά διαπίστωσα ότι υπάρχουν πάρα πολλά μουσεία σχετικά με τα παιχνίδια. Στην Ελλάδα υπάρχουν μουσεία, αξιόλογα, στην επαρχία κυρίως, τα οποία δέχτηκαν πρόθυμα να με πληροφορήσουν για περαιτέρω πληροφορίες που χρειαζόμουν για την εργασία μου. Οι άνθρωποι που εργάζονται σε αυτά ήταν αρκετά ευγενικοί και φιλικοί απέναντι μου, σε αντίθεση με μουσεία της Αθήνας, όπου διαμένω, τα οποία επισκέφτηκα, αλλά οι άνθρωποι του δεν ήταν αρκετά πρόθυμοι να με εξυπηρετήσουν. Μάλιστα, σε κάποιο μουσείο που δημιουργείται τώρα στην Αθήνα, ενώ προσπαθούσα αρκετό καιρό να επικοινωνήσω με την υπεύθυνη της συλλογής, δεν τα κατάφερα. Το παράλογο ήταν ότι βρήκα μία συλλογή παιχνιδιών στη Λήμνο, η οποία πρόκειται, όταν βρεθούν οι ανάλογοι πόροι, να εκτεθεί στο πολιτιστικό κέντρο της Λήμνου. Δεν υπήρχε ιστοσελίδα, όπως καταλαβαίνετε, πάρα μόνο ένα άρθρο και μία συνέντευξη του ιδρυτή της συλλογής που μιλούσε για το έργο αυτό. Θέλοντας να μάθω, σκέφτηκα να πάρω τηλέφωνο στο Δήμο της Λήμνου. Εντυπωσιάστηκα με πόση χαρά άκουσαν οι άνθρωποι την εργασία μου, έδειξαν έμπρακτα το ενδιαφέρον τους και έκαναν ό,τι περνούσε από το χέρι τους για να με βοηθήσουν μέχρι που μου έδωσαν τα τηλέφωνα επικοινωνίας του ιδρυτή της συλλογής, ο οποίος τυχαίνει να είναι Καθηγητής Πανεπιστημίου της Αθήνας, Για ευνόητους λόγους, δεν ήθελα να ενοχλήσω τον ίδιο και μάλιστα από τη στιγμή που δεν υπάρχει μουσείο, αλλά εξεπλάγην με την προθυμία των ανθρώπων να με εξυπηρετήσουν. Κάτι ανάλογο έγινε και με το μουσείο της Ρόδου.

Στα μουσεία του εξωτερικού δεν αντιμετώπισα ιδιαίτερη δυσκολία, διότι είχαν πλήρως ενημερωμένες ιστοσελίδες. Διάβασα κριτικές επισκεπτών τους από σελίδες τουριστικών γραφείων και διατύπωσα πιο αντικειμενική άποψη ή σε περιπτώσεις που χρειαζόμουν περαιτέρω πληροφορίες, επικοινωνήσα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail). Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση με το δίκτυο μουσείων του « The Strong», απ' όπου ήθελα μία διευκρινιστική λεπτομέρεια. Έστειλα μήνυμα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην ιδρύτρια της συγκεκριμένης συλλογής, η οποία, για να βοηθήσει, προώθησε το μήνυμά μου στο συγκεκριμένο μουσείο και στο δίκτυο. Μου απάντησαν μέσα σε μία ώρα, ενώ από τα ελληνικά μουσεία επικοινωνούσαν μαζί μου μετά από τέσσερις-πέντε μέρες στην καλύτερη περίπτωση.

Οπότε, αυτά τα μουσεία επέλεξα να συμπεριλάβω στην εργασία μου από τα πολλά που υπάρχουν παγκοσμίως, από τα οποία όμως προσπάθησα όσο μπορώ να βρω περισσότερες πληροφορίες. Ενθαρρυντικό είναι ότι συνάντησα μεν μουσεία που πρόκειται να

δημιουργηθούν στην Ελλάδα, σε διάφορα σημεία της χώρας, από την άλλη όμως δεν έχουν τη δυνατότητα να προχωρήσουν στην υλοποίησή τους λόγω έλλειψης οικονομικών πόρων. Η θέληση όμως και η γνώση υπάρχει, που σημαίνει ότι υπάρχει ακόμα η δίψα για τη μάθηση του λαμπρού πολιτισμού μας και μετάδοση αυτής στην κοινωνία.

Αρχικά, θέλω να ευχαριστήσω τους καθηγητές μου, που μου μετέδωσαν τη γνώση για αυτό το αντικείμενο, οι παραδόσεις των οποίων αποτέλεσαν οδηγό κατανόησης πολλών στοιχείων που συνάντησα μέσα στη βιβλιογραφία που χρησιμοποίησα για την παρούσα εργασία. Πολλές φορές στάθηκαν εξίσου καλές με τη μελέτη ενός βιβλίου και πιστεύω ότι λόγω αυτών πήρα πολύ περισσότερα στοιχεία για να εμπλουτίσω και τις γνώσεις μου, αλλά και για να συνθέσω την εργασία μου, στη συγγραφή της οποίας έφερνα συνέχεια στη μνήμη μου πολύτιμες σημειώσεις που κράταγα κατά τη διάρκεια των παραδόσεων, τις οποίες δεν συνάντησα σε κάποιο βιβλίο της Σχολής.

Σε αυτό το σημείο, οφείλω να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην κυρία Ελένη Μάργαρη η οποία στάθηκε δίπλα μου από την πρώτη στιγμή που της διατύπωσα την επιθυμία μου να με αναλάβει, βάζοντας τη δε στη δύσκολη θέση να μου βρει τον ακριβή τίτλο της εργασίας. Από την άλλη πλευρά, εκτός από το δύσκολο ρόλο που είχε της επίβλεψης και διόρθωσης της εργασίας, ήταν εκείνη που με δίδαξε το σωστό τρόπο συγγραφής μίας επιστημονικής εργασίας, με πρόλογο, εισαγωγή, υποσημειώσεις, παραπομπές παράρτημα βιβλιογραφία κ.λπ., κάτι το οποίο ήταν άγνωστο για μένα μέχρι στιγμής, και θα της είμαι ευγνώμων γι αυτό.

Επιπροσθέτως, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κύριο Πανταζόπουλο Πανταζή που μέσα από την προσωπική του συλλογή, έγινε η πηγή έμπνευσής μου για τη δημιουργία της ενότητας «σύγχρονου μουσείου παιχνιδιών» στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας μου.

Τέλος, δε θα μπορούσα να παραλείψω να ευχαριστήσω θερμά την κυρία Ορφανού-Ραφτοπούλου Ευγενία που δέχτηκε να επιβλέψει την παρουσίαση της εργασίας μου, διευκολύνοντας με την πολύτιμη συμβολή της την ολοκλήρωση των σπουδών μου.

Ελπίζω και εύχομαι η εργασία μου να προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων σας και να κατανοήσετε και τα συμπεράσματα, στα οποία καταλήγει.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται το ρόλο που επιτελούν στη σύγχρονη εποχή τα μουσεία παιχνιδιού τόσο στο διεθνή όσο και στον ελληνικό χώρο, μελετώντας παραδείγματα αυτής της κατηγορίας των μουσείων που λειτουργούν στην Ελλάδα και στο εξωτερικό παρουσιάζοντας την άποψή μου για το πώς θα μπορούσε να οργανωθεί ένα ιδανικό μουσείο παιχνιδιού στην Ελλάδα, λαμβάνοντας υπ' όψιν τη θετική εμπειρία που υπάρχει από τα ήδη λειτουργούντα μουσεία αυτού του είδους στην Ελλάδα και σε άλλες χώρες. Πρόκειται για ένα αρκετά πρωτότυπο και ενδιαφέρον θέμα από επιστημονικής άποψης, που επιλέχθηκε για τη σπουδαιότητά του στους τομείς της παιδαγωγικής, της κοινωνιολογίας, της μουσειολογίας, αλλά και του πολιτισμού, καθώς με την παρούσα εργασία προσπαθώ αρχικά να παρουσιάσω την ειδοποιό διαφορά μεταξύ των δύο τύπων μουσείων και στη συνέχεια να αναδείξω τη σύνδεση του παιχνιδιού με τον πολιτισμό και γενικότερα την κοινωνική ζωή και τη σημασία που αυτό έχει στη διάπλαση του χαρακτήρα του νεαρού ατόμου.

Στην παρούσα μελέτη επιχειρείται:

A) να παρουσιαστούν τα μουσεία παιχνιδιού που έχουν ιδρυθεί και λειτουργούν στον ελληνικό χώρο, με αναφορά και ανάλυση των εκθεσιακών τους χώρων, των λειτουργιών τους και των δράσεων που πραγματοποιούν.

B) να διερευνηθούν περιπτώσεις μουσείων παιχνιδιού στο διεθνή χώρο, πώς ιδρύθηκαν, πώς λειτουργούν, ποιο σκοπό επιτελούν, ποιοι τα επισκέπτονται...

Γ) να διαμορφωθεί μία πρόταση σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πρωτότυπου και ελκυστικού μουσείου παιχνιδιού στον ελληνικό χώρο, στα πλαίσια της επαναχρησιμοποίησης κτηρίων, όπου περιελήφθησαν τα πλεονεκτήματα των μουσείων που αναλύθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια της εργασίας, ενώ επισημαίνονται ταυτόχρονα και οι αρχές διοίκησης και διαχείρισης πολιτιστικών οργανισμών, καθώς οι αρχές προληπτικής συντήρησης και διάσωσης των συλλογών που είναι απαραίτητο να διέπουν το υπό κατασκευή προτεινόμενο μουσείο.

Στο τέλος διατυπώνονται κάποια συμπεράσματα σχετικά με όλα τα θέματα που παρουσιάστηκαν στη συγκεκριμένη έρευνα.

Η παρούσα εργασία(πρόνημα) στηρίχθηκε σε δημοσιευμένες πηγές, στην αξιοποίηση της σχετικής διαθέσιμης βιβλιογραφίας, έντυπης και ηλεκτρονικής, σε πορίσματα επιστημονικών εργασιών και σε ερευνητικά δεδομένα που συγκεντρώθηκαν με τη μέθοδο της συνέντευξης με τους επικεφαλής των προαναφερθέντων μουσείων που λειτουργούν στον ελληνικό χώρο και στο εξωτερικό.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Πρόλογος .....	σελ.:3
Περίληψη.....	σελ.:6
Περιεχόμενα.....	σελ.:7
Εισαγωγή.....	σελ.:8
Κεφάλαιο 1:Ο ρόλος του παιχνιδιού στη διαμόρφωση του νεαρού ατόμου.....	σελ.:29
Κεφάλαιο 2: Μουσεία παιχνιδιού και μουσεία για παιχνίδι στην Ελλάδα.....	σελ.:42
Κεφάλαιο 3: Μουσεία παιχνιδιού και μουσεία για παιχνίδι ανά τον κόσμο.....	σελ.:86
Κεφάλαιο 4: Προτάσεις για ένα σύγχρονο μουσείο παιχνιδιών.....	σελ.:132
Συμπεράσματα.....	σελ.:157
Βιβλιογραφία.....	σελ.:160
Παράρτημα εικόνων.....	σελ.:170

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αναφέρεται σε ένα σπουδαίο κομμάτι της κοινωνίας, στον πολιτισμό και ειδικότερα στα μουσεία παιχνιδιών. Με τον όρο πολιτισμό (<πολιτίζω< πέλλω) εννοούμε το σύνολο των υλικών και πνευματικών δημιουργημάτων του ανθρώπου σε μία συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή και εποχή).<sup>1</sup> Στην ουσία είναι μία έννοια ευρύτατη, γιατί τείνει να συμπεριλάβει στους κόλπους του (ο πολιτισμός) ολόκληρο το παρελθόν, αλλά και το παρόν του ανθρώπινου βίου στον πλανήτη.<sup>2</sup> Πρόκειται για μία έννοια που θα έπρεπε να ευαισθητοποιεί ολόκληρη την κοινωνία και να αφυπνίζει μνήμες από το παρελθόν. Είναι ο τρόπος με τον οποίο εξελίχθηκε η ζωή μας ανά τους αιώνες και φυσικά η έκτασή τους δε μπορεί να αποτυπωθεί σε μερικές σελίδες χαρτιού.

Ωστόσο, ο τομέας του πολιτισμού που περιλαμβάνει από μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους μέχρι μνημεία και κάστρα, κινηματογράφους, βιβλιοθήκες, φεστιβάλ και άλλα καλλιτεχνικά προγράμματα, συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό, στην οικονομική ανάπτυξη και την κοινωνική συνοχή, καθώς αποτελεί ένα ραγδαία αναπτυσσόμενο κλάδο (αν εξαιρέσουμε το οικονομικό γίνεσθαι κάποιων χωρών στις μέρες μας). Επιπροσθέτως, συμβάλλει στην ανάπτυξη άλλων τομέων της οικονομίας, παραδείγματος χάρη δημιουργώντας θέσεις εργασίας κυρίως υψηλής κατάρτισης και προωθώντας εν γένει, την παγκόσμια συνοχή συνθέτοντας τα διαφορετικά στοιχεία των λαών της γης σε ένα ενιαίο παγκόσμιο πολιτισμό.

Αξίζει να σημειωθεί πως το 2003 ο οικονομικός ρόλος του πολιτισμού ήταν πολύ σημαντικός. Αυτό το συμπέρασμα προκύπτει, αν λάβουμε υπόψη μας ότι, οι συνολικές πωλήσεις στον τομέα του πολιτισμού το 2003 ήταν 654 δις, ενώ στην αυτοκινητοβιομηχανία ήταν 271 δις και στον τομέα των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας 541 δις.<sup>3</sup> Πρόκειται λοιπόν και για μία πτυχή της οικονομικής ζωής της χώρας, χωρίς βέβαια να αναιρούμε την κοινωνική διάσταση του πολιτισμού και ιδιαίτερα του ελληνικού πάνω στον οποίο βασίστηκε και ο δυτικός κόσμος για την ανάπτυξή του. Σε αυτό το πλαίσιο λοιπόν, ο πολιτισμός έχει ένα σημαντικό ρόλο να παίζει στη διατήρηση και την ενίσχυση της ταυτότητας του πολιτισμού και του τρόπου ζωής κόντρα στην ταχύτητα της τεχνολογικής και οικονομικής εξέλιξης και στις συνέπειες της παγκοσμιοποίησης.

Ένα κράτος με ανεπαρκή πολιτιστική δράση είναι δύσκολο προσελκύσει και να διατηρήσει υψηλής μόρφωσης άτομα και να συντηρήσει επιχειρήσεις που ασχολούνται με τον πολιτισμό και τον τουρισμό.

---

<sup>1</sup> Τον ορισμό του «πολιτισμού» τον πήρα από την ηλεκτρονική πηγή <http://www.vlioras.gr/Philologia/Composition/Politismos.htm>

<sup>2</sup> <http://www.livopedia.gr/index.php/>

<sup>3</sup> DG Education and Culture, "The Economy of Culture in Europe", Οκτώβριος 2006



## Έννοια του μουσείου

Ο αρχαιοελληνικός όρος «μουσείον», ο οποίος σήμαινε το τέμενος που ήταν αφιερωμένο στις Μούσες, τις κόρες του Δία και της Μνημοσύνης και στις τέχνες που αυτές αντιπροσώπευαν, προσέλαβε ποικίλες σημασίες ανά τους αιώνες. Από τα τέλη του 18<sup>ου</sup> αιώνα ο όρος μουσείο υποδήλωνε το χώρο φύλαξης και παρουσίασης στο κοινό αντικειμένων (ίδιων έργων τέχνης, δειγμάτων φυσικής ιστορίας ή αρχαιοτήτων). Ο ακριβής προσδιορισμός της έννοιας αποτελεί αντικείμενο πολλών συζητήσεων και αντιπαραθέσεων, ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες λόγω της μεγάλης εξάπλωσης των οργανισμών που αποκαλούνται μουσεία και της δυναμικής τους παρουσίας. Ειδικότερα από τη δεκαετία του 1970 αυξάνεται θεαματικά ο αριθμός των μουσείων, ενώ παράλληλα διαφοροποιείται και διευρύνεται το αντικείμενο των συλλογών τους, τείνοντας πλέον να περιλάβει το οτιδήποτε. Την περίοδο αυτή εμφανίζονται διάφορες εναλλακτικές μορφές μουσείων όπως μουσεία «in situ» στην περιοχή όπου βρέθηκαν τα πολιτιστικά αγαθά ή εικονικά μουσεία ή επισκέψιμα μέσω διαδικτύου. Συγχρόνως, οξύνεται ο ανταγωνισμός μεταξύ μουσείων και άλλων πολιτιστικών οργανισμών και επιχειρήσεων αναψυχής για την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου με συνακόλουθο τη δυσχερή οριοθέτησή τους.<sup>4</sup>

Ο ορισμός του μουσείου δίνεται αρχικά σε μη δεσμευτικού χαρακτήρα κείμενα, όπως η σύσταση της Unesco «σχετικά με τα πιο αποτελεσματικά μέσα για να καταστούν τα μουσεία προσιτά σε όλους», που υιοθετήθηκε στην 11<sup>η</sup> σύνοδο της Γενικής Διάσκεψης του οργανισμού, το 1960 στο Παρίσι.<sup>5</sup> Σύμφωνα με το άρθρο 1 της σύστασης «ως μουσείο νοείται κάθε νόμιμος οργανισμός, διοικούμενος χάριν του γενικού συμφέροντος, με σκοπό τη διαφύλαξη, τη μελέτη, την αξιοποίηση με διάφορα μέσα και κυρίως την έκθεση (που αποσκοπεί στη ψυχαγωγία και στην εκπαίδευση) ενός κοινού συνόλου στοιχείων με πολιτιστική αξία: καλλιτεχνικών, ιστορικών, επιστημονικών και τεχνολογικών συλλογών, βοτανικών και ζωολογικών κήπων και ενυδρείων».

Ανάλογος ορισμός έχει υιοθετηθεί κατά τη δεκαετία του 1950 από το διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM), ένα διεθνή μη κυβερνητικό οργανισμό με συμβουλευτικό ρόλο προς την Unesco. Σύμφωνα με την καταστατική αρχή του ICOM που εντάσσεται στα πλαίσια εκδημοκρατισμού του χώρου, το μουσείο είναι ίδρυμα μη κερδοσκοπικό, στην υπηρεσία της κοινωνίας, μόνιμο, ανοικτό στο κοινό που συγκεντρώνει, φυλάσσει, ερευνά και προβάλλει τα υλικά τεκμήρια του ανθρώπου και του περιβάλλοντος του, με σκοπό την παιδεία, τη μελέτη και τη ψυχαγωγία. Στην ουσία, λοιπόν, το μουσείο είναι ταγμένο στη θετική πλευρά της κοινωνίας, υπηρετεί υψηλούς στόχους και θέτει αρχές ποιότητας και τελειότητας.

Ως εκ τούτου, οι υιοθετημένες μέθοδοι και χρησιμοποιούμενες τεχνικές πρέπει να είναι συμβατές με την αίσθηση που μεταδίδει το μουσειακό περιβάλλον. Εκεί τον τόνο δίνει

---

<sup>4</sup> Πασχαλίδης Γ «Από το Μουσείο του πολιτισμού στον πολιτισμό του Μουσείου» στο Μ. Σκαλτσά, «Η μουσειολογία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, θεωρία και Πράξη», Πρακτικά Ομώνυμου Διεθνούς Συνεδρίου, Θεσσαλονίκη, εντευκτήριο, (Νοέμβριος 1997) σ. 212- 220.

<sup>5</sup> Βουδούρη Δ., Στρατή Α., Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς σε διεθνές και ευρωπαϊκό επίπεδο, κείμενα Ινστιτούτο ερευνών, Κείμενα Δημοσίου Δικαίου αριθ. 3, Σάκκουλας, Αθήνα- Κομοτηνή επιμ.1999, σ. 102

η αυθεντικότητα και η επιστημοσύνη της μουσειακής κοινότητας, οι μουσειακές δηλαδή ειδικότητες που συντελούν στην διαμόρφωση της έκθεσης από το μουσειολόγο<sup>6</sup>, το μουσειογράφο<sup>7</sup>, τον επιμελητή της έκθεσης, το συντηρητή, τον αρχιτέκτονα και όλες τις άλλες ειδικότητες που πρέπει να συνεργάζονται αρμονικά προκειμένου να επιτευχθεί μία σωστή έκθεση.

Σε ένα μουσείο η παιδεία δε μπορεί να υπηρετηθεί με καταγισμό μηνυμάτων ούτε η ψυχαγωγία με βομβαρδισμό εντυπώσεων. Η γνώση υφέρπει και η ατμόσφαιρα υποβάλλεται, για να είναι συμβατή με τους εσωτερικούς ρυθμούς του χώρου, γι αυτός χρειάζεται πάντα διεπιστημονική συνεργασία μεταξύ των διάφορων ειδικοτήτων. Ακόμα κι όταν πρόκειται για αντικείμενα θορυβώδη ή εκ φύσεως επιθετικά (μουσεία τεχνολογίας, οικολογικά πάρκα κλπ), το μέτρο πρέπει να τηρηθεί, αν η έμφαση δοθεί στο επιστημονικό και ανθρωπιστικό σκέλος της συλλογής. Τέλος, η έρευνα και η διατήρηση αποτελούν θεμελιώδεις, αλλά εσωτερικής φύσεως λειτουργίες του μουσειακού χώρου, η δε ψυχαγωγικότητα και διδακτικότητα<sup>8</sup> συνθέτουν το δημόσιο του πρόσωπο.

Επίσης, τον ορισμό του ICOM δέχεται σε πολύ μεγάλο βαθμό και το Υπουργείο Πολιτισμού, όπως φαίνεται στον ορισμό που ανακοινώνει για τα μουσεία στην Εφημερίδα της Κυβέρνησης. Ως μουσείο ορίζεται η υπηρεσία ή ο οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με ή χωρίς ίδια νομική προσωπικότητα, που αποκτά, δέχεται, φυλάσσει, συντηρεί, καταγράφει, τεκμηριώνει, ερευνά, ερμηνεύει και κυρίως εκθέτει και προβάλλει στο κοινό συλλογές αρχαιολογικών, καλλιτεχνικών, εθνολογικών ή άλλων υλικών μαρτυριών του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Ως μουσεία μπορούν να θεωρηθούν επίσης υπηρεσίες ή οργανισμοί που έχουν παρεμφερείς σκοπούς και λειτουργίες, όπως τα μουσεία ανοικτού χώρου<sup>9</sup>

### Οι λειτουργίες του μουσείου

Το μουσείο πέρασε από διάφορες φάσεις και λειτουργίες. Ορισμένες απ' αυτές θα μπορούσαμε να τις χαρακτηρίσουμε παραδοσιακές, όπως την φύλαξη, την διατήρηση, την συντήρηση των αντικειμένων, ενώ άλλες είναι περισσότερο μοντέρνες και τους έχει δοθεί

<sup>6</sup> Η Μουσειολογία είναι η επιστήμη των μουσείων. Μελετά την ιστορία τους, το ρόλο τους στην κοινωνία, τις τεχνικές συντήρησης των αντικειμένων, τα ειδικά συστήματα προώθησης της έρευνας, τη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων και την οργάνωση λειτουργία τους. Επιπλέον, καθορίζει τη σχέση του μουσείου με το φυσικό περιβάλλον και ταξινομεί το μουσείο σε διάφορες κατηγορίες. Επομένως η μουσειολογία είναι η επιστήμη που ασχολείται με τη μελέτη των σκοπών και της οργάνωσης των μουσείων». Ο ορισμός προέρχεται από το βιβλίο: Ambrose, T. & C. Paine. ,Museum basics, London/New York, Routledge (ICOM in conjunction with Routledge) 1993, σ.8

<sup>7</sup> Ο μουσειογράφος είναι αυτός που ασχολείται με την επιστήμη της Μουσειογραφίας, η οποία ορίζεται ως το σύνολο των τεχνικών που σχετίζονται με τη μουσειολογία. Καλύπτει μεθόδους και πρακτικές λειτουργίας των μουσείων σε όλους τους εμπλεκόμενους τομείς. Η αρχιτεκτονική μελέτη μία έκθεσης που περιλαμβάνει μεταξύ άλλων τη γενική οργάνωση του εκθεσιακού χώρου, το σχεδιασμό κάθε λογής βοηθητικών κατασκευών, την επίβλεψη του γραφιστικού υλικού και του φωτισμού, αποτελεί σημαντικότερο εργαλείο της μουσειογραφίας. Εξ ου και ο όρος «μουσειογραφούμενος χώρος του μουσείου» σημαίνει το χώρο εκείνο ο οποίος εκθέτει συλλογές ,παρουσιάζει βοηθητικό υλικό κλπ, εν αντιθέσει με τον όρο «μουσειακό χώρο του μουσείου» που περιλαμβάνει το σύνολο της έκτασης του μουσείου, δηλαδή το μουσειογραφούμενο χώρο, τα γραφεία, το κυλικείο κλπ.

Στον αγγλόφωνο κόσμο ο γενικός όρος Μουσειακές Σπουδές (Museum Studies) περιλαμβάνει όλα τα ζητήματα που σχετίζονται με τη θεωρία των μουσείων και εκθέσεων καθώς και την πρακτική της λειτουργίας τους, δηλαδή τη μουσειολογία και τη μουσειογραφία συλλήβδην. Ο ορισμός προκύπτει από το βιβλίο: Bettina Messias Carbonell, Museum Studies: An Anthology of Contexts, Second Edition , Wiley-Blackwell,2004 .

<sup>8</sup> Σαλή Τ., Βασικές αρχές Έκθεσης μουσειακών συλλογών, Μουσειολογία2, Έκθεση , εκδ. Μεταίχμιο σελ.11-12

<sup>9</sup> Άρθρο 45 παρ. 1 του νόμου 3028/2002, εφημερίδα της Κυβερνήσεως

περισσότερη βαρύτητα τα τελευταία χρόνια, όπως η επικοινωνιακή και η παιδαγωγική λειτουργία.

Για να διαχωρίσουμε ακριβέστερα τις λειτουργίες των μουσείων, πρέπει να αναφερθούμε στην έννοια των μουσειακών αντικειμένων. Το μουσειακό υλικό συχνά περιγράφεται ως αντικείμενο, πράγμα, τεχνούργημα, δείγμα, αγαθό ή ως υλικός πολιτισμός

Όλοι αυτοί οι όροι, είτε δοκιμάσουμε να τους διαχωρίσουμε, είτε τους θεωρήσουμε αυτονόητους, ενέχουν την έννοια της πολιτισμικής αξίας, δηλαδή ότι το αντικείμενο –και σ' αυτό το σημείο χρησιμοποιούμε απόλυτα συμβατικά τον όρο έχει αξία για έναν συγκεκριμένο πολιτισμό, μια συγκεκριμένη παράδοση ή ιδεολογία

Ουσιαστικά ο υλικός πολιτισμός είναι τα ανθρώπινα δημιουργήματα, ακόμα και το διαμορφωμένο φυσικό περιβάλλον. Η λογική αυτή, θα μπορούσε να οδηγήσει τονίζει η Susan Pearce, στο να θεωρηθεί άξιο εκθέσεως, συντηρήσεως, φυλάξεως, διατηρήσεως, καθετί που σχετίζεται με την ανθρώπινη δράση και δραστηριότητα, πνευματική και τεχνική. Αυτό που είναι εξαιρετικά κρίσιμο και διαφοροποιεί το μουσειακό αντικείμενο από το χρηστικό ή άλλο αντικείμενο είναι η επιλογή<sup>10</sup>

Τα περισσότερα μουσεία λειτουργούσαν ως πολύ πρόσφατα χωρίς σαφώς προσδιορισμένους στόχους, χωρίς κοινά αποδεκτές πολιτικές, με σχεδόν αυτονόητους και μη αμφισβητούμενους αυτοματισμούς.<sup>11</sup> Σύμφωνα με τον ορισμό των Cannon- Brookes « η βασική αποστολή του μουσείου, ως χώρου όπου τα αντικείμενα συγκεντρώνονται και εκτίθενται σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες, είναι να τονίζει την ιδιότητα τους ως αποθήκη γνώσεων, η οποία μάλιστα υπάρχει κίνδυνος να αναιρείται αν η διαδικασία συγκέντρωσης αντικειμένων δεν είναι απόλυτα ορθολογική»<sup>12</sup>

Οι πολλαπλές λειτουργίες ενός μουσείου συνοψίζονται στις εξής βασικές: α) στη διαφύλαξη ή συντήρηση των αντικειμένων των συλλογών (που εκτός από τις δραστηριότητες επιμέλειας, συντήρησης και ασφάλειας περιλαμβάνει και την απόκτησή τους) και β) στην επικοινωνία ή διάδοση, δηλαδή στο να καταστούν προσιτά στο κοινό, που περιλαμβάνει την έκθεση, ερμηνεία και την εκπαίδευση. Σε αυτές τις λειτουργίες κατά ορισμένους προστίθεται η μελέτη των αντικειμένων των συλλογών, ενώ κατά άλλους η μία δεν αποκλείει την άλλη. Αυτό που έχει τελικά σημασία είναι η εξεύρεση μίας ισορροπίας μεταξύ των αλληλένδετων αλλά και αλληλοσυγκρουόμενων λειτουργιών του μουσείου και ειδικότερα μεταξύ της διαφύλαξης και της επικοινωνίας. Μία ισορροπία η οποία όμως δεν είναι εύκολη στην πράξη και στην οποία παρατηρείται σημαντική διαφοροποίηση στην προσέγγιση και στην ιεράρχηση των μουσειακών λειτουργιών και σκοπών.<sup>13</sup>

Παρατηρούνται λοιπόν τα παραδοσιακά αντικείμενο- κεντρικά (object ή collection centered) μουσεία, στα οποία αντιπαρατίθενται συνήθως μουσεία τοπικά, και αυτά που είναι προσανατολισμένα στην κοινότητα ή στον κοινωνικό περίγυρο (community centered), με ή χωρίς τη βοήθεια απτών αντικειμένων. Στις ανεπτυγμένες χώρες εμφανίζεται, υπό την επίδραση κλίματος αυξημένου ανταγωνισμού για την κάλυψη του ελεύθερου χρόνου, ένας

<sup>10</sup> Pearce S, Μουσεία, αντικείμενα και συλλογές, επιμέλεια Λία Γυιόκα, μεταφρ. Λία Γυιόκα, Αλέξης Καζάζης, Παναγιώτης Μπίκας εκ. Βάνιας, 2002

<sup>11</sup> Hooper- Greenhill, Το μουσείο και οι προσανατολισμοί του», Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου, Αθήνα 2006, σ.14

<sup>12</sup> Σκάλτσα Μ. (επιμ.2001), «Η μουσειολογία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα. Θεωρία και Πράξη», Πρακτικά διεθνούς Συμποσίου Θεσσαλονίκης, Εντευκτήριο, Θεσσαλονίκη Νοέμβριος 1997, σ. 112

<sup>13</sup> Οικονόμου Μαρία, Μουσείο: αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός» εκδ. Κριτική, 2003

τύπος μουσείων προσανατολισμένος στην αγορά (market-centered). Τα μουσεία αυτά συνήθως αξιοποιούν τις τεχνικές διοίκησης και διαχείρισης των επιχειρήσεων, της επικοινωνίας και του μάρκετινγκ, αναπτύσσουν τις εμπορικές τους δραστηριότητες και προωθούν θεαματικές εκδηλώσεις με προσωρινό χαρακτήρα. Επιζητούν ταυτόχρονα μείωση των προερχόμενων από δημόσιες ή ιδιωτικές πηγές πόρων για τη λειτουργία τους. Αντιμετωπίζουν όμως τον επισκέπτη ως καταναλωτή, οπότε στην περίπτωση αυτή τείνουν να μεταβληθούν περισσότερο σε επιχειρήσεις ψυχαγωγίας, στην οποία αποδίδουν και τη μεγαλύτερη σημασία. Ο μη κερδοσκοπικός χαρακτήρας, ως εννοιολογικό στοιχείο του μουσείου, δεν αποκλείει την πραγματοποίηση εσόδων για την εξυπηρέτηση της αποστολής του, θέτει όμως υπό αμφισβήτηση το κατά πόσο κάποιοι τουλάχιστον από τους οργανισμούς αυτού του είδους ανταποκρίνονται στον ορισμό του μουσείου.<sup>14</sup>

Συμπερασματικά, οι βασικές λειτουργίες του σύγχρονου μουσείου θα μπορούσαν να συνοψιστούν στην συλλογή, καταγραφή, αρχειοθέτηση και τεκμηρίωση των συλλογών του<sup>15</sup>, στη συντήρηση, αποθήκευση και ασφάλεια, στη μελέτη και έκθεση των αντικειμένων καθώς και στη επικοινωνία, ενημέρωση και ψυχαγωγία του κοινού.

Έτσι, ο μουσειολόγος μαζί με τις υπόλοιπες ειδικότητες του μουσείου και του κάθε πολιτιστικού οργανισμού πρέπει να διέπεται από τον κώδικα δεοντολογίας του μουσείου, να τηρεί δηλαδή ορθά τις αρχές που διέπουν την λειτουργία του.

### Το μουσείο στη σύγχρονη πραγματικότητα

Το μουσείο στη σύγχρονη πραγματικότητα αποτελεί ένα θεσμό που εξελίσσεται συνεχώς. Η έννοια είναι δυνατόν να αποσαφηνιστεί ανάλογα με το που τοποθετεί κανείς το κέντρο βάρους: α) στις λειτουργίες του μουσείου (π.χ. απόκτηση, καταγραφή, τεκμηρίωση, έκθεση κλπ.), β) στην αποστολή του (π.χ. παροχή γνώσεων, έμπνευση, ψυχαγωγία), γ) σε κάποια ιδανικά (π.χ. την ανάπτυξη της κοινωνίας) ή δ) και στους τρεις παράγοντες μαζί. Η παραδοσιακή αντίληψη για το μουσείο είναι μία αντίληψη λειτουργική. Σε κάθε περίπτωση το μουσείο είναι ένας φορέας διαχείρισης αντικειμένων μέσα από συγκεκριμένες και μετρήσιμες λειτουργίες όπως για παράδειγμα τη συλλογή, την καταγραφή, την τεκμηρίωση τη μελέτη.<sup>16</sup> Το μουσείο περιλαμβάνει τις περισσότερες φορές το κτήριο, μία μόνιμη συλλογή, αποθήκη και συνήθως εργαστήριο συντήρησης και βιβλιοθήκη. Παράλληλα περιλαμβάνονται οι νεότερες και εντελώς απαραίτητες λειτουργίες του, όπως τα εκπαιδευτικά προγράμματα, το πωλητήριο, ο χώρος συγκέντρωσης και ψυχαγωγίας και οτιδήποτε επιτρέπεται, χωρίς να υποβαθμίζεται η ποιότητα και να εντάσσεται στους νέους κανόνες<sup>17</sup> της πολιτιστικής και κοινωνικής του λειτουργίας.

<sup>14</sup> Βερνίκος Νικόλας, Δασκαλοπούλου Σοφία, Μπαντιμαρούδης Φιλήμων, Μπουμπάρης Νίκος, Παπαγεωργίου Δημήτρης, (Επιμ.), Πολιτιστικές βιομηχανίες, Κριτική, 2005.

<sup>15</sup> Σαλή Τέση, Μουσειολογία 1: Βασικές αρχές τήρησης μουσειακών συλλογών, Μεταίχμιο, 2007

<sup>16</sup> Για παράδειγμα: «Μουσείο είναι ένα ίδρυμα οργανωμένο και νόμιμο, με εκπαιδευτικό ή αισθητικό κυρίως προορισμό, με επαγγελματικό προσωπικό, το οποίο χρησιμοποιεί αντικείμενα, φροντίζει για αυτά και τα εκθέτει στο κοινό με κάποια κανονικότητα» (American Association of Museums, 1970).

<sup>17</sup> Με τον όρο «νέοι κανόνες» πολιτιστικής λειτουργίας του μουσείου αναφέρομαι στη διατήρηση, μελέτη, γνωστοποίηση, φύλαξη και συντήρηση των συλλογών, ενώ στο κοινωνικό επίπεδο περιλαμβάνεται η επικοινωνία, η ερμηνεία και η μετάδοση πληροφοριών που οφείλει να κάνει το σύγχρονο μουσείο, το οποίο

Παρόλα τα είδη μουσείων που υπάρχουν π.χ. μουσεία χωρίς εκθέματα(π.χ. μουσειακά κτήρια που λειτουργούν ως κελύφη μιας ιδέας), ο πυρήνας της έννοιας «μουσείο» εξακολουθεί να βρίσκεται στη διατήρηση και διαχείριση ενός συνόλου αντικειμένων, στην ανάγκη για βιωσιμότητα, στην κανονικότητα της λειτουργίας του οργανισμού και στον επαγγελματισμό που διέπει τη λειτουργία του.

## Τύποι μουσείων

Τα μουσεία δεν είναι στατικά ιδρύματα, αλλά μεταβάλλονται σύμφωνα με τις γενικές αλλαγές και μετατοπίσεις που εκδηλώνονται στο επιστημολογικό, ιστορικό, κοινωνικό, οικονομικό, πολιτικό, ιδεολογικό και πολιτισμικό περιβάλλον.<sup>18</sup>

Ειδικότερα, τις τελευταίες δεκαετίες, του 20<sup>ου</sup> αιώνα κυριαρχούν έντονες τάσεις αναδιοργάνωσης των μουσείων. Τα μουσεία αναπτύσσουν πολύπλευρη επικοινωνιακή πολιτική, επιδιώκοντας το ουσιαστικό άνοιγμα τους προς το κοινωνικό σύνολο, σύμφωνα με τις σύγχρονες μουσειολογικές αναζητήσεις. Είναι δυνατόν να συνδεθούν οι διαφορετικοί τύποι μουσείων με αντίστοιχους τύπους γνώσης, καθώς αυτοί οι διαφορετικοί τύποι διαμορφώνουν διαφορετικούς παιδευτικούς χώρους που καλλιεργούν διαφορετικούς τύπους γνώσης.<sup>19</sup> Σύμφωνα με τα παραπάνω υπάρχουν τρεις βασικές κατηγορίες μουσείων, τα «παραδοσιακά», τα «μοντέρνα» και τα «μεταμοντέρνα».<sup>20</sup>

Τα «παραδοσιακού τύπου μουσεία» είναι αυτά που δίνουν έμφαση στα αντικείμενα(object oriented), ενώ μέσα από την έκθεση των συλλογών τους προσπαθούν να κάνουν μία σύνδεση με την έννοια του έθνους, μία αναπαράσταση του εθνικού παρελθόντος και είναι φύλακες της εθνικής κληρονομιάς και παραγωγοί εθνικής ταυτότητας, όπως είναι τα ιστορικά και εθνικά μουσεία. Παρουσιάζουν τα αντικείμενα σύμφωνα με τα επιστημονικά ταξινομητικά συστήματα των ειδικών, απομονωμένα από το κοινωνικό και πολιτισμικό τους πλαίσιο ενώ τα αντικείμενα συνήθως δεν συνοδεύονται από κατανοητές πληροφορίες. Στα «παραδοσιακού τύπου μουσεία» υπάρχει κυριαρχία των αντικειμένων και του παρελθόντος, ενώ δίνουν τη γνώση για μία και μοναδική πραγματικότητα<sup>21</sup>.

Αυτός ο τύπος μουσείου έφερε τάξη και σύστημα στο χάος που χαρακτήριζε τα πρώτα μουσεία όπου η συγκέντρωση και η παρουσίαση των αντικειμένων γινόταν με βάση την εξωτερική τους μορφή. Τέλος τα μουσεία αυτά στοχεύουν στη διδασκαλία παρά στην

---

συνεπάγεται τη διδακτικότητα και ψυχαγωγία του κοινού του. Οι πληροφορίες προκύπτουν από άρθρο ιστολογίου με τίτλο « Το μουσείο στον 21<sup>ο</sup> αιώνα...», το οποίο βρήκα στην ηλεκτρονική πηγή: <http://achaemenes705.blogspot.gr/2010/10/21.html>

<sup>18</sup> Μεγάλες διαφορές διακρίνουν το πρώτο Ελληνιστικό «Μουσείο» στην Αλεξάνδρεια των Πτολεμαίων από τα σύγχρονα μουσεία. Αντίστοιχα το παλάτι των Μεδίκων (πρότυπο για τις βασιλικές και αριστοκρατικές συλλογές που δημιουργήθηκαν στην Ευρώπη κυρίως κατά την αναγέννηση), που ιδρύθηκε το 15<sup>ο</sup> αιώνα στη Φλωρεντία, διαφέρει από τα εθνικά μουσεία του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Οικονόμου, Μαρία Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός Οργανισμός, Μουσειολογικοί Προβληματισμοί και ζητήματα, Κριτική, 2003

<sup>19</sup> Boyland P., Museums 2000 and the future of museums, Hooper- Greenhill 1992

<sup>20</sup> Νάκου Ει., Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός, Νήσος, Αθήνα, 2001

<sup>21</sup> Για περαιτέρω πληροφορίες ανατρέξτε στη σελίδα 14 Παράγραφο 2.

ευχαρίστηση, καθόσον δίνεται μεγάλη έμφαση στην απόκτηση και παρουσίαση αντιπροσωπευτικών παρά ιδιόρρυθμων αντικειμένων, όπως συνέβαινε παλαιότερα κατά την εποχή της Αναγέννησης και του Διαφωτισμού.

Τα «μοντέρνου τύπου μουσεία» δίνουν έπειτα μεγαλύτερη έμφαση στα αντικείμενα αλλά πλέον και στο κοινό (object & people oriented). Τα αντικείμενα παρουσιάζονται σε σχέση με το κοινωνικό τους πλαίσιο ώστε να διευκολύνεται η προσέγγιση, ερμηνεία και γνώση τους από το κοινό με τη χρήση διάφορων ερμηνευτικών μέσων και τεχνικών, ενώ μέσα από την έκθεση παρουσιάζονται οι σύνθετες σχέσεις μεταξύ αντικειμένων και υποκειμένων, γίνεται μία σύνδεση παρελθόντος παρόντος, ενώ δίνονται εναλλακτικές ανασυνθέσεις της πραγματικότητας, σε αντίθεση με τα παραδοσιακά μουσεία, όπου η αλήθεια είναι μία και μοναδική. Για αυτό διακρίνονται για τον έντονο εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό τους χαρακτήρα, ο οποίος συνδέεται με τις πολυάριθμες δυνατότητες που παρέχουν στο κοινό τους. Οι δυνατότητες αυτές καθιστούν το κοινό ικανό να «διαβάζει» την εκθεσιακή λογική, να κατανοεί τα μουσειακά αντικείμενα σε σχέση με το ανθρώπινο πλαίσιο τους και να δομεί αντίστοιχες γνώσεις<sup>22</sup>.

Τέλος, στον 21<sup>ο</sup> αιώνα παρουσιάζονται τα «μεταμοντέρνα μουσεία» όπου δίνεται έμφαση στην εξυπηρέτηση του κοινού (people oriented). Τα αντικείμενα τώρα παρουσιάζονται όσον το δυνατόν ανοιχτά στις διαφορετικές προσδοκίες και ερμηνευτικές προσεγγίσεις διαφορετικών κατηγοριών επισκεπτών μέσα από διαδραστικές εκθέσεις που προτρέπουν επισκέπτες να επεξεργαστούν τα εκθέματα και τα διδακτικά μέσα. Σε αυτού του τύπου τα μουσεία ο μέσος επισκέπτης δεν υπάρχει και κυριαρχούν τα υποκείμενα και το παρόν.

Η δομή των εκθέσεων κατασκευάζει διαφορετικές εικόνες της αποδομημένης πραγματικότητας, κατακερματισμένες ανθρώπινες ιστορίες που προτάσσουν την ιδιαιτερότητα και διαφορά απέναντι στην ιδεολογία της ενιαίας μορφής του ανθρώπου. Τέλος τα ίδια μουσεία πηγαίνουν στο κοινό και μετατρέπονται σε χώρους ψυχαγωγίας ακολουθώντας σύγχρονες αρχές μαρκετινγκ<sup>23</sup> και μανατζμεντ<sup>24</sup>, ενώ τα αντικείμενα πλέον διατίθενται για παρατήρηση, επεξεργασία & κατανάλωση.<sup>25</sup> Το ενδιαφέρον εντοπίζεται κυρίως στην εξυπηρέτηση του κοινού τους, γι αυτό και λειτουργούν ως χώροι που εξυπηρετούν πολύπλευρους και κοινωνικούς σκοπούς<sup>26</sup>.

---

<sup>22</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://estia.hua.gr:8080/dspace/bitstream/123456789/863/1/liakou.PDF>

<sup>23</sup> Το μάρκετινγκ είναι μία σειρά από ενέργειες και δραστηριότητες που κάνει μία εταιρεία ώστε να καταγράψει τις επιθυμίες των καταναλωτών, να δημιουργήσει τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που θα καλύψουν αυτές τις ανάγκες και να τα πουλήσει αποτελεσματικότερα και αποδοτικότερα από τους ανταγωνιστές της, δίνοντας στον καταναλωτή τη μεγαλύτερη δυνατή αξία. Αξίζει να σημειωθεί ότι ενώ το μάρκετινγκ επιχειρήσεων εμφανίστηκε μετά το Β' Παγκόσμιο πόλεμο το μουσειακό/πολιτιστικό μάρκετινγκ κερδίζει έδαφος τις τελευταίες δύο δεκαετίες. Αν και στις Αγγλίες και ΗΠΑ τοποθετείται μετά το 1970. Οι πληροφορίες προέρχονται από: Βερνίκος Νικόλας, Δασκαλοπούλου Σοφία, Μπαντιμαρούδης Φιλίμων, Μπουμπάρης Νίκος, Παπαγεωργίου Δημήτρης, Πολιτιστικές βιομηχανίες, Κριτική, 2005

<sup>24</sup> Το μανατζμεντ ορίζεται ως διαδικασία του προγραμματισμού, της οργάνωσης της διεύθυνσης και του ελέγχου που ασκούνται σε μία επιχείρηση προκειμένου να επιτευχθούν αποτελεσματικά οι στόχοι του. Οι πληροφορίες προκύπτουν από: Γεώργιος Π. Λάββας, Ζητήματα πολιτιστικής Διαχείρισης, Μέλισσα, 2010

<sup>25</sup> Black, Graham, Το ελκυστικό μουσείο : Μουσεία και επισκέπτες, μετάφραση Σόνια Κωτίδου. - 1η έκδ. Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, Αθήνα, 2009.

<sup>26</sup> Χαρακτηριστικό είναι ότι τη δεκαετία του '70 έγιναν πολλές έρευνες της συμπεριφοράς του κοινού, που συνδέθηκαν μεταξύ άλλων, με την επιδίωξη των μουσείων να ανταποκρίνονται στις πολύπλευρες και ιδιαίτερες

Με άλλα λόγια, συνοψίζοντας θα μπορούσαμε να πούμε πως , ο παραδοσιακός τύπος παρουσιάζει τη γνώση και την αλήθεια ως μοναδική. Δηλαδή ο τρόπος έκθεσης των αντικειμένων και οι επεξηγηματικές πληροφορίες αυτών , όταν υπάρχουν, δίνουν την πληροφορία ως μία και αδιαμφισβήτητη. Δε δίνει το περιθώριο στον αναγνώστη να την επεξεργαστεί ή να τη ψάξει περαιτέρω βρίσκοντας πιθανώς και άλλες διαστάσεις αυτής ή να την εξετάσει υπό διαφορετικά πρίσματα. Ενώ οι άλλοι τύποι μουσείων δίνουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη, να δεχτούν την πληροφορία που τους δίνει ο επιμελητής, να την επεξεργαστούν να την αμφισβητήσουν, να ψάξουν γι αυτή και έτσι να επέλθει η γνώση. Ακόμα μέσα από την έκθεση τους δίνεται η δυνατότητα να εξετάσουν το κάθε αντικείμενο σύμφωνα με το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, ή με βάση τις εμπειρίες του επισκέπτη, σε αντίθεση με τη μονόπλευρή, μοναδική, αδιαμφισβήτητη και ίσως λανθασμένη πληροφορία του παραδοσιακού τύπου μουσείου.

### Το μουσείο ως παράγων προαγωγής της γνώσης σε θέματα ιστορίας και πολιτισμού.

Από τη δεκαετία του 1980 αναπτύσσεται η μουσειοπαιδαγωγική<sup>27</sup> και παρατηρείται αυξημένη δραστηριότητα και ευαισθητοποίηση για τη μουσειακή εκπαίδευση και τη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων,. Τα τελευταία χρόνια σχεδιάζονται, οργανώνονται και υλοποιούνται προγράμματα από τα ίδια τα μουσεία τα οποία απευθύνονται σε μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης. Ο θεσμός των προγραμμάτων αυτών προωθήθηκε καθώς παρέχει τη δυνατότητα για ερμηνεία και κριτική προσέγγιση των αντικειμένων από τους ίδιους τους μαθητές με προεκτάσεις διάφορες στην ιστορική περίοδο του αντικειμένου. Τα μουσεία έχουν αρκετά πλεονεκτήματα , γεγονός που ενδυναμώνει τον εκπαιδευτικό τους ρόλο. Με τη βοήθεια της τεχνολογίας και αναλόγως με τις οικονομικές δυνατότητες βέβαια, διαθέτει μία ευρεία γκάμα από εκπαιδευτικό εξοπλισμό προκειμένου να κάνουν (οι επιμελητές) τη γνώση πιο ευχάριστη<sup>28</sup>, από οθόνες βιντεοπροβολών μέχρι διαδραστικές πολυμεσικές εφαρμογές με τις οποίες ο επισκέπτης μπορεί να έρθει σε επαφή και μέσα από την αλληλεπίδραση η εμπειρία<sup>29</sup> που θα δεχτεί να είναι και ευχάριστη αλλά θα μπορεί να τη

---

ανάγκες και επιδιώξεις διαφορετικών ατόμων και ομάδων που αποτελούν το κοινό τους. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://estia.hua.gr:8080/dspace/bitstream/123456789/863/1/liakou.PDF>

<sup>27</sup> Η μουσειοπαιδαγωγική είναι η πράξη και η θεωρία αυτού του τομέα της παιδαγωγικής, στον οποίο πραγματοποιείται παιδαγωγική πράξη στον χώρο του μουσείου, που αναφέρεται σε πραγματικούς ή πιθανούς επισκέπτες, παιδιά και ενήλικες, με πρόθεση να μεσολαβήσει μεταξύ αυτών και του μουσείου, αλλά κυρίως των μουσειακών αντικειμένων, με στόχο να τους προωθήσει γνωστικά, συναισθηματικά και ψυχοκινητικά αλλά και με την ιδιαιτερότητα αυτής της μεσολαβητικής διαδικασίας, η οποία συνίσταται στο ότι πρέπει να γίνεται συνεχώς λιγότερο απαραίτητη στον επισκέπτη. Ή μουσειοπαιδαγωγική δρα στην κατεύθυνση της αυτοκατάργησής της, καθώς όχι μόνο πραγματοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολεία αλλά και για ενήλικες και άλλες ομάδες, ενώ δρα και εκτός του μουσειακού χώρου. Οι πληροφορίες προκύπτουν από: Heiligenmann, U., Das Verhältnis der Pädagogik zu ihren Bereichen. Eine systematische Untersuchung am Beispiel der Museumspädagogik . Erlangen-Nürnberg, 1986

<sup>28</sup> Οικονόμου, Μ. . «Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία: Εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός;», ηλεκτρονικό Περιοδικό Μουσειολογίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 1, 2004 ([http://museology.ct.aegean.gr/teuxi\\_gr.php?id=20&p\\_id=1&t\\_id=1](http://museology.ct.aegean.gr/teuxi_gr.php?id=20&p_id=1&t_id=1))

<sup>29</sup> Dewey, J. 1938. *Experience and education*, Macmillan Co: New York.

θυμάται για μεγαλύτερο χρόνο, κάτι το οποίο είναι και πρωταρχικός σκοπός της εκπαίδευσης, η γνώση να διατηρείται για το μέγιστο δυνατό διάστημα. Έτσι η μουσειοπαιδαγωγική, με τη βοήθεια της τεχνολογίας καλλιεργεί την κριτική σκέψη με ευρύτερες προεκτάσεις στο πολιτισμικό και φυσικό περιβάλλον<sup>30</sup> και έχει τη δυνατότητα να παρουσιάσει τα αντικείμενα στην τρισδιάστατη μορφή τους, γεγονός το οποίο τα κάνει πιο ελκυστικά από τις γραπτές πηγές ή τις προφορικές μαρτυρίες ή τα ακουστικά μέσα..

Αυτό όμως που θέτει η μουσειοπαιδαγωγική ως πρωταρχικό της στόχο είναι η δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ αντικειμένων και επισκεπτών, γι αυτό και δίνει στους επισκέπτες την ευκαιρία να λάβουν ενεργό ρόλο σε προγράμματα με συγκεκριμένο περιεχόμενο και στόχους ή σε εκθέσεις επίλυσης προβλήματος (problem-oriented exhibitions), όπου τα αντικείμενα χρησιμοποιούνται ως προσχήματα ή επεξηγήσεις.<sup>31</sup>

Η μουσειοπαιδαγωγική αναπτύχθηκε σε μεγάλο βαθμό μέσα από την ανάγκη εκδημοκρατισμού των μουσείων. Η ανάπτυξη συνέπεσε με τη συνειδητή προσπάθεια επέκτασης του σχολείου (τυπικός χώρος μάθησης)<sup>32</sup> σε άτυπους χώρους μάθησης και καθιέρωσης του πολιτισμού ως πολιτιστικού προϊόντος, αλλά και της συνεχώς αυξανόμενης σημασίας που αποδόθηκε στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι αρμοδιότητες της μουσειοπαιδαγωγικής, αφορούν σε μεγάλο βαθμό, την άτυπη μορφή μόρφωσης (informal learning), η οποία ορίζεται ως η διαδικασία με την οποία κάθε άτομο στην διάρκεια της ζωής του μαθαίνει και αποκτά στάσεις, αξίες, ικανότητες και γνώσεις από την καθημερινή εμπειρία και τις επιδράσεις που δέχεται από το περιβάλλον του<sup>33</sup>. Η άτυπη μόρφωση, στην οποία εμπίπτει και το μουσείο, σχετίζεται με τον ελεύθερο χρόνο, ενώ δεν είναι διαρθρωμένη σε επίπεδο στόχων και δεν οδηγεί σε επίσημη πιστοποίηση.<sup>34</sup> Το περιεχόμενο της μάθησης στο μουσείο διαφέρει πολύ από αυτό της τυπικής εκπαίδευσης. Το μουσείο είναι χώρος θεάματος, έκθεσης και περιβάλλον που μπορεί να επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις μέσα στο οποίο ο καθένας κινείται με τον δικό του τρόπο και ρυθμό και αυτό επηρεάζει την μαθησιακή διαδικασία<sup>35</sup>. Η μάθηση στο μουσείο έχει σε σχέση με την τυπική εκπαίδευση το πλεονέκτημα ότι έχει μεγαλύτερη και πιο ανοιχτή προοπτική, ενώ προσπαθεί να κατευθυνθεί

---

<sup>30</sup>[http://museology.ct.aegean.gr/teuxi\\_gr.php](http://museology.ct.aegean.gr/teuxi_gr.php)

<sup>31</sup> Monnreal Luis “The Role of Museums in the Preservation of Cultural Identities”, *Museum Development Today*, στα Πρακτικά Α’ Συνάντησης Μουσειολογίας, 1984, σ. 25

<sup>32</sup> Τυπική μάθηση (formal learning): το οργανωμένο, ιεραρχημένο και δομημένο σε βαθμίδες εκπαιδευτικό σύστημα από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση ως το πανεπιστήμιο που περιλαμβάνει τις γενικές ακαδημαϊκές σπουδές και εξειδικευμένα προγράμματα. Συνδέεται με την εκπαιδευτική πολιτική-παραδοσιακή εκπαίδευση-δασκαλοκεντρική- η γνώση θεωρείται αγαθό που μεταβιβάζεται από τον δάσκαλο στο μαθητή. Οι πληροφορίες προκύπτουν από: Κόκκινος Γ.& Αλεξιάκη Ε., *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, Μεταίχιμο, Αθήνα, σ.115-128.

<sup>33</sup> ΥΠΕΠΘ, ΥΠΠΟ ICOM-Ελληνικό Τμήμα, « Μουσείο-Σχολείο », *6ο Περιφερειακό Σεμινάριο, Καβάλα 20-21-22 Σεπτεμβρίου 2002*, Αθήνα, 2002

<sup>34</sup> Νικονάνου, Ν., Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία, *Τετράδια Μουσειολογίας 2*, 2005. σ.18-25.

<sup>35</sup> Hein, G., Alexander, M., *Museums. Places of learning*, American Association of Museums, Education Committee (εκδ.), Washington, 1998



από τα ατομικά χαρακτηριστικά του κοινού, καθώς είναι πιο ευαίσθητο σε διαφορετικές συμπεριφορές και αντιδράσεις.<sup>36</sup>

Το μουσείο ως χώρος απόκτησης επικοινωνίας, δράσης και συνάντησης διαφορετικών πολιτισμών, όντας ιδρύματα στην υπηρεσία της κοινωνίας, αποσκοπούν σε μία ουσιαστικότερη γνωριμία με το κοινό τους, επισκεπτών και μη και σε ένα βαθύτερο προβληματισμό γύρω από τη σημασία που μπορεί να έχουν οι συλλογές για το κοινό. Η πρόκληση που καλούνται να αντιμετωπίσουν έγκειται στην αξιοποίηση της εμπειρίας που προσφέρει ο μουσειακό χώρος. Αν η εμπειρία<sup>37</sup> χαρακτηριστεί ως επικοινωνία πολλαπλών κατευθύνσεων, καθίσταται πιο ουσιαστική από μία επικοινωνία που επιτυγχάνεται πρόσωπο με πρόσωπο.<sup>38</sup> Ο Nick Merriman<sup>39</sup> παρατηρεί ότι η «συντριπτική πλειοψηφία» των επισκεπτών των μουσείων θεωρεί την επίσκεψη κοινωνική δραστηριότητα που γίνεται με τη θέληση τους στον ελεύθερο χρόνο τους». η επαφή με το πραγματικό αντικείμενο, χωρίς να συνιστά ψυχολογική αναγκαιότητα, έρχεται αντιμέτωπη με άλλες δραστηριότητες του «ελεύθερου χρόνου», που άπτονται ίσως περισσότερο του θεάματος (τηλεόραση, κινηματογράφος κ.α.)

Τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη διαχρονικότητα των μουσείων και τα καθιστούν σημαντικούς χώρους πολιτισμικής αναφοράς για το κοινό είναι: α)η ισχύς της φυσικής παρουσίας των ατόμων στο χώρο του μουσείου, β)η προσωπική επαφή με τα εκθέματα γ)η δυνατότητα να κανονίζει κάποιος το ρυθμό μάθησής του, δ) η εστίαση της προσοχής του σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα του ατόμου, ε)η ευχαρίστηση που προσφέρει η βιωματική προσέγγιση μέσα σε μία άνετη και χαλαρή ατμόσφαιρα.<sup>40</sup>

Το μουσείο είναι ο βασικός και πιθανόν ο σημαντικότερος χώρος επαφής και επικοινωνίας του κοινού με την ιστορία. Η επικοινωνία στο μουσείο εντοπίζεται ως η συνισταμένη τόσο του εξωτερικού όσο και του εσωτερικού περιβάλλοντος του. η ολιστική προσέγγιση του μουσείου) αναφέρεται στην επικοινωνία που επιτυγχάνεται μέσα από τη εξέταση κάθε παραμέτρου του μουσείου(όπως τη λειτουργία του ιδρύματος, την εικόνα του μουσείου, την γενική εικόνα που αποκτά ο επισκέπτης). Η εικόνα αυτή περιλαμβάνει , τα κτήρια, τα καταστήματα, το πωλητήριο. Ακόμα και τις τουαλέτες, τους χώρους ξεκούρασης και ψυχαγωγίας, τους χώρους διαλέξεων και σεμιναρίων , τα εποπτικά μέσα. Τόσο τα εσωτερικά όσο και τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του μουσείου επιδρούν στη συνολική του εικόνα. Η πολιτιστική θεώρηση του μουσείου είναι μία προσέγγιση, που εμπεριέχει όλα τα στοιχεία που συνθέτουν την ιδανική εικόνα του μουσείου, εφόσον η εμπειρία που αποκτά ο επισκέπτης επηρεάζεται από όλους τους παραπάνω παράγοντες. Στο παρακάτω σχήμα

---

<sup>36</sup> Jackson, R., Προσεγγίσεις στη μάθηση –πολιτικές και πρακτικές στα επιστημονικά μουσεία. Στο Ψύλλος Δ. & Καριώτογλου Π., « Ο εκπαιδευτικός ρόλος του Μουσείου», Πρακτικά ομώνυμου συνεδρίου,Εκδόσεις Τεχνικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη, 1996, σ. 33-44

<sup>37</sup> Falk, J. & Dierking, L., The museum experience , Whalesback Books, Washington, 1992

<sup>38</sup> Λαπουρτάς Κλ. Α., Δημητρακάκη Α., «Μουσείο και επικοινωνία: Περί όρων και ορίων» Αρχαιολογία 45 (Σεπτέμβριος, 1993), σ. 87-93

<sup>39</sup> Merriman Nick, «Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό», περ. Αρχαιολογία και Τέχνες, τεύχος 72, Σεπτέμβριος 1999, σ 43

<sup>40</sup> Κόκκινος Γ. & Αλεξάκη Ε. (Επιμ.), Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή, Μεταίχμιο, Αθήνα 2002, σ.115 -128

απεικονίζονται οι παράγοντες που συνθέτουν την εικόνα του μουσείου όπως περιγράφεται από την Hooper Greenhil.<sup>41</sup>



Σχήμα 1: Η ολιστική εμπειρία του μουσείου (Μτφσ. Πηγή Hooper – Greenhill E.,1999)

### Το κοινό των μουσείων

<sup>41</sup> Hooper – Greenhill E., The Educational Role of the Museum, Routledge, London 199, σ. 40-42

Η έννοια του δημόσιου μουσείου χρονολογείται από τον 18<sup>ο</sup> αιώνα, στην ουσία όμως απασχολεί τα μουσεία μόνο τα τελευταία τριάντα χρόνια, στο πλαίσιο της νέας ανθρωποκεντρικής διάστασης που αποδίδεται στο μουσείο. Σύμφωνα με όσα αναφέρθηκαν παραπάνω, δε νοείται εμπειρία του μουσείου μέσα σε ένα κενό επικοινωνίας με τους επισκέπτες, το κοινό των μουσείων, αν δεν διέπεται από ένα αίσθημα κοινωνικής αποστολής. Αυτό που αδιαφοροποιήτα αποκαλείται « κοινό του μουσείου» περιλαμβάνει : Α) τους πραγματικούς επισκέπτες, β) τους εν δυνάμει επισκέπτες και γ) τους εικονικούς επισκέπτες που επισκέπτονται το μουσείο ηλεκτρονικά. Η οριοθέτηση των ομάδων αυτών γίνεται με ποικίλα κριτήρια, όπως η ηλικία, το κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο πραγματοποιούν την επίσκεψη(οικογένειες, σχολικές ομάδες, τουρίστες), το επίπεδο των γνώσεων τους σχετικά με το θέμα (αρχάριοι, με κάποια γνώση, ειδικοί, άτομα με ειδικές ανάγκες κλπ). Ουσιαστικά οι πολιτιστικοί και κοινωνικοί παράγοντες καθορίζουν τελικά τη σύνθεση του κοινού των μουσείων. Πρόκειται για ένα περισσότερο ομοιογενές κοινό από ότι φαίνεται συνήθως. Το κοινό που επισκέπτεται το μουσείο στον ελεύθερό του χρόνο έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά από το κοινό που επισκέπτεται το μουσείο κατά ομάδες συνοδευόμενο από κάποιον διδάσκοντα εντός του αναλυτικού προγράμματος. Στη πρώτη περίπτωση η επίσκεψη αποκτά συχνά το χαρακτηριστικό μίας ευχάριστης εξόρμησης εκτός του εκπαιδευτικού ιδρύματος ενώ στη δεύτερη περίπτωση παρουσιάζει μία χροιά υποχρεωτικής εκδήλωσης. Τα μουσεία στην προσπάθεια τους να προσεγγίσουν ολοένα και ευρύτερο κοινό, μελετούν τα χαρακτηριστικά των ατόμων που τα επισκέπτονται, προκειμένου να ανταποκριθούν στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους. Μεγαλύτερη σημασία αποδίδεται στην προσέγγιση των νέων. Η εμπειρία στο μουσείο ,μπορεί να είναι μία δια βίου διαδικασία μάθησης.<sup>42</sup> Για το λόγο αυτό οι εκθέσεις σχεδιάζονται έτσι ώστε να προσεγγίσουν και νεαρά άτομα. Τα βασικά στοιχεία που θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη εκθέσεις που απευθύνονται σε νεαρά άτομα είναι τα ερμηνευτικά μέσα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο επιμελητής της έκθεσης προκειμένου να επιτύχει την μουσειακή εκπαίδευση σε νεαρά άτομα αλλά και στον απλά καθημερινό επισκέπτη.<sup>43</sup>

Έτσι πρέπει να χρησιμοποιούνται λεζάντες περιγραφικές με κατανοητή ορολογία, ενώ η ερμηνεία πρέπει να είναι ευκολονόητη. Η ροή της έκθεσης οφείλει να έχει σαφή προσανατολισμό και να δίνεται έμφαση όχι μόνο στη θεωρητική εκμάθηση αλλά και στην πρακτική όπου το άτομο λαμβάνει ενεργό ρόλο και συμμετέχει στη διαδικασία μάθησης. Καλό θα ήταν επίσης, να υπάρχει περιορισμένη χρήση κειμένων και να αντικαθίστανται από σύντομο ερμηνευτικό φυλλάδιο ή ακόμα καλύτερα με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων της τεχνολογίας να αντικαθίστανται από τη χρήση ποικίλων ερμηνευτικών μέσων, όπως οπτικοακουστικά μέσα<sup>44</sup>, συστήματα διεπαφής (π.χ. διαδραστικές οθόνες αφής ή ηλεκτρονικά παιχνίδια βασισμένα στο περιεχόμενο των συλλογών ή πιο απλά με τη δημιουργία κωμικών

---

<sup>42</sup>Hooper Greenhill, E. (επιμ.),The Educational Role of the Museum, London & New York: Routledge 1999. σ. 3-27.

<sup>43</sup> Δημαράκη Ε.Β. 2004. 'Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών', Μουσειολογία, Διεθνές Επιστημονικό Ηλεκτρονικό Περιοδικό, τεύχος 1. Οι πληροφορίες είναι από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007127114413.pdf> [accessed 09 November 2011].

<sup>44</sup>Νάκου, Ε. (2006). Δημιουργώντας οπτικοακουστικό εκπαιδευτικό υλικό για την προσέγγιση μουσείων και χώρων πολιτισμικής αναφοράς.Εισήγηση στο Γ΄ Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας: Τα οπτικοακουστικά μέσα ως πολιτιστική κληρονομιά και η χρήση τους στα μουσεία,Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας Πανεπιστημίου Αιγαίου, Ετήσιο συνέδριο ICOM –AVICOM, Ελληνικό τμήμα ICOM –Διεθνής Επιτροπή AVICOM, Μυτιλήνη (υπό προετοιμασία)

σκίτσων που θα περιγράφουν τα γεγονότα, ενώ παράλληλα θα υπάρχει φυσική επαφή ταυτόχρονα με τη νοητική προσέγγιση των εκθεμάτων.

## Η εκπαίδευση του βλέμματος

Ο σύγχρονος πολιτισμός, η σύγχρονη εκπαίδευση, έχουν ανακόψει τα άτομα από κάποιες βασικές λειτουργίες όπως το να αισθάνονται να βλέπουν να ακούν. Ο Raymond Williams<sup>45</sup> τονίζει ότι: «Το να μάθει κάποιος να βλέπει και να περιγράφει είναι μία ουσιαστική διαδικασία για την ανάπτυξη». Πρόκειται για ένα θεμελιώδες αίτημα στο οποίο καλείται να ανταποκριθεί η σύγχρονη εκπαίδευση, που με το ως τώρα βιβλιοκεντρικό χαρακτήρα της, δεν αναπτύσσει, όπως οφείλει τις αισθήσεις των παιδιών. Χρειάζονται κάποιες υποβοηθητικές ενέργειες του εκπαιδευτικού, ώστε να ασκηθούν τα παιδιά να επικεντρώνουν την προσοχή τους σε κάτι άγνωστο. Η άσκηση της προσοχής, της παρατήρησης και της περιγραφής καθίσταται εκπαιδευτικά πολύτιμη.<sup>46</sup> Τα αντικείμενα, εκτός από το νόημα και τη λειτουργία που είχαν στο αρχικό πολιτισμικό τους πλαίσιο, έχουν νόημα και σημασία για τη σημερινή πραγματικότητα, ως μαντατοφόροι καταρχήν, ως αντιπρόσωποι της εποχής που τα δημιούργησε. Μεγαλύτερη σημασία έχει να αποκτήσουν τα παιδιά την αίσθηση ότι πίσω από αυτά τα αντικείμενα κρύβεται η ανθρώπινη βούληση, ότι υπάρχει μία διάθεση επικοινωνίας που διαρκεί ακόμα και όταν οι άνθρωποι εξαφανιστούν. Να ανακαλύψουν ή να φανταστούν, ένα νοηματικό πλαίσιο αναφοράς ανεξάρτητα από το αν το μουσείο συμβάλλει ή όχι σε κάτι τέτοιο. Η αφήγηση από πριν ιστοριών κάθε λογής για το αντικείμενο, μύθων που συνδέονται μαζί του, στοιχείων για την εποχή και το δημιουργό του, ακόμα και αν είναι πράγματα γνωστά, δίνουν άλλη διάσταση στα αντικείμενα. Η αίσθηση ότι όλα τα αντικείμενα που περιβάλλουν τον άνθρωπο και όχι μόνο αυτά που βρίσκονται μέσα στον κόσμο των μουσείων, έχουν νόημα και μάλιστα όχι μόνο το συγκεκριμένο νόημα που κάποιος άλλος το δίνει έτοιμο, στερεότυπο και διαμεσολαβημένο, αλλά νόημα που μπορεί κάποιος να το αναζητήσει και μόνος του, συντελεί στη διαμόρφωση της κριτικής σκέψης, στην ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας, στην απόκτηση πολύ χρήσιμων δεξιοτήτων και φυσικά στην απόλαυση της πολιτισμικής κληρονομιάς.<sup>47</sup>

Το να βλέπεις δεν είναι απλώς μία υπόθεση της οπτικής λειτουργίας είναι και θέμα κουλτούρας, καλλιέργειας. Η απόπειρα περιγραφής ενός εικαστικού έργου σε μία άλλη γλώσσα (ένα άλλο κώδικα: λεκτικό, εικαστικό, σωματικής έκφρασης) μπορεί να αποτελέσει για άτομα κάθε ηλικίας, το πρώτο βήμα προσέγγισης οποιουδήποτε έργου/ μουσειακού αντικειμένου, είτε πρόκειται για χρηστικό αντικείμενο, είτε για έργο τέχνης. Η περιγραφή, που αποτελεί και απαραίτητο στάδιο οποιασδήποτε συστηματικής μελέτης ενός αντικειμένου από τους ειδικούς διδάσκει την όραση, ασκεί και εκπαιδεύει την αντίληψη.<sup>48</sup> Η προσοχή δεσμεύεται σκόπιμα στη διαδικασία της περιγραφής( προφορικής ή γραπτής, ομαδικής ή

<sup>45</sup> Williams Raymond, Κουλτούρα και Ιστορία, μτφ. Αποστολίδου, Γνώση, Αθήνα 1194, σ.117-115

<sup>46</sup> Κωτσάκης Κ., «Αντικείμενα και αφηγήσεις. Η ερμηνεία του υλικού πολιτισμού στη σύγχρονη αρχαιολογία», Επτάκυκλος, 2(10), Περίοδος Γ', 1999, σ. 16,17

<sup>47</sup> Βέμη Β., «Η Παιδεία ως Διαχρονική Αξία και οι Εκφάνσεις της. Το σήμερα και το Αύριο», Επτάκυκλος, (Δεκέμβριος – Φεβρουάριος, 200) τ. 14, σ.177-185

<sup>48</sup> Williams R., Κουλτούρα και Ιστορία, μτφ. Αποστολίδου, Β Γνώση, Αθήνα 1994, σ.114

ατομικής). Μία περιγραφή παρουσιάζει, κατά περίπτωση, διαφορετικό βαθμό εκλέπτυνσης και ποικίλες δυνατότητες ανάλυσης, εμβάθυνσης και αποκάλυψης. Πρόκειται για μια στιγμή προσωπικής δημιουργίας, μια ποιητική δραστηριότητα αναδημιουργίας ή ολοκλήρωσης του συγκεκριμένου έργου με τη πρόσληψή του.

Ο Bourdieu αναφέρει ότι «ο χρόνος που ο θεατής αφιερώνει στο κοίταγμα ενός έργου, δηλαδή ο χρόνος που χρειάζεται προκειμένου να εξαντλήσει τις σημασίες ενός έργου εξαρτάται από το βαθμό στον οποίο έχει κατακτήσει τον κώδικα ενός μηνύματος». Η άσκηση αυτή μπορεί να πάρει καιρό και να οδηγήσει σε στοχασμό και προσωπική δημιουργία.<sup>49</sup>

Ο στόχος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων δεν μπορεί να είναι αποκλειστικά να βοηθήσουν τα παιδιά να γνωρίσουν το περιεχόμενο των συγκεκριμένων μουσείων, αλλά να μάθουν πώς να «διαβάζουν», να προσεγγίζουν και να ερμηνεύουν τα μουσειακά αντικείμενα και τα στοιχεία του υλικού πολιτισμού. Γενικότερα, η εκπαιδευτική και πολιτιστική διάσταση της μουσειοπαιδαγωγικής συνδέεται με την εκπαιδευτική και πολιτική σημασία που παρέχει η ανάπτυξη δεξιοτήτων για ανάγνωση, ερμηνεία και δημιουργική αξιοποίηση των μουσείων και των μουσειακών αντικειμένων του υλικού πολιτισμού. Η εκπαιδευτική σημασία έγκειται στην απόκτηση κριτικής ιστορικής σκέψης, γνώσης και δεξιοτήτων για ερμηνεία, κατανόηση και δημιουργική αξιοποίηση της πραγματικότητας (του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος).

Το στοίχημα της δημοκρατικότητας των μουσείων του 21<sup>ου</sup> αιώνα θα είναι τελικά το «άνοιγμα τους στο κοινό» να μην εκπέσει σε μία ποσοτική αύξηση του κοινού που «καταναλώνει πολιτισμό». Ωστόσο τον 21<sup>ο</sup> αιώνα εκδημοκρατισμός των μουσείων σημαίνει προώθηση μίας πλουραλιστικής και αναστοχαστικής κριτικής σκέψης, η οποία με τη σειρά της δε θα αποκλείει, αλλά θα συνθέτει, δε θα αναπαράγει, αλλά θα ερμηνεύει, δε θα χειραγωγείται, αλλά θα συμμετέχει ισότιμα στην ερμηνευτική διαδικασία και στην «παραγωγή πολιτισμού».<sup>50</sup> Ο Γάλλος κοινωνιολόγος Pierre Bourdieu έχει υποστηρίξει την άποψη ότι η επίσκεψη στο μουσείο, και ειδικά στο μουσείο τέχνης, αποτελεί ένα μέσο για μορφωμένους να εισπράξουν πολιτιστικό κεφάλαιο, μέσω μιας πνευματικής καλλιέργειας που συνάδει με την οικονομική τους θέση στην κοινωνία<sup>51</sup>. Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα ο εκδημοκρατισμός των μουσείων σημαίνει προσπάθεια δημιουργίας πραγματικών «κοινωνιών» της τέχνης, καλλιέργειας του κοινού, όπου μέσω της τέχνης θα απελευθερώνεται, θα κρίνει, θα ελπίζει<sup>52</sup>. Για να επιτύχει το μουσείο τα προσδοκώμενα οφέλη, να αποτελέσει δηλαδή ολοκληρωμένο θεσμό που θα στηρίζει και θα ενισχύει την εκπαιδευτική διαδικασία, θα πρέπει να διαθέτει σαφείς αρχές, στόχους και μεθοδολογία.

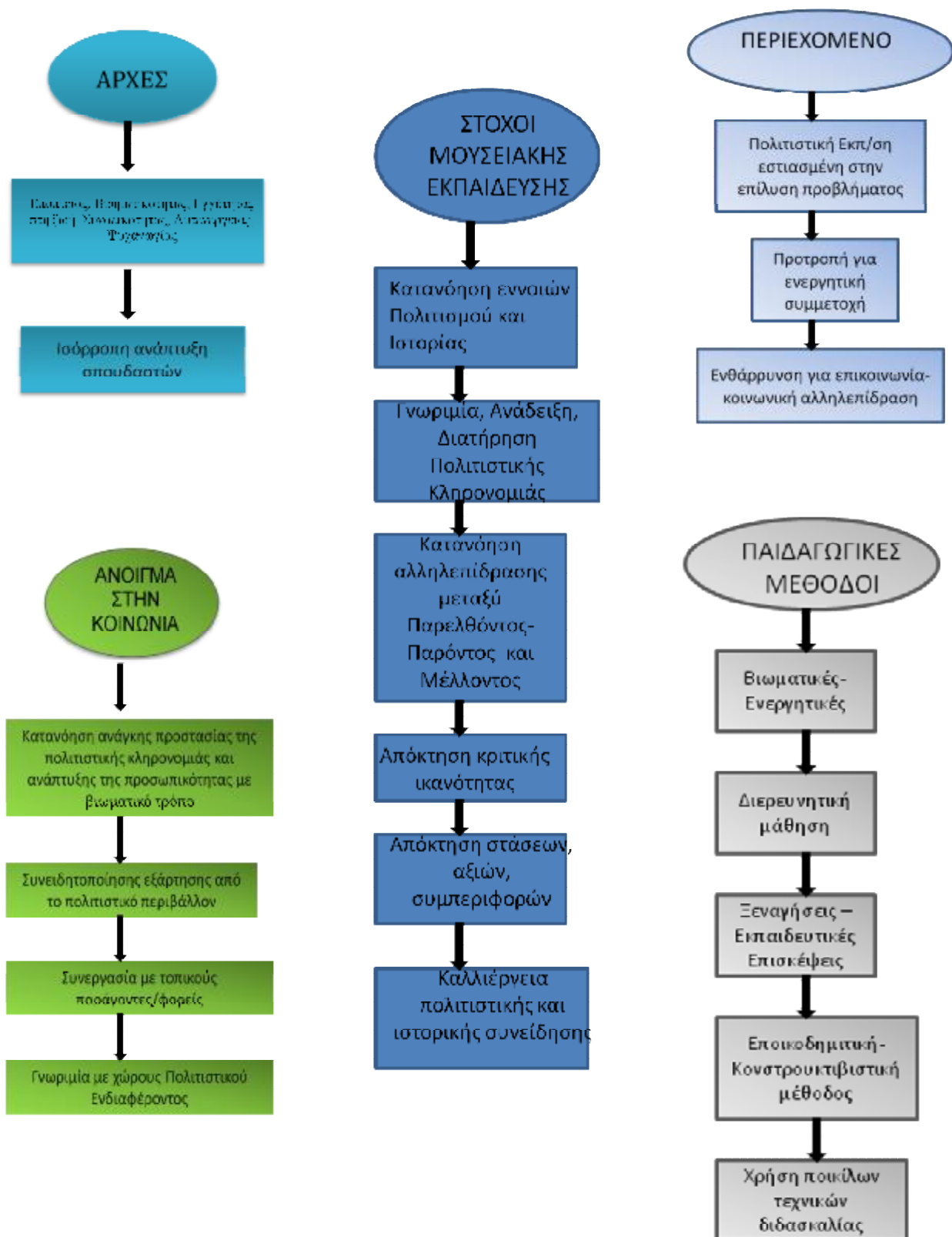
Στο σχήμα που ακολουθεί παρουσιάζονται συνοπτικά οι αρχές, το περιεχόμενο και οι βασικές μέθοδοι προσέγγισης της μουσειακής εκπαίδευσης.

<sup>49</sup> Βέμη Β., «Η εκπαίδευση του βλέμματος. Με τον τρόπο του Ανρί Μισώ», Αρχαιολογία και Τέχνες, 100, (2006), σ.128 -133

<sup>50</sup> Αλεξιάκη Ε., Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας;, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη Μουσειακή αγωγή, Μεταίχμιο, Αθήνα 2002, σ.75-76

<sup>51</sup> Philip Smith, Πολιτισμική Θεωρία, Μια Εισαγωγή, μτφρ.:Κατσικερός Αθανάσιος, 2006

<sup>52</sup> Αλεξιάκη Ε., Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας;, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη Μουσειακή αγωγή, Μεταίχμιο, Αθήνα 2002, σ.75-76



## Η επικοινωνιακή πολιτική του σύγχρονου μουσείου

Η επικοινωνία είναι μία έννοια πολυσημική με ευρεία χρήση τόσο στον επιστημονικό όσο και στον εξωεπιστημονικό χώρο. Η επικοινωνία ορίζει ένα ευρύτατο πεδίο φαινομένων που παίρνουν όλο και σημαντικότερες διαστάσεις στις σύγχρονες κοινωνίες και που συνδέονται με την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών<sup>53</sup>, νέων επαγγελματικών δραστηριοτήτων, νέων αξιών και ιδεών, νέων μεθόδων κοινωνικού ελέγχου.

Η μελέτη της επικοινωνίας δεν μπορεί να αφαιρέσει το σύνολο των μεταβλητών που περιβάλλουν την επικοινωνιακή διαδικασία, πράγμα που εξηγεί την όλο και συχνότερη επικράτηση στο χώρο αυτό διεπιστημονικών ή πολυεπιστημονικών προσεγγίσεων.<sup>54</sup>

Η μουσειακή επικοινωνία διαμορφώνεται σε εσωτερικό και εξωτερικό επίπεδο. Η από έξω προς τα μέσα επικοινωνία καθορίζεται από το αστικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται το μουσείο. Επίσης το κτήριο (banners, πανό), η δομή του κτηρίου(είσοδος, υποδοχή, γενικός προσανατολισμός<sup>55</sup>, μόνιμη έκθεση, περιοδικές εκθέσεις), οι συλλογές του (κατόψεις, διευθέτηση συλλογών), η μουσειακή παρουσίαση με τα εκθεσιακά ερευνητικά συστήματα , τα εκθέματα που διαθέτει (προθήκες, hands on) και γενικά ο χαρακτήρας των χώρων του μουσείου διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην επικοινωνία του μουσείου με το κοινό. Οπότε καταλαβαίνουμε, ότι τα συναισθήματα που αναπτύσσει στο άτομο η εικόνα ενός κτηρίου μουσείου συντελούν στην απόφαση που θα πάρει το άτομο για το αν θα επισκεφτεί ή όχι το μουσείο. Από την άλλη πλευρά όμως, συνθέτει και την προσωπική του άποψη, έστω και από την εξωτερική πλευρά του μουσείου, για το συγκεκριμένο πολιτιστικό οργανισμό ή ακόμα χειρότερα το γενικεύει σε όλους τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Άμεση απόρροια αυτού, είναι ότι σε αυτή την κατηγορία ανθρώπων αν δεν τη προδιαθέτει έστω, η εξωτερική εμφάνιση του κτηρίου, αυτό γίνεται αφορμή για το αν θα το επισκεφτούν αφενός, αλλά και για τη γενική άποψη που θα σχηματίσει το άτομο περί των μουσείων και των πολιτιστικών οργανισμών.

Έτσι αν ο επισκέπτης, νιώσει ότι προσανατολίζεται εύκολα στο χώρο, τότε ο επιμελητής έχει καταφέρει να κάνει τον επισκέπτη να νιώσει άνετα και οικεία στο χώρο, αφού θα μπορεί να περιηγηθεί άνετα σε όλο το μουσειακό χώρο, χωρίς να νιώθει τη σύγχυση ότι έχε μπερδευτεί στις αίθουσες, ενώ από την άλλη αν προσανατολιστεί και διανοητικά, τότε θα είναι πιο εύκολο γι αυτόν να προσλάβει να μηνύματα και την ιστορία της έκθεσης.

---

<sup>53</sup> Οικονόμου, Μ., «Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία», MBA, Το Μάνατζμεντ στον Πολιτισμό, Εφημερίδα *Τα ΝΕΑ*, στήλη «Ανοιχτό MBA». Δευτέρα 7 Μαΐου 2007

<sup>54</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από σημειώσεις της κυρίας Νικονάνου, στο πανεπιστήμιο Αιγαίου στο μάθημα Επικοινωνιακές Πολιτικές του Σύγχρονου Μουσείου, σ.1 : [http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia\\_Shmeiwseis.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia_Shmeiwseis.pdf)

<sup>55</sup> Commandeur, B., Dennert, D., Event zieht-Inhlt Bindet. Besucherorientierung von Museen auf neuen Wegen, transcript Verlag, Bielefeld, 2004.

Τα μέσα της μουσειακής επικοινωνίας είναι ποικίλα από την μόνιμη έκθεση και τις περιοδικές, τις εκθέσεις εκτός μουσείου, τις περιοδεύουσες και τις κινητές, μέχρι τις δανειστικές βιβλιοθήκες και τις μουσειοσκευές<sup>56</sup>. Ακόμα, στη μουσειακή επικοινωνία συντελούν οι εκπαιδευτικές εκθέσεις, οι εκδόσεις του μουσείου, το έντυπο υλικό για εκπαιδευτικούς και μαθητές ή ηλεκτρονικές εκδόσεις. Επιπλέον, στην εποχή της τεχνολογίας και του διαδικτύου, η ηλεκτρονική ιστοσελίδα του μουσείου διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην προσέλκυση του επισκέπτη ή στη γνώμη που θα σχηματίσει γι αυτό, έστω και μέσα από μία ηλεκτρονική περιήγηση στις συλλογές του, ενώ σημαντικός είναι και ο ρόλος των πολυμέσων<sup>57</sup> και των 3D-Animation<sup>58</sup> που χρησιμοποιεί το μουσείο προκειμένου να κάνει πιο διασκεδαστική και πιο εποικοδομητική την εκπαιδευτική διαδικασία, με προϋπόθεση βέβαια, να μη υπάρχει καταιγισμών πολυμέσων έτσι ώστε να εξαλείφεται ο αρχικός στόχος χρήσης τους<sup>59</sup>.

Τέλος στη μουσειακή επικοινωνία συντελούν εξίσου, και οι μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες στο και σε εξωτερικούς χώρους (ξεναγήσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, διαλέξεις, εκπαιδευτικές δραστηριότητες, εργαστήρια, κ.α.) καθώς και τα επιμορφωτικά σεμινάρια που πραγματοποιεί.

Υπάρχουν πολλές θεωρίες της μουσειακής επικοινωνίας. Το πολιτιστικό μοντέλο ορίζει την επικοινωνία ως μία διαδικασία συμμετοχής και συσχετισμού, μία σειρά διαδικασιών και συμβολαίων μέσω των οποίων παράγεται η πραγματικότητα, συντηρείται, διορθώνεται και μεταβάλλεται. Η πραγματικότητα δεν υπάρχει, δεν έχει πεπερασμένη ταυτότητα, αποκτά ύπαρξη μέσω της επικοινωνίας. Στηρίζεται στην προσωπική κατασκευή νοημάτων μέσα από την ερμηνεία στα πλαίσια ερμηνευτικών κοινοτήτων. Η πραγματικότητα δεν υπάρχει αυτούσια αλλά διαμορφώνεται μέσα από μια διαδικασία συνεχούς διαπραγμάτευσης. Η επικοινωνία δεν μεταδίδει μηνύματα με σκοπό τη δύναμη και την εξουσία αλλά είναι πολιτισμική διαδικασία που συνδέει τους ανθρώπους μέσα σε ιδιαίτερο χώρο- πλαίσιο και ως τμήμα συγκεκριμένων τελετουργικών διαδικασιών.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Οι πληροφορίες προκύπτουν από το άρθρο της Οικονόμου Μαρίας «Μουσεία για τους ανθρώπους ή για τα αντικείμενα;» Αρχαιολογία και Τέχνες 72, σελ52.

<sup>57</sup> Τα Πολυμέσα (Multimedia) είναι ο κλάδος της πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών, εικόνας, κινούμενης εικόνας (animation), ήχου και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών. Η ηλεκτρονική πηγή ορισμού είναι η: <http://el.wikipedia.org/>

<sup>58</sup> Με τον όρο «3D Animation» εννοούμε την επαναλαμβανόμενα συνεχόμενη ταχεία προβολή σειρών από εικόνες (σκίτσα ή φωτογραφίες αντικειμένων, στιγμιότυπα αντικειμένων) οι οποίες εναλλάσσονται με ταχύτητα δίνοντας στο θεατή την ψευδαίσθηση ότι τα αντικείμενα της εικόνας κινούνται σε χώρους τριών διαστάσεων (λαμβάνοντας υπόψη και την τρίτη διάσταση του βάθους πεδίου). Ο ορισμός είναι από την ηλεκτρονική σελίδα: [http://el.wikipedia.org/wiki/3D\\_Animation](http://el.wikipedia.org/wiki/3D_Animation).

<sup>59</sup> Οικονόμου Μ., Πολυμέσα στα Μουσεία: Αξιολόγηση των Εφαρμογών, Μίτος (Μουσείο Μπενάκη) 3, 1996, σ. 21-23.

<sup>60</sup> Σημειώσεις Ν. Νικονάνου, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής επικοινωνίας και Τεχνολογίας, Μάθημα Επικοινωνιακές Πολιτικές του Σύγχρονου Μουσείου, σ. 4. Οι πληροφορίες προκύπτουν από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia\\_Shmeiwseis.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia_Shmeiwseis.pdf)



Βέβαια, στη διαμόρφωση της μουσειακής εμπειρίας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο το φυσικό, προσωπικό και κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η επίσκεψη, καθώς επίσης στη δημιουργία της εμπειρίας επιδρά το κοινωνικοοικονομικό και μορφωτικό επίπεδο του κάθε ατόμου. Προκειμένου το σύγχρονο μουσείο να ερευνήσει τους παραπάνω παράγοντες διεξάγει έρευνες κοινού, η αξιολόγηση των οποίων θα βοηθήσει τη διεπιστημονική ομάδα του μουσείου να παράγει μουσειακό υλικό πιο προσιτό στα ενδιαφέροντα του επισκέπτη – καταναλωτή, και να το διαχειριστεί (συλλογές- υπηρεσίες- επισκέπτες) με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να ανταγωνιστεί άλλους τομείς βιομηχανίας του ελεύθερο χρόνου<sup>61</sup>. Έτσι με τις έρευνες κοινού και την αξιολόγησή τους επιτυγχάνεται η βελτίωση της επικοινωνίας μεταξύ κοινού και μουσείων γεφυρώνοντας το χάσμα που συνήθως υπάρχει μεταξύ των στόχων του μουσείου και των αναγκών, προσδοκιών και ενδιαφερόντων κοινού<sup>62</sup>. Με αυτό τον τρόπο το μουσείο καταφέρνει να σκιαγραφήσει το προφίλ του κοινού ή μη κοινού, να κατανοήσει τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες αυτών και έτσι να αναπροσαρμόσει την εικόνα του προς τα έξω και τις παροχές που αυτό διαθέτει, βελτιώνοντας τις πρακτικές που ακολουθούσε έως τώρα<sup>63</sup>.

Για την συνολική αξιολόγηση της μουσειακής εμπειρίας είναι απαραίτητες οι ανοιχτές ερμηνευτικές προσεγγίσεις, ώστε να μελετηθούν τα ενδιαφέροντα, οι στάσεις, οι αξίες τα συναισθήματα που σχετίζονται με το μουσείο.

Στο επίκεντρο της ερευνητικής διαδικασίας είναι ο επισκέπτης, ο οποίος δεν είναι ένας παθητικός δέκτης των εκθεσιακών μηνυμάτων, αλλά συνδέει τα μηνύματα αυτά με την προσωπική του εμπειρία και διαμορφώνει τα δικά του νοήματα και τις ερμηνείες του με αφετηρία το εκθεσιακό υλικό.

### Μουσειακή επικοινωνία- Δημόσιες σχέσεις- M.M.E

Τόσο ο τομέας των δημοσίων σχέσεων όσο και η βιομηχανία των MME εξελίχθηκαν παράλληλα, κατά τη διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αιώνα.<sup>64</sup> Και οι δύο τομείς εμπειρεύουν το στοιχείο της επικοινωνίας και επιδιώκουν πρόσβαση σε διάφορα ακροατήρια, αλλά με διαφορετικά κίνητρα και με διαφορετικούς στόχους. Βασικός παράγοντας αυτών είναι η μεταφορά μηνυμάτων από κάποιους πομπούς σε κάποιους δέκτες. Πρόκειται για μια διαδικασία επικοινωνιακή, συστηματική και μεθοδική.

---

<sup>61</sup> Μπαντιμαρούδης Φιλήμων, Πολιτιστική Επικοινωνία, Οργανισμοί, Θεωρίες, Μέσα, Κριτική, 2011

<sup>62</sup> Τσιάρα Σ. «Επικοινωνιακές μέθοδοι και στρατηγικές διεύρυνσης του κοινού στα μουσεία τέχνης. Το παράδειγμα αλλάζει», στο Δεύτερο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Η Τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτισμικής κληρονομιάς, Μυτιλήνη, Λέσβος (28 Ιουνίου – 2 Ιουλίου 2004) σελ: 54-56

<sup>63</sup> Παυλίδης Μάνος, Πολιτισμική επικοινωνία, Έξαντας, 2000

<sup>64</sup> Οι πληροφορίες προκύπτουν από την ηλεκτρονική πηγή:  
[http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia\\_Shmeiwseis.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia_Shmeiwseis.pdf)

Έτσι, η εικόνα που πρέπει να βγάζει προς τα έξω το μουσείο εκτός από ελκυστική, πρέπει να απευθύνεται και σε διαφορετικές κατηγορίες ακροατηρίου, καθόσον οι αρχές του 21<sup>ου</sup> κυριαρχούνται από την πολυπολιτισμικότητα<sup>65</sup> και τις ψηφιακές τεχνολογίες. Επομένως, οι σύγχρονες δημόσιες σχέσεις<sup>66</sup> του μουσείου πρέπει να κατανοούν τα σύγχρονα πολιτισμικά ακροατήρια, ώστε να τα προσεγγίζουν με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Όσον αφορά στις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, όλες σχεδόν οι εταιρίες (έτσι πλέον και τα μουσεία) ψηφιοποιούν τα προϊόντα τους, είτε πρόκειται για έντυπα, είτε πρόκειται για ήχο και βίντεο, είτε για δικτυακή παρουσία και ψηφιακά προϊόντα.<sup>67</sup> Ο εκπρόσωπος των ΔΣ ενός σύγχρονου μουσείου πέρα από τον παραδοσιακό ρόλο, αυτόν της προώθησης της δημόσιας εικόνας του οργανισμού, πρέπει να διαθέτει αρκετή ευελιξία, ώστε να παρακολουθεί τις τεχνολογικές εξελίξεις και να κατανοεί πως επηρεάζουν την αποστολή του. Επιπλέον, πρέπει να αγωνίζεται για την ανεύρεση κονδυλίων, κυρίως από ιδιωτικούς φορείς, που να επιτρέπουν στον οργανισμό να θέτει τους στόχους του σε εφαρμογή, ενώ πρέπει να κατανοεί την αναγκαιότητα πλέον της διαφήμισης και να αναζητεί χορηγούς για να προωθήσουν το προϊόν – εικόνα του μουσείου προς τα έξω, είτε μέσω εφημερίδων και διαφημιστικών αφισών, είτε μέσω τηλεόρασης και ραδιοφώνου ή ακόμα και μέσω διαδικτύου.<sup>68</sup>

Συνοψίζοντας με τον όρο «επικοινωνιακή πολιτική» εννοούμε όλες τις αρχές και τις λειτουργίες που πρέπει να πραγματοποιήσει το μουσείο προκειμένου να κάνει τον οργανισμό γνωστό στο κοινό και ανταγωνιστικό έναντι άλλων βιομηχανιών ελεύθερου χρόνου. Έτσι στην επικοινωνιακή πολιτική του μουσείου συμπερασματικά συμβάλει:

Α) Η οπτική εμφάνιση επηρεάζοντας όλες τις μουσειακές δραστηριότητες. Το είδος του κτιρίου, το λογότυπο κ.α. δίνουν τη δυνατότητα στο κοινό να ταυτίζει άμεσα το

---

<sup>65</sup> Ο όρος πολυπολιτισμικότητα (multiculturalism) δηλώνει ότι σε μία κοινωνία συνυπάρχουν διάφορες κοινωνικές ομάδες με διαφορετικές εθνικές-εθνοτικές και πολιτισμικές αναφορές. Ως όρος χρησιμοποιήθηκε κατά πρώτον και κυριότερα στις ΗΠΑ, την Αυστραλία, την Αγγλία και τον Καναδά. Πολυπολιτισμικότητα έχει διαφορετικές σημασίες. Στο επίπεδο της συλλογικότητας και των κοινωνικών ομάδων, σημαίνει εκτίμηση, αποδοχή ή προαγωγή πολλαπλών πολιτισμών με βάση τη δημογραφική σύνθεση του πληθυσμού σε μια χώρα-περιοχή, συνήθως στο πλαίσιο του σχολείου, στην οικονομία, στις πόλεις, στα έθνη. Με αυτήν την έννοια η πολυπολιτισμικότητα πλησιάζει στην έννοια του σεβασμού στη διαφορετικότητα. Ο ορισμός είναι από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.i-red.eu/?i=institute.el.glossary>

<sup>66</sup> Μπαντιμαρούδης, Φ., «Μουσείο και δημόσιες σχέσεις» Πρακτικά Α' Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας: Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη 31.5-2.6.2002, Μυτιλήνη, σελ. 29-36.

<sup>67</sup> Μπούνια Α., Νικονάνου Ν., Οικονόμου Μ., Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς, Καλειδοσκόπιο, 2008

<sup>68</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από σημειώσεις τη Ν. Νικονάνου τις οποίες βρήκα στην ηλεκτρονική πηγή: [http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia\\_Shmeiwseis.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/communication/Epikoinwnia_Shmeiwseis.pdf)

υλικό του μουσείου και μέσα από τη συνεχή επανάληψη να διατηρήσει μια ταυτότητα για το μουσείο ως έναν δραστήριο φορέα.

Β) Δημοσιότητα: αξιοποίηση των κατάλληλων και αποτελεσματικών μέσων για να προβάλλουν την επιλεγμένη εικόνα. Να βρει το στίγμα του ανάμεσα στις ομάδες επισκεπτών που επιθυμεί να στείλει το υλικό.

Γ) Οι υπηρεσίες: η έκθεση, το στίλ της παρουσίασης και της επικοινωνίας, η επιλογή του ύφους, η χρήση οπτικοακουστικών ή βίντεο, άλλες υπηρεσίες (τουαλέτες, το πωλητήριο, το εστιατόριο).

Δ) Το περιβάλλον: η εμφάνιση, η ατμόσφαιρα που αυτό παρουσιάζει στο κοινό

Ε) Οι επαφές με το προσωπικό: όλοι οι εργαζόμενοι είναι αντιπρόσωποι του μουσείου και η επαφή μαζί τους καθορίζει την εικόνα (ΜΜΕ, επισκέπτες, άλλα μουσεία)<sup>69</sup>

Κλείνοντας τα μουσεία συμβάλλουν στην προώθηση της παιδείας, του πολιτισμού και της οικονομίας ενός κράτους, που οι πολίτες του έχουν ως ορίζοντα την οργανωμένη διεθνή κοινότητα, τη σύγχρονη παιδεία και την ισχυροποίηση των δημοκρατικών θεσμών της χώρας τους.<sup>70</sup> Οι σχέσεις του πολιτισμού γενικότερα με την εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από την πολιτιστική διάσταση της μουσειακής εκπαίδευσης, μπορεί να αποτελέσει βασικό εργαλείο της εκπαίδευσης όλων των βαθμίδων και να συντελέσει αφενός στη συνειδητοποίηση της αξίας των πολιτισμικών αγαθών<sup>71</sup> και της πολιτιστικής κληρονομιάς<sup>72</sup> και αφετέρου στη κατανόηση της διαφορετικότητας.

---

<sup>69</sup> Σημειώσεις Ν. Νικονάνου, Τμήμα Πολιτισμικής επικοινωνίας και Τεχνολογίας, Μάθημα Επικοινωνιακές Πολιτικές του Σύγχρονου Μουσείου, Πηγή πληροφοριών : <http://www.ct.aegean.gr>

<sup>70</sup> Λεοντσίνης Γ., «Σύγχρονο Πολιτικό Κράτος, Παγκοσμιότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά», Επιστήμες αγωγής, Θεματικό τεύχος (2008), σ. 23

<sup>71</sup> Ως πολιτισμικά αγαθά νοούνται οι μαρτυρίες της ύπαρξης και της ατομικής και συλλογικής δραστηριότητας του ανθρώπου. Βλ. Πολιτιστικό Νόμο 3028/2002 (άρθρο 2), Μανιάτης Αντ., Αρχαιολογική Έρευνα Πεδίου & Μουσεία, Επιμόρφωση στο Πολιτιστικό δίκαιο, εκδ. Αντ. Σάκκουλα,

<sup>72</sup> Ο ορισμός της πολιτιστικής κληρονομιάς δόθηκε από τη σύμβαση για την προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς στο Παρίσι το 1972 και περιλαμβάνει το σύνολο των μνημείων, των αρχιτεκτονικών έργων αρχαιολογικούς χώρους, προϊόντα συνδυασμού ανθρώπου και φύσεως και γενικά κάθε τι που είναι παγκοσμίως εξαιρετικά πολύτιμα από ιστορική, αισθητική, εθνολογική, ανθρωπολογική, καλλιτεχνική ή επιστημονική άποψη. Η περιφρούρηση, η παροχή υποστήριξης στην έκφραση, τη δημιουργία και τη διάδοση αυτής της κληρονομιάς στο μεγαλύτερο δυνατό αριθμό γλωσσών, περιλαμβάνονται στις οδηγίες του Σχεδίου Δράσης για την εφαρμογή της Παγκόσμιας Διακήρυξης της Unesco σχετικά με την Πολιτιστική Ποικιλότητα στο Παρίσι το 2001). Οι πληροφορίες προκύπτουν από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.icomos.org/charters/tourism\\_greek.pdf](http://www.icomos.org/charters/tourism_greek.pdf)

## Αποσαφήνιση των εννοιών «Μουσείο Παιχνιδιού» και «Μουσείο για παιχνίδι»

Ο τίτλος της πτυχιακής μου εργασίας είναι : «Μουσεία παιχνιδιού ή μουσεία για παιχνίδι. Περιπτώσεις και επισημάνσεις.»Θα ήθελα αρχικά να διευκρινίσω τη ειδοποιό διαφορά μεταξύ αυτών των δύο παρεμφερών μεν λεκτικά, τύπων μουσείων, στην ουσία όμως η διαφορά μεταξύ τους είναι τεράστια.

Κατά τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας μου έκανα μία μικρή προφορική έρευνα σε άτομα ηλικίας από πέντε έως εξήντα πέντε ετών ηλικιών και διαφορετικού κοινωνικοοικονομικού και μορφωτικού επιπέδου, ζητώντας τους να μου πουν την προσωπική τους άποψη για το ποια πιστεύουν ότι είναι η ειδοποιός διαφορά μεταξύ αυτών των μουσείων.

Με έκπληξη διαπίστωσα ότι ενώ κάποιοι συνέχουν τις έννοιες εν τούτοις άτομα μεγάλης ηλικίας με μόρφωση, όταν άκουγαν τον τίτλο της εργασίας μου και τους ζητούσα να μου το εξηγήσουν, όταν άκουγαν μουσεία παιχνιδιού, έλεγαν ότι είναι ένα μουσείο που εκθέτει διάφορα παλιά παιχνίδια, στο άκουσμα όμως «μουσείο για παιχνίδι» κωλύοντουσαν να μου απαντήσουν.

Στον αντίποδα αυτής της απάντησης έρχεται η άποψη ενός οχτάχρονου αγοριού που στο άκουσμα του τίτλου αβίαστα και κατευθείαν, χωρίς να ζητήσει επιπλέον διευκρινήσεις είπε, ότι το δεύτερο είναι ένα μουσείο που μπορούμε να παίξουμε!

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

## Ο ρόλος του παιχνιδιού στη διαμόρφωση του νεαρού ατόμου.

### Παιδί και παιχνίδι<sup>73</sup>

Η προέλευση της λέξης παιχνίδι από τις λέξεις παις, παίζω, παιδεία υπογραμμίζει το πόσο αυτή η λέξη έχει σχέση με το παιδί, τη διασκέδαση, την πνευματική καλλιέργεια και την εκπαίδευσή του. Τα παιδιά στην αρχαία Σπάρτη έπαιζαν πολεμικά παιχνίδια και γυμνάζονταν. Στους Ρωμαϊκούς χρόνους στη Ρώμη έπαιζαν με σιδερένια στεφάνια, τυφλόμυγα, πεντόβολα και κότσια. Στο Βυζάντιο τα παιδιά στο σχολείο χαιρόνταν να ψάλλουν και να παίζουν.

Το παιχνίδι είναι η παγκόσμια γλώσσα των παιδιών. Μέσα απ' αυτό μπορούν κι εκφράζονται πιο ευέλικτα, σωστά και πολύπλευρα απ' ότι με τον προφορικό λόγο. Πολλοί είναι αυτοί που έχουν τονίσει, πως το παιδί με το παιχνίδι δείχνει τη σωματική, συναισθηματική και κοινωνική του εξέλιξη, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο προσπαθεί να χειρισθεί την πραγματικότητα. Επίσης έχει επισημανθεί η λυτρωτική λειτουργία του παιχνιδιού, με την οποία το παιδί μπορεί να εκτονώσει την έντασή του.

Μια άλλη διάσταση του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα που δίνει στο παιδί να ξαναζήσει ενεργά και να επεξεργαστεί τραυματικές καταστάσεις, που αρχικά βίωσε παθητικά. Το παιδί είναι δυνατόν «ν' αλλάξει ρόλο». Οι πολλές διαστάσεις του παιχνιδιού είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιούν τα παιδιά στην προσπάθειά τους ν' αποσαφηνίσουν το άγνωστο ή τρομαχτικό. Μέσα στο προστατευτικό πλαίσιο του παιχνιδιού όλα είναι δυνατά. Μπορεί κάποιος να νιώσει πως είναι να χτυπιέται χωρίς να συμμετέχει σε ξυλοδαρμό. Μπορεί να παίζει με προσωπικά συναισθήματα, που ίσως να' ναι επικίνδυνα ή απαγορευμένα στην πραγματικότητα, όπως χαρά, λύπη, οργή και μίσος, χωρίς όμως να κυριεύεται από πανικό ή να χρειάζεται να χρησιμοποιήσει βία. Ότι γίνεται δεν είναι παρά ένα παιχνίδι. Όποτε θέλει, μπορεί να βγει απ' το πλαίσιο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι λοιπόν κατορθώνει και μειώνει την ένταση, αλλά, όταν η ένταση είναι υπερβολικά μεγάλη, παύει να υπάρχει το πραγματικό παιχνίδι και μετατρέπεται σ' ένα καταναγκασμό επανάληψης, όπου το παιδί φτιάχνει συνεχώς τα ίδια μ' ένα στερεότυπο τρόπο.

Στα παιδιά, λοιπόν, αυτή η δημιουργική περιέργεια εκφράζεται από πολύ μικρή ηλικία με τη μορφή παιχνιδιού. Στο παιχνίδι ένα παιδί μπορεί να δράσει, ν' αντιδράσει, να συμμετάσχει, να σκεφτεί κλπ. Έτσι παρατηρούμε ότι στην πλειοψηφία τους τα παιδιά αγαπούν το παιχνίδι, ενώ παράλληλα έχει βρεθεί ότι όσο

<sup>73</sup> Οι πληροφορίες προκύπτουν από το «Πρόγραμμα Αγωγής Υγείας», «Παιδί και Παιχνίδι» που πραγματοποιήθηκε στο ΚΣΕ του 4<sup>ου</sup> Γυμνασίου Κοζάνης στα Μαθήματα Επιμόρφωσης Προσωπικού και βρήκα στην ηλεκτρονική πηγή: [http://4gym-kozan.koz.sch.gr/sub4agogi\\_paignidi.htm](http://4gym-kozan.koz.sch.gr/sub4agogi_paignidi.htm)

πιο πολλά και διαφορετικά παιχνίδια παίζει ένα παιδί, τόσο πιο δημιουργικό και πνευματικά ανήσυχο γίνεται. Οι προτιμήσεις του είναι πιο ποικίλες, τα ενδιαφέροντά του πλουσιότερα, ενώ σαν ενήλικας έχει περισσότερες πιθανότητες ν' αποκτήσει ευρύτερο φάσμα ενδιαφερόντων, πράγμα που τον κάνει πιο δραστήριο και - γιατί όχι - πιο ευτυχισμένο. Κάτι που είναι σημαντικό και που αφορά την αξία του παιχνιδιού στην εξέλιξη του παιδιού είναι ότι το παιχνίδι, ως δραστηριότητα είναι κατά κύριο λόγο εθελοντική, αυθόρμητη και απορροφά την προσοχή, ενώ χαρακτηρίζεται και από ελευθερία.

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το παιχνίδι είναι ένα σημαντικό, μορφωτικό, ηθοπλαστικό και υγιεινό μέσο που συμβάλλει αποφασιστικά στην ανάπτυξη του παιδιού. Κατά πρώτον τη σωματική με τα ομαδικά παιχνίδια που απαιτούν γρήγορες κινήσεις, αποκτώντας ευκαμψία αρθρώσεων, αντοχή στην κόπωση κι επιδεξιότητα. Ενδυναμώνουν το νευρικό σύστημα, διευκολύνουν τη λειτουργία της αναπνοής, εντείνουν την κυκλοφορία του αίματος κι επιφέρουν μια χαλάρωση και ισορροπία.

Δεύτερον καλλιεργείται η πνευματική του ανάπτυξη, διότι πειθαρχείται το πνεύμα του, συγκεντρώνεται η προσοχή του, αναπτύσσεται η κρίση, ο συλλογισμός, η φαντασία, η μνήμη. Τρίτον παράλληλα συμβάλλει και στη συναισθηματική του ανάπτυξη, προκαλώντας ευχάριστες συναισθηματικές καταστάσεις οι οποίες συμβάλλουν στην πνευματική ευφορία και γενικά η ψυχή του παιδιού σμιλεύεται και εξευγενίζεται.

Ακόμη το παιχνίδι χρησιμεύει στο παιδί ως μέσον για την εκτόνωση της οργής, του φόβου, του μίσους, της ζηλοτυπίας και των άλλων βίαιων συναισθημάτων του. Καλλιεργούνται οι αρετές της γενναιότητας, της ειλικρίνειας, της τιμής και της αυτοθυσίας, στεριώνοντας μια ηθική προσωπικότητα. Απ' την άλλη καταστέλλονται τα εγωιστικά του ένστικτα, ασκείται η αυτοπειθαρχία, η αυτοκυριαρχία, η υπομονή και επιμονή. Με τη συμβολή σ' όλα τα παραπάνω το παιχνίδι αποβαίνει έτσι μέσο αυτοέκφρασης της προσωπικότητας του παιδιού.

Το παιχνίδι ενώνει τους ανθρώπους, είναι κοινωνικό, δεν επιτρέπει παραβιάσεις, ατομικές επαναστάσεις και αναρχίες. Αντίθετα, επιτρέπει πολύ λιγότερα απ' ό,τι η ίδια η ζωή απαιτεί. Είναι απόλυτα συνδεδεμένο με όλες τις ανθρώπινες τάσεις: με την ανάγκη για διατροφή (παίζουμε δοκιμάζοντας καινούργια και άγνωστα φαγητά), με την ανάγκη για κίνηση (παιχνίδια αγωνιστικά), με το ένστικτο της ιδιοκτησίας (παιχνίδια διαφόρων συλλόγων), με το σεξουαλικό ένστικτο (φλερτ-χορός), με την τάση για προστασία του ίδιου μας του εαυτού και των άλλων (παιχνίδια παρακολούθησης, μάχης, κλέφτες και αστυνόμοι), με την ανάγκη για συντροφιά (κοινωνικά- ομαδικά παιχνίδια), με την τάση για μίμηση (μιμητικά παιχνίδια). Αν ένα παιδί δεν έχει το χρόνο ή την ευκαιρία να παίζει, η ανάπτυξή του θα είναι δυσχερής. Πρόκειται για μια διαδικασία αγωγής, μια αναγκαία αυτό-εκπαίδευση. Μέσα απ' το παιχνίδι το παιδί ασκεί τις αισθήσεις του, αποκτά πλούσιες εμπειρίες και παραστάσεις, εμπλουτίζει το συναίσθημά του, διεγείρεται η φαντασία του, εξασκείται στο να σκέφτεται, να κρίνει, να σχεδιάζει. Την αναγκαιότητα και την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού είχαν τονίσει από την αρχαιότητα ο Πλάτωνας αλλά και οι μεταγενέστεροι παιδαγωγοί όπως ο Montaigne, ο Rousseau και άλλοι. Το παιχνίδι είναι για το παιδί το καθ' εαυτό περιεχόμενο της ύπαρξής του και το σημαντικότερο μέσο το οποίο έχει σαν στόχο τη σωματική, πνευματική και

συναισθηματική του ανάπτυξη, με πρωταρχικό και κυριότερο στοιχείο, την ευχαρίστηση, γιατί χωρίς αυτή δεν μπορούμε να μιλάμε για παιχνίδι.

#### Ο ρόλος του παιχνιδιού στη διαμόρφωση του νεαρού τόμου<sup>74</sup>

Ένας από τους κύριους παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την ανάπτυξη του παιδιού και συμβάλλουν, όσο κανένας άλλος, στην κοινωνικοποίησή του, εκτός από την οικογένεια και το σχολείο, είναι το παιχνίδι. Είναι επί σειρά ετών το κέντρο του εξωοικογενειακού του κόσμου:

- Συμπληρώνει κατά τρόπο μοναδικό και συστηματικό τη διδασκαλία και την άσκηση του από τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς του.
- Ισχυροποιεί πολλές από τις αντιδράσεις και τους τρόπους συμπεριφοράς τους παιδιού, τους οποίους διδάσκουν οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί, καθώς διδάσκει νέες.
- Το ασκεί στην κοινωνική ζωή και δράση με την καλλιέργεια των κοινωνικών αρετών: της φιλεργίας, την συνεργατικότητα, του σεβασμού προς το συνάνθρωπο, προς τα δικαιώματα του και τη γνώμη του, του αλτρουισμού, της εντιμότητας, της συνέσεως καθώς του καλλιεργεί τα έμφυτα κοινωνικά συναισθήματα.
- Του καλλιεργεί τις πνευματικές του ικανότητες, παράλληλα με τις κινητικές και γλωσσικές δεξιότητες και του τονώνει την αυτοσυναίσθημα<sup>75</sup> του.
- Το προετοιμάζει για την κοινωνική ζωή του, οπλίζοντας το με τα απαραίτητα εφόδια για να αντιμετωπίζει σθεναρώς με μεθοδικότητα και επιτυχία τα παρουσιαζόμενα εκάστοτε εμπόδια και προβλήματα.
- Το ασκεί στην ορθή αντιμετώπιση των αναφαινομένων καταστάσεων ματαίωσης και έτσι συμβάλλει στη διατήρηση και προαγωγή της ψυχικής του υγείας, απαραίτητες για την επιτυχή ένταξη του στην ευρύτερη κοινωνία του αύριο.
- Βραβεύει την καλή συμπεριφορά και τιμωρεί τη μη επιθυμητή.
- Το ενθαρρύνει στη θήρευση υψηλών σκοπών και επιδιώξεων και το ασκεί στη με επιμονή και καρτερικότητα πραγμάτωσή τους
- Του κεντρίζει το ενδιαφέρον και την επιθυμία για άνοδο, για βελτίωση, ατομική και κοινωνική.
- Το βοηθά να μάθει ή να αποκτήσει τις πνευματικές ικανότητες και δεξιότητες: από την ανάγνωση και την αριθμητική, ως την ιχνογραφία και τη ζωγραφική και κατ'έπекτση τις κοινωνικές δεξιότητες, τις έξεις και τις στάσεις οι οποίες βαρύνουν πολύ και αξιολογούνται υψηλά στην κοινωνία μας. Έτσι το καθιστά ικανό για πλήρη ενεργό συμμετοχή του στην κοινωνική ζωή και σε όλη την πολιτιστική δημιουργία.

<sup>74</sup> Κασιώλα Ευθυμίου, Εξελικτική ψυχολογία, Αθήνα 1975, σελ 339-340

<sup>75</sup> Με τον όρο αυτοσυναίσθημα (αυτός + συν + αίσθημα) εννοούμε: (φιλοσ.) το συναίσθημα που γεννιέται μέσα μας από τη γνώμη που έχουμε για την αξία ή την απαξία μας/ αυτεπίγνωση, αυτογνωσία (ψυχολ.) ένα από τα στοιχειώδη ή ατομικά συναισθήματα. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.livepedia.gr/index.php>

Το παιχνίδι είναι ο ειδικός τρόπος ζωής του παιδιού. Κύριο χαρακτηριστικό γνώρισμα της παιδικής ηλικίας αποτελεί η ορμή προς κίνηση, δράση και ασχολία με αντικείμενα του περιβάλλοντος χωρίς να θέτει κάποιον σκοπό. Και εφ' όσον τα πράγματα είναι έτσι, το παιχνίδι είναι το μοναδικό και άριστο μέσον αυτοαγωγής. Η σκόπιμη και συστηματική εργασία, η οποία θα απαιτηθεί βραδύτερα πρέπει να στηριχτεί στη ροπή του παιδιού προς το παιχνίδι. «Το παιχνίδι πρέπει να γίνει εργασία και η εργασία παιχνίδι» (Scharrelmann)<sup>76</sup>. Την πλέον συστηματική προσπάθεια για τη χρήση πλούσιου υλικού παιχνιδιών επιχείρησε η Montessori<sup>77</sup>.

### Παιχνίδι και ηλικίες

Το παιδί στη μικρή του ηλικία, για λόγους ψυχολογικούς, προτιμά τα ατομικά μοναχικά παιχνίδια. Παίζει με τα άψυχα και με τα μικρά ζώακια, που μπορεί να κυριαρχεί πάνω τους, να ξεθυμαίνει την επιθετικότητά του κακοποιώντας τα αλλά και να τα αγαπά όσο και όποτε αυτό θέλει. Μεγαλώνοντας χρησιμοποιεί στα παιχνίδια του τις εμπειρίες που απόκτησε και που κατασταλάζουν μέσα του σαν γνώσεις. Στην ηλικία των 9-14 χρονών επικρατεί πάλι το «εγώ» και η τάση να διακριθεί και να ξεχωρίσει από τους άλλους. Τα ομαδικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά αυτής της ηλικίας να ξεπεράσουν αυτή την κρίση της εγωπάθειας και να ενταχθούν ομαλά στο κοινωνικό σύνολο. Όσο οι ψυχοπνευματικές και σωματικές του δυνάμεις τελειοποιούνται και καθώς το παιδί μεγαλώνει, δρα ολοένα και πιο συνειδητά μέσα στο ομαδικό παιχνίδι και αρχίζει να ταυτίζει το ατομικό του συμφέρον με το γενικό της ομάδας, γεγονός, που αποτελεί αρχή της κοινωνικοποίησής του<sup>78</sup>.

### Το παιχνίδι στη διδακτική και μαθησιακή διδασκαλία

Το παιχνίδι είναι ο άξονας της σύγχρονης αγωγής, είναι για το παιδί ό,τι η εργασία για τον ενήλικα, και το διακριτικό γνώρισμα των σύγχρονων γνώσεων και κατευθύνσεων της παιδαγωγικής, είναι η εισαγωγή του παιχνιδιού στη σχολική εργασία για στην πολύπλευρη ωφελιμότητά του. Η μορφή της διδασκαλίας δεν είναι παιχνίδι, αλλά η ύλη του μαθήματος είναι κατά τέτοιο τρόπο διαμορφωμένη, έτσι ώστε η όλη διαδικασία να έχει παιγνιώδη μορφή. Η γνώση καταχτιέται από τους μαθητές με αβίαστο, παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο, βοηθώντας τον να εξωτερικεύει

---

<sup>76</sup> Ο Heinrich Friedrich Ludwig Scharrelmann ήταν ένας δάσκαλος και συγγραφέας, ο οποίος προώθησε τη σχολική εργασία και την εκπαίδευση που προερχόταν μέσα από την εμπειρία που δίνει στο παιδί το παιχνίδι. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://de.wikipedia.org/wiki/Heinrich\\_Scharrelmann](http://de.wikipedia.org/wiki/Heinrich_Scharrelmann)

<sup>77</sup> Montessori M., Η αυτοαγωγή εις το στοιχειώδες σχολείον, γερμ.μετ.:Erziehung für Schulkinder, 1916, σ.305

<sup>78</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από το 4<sup>ο</sup> γυμνάσιο Κοζάνης, Πρόγραμμα αγωγής υγείας: [http://4gym-kozan.koz.sch.gr/sub4agogi\\_paixnidi.htm](http://4gym-kozan.koz.sch.gr/sub4agogi_paixnidi.htm)



τα συναισθήματα που του προκάλεσε το περιεχόμενο του μαθήματος. Έτσι το μάθημα γίνεται πιο αποδοτικό, οι μαθητές συνεργάζονται αρμονικά, οργανώνουν τις εμπειρίες τους, τακτοποιούν τις εντυπώσεις και τις παρατηρήσεις τους, εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους κι αποκτούν μία άνεση στην έκφραση.

Εξάλλου, ο Φ. Ντοστογιέφσκυ<sup>79</sup> στο βιβλίο του «Αδελφοί Καραμαζώφ» έλεγε «Οτι χρειάζεται η ψυχή ενός παιδιού είναι το φως του ήλιου, τα παιχνίδια, το καλό παράδειγμα και λίγη αγάπη».

### Είδη παιχνιδιών<sup>80</sup>

1. Τα παιχνίδια εξάσκησης ή λειτουργικά: Στην κατηγορία αυτή ανήκουν τα αισθησιοκινητικά παιχνίδια χωρίς σύμβολα και κανόνες, καθώς επίσης και παιχνίδια ερωτήσεων, σε αινίγματα και σε μυθοπλαστικά παιχνίδια.

2. Τα συμβολικά παιχνίδια: Χρησιμοποιεί κατά τρόπο συμβολικό διάφορα αντικείμενα (λ.χ. μια πέτρα συμβολίζει το σαπούνι).

3. Τα παιχνίδια κανόνων: Γνώρισμα τους η τήρηση κανονισμών και απαγορεύσεων. Κύριο χαρακτηριστικό τους ο συναγωνισμός και η άμιλλα.

### Βιομηχανικό παιχνίδι

Τα βιομηχανικά παιχνίδια χωρίζονται σε κατηγορίες, όπως άλλωστε θα δούμε στη συνέχεια της εργασίας μας ότι με αυτόν τον τρόπο, κάποια μουσεία έχουν χωρίσει τις ενότητες των συλλογών του, έχουν δηλαδή προβεί σε ταξινομηκή(ανάλογα με το είδος) έκθεση της συλλογής.

1. Τα επιτραπέζια μορφωτικά παιχνίδια: Προωθούν τη νοημοσύνη και την ικανότητα αυτοσυγκέντρωσης, εξάσκηση στην αριθμητική, καλλιέργεια της μνήμης. Προσφέρουν γνώση και ψυχαγωγία. Έχουν σαν στόχο την προώθηση παραγόντων ευφυΐας όπως η γρήγορη αντίληψη, η διαφοροποίηση, η ταύτιση. Εμπλουτίζουν την κοινωνική ζωή του παιδιού με τις κοινωνικές αρετές της συνεργασίας, της τιμιότητας, του σεβασμού των κανόνων – το fair play είναι το ανώτατο χρέος – μονάχα έτσι μπορεί να ασκηθεί για το μεγάλο παιχνίδι, αργότερα, της δημόσιας ζωής.

2. Τα κουρδιστά ή ηλεκτρικά παιχνίδια: Γνωριμία με τον εαυτό του και το περιβάλλον του. Καλό είναι αυτά τα παιχνίδια να είναι μόνο συμπληρωματικά και όχι βασικά.

3. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ‘Video Games’: Έχουν σαν βάση το πρόγραμμα. Είναι στατικά και τυποποιημένα. Διάδοχοι των παιχνιδιών της προηγούμενης δεκαετίας, ασύγκριτα βελτιωμένα σε εικόνα, ήχο, δυνατότητες και γενικά ποιότητα παιχνιδιού. Μια ολόκληρη βιομηχανία στο χώρο της οικιακής ψυχαγωγίας που παίζουν μικρά και μεγάλα παιδιά! Οι αγαπημένοι ήρωες δεν είναι πια χάρτινοι σε έντυπη μορφή όπως ήταν ο Ζορρό ή ο Γκαούρ Ταρζάν. Οι ήρωες των σημερινών

<sup>79</sup> Ο Ο Φιόντορ Μιχάηλοβιτς Ντοστογιέφσκι ήταν Ρώσος συγγραφέας, μία κορυφαία μορφή της παγκόσμιας λογοτεχνίας. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://el.wikipedia.org>

<sup>80</sup> Οι πληροφορίες προκύπτουν από το «Πρόγραμμα Αγωγή Υγείας» που συνάντησα στην ιστοσελίδα του 4<sup>ου</sup> Γυμνασίου Κοζάνης: <http://4gym-kozan.koz.sch.gr/index.htm>

παιδιών είναι ψηφιακοί σε άυλη μορφή και εξίσου αθάνατοι, όπως οι προηγούμενοι. Κάποια πράγματα μένουν αναλλοίωτα στο διάβα του χρόνου.

- i. Περιπέτειες
- ii. Παιχνίδια στρατηγικής
- iii. Αστυνομικά
- iv. Διαστημικά
- v. Θρίλερ
- vi. Εξομοιωτές

Αν προσθέσουμε και τα επιχειρήματα των φανατικών εχθρών των ‘Video Games’ περνάμε απέναντι στη ‘σκοτεινή πλευρά’ της φωτεινής οθόνης, εκεί που στενεύει επικίνδυνα ο κόσμος των παιδιών μέσα στην οθόνη αντιμετωπίζοντας το παιχνίδι σαν έναν ‘ηλεκτρονικό φίλο’ που αντικαθιστά την απαραίτητη για τη φυσιολογική του ανάπτυξη παρουσία των συνομηλίκων φίλων του. Στην άποψη αυτή έρχονται να συμφωνήσουν κοινωνιολόγοι και ψυχολόγοι επισημαίνοντας τις αρνητικές συνέπειες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ερωτήματα είναι πολλά και πιεστικά για τους προβληματισμένους γονείς.

Από τη μια λοιπόν προσφέρουν γνώση και διαπαιδαγωγούν ευχάριστα το παιδί, συντελούν στη νοητική του ευελιξία, από την άλλη όμως, ασχολούμενα περισσότερο από 3/4 της ώρας ημερησίως παρουσιάζουν μαθησιακές δυσκολίες και προβλήματα συμπεριφοράς, καθώς γίνονται πιο εσωστρεφή και απομακρύνονται. Παιδονευρολόγοι κρούουν τον ‘κώδωνα του κινδύνου’ για επιληπτικές κρίσεις, ρευματικές και μυϊκές παθήσεις, μούδιασμα των δαχτύλων και αυξημένη αρτηριακή πίεση, σε παιδιά από την υπερβολική χρήση Video Games.

Ατυχώς για τους γονείς δεν κυκλοφορεί για αυτούς καμία εκπαιδευτική δισκέτα με συμβουλές για το πώς να χειριστούν τον μοντέρνο ‘εισβολέα’ και το πάθος που προκαλεί στα παιδιά τους και τα παρασέρνει σε έναν ξέφρενο χορό κατανάλωσης<sup>81</sup>.

Έκρινα σκόπιμο, από την αρχή της εργασίας μου να κάνω μία συνοπτική αναφορά στα είδη παιχνιδιού και τις ιδιότητες τους, ούτως ώστε στη συνέχεια να μη σταθώ τόσο στις ευεργετικές ιδιότητες των παιχνιδιών του κάθε μουσείου, όσο στη μουσειολογική – μουσειογραφική παρουσίαση και σχολιασμό αυτών.

### Παιγνιοθεραπεία

Είναι μια μορφή παιδοψυχοθεραπείας, που χρησιμοποιεί το παιχνίδι του – “τον βασιλικό του δρόμο προς το ασυνείδητο”- σαν στην βασική μορφή επικοινωνίας και κατανόησής του. Κι ακριβώς επειδή το παιχνίδι αποτελεί ένα πολύ σημαντικό μέσο κατανόησης όχι μόνο των προβλημάτων μα και των δυνατοτήτων του παιδιού, γι’ αυτό και χρησιμοποιείται για διαγνωστικούς και θεραπευτικούς σκοπούς. Μέσα από στην επικοινωνία αυτή, γίνεται δυνατή η επεξεργασία των προβλημάτων του παιδιού ανάλογα με τους στόχους που έχουν αρχικά καθοριστεί. Για μερικούς τουλάχιστον η χρησιμοποίηση του παιχνιδιού στην κλινική πράξη ίσως φαίνεται σαν κάτι παράξενο. Αυτό ίσως συμβαίνει γιατί πολλοί θεωρούν το παιχνίδι σαν αντίθετο

---

<sup>81</sup> Αυτός είναι ένας λόγος, που τα μουσεία παιχνιδιών και ειδικά αυτά με συμβουλευτικό χαρακτήρα, όπως και το φανταστικό -ιδανικό μουσείο παιχνιδιών που θα δείτε παρακάτω, κρίνονται απαραίτητα στις μέρες μας.

της σοβαρότητας. Κι όμως ο S. Kierkegaard<sup>82</sup> ήδη το 1847 έγραφε: «τα παιδιά τα γνωρίζουμε καλύτερα βλέποντάς τα να παίζουν...» Η συστηματική χρησιμοποίηση του παιχνιδιού σαν διαγνωστικό θεραπευτικό μέσο τοποθετείται γύρω στη δεύτερη με τρίτη δεκαετία του προηγούμενου αιώνα μας. Έχει κοινές ρίζες με στην παιγνιοθεραπεία, που χρονολογείται απ' το 1919 όταν η M. Klein άρχισε στην πρώτη της παιδοψυχανάλυση μ' ένα πεντάχρονο αγοράκι χρησιμοποιώντας παιχνίδια.

Όπως αναφέρει η έκθεση το παιχνίδι μεταξύ γονέα- παιδιών δίνει την ευκαιρία στους γονείς να παρατηρήσουν τα παιδιά τους και να συμμετάσχουν σε μία άλλη οπτική γωνία του κόσμου, αυτή που έχει δημιουργηθεί από το παιδί αποκλειστικά και μόνο για τις δικές του ανάγκες, δηλαδή να μεταφερθεί στο μικρόκοσμο που «ζει» το παιδί του. Έτσι μέσα από τις αλληλεπιδράσεις του παιχνιδιού, οι γονείς έχουν τη δυνατότητα να εισβάλλουν σε αυτό τον φανταστικό κόσμο και να οικοδομήσουν σταθερές σχέσεις με το παιδί τους, αφού μέσα από το παιχνίδι μπορούν να επικοινωνήσουν ουσιαστικά με τα παιδιά και να τα καθοδηγήσουν πιο αποτελεσματικά, αφού θα έχουν πλέον οι γονείς ανακαλύψει τον εσωτερικό τους κόσμο. Επιπλέον, το οικογενειακό παιχνίδι δίνει την ευκαιρία σε λιγότερο ομιλητικά παιδιά να εκφράσουν τις απόψεις τους, τις εμπειρίες, ακόμα και τις απογοητεύσεις τους μέσα από το παιχνίδι, επιτρέποντας έτσι στους γονείς να σχηματίσουν μία πληρέστερη άποψη για την ψυχοσύνθεση του παιδιού τους. Το σίγουρο είναι ότι το παιχνίδι αυτό προσφέρει στους γονείς μία θαυμάσια ευκαιρία να κατανοήσουν, αν όχι να μάθουν τα παιδιά τους, ενώ βοηθά τους ειδικούς να τεκμηριώσουν σημαντικές πολιτιστικές τάσεις.

Επιπροσθέτως οι έρευνες αποδεικνύουν ότι το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να προσπαθήσουν να επιλύσουν προβλήματα, να διαπραγματευτούν κανόνες, και να επιλύσουν τυχόν συγκρούσεις. Από την άλλη πλευρά οι έρευνες ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι αναπτύσσει ευέλικτα μυαλά που είναι ανοικτά σε νέες δυνατότητες, ενώ αναπτύσσει άλλες αρετές όπως η δημιουργικότητα, η προσαρμοστικότητα, η ανεξαρτησία και η υπευθυνότητα. Τέλος ενδυναμώνει τις σχέσεις και βοηθά στην ανάπτυξη ισχυρών υγιών οργανισμών και μειώνει το άγχος.

Οι έρευνες<sup>83</sup> συνεχίζονται και εισχωρούν σε βαθύτερα ζητήματα, αποδεικνύοντας ότι το παιχνίδι στο σχολείο, δηλαδή το ομαδικό παιχνίδι, βοηθά τα παιδιά να γίνουν καλύτεροι ενήλικες, αφού μέσα από αυτό προβλέπουν, αξιολογούν, αναλύουν και τεκμηριώνουν τις διάφορες απόψεις που ακούν ενώ μαθαίνουν να επιμένουν και να υπομένουν μέσα από τις αντιξοότητες.

---

<sup>82</sup> Ο Søren Kierkegaard Aabye ήταν Δανός φιλόσοφος, θεολόγος, ποιητής, κριτικός της κοινωνικής και θρησκευτικής συγγραφέας. Έγραψε κριτικά κείμενα στην οργανωμένη θρησκεία, τη χριστιανιστή, την ηθική, την ηθική, φιλοσοφία και ψυχολογία της θρησκείας, εμφανίζοντας μια αγάπη για τη μεταφορά, την ειρωνεία και παραβολές. Ευρέως θεωρείται ότι είναι ο πρώτος υπαρξιστής φιλόσοφος. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://en.wikipedia.org>

<sup>83</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από έρευνα που έχει κάνει η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής το 2007 σχετικά με τη « σημασία του παιχνιδιού στην προώθηση υγιούς ανάπτυξης του παιδιού και τη διατήρηση ισχυρής σχέσης γονέα-παιδιού». Οι πληροφορίες προέρχονται από την αναφορά που κάνει η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής σχετικά με τη σημασία του παιχνιδιού στο σχολείο, μέσα στην τάξη ή έξω στο προαύλιο χώρο αυτού. Η αναφορά προκύπτει από τον ιστότοπο του δικτύου μουσείων «The Strong» στη Νέα Υόρκη : <http://www.thestrong.org/about-play/play-school>

Τέλος, μελετώντας το παιχνίδι αυξάνεται η γνώση της ιστορίας και του πολιτισμού καθότι, αυτό αποκαλύπτει το άτομο, την ομάδα, και την εθνική ταυτότητα, ακούγονται απόψεις και προτιμήσεις, διαφωτίζεται ο ρόλος των παιδιών και της παιδικής ηλικίας στην κοινωνία και αποτελεί πηγή για τις τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής.

Το μουσείο, αν και πιστεύει ότι λίγη ώρα χαλάρωσης και ξεγνοιασιάς χρειάζονται και οι ενήλικες και τα παιδιά, καθημερινά, το παιχνίδι των παιδιών στο σπίτι τα βοηθά να ξεφύγουν από τη καθημερινότητα, στην ουσία θεωρεί πιο σημαντικό το παιχνίδι στο σχολείο γιατί αυτό, πιστεύουν ότι δρα σε πιο πολλά επίπεδα. Αυτό θα το καταλάβουμε καλύτερα παρατηρώντας τον παρακάτω πίνακα.<sup>84</sup>

Το παιχνίδι στο σχολείο βοηθά τα παιδιά με τέσσερις τρόπους:



<sup>84</sup> Το σχεδιάγραμμα προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/about-play/play-school>

Το παιχνίδι διαχωρίζεται από το καθήκον και την εργασία. Συνήθως παρουσιάζεται σαν ξεκούραση, γέμισμα του χρόνου τις ελεύθερες ώρες, σαν ξεγνοιασιά και αναψυχή, σα χαλάρωμα. Συχνά οι ενήλικες θεωρούν το παιχνίδι χάσιμο χρόνου ή το θεωρούν μια δραστηριότητα δευτερεύουσας σημασίας, γιατί δεν έχουν κατανοήσει ότι για το παιδί είναι αντίθετα η πιο σοβαρή ενασχόληση και ότι αυτή η ενασχόληση παίζει ένα πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξή του και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του. Δεν είναι λίγοι οι εκπαιδευτικοί που πιστεύουν ότι η εργασία και η μάθηση δεν μπορεί να συμβαδίζει με την έννοια της ευχαρίστησης και του παιχνιδιού, για αυτό και συχνά δυσανασχετούν, όταν την ώρα του μαθήματος οι μαθητές τους κινούνται, αστειεύονται ή δείχνουν χαρούμενοι<sup>85</sup>.

### Σχέση παιχνιδιού και μουσείου

Το παιχνίδι είναι μια έκφραση-δραστηριότητα όλων των εποχών<sup>86</sup>. Από τους αρχαιότερους ακόμα χρόνους παρακίνησε την προσοχή και τη σκέψη των ανθρώπων και αποτέλεσε αντικείμενο παράστασης στην τέχνη καθώς και αντικείμενο περιγραφής στη λογοτεχνία και την ποίηση<sup>87</sup>. «Το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό»<sup>88</sup> (μια και η ύπαρξη πολιτισμού προϋποθέτει πάντα την ύπαρξη ανθρώπινης κοινωνίας, ενώ η ύπαρξη παιχνιδιού δεν απαιτεί παρόμοια προϋπόθεση, παράδειγμα οι απλούστερες μορφές παιχνιδιού στα ζώα.

*Όπως χαρακτηριστικά διαπιστώνουμε στα λόγια του Ν.Καζαντζάκη: «Κανένας λαός δὲν εἶχε κατανοήσει τόσο τέλεια τὴν κρυφὴ καὶ φανερὴ ἀξία τοῦ παιχνιδιοῦ. Ὄταν ἡ ζωὴ κατορθώσει με τὸν καθημερινὸ ἀγώνα νὰ νικήσει τοὺς ἔχτρους γύρω της — φυσικὲς δυνάμεις καὶ θεριά, τὴν πείνα, τὴ δίνα, τὴν ἀρρώστια — τυχαίνει κάποτε νὰ τῆς περισσεύει δύναμη. Τὴ δύναμη αὐτὴ ζητάει νὰ τὴ σπαταλήσει παίζοντας. Ὁ πολιτισμὸς ἀρχίζει ἀπὸ τὴ στιγμή πού ἀρχίζει τὸ παιχνίδι. Ὅσο ἡ ζωὴ μάχεται νὰ διατηρηθεῖ, νὰ προστατευτεῖ ἀπὸ τοὺς ἔχτρους της, νὰ κρατηθεῖ ἀπάνω στη φλούδα τῆς γῆς, πολιτισμὸς δὲ γεννιέται. Γεννιέται ἀπὸ τὴ στιγμή πού ἡ ζωὴ ἱκανοποιήσει τὶς πρῶτες ἀνάγκες της κι ἀρχίσει νὰ χαίρεται λίγη ἀνάπαυση»<sup>89</sup>.*

Κάνοντας μία σύντομη αναδρομή θα καταλάβουμε ότι η ύπαρξη του παιχνιδιού είναι όντως από την έναρξη του πολιτισμού κάθε τύπου. Όπου υπάρχουν μαρτυρίες για πολιτισμό υπάρχουν και παιχνίδια. Και δε θα ανατρέξω σε άλλες χώρες, αρκεί το παράδειγμα του ενδόξου πολιτισμού της Ελλάδας για να σας το αποδείξω.

<sup>85</sup> Αντωνιάδης Κ. Αντώνης, Το Παιχνίδι, Δεκέμβριο, εκδ. University Studio Press, 1994

<sup>86</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από το ιστολόγιο «Οικογένεια και Οικογενειακές σχέσεις Ψυχολογία-Συμβουλευτική- Ψυχοθεραπεία» του Κερεντζή Λάμπρου. Ψυχολόγου - Ψυχοπαιδαγωγού, Οικογενειακού Θεραπευτή: [http://kerentzis.blogspot.gr/2010/09/1\\_2882.html](http://kerentzis.blogspot.gr/2010/09/1_2882.html)

<sup>87</sup> Αντωνιάδης Κ. Αντώνης, Το Παιχνίδι, , εκδ. University Studio Press, 1994

<sup>88</sup> Χουϊζίνγκα Γ., Ο Άνθρωπος και το παιχνίδι, μετφρ.: Ροζάνης Στέφανος, εκδ. Γνώση, 1989, σελ.11

<sup>89</sup> Καζαντζάκης Νίκος, Αναφορά στον Γκρέκο, εκδ.Καζαντζάκη [Πάτροκλος Σταύρου], σελ 167-168

Το παιχνίδι έχει παίξει σημαντικό ρόλο στη ελληνική κοινωνία. Από την αρχαιότητα ως και στις μέρες μας έχει βοηθήσει τα παιδιά του λαού μας, να ξεπεράσουν πολλές δύσκολες καταστάσεις και να υπάρχουμε ως σήμερα. Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αυτοαγωγής. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και πίστευαν ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα εντάξαν στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Θεωρούσαν όμως ότι ήταν σημαντικά και για τους ενήλικες. Έτσι και οι ενήλικες αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά παιχνίδια και σε αγώνες. Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια, γι' αυτό, επίσης, έλεγαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση, έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος. Ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν όσο γίνεται πιο πρωτότυπα παιχνίδια, για να αφοσιώνονται σ' αυτά και να ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν δημιουργική φαντασία. Ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους μεγάλους να τρέχουν με τον κρίκο, (το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι), για να διατηρήσουν τη φόρμα τους και τους μικρούς για να παίζουν. Ο Πολυδεύκης στο «Ονομαστικό» του περιγράφει πενήντα ομαδικά παιχνίδια και αναφέρεται σε παιχνίδια που έπαιζαν τα αγόρια και αυτά που έπαιζαν κορίτσια. Στα υπαίθρια ομαδικά παιχνίδια, όπως κυνηγητό, κρυφτό, τόπι, στεφάνι, κότσια, σβούρα, έπαιζαν αγόρια. Τα κορίτσια παίζανε μέσα στο σπίτι με πήλινες ή κέρινες «πλαγγόνες» (κούκλες), που τις έντυναν με ρούχα. Ακόμα έπαιζαν με τόπια, στεφάνια, μικροσκοπικά είδη νοικοκυριού.

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούνταν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια<sup>90</sup>. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιχνίδια την εποχή της τουρκοκρατίας είναι ότι τα παιδιά συνέχιζαν να τα παίζουν. Ήταν παιχνίδια που άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιχνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό το μήλο, η πινακωτή η τυφλόμυγα το τσιλίκι.

---

<sup>90</sup> Ο όρος «πνευματικά παιχνίδια», όπως ορίστηκε από τέσσερις ομοσπονδίες που συναντήθηκαν υπό την αιγίδα του General Association of International Sports Federations (GAISF), είναι μία μοναδική άσκηση μυαλού για άνδρες και γυναίκες όλων των ηλικιών, που ενισχύουν το αμυντικό μας σύστημα σύμφωνα με μελέτες επιστημόνων και ελαττώνουν σημαντικά την πιθανότητα ανάπτυξης ασθενειών του μυαλού κυρίως μεταξύ των ηλικιωμένων ατόμων. Επίσης είναι ευεργετικά σε ανθρώπους όλων των ηλικιών και μπορούν να παίζονται από άτομα ασχέτως ηλικίας για πολλά χρόνια. Τέλος στα πνευματικά παιχνίδια διαδραματίζει ρόλο η συμπεριφορά του ατόμου, η λογική τοποθέτηση του μυαλού, οι τεχνικές του μυαλού, η μνήμη και η συγκέντρωση. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.pilotta-cyprus.com/index.php/pneumatika-paixnidia/>

Στους νεώτερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιξαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας. Τα χρόνια της Κατοχής (1940–44) ήταν πολύ δύσκολα για όλους. Οι ελλείψεις σε ρούχα και τρόφιμα, η εξαθλίωση και η φτώχεια κυριαρχούσαν σ' όλη τη χώρα. Τα παιδιά ήταν αδύνατα, καχεκτικά, ρακένδυτα, και ψειριασμένα, και ζούσαν με το φόβο του θανάτου. Κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή, που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους, και με το παιχνίδι. Το παιχνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση, και χαρά. Από την άλλη, μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν, όσο αυτό ήταν δυνατό, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματος τους.

Αργότερα, μεταπολεμικά, οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Όμως παρ' όλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφεραν συχνά, με την πρώτη ευκαιρία, να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομήλικους τους, στο δρόμο. Έτσι, έστω και για λίγο, ζούσαν και να εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκέδαζαν και έτσι κατάφεραν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιχνίδι.

Σε αυτό το σημείο όπως όλοι διαπιστώνουμε, ο λόγος ύπαρξης μουσείων των παιχνιδιών είναι σίγουρα πολύτιμος, γιατί το παιχνίδι, όσο περίεργο και ας μας φαίνεται αποτελεί προϊόν υψίστης πολιτισμικής σημασίας και πρέπει να διαφυλαχτεί και να μεταδοθεί στις επόμενες γενιές ως εθνική κληρονομιά κάθε χώρας.

Εκτός αυτού, το παιχνίδι επιτρέπει στη σύγχρονη μουσειολογία να το «εκμεταλλευτεί» ποικιλοτρόπως προς τη χρήση της κοινωνίας. Με αυτό θέλω να πω, ότι το παιχνίδι πέρα από τη δυνατότητα που δίνει για έκθεση και διήγηση μίας ιστορίας, όπως κάνουν οι υπόλοιπες συλλογές, δίνει τη δυνατότητα στον επιμελητή του να χρησιμοποιήσει δίνοντας του συμβουλευτικό χαρακτήρα προς την κοινωνία. Αναλυτικότερα, μία έκθεση παιχνιδιού, εκτός από τη διήγηση μίας ιστορίας, δίνει την ευκαιρία στον επιμελητή της έκθεσης να τη χρησιμοποιήσει ώστε να συμβουλέψει τους γονείς τι είδους παιχνίδια να επιλέγουν για τα παιδιά τους, καθώς και με τι κριτήρια να διαλέγουν αυτά. Επιπροσθέτως, ίσως βοηθήσει την επιστημονική κοινότητα να διεξάγει περισσότερες μελέτες πάνω σε μία συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Από την άλλη πλευρά, ενδεχομένως να βοηθήσει κάποιες βιομηχανίες να παράγουν πιο αξιόλογα και εκπαιδευτικά παιχνίδια για κάθε ηλικία. Τέλος, η έκθεση παιχνιδιού, μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης των εκπαιδευτικών, προκειμένου να διδάξουν υπό παιγνιώδη μορφή κάποια γνώση στο σχολείο κλπ.

Άρα, όπως όλοι διαπιστώνουμε, η έκθεση παιχνιδιού, μπορεί να αποτελέσει το εναρκτήριο έναυσμα για περεταίρω μελέτες, σε οικογενειακό, σχολικό, επιστημονικό, βιομηχανικό και εν γένει πολιτιστικό και κοινωνικό επίπεδο.

## Αποσαφήνιση τίτλου εργασίας

Πριν συνεχίσουμε, με την περιγραφή των μουσείων, κρίνεται απαραίτητο να γίνει μία ανάλυση των όρων και αποσαφήνιση του τίτλου της πτυχιακής μου εργασίας «Μουσείο παιχνιδιού ή μουσείο για παιχνίδι. Περιπτώσεις και επισημάνσεις.»

Καταρχήν όπως προαναφέραμε ως μουσείο ορίζεται «ένα μόνιμο ίδρυμα, μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοικτό στο κοινό, που έχει ως έργο του τη συλλογή, τη μελέτη, τη διατήρηση, τη γνωστοποίηση και την έκθεση τεκμηρίων του ανθρώπινου πολιτισμού και περιβάλλοντος, με στόχο τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία»<sup>91</sup>

Το μουσείο παιχνιδιού είναι , ο μη κερδοσκοπικός οργανισμός που συλλέγει, μελετά, διατηρεί, συντηρεί και γνωστοποιεί στην κοινωνία παιχνίδια,-ως πολιτισμικά αγαθά και συνεπώς ως πολιτισμική μας κληρονομιά- διαφορετικών χρονολογιών και κατηγοριών. Υπό τον όρο αυτό ένα μουσείο παιχνιδιού, θα μπορούσαμε να το ορίσουμε ως ένα μουσείο που παρουσιάζει την ιστορία εξέλιξης των παιχνιδιών στο πέρασμα των αιώνων και μέσα από τη σωστή και μεθοδευμένη παρατήρηση αυτών, να αποκωδικοποιήσουμε τα μηνύματα που μας προφέρουν τα παιχνίδια για την εποχή, τη χώρα και την κοινωνία τα οποία τα δημιούργησε και μέσα από τη μελέτη αυτών να πληροφορηθούμε για τις συνθήκες, τον τοπικό και εθνικό τρόπο ζωής και το πολιτικό, κοινωνικό, οικονομικό, πνευματικό, ψυχολογικό, μορφωτικό, θρησκευτικό, εθιμοτυπικό υπόβαθρο της κοινωνίας που τα δημιούργησε. Ας μου επιτραπεί η έκφραση ότι ένα μουσείο παιχνιδιού παρουσιάζει και πληροφορεί το κοινό σε θέματα όπως ένα λαογραφικό, ιστορικό, αρχαιολογικό μουσείο, όσο αναφορά τα μηνύματα- τη γνώση που επιδιώκει να περάσει στον επισκέπτη, γιατί τα παιχνίδια ουσιαστικά είναι μέρος της λαογραφικής κληρονομιάς ενός τόπου, ως μία έκφανση της καθημερινότητας του λαϊκού πολιτισμού και συνεπώς συντελούν και αυτά στη διαμόρφωση της πολιτιστικής κληρονομιάς και είναι καθήκον μας να τα διατηρήσουμε στο πέρασμα του χρόνου και να τα συντηρούμε για τις επόμενες γενιές με τον ίδιο ζήλο όπως κάθε άλλη συλλογή και μάλιστα υπάρχουν γραπτές αναφορές για παιχνίδια εξ αρχαιοτάτων χρόνων. Τα παιχνίδια μαρτυρούνται από το 2600 π.Χ.. Είναι παγκόσμιο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και παρατηρούνται σε όλους τους πολιτισμούς.<sup>92</sup> Παρόλα αυτά , η παρουσίαση της ιστορίας του παιχνιδιού δεν εμπίπτει στο αντικείμενο της παρούσας πτυχιακής εργασίας.

Το «μουσείο για παιχνίδι» ορίζεται ως ο μη κερδοσκοπικός, πολιτιστικός οργανισμός που προτείνει ένα εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης και δημιουργικής απασχόλησης των παιδιών. Πρόκειται για εκείνο το μουσείο που χρησιμοποιεί τα εκθέματά του, το παιχνίδι και το παραμύθι για να προσφέρει βιωματικές γνώσεις και εμπειρίες οι οποίες διεγείρουν τη περιέργεια, τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών. Επίσης μέσα από τα διαδραστικά παιχνίδια, είτε αυτά

---

91 Ambrose T., Paine C., Museum Basic, Icom, 1993, σελ. 8

92 Την πληροφορία την πήρα από την ηλεκτρονική πηγή: <http://el.wikipedia.org>



είναι απλά όπως παιχνίδι ρόλων, θεατρικό παιχνίδι είτε τεχνολογικά, πολυμεσικές εφαρμογές, οθόνες αφής, gps με εκπαιδευτικό περιεχόμενο, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα το μήνυμα της έκθεσης. Σε κάθε περίπτωση, αφού το νεαρό άτομο έχει ενεργή συμμετοχή σε αυτά και δεν είναι ένα παθητικός δέκτης που απλά δέχεται τη γνώση στο σχολείο, μπορεί να μάθει ευκολότερα, πιο διασκεδαστικά και να θυμάται την εμπειρία για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα<sup>93</sup>. Και τούτο, διότι οι παιδαγωγοί υποστηρίζουν ότι ο άνθρωπος συγκρατεί και εμπεδώνει, κατά μέγιστο ποσοστό, όσα ο ίδιος κάνει. Συγκεκριμένα, συγκρατεί:

10% από αυτά που διαβάζει

20% από αυτά που ακούει

30% από αυτά που βλέπει

50% από αυτά που βλέπει και ακούει

70% από αυτά που λέει και

90% από αυτά που κάνει, δηλαδή από αυτά στα οποία συμμετέχει σωματικά.

Επειδή, επιπροσθέτως, ο άνθρωπος ικανοποιείται ασχολούμενος με πράγματα στα οποία επιτυγχάνει, όπως είναι φυσικό, τείνει να οικειοποιείται τη γνώση με όποιο τρόπο του είναι προσφορότερος.<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> Πρακτικά συνεδρίων/Σεμιναρίων: ΥΠ.Ε.Π.Θ.-ΥΠ.ΠΟ.- ICOM, «Μουσείο-Σχολείο», Πρακτικά, 4ο Περιφερειακό Σεμινάριο, Ιωάννινα, 2-3 Δεκ. 1994, οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://areti.freewebspace.com>

<sup>94</sup> Τέση Σαλή, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Μουσειολογία 2, εκδ, Μεταίχιμο σελ 159

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### Μουσεία παιγνιδιού και μουσεία και για παιχνίδι στην Ελλάδα

#### 2. i Μουσείο Ελληνικού Παραδοσιακού Παιγνιδιού<sup>95</sup>

(ή Διαδραστικό Μουσείου Παραδοσιακού Παιγνιδιού)<sup>96</sup> Ωραιόκαστρο Θεσσαλονίκης

#### Λίγα λόγια για την σύλληψη ιδέας για την ίδρυση του

«Ψυχή» του Μουσείου είναι ένας πενήντάχρονος εκπαιδευτικός, ο Γιώργος Τσιώνας<sup>97</sup>, δάσκαλος σε σχολείο της Τούμπας, ο οποίος προβληματίστηκε πριν από 7 χρόνια όταν έβλεπε τα παιδιά να κυνηγιούνται στην αυλή του σχολείου, αφού στα διαλείμματα δεν ήξεραν κανένα ομαδικό παιχνίδι να παίξουν. «Τότε συνέλαβα την

<sup>95</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου:

<http://paradosiakapaignidia.wordpress.com>, από την ηλεκτρονική επικοινωνία για περαιτέρω διευκρινήσεις που είχα με τους υπεύθυνους-ιδρυτές του μουσείου, καθώς και από άρθρα και συνεντεύξεις αυτών σε τοπικά περιοδικά και γνωστές εφημερίδες, καθώς και από τη σελίδα τους σε κοινωνικά δίκτυα όπου αναρτούνε τις δράσεις τους, αλλά και από κριτικές απόψεων στη σελίδα του στο πρόγραμμα περιήγησης του «google».

<sup>96</sup> Η αλήθεια είναι ότι το μουσείο αυτό κάποιες σελίδες το αναφέρουν ως «Διαδραστικό Μουσείο Παραδοσιακού Παιγνιδιού» και κάποιες άλλες ως «Μουσείο Ελληνικού Παραδοσιακού Παιγνιδιού». Όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω, το μουσείο αυτό δεν έχει πάρει ακόμα έγκριση από το ΥΠΠΟΤ, παρόλο που τα εκπαιδευτικά του προγράμματα έχουν την αντίστοιχη έγκριση από το Υπ.Παιδείας. Οπότε δε μπορούμε να γνωρίζουμε ακόμα ποιος θα είναι ο επίσημος όρος που θα χαρακτηρίζει στο μέλλον αυτό το μουσείο.

<sup>97</sup> Ο Γιώργος Τσιώνας γεννήθηκε στο Λιβαδερό Κοζάνης και ζει στη Θεσσαλονίκη, όπου κι εργάζεται ως δάσκαλος. Αρχισε την ενασχόλησή του με τη λαογραφία πριν από 25 χρόνια ως χοροδιδάσκαλος παραδοσιακών χορών. Οργάνωσε σχολικά χορευτικά συγκροτήματα και παρουσίασε εκδηλώσεις με τα χωριά Δαφνερό και Μεταμόρφωση Κοζάνης (1988-1995), το 16<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Σταυρούπολης (1995-2002) και το Σύλλογο Λιβαδερωτών Θεσσαλονίκης, του οποίου διετέλεσε και πρόεδρος (2000-2008). Μελέτησε τα γαμήλια έθιμα και το λαϊκό πολιτισμό της Δυτικής Μακεδονίας και αναβίωσε τον παραδοσιακό γάμο στο Δαφνερό Κοζάνης (Ιούνιος 1987). Τα τελευταία χρόνια ασχολείται συστηματικά με την έρευνα και την κατασκευή παραδοσιακών παιχνιδιών. Η μακρόχρονη ενασχόλησή του με την λαϊκή παράδοση και μάλιστα η έρευνα, καταγραφή κι ανάδειξη του λαογραφικού πλούτου της ιδιαίτερης πατρίδας μου, παρουσιάστηκε με τα τρία βιβλία που έχει γράψει Καμβούνια Τα τραγούδια μιας άλλης εποχής (1989), Λιβαδερό (Μόκρο) η λαϊκή μας παράδοση (1999) και η συλλογή παραμυθιών Όσο σουγλίζιται η φακή (2009). Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://paradosiakapaignidia.wordpress.com/about/>

ιδέα να μάθω στους μαθητές μου παιχνίδια που έπαιζε η δικιά μου γενιά . Άλλωστε εικοσιπέντε χρόνια ασχολείται με την παράδοση και τη λαογραφία. Έτσι μάζεψα τα παιδιά στα διαλείμματα και τους έδειχνα πώς παίζονταν τα κότσια, οι σβούρες, οι βόλοι, η χελιδόνα», λέει ο κ. Τσιώνας στο «Έθνος»<sup>98</sup>.

Στη συνέχεια, αποφάσισε να αντιγράψει τα παλιά εκείνα παιχνίδια ξεκινώντας από τα προϊστορικά. Από αγγεία και αμφορείς που βρέθηκαν σε αρχαϊκούς οικισμούς, αντέγραψε τους βόλους, σφαιρίδια, δηλαδή από πηλό ή γυαλί, αλλά και τα κότσια, που μοιάζουν πολύ με τα σημερινά πεντάβολα. Ψάχνοντας στις πηγές έφτασε μέχρι τον Ηρόδοτο, ο οποίος αναφέρει πως τα επιτραπέζια παιχνίδια εντοπίζονται για πρώτη φορά στη Λυδία της Μικράς Ασίας, ενώ σε αναπαραστάσεις ο Αχιλλέας και ο Αίας εμφανίζονται να παίζουν ένα είδος σκακιού. Το καινοτόμο και εντυπωσιακό με τα παιχνίδια που κατασκεύασε ο κ. Γ. Τσιώνας, όπως με ενημέρωσε και η κ.Χρ. Τζήκα<sup>99</sup>, είναι ότι ο κατασκευαστής της συλλογής προσπάθησε να φτιάξει τα παιχνίδια με τα ίδια-σχεδόν- υλικά και τρόπο που φτιάχονταν και τα πρωτότυπα τους (για παράδειγμα χωρίς ηλεκτρικό τρυπάνι). Αυτό το γεγονός είναι πιθανόν, όπως πιστεύει η ίδια και ο σύζυγός της, να προκάλεσε το ενδιαφέρον πρώτα των παιδιών-μαθητών κι έπειτα και των υπόλοιπων εμπλεκόμενων ομάδων (συνάδελφοι, σύλλογος γονέων & κηδεμόνων, τοπική κοινωνία).

Επιπροσθέτως, επειδή μέσα στην ιστοσελίδα του μουσείου δεν βρήκα αρκετά στοιχεία σχετικά με το νομικό καθεστώς που διέπουν τη λειτουργία του μουσείου, ήρθα σε επικοινωνία με την κυρία Χρ. Τζήκα, προκειμένου να μάθω κάποιες ειδικότερες λεπτομέρειες σχετικά με την αντιμετώπιση του εγχειρήματος του από την κοινωνία. Μεταξύ άλλων, της απεύθυνα ερωτήματα σχετικά με τη δυσκολία που αντιμετώπισαν για να τους διατεθεί ένα τμήμα του πάρκου(βλ.παρακάτω) για την έκθεση της συλλογής παιχνιδιών. Επίσης ρώτησα αν η νόμιμη διαδικασία έγκρισης εγγράφων του κράτους(γραφειοκρατία) ήταν πολύ χρονοβόρα και το ποσοστό δυσκολίας τους, καθώς και αν υπάγεται το μουσείο ή μάλλον η έκθεση σε υπουργείο.

---

<sup>98</sup>Το απόσπασμα αυτό προέρχεται από την ιστοσελίδα της εφημερίδας «Έθνος»:  
<http://www.ethnos.gr/article.asp?catid=22768&subid=2&pubid=31530948>

<sup>99</sup> Η Χρυσή Τζήκα γεννήθηκε στο Ellwangen Γερμανίας και μεγάλωσε στο Δαφνερό Σιάτιστας. Σπούδασε Αρχαία Ελληνική και Γερμανική Φιλολογία στο Πανεπιστήμιο Mannheim στη Βάδη-Βυρτεμβέργη, όπου και δίδαξε Ελληνικά σε φοιτητές/τριες του Τμήματος Γλωσσικών Επιστημών (1989-1993). Αποφοίτησε από το Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών στις Επιστήμες της Γλώσσας και της Τεχνολογίας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Ζει στη Θεσσαλονίκη κι εργάζεται σαν καθηγήτρια σε δημόσια σχολεία. Οι πληροφορίες για τη βιογραφία προκύπτουν από την ιστοσελίδα: <http://paradosiakapaignidia.wordpress.com/about/>. Κατόπιν ηλεκτρονικής επικοινωνίας που είχα με την κ. Χρ. Τζήκα διαπίστωσα ότι ήταν πολύ πρόθυμη να με εξυπηρετήσει και να μου δώσει όσες πληροφορίες χρειαζόμουν, και ακόμα περισσότερες, για την συγγραφή της εργασίας μου. Μάλιστα παρατήρησα, ότι άνθρωποι της επαρχίας με τους οποίους δεν είχα τη δυνατότητα να έχω προσωπική επαφή δέχτηκαν να με εξυπηρετήσουν άμεσα έχοντας κάθε καλή διάθεση απέναντι μου, σε αντίθεση με μουσεία πιο γνωστά στο κοινό και με μεγαλύτερη ιστορία

Έτσι, σχετικά με την έκθεση των συλλογών οι οποίες στην αρχή δεν είχαν μόνιμο μέρος στέγασης ,πληροφορήθηκα ότι η έκθεση μαζί με δράση-παρουσίαση παιχνιδιών από παιδιά παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 2003 στο δημοτικό σχολείο στην Αιανή Κοζάνης κι έκτοτε και σε άλλες σχολικές αλλά και εκδηλώσεις πολιτιστικών φορέων στην Κοζάνη και στη Θεσσαλονίκη. Η ανταπόκριση και των παιδιών και των υπόλοιπων θεατών-συμμετεχόντων στο παιχνίδι ήταν τις περισσότερες φορές ενθουσιώδης κι ενθαρρυντική για να συνεχιστεί το όλο εγχείρημα και η αναζήτηση μόνιμης στέγης για τα παιχνίδια κατέστη αναγκαία, όπως μου επισήμανε χαρακτηριστικά η ίδια.

Μετά από διάφορες επαφές με φορείς των Δήμων Κοζάνης και Θεσσαλονίκης φάνηκε ότι ναι μεν ενδιέφερε η πρωτοβουλία στέγασης και ανάδειξης παλιών παιχνιδιών αλλά η οικονομική υποστήριξη και συντήρηση ενός χώρου προσέκρουσε σε εμπόδια . Για τούτο το λόγο απευθυνθήκαν στον ιδιώτη-επιχειρηματία χώρων αναψυχής λίγο πριν τον οικισμό Ωραιοκάστρου, δηλαδή του μουσείου Μαμούθ & Πάρκου Δεινοσαύρων<sup>100</sup>, που από την πρώτη στιγμή αγκάλιασε την πρόταση τους με περίσσιο ενθουσιασμό, όπως μου ανέφερε η κυρία Χρ. Τζήκα (για τούτο άλλωστε συνεχίζει να στεγάζεται η έκθεση και το Μουσείο Παιχνιδιών στον παραπάνω αναφερθέντα χώρο). Βέβαια η άδεια από το Υπουργείο Πολιτισμού (ή καλύτερα ΥΠΕΘΠΑ) αργεί να εκδοθεί, αλλά οι επισκέψεις για σχολεία είναι εγκεκριμένες από την Δευτεροβάθμια και Πρωτοβάθμια Διεύθυνση Παιδείας Θεσσαλονίκης.

Η κοινωμία των σχολείων της Θεσσαλονίκης δείχνει ενδιαφέρον για τις οργανωμένες επισκέψεις που προσφέρουν ερεθίσματα στα παιδιά να συνεχίσουν να παίζουν στις αυλές των σχολείων. Παράλληλα ενημερώνεται η κοινή γνώμη για τις δράσεις του Μουσείου (επισκέψιμο το Σαββατοκύριακο με σταθερές ξεναγήσεις, εργαστήριο κατασκευής παιχνιδιών και υπαίθριο παιχνίδι) μέσα από τα τοπικά μέσα ενημέρωσης (ραδιόφωνο συνήθως).

Και τονίζει η κυρία Τζήκα «Το κυριότερο μήνυμα για την ύπαρξη του Μουσείου το λαμβάνουμε από το βλέμμα των επισκεπτών, μικρών και μεγάλων. Οι μεν πρώτοι δείχνουν περιέργεια κι ενδιαφέρον για το καινούριο, οι δε άλλοι συγκίνηση για τις μνήμες που το παιχνίδι τους ξυπνά, και τούτο είναι που μας δίνει ιδέες και θάρρος να συνεχίσουμε ό,τι κάνουμε».

---

<sup>100</sup> Το μουσείο του Μαμούθ, παρουσιάζει απολιθώματα του μαμούθ αλλά και άλλων ζώων που έζησαν στην περίοδο των παγετώνων πριν δεκάδες χιλιάδες χρόνια ήλθαν από τη Βόρεια Θάλασσα, όπου ανασύρονται κατά εκατοντάδες χιλιάδες από τη βυθό με τα δίχτυα των αλιέων. Η δημιουργία του θεματικού πάρκου δεν μπορεί παρά να αποδειχθεί ως μια πολύ επιτυχημένη εκπαιδευτική και επιχειρηματική προσπάθεια, με ευρύτερο θέμα αναφοράς του πάρκου την εξέλιξη των θηλαστικών στην Μεσόγειο και Τον Ελληνικό χώρο, τις κλιματικές συνθήκες και αλλαγές, τη δημιουργία μουσείου με αντικείμενο την εξέλιξη της ζωής των μαμούθ και των άλλων ζώων της εποχής των παγετώνων και ο βοτανικός κήπος με αμέτρητα άνθη, φυτά και βότανα της Μεσογείου. Σκοπός του πάρκου είναι η γνώση και η κατανόηση της εξέλιξης των θηλαστικών, της ζωής των μαμούθ και το κλίμα του παρελθόντος, συσχέτιση των απολιθωμάτων των προϊστορικών ζώων με το κλίμα εκείνης της Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα του θεματικού πάρκου:

<http://www.mammothmuseum.gr/skopos.html>

## Ας δούμε τώρα την άποψη του κ. Γ.Τσιώνη για τα παιχνίδια

Στο βιβλίο του<sup>101</sup>, το τελευταίο ασχολείται διεξοδικά με το παραδοσιακό παιχνίδι και τα παραμύθια στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του νεαρού ατόμου.

Μάλιστα, θεωρεί ότι ένα βιβλίο για το παιχνίδι, και μάλιστα το παραδοσιακό, αποτελεί ταπεινό λύχνο, πλην σωτήριο φάρο, στα πελάγη του παιδαγωγικού σκότους που μας έχει κατακλύσει από παντού κι έχει αφενός συντρίψει τις παιδικές ψυχές, αφετέρου έχει αποδομήσει το κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον που εξασφάλιζε τις αναγκαίες συνθήκες για μια υγιή ψυχοσωματική ανάπτυξη στα νέα μέλη της κοινωνίας. Χάθηκε η οικογένεια, η αυλή, ο δρόμος, η γειτονιά κι η αλάνα όπου το παιδί σταδιακά ασκούσε τις κινητικές, μιμητικές και γλωσσικές δεξιότητες, ενώ παράλληλα και με το χρόνο αφομοίωνε δημιουργικά το σύστημα αξιών της κοινωνίας των ενηλίκων, ώστε να καταστεί ένα χρήσιμο και δημιουργικό μέλος της.

Το παιχνίδι-αντικείμενο και το παιχνίδι-λειτουργία συνιστούσαν την σοφή παιδαγωγική πράξη που αλάνθαστα εξανθρώπιζε κάθε νέα ύπαρξη και την παρέδιδε στην κοινωνία ψυχικά και σωματικά υγιή. Η υγεία αυτή εξασφαλιζόταν από την επαφή με τους ανθρώπους και το περιβάλλον. Ο κοινωνικός βίος των ανθρώπων μέσα στην ποικιλομορφία του με τις δύσκολες συνθήκες ζωής αλλά και τις γιορτές και τα πανηγύρια, από τη μία δημιουργούσε ένα ιδεατό παιδαγωγικό περιβάλλον για τα νέα μέλη του, από την άλλη ωθούσε αυτά στη δράση και τη δημιουργία φέρνοντάς τα σε άμεση επαφή με την αληθινή ζωή. Έτσι το παιδί γνώριζε τον κόσμο όπως ήταν και δεν είχε γι αυτόν μια πλασματική, φαντασική ή εικονική αντίληψη. Τα παιδιά γίνονταν κοινωνικά, εξωστρεφή, δραστήρια, εργατικά, πλούσια συναισθηματικά, επιδέξια και λαλίστατα. Κι αυτό γινόταν με μικρές παραλλαγές επί αιώνες.

Ο μεταπολεμικός άνθρωπος όμως άλλαξε συνήθειες και έθεσε νέες προτεραιότητες στην ζωή του. Η απόλυτη επικράτηση του υλιστικού τρόπου ζωής, η μετατροπή όλων των αξιών σε υλικά αγαθά, καταθέσεις και δύναμη αποσύνθεσε δραστικά το κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον, καθώς τόσο οι ανθρώπινες σχέσεις όσο και το ανθρωπογενές περιβάλλον μεταλλάχτηκαν σε μηχανισμούς κατάκτησης οικονομικής και πολιτικής εξουσίας. Οι πολυπληθείς οικογένειες, με τα πολλά παιδιά, τους παππούδες και τις γιαγιάδες, τους συγγενείς και τους γείτονες εξέλιπαν για πάντα κι αντικαταστάθηκαν από άπειρα αντικείμενα –παιχνίδια μιας χρήσης, ηλεκτρονικά παιχνίδια και μέσα ψυχαγωγίας, όπως τηλεόραση και ηλεκτρονικούς υπολογιστές, με τα οποία τα παιδιά πια ανακαλύπτουν τον γύρω τους κόσμο, που χαρακτηρίζεται από ένα απέραντο συναισθηματικό και ψυχικό κενό. Αυτό καταβροχθίζει τις τρυφερές ψυχές των παιδιών και εμφυτεύει στις συνειδήσεις τους επικίνδυνα αξιακά συστήματα με αμφίβολο ηθικό περιεχόμενο. Έτσι το παιδί στερείται τους φυσικούς του παιδαγωγούς, δηλ. τους γονείς και το άμεσο περιβάλλον του, όπως και το φυσικό περιβάλλον, καθώς αυτό έχει μετατραπεί σε πηγή πλούτου μέσω της εμπορικής του εκμετάλλευσης (δρόμοι, πολυκατοικίες, εμπορικά

<sup>101</sup> Τσιώνης Γιώργος, Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς, Θεσσαλονίκη, 2010.

καταστήματα κτλ). Το παιδί δεν γνωρίζει, άρα φοβάται, τους συνανθρώπους του· δεν έρχεται σε επαφή με τη φύση, άρα δεν μπορεί να ακούσει τους ήχους, να δει τα χρώματα και τα σχήματα, να μυρίσει και να γευτεί αλλά και να αγγίξει τον ζωτικό του χώρο. Κι αυτό αποτελεί τον πλέον καθοριστικό παράγοντα για την περαιτέρω ψυχοσωματική ανάπτυξή του. Οι νέες μορφές ψυχαγωγίας μέσω των βιομηχανοποιημένων ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθιστούν το παιδί νοητικό, δυσκίνητο, αδιάφορο, φοβισμένο κι επιθετικό, αντικοινωνικό, εσωστρεφές, αμίλητο αλλά κι εριστικό.

Στο βιβλίο του σημειώνει τη μεγάλη παιδαγωγική σημασία που είχαν διάφορες εκδηλώσεις της ζωής των προγόνων μας και κρίνοντας τις αρνητικές εξελίξεις των τελευταίων χρόνων τόνιζει <sup>102</sup>: «Το παραμύθι, μαζί με το παιχνίδι, αποτελούσε, τις παλιότερες εποχές, το κύριο παιδαγωγικό αλλά και ψυχαγωγικό υλικό. Μέσα από αυτό οι μεγαλύτεροι μεταλαμπάδευσαν στους νεότερους τις αξίες της κοινωνίας τους, για να μπορέσουν κι αυτοί να ενταχθούν δημιουργικά στην κοινωνία των μεγάλων. Το καλό και το κακό, σε όλες τους τις εκφάνσεις, διδάσκονται με απλό και κατανοητό τρόπο, χωρίς αμφιταλαντεύσεις για το «πρέπον» [...] Δυστυχώς οδηγούμαστε σε εποχές και γενιές ανθρώπων που δεν θα μπορούν να διηγηθούν παραμύθια στα παιδιά και στα εγγόνια τους. Ίσως η καταγραφή μου αυτή να είναι και μια αντίσταση στο φαινόμενο αυτό». Σήμερα, με αφορμή το υπέροχο αυτό έργο για το παιχνίδι, θα πρόσθετα στον παραπάνω ...φόβο μου «...και γενιές ανθρώπων που δεν θα μπορούν να παίξουν ή να διδάξουν ένα παιχνίδι στα παιδιά και στα εγγόνια τους».

Ο δάσκαλος-συγγραφέας Γιώργος Τσιώνας έχοντας βιωματική εμπειρία από την πλούσια παράδοση του λαϊκού παιχνιδιού στον γενέθλιο τόπο του διέκρινε αμέσως την αμηχανία των μαθητών του τις ώρες των διαλειμμάτων στο σχολείο. Και προχώρησε παραπέρα· συνέλαβε την ιδέα για μια πειραματική αντιμετώπιση των αδέξιων συμπεριφορών τους. Η παρατηρητικότητά του αλλά κι η πίστη του στον εξυγιαντικό ρόλο του παιχνιδιού είχε άμεσα αποτελέσματα. Πρότεινε στους μαθητές του να παίξουν κάποια παραδοσιακά παιχνίδια και το αποτέλεσμα ήταν μια έκπληξη. Το έντονο ενδιαφέρον των παιδιών παρέσυρε πια και τον ίδιον και ιδού το αποτέλεσμα: αθρόα συμμετοχή των παιδιών στο παιχνίδι, αργότερα συμμετοχή στην κατασκευή των παιχνιδιών και στην παρουσίασή τους σε σχολικές και άλλες πολιτιστικές εκδηλώσεις. Και το ενδιαφέρον μεγάλωνε και μεταφερόταν από σχολείο σε σχολείο, από γειτονιά σε γειτονιά. Ακολούθησαν προσκλήσεις για ομιλίες σε συνέδρια και σεμινάρια, αλλά και παρουσιάσεις των παιχνιδιών σε σχολεία και άλλους χώρους. Τα ΜΜΕ επίσης ασχολήθηκαν με τις δραστηριότητες του ερευνητή – συγγραφέα που στο μεταξύ αναζήτησε και βρήκε έναν χώρο για τη μόνιμη έκθεση όλων των παιχνιδιών του. Όμως κι εκεί πρωτοτύπησε: μετά τον εκθεσιακό χώρο υπάρχει αίθουσα όπου τα παιδιά θα μπορούν να κατασκευάσουν όποια παιχνίδια τους άρεσαν. Κι έξω από το χώρο αυτό υπάρχει αυλή στην οποία θα μπορούν να παίξουν με τα παιχνίδια που κατασκεύαζαν.

Το περιεχόμενο του βιβλίου(βλέπε εικόνα 1)είναι εξόχως διαφωτιστικό για τον διαχρονικό ρόλο του παιχνιδιού από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας. Το κυρίως

---

<sup>102</sup> Τσιώνης Γιώργος , Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς, Θεσσαλονίκη, 2010.

έργο είναι οργανωμένο βάσει των επιστημονικών κριτηρίων για την κατάταξη των διαφόρων παιχνιδιών που περιγράφονται αρκετά κατατοπιστικά, ώστε κάποιος να μπορεί να τα κατασκευάσει μόνος του πια.

Επισημαίνει, επιπλέον, πως οι δυσκολίες της εποχής μας και ιδίως τα ποικίλα προβλήματα των παιδιών μπορούν να αντιμετωπιστούν με δοκιμασμένα από τον χρόνο άφθαρτα υλικά. Το παραδοσιακό παιχνίδι κορυφαίο μεταξύ αυτών. Ο ίδιος, μαγεμένος από την αίσθηση αυτή, μετέδωσε το πάθος αυτό και στην οικογένειά του. Έτσι η σύζυγος και συνεργάτης του Χρυσή, αλλά και τα παιδιά του Ωριγένης και Κωνσταντίνα συνθέτουν μια απίστευτη ομάδα ειδικευμένων πια στο χώρο του παραδοσιακού παιχνιδιού, καθώς αναδημιουργούν με απίστευτα και άχρηστα για πολλούς υλικά πανέμορφα παιχνίδια. Σε μια εποχή που όλοι μετράνε την ποιότητα της ζωής τους βάσει των πιστωτικών καρτών τους ο Γιώργος Τσιώνας ασκητεύει αναζητώντας τη σοφία των προγόνων του μέσα στον μαγικό κόσμο του παραδοσιακού παιχνιδιού.

### Το μουσείο

Η συλλογή παραδοσιακών παιχνιδιών της οικογένειας του δασκάλου-συγγραφέα Γ.Τσιώνας, που κατασκευάστηκαν από μη χρήσιμα, πλέον, υλικά καλύπτει χρονική περίοδο, μεγαλύτερη των τριάμισι χιλιάδων ετών με δεκάδες παιχνίδια, από το 1600 π.Χ μέχρι το 1970. Έτσι, μόλις τον Οκτώβρη του 2010, εγκαινιάστηκε στον χώρο του Μουσείου Μαμούθ & Πάρκο Δεινοσαύρων στο Ωραιόκαστρο, Θεσσαλονίκης το καινούριο Διαδραστικό Μουσείο Παραδοσιακού Παιχνιδιού.

Η μόνιμη έκθεση του μουσείου περιλαμβάνει πάνω από οχτακόσια περίπου παιχνίδια-αντικείμενα και κατασκευές. Πρόκειται για μια συλλογή με πλήθος παραδοσιακών παιχνιδιών (τσέρκι, πατίνι, χελιδόνα, σβούρες, βόλοι, πήλινες και συρμάτινες κούκλες, τράκες, κότσια, αργαλειός σε κεραμίδα, κορδόνι, ελικόπτερο, τσιλίκι κ.ά.) με τα οποία μεγάλωσαν και έπαιζαν γενιές παιδιών από την αρχαιότητα μέχρι τα νεώτερα χρόνια με εκπληκτική συνέχεια μέσα στο χρόνο. Τα παιχνίδια αποτελούν βιωματική κατάθεση του δημιουργού τους, ο οποίος ασχολείται με την μελέτη κι έρευνα του λαϊκού πολιτισμού του Ελλαδικού κυρίως χώρου πιστεύοντας ότι η μελέτη αυτού οδηγεί στην αναγκαία αυτογνωσία για το σήμερα. Τα παιχνίδια-αντικείμενα κατασκευάστηκαν, τα περισσότερα με φυσικά υλικά (ξύλο, πηλό, πέτρες, δέρμα, ξηρούς καρπούς, χόρτο, καλάμια κ.ά.) καθώς και ανακυκλώσιμα υλικά (σύρμα, σχοινί, χαρτί, ύφασμα, μεταλλικά κουτιά κ.ά.).

Η έκθεση παιχνιδιών είναι χωρισμένη σε τέσσερις ενότητες. Η πρώτη ενότητα παρουσιάζει παιχνίδια- αντικείμενα της αρχαιοελληνικής και βυζαντινής εποχής, ενώ η δεύτερη εκθέτει παιχνίδια της νεότερης και μεταπολεμικής Ελλάδας. Έπειτα η επόμενη ενότητα περιλαμβάνει παιχνίδια των λαϊκών πανηγυριών, ενώ η τελευταία ενότητα παρουσιάζει παιχνίδια προετοιμασίας για την ενήλικη ζωή. Έτσι, διαπιστώνουμε ότι η ταξινόμηση της συλλογής πραγματοποιείται με χρονολογική αλλά ταυτόχρονα και θεματική σειρά.

Τα παιχνίδια-εκθέματα συνοδεύονται από περιγραφή της κατασκευής και εκτέλεσής τους κι όπου αυτό είναι δυνατόν αναγράφεται η αρχαιοελληνική ονομασία τους• συνοδεύονται δε από απεικονίσεις σε αρχαιολογικά ευρήματα και παρατίθενται στοιχεία από φιλολογικές πηγές. Στόχος του Μουσείου Ελληνικού Παραδοσιακού Παιχνιδιού είναι να γνωρίσουν οι μικρότεροι τα παιχνίδια του χθες και την εξέλιξή τους στο χρόνο, να κατασκευάσουν με ανακυκλώσιμα υλικά που βρίσκονται γύρω τους τα δικά τους παιχνίδια και να τους δοθούν τα ερεθίσματα για να επιλέξουν τη γόνιμη δράση του παιχνιδιού της παρέας. Ελπίζει να ξυπνήσει, όμως και στις παλιότερες γενιές αναμνήσεις της παιδικής τους ηλικίας, εικόνες και συναισθήματα μοναδικά, από τα παιχνίδια στη γειτονιά, να τους(τους ενήλικους ανθρώπους ή τις παλαιότερες γενιές) ενθαρρύνει να μεταφέρουν αυτές τις αναμνήσεις στα παιδιά κι εγγόνια τους και -γιατί όχι- να παίξουν μαζί τους εκείνα τα παλιά παιχνίδια.

Επίσης λειτουργεί εργαστήριο κατασκευής παιχνιδιών από τα ίδια τα παιδιά-επισκέπτες και ακολουθεί διαδραστικό παιχνίδι με εμπυχωτές στον προαύλιο χώρο του Μουσείου. Παράλληλα παρουσιάζεται το θεατρικό δρώμενο «Ήταν ένα παλιό παιχνίδι» από τη θεατρική εταιρεία Νεφέλες<sup>103</sup>, που επιδιώκει ένα ταξίδι στο παρελθόν του παιχνιδιού σαν μια ιστορική σκάλα από την αρχαία εποχή μέχρι σήμερα την οποία ανεβαίνουν και τα παιδιά-θεατές.

Την ημέρα των εγκαινίων εκτός από την ξενάγηση στο Μουσείο και την πρεμιέρα του θεατρικού παρουσιάστηκε το βιβλίο της Χρυσής Τζήκα και του Γιώργου Τσιώνα με τίτλο “Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς“.

## Δράσεις

Το μουσείο παραδοσιακών παιχνιδιών, στο πλαίσιο του εορτασμού της Διεθνούς ημέρας Μουσείων, γιόρτασε την ημέρα προσκαλώντας μικρούς και μεγάλους φίλους του να παίξουν από τις 11π.μ. ως τις 4μ.μ. παλιά παιχνίδια (τσέρκι, βόλους, πεντόβολα, κότσια κ.ά.), να φτιάξουν τα δικά τους παιχνίδια (ξύλινα караβάκια, πάνινες κούκλες, τηλέφωνα κ.ά.) καθώς και να περιηγηθούν στην έκθεση παιχνιδιών, ενώ η είσοδος ήταν ελεύθερη.

---

<sup>103</sup> Νεφέλες: Αστική μη Κερδοσκοπική εταιρεία- θίασος περιοδείας Νεφέλες. Η θεατρική εταιρεία «Νεφέλες» ιδρύθηκε το Σεπτέμβρη του 2004 από τους ηθοποιούς Παντελή Καραγιάννη και Μαρία Αλβανού στους Αμπελόκηπους Θεσσαλονίκης. Ως πρώτο στόχο είχε τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού κέντρου στον τομέα του πολιτισμού. Έτσι άρχισαν να λειτουργούν τμήματα θεάτρου και ζωγραφικής. Η μεγάλη αποδοχή αυτού του εγχειρήματος είχε ως αποτέλεσμα να λειτουργήσουν τμήματα για όλες τις ηλικίες, από νήπια έως ενήλικες. Στο τέλος της χρονιάς παρουσιάστηκαν στο ευρύ κοινό οι παραγωγές των τριών τμημάτων θεάτρου της σχολής(παιδικό, εφηβικό, ανηλικών) στο δημοτικό θέατρο των Αμπελοκήπων, σε πλήθος κόσμου. Οι παραγωγές αυτές προξένησαν το ενδιαφέρον πολλών δημόσιων φορέων, οι οποίοι και τις παρουσίασαν στις ετήσιες εκδηλώσεις τους. Οι πληροφορίες προκύπτουν από την ηλεκτρονική πηγή:<http://www.businessclub.gr/profile-6966.html>



Επίσης είναι σημαντικό, ότι η πρόσβαση στο μουσείο, και το θεματικό πάρκο, αν και επαρχία είναι εύκολη και με την αστική συγκοινωνία, γεγονός που σημαίνει ότι δίνει τη δυνατότητα να το επισκεφτούν και όσοι δε διαθέτουν ιδιωτικό μέσο μεταφοράς ή χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψουν χρήματα για καύσιμα και να ψάχνουν μετά για μέρος στάθμευσης, κάτι τι οποίο στις μεγαλουπόλεις κάνει την εμπειρία του μουσείου, ακόμα και πριν το επισκεφτούν, αρνητική.

Για φωτογραφίες από τη συλλογή βλέπε στο παράρτημα εικόνα 2 έως 6.

Ας δούμε κάποια παιχνίδια από τη συλλογή στο παράρτημα (εικ.2-4).

Περιηγούμενοι, στην έκθεση, διαπιστώσαμε προφανώς ότι απλά καθημερινά αντικείμενα της βρεφικής και παιδικής ηλικίας, παραδείγματος χάρη η κουδουνίστρα, είναι ανακαλύψεις του ανθρώπου της αρχαιότητας, και μάλιστα κατασκευασμένα από απλά υλικά, ακόμα και φτιαγμένα από τα ίδια τα παιδιά, όπως οι πάνινες κούκλες, μία ενέργεια που αναπτύσσει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία του νεαρού ατόμου.

Ακόμα ο κ. Γιώργος Τσιώνας, όπως αντιληφθήκαμε μέσα από την έκθεση αλλά και μέσα από το βιβλίο του, θέλει να περάσει στα παιδιά τη σημασία του παλιού, ομαδικού, υπαίθριου παιχνιδιού, το οποίο πολλές φορές ήταν και επινόηση των ίδιων των παιδιών ακόμα και προσωπική του κατασκευή από διάφορα υλικά. Τονίζει ότι αυτό το είδος του παιχνιδιού προάγει τη γνώση, τη κοινωνικοποίηση και τη σωστή ψυχοσωματική και πνευματική ανάπτυξη του νεαρού ατόμου.

Έτσι μέσα από το μουσείο, εκτός ότι στο εργαστήριο του μουσείου δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να φτιάξουν δικά τους παιχνίδια από απλά καθημερινά υλικά, ή ακόμα να παίξουν και το παλιό παιχνίδι <τηλέφωνο>, με κεσεδάκια γιαουρτιού που του έχουν κεράσει από το μουσείο, αλλά στην αυλή του, το μουσείο διαθέτει χώρο για να δώσει στα παιδιά τη δυνατότητα να παίξουν ομαδικά και υπαίθρια παιχνίδια, να ψυχαγωγηθούν και εν τέλει να μάθουν σπουδαίες αξίες της ζωής, όπως η ευγενής άμυλα, τη σωστή συμπεριφορά (να μάθουν να ακούν, να περιμένουν τη σειρά τους), ακόμα και τη σοβαρή και συνεσταλμένη στάση του νικητή.

## 2.ii Παιδικό μουσείο Θεσσαλονίκης<sup>104</sup>

### Λίγα λόγια για την ιστορία ίδρυσης του μουσείου

Οι πρώτες διερευνητικές προσπάθειες για τη λειτουργία του Παιδικού Μουσείου ξεκίνησαν το Μάιο του 1995 και στις 19 Αυγούστου 1997 έγινε και η επίσημη αναγνώριση του Σωματείου με την επωνυμία "Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης".

Το Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης είναι πολυθεματικό μουσείο και σχεδιασμένο για να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών ηλικίας 4-12 ετών και των οικογενειών τους.

Από το 2004 φιλοξενήθηκε στο κτήριο του Οργανισμού Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού<sup>105</sup>. Τον Δεκέμβριο του 2009 το κτήριο καταστράφηκε από πυρκαγιά και μαζί του κάηκαν όλα τα υπάρχοντα του Μουσείου. Η αγάπη του κόσμου και κυρίως των παιδιών έδωσε στους ανθρώπους του Μουσείου τη δύναμη για μια νέα αρχή. Από τον Μάρτιο του 2010 φιλοξενείται στο Μουσείο Ύδρευσης Θεσσαλονίκης<sup>106</sup>.

---

<sup>104</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου: <http://www.paidikomouseio.gr/index.html#>, από ηλεκτρονική επικοινωνία με τους υπεύθυνους του μουσείου και από συνεντεύξεις τους στον ηλεκτρονικό τοπικό τύπο.

<sup>105</sup> Οργανισμού Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού: Η ίδρυση του Οργανισμού έγινε με νόμο του Ελληνικού Κράτους (Ν 2557/97 - ΦΕΚ Α' 271/1997) "Θεσμοί, μέτρα και δράσεις πολιτιστικής ανάπτυξης" με τις προσθήκες του Ν.2819/2000 - ΦΕΚ Α' 84/2000 και τις τροποποιήσεις του Ν.2833/2000 - ΦΕΚ Α' 150/2000). Η σημερινή ονομασία του Οργανισμού δόθηκε με το Άρθρο 73 / παρ. 16 του Ν. 3028/2002 ΦΕΚ Α' 153/2002.

Σκοπός του Οργανισμού είναι η ανάδειξη και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού δυναμικού της χώρας, καθώς και η οργάνωση και προβολή των Πολιτιστικών Ολυμπιάδων, στο πλαίσιο της σχετικής πολιτικής που καθορίζεται από το Υπουργείο Πολιτισμού. Το μετοχικό κεφάλαιο του Οργανισμού αντιστοιχεί σε μία μετοχή και καταβάλλεται εξ ολοκλήρου από το Τ.Α.Π.Α. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.yppo.gr/1/g1540.jsp?obj\\_id=810](http://www.yppo.gr/1/g1540.jsp?obj_id=810)

<sup>106</sup> Μουσείο Ύδρευσης Θεσσαλονίκης: Σε ένα ιστορικό για την ύδρευση της πόλης κτιριακό συγκρότημα στην περιοχή των Σφαγείων, το παλιό Κεντρικό Αντλιοστάσιο του άλλοτε Οργανισμού Υδρεύσεως Θεσσαλονίκης (σήμερα Ε.Υ.Α.Θ. Α.Ε.), στεγάζεται το Μουσείο Ύδρευσης. Το συγκρότημα κατασκευάστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα (1890-94) σε απόσταση περίπου 1.500 μέτρων από τα δυτικά τείχη του ιστορικού κέντρου της Θεσσαλονίκης. Τη διαχείριση και εκμετάλλευση του έργου της υδροδότησης της Θεσσαλονίκης είχε αναλάβει τότε η Οθωμανική Εταιρεία Υδάτων (Compagnie Ottomane des Eaux de Salonique), την οποία είχαν ιδρύσει Βέλγοι κεφαλαιούχοι το 1888 με έδρα την Κωνσταντινούπολη. Το έργο κατασκεύασαν Βέλγοι τεχνικοί.

Οι επισκέψιμοι χώροι του μουσείου είναι :

α. το κεντρικό κτίριο του αντλιοστασίου, με τα αντλητικά συγκροτήματα και τα ηλεκτροπαραγωγά ζεύγη σε λειτουργία (κεντρικό εκθετήριο). Εκεί βρίσκονται τα μηχανήματα κίνησης και παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας, οι παλιοί ηλεκτρικοί πίνακες διανομής ρεύματος και τα μεγάλα αντλητικά συγκροτήματα που τροφοδοτούσαν με νερό ολόκληρη την πόλη της Θεσσαλονίκης ως το 1978. Στο χώρο εκτίθεται και μοντέλο σε λειτουργία που δείχνει την παλιά ατμομηχανή με την αντλία από την αρχική ακόμη φάση του αντλιοστασίου.

β. η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων (παλιό λεβητοστάσιο), που περιλαμβάνει και τον εντυπωσιακό, αποκατεστημένο χώρο των παλιών ατμολεβήτων.

Η βασική ιδέα ιδρύσεως του μουσείου αυτού στηρίζεται στο ταξίδι των παιδιών σε τόπους των τεχνών και των πολιτισμών που αποτελεί βασική επιδίωξη των ανθρώπων που εθελοντικά καταθέτουν ψυχή και τεχνογνωσία στο Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Η δημιουργία, η φαντασία, το παιχνίδι αποτελούν βασικά στοιχεία, στα οποία επενδύουν τόσο οι υπεύθυνοι σχεδιασμού των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του, όσο και οι εμψυχωτές των προγραμμάτων αυτών.

Η θεωρία τους αυτή βασίζεται στη δημιουργία μιας υγιούς πολιτισμικής ή πολύ-πολιτισμικής κοινωνίας που χρειάζεται άτομα ικανά να αντιμετωπίσουν καινούριες καταστάσεις μ' εμπιστοσύνη και δημιουργικότητα, με ικανότητα "αυτοσχεδιαστική", με ευελιξία, επινοητικότητα, προσαρμοστικότητα και ευαισθητοποίηση στο διαφορετικό. Σ' αυτήν την κατεύθυνση αναπτύσσει το μουσείο και υλοποιεί τα προγράμματά του ως μέσο επικοινωνίας με το κοινό.

Ο ουσιαστικός στόχος το μουσείου όμως είναι η επαφή των παιδιών με διαφορετικές μορφές και εκφράσεις του πολιτισμικού γίνεσθαι καθώς και η εκτίμηση της πολιτισμικής κληρονομιάς και της σύγχρονης καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Επίσης επιδιώκουν μέσω των προγραμμάτων του να πετύχουν την καλύτερη προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών μέσω των τεχνών, γιατί πιστεύουν πως κάθε γλώσσα έχει τη δική της "ψυχή" και η γλώσσα του Παιδικού Μουσείου Θεσσαλονίκης περιέχει ήχους, χρώματα, μυρωδιές, γεύσεις, αγγίγματα μαγικά σε φιλόξενους χώρους πολιτισμικής συνύπαρξης.

Στο πλαίσιο λειτουργίας του όμως, εκτός από τη μελέτη και την υλοποίηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε παιδιά, φιλοξενεί εκδηλώσεις συγγραφέων και άλλων μην κερδοσκοπικών οργανισμών. Επιπροσθέτως, υλοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα εκτός των πυλών του, πηγαίνοντας σε άλλα μουσεία, σε δήμους ακόμα και σε νοσοκομεία, ενώ ταυτόχρονα οργανώνει επετειακές και θεματικές εκδηλώσεις βασισμένες στη μουσειακή εκπαίδευση, και συνάμα εκπαιδεύει εθελοντές διοργανώνοντας τους εκπαιδευτικά σεμινάρια.

Σε αυτό το σημείο, οφείλω να σταθώ λίγο παραπάνω. Όπως διαπιστώσαμε παραπάνω, το μουσείο βγαίνει εκτός των θυρών και επισκέπτεται και άλλους φορείς ή τομείς της κοινωνία. Αυτό μέχρι τώρα δεν το έχουμε συναντήσει σε κανέναν άλλο πολιτιστικό φορέα. Αυτό το εγχείρημα τους και μόνο, φανερώνει, τη θέληση και τον ουσιαστικό στόχο του μουσείου που είναι ενταγμένο στις υπηρεσίες της κοινωνίας, με σκοπό να την υπηρετεί, να την μορφώνει και να την εκπαιδεύει, όπως άλλωστε

---

γ. το κτίριο διοίκησης, όπου λειτουργεί εξειδικευμένη βιβλιοθήκη για το νερό και τα υδραυλικά έργα και διατίθεται ένα μοναδικό αρχείο ιστορικών χαρτών, σχεδίων έργων ύδρευσης του 19ου και του 20ού αιώνα, καθώς και παλιές φωτογραφίες και σπάνια ντοκουμέντα από το πλούσιο αρχαιακό υλικό της ΕΥΑΘ.

δ. το Πάρκο του Νερού, όπου εκτίθενται ιστορικά αντλητικά συγκροτήματα και αγωγοί νερού.

Οι πληροφορίες για το μουσείο προκύπτουν από

:<http://www.eyath.gr/swift.jsp?CMCCode=1002&extLang>

σύμφωνα με τον ορισμό του ICOM, είναι και ο ορισμός ενός σύγχρονου μουσείου ή πολιτιστικού οργανισμού. Αυτή τους η ενεργεία δείχνει κατευθείαν ότι το μουσείο αυτό αποτελείται από άτομα ευαισθητοποιημένα απέναντι στην κοινωνία, που τους αρέσει να την υπηρετούν και να την εκπαιδεύουν μεταλαμπαδεύοντάς της τις γνώσεις τους (οι επιμελητές του μουσείου) και την εν γένει πολιτιστική μας κληρονομιά, και αντιμετωπίζουν αυτή ως λειτούργημα και όχι ως εργασία με τη στενή έννοια του όρου(δουλειά εντός ωραρίου σε οριοθετημένο γεωγραφικά χώρο). Τέλος, η υλοποίηση των προγραμμάτων αυτών σε δήμους και κυρίως νοσοκομεία αφενός, εκ πρώτης άποψης δείχνει την επιθυμία του μουσείου να γίνει γνωστό στην τοπική και ευρύτερη κοινωνία προσεγγίζοντας κόσμο, από την άλλη όμως μεριά οι επισκέψεις του στα μουσεία δηλώνουν την επιθυμία των επιμελητών του, να εντάξουν και άλλα άτομα, ίσως περιθωριοποιημένα, λόγω ηλικίας ή κάποιου προβλήματος υγείας σε αυτή, ψυχαγωγώντας τους δημιουργικά. Τι πιο σεβαστό; Η ένταξη αυτών των ατόμων στη κοινωνία, που τα κάνει να μην αισθάνονται απομονωμένα ή και μη χρήσιμα γι αυτή. Μη ξεχνάμε ότι σε άλλες χώρες οι επισκέψεις ψυχικά ή διανοητικά αρρώστων σε μουσεία ή ακόμα και φυλακισμένων επιβάλλεται από το κράτος με σκοπό την ομαλή επανένταξη των ατόμων αυτών στο ρόλο τους στην κοινωνία, στη δημιουργική τους απασχόληση και εν τέλει στην γνώση της ιστορίας τους.

### Οι συλλογές του

Μία ανασύνθεση της σχολικής τάξης από τις αρχές του περασμένου αιώνα διατηρείται σε μια γωνιά του Κέντρου Πολιτισμού του δήμου Θεσσαλονίκης, όπου φιλοξενείται η συγκεκριμένη εγκατάσταση του Παιδικού Μουσείου.

Πάνω στα παλιομοδίτικα, άριστα διατηρημένα, πράσινα θρανία βρίσκονται οι κολλαρισμένες γαλάζιες ποδιές με τα λευκά γιακαδάκια και δίπλα τους οι κονδυλοφόροι. Η αναδρομή στην ελληνική σχολική τάξη των προηγούμενων γενιών πλαισιώνεται από την πλούσια έκθεση αντικειμένων που σχετίζονται με την εκπαίδευση και προέρχονται από δωρεά του παλαιοπώλη και συλλέκτη Γιάννη Βαβάτση<sup>107</sup>. Το υλικό αυτό που χρονολογείται από το 1836 ως τον 20ό αιώνα περιλαμβάνει αναγνωστικά εποχής, έντυπα και ομιλίες δασκάλων, πλάκες, κονδυλοφόρους και μαθητικές ποδιές που εκτίθενται με βάση τις εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις αλλά και εκπαιδευτικά βιβλία(εικόνα 10). «Από τα πιο σπάνια εκθέματα είναι ένα βιβλίο από το 1836 και μία πένα με φτερό. Όλα τα αντικείμενα είναι σε γυάλινες προθήκες, τοποθετημένα με χρονολογική σειρά και με βάση τις εκπαιδευτικές μεταρρυθμίσεις. Η έκθεση δεν απευθύνεται μόνο στα παιδιά αλλά και σε ενηλίκους.

Η ευγενική παραχώρηση του συλλέκτη αποτελεί το "εισιτήριο" ενός ταξιδιού στον ιστορικό χρόνο της ελληνικής εκπαίδευσης.  
«Μέσα από την ξενάγηση στην έκθεση φαίνεται η μετάβαση από εκείνο το σχολείο

<sup>107</sup> Βαβάτσης Γιάννης: Η έκθεση παιχνιδιών από τη συλλογή του Γιάννη Βαβάτση, περιλαμβάνει παιχνίδια και αντικείμενα που αφορούν παιδιά από τη βρεφική ηλικία έως και τις τελευταίες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου. Αφορούν αγόρια και κορίτσια, χρονολογούνται από τις αρχές του 20ου αι και προέρχονται από πολλές περιοχές της Ελλάδας και χώρες του εξωτερικού. Οι πληροφορίες προκύπτουν από το ηλεκτρονικό περιοδικό: <http://www.thinkfree.gr/7>

το δασκαλοκεντρικό, της υπερυψωμένης εξέδρας και της αυθεντίας του καθηγητή στο παιδοκεντρικό σημερινό εκπαιδευτικό σύστημα, όπου η γνώμη του μαθητή μετρά και την αναζητεί ο δάσκαλος», όπως αναφέρει χαρακτηριστικά η πρόεδρος του Παιδικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, Ρένα Κουτσούδη – Μάνθου.

Σε μία προσπάθεια να γίνει ακόμη πιο ελκυστική η συγκεκριμένη έκθεση, στον προθάλαμο στήθηκαν δέκα παλιά πράσινα θρανία, μία έδρα και ένας μαυροπίνακας(εικ.5-6). Με τον τρόπο αυτό γίνεται αναπαράσταση μιας τάξης του... χθες, ώστε τα παιδιά να μπορούν, έστω για λίγο, να ζήσουν σε μία παλαιότερη σχολική εποχή και οι μεγαλύτεροι να θυμηθούν τα χρόνια που οι ίδιοι ήταν μαθητές.

Η άλλη θεματική ενότητα που διαθέτει το μουσείο είναι μία πλούσια συλλογή αποτελούμενη από δεκάδες αυτοκινητάκια, αεροπλανάκια, καράβια, τρένα, καρουζέλ, -όλα χρωματιστά, κουρδιστά, μεταλλικά παιχνίδια σε άριστη κατάσταση(εικ.7)- είχε μέχρι πρότινος στην κατοχή του ο δήμαρχος Θεσσαλονίκης κύριος Γιάννης Μπουτάρης. Τη συλλογή αυτή αποφάσισε να τη δωρίσει στο μουσείο, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα σε παιδιά και μεγάλους να γνωρίσουν και να θαυμάσουν από κοντά παιχνίδια μίας άλλης εποχής.

Όπως αναφέρουν οι επιμελητές του μουσείου σε ηλεκτρονική εφημερίδα της περιοχής «Η κίνηση του κ. Μπουτάρη αποτελεί πρόσκληση και πρόκληση να φέρουν και άλλοι Θεσσαλονικείς τα παλιά τους παιχνίδια στο Μουσείο. Είναι όλα κουρδιστά, μεταλλικά παιχνίδια, με τα κλειδιά τους, περίπου εκατό πενήντα στον αριθμό, τα οποία βρίσκονται σε πολύ καλή κατάσταση. Η συλλογή περιλαμβάνει αεροπλανάκια, τρακτέρ, λούνα παρκ, ακόμη και έναν ιππόδρομο. Όλα τα μεταλλικά παιχνίδια οργανώθηκαν σε έκθεση με τίτλο «Παίζοντας με ξεχασμένα κουρδιστά παιχνίδια» και παρουσιάστηκαν ευρύτερα στο κοινό μόλις το Σεπτέμβρη του 2012.<sup>108</sup>

Τέλος, το Παιδικό Μουσείο συμμετέχει στον επετειακό εορτασμό «Θεσσαλονίκη 2012- 100 χρόνια από την απελευθέρωση της πόλης» διοργάνωσε σειρά εκπαιδευτικών εργαστηρίων με τίτλο «Περπατώ και γνωρίζω, ψάχνω και θυμάμαι» (23 Σεπτεμβρίου, 14 Οκτωβρίου, 4 και 18 Νοεμβρίου) που θα επιχειρήσουν μια αναδρομή στα ήθη, έθιμα και παραδόσεις της πολυπολιτισμικότητας της πόλης.

### Δράσεις του μουσείου

Ο κύκλος δράσεων και εκδηλώσεων του Παιδικού Μουσείου Θεσσαλονίκης ξεκίνησε με ξεναγήσεις, εργαστήρια και εκπαιδευτικά προγράμματα καθημερινά με σχολικές επισκέψεις και με δημιουργικά κυριακάτικα πρωινά.

Τα κυριακάτικα προγράμματα περιελάμβαναν συνήθως ξενάγηση στις συλλογές του μουσείου και παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Στις

---

<sup>108</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική εφημερίδα: <http://www.e-go.gr>

πρώτες δράσεις του συγκαταλέγεται ακόμα και η συμμετοχή του μουσείου στον επετειακό εορτασμό "Θεσσαλονίκη 2012 - 100 χρόνια από την απελευθέρωση της πόλης". Το πρόγραμμα έκανε μία αναδρομή στα ήθη, έθιμα και παραδόσεις της πολυπολιτισμικότητας της πόλης. Σκοπός του προγράμματος αυτού είναι να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με την ιστορία της Θεσσαλονίκης, την καθημερινότητα των προπαπυδών και των προγιαγιάδων τους, τις χαρές και τις ασχολίες τους, τα γεγονότα που σημάδεψαν τη ζωή τους, ενώ στον ίδιο χώρο είχαν τη δυνατότητα να περιηγηθούν και να ξεναγηθούν στην έκθεση με τίτλο "η Εκπαίδευση στην Ελλάδα από τον 19ο έως τον 20ο αιώνα". Κάνοντας ένα ταξίδι στον ιστορικό χρόνο(εικ.8) της ελληνικής εκπαίδευσης, το έναυσμα για αναπόληση των αθών σχολικών αναμνήσεων για μεγάλους και πρόκληση γνωριμίας με τη σχολική ζωή αλλοτινών εποχών για τους νέους. αλλά και στην έκθεση των παιχνιδιών: "παίζοντας με ξεχασμένα κουρδιστά παιχνίδια", η οποία αποτελεί μόνιμη συλλογή του Μουσείου.<sup>109</sup>

Η επόμενη δράση του ήταν με τίτλο "Έλληνες Ζωγράφοι-πορτραίτα" Δομίνικος Θεοτοκόπουλος-Μέντης Μποσταντζόγλου, ένα διαδραστικό πρόγραμμα με στόχο την εξοικείωση των παιδιών με τα μεγάλα έργα της Ελληνικής Ζωγραφικής. Με σύμμαχο και οδηγό τους πίνακες ζωγραφικής, οι μικροί μας φίλοι μέσα από εκπαιδευτικά παιχνίδια γνωρίζουν τους Έλληνες ζωγράφους, μελετούν τη ζωή και το έργο τους και δημιουργούν δικά τους έργα.<sup>110</sup>

Ένα άλλο πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε με αφορμή την παγκόσμια ημέρα βιβλίου με τίτλο «Ένα βιβλίο μια φορά». Το πρόγραμμα περιελάμβανε μία μαγική βαλίτσα που ανοίγοντας ταξιδεύει σε κόσμους φανταστικούς με τα παραμύθια. Τα παιδιά ακούν, παίζουν, δημιουργούν και ζωγραφίζουν το δικό τους παραμύθι. Επίσης μουσικοχορευτικά και θεατρικά δρώμενα, εικαστικές δημιουργίες και κατασκευές ολοκληρώνουν το πρόγραμμα.

Τέλος, το παιδικό μουσείο Θεσσαλονίκης πήρε μέρος στη δέκατη έκτη δράση που οργάνωσε η Parallaxi<sup>111</sup>, στον Ιππικό Όμιλο Βορείου Ελλάδος με το ψυχαγωγικό δημιουργικό πρόγραμμα με τίτλο <<Νερό ...η περιπέτεια της ζωής>>

Τα παιδιά έπαιξαν ομαδικά παιχνίδια μαθαίνοντας ταυτόχρονα τη σωστή διαχείριση του νερού, έφτιαξαν το δικό τους Λιμάνι και πήραν μαζί τους ένα ενθύμιο από την εκδήλωση φτιαγμένο με τα δικά τους "χέρια".

---

<sup>109</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την εφημερίδα "aggelioforos.gr":Ενημέρωση από τη Θεσσαλονίκη και τη Βόρεια Ελλάδα : <http://www.aggelioforos.gr/default.asp?pid=7&ct=103&artid=152623>

<sup>110</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την συνέντευξη επιμελητή του μουσείου στην εφημερίδα: epikairos.gr

<sup>111</sup> Η Parallaxi είναι ένα από τα παλαιότερα Free Press στην Ελλάδα. Ιδρύθηκε το Νοέμβριο του 1989 ως κινηματογραφικό περιοδικό. Το αναγνωριστικό κοινό της είναι άνδρες και γυναίκες ηλικίας από 18 μέχρι 45 ετών με έμφαση στις ηλικίες 25-34. Ανήκουν στην μέση - ανώτερη κοινωνικοοικονομική ομάδα, έχουν μέση - ανώτερη μόρφωση και κατοικούν σε αστικές περιοχές. Η Parallaxi στα 23 χρόνια αυτής της δημιουργικής της παρουσίας στο εκδοτικό τοπίο της χώρας οργάνωσε και συνεχίζει να οργανώνει μεγάλα γεγονότα που αλλάζουν την καθημερινότητα της πόλης

Συμπερασματικά το παιδικό μουσείο Θεσσαλονίκης είναι ένα μη κερδοσκοπικό σωματείο με σκοπό να προσφέρει σε παιδιά πέντε έως δώδεκα ετών το κατάλληλο περιβάλλον και τα κίνητρα για να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους, να καλλιεργήσουν τις προσωπικές δεξιότητες και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους με την ενεργό συμμετοχή τους σε εκπαιδευτικά προγράμματα και ψυχαγωγικές δραστηριότητες.

Η άποψη ότι τα παιδιά μαθαίνουν καλύτερα παίζοντας και δημιουργώντας αποτελεί τη βασική φιλοσοφία των δράσεων του μουσείου προσφέροντας ευκαιρίες στα παιδιά να συμμετέχουν σε εναλλακτικές εξωσχολικές μορφές μάθησης και έκφρασης αλλά και να εξοικειώνονται με το θεσμό και τους τρόπους αξιοποίησης της επίσκεψής τους στα μουσεία. Τα Παιδικά Μουσεία δεν απευθύνονται αποκλειστικά και μόνο σε παιδιά και δεν εξαρτώνται μόνο από κάποιες συγκεκριμένες συλλογές, αλλά χρησιμοποιούν τα αντικείμενα συνδέοντάς τα με την πραγματικότητα. Βοηθούν τα παιδιά να γνωρίσουν τον κόσμο που μας περιβάλλει, ιστορικό, σημερινό και, γιατί όχι, μελλοντικό.

Στο Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης το εκπαιδευτικό παιχνίδι έχει τον πρώτο ρόλο και το παιδί δημιουργεί τις συλλογές του Μουσείου και όλοι μαζί, παιδιά, εκπαιδευτικοί αλλά και γονείς, συμμετέχουν, μαθαίνουν, εκφράζονται και έρχονται πιο κοντά όχι μόνο με τη δημιουργία αλλά και μεταξύ τους, επιτελώντας έτσι και ψυχολογικό- κοινωνικό ρόλο της απέναντι στην κοινωνία.

## **2. iii Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και Παιχνιδιών ( Κατάκολο Ηλείας)<sup>112</sup>**

Απέναντι από την κεντρική πλατεία του Κατακόλου, επί του κεντρικού δρόμου, στο κτήριο Λάτση<sup>113</sup>, λειτουργεί υπό την αιγίδα του Δήμου Πύργου το Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και Παιχνιδιών όπου εκτίθενται 42 ανακατασκευασμένα μουσικά όργανα των αρχαίων Ελλήνων και πλήθος αρχαιοελληνικών παιχνιδιών συνοδευμένα με λεπτομερείς περιγραφές και διαγράμματα κατόπιν έρευνας, μελέτης και κατασκευής του Κώστα Κοτσανά

---

<sup>112</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου: <http://www.kotsanas.com> καθώς και από τον τοπικό τύπο.

<sup>113</sup> Κτήριο Λάτση: Πρόκειται για το πατρικό σπίτι του Γιάννη Λάτση που παραχώρησε στο Δήμο Πύργου και τώρα στεγάζει το Μουσείο αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και παιχνιδιών.

Γιάννης Λάτσης: Ο καπετάνιος κοφτερό μυαλό, θαρραλέος επιχειρηματίας και ανοιχτός πάντα σε νέες επιχειρηματικές προκλήσεις. Αυτά ήταν τα χαρακτηριστικά του Γιάννη Λάτση μαζί με την αγάπη του για την θάλασσα και τους συνανθρώπους του που βρισκόταν σε ανάγκη.

## Λίγα σχόλια γύρω από την ιστορία που ενέπνευσε τον ιδρυτή του μουσείου

Η αξεπέραστη προσφορά των αρχαίων Ελλήνων στους τομείς της Φιλοσοφίας και των Καλών Τεχνών είναι πασίγνωστη και δεν αμφισβητείται από κανένα. Το ίδιο γνωστή είναι και η προσφορά τους στο χώρο των Επιστημών. Όμως η Τεχνολογία των αρχαίων Ελλήνων είναι σχετικά άγνωστη όπως και οι απίστευτες επιδόσεις τους στον τομέα αυτό. Η παρούσα έκθεση αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας περιλαμβάνει 300 περίπου λειτουργικά ομοιώματα εξαιρετικών εφευρέσεων του αρχαιοελληνικού τεχνολογικού θαύματος που καλύπτουν την περίοδο από το 2000 π.Χ. μέχρι το τέλος του αρχαίου ελληνικού κόσμου κατόπιν 22χρονης έρευνας και μελέτης του Κώστα Κοτσανά. Πρόκειται για την εγκυρότερη (καθότι στηρίζεται αποκλειστικά στην ενδελεχή μελέτη της αρχαιοελληνικής, λατινικής και αραβικής γραμματείας, των αγγειογραφικών πληροφοριών και των ελαχίστων σχετικών αρχαιολογικών ευρημάτων) και την πληρέστερη έκθεση του είδους της παγκοσμίως. Όλα τα εκθέματα και το υποστηρικτικό τους υλικό έχουν δημιουργηθεί από τον ίδιο τον Κώστα Κοτσανά χωρίς καμιά επιχορήγηση από οποιοδήποτε δημόσιο ή ιδιωτικό φορέα και εκτίθενται μόνιμα στο ομώνυμο Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας<sup>114</sup> και στο Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και Παιχνιδιών που λειτουργούν στο Κατάκολο υπό την αιγίδα του Δήμου Πύργου προσελκύνοντας Έλληνες και ξένους επισκέπτες. Στα εν λόγω μουσεία έχει πραγματοποιήσει πλήθος ξεναγήσεων σε μαθητές όλων των βαθμίδων της Εκπαίδευσης.<sup>115</sup>

Σκοπός του μουσείου είναι να αναδείξει αυτή τη σχετικά άγνωστη πτυχή του πολιτισμού των αρχαίων Ελλήνων και να αποδείξει ότι η αρχαιοελληνική τεχνολογία λίγο πριν το τέλος του αρχαιοελληνικού κόσμου ήταν εξαιρετικά όμοια με τις απαρχές της σύγχρονης τεχνολογίας μας. Αυτά τα κληροδοτήματα, ίδια και αναντικατάστατα, εξακολουθούν και σήμερα να αποτελούν τα δομικά στοιχεία της σύγχρονης τεχνολογίας μας, η εξέλιξη της οποίας θα ήταν αμφίβολη χωρίς την ανέξοδη και απροβλημάτιστη υιοθέτησή τους. Απλά χρειάστηκε πάνω από μια χιλιετία ωρίμανσης για να επανακτήσει η ανθρωπότητα αυτήν την αξιοθαύμαστη λησμονημένη τεχνολογία. Η εξερεύνηση αυτής της εποχής που η τεχνολογία αιχμής δεν κατοχυρωνόταν αποδεικνύει περίτρανα πόσα περισσότερα (από όσα νομίζουμε) χρωστά ο σύγχρονος Δυτικός Τεχνολογικός Πολιτισμός στους Έλληνες.

---

<sup>114</sup> Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας: Στην ανατολική πλευρά της κεντρικής πλατείας του Κατακόλου, απέναντι από το σιδηροδρομικό σταθμό λειτουργεί (υπό την αιγίδα του Δήμου Πύργου) το Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας όπου εκτίθενται 250 περίπου αξιόπιστα και λειτουργικά ομοιώματα εφευρέσεων των αρχαίων Ελλήνων. μετά από εικοσαετής έρευνα, μελέτη και κατασκευή του Κώστα Κοτσανά. Πρόκειται για το πληρέστερο και το πλέον αξιόπιστο μουσείο του είδους του παγκοσμίως. Εγκαινιάστηκε στις 11 Μαρτίου 2011 από τον ομότιμο καθηγητή του Ε.Μ.Π και πρόεδρο της EMAET Θεοδόση Τάσιο.

<sup>115</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
[http://www.kotsanas.com/gr/index\\_ektheseis.html](http://www.kotsanas.com/gr/index_ektheseis.html)



Η είσοδος είναι ελεύθερη για όλους και για τους μαθητές που την επισκέπτονται οργανωμένα καθώς παρέχονται δωρεάν ποικίλα εκπαιδευτικά προγράμματα, αναλυτική ξενάγηση και επίδειξη της λειτουργίας των εκθεμάτων από τον ίδιο το δημιουργό τους, στο πλαίσιο του εθελοντισμού.

Τα εκθέματα συνοδεύονται από πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό (στα ελληνικά και αγγλικά) όπως επεξηγηματικές πινακίδες και γιγαντοαφίσες με πολλές πληροφορίες, αναλυτικά σχέδια, φωτογραφίες και πλήρεις βιβλιογραφικές αναφορές ενώ πολλά από τα εκθέματα είναι διαδραστικά. Υπάρχουν σταθμοί προβολής βίντεο και κινουμένων σχεδίων επίδειξης της λειτουργίας των μηχανισμών, των οργάνων καθώς και των παιχνιδιών καθώς και προβολή ντοκιμαντέρ όπου ο εκθέτης εξηγεί τη λειτουργία και τη σημασία αυτών. Η έκθεση (ταξινομημένη σε ενότητες) ακολουθεί όλες τις σύγχρονες εκπαιδευτικές αντιλήψεις της Παιδαγωγικής και Μουσειακής Αγωγής ώστε να δρα πολυεπίπεδα ως προς το μέγεθος της αρχαίας ελληνικής τεχνολογικής σκέψης και τεχνικής τόσο στην εκπαιδευτική κοινότητα όλων των βαθμίδων όσο και στο ευρύτερο κοινό. Πολλά από τα εκθέματα και τις μελέτες στις οποίες στηρίζεται η κατασκευή τους έχουν παρουσιαστεί σε διεθνή συνέδρια και εκθέσεις, ενώ έχουν πραγματοποιηθεί πολλές περιοδικές εκθέσεις του μουσείου στην Ελλάδα και το εξωτερικό από τη γειτονική Κύπρο μέχρι τη μακρινή Αυστραλία.

Η αφιλοκερδής μεταφορά της έκθεσης (μετά από πρόσκληση) σε άλλες περιοχές (στην Ελλάδα και το εξωτερικό) θα δώσει τη δυνατότητα να γνωρίσουν περισσότεροι Έλληνες και ξένοι αυτήν την εντελώς άγνωστη πτυχή του πολιτισμού των αρχαίων Ελλήνων, την καταπληκτική τεχνολογία τους.

Ας δούμε όμως τρία αντιπροσωπευτικά παραδείγματα παιχνιδιών των αρχαίων Ελλήνων που περιέχονται στις συλλογές του μουσείου.<sup>116</sup>

#### Η κούπα του Πυθαγόρα (εικ.9).

Πρόκειται για ένα «έξυπνο» κύπελλο κρασιού που έφερε μια γραμμή που καθόριζε το όριο πλήρωσης και ένα αξονικό ή καμπύλο σιφώνιο. Όταν κάποιος το γέμιζε υπερβολικά η στάθμη του υγρού κάλυπτε το σιφώνιο και άδειαζε αυτόματα. Θεωρείται εφεύρεση του Πυθαγόρα (6ος αι. π.Χ.) που ήθελε να διδάξει τους μαθητές του την αναγκαιότητα τήρησης του μέτρου στις ζωές μας. Λέγεται και κούπα του δικαίου γιατί εκφράζει τις βασικές αρχές του δικαίου (της ύβρεως και της νεμεσέως). Όταν το μέτρο ξεπεραστεί (ύβρις) δεν χάνονται μόνο όσα ξεπέρασαν το όριο αλλά και όσα έχουν αποκτηθεί μέχρι τότε.<sup>117</sup>

#### Το οστομάχιον (η μάχη των οστών) το πρώτο παζλ (εικ.10).

Πρόκειται για ένα πνευματικό παιχνίδι πρόγονο των παζλ. Πιθανότατα προέκυψε από ένα μαθηματικό πρόβλημα του Αρχιμήδη ή το αντίθετο. Το παιχνίδι αποτελείται από μια τετράγωνη βάση διαιρεμένη σε 14 γεωμετρικά κομμάτια. Σκοπός

<sup>116</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου: <http://www.kotsanas.com>

<sup>117</sup> Στην ιστοσελίδα του μουσείου αναφέρεται ότι ως πηγή για τη δημιουργία του εκθέματος και τις συνοδευτικές πληροφορίες υπήρξε το κείμενο: «Ηρών ο Αλεξανδρεύς, Πνευματικά»

του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να ξανασχηματίσει με όσο το δυνατόν περισσότερους τρόπους με όλα τα κομμάτια το τετράγωνο ή κάποια από 9 συγκεκριμένες φιγούρες (μια περικεφαλαία, μια χήνα που πετάει, έναν πύργο, μια κολόνα, έναν ελέφαντα, ένα αγριογούρουνο, ένα σκυλί που γαβγίζει και έναν κυνηγό που παραμονεύει).

Στο πρόβλημα ο Αρχιμήδης αποδεικνύει ότι για κάθε ένα από τα 14 κομμάτια ισχύει, ότι το εμβαδόν του τετραγώνου είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του εμβαδού του κάθε κομματιού.<sup>118</sup>

### Η πόλις (ο πρόδρομος του σκακιού)(εικ.11)

Πρόκειται για ένα εξαιρετικό παιχνίδι στρατηγικής, προδρομικό του δημοφιλούς σύγχρονου σκακιού.

Αποτελούνταν από μια πινακίδα (την «πόλιν») που ήταν χωρισμένη σε τετραγωνίδια και από 32 έως 60 λευκά και μαύρα πιόνια (τους «κύνες») που τοποθετούνταν στις δύο άκρες της πινακίδας ανάλογα με το χρώμα τους. Το παιχνίδι παιζόταν από δύο παίκτες που κινούσαν εναλλάξ τα πιόνια κάθε στρατοπέδου στις διάφορες θέσεις της πινακίδας με σκοπό να αποκλείσουν και να αφαιρέσουν κάποιο πιόνι του αντιπάλου. Κάθε πιόνι μπορούσε να κινηθεί εμπρός, πίσω, δεξιά και αριστερά. Η αξία της νίκης ήταν μεγαλύτερη όταν επιτυγχανόταν με τις λιγότερες απώλειες. Το παιχνίδι ήταν ιδιαίτερα λαοφιλές και οι δεξιότητες του παιχνιδιού έχαιραν ιδιαίτερης εκτίμησης<sup>119</sup>.

### Εκπαιδευτικά προγράμματα

Το μουσείο υλοποιεί ποικίλα εκπαιδευτικά προγράμματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες και το ενδιαφέρον των επισκεπτών. Στόχος των προγραμματισμένων σχολικών επισκέψεων είναι η βιωματική επαφή των μαθητών με μια σχετικά άγνωστη πτυχή του πολιτισμού των αρχαίων Ελλήνων και η διαπίστωση από αυτούς ότι η αρχαιοελληνική τεχνολογία λίγο πριν το τέλος του αρχαιοελληνικού κόσμου ήταν εξαιρετικά όμοια με τις απαρχές της σύγχρονης τεχνολογίας.

Στις οργανωμένες επισκέψεις σχολικών μονάδων, πραγματοποιείται αναλυτική ξενάγηση στο σύνολο των εκθεμάτων. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα υλοποίησης εξειδικευμένων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για τη μελέτη οποιασδήποτε επιλεγμένης ενότητας (είτε στο μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας ή στο Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Οργάνων και Παιχνιδιών) με τη βιωματική και συνεργατική προσέγγισή της από μια ολιγομελή ομάδα (24 μαθητών) σε πάγκους εργασίας.

Επίσης πραγματοποιούνται και βιωματικά εκπαιδευτικά προγράμματα σε ολιγομελείς ομάδες των 12 μαθητών όπως «Υπολογίζω αστρονομικά στοιχεία και

---

<sup>118</sup> Στην ιστοσελίδα του μουσείου αναφέρεται ότι ως πηγή για τη δημιουργία του εκθέματος και τις συνοδευτικές πληροφορίες υπήρξε το κείμενο: «Παλίμψηστο Αρχιμήδους, (ο)στομάχιον», «J. L. Heiberg, Archimedis opera omnia»

<sup>119</sup> Στην ιστοσελίδα του μουσείου αναφέρεται ότι ως πηγή για τη δημιουργία του εκθέματος και τις συνοδευτικές πληροφορίες υπήρξε το κείμενο: «Πολυδεύκης, Ονομαστικόν, X 57»

μετρώ γεωγραφικές αποστάσεις (χρησιμοποιώντας τον αστρολάβο του Πτολεμαίου)» για Γυμνάσια, Λύκεια,. Επιπροσθέτως, πραγματοποιείται το πρόγραμμα «Κατασκευάζω και παίζω ένα αρχαιοελληνικό μουσικό όργανο» - για Δημοτικά (προϋποθέτει δεξιότητες υπολογισμού κλασμάτων), Γυμνάσια, Λύκεια, το οποίο ενθαρρύνει και προωθεί τη διεπιστημονική προσέγγιση των διαθεματικών της πεδίων μέσα από τη δραστηριοποίηση και συνεργασία εκπαιδευτών διαφορετικών ειδικοτήτων (εκτός του Τεχνολόγου) που συνυπάρχουν στη σχολική κοινότητα. Με αυτό δηλαδή θέλω να επισημάνω ότι, παραδείγματος χάρη, η μελέτη ή η ανακατασκευή ενός αρχαίου μουσικού οργάνου απαιτεί την εμπλοκή του φιλόλογου για την αναζήτηση αρχαίων πηγών, του μουσικού για την κατανόηση των μουσικών κλιμάκων, του μαθηματικού για την κατανόηση των αριθμητικών αναλογιών, του υπευθύνου καλλιτεχνικών για τη σχεδίαση κ.ά. Η μουσειοπαιδαγωγική<sup>120</sup> του εν λόγω μουσείου σε συνδυασμό με το σχολικό εργαστήριο τεχνολογίας βοηθά τους μαθητές μέσα από την επίσκεψη, την παρατήρηση και την ξενάγηση στα εκθέματα του μουσείου (ή την διαδικτυακή περιήγησή τους από την τάξη).<sup>121</sup> Επίσης προωθείται η βιωματική ενεργητική επαφή<sup>122</sup> και η συνεργασία ομάδων στο χειρισμό των διαδραστικών εκθεμάτων του και την αφομοίωσή από τις ομάδες εργασίας και κατόπιν στο σχολείο τη μελέτη, την ανακατασκευή, την έρευνα, τον πειραματισμό και την ανθρωποπλαστική (:μέθοδος κατασκευής ομοιωμάτων των προγόνων του ανθρώπου)<sup>123</sup> ικανότητα ενός εργαστηρίου κατασκευών. Προσωπική μου άποψη είναι ότι τα συγκεκριμένα μουσεία βοηθούν τα παιδιά να αποκτήσουν μια σαφή εικόνα για το μέγεθος της σχετικά άγνωστης αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας και την ιστορική της εξέλιξη σε μια εποχή μάλιστα που η ισχυροποίηση της πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών μας είναι απαραίτητη αλλά και να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες εκφράζοντας την αισθητική τους

---

<sup>120</sup> Ένας επίσημος ορισμός της μουσειοπαιδαγωγικής θα μπορούσε να είναι ότι αποτελεί ιδιαίτερη πράξη και θεωρία της παιδαγωγικής, στον οποίο πραγματοποιείται παιδαγωγική πράξη στον χώρο του μουσείου, αναφερόμενη σε πραγματικούς ή πιθανούς επισκέπτες, με πρόθεση τη μεσολάβηση ανάμεσα σε αυτούς και το μουσείο και κυρίως στα μουσειακά αντικείμενα και με στόχο την γνωστική, συναισθηματική, ψυχοκινητική προώθηση του επισκέπτη, ο οποίος θα έχει την ανάγκη της μουσειοπαιδαγωγικής σταδιακά όλο και λιγότερο.. (Νικονάνου 2005: 18-25). Ως επιστημονικός κλάδος η μουσειοπαιδαγωγική αναπτύχθηκε στη δεκαετία του 1960 τόσο μέσα στο γενικότερο κλίμα καπιταλιστικής ανάπτυξης του δυτικού κόσμου όσο και στα πλαίσια των κινημάτων για τον εκδημοκρατισμό της γνώσης (Τζιαφέρη 2005: 31) αλλά και στα πλαίσια της επικοινωνιακής λειτουργίας των μουσείων.

Οι πληροφορίες προέρχονται από: Α)Τζιαφέρη Σεβαστή, Το σύγχρονο μουσείο στην ελληνική εκπαίδευση μέσα από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 2005 και Β)Νικονάνου Νίκη, «Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία», Τετράδια Μουσειολογίας 2, 2005, σ.18-25 άρθρο.

<sup>121</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από άρθρο η εκπαιδευτικά αξία του μουσείου αρχαίας ελληνική τεχνολογίας στο Κατάκολλο Ηλείας: <http://www.ppt2txt.com/r/eb7fcd76>.

<sup>122</sup> Η ενεργητική εκμετάλλευση, η αφοσίωση και η χρησιμοποίηση των πληροφοριών οδηγούν στη εκμάθηση και ο ρόλος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου είναι να παρέχουν το πλαίσιο γι' αυτή τη διαδικασία, διευκολύνοντας τους εκπαιδευόμενους. Οι πληροφορίες προέρχονται από: Hooper-Greenhill E. , «Σκέψεις για τη μουσειακή εκπαίδευση και επικοινωνία στη μεταμοντέρνα εποχή», Αρχαιολογία, 72, 1999 σ. 47-49.

<sup>123</sup> Ο παραπάνω ορισμός προέρχεται από το ηλεκτρονικό λεξικό: <http://www.lexigram.gr/>

αντίληψη μέσα από τη σταδιακή εξέλιξη της μορφοποίησης ενός τελικού και χρηστικού προϊόντος,  
Και τέλος ο κόσμος του παιχνιδιού βοηθά τα άτομα νεαρής ηλικίας να κατανοήσουν τις οικονομικές, κοινωνικές, γεωγραφικές και πολιτιστικές επιρροές που διαμόρφωσαν την ιστορική εξέλιξη των τεχνολογικών προϊόντων, ενώ με τα κατάλληλα ερεθίσματα μπορούν να ανακαλύψουν και να καλλιεργήσουν κλίσεις και ενδιαφέροντα, να βελτιώσουν την αυτοεκτίμησή τους μέσα από την ικανοποίηση της δημιουργικής διαδικασίας και να αναπτύξουν τύπους υγιούς κοινωνικής και συναισθηματικής συμπεριφοράς μέσα από την επικοινωνία και την συνεργασία στα πλαίσια της μαθητικής ομάδας παραγωγής έργου.

Σημειώνεται ότι περισσότερες από 120 σχολικές μονάδες από όλη την Ελλάδα με περισσότερους από 10.000 μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης (Νηπιαγωγεία, Δημοτικά, Λύκεια) ξεναγήθηκαν στα Μουσεία Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας και Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων στο Κατάκολο κατά σχολική περίοδο 2009-10.

Όσο αναφορά την συλλογή παιχνιδιών, μπορούμε να πούμε ότι γνωρίσαμε αντικείμενα μερικά από τα οποία, δεν είχαμε συναντήσει έως τώρα σε κανέναν άλλο πολιτιστικό οργανισμό. Ουσιαστικά ή έκθεση των παιχνιδιών παρουσιάζει περισσότερο αρχαιοελληνικά παιχνίδια, πρόκειται δηλαδή για μία έκθεση χρονολογικής παρουσίασης, αλλά οι βιωματικές και διαδραστικές του δραστηριότητες βοηθάνε στην κατανόηση των συλλογών και συνάμα κάνουν την έκθεση αρκετά ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική, καταφέροντας έτσι να επιτύχουν τον πρωταρχικό στόχο κάθε μουσείου ή πολιτιστικού οργανισμού που είναι η γνώση<sup>124</sup> και η δημιουργία μιας ευχάριστης εμπειρίας που θα κρατήσει ο επισκέπτης όσο περισσότερο δύναται.

Τέλος το μουσείο αρχαίων ελληνικών μουσικών οργάνων και παιχνιδιών στο Κατάκολο Ηλείας είναι από τα πλέον αξιόπιστα αναγνωρισμένα και πληρέστερα στο είδος τους καθώς είναι ανοικτά στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα με ποικίλες δραστηριότητες<sup>125</sup> που παρέχονται δωρεάν από το δημιουργό τους και η αξιοποίησή τους στο χώρο τους ή στην τάξη εναπόκειται στην ευαισθησία των εκπαιδευτικών. Το τελευταίο εξέλειπε τα τελευταία χρόνια από τα ελληνικά

---

<sup>124</sup> Η μάθηση είναι μια ενεργητική διαδικασία, που έχει ως αποτέλεσμα αλλαγές στη συμπεριφορά, στον τρόπο σκέψης και δράσης του ατόμου. Πρόκειται για απόκτηση καινούριων γνώσεων, ικανοτήτων, εμπειριών και το συσχετισμό τους με υπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες. Κάθε άτομο μαθαίνει με διαφορετικούς τρόπους και δίνει διαφορετικό νόημα σε καθετί καινούριο και πρωτόγνωρο, και επιπλέον η διεργασία της μάθησης επηρεάζεται άμεσα από τα κοινωνικά και πολιτιστικά συμφραζόμενα του καθημερινού και του ευρύτερου περιβάλλοντος του.

<sup>125</sup> Στις δραστηριότητες του μουσείου ως εκπαιδευτικού ιδρύματος εντάχθηκαν δραστηριότητες όπως οι ξεναγήσεις, οι διδασκαλίες, η εκπόνηση ενημερωτικών φυλλαδίων, οι δημιουργικές δραστηριότητες, η έκδοση διδακτικού υλικού, η παιδαγωγική κατάρτιση του προσωπικού με επιμορφωτικά σεμινάρια, η συνεργασία με άλλα μουσεία. Οι πληροφορίες προέρχονται: Κουβέλη Αναστασία, Ησχέση των μαθητών με το μουσείο. Θεωρητική προσέγγιση, έρευνα στην Αθήνα και στην Ικαρία. Εκπαιδευτικά προγράμματα, Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών, Αθήνα, 2000

δεδομένα, αυτή η προ-εργασία, προετοιμασία στη τάξη από τους εκπαιδευτικούς<sup>126</sup> ή γιατί όχι και η ολοκληρωτική παρουσίαση τους σε σχολεία που είναι πολύ μακριά γεωγραφικά από το χώρο του μουσείου, ακόμα και διαδικτυακά<sup>127</sup>, δίνοντας έτσι την αφορμή σε νεαρά άτομα να γνωρίσουν καινούργια πράγματα, να τους ανοιχτούν νέοι ορίζοντας γνωρίζοντας κάτι διαφορετικό, καινούργιο, πρωτότυπο που ίσως για διάφορους λόγους δε μπορούν να επισκεφτούν.

---

<sup>126</sup> Από το σημείο αυτό εισάγεται το βασικό ερώτημα της μουσειοπαιδαγωγικής αν και μέχρι ποιο βαθμό το σχολείο και το μουσείο είναι θεσμοί ανταγωνιστικοί ή συνεργατικοί. Τα προβλήματα στην απάντηση του ερωτήματος αυτού είναι πρακτικά και πολλά. Το πρόβλημα ξεκινά από την διαπίστωση ότι μουσείο και σχολείο αδυνατούν πολύ πρακτικά να συνεργαστούν, καθώς σε επίπεδο κορυφής, κεντρικής διοίκησης υπάρχουν σε διαφορετικά υπουργεία, στον Πολιτισμού τα μουσεία και στο Παιδείας τα σχολεία. Με αυτόν το διαχωρισμό και με τα στεγανά της δημόσιας διοίκησης, η συνεργασία δυσχεραίνεται σε πολύ μεγάλο βαθμό στην εκπόνηση μιας κοινής στρατηγικής (Κακούρου- Χρόνη 2005). Τα προβλήματα συνεργασίας δε σταματούν εκεί, αλλά μόλις αρχίζουν. Το έμπνηχο δυναμικό του κάθε θεσμού βλέπει τον άλλο θεσμό ανταγωνιστικά καθώς και οι δυο σχετίζονται με το μεγάλο θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το σχολείο βλέπει τον εαυτό του ως θεματοφύλακα της γνώσης που πρέπει να διδαχθεί στον αυριανό πολίτη, ενώ το μουσείο ως θεματοφύλακα της επιστημονικής γνώσης και του υλικού πολιτισμού (Δάλκος 2000: 23). Οι πληροφορίες προέρχονται από: α) Κακούρου- Χρόνη Γ., Μουσείο- Σχολείο, Αντικριστές Πόρτες στη Γνώση, Πατάκη, Αθήνα, 2005 και β) Δάλκος Γ., Σχολείο και Μουσείο, Καστανιώτης, Αθήνα, 2000

<sup>127</sup> Το διαδίκτυο και ο παγκόσμιος ιστός παρέχουν πρόσβαση σε μια συλλογή πολλαπλών αλληλεπιδραστικών μέσων (interactive multimedia), γεγονός για το οποίο κάποιοι εκπαιδευτές νοιώθουν πως τους προσφέρει καινούριες δυνατότητες. Οι πληροφορίες προέρχονται από: Δημαράκη Ε., Κυνηγός Χ., Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα. Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής, εκδ. Καστανιώτη, 2002, Αθήνα, σ.120- 121. Και

Οι διαδικτυακές εκπαιδευτικές εμπειρίες στοχεύουν στην ανάπτυξη των ικανοτήτων, στην απόκτηση νέων γνώσεων, στη συναισθητική, κοινωνική και προσωπική ανάπτυξη του εκπαιδευόμενου Στο μουσείο η εκπαιδευτική διαδικασία εστιάζει στις συλλογές, στις τοποθεσίες, στα κτίρια κι όλα αυτά συνιστούν τη μουσειακή εμπειρία. Η μουσειακή εκπαίδευση στο διαδίκτυο χρησιμοποιεί άμεσα αυτές τις πηγές και προσφέρει στους εκπαιδευόμενους σχετικές πληροφορίες. Οι πληροφορίες προέρχονται από: Schaller D.T, Allison-Bunnell S., Borun M., Chambers M.B. ,How do you like to learn? Comparing User Preferences and Visit Length of Educational Web Sites, Museums and the Web, 2002, <http://www.archimuse.com/mw2002/papers/schaller/schaller.html>

## 2. v Ελληνικό Μουσείο Παιχνιδιού (Ρόδος)<sup>128</sup>

Το πρώτο Μουσείο Ελληνικών παιχνιδιών στη Ρόδο καλύπτει το χρονικό διάστημα από το 1930 έως 1980 στο διαδίκτυο<sup>129</sup>. Εκατοντάδες παιχνίδια είναι ταξινομημένα κατά εποχή και κατασκευαστή με πολλές φωτογραφίες

Η συλλογή συγκεντρώνεται από το Σύλλογο Φίλων Ελληνικού Παιχνιδιού<sup>130</sup>.

Οι σκοποί και οι δράσεις του συλλόγου είναι η συλλογή και η έκθεση<sup>131</sup> ελληνικών χειροποίητων και βιοτεχνικών παιχνιδιών του περασμένου αιώνα με κεντρικό ενδιαφέρον το 1930 έως το 1990. Οι παρουσιάσεις αυτών των παιχνιδιών θα πραγματοποιηθούν σε μόνιμο εκθεσιακό χώρο του συλλόγου. Στον ίδιο χώρο θα γίνονται περιστασιακές θεματικές εκθέσεις από συλλεκτικά παιχνίδια και εκθέσεις από προσωπικές παιδικές συλλογές όπως συλλογές γραμματοσήμων, παιχνιδιών, νομισμάτων κ.λ.π. Β

Ο επόμενος στόχος του συλλόγου είναι η καταγραφή<sup>132</sup> και η διάσωση των παραδοσιακών παιχνιδιών της Ρόδου, Δωδεκανήσου και του ευρύτερου Ελλαδικού

---

<sup>128</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται :α) από την ιστοσελίδα του μουσείου που είναι ακόμα υπό κατασκευή: <http://www.toymuseum.gr/index-gr.htm> β) από ιστολόγιο του μουσείου: <http://www.toymuseumgr.blogspot.gr/> γ) από προσωπική επικοινωνία που είχα με υπεύθυνους για τη διοργάνωση του μουσείου μέσω σελίδας κοινωνικού δικτύου: <https://www.facebook.com/pages/Rhodes-Toy-Museum-Greece/176902158999228> και δ) από άρθρα στην τοπική ηλεκτρονική εφημερίδα «RhodesNow»: [http://www.rhodesnow.com/news/news\\_detail.php?nid=35466](http://www.rhodesnow.com/news/news_detail.php?nid=35466)

<sup>129</sup> Να τονίσω ότι το μουσείο είναι ακόμα σε προπαρασκευαστικό στάδιο, δηλαδή δεν υπάρχει ακόμα χώρος στέγασης των συλλογών και όπως με πληροφόρησαν οι υπεύθυνοι – ο Σύλλογος Φίλων Ελληνικού Παιχνιδιού ασχολείται με την συλλογή ελληνικών παιχνιδιών μόνο και είναι σε αναμονή για την κατασκευή Πολιτιστικού κέντρου-μουσείου που θα λειτουργεί στη Ρόδο.

<sup>130</sup> Στην ιστοσελίδα του μουσείου δε μπόρεσα να βρω στοιχεία για την ίδρυση του Συλλόγου Φίλων Ελληνικού Παιχνιδιού, παρά μόνο το σκοπό και τις δράσεις του συλλόγου. Αν και η σελίδα είναι ακόμα υπό κατασκευή, όπως προείπα, στο μέλλον θα διαθέτει σύνδεσμο “link” που θα παραπέμπει σε σελίδα με τίτλο «Λίγα Λόγια για το Σύλλογο» <http://www.toymuseum.gr/index-gr.htm>. Και τώρα υπάρχει δηλαδή ο σύνδεσμος αυτός αλλά δεν παραπέμπει κάπου προς το παρόν.

<sup>131</sup> Τα μουσεία διασώζουν, ερμηνεύουν και προβάλλουν τη φυσική και πολιτιστική κληρονομιά της ανθρωπότητας. Τα μουσεία έχουν την ευθύνη για τη φυσική και πολιτιστική κληρονομιά, υλική και άυλη. Οι αρμόδιες διοικητικές αρχές και όλοι οι εμπλεκόμενοι στη χάραξη στρατηγικών κατευθύνσεων και στην εποπτεία των μουσείων έχουν ως κύρια ευθύνη την προστασία και προβολή της κληρονομιάς αυτής, καθώς και των ανθρώπινων, φυσικών και χρηματοοικονομικών πόρων που διατίθενται για τον σκοπό αυτό. Οι πληροφορίες αυτές καθορίζονται από τον κώδικα δεοντολογίας των μουσείων και των επαγγελματιών του όπως καθορίζονται από το ICOM : [http://network.icom.museum/fileadmin/user\\_upload/minisites/icom-greece/code-of-ethics\\_GR.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/code-of-ethics_GR.pdf)

<sup>132</sup> Από τη στιγμή που ένα αντικείμενο εισέλθει στο μουσείο, χρειάζεται να καταλογογραφηθεί, να εγγραφεί σε έναν κατάλογο, όπου μπορεί κανείς να βρει κάθε λεπτομέρεια σχετικά με τη φυσική του παρουσία (χαρακτηριστικά, διακριτικά γνωρίσματα, τοποθέτηση κλπ)(Ορφανίδη 2006: 58). Πέραν των πληροφοριών αυτών, το μουσείο χρειάζεται να προχωρήσει σε τεκμηρίωση, λειτουργία περισσότερο

χώρου. Η διοργάνωση εκδηλώσεων θα γίνει σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο για την παρουσίαση των παραδοσιακών παιχνιδιών όπου θα μπορούν να συμμετάσχουν σχολεία, ιδιώτες, σύλλογοι κ.λ.π. με σκοπό την διάσωσή τους στις επόμενες γενεές<sup>133</sup>.

Έπειτα, σκοπός του συλλόγου είναι η ευαισθητοποίηση των παιδιών για το περιβάλλον και την προστασία του με διάφορες δράσεις σχετικές όπως οι κατασκευές παιχνιδιών που λειτουργούν με ηλιακή ή αιολική ενέργεια. Διάφορα διαδραστικά παιχνίδια θα υλοποιούνται με θέμα τις εναλλακτικές μορφές ενεργείας και με διάφορες δράσεις σχετικά με την ανακύκλωση όπως κατασκευές παιχνιδιών από παλαιές συσκευασίες, σπασμένα παιχνίδια κ.λ.π και την έκθεσή τους στο πολιτιστικό κέντρο. Τέλος, ο σύλλογος θέτει ως στόχο του την οργάνωση και προβολή διαφόρων εκδηλώσεων για παιδιά. Μουσικές – θεατρικές παραστάσεις, κουκλοθέατρο Καραγκιόζη εκθέσεις – διαγωνισμοί ζωγραφικής φωτογραφίας κ.λ.π και φιλοξενία τους στο πολιτιστικό κέντρο του συλλόγου.

Τα παιχνίδια που διαθέτει προς το παρόν το διαδικτυακό μουσείο παιχνιδιών στη Ρόδο είναι χωρισμένο ανά κατηγορίες με πλούσιο φωτογραφικό υλικό και αντιπροσωπευτικά παραδείγματα της συλλογής. Ας δούμε όμως την ποικίλα της θεματολογίας. Περιέχει παιχνίδια της δεκαετίας του 1950(εικ.12) έως το 1980, δηλαδή χωρισμένα με χρονολογική σειρά, ενώ υπάρχει και θεματολογική

---

περίπλοκη και επιστημονικότερη, αν επιτρέπεται η έκφραση, από την καταλογογράφηση. Η τεκμηρίωση περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο, τόσο τη φυσική παρουσία του, όσο και το ιστορικό, τη μελέτη του, τις συνθήκες διατήρησής του, τους τρόπους συντήρησης, την ένταξή του στα πολιτισμικά πλαίσιά του και μια βιβλιογραφία σχετική με το αντικείμενο, αλλά και όλη τη διαδικαστική πλευρά της απόκτησης, αποδοχής, μετακίνησης, διαδικασίες που έχουν οργανωθεί και τυποποιηθεί στα πλαίσια του ICOM (Γκαζή και Νούσια 2003:45 και 47 και Ορφανίδη 2006: 57)Πρόκειται για λειτουργία οργανωμένη σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, με χρήση βάσεων δεδομένων, ώστε να είναι δυνατές κι εύκολες οι συσχετίσεις και η εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία τόσο για το προσωπικό του μουσείου, όσο και για τον μεμονωμένο ερευνητή που ζητά την συνδρομή του μουσείου στην έρευνά του. Επιπλέον, βοηθά στην καλύτερη επικοινωνία μετάδοση πληροφοριών ανάμεσα σε μουσειακές υπηρεσίες (Οικονόμου 2003: 128- 129 και Γκαζή 2004: 7-58). Οι πληροφορίες προέρχονται από:

α) Ορφανίδη Λάια, Λυριτζής Ι.,Εισαγωγή Στη Μουσειολογία Και Στην Προληπτική Συντήρηση, Καρδίτσα, Αθήνα, 2006, σ.17-182

β)Γκαζή Ανδρομάχη και Νούσια Τόνια, Μουσειολογία, Μέρμνα για τις αρχαιότητες, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο,Πάτρα, 2003:

γ) Οικονόμου Μαρία, Μουσείο: Αποθήκη ή Ζωντανός Οργανισμός;, Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα, Κριτική, Αθήνα, 2003

δ)Γκαζή Ανδρομάχη, «Μουσεία για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα», Τετράδια Μουσειολογίας 1 2004, σ. 3-13

<sup>133</sup> Αποστολή του μουσείου είναι η απόκτηση, διαφύλαξη και προβολή των συλλογών του με σκοπό να συμβάλει στην προστασία της φυσικής, πολιτιστικής και επιστημονικής κληρονομιάς. Οι συλλογές των μουσείων αποτελούν σημαντική δημόσια κληρονομιά, τυγχάνουν ειδικής νομικής μεταχείρισης και προστατεύονται από το διεθνές δίκαιο. Συνυφασμένη με την έννοια του δημοσίου συμφέροντος είναι η έννοια της διαχείρισης, που περιλαμβάνει τη νόμιμη κατοχή, τη μονιμότητα, την τεκμηρίωση, την προσβασιμότητα και τη νόμιμη παραχώρηση. Οι πληροφορίες αυτές προέρχονται από τον κώδικα δεοντολογίας των μουσείων, όπως έχουν καθοριστεί από το ICOM:

[http://network.icom.museum/fileadmin/user\\_upload/minisites/icom-greece/code-of-ethics\\_GR.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/code-of-ethics_GR.pdf)

ταξινόμηση, παραδείγματος χάρι κοριτσίστικα παιχνίδια ή παιχνίδια διαστήματος (εικ.13) κ.α.

Επίσης αυτή η ενότητα θα περιλαμβάνει και κατηγορίες με εκπαιδευτικά παιχνίδια και τουβλάκια και παιχνίδια που παίζονται με συλλογή καρτών, οι οποίες συλλογές όμως δεν έχουν ακόμα εμπλουτιστεί με φωτογραφικό υλικό.

Επίσης το ελληνικό μουσείο παιχνιδιών στη Ρόδο διαθέτει μία θεματική ενότητα, στην οποία τα αντικείμενα είναι χωρισμένα ανά κατασκευαστή. Στην συγκεκριμένη ενότητα προβάλλονται παιχνίδια που έγιναν ιδιαίτερα αγαπητά στο νεανικό κοινό και είχαν κατασκευαστεί αποκλειστικά από Έλληνες παραγωγούς, το δεύτερο μισό του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Έτσι το μουσείο θα εκθέσει συλλογές διαφόρων εταιρειών αλλά και με βάση τη δημοτικότητα της στο νεαρό κοινό. Ενδεικτικά θα αναφέρω μόνο τη θεματική ενότητα με παιχνίδια playmobil(εικ.14) από την ελληνική εταιρεία Lyra<sup>134</sup>.

Και η τελευταία κατηγορία( από τα αντικείμενα που έχει μέχρι στιγμής συλλέξει ο σύλλογος φίλων του μουσείου) αφορά τις κούκλες Bibi-bo (εικ.15)<sup>135</sup>.

Τέλος, μεγάλη εντύπωση μου έκανε ότι στην ιστοσελίδα του διαθέτει παραπομπή σε άλλες σελίδες, όπου παρουσιάζει ασπρόμαυρες διαφημίσεις της εποχής<sup>136</sup> με τη μορφή βίντεο, και περιοδικά εποχής<sup>137</sup> χωρισμένα σε κατηγορία

---

<sup>134</sup> Η Ελληνική εταιρία παιχνιδιών Lyra το 1976 πήρε από την Γερμανική Playmobil Geobra τα δικαιώματα για την αποκλειστική κατασκευή και εκμετάλλευση για την Ελλάδα των Playmobil. Κατασκεύασε σετ τα οποία ή ήταν πιστά αντίγραφα των αντιστοίχων Γερμανικών σετ (σειρές με κωδικούς τέσσερις αριθμούς π.χ 3324 , 3280 κ.λ.π) ή ήταν σετ φτιαγμένα από την Lyra ειδικά για Ελλάδα που δεν κυκλοφόρησαν στην Γερμανία και περιείχαν στον κωδικό τους το γράμμα L. Παρήγαγε και αποκλειστικά δική της σειρά με το χαρακτηριστικό ' NEW' στο κουτί της συσκευασίας η οποία ήταν με πολύχρωμες φωτογραφίες πολύ καλής ποιότητας, όπως επίσης σετ με κουβαδάκια καθώς και πολλά παζλ. Σε παλαιότερες συσκευασίες υπάρχουν και Αραβικού τύπου γράμματα που δείχνει την πρόθεση της Lyra να προωθήσει τα προϊόντα της και σε Αραβικές χώρες. Μερικά σπάνια σετ κυκλοφόρησαν στα μέσα του 1980 σε κόκκινη συσκευασία όχι σαν Playmobil αλλά σαν Playlyra ίσως μια προσπάθεια της Lyra να ανεξαρτητοποιηθεί από την Γερμανική Playmobil Η Lyra σταμάτησε την παραγωγή των Playmobil κάπου στα μέσα του 1986. Η παραγωγή τους στην Ελλάδα δεν ακολούθησε αυστηρά τις χρονολογίες των αντιστοίχων Γερμανικών και για αυτό τον λόγο η παρουσίαση τους εδώ (όσων βέβαια διαθέτει η συλλογή του μουσείου) γίνεται κάπως πιο ελεύθερα ανάλογα με το μέγεθος ή το είδος του κάθε σετ. Τα Playmobil της Lyra ήταν εξαιρετικής ποιότητας εφάμιλλα των Γερμανικών και αγαπήθηκαν ιδιαίτερα από το Ελληνικό παιδικό κοινό την δεκαετία του 1980! Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα: <http://toymuseumgr.blogspot.gr/>.

<sup>135</sup> Η bibi-bo κυκλοφόρησε το 1980. Μέχρι το 1987 είναι άσπρη η κούκλα (η λεγόμενη Α περίοδος της bibi-bo). Το 1987 κυκλοφορεί πιο μαυρισμένη(η αποκαλούμενη Β περίοδος της κούκλας) χωρίς όμως να αποσύρονται οι άσπρες οι οποίες συνεχίζουν να κυκλοφορούν αλλά χωρίς τα αξεσουάρ της Α περιόδου. Το 1989 μπαίνει πυρκαγιά στο ένα από τα δύο εργοστάσια και στην αποθήκη της el greco. Η βιομηχανία παιχνιδιών λόγω οικονομικών δυσκολιών πωλείται στην εταιρία παιχνιδιών Hasbro το 1991. Το 1993 παύει να κυκλοφορεί.

<sup>136</sup> Η Υπηρεσία Ενημερώσεως Ενόπλων Δυνάμεων (Υ.Ε.Ν.Ε.Δ.) ήταν τηλεοπτικός σταθμός των Ενόπλων Δυνάμεων που υπαγόταν στην ευθύνη της Γεωγραφικής Υπηρεσίας Στρατού. Αρχικά ονομαζόταν Τηλεόρασις Ενόπλων Δυνάμεων (Τ.Ε.Δ). Η πρώτη εκπομπή έγινε στις 27



ενηλίκων και παιδιών. Αυτές οι δύο συλλογές προσωπικά εμένα, που ήμουν παιδί τη δεκαετία του 1990 μου προκαλούν την περιέργεια αλλά και το ενδιαφέρον για να τις δω (όπως οι ασπρόμαυρες διαφημίσεις), πόσο μάλλον σε ένα παιδί που ζει και παίζει με την τεχνολογία είκοσι χρόνων αργότερα, πόσο περίεργα ίσως και αλλότινα-εξωπραγματικά μπορεί να του φαντάζονται!

Κατόπιν επικοινωνίας με το σύλλογο φίλων του μουσείου, επειδή όπως προανέφερα η ιστοσελίδα του είναι υπό κατασκευή και περιέχει ένα μικρό όγκο πληροφοριών σχετικά με τις συλλογές του μουσείου που έχει συγκεντρώσει μέχρι στιγμής, ζήτησα να μάθω κάποιες πληροφορίες σχετικά με την οργάνωση της έκθεσης του μουσείου, για το εάν θα πραγματοποιήσει μελλοντικά κάποιες δράσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα καθόσον και τον τρόπο συλλογής των παιχνιδιών, ενώ ήθελα να πληροφορηθώ για το πότε περίπου θα πραγματοποιηθεί το μουσείο και θα ανοίξει τις πόρτες του στο κοινό. Οι περαιτέρω πληροφορίες που αποκόμισα μας γνωστοποιούν (όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο σύλλογος φίλων παιχνιδιών του μουσείου), ότι στην παρούσα φάση ο σύλλογος ασχολείται αποκλειστικά με την συλλογή ελληνικών παιχνιδιών και βρίσκεται σε αναμονή για την κατασκευή Πολιτιστικού κέντρου-μουσείου που θα λειτουργεί στη Ρόδο. Όταν ολοκληρωθεί η κατασκευή, επισημαίνει, πως σε πρώτη φάση θα εκτεθούν τα Ελληνικά παιχνίδια αντίκες.

Όμως επειδή όμως το 'concept'(η ιδέα, η έννοια, το σενάριο) είναι και οικολογικό και με αφορμή ότι το κτήριο θα τροφοδοτείται μόνο από φωτοβολταϊκά πάνελ θα γίνονται εκδηλώσεις σχετικές με τη προστασία του περιβάλλοντος, εξοικονόμηση ενέργειας κ.λ.π. Αυτό θα γίνει και με διάφορα διαδραστικά παιχνίδια μηχανήματα που θα υπάρχουν στο Πολιτιστικό κέντρο. Άλλες εκδηλώσεις θα αφορούν τα παλιά παιχνίδια που παίζανε τα παιδιά στις γειτονιές στην επαρχία αλλά και στις πόλεις. Το κτήριο προβλέπεται να αρχίσει να λειτουργεί το καλοκαίρι του 2013 και θα βρίσκεται σε χώρο έξω από οικισμό στην περιοχή της Ψίνθου στη Ρόδο.

Τέλος αυτό που μου κάνει εντύπωση πέρα από την αφοσίωση και το σθένος των ατόμων που συγκροτούν το σύλλογο φίλων παιχνιδιών του μουσείου είναι οι απόψεις του και ο τρόπος που εκφράζονται για τον τρόπο που έπαιζαν όσοι ήταν γεννημένοι μεταξύ του 1950 και του 1975.

Από τα λίγα σχόλια τους στην ιστοσελίδα του μουσείου και ο τρόπος που εκφράστηκαν μου έδωσαν τη εντύπωση, ας μου επιτραπεί η έκφραση, πως «λυπούνται», τα σύγχρονα παιδιά και τον τρόπο παιχνιδιού που επιβάλλει ο σύγχρονος τρόπος ζωής, ο οποίος μεγαλώνει παιδιά νοχελικά, απομονωμένα και στην

---

Φεβρουαρίου 1966, λίγες μέρες μετά την έναρξη των τηλεοπτικών εκπομπών του Εθνικού Ιδρύματος Ραδιοφωνίας (Ε.Ι.Ρ.). Το 1975 έπαψε να είναι υπό την ευθύνη του στρατού, ενώ τον Αύγουστο του 1982 συγχωνεύθηκε με την ΕΡΤ μετονομαζόμενη σε ΕΡΤ2, ενώ το 1988 με την απόσπαση της ραδιοφωνίας σε ΕΤ2. Το σημερινό όνομα του σταθμού, που ελάχιστη πια σχέση έχει με τα πρώτα του χρόνια, είναι NET (από το 1997). Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.toymuseumgr.blogspot.gr/p/blog-page.html>

<sup>137</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα : [http://www.toymuseumgr.blogspot.gr/p/blog-page\\_24.html](http://www.toymuseumgr.blogspot.gr/p/blog-page_24.html)

ουσία όχι μόνο δε τα βοηθά να ωριμάσουν αλλά υποτιμώντας τη νοημοσύνη τους τα κρατά στάσιμα, αν όχι τα εξελίσσει προς την αρνητική κατεύθυνση.

Μάλιστα, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει, θεωρούν τους γεννημένους της δεκαετίας του 1950 μέχρι το μέσο της δεκαετίας του 1970, τυχερούς που πρόλαβαν το ομαδικό, υπαίθριο παιχνίδι, όπου στα σχολικά παιχνίδια κανένας δε βρισκόταν εκτός ομάδας και αν κανένας τύχαινε να βρεθεί εκτός αυτής ή να μη συμπεριληφθεί ένιωθε την απογοήτευση εξ' αρχής με το ότι δεν προσπάθησε να ενταχθεί και να αγωνιστεί μέσα σε αυτή. Ακόμα θεωρεί(ο σύλλογος) τα παιδιά της γενιάς αυτής πολύ πιο ώριμα και ξέγνοιαστα που έπαιζαν όλη την ημέρα έξω και γύρναγαν σπίτι όταν πια άναβαν τα φώτα στους δρόμους χωρίς κανένας να ανησυχεί για το εάν είναι καλά ή αν τα έχουν κλέψει και χωρίς να υπάρχουν τα κινητά τηλέφωνα.

Αυτά τα παιδιά θεωρούν σωστά διαμορφωμένους ενήλικες με αντίληψη, αρχές, αξίες και ιδανικά. Για το λόγο αυτό θεωρούν το παιχνίδι πολύ σημαντικό μέσο και «παιδαγωγό» στη διαμόρφωση χαρακτήρα του νεαρού ενήλικα και γι' αυτό αγωνίζονται να συλλέξουν ξεχασμένα παιχνίδια προηγούμενων δεκαετιών και να τα εκθέσουν στα παιδιά του 21<sup>ου</sup> αιώνα.

Επιπροσθέτως, ενώ το μουσείο δεν έχει ανοίξει ακόμα τις πόρτες του στο κοινό, ο σύλλογος φίλων παιχνιδιών του μουσείου, διοργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα σε άλλους χώρους. Ένα από αυτά τα προγράμματα ήταν αυτό που έλαβε χώρα πέρυσι τις απόκριες. Το περιεχόμενο του ήταν σχετικό με μάσκες από διάφορα μέρη του κόσμου, οι οποίες έγιναν η αφορμή για παρατήρηση και έμπνευση για τα παιδιά ηλικίας από 3 έως 6 ετών που συμμετείχαν στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τίτλο «Αστείες μάσκες της αποκριάς». Με ποικιλία υλικών τα παιδιά κατασκεύασαν τη δική τους αποκριάτικη μάσκα.

Από την άλλη πλευρά παιδιά ηλικίας 7 έως 12 ετών έκαναν ένα «ταξίδι» στην Ιταλία, καθώς έμαθαν για την προέλευση της λέξης «καρναβάλι, τη σημασία της, ενώ τα παιδιά ανακάλυψαν αποκριάτικα έθιμα της Ελλάδας και της Μεσογείου, συγκρίνοντας στολές της Ελλάδας και της Ιταλίας, φτιάχνοντας τη δική τους αποκριάτικη στολή.

## 2.v Ελληνικό Παιδικό Μουσείο στην Πλάκα<sup>138</sup>

Το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό Σωματείο κοινωνοφελούς χαρακτήρα με εκπαιδευτικό και πολιτιστικό σκοπό. Είναι αναγνωρισμένο από το Υπουργείο Πολιτισμού ως Ν.Π.Ι.Δ. με πολιτιστικούς σκοπούς (ΦΕΚ 1401/22-10-01).

Ιδρύθηκε το έτος 1987 στην Αθήνα από μία ομάδα νέων επιστημόνων με πρωτοβουλία της Σοφίας Ρωκ –Μελά(παιδαγωγού).

<sup>138</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου: <http://www.hcm.gr>, από πληροφορίες που άντλησα κατόπιν προ-συνεννοημένης συνέντευξης με την διευθύντρια του μουσείου, καθώς και από προσωπικές πληροφορίες που αποκόμισα έπειτα από προσωπική παρακολούθηση κατόπιν έγγραφης άδειας ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που πραγματοποίησε το μουσείο.

Το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο είναι μέλος του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων ICOM<sup>139</sup> του Ευρωπαϊκού Δικτύου Παιδικών Μουσείων<sup>140</sup> Hands On! International και του Δικτύου Μουσείων της Πόλης των Αθηνών<sup>141</sup>.

Σκοπός του "Ελληνικό Παιδικό Μουσείο" είναι να βοηθήσει τα παιδιά, από τη προσχολική τους ηλικία, να αναπτύξουν όλο τους το δυναμικό, ώστε να γίνουν πολίτες, οι οποίοι με σεβασμό για την ατομικότητά τους θα αποκτήσουν κοινωνική συνείδηση και την αίσθηση της ανάγκης να συμβάλλουν στη κοινότητα που ζουν. Ο σκοπός απευθύνεται σε όλα τα παιδιά χωρίς εξαίρεση, στις οικογένειες, στη σχολική κοινότητα και σε όσους ενδιαφέρονται για την πολύπλευρη ανάπτυξη των παιδιών ή σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με αυτά.

Ο σκοπός του Σωματείου θα επιτευχθεί μέσα από την ανάπτυξη συλλογών και εκπαιδευτικών προγραμμάτων, μέσω των οποίων, τα παιδιά, θα προάγουν και θα κατανοούν στοιχεία του πολιτισμού, της ιστορίας, της τέχνης, της επιστήμης, του φυσικού και τεχνητού περιβάλλοντος και των ανθρωπίνων σχέσεων.

Επίσης επιδιώκει με το διεπιστημονικό του προσωπικό να προσελκύσει και να υποστηρίξει γονείς και εκπαιδευτικούς και κάθε άλλον που εργάζεται με δημιουργικότητα και αφοσίωση στα παιδιά.

Ακόμα μέσα από τη διαρκή έρευνα, εκπόνηση και έκδοση μελετών σχετικών με τις δραστηριότητες του μουσείου, επιθυμεί να συνεργαστεί με εκπαιδευτικούς και εκπροσώπους άλλων κοινωνικών φορέων για να διαδώσει τη φιλοσοφία και τη

---

<sup>139</sup> ICOM: Το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) ιδρύθηκε τον Νοέμβριο του 1946 ως μη κυβερνητικός οργανισμός από λίγους αρχικά επαγγελματίες μουσείων που αγωνιούσαν για την τύχη της παγκόσμιας πολιτισμικής κληρονομιάς μετά τις καταστροφές που είχε υποστεί στη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Κύριο μέλημα του ICOM είναι η επισήμανση και η αντιμετώπιση των προβλημάτων των μουσείων και των εργαζομένων σε αυτά, καθώς και η ανάπτυξη του κλάδου της μουσειολογίας.

<sup>140</sup> Ευρωπαϊκού Δικτύου Παιδικών Μουσείων: Διεθνή επαγγελματική οργάνωση που εκπροσωπεί και υποστηρίζει από μη-κερδοσκοπικά ιδρύματα μέλη της. Ενδιαφέρεται για τα παιδικά μουσεία, με μια ποικιλία από διαδραστικά εκθέματα, σε ομάδες που βρίσκονται στις φάσεις σχεδιασμού του ανοίγματος μουσείου για παιδιά. Παρέχει στα μέλη της πληροφορίες σχετικά με τις εξελίξεις στον τομέα και επαγγελματικές πρακτικές, ενώ προσπαθεί να είναι μια αποτελεσματική φωνή για τα μουσεία των παιδιών σε επίπεδο δημόσιας πολιτικής. Βοηθά ενεργά τη δημιουργία και την ανάπτυξη των παιδικών μουσείων και συντελεί στην οργάνωση περισσότερων πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τα παιδιά και νέους.

<sup>141</sup> Δικτύου Μουσείων της Πόλης των Αθηνών :Ιδρύθηκε το Νοέμβρη του 2009 για μουσεία και πολιτιστικούς φορείς μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα ανοικτούς στο κοινό, οι οποίοι δραστηριοποιούμαστε στο Ιστορικό Κέντρο της Αθήνας. Ως άξονες της πρωτοβουλίας αυτής θεωρείται η δημιουργία κοινής επικοινωνιακής βάσης, η ανταλλαγή τεχνογνωσίας και η συνεργασία τόσο σε επιστημονικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο κοινών δράσεων. Στόχοι της προσπάθειάς είναι η ενδυνάμωση της παρουσίας των μουσείων, η πολύπλευρη επεξεργασία ευρύτερων προγραμμάτων και συνεπώς η προσέγγιση και ευαισθητοποίηση μεγαλύτερων ομάδων κοινού για τα πολιτιστικά αγαθά. Το Δίκτυο νοείται ως «εργαλείο» προκειμένου να υπηρετούνται αποτελεσματικά, αξιοποιώντας τα σύγχρονα δεδομένα, η Παιδεία και ο Πολιτισμός.

μεθοδολογία του Μουσείου, ενώ λειτουργεί ως ένα εθνικό, ερευνητικό και αναπτυξιακό κέντρο, που μελετά νέες μεθόδους άτυπης εκπαίδευσης, όπως επίσης και νέους ρόλους για τα μουσεία.

Τέλος στα πλαίσια της ομαλής λειτουργίας του βρίσκεται συνεχώς στην υπηρεσία όλων των παιδιών δημιουργώντας εκθέματα και προγράμματα που κεντρίζουν τη σκέψη, μέσα από την αλληλεπίδραση με πραγματικά αντικείμενα και να συντηρεί τις συλλογές του σε υψηλό επίπεδο για να είναι συνέχεια διαθέσιμες στο κοινό.

Είναι το πρώτο στο είδος του στην Ελλάδα και ένα από τα 100 περίπου που λειτουργούν σήμερα στην Ευρώπη. Τα εκθέματά του είναι τρισδιάστατα θεματικά περιβάλλοντα ειδικά σχεδιασμένα να ενθαρρύνουν την εξερεύνηση της θεματικής τους με βιωματικό τρόπο

### Οι συλλογές του μουσείου

Το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο συλλέγει αντικείμενα με σκοπό να υποστηρίξει τη λειτουργία των εκπαιδευτικών του προγραμμάτων και τα εκθέματά του. Τα αντικείμενα χρησιμοποιούνται από το κοινό και είναι το μέσο για την κατανόηση του φυσικού και τεχνητού κόσμου που μας περιβάλλει. Οι κατηγορίες των συλλογών σχετίζονται με τη φύση και το περιβάλλον, την υγιεινή, με χρηστικά αντικείμενα και γενικά με τη γνώση παντός τομέα από την κοινωνική και τεχνολογική μέχρι αθλητική και της τεχνογνωσίας. Έτσι περιέχει στις συλλογές του αντικείμενα με σκοπό την κάλυψη όλων των παραπάνω θεματικών ενοτήτων που θέλει να διδάξει το νεανικό κοινό.

Το έκθεμα<sup>142</sup> «Γεια σου Πυθαγόρα» επιδιώκει, μέσα από το παιχνίδι, να διευρύνει τις γνώσεις των παιδιών πάνω στις γεωμετρικές έννοιες και να ενθαρρύνει τα παιδιά να γνωρίσουν διάφορα γεωμετρικά σώματα με την άμεση επαφή και να πειραματιστούν με τα αντικείμενα του εκθέματος.

Το έκθεμα «Παιχνιδότοπος» στη θεματική ενότητα –χτίζω και δημιουργώ– αποτελεί μια από τις βασικές λειτουργίες του Παιδικού Μουσείου. Σκοπός του είναι η εξοικείωση των παιδιών με το μουσείο από τη βρεφική τους ηλικία και η διαμόρφωση θετικής στάσης απέναντί του. Στο έκθεμα τα παιδιά παίζουν με οικοδομικό υλικό, κατασκευάζουν απλά οικοδομήματα και ανακαλύπτουν σχήματα, μεγέθη, τη σχέση αλληλεξάρτησης μεταξύ τους και πώς αυτά μπορούν να μεταβληθούν από τη δική τους παρέμβαση.

Το έκθεμα «Η Αγορά» προσφέρει στα παιδιά ένα πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον για να χειριστούν τις αγορές τροφίμων, να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες της αγοράς (προσφορά- ζήτηση) και να επινοήσουν δικούς τους τρόπους

---

<sup>142</sup> Το ελληνικό παιδικό μουσείο με τον όρο «έκθεμα» δεν εννοεί ένα αντικείμενο της συλλογής του, όπως τα άλλα μουσεία, αλλά με αυτό τον τίτλο χαρακτηρίζει μία ολόκληρη θεματική ενότητα, δηλαδή μία αίθουσα που έχει αντικείμενα σχετικά με τον τίτλο της.

συνδιαλλαγών. Μια αγορά στα μέτρα των παιδιών όπου ο φούρνος, το μπακάλικο, το κρεοπωλείο και το περίπτερο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να πάρουν ρόλους και να αξιολογήσουν τις διατροφικές και καταναλωτικές τους επιλογές.

Στο έκθεμα «Κουζίνα» στη θεματική ενότητα -Ανακαλύπτω τον κόσμο του μπισκότου- μικροί και μεγάλοι χρησιμοποιούν αντικείμενα των συλλογών και πειραματίζονται με πρώτες ύλες και συνταγές. Συνεργάζονται, μαγειρεύουν και γεύονται τα δημιουργήματά τους.

Στο έκθεμα "Σοφίτα" ενθαρρύνεται ο διάλογος μεταξύ των γενεών. Μικροί και μεγάλοι χρησιμοποιούν αντικείμενα από τις συλλογές του Μουσείου και συλλέγουν στοιχεία για την καθημερινή ζωή στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα.

Στο έκθεμα «Ανακαλύπτω τον εαυτό μου» στη θεματική ενότητα –πώς κινούμαι- μικροί και μεγάλοι ανακαλύπτουν τη σημασία της σωματικής άσκησης στην καλή λειτουργία του οργανισμού. Έρχονται σε επαφή με τον εαυτό τους, ερευνούν την ανατομία τους και συνδέουν την άσκηση με την ευεξία του οργανισμού(εικ.16).

Στο έκθεμα «Μέσα στο νερό» μικροί και μεγάλοι εξοικειώνονται με τις φυσικές επιστήμες. Πειραματίζονται με το νερό και τις ιδιότητές του και ανακαλύπτουν τρόπους για την ήπια χρήση του.

Επίσης, το κτήριο του μουσείου εκτός από τους συνηθισμένους χώρους όπως είναι το γραφείο, το εργαστήριο, η υποδοχή διαθέτει στον δεύτερο του όροφο ένα τμήμα, γνωστό ως παιχνιδοπωλείο.

Το Παιχνιδοπωλείο είναι ένα μαγαζί με πρωτότυπα παιχνίδια, εκπαιδευτικά βιβλία, δώρα για παιδικές γιορτές, λογοτεχνικά βιβλία, παραδοσιακά χειροποίητα αντικείμενα και πολλές άλλες ιδέες που δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να παίξουν δημιουργικά, να ερευνήσουν και να ψυχαγωγηθούν. Σκοπός του παιχνιδοπωλείου είναι το παιδί, ολοκληρώνοντας την εξερεύνησή του στα εκθέματα του Μουσείου, να μπορεί να συνεχίσει την ανακάλυψη της γνώσης και στο σπίτι του.

Επίσης, διαθέτει στις κτηριακές του εγκαταστάσεις και ένα υλικοπωλείο που είναι μια καινοτομία του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου που συνδέει τη βιομηχανία με την εκπαίδευση και τη δημιουργία, δίνοντας κοινωνική διάσταση στην έννοια της ανακύκλωσης. Μικροί και μεγάλοι έχουν την ευκαιρία να βρουν φθηνά υλικά, που χρειάζονται για τις κατασκευές τους, δίνοντας με αυτό τον τρόπο, ζωή σε «άχρηστο υλικό».

Θα λέγαμε ότι πρόκειται δηλαδή για το κλασσικό πωλητήριο που διαθέτουν όλα τα μουσεία με μία μεγάλη διαφορά όμως. Ενώ τα άλλα δηλαδή πωλητήρια εκτός από εκμαγεία αντικειμένων του εκάστοτε μουσείου μπορεί να έχει και αντικείμενα γενικού ενδιαφέροντος από κοσμήματα έως καρποστάλ, και από σημειωματάρια έως εκδόσεις βιβλίων, το παιχνιδοπωλείο και υλικοπωλείο προσφέρει μόνο προϊόντα συναφή με τις συλλογές με εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα.

Το ελληνικό παιδικό μουσείο, θέτοντας ως κύριο στόχο του τη σωστή διαμόρφωση χαρακτήρα του νεαρού ατόμου και όντας ταγμένο στην υπηρεσία των παιδιών και όσων δραστηριοποιούνται γύρω από αυτή την πολύ απλή και συνάμα πολυσήμαντη έννοια «παιδί», διοργανώνει πολλαπλά εκπαιδευτικά προγράμματα σε διαφόρους τομείς έτσι ώστε να συμβάλλουν στην κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη του παιδιού ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη, την πρωτοβουλία, τη δημιουργικότητα και την ανακάλυψη.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου είναι αποτέλεσμα διεπιστημονικής συνεργασίας αφού οι κατηγορίες που παρουσιάζει στις συλλογές του είναι διαθεματικής προσέγγισης και σχεδιάζονται σύμφωνα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του κοινού και το Διαθεματικό Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών. Επίσης, εν αντιθέσει με τα υπόλοιπα ελληνικά μουσεία δίνει τη δυνατότητα μερικής διαφοροποίησης κάποιου προγράμματος ή ακόμη και γενικής αλλαγής αυτού με βάση τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε ομάδας(αναπηρίες, δυσκολία στη συγκέντρωση, στην κατανόηση της ελληνικής γλώσσας κλπ.)

Το ελληνικό παιδικό μουσείο θέτοντας, λοιπόν, ως πρωταρχικό του στόχο να τεθεί στην υπηρεσία της κοινωνίας και έχοντας ενστερνιστεί πλήρως την εκπαιδευτική ιδιότητα- σκοπό κάθε πολιτιστικού οργανισμού- διοργανώνει μία ευρεία ποικιλία εκπαιδευτικών προγραμμάτων με διαφορετικές θεματικές ενότητες, προσαρμοσμένο ανά ηλικίες, και μάλιστα έχοντας τη δυνατότητα να πραγματοποιηθούν και σε άλλους φορείς όπως τα σχολεία των παιδιών ή ακόμα και σε άλλα μουσεία. Ας δούμε όμως μερικά από τα προγράμματα του, τα οποία λαμβάνουν χώρο στις εγκαταστάσεις του παιδικού μουσείου.

Ένα πρόγραμμα το οποίο θα πραγματοποιηθεί την περίοδο 2012-2013 για παιδιά προσχολικής ηλικίας και πιο συγκεκριμένα για παιδιά ηλικίας 3 έως 6 ετών με βάση το έκθεμα που ανέφερα παραπάνω «Παιχνιδότοπος» στη θεματική ενότητα – χτίζω και δημιουργώ- υλοποιείται εκπαιδευτικό με θέμα Δημιουργώ μία πόλη. Μέσα από αυτή τη δράση δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να εξοικειωθούν με τα σχήματα και τα μεγέθη τους, καθώς και τη σχέση αλληλεξάρτησης μεταξύ τους. Επίσης μέσα από το πρόγραμμα αυτό τα παιδιά ανακαλύπτουν επαγγέλματα και βιώνουν ρόλους διαφόρων επαγγελματιών που σχετίζονται με τη μελέτη και το χτίσιμο μιας οικοδομής καθώς ευαισθητοποιούνται για τους τρόπους δόμησης μιας πόλης ενώ στο τέλος δημιουργούν μια τρισδιάστατη πόλη όπως τη φαντάζονται.

Ένα ακόμα πρόγραμμα για παιδιά προσχολικής ηλικίας και συγκεκριμένα για παιδιά 5εώς 6 ετών είναι με θέμα Από την αγορά στο πιάτο μου, βασισμένο στο έκθεμα «Η Αγορά» Στόχος του εκπαιδευτικού είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τις ομάδες τροφίμων, τη σημασία της ισορροπημένης διατροφής και να σχεδιάσουν τη δική τους διατροφική πυραμίδα σύμφωνα με τις ανάγκες και τις δραστηριότητές τους, μέσα από την υπόδηση ρόλων στα καταστήματα του εκθέματος και αξιολογώντας τις διατροφικές και καταναλωτικές τους επιλογές.

Επιπλέον, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα διοργανώνεται από το μουσείο με τίτλο Μυρωδιές, παιχνίδια, μαγειρέματα με αφορμή το έκθεμα «Κουζίνα της θεματικής ενότητας – ανακαλύπτω τον κόσμο του μπισκότου- και απευθύνεται σε παιδιά με αναπηρία.

Το πρόγραμμα προσαρμόζεται σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες της ομάδας. Στόχος του είναι να αξιοποιηθούν οι αισθήσεις των παιδιών και να εξοικειωθούν με τις συλλογές του Παιδικού Μουσείου.

Στο πρόγραμμα μπορούν να συμμετέχουν παιδιά με νοητική υστέρηση, με προβλήματα όρασης και ακοής και με ελαφρές κινητικές δυσκολίες καθώς δεν

υπάρχει προσβασιμότητα για αμαξίδια, ενώ δεν υπάρχει και κάποια οικονομική συμμετοχή.

Προτιμώ να μη σταθώ παραπάνω όμως στα προγράμματα που λαμβάνουν χώρα εντός των τειχών του μουσείου αλλά να κάνω μία πιο εκτενής αναφορά στα προγράμματα που σχεδιάζουν οι ειδικοί του μουσείου με βάση άλλη θεματολογία και πραγματοποιούν στους εκάστοτε χώρους.

Ένα από αυτά τα προγράμματα γίνονται στους χώρους του πολεμικού μουσείου με θέμα την ελληνική επανάσταση για μαθητές ΣΤ΄ Δημοτικού, οι οποίοι διδάσκονται και στο σχολείο το ανάλογο κομμάτι της ιστορίας μας. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα έχει σκοπό να μάθει στα παιδιά να εργάζονται με τη μεθοδικότητα του ιστορικού, όπως είναι η έρευνα, η παρατήρηση, ενθαρρύνονται να συλλέγουν στοιχεία από τα εκθέματα του μουσείου και στο τέλος συγκεντρώνοντας τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει να φτιάξουν το βιβλίο της τάξης τους για την Επανάσταση του 1821.

Γι αυτό το γεγονός μπορούμε να πούμε ότι εκτός από εκπαιδευτικό, ιστορικό και πολιτιστικό χαρακτήρα της δράσης διαφαίνεται η πρόθεση του μουσείου πέρα από το να διδάξει στα παιδιά την πολιτιστική μας κληρονομιά να συντελέσει ώστε να γίνει το σχολικό πρόγραμμα να γίνει πιο κατανοητό, ευχάριστο στα παιδιά και να το θυμούνται. Τι πιο κατάλληλο άλλωστε, από ένα μουσειακό χώρο, μία άτυπη μορφή εκπαίδευσης δηλαδή, για να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν το περιεχόμενο των σχολικών βιβλίων αλλά και να το θυμούνται, γιατί δε θα το έχουν ακούσει παθητικά στη παράδοση του αλλά θα ενεργήσουν γι αυτό, τρέχοντας να συλλέξουν πληροφορίες και διαμορφώνοντας το ιστορικό της επανάστασης σε ένα βιβλίο της σχολικής ομάδας, κάτι το οποίο θα δημιουργηθεί από τα ίδια τα παιδιά με παιγνιώδη τρόπο και θα δώσει στα παιδιά την ηθική ικανοποίηση της δημιουργίας με αποτέλεσμα η εμπειρία αυτή να μείνει αποτυπωμένη, αυτός εξάλλου είναι και ένας από τους στόχους της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, να διατηρήσουν οι επισκέπτες στην ανάμνηση τους την εμπειρία για μέγιστο χρονικό διάστημα.

Εκτός τω θυρών του επίσης πραγματοποιείται και το πρόγραμμα «Η σοκολάτα και ο Παυλίδης» που λαμβάνει χώρα στο εργοστάσιο Σοκολατοποιίας Παυλίδη για μαθητές Ε΄ και ΣΤ΄ δημοτικού. Σε αυτό το πρόγραμμα τα παιδιά εξοικειώνονται με ένα πρότυπο βιομηχανίας, με τους χώρους παραγωγής και το εργασιακό περιβάλλον ενός εργοστασίου. Ακόμα, με την ανάλογη βοήθεια ανακαλύπτουν τα συστατικά της σοκολάτας και τη διατροφική της αξία. Τέλος μαθαίνουν για την ιστορία του εργοστασίου Παυλίδη και για την παραγωγή της σοκολάτας από το κακάοδεντρο μέχρι το εργοστάσιο.

Διαπιστώνουμε εδώ λοιπόν, μία τελείως διαφορετική θεματολογία. Μπορεί βέβαια αυτό να γίνεται και για λόγους διαφήμισης της συγκεκριμένης εταιρείας, όμως καθότι το συγκεκριμένο εργοστάσιο σοκολατοποιίας έχει μεγάλη ιστορία στον ελληνικό χώρο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να γνωρίσουν τη βιομηχανική παραγωγή και την εξέλιξη τους της στο πέρασμα του χρόνου, ενώ επιπλέον βοηθά να κατανοήσουν τη διατροφική αξία της σοκολάτας και των συναφών προϊόντων.

Επιπλέον, οι μουσειοπαιδαγωγοί του μουσείου έχουν σχεδιάσει πρόγραμμα που υλοποιούν στα σχολεία. Το πρόγραμμα που θα γίνει φέτος είναι αρκετά επίκαιρό ως προς τη θεματολογία του θα λέγαμε με τίτλο «Οικονομία... γνώση με αξία!» που σκοπό έχει να προσεγγίσει το θέμα της αγοράς των αγαθών με βιωματικές διαδικασίες που περιλαμβάνουν παίξιμο ρόλων, κατασκευές και έρευνα. Το πρόγραμμα αυτό απευθύνεται σε όλες τις τάξεις του δημοτικού και τις ανάλογες διαφοροποιήσεις βέβαια ανάλογα με την ηλικία των παιδιών. Παραδείγματος χάρη για παιδιά Α ' και Β ' δημοτικού με ειδικό τίτλο οι αγορές της οικογένειας έχει ως στόχο να ωθήσει τα παιδιά να προσεγγίσουν το θέμα της αγοράς αγαθών και στη συνέχεια να το ερευνήσουν διεξοδικότερα, μπαίνοντας σε παιχνίδι ρόλων μελών οικογένειας στο πώς να διαχειριστούν ένα συγκεκριμένο χρηματικό ποσό. Από την άλλη πλευρά με αυτό το πρόγραμμα αρχίζουν σιγά σιγά να προσεγγίζουν την έννοια της αποταμίευσης ως μέσου απόκτησης αγαθών.

Το ίδιο πρόγραμμα όμως διαφοροποιείται για παιδιά Γ ' και Δ ' Δημοτικού με ειδικό τίτλο «Ο Δεκάλογος του καταναλωτή» όπου τα παιδιά μπαίνουν σε ρόλους ελεγκτών αγοράς και ερευνούν τα προϊόντα που διαθέτει το πολυκατάστημα που έχει στηθεί στην τάξη. Έτσι τα παιδιά ευαισθητοποιηθούν σε θέματα καταναλωτικής συμπεριφοράς.

Μία άλλη ,μουσειακή εκπαιδευτική τακτική, προϊόν του 21<sup>ου</sup> αιώνα αποτελούν οι μουσειοσκευές<sup>143</sup>.

Γενικά, θα λέγαμε ότι με τη βοήθεια των μουσειοσκευών δημιουργείται το κατάλληλο περιβάλλον μάθησης που ενθαρρύνει την έρευνα, τη συλλογή στοιχείων γύρω από τη θεματική της μουσειοσκευής, τη χρήση των αντικειμένων και την εξαγωγή συμπερασμάτων από τους ίδιους τους μαθητές μέσα από παιχνίδι και άλλες δημιουργικές δράσεις.

Επιλεκτικά, λοιπόν θα αναφέρω κάποιες μουσειοσκευές ο σχεδιασμός των οποίων αποκαλύπτει τη γνώση και την εμπειρία των μουσειοπαιδαγωγών του μουσείου καθώς δείχνει και τη σημασία που δίνεται στη σφαιρική διαπαιδαγώγηση

---

<sup>143</sup> Οι μουσειοσκευές του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου είναι εκπαιδευτικά κουτιά σχεδιασμένα σύμφωνα με τις βασικές αρχές και τους στόχους των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου και καλύπτουν διάφορες θεματικές ενότητες. Κύριος στόχος βέβαια των μουσειοσκευών είναι να εξοικειωθούν τα παιδιά με την έννοια του μουσείου και να φέρει τα παιδιά κοντά σε αυτό, ισχυροποιώντας το δεσμό μεταξύ σχολείου- μουσείου, μεταξύ της τυπικής, καταναγκαστικής μάθησης του σχολείου- με την άτυπη, εθελοντική και προαιρετική μάθηση του μουσείου. Επίσης είναι γνωστό ότι μουσειοσκευές δρουν συμπληρωματικά στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου, είτε πρόκειται για θεματολογία συναφή με αυτή των σχολικών βιβλίων είτε πρόκειται για γενικής φύσεως θέματα. Αυτό όμως που προσπαθούν να επιτύχουν οι μουσειοπαιδαγωγοί κάθε μουσείου σχεδιάζοντας τη (μουσειοσκευή) εκτός από το να αποκτήσουν τη γνώση της υπάρξης του μουσείου και των συλλογών του παιδιά που δεν έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτά, είναι ότι θέλουν να προωθήσουν τη μάθηση μέσα από την ενεργό συμμετοχή των παιδιών και να δώσουν ταυτόχρονα την ευκαιρία στα παιδιά να ασχοληθούν διεξοδικότερα με κάποιο θέμα γι μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.



του νεαρού ατόμου μέσα από απλές, διαδραστικές και ταυτόχρονα διδακτικές μεθόδους

Έτσι μία μουσειοσκευή που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας τριών έως έξι ετών με τίτλο «Ο Καραγκιόζης» έχει στόχο να γνωρίσουν τα παιδιά το θέατρο σκιών και εν γένει την ελληνική λαϊκή παράδοση, μέσα από ένα ιδιαίτερα αγαπητό πρόσωπο της παιδικής ηλικίας τουλάχιστον τα τελευταία πενήντα χρόνια, τεχνική η οποία κάνει τη μάθηση να φαίνεται σα παιχνίδι!

Επίσης ένα ακόμα αξιόλογο πρόγραμμα που απευθύνεται σε παιδιά έως δώδεκα ετών και έχει τίτλο «Μεγαλώνω με Γάλα, γαλακτοκομικά και άλλα» δίνει την ευκαιρία σε αυτά να πραγματοποιήσουν μια διαθεματική γνωριμία με το γάλα, το ρόλο του στη διατροφή, τη διαδικασία παραγωγής του, τα επαγγέλματα που συνδέονται με την παραγωγή του γάλακτος και των παραγώγων του.

Σχολιάζοντας τη συγκεκριμένη θεματική μπορώ να αναφέρω ότι επιτυγχάνονται δύο στόχοι ‘ αφενός το πρόγραμμα αυτό μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να αγαπήσουν το γάλα και τα προϊόντα του μαθαίνοντας για τη σημασία αυτού στη σωστή ανάπτυξη του ανθρώπινου σώματος ενώ από την άλλη βοηθά τα παιδιά να καταλάβουν τη βιομηχανική παραγωγή, τα στάδια επεξεργασίας των προϊόντων και την ανάμειξη των διαφόρων ειδικοτήτων που χρειάζονται προκειμένου να γίνει η επεξεργασία της πρώτης ύλης. Έτσι ουσιαστικά το πρόγραμμα αυτό διευρύνει τη σκέψη του παιδιού, βάζοντας το στη διαδικασία να σκεφτεί ότι κάτι καθημερινό που φαίνεται τόσο απλό σε εμάς, όπως ένα ποτήρι γάλα, στη ουσία κρύβει μία «αλυσίδα» ενεργειών που πρέπει να προηγηθεί προτού αυτό φτάσει στα χέρια μας. Αν το πρόγραμμα με τη βοήθεια του ερμηνευτή υποκινήσει το ενδιαφέρον του παιδιού και το βάλει σε σκέψη, έστω και λίγο προκαλώντας την περιέργεια του να μάθει τι κρύβεται πίσω από το γάλα στην προκειμένη περίπτωση, τότε έχει επιτευχθεί ο στόχος του προγράμματος και η εγκυκλοπαιδική μάθηση του παιδιού!

Αξίζει να αναφέρουμε ότι παρόλο που η εκπαιδευτική πολιτική του μουσείου απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας τριών έως δώδεκα ετών, παρόλα αυτά διοργανώνει παρουσιάσεις για την τριτοβάθμια εκπαίδευση ανεξαρτήτως επιστημονικού πεδίου όπου με ομάδες φοιτητών αναζητούνται αποτελεσματικοί τρόποι αξιοποίησης και προσέγγισης των βασικών αρχών της εκπαίδευσης στο Μουσείο.

Αυτό δείχνει ίσως τη μετριοφροσύνη των ανθρώπων του μουσείου, αφού ζητούν τις απόψεις φοιτητών για τον τρόπο που παρουσιάζουν το μουσειακό υλικό και την εκπαίδευση που προσφέρουν στο κοινό τους. Από την άλλη όμως αποκαλύπτει ότι το ανθρώπινο δυναμικό του μουσείου, έχοντας ενστερνιστεί πλήρως το ρόλο του μουσείου στη σύγχρονη κοινωνία και θέλοντας να ακολουθήσει τις σύγχρονες αρχές επικοινωνιακής πολιτικής που προτάσσεται, μέσα από αυτές τις συναντήσεις με το φοιτητικό κοινό, ουσιαστικά πραγματοποιεί μία έρευνα κοινού. Θα λέγαμε κατά κάποιο τρόπο, αφού μέσα από αυτούς αναζητά τη γνώμη τους για τη διεξαγωγή των προγραμμάτων και εν γένει για την εκπαιδευτική πολιτική που ακολουθεί, ενώ ταυτόχρονα μέσα από αυτούς, ίσως διαπιστωθούν τυχόν αδυναμίες του και έπειτα με τη βοήθεια της φοιτητικής ομάδας να αναζητηθούν κάποιες περαιτέρω ιδέες.

Σε γενικές γραμμές, η διεξαγωγή έρευνας κοινού<sup>144</sup> από κάποιο μουσείο αφενός δείχνει στους επιστήμονες του οργανισμού τυχόν αδυναμίες ή τις απόψεις που δημιουργεί το μουσείο στο ευρύ κοινό, αλλά από την άλλη δείχνει και ένα πολιτιστικό οργανισμό που ενδιαφέρεται για το ρόλο του στην κοινωνία, αγωνιά για τις υπηρεσίες που προσφέρει και ανησυχεί για την ορθή του λειτουργία καλύπτοντας όλες τις παραμέτρους που συντάσσουν τον όρο σύγχρονο μουσείο (διατήρηση, διαχείριση, ψυχαγωγία, εκπαίδευση, συντήρηση..) και αγωνίζεται για τη βιωσιμότητά του, αναζητώντας ιδέες και λύσεις για την ορθή και όσο το δυνατότερο αποτελεσματική λειτουργία του.

Ακόμα και αυτά τα προγράμματα τα οποία απευθύνονται στο ελεύθερο κοινό είναι πολύ καλά προγραμματισμένα ως προς το περιεχόμενο τους. Καμία φορά άλλωστε συμβαίνει αυτό (το πρόγραμμα) που δεν έχει τη δυνατότητα να προσαρμοστεί εκ των προτέρων να χρειάζεται πιο σωστή οργάνωση του περιεχομένου του και να απευθύνεται όσο το δυνατόν σε περισσότερα παιδιά. Παραδείγματος χάρη, να μεν από πριν έχει σχεδιαστεί ο τρόπος που θα διεξαχθεί το εκάστοτε πρόγραμμα, η ηλικιακή ομάδα που απευθύνεται και η ημέρα και η ώρα που λαμβάνει χώρα κάθε πρόγραμμα, από την άλλη όμως, στα συγκεκριμένα προγράμματα ο μουσειοπαιδαγωγός δεν έχει τη δυνατότητα να γνωρίζει από πριν τυχόν διαφορετικότητες της κάθε ομάδας λόγω των οποίων θα χρειαστούν άμεσες αναπροσαρμογές στο πρόγραμμα, κάτι το οποίο προϋποθέτει και σαφή σχεδιασμό αλλά ευστροφία και εμπειρία του εκτελεστή του προγράμματος για να μπορέσει να ανταπεξέλθει σε τυχόν δυσκολίες της στιγμής.

---

<sup>144</sup> Έρευνες κοινού: Σε επισκέπτες και μη επισκέπτες έχουν στόχο τη σκιαγράφηση του προφίλ, ανίχνευση των ενδιαφερόντων και πιθανών φραγμών σχετικά με τον μουσειακό χώρο, την αναπροσαρμογή της πολιτικής, της εικόνας του μουσείου και των παροχών. Οι πληροφορίες προέρχονται από σημειώσεις της Νικονάνου Ν., στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου:  
[http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/specialissues/Shmeiwseis\\_zhthmata.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/nikonanou/notes/specialissues/Shmeiwseis_zhthmata.pdf)

Η θεματική των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για το ελεύθερο κοινό, είναι ποικίλης. Καλύπτοντας διάφορα ενδιαφέροντα, που είναι όλα τους αξιοσημείωτα και πρωτοφανή βάζοντας με σε δίλλημα για το ποια θα πρωτοαναφέρω ενδεικτικά θα σταθώ στα προγράμματα που έλαβαν χώρα και μάλιστα δωρεάν, εν αντιθέσει με τα υπόλοιπα προγράμματα, προπαραμονή πρωτοχρονιάς σε παιδιά προσχολικής ηλικίας με θέμα «Το μουσείο γιορτάζει τα 18α γενέθλιά του» όπου τα παιδιά κλήθηκαν να φτιάξουν μοναδικά μπισκότα με τον αριθμό 18 στο έκθεμα "Κουζίνα" και να δημιουργήσουν μια πρωτότυπη ευχή, ενώ ταυτόχρονα σε παιδιά ηλικίας επτά έως δώδεκα ετών πραγματοποιήθηκε πρόγραμμα με τίτλο « Το τυχερό 13», το οποίο είχε σκοπό να ενημερώσει τα παιδιά για το εάν υπάρχουν τυχεροί αριθμοί , για το τι συμβολίζει ο αριθμός «13», με ποιον τρόπο μπορούμε να καταρρίψουμε τις δεισιδαιμονίες κατά τη διάρκεια του οποίου τα παιδιά κατέθεσαν τις προτάσεις τους για μια δημιουργική και καλή χρονιά κατασκευάζοντας το γούρι για το 2013. Παρατηρούμε λοιπόν, ότι το ελληνικό παιδικό μουσείο και το προσωπικό του καλούν τα παιδιά στις εγκαταστάσεις του μουσείου και δημιουργούν για αυτά προγράμματα εμπνευσμένα από την επικαιρότητα, διασκεδαστικά και διδακτικά ταυτόχρονα.

Άξιο προσοχής είναι επίσης ότι το μουσείο διοργάνωσε εκπαιδευτικό πρόγραμμα για το περασμένο Δεκέμβριο- Ιανουάριο για παιδιά ηλικίας μόλις 1 έως 2½ χρόνων και τους ενήλικες συνοδούς τους, κάτι το οποίο δεν έχουμε συναντήσει σε άλλο σημείο μέχρι στιγμής. Ίσως φαντάζει εύκολο, σίγουρα όμως όσο πιο μικρό είναι το παιδί τόσο πιο προσεγμένο πρέπει να είναι το πρόγραμμα προκειμένου να τραβήξει το ενδιαφέρον του αλλά από την άλλη να αποκομισθεί και κάτι από εκείνο, όσο είναι δυνατόν. Έτσι το πρόγραμμα «το εργαστήρι του Αϊ-Βασίλη» στο έκθεμα «Παιχνιδότοπος, στην ενότητα Χτίζω και δημιουργώ» του Παιδικού Μουσείου μεταμορφώθηκε σε εργαστήρι του Αϊ- Βασίλη χτίζοντας και γκρεμίζοντας το κάνοντας έτσι τα πρώτα μαθήματα ισορροπίας και μηχανικής. Ενώ το πρόγραμμα «Γούρι, γούρι!» έφερε τα παιδιά σε επαφή με το χώμα και το νερό, την υφή του πηλού και τον τρόπο που αφήνεις αποτύπωμα ενός κλειδιού πάνω σε αυτό προκειμένου να φτιάξουν γούρια για να «ξεκλειδώσουν» τη νέα χρονιά.

Από την άλλη η οικονομική συμμετοχή για έναν ενήλικα και ένα παιδί ανέρχεται στα δεκαπέντε ευρώ, ενδεχομένως είναι λίγο ακριβό για τη σημερινή οικονομική κατάσταση της χώρας, και ίσως κάποιος γονέας σκεφτεί αν θα διαθέσει αυτά τα χρήματα για να παρακολουθήσει το παιδί αυτό το πρόγραμμα, που ίσως δεν καταλάβει τη σημασία αυτού, από την άλλη πλευρά όμως αυτά τα χρήματα χρειάζονται για να καλυφτούν οι ανάγκες του μουσείου.

Στα προγράμματα για ελεύθερο κοινό συμπεριλαμβάνονται και τα ψυχαγωγικά εκπαιδευτικά προγράμματα , σύμφωνα με την γενική ομολογία γονιών και παιδιών μία από τις επιτυχημένες, όπως αναφέρουν οι ειδικοί του μουσείου, υπηρεσίες αυτού, είναι η διοργάνωση ψυχαγωγικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων με αφορμή γενέθλια ή κάποιο άλλο εορτασμό . Έτσι ανάλογα με την ηλικία και το πλήθος των παιδιών πραγματοποιούνται διάφορα προγράμματα, όπως το «Το σπίτι του Αλχημιστή" , όπου τα μυστικά ενός αλχημιστή που ζούσε πριν από πολλά χρόνια γίνονται αφορμή για να ζήσουν τα παιδιά τη χαρά του πειράματος και της φαντασίας με συνταγές για ελιξίρια και φίλτρα μαγικά περνούν στα χέρια των παιδιών μέσα από μια σειρά δοκιμασιών, το οποίο απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως εννιά ετών.

Εμβαθύνοντας στην εκπαιδευτική του πολιτική και το στόχο του να διαδώσει την ύπαρξη του και σε άλλα μέρη της χώρας, το μουσείο, στο πλαίσιο της προσπάθειάς του να προσφέρει τις υπηρεσίες του και σε κοινό που λόγω απόστασης δεν μπορεί να επισκεφθεί το χώρο του Παιδικού Μουσείου, ταξιδεύει με εκθέματα, μουσειοσκευές, προγράμματα και άλλες δραστηριότητες σε διάφορα μέρη, όπως στην Άνδρο, στη Ζάκυνθο καθώς και σε πολλές κοινότητες της Αττικής, όπως ο Ωροπός, το Περιστέρι κλπ προκειμένου να προσφέρει τις εκπαιδευτικές του υπηρεσίες

Επειδή πρόκειται για ένα παιδικό μουσείο, δεν παραλείπει να μεριμνήσει και για τους ανθρώπους που δραστηροποιούνται γύρω από την ευρεία έννοια παιδί είτε ως επιστήμονες είτε ως γονείς και εκπαιδευτικοί. Για αυτό το λόγο το μουσείο εκδίδει έναν τόμο με θέμα «Παιδί και εκπαίδευση στο Μουσείο: Θεωρητικές αφητηρίες, παιδαγωγικές πρακτικές.», το οποίο κυκλοφόρησε μόλις το Σεπτέμβριο του 2011 και σχεδιάστηκε με στόχο να προσφέρει ένα σώμα κειμένων που θα συμβάλλει στον εμπλουτισμό και την τεκμηρίωση της ελληνικής πραγματικότητας σε ό,τι αφορά το παιδί και τη μουσειακή εκπαίδευση, το σύγχρονο εκπαιδευτικό και κοινωνικό ρόλο του μουσείου για να διερευνηθούν οι εκπαιδευτικές του υπηρεσίες και πως αυτές μπορούν να ανταποκριθούν καλύτερα στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του παιδιού, από την προσχολική έως και την εφηβική ηλικία.

Το βιβλίο το οποίο είναι γραμμένο από πανεπιστημιακούς, καθώς και μάχιμους εκπαιδευτικούς από το χώρο του μουσείου ή του σχολείου, απευθύνεται στην ευρύτερη εκπαιδευτική και μουσειακή κοινότητα, φιλοδοξώντας να αποτελέσει αφετηρία περαιτέρω αναζητήσεων απ' όλους όσους ενδιαφέρονται για την επαφή του παιδιού με τον υλικό και άυλο πολιτισμό με έναν πολυδιάστατο και δυναμικό τρόπο.

Επίσης πέρα από την παραπάνω έκδοση προς περαιτέρω εμπάθυνση στον όρο παιδί και μουσειακή αγωγή σχετικά με την εκπαιδευτική του πολιτική προς τους ενήλικες και με έναν ακόμα τρόπο εξοικονόμησης πόρων το μουσείο, διοργανώνει ετήσιο σεμινάριο με θέμα "Εκπαίδευση στα μουσεία".

Η θεματολογία του σχετίζεται στη σχέση μουσείου και εκπαίδευσης και πώς το ένα βοηθά το άλλο, στο πως οι σύγχρονες εκπαιδευτικές θεωρίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα μουσεία, στη μελέτη, οργάνωση και υλοποίησης ενός εκπαιδευτικού προγράμματος και στο ποιες ερμηνευτικές τεχνικές μπορούν να αξιοποιηθούν κατά τη διάρκεια μιας επίσκεψης στο μουσείο.

Η διάρκεια του είναι διακόσιες (200) ώρες και περιλαμβάνει θεωρητικό (120 ώρες) και πρακτικό μέρος (80 ώρες). Με την ολοκλήρωση όλων των υποχρεώσεων του σεμιναρίου (θεωρίας και πρακτικής άσκησης) παρέχεται βεβαίωση παρακολούθησης.

Τέλος το μουσείο δέχεται εθελοντές οι οποίοι μετά από εκπαίδευση μπορούν να καλύψουν όλα τα τμήματα του μουσείου με βάση τα ενδιαφέροντά τους και τις ανάγκες του μουσείου, από τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τον εκθεσιακό χώρο έως το κέντρο έρευνας και τεκμηρίωσης, ενώ με τη βοήθεια συνδρομητών επιτυγχάνει η μεγαλύτερη ανάπτυξη του Μουσείου μέσω των συνδρομών, ώστε να μπορεί να προσφέρει ακόμη περισσότερες εκπαιδευτικές υπηρεσίες στα παιδιά, τις οικογένειές

τους και τους εκπαιδευτικούς καθώς δημιουργείται και μια ομάδα ανθρώπων που είναι ευαισθητοποιημένοι στο έργο και τη φιλοσοφία του Μουσείου.

Από την άλλη πλευρά πολύτιμη είναι η βοήθεια που δέχεται το μουσείο μέσω χορηγιών και δωρεών γνωστών εταιρειών που υποστηρίζουν τα εκπαιδευτικά του προγράμματα, ενώ στη στελέχωση του υλικοπωλείου και παιχνιδιοπωλείου του μουσείου όλα αυτά τα χρόνια συνέβαλαν πέρα από εταιρείες, τράπεζες, εκδοτικοί οίκοι, ιδρύματα και άλλοι φορείς καθώς και ιδιώτες!!

Ας μου επιτραπεί σε αυτό το σημείο το εξής σχόλιο: Ενδεχομένως επειδή έχαιρε της οικονομικής υποστήριξης πολλών εταιρειών, ιδρυμάτων και άλλων φορέων, αυτή (η χορηγία) από τη μία τους βοηθά να εξελιχθούν από την άλλη όμως προκειμένου να κερδίσουν περισσότερους χορηγούς κάθε χρόνο θα πρέπει να βγαίνει προς τα έξω μία καλή εικόνα για το μουσείο και τις δραστηριότητες του, προκειμένου και να τους ξαναχορηγήσουν οι ίδιοι αλλά και να αποκτήσουν και άλλους χορηγούς, ουσιαστικά δηλαδή η οικονομική υποστήριξη που δεχόταν τους επιβάρυνε κατά κάποιο τρόπο με την ανάγκη της επιτυχίας του κάθε εγχειρήματος.

Πράγματι, η πεποίθηση αυτή του μουσείου, δηλαδή η άμεση επαφή που χρειάζεται μεταξύ του κοινού με τα εκθέματα-συλλογές και ο σεβασμός στις ανάγκες και τις δυνατότητες της κάθε ηλικίας καθώς και τη διαφορετικότητα των επισκεπτών και στην ποικιλία των ενδιαφερόντων τους, την διαπίστωση καθώς η υπεύθυνη του μουσείου μου επέτρεψε να παρακολουθήσω το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που πραγματοποιήθηκε την Πέμπτη 10 Ιανουαρίου 2013, στο έκθεμα κουζίνα και σοφίτα σε οχτώ παιδιά ηλικίας τριών ετών.

Το έκθεμα «κουζίνα» του μουσείου έχει στόχο να παρακινήσει τα παιδιά να ανακαλύψουν την κουζίνα ως δωμάτιο καθώς και τα μαγειρικά σκεύη από τα οποία αποτελείται, ενώ στο τέλος τα παιδιά δημιούργησαν ομαδικά τα δικά τους μπισκότα!

Ας περιγράψουμε όμως αναλυτικά το πρόγραμμα. Αφού η υπεύθυνη μουσειοπαιδαγωγός που θα πραγματοποιούσε το πρόγραμμα τα υποδέχτηκε, τους συστήθηκε, και ρωτώντας τα ονόματά τους, τα οδήγησε στο έκθεμα «Κουζίνα». Ουσιαστικά, το συγκεκριμένο δωμάτιο, είναι μία κανονική κουζίνα, καθώς και το κτήριο ουσιαστικά στο οποίο στεγάζεται το μουσείο παλιά ήταν κατοικία.

Αναλυτικότερα, το δωμάτιο – έκθεμα ήταν επιφάνειας δέκα περίπου τετραγωνικών, δεξιά της εισόδου είχε πάγκο με ντουλάπια και βρύση και δίπλα από αυτό μία ηλεκτρική κουζίνα, ενώ στην απέναντι πλευρά υπήρχαν μαγειρικά σκεύη κρεμασμένα σε ύψος που φτάνουν τα μικρά παιδιά (εικ.17) και δίπλα το ψυγείο, ενώ στη μέση του δωματίου υπήρχε ένας πάγκος στο ύψος των παιδιών, όπου γύρω από αυτόν στάθηκαν τα παιδιά για να μαγειρέψουν. Στην αρχή η επιμελήτρια του προγράμματος με τη βοήθεια δύο εθελοντριών που παρευρίσκονταν στο πρόγραμμα φόρεσαν στα παιδιά μαγειρικά σκουφάκια, όπως οι μεγάλοι σεφ λέγοντάς τους ότι αυτά τα φοράμε για να μη πέσουν μαλλιά στα μπισκότα ενώ οι ποδιές που ακολούθησαν ήταν προκειμένου να μη λερωθούν τα ρούχα τους μαγειρεύοντας, και τέλος καθάρισε τα χέρια των παιδιών με οινόπνευμα. Αυτό είχε σκοπό αφενός να εξαλείψει διάφορα μικρόβια, αφού τα παιδιά στην πραγματικότητα θα μαγείρευαν,

αλλά και να τους μάθει στοιχειώδους κανόνες υγιεινής που πρέπει να εφαρμόζονται στην κουζίνα (π.χ. καθαρά χέρια, σκουφάκι στα μαλλιά κλπ)

Έπειτα με μεθοδικές ερωτήσεις, παρότρυνε τα παιδιά να παρατηρήσουν το χώρο και να της εκφράσουν τι βλέπουν μέσα σε αυτό' παραδείγματος χάρη ένα κοριτσάκι είδε ένα τηγάνι, αφού την επιβράβευσε η μουσειοπαιδαγωγός την ενθάρρυνε να πάει να το πιάσει, να το φέρει στο πάγκο να δει αν είναι κρύο ή ζεστό, να δει αν κάνει θόρυβο κ.α. Ύστερα η μουσειοπαιδαγωγός περνούσε το τηγάνι από όλα τα παιδιά παροτρύνοντας τα να το πιάσουν και να το ακροαστούν, θέλοντας να πετύχει τη λεγόμενη αλληλεπίδραση παιδιού- αντικειμένου. Αυτό συνεχίστηκε και με άλλα αντικείμενα της «κουζίνας».

Στη συνέχεια, είχε έρθει η ώρα του μαγειρέματος. Πράγματι, τα παιδιά δημιούργησαν χειροποίητα μπισκότα. Η μουσειοπαιδαγωγός τα ρωτάει: «Για να φτιάξουμε μπισκότα τι χρειαζόμαστε πρώτα, πώς θα ξέρουμε τις αναλογίες θα βάλουμε από τα υλικά;; Για προσέξτε το δωμάτιο και πείτε μου τι χρειαζόμαστε;» και τα παιδιά ξανά παρατηρώντας το δωμάτιο βρήκαν που ήταν «κρυμμένη» η συνταγή, με μεγάλη γραμματοσειρά διατυπωμένη, χαρούμενα χρώματα σχεδιασμένη και ζωγραφισμένη π.χ. έλεγε ενάμισι ποτήρι γάλα και δίπλα έδειχνε ένα ποτήρι γεμάτο γάλα και μισό, ούτως ώστε να μπορούν να το «διαβάσουν» και οι μικροί, καθώς επίσης ήταν και πλαστικοποιημένο προκειμένου να μπορούν τα παιδιά να το αγγίζουν και να το συμβουλεύονται! Έτσι με την καθοδήγηση της συνταγής, άρχισε το μαγείρεμα!! Τα παιδάκια όπως ανέφερα ήταν οχτώ, σε κάθε βήμα της συνταγής έπρεπε τα παιδιά να το αποκρυπτογραφήσουν και ένα ένα με τη σειρά να πηγαίνει στο ντουλάπι να το βρίσκει, ψάχνοντας όλα τα δοχεία και παρατηρώντας τα ταμπελάκια που είχαν από έξω, δηλαδή το εικονίδιο που στη συνταγή έδειχνε το γάλα (σκόνη), ήταν αντίστοιχα πάνω στο δοχείο που είχε το γάλα..Έτσι τα παιδιά το καθένα με τη σειρά του έπρεπε να πάει στο ντουλάπι και να ψάξει να βρει το κάθε υλικό, ενώ στη συνέχεια η υπεύθυνη του προγράμματος περνούσε από όλα τα παιδιά δίνοντας τους να δοκιμάσουν τα υλικά και ζητώντας τους μετά να της πουν τι ένιωσαν και άκουσαν από το κάθε υλικό, π.χ. η ζάχαρη είναι γλυκιά και κάνει «κρίτσι –κρίτσι», το γάλα είναι νόστιμο αλλά δεν κάνει ήχο... Έπειτα, τα παιδιά μετρούσαν τη σωστή ποσότητα με τη βοήθεια ενός κουταλιού και τοποθετούσαν τα υλικά μέσα σε ένα μπολ, όπου τα ζύμωσε στην αρχή η επιμελήτρια και μετά έδωσε ένα μπαλάκι στο καθένα προκειμένου να πλάσει το κάθε ένα όποιο σχήμα ήθελε. Έπειτα τα τοποθέτησαν στο ταψί και το κάθε παιδί καθάρισε τη δικιά του πλευρά. Ας σημειωθεί εδώ ότι τα υλικά και η συνταγή προερχόταν από τον όμιλο «Παπαδοπούλου» ο οποίος είναι χορηγός του μουσείου, καθώς οι ποδιές, τα μπισκότα, και τα σακουλάκια που τοποθετήθηκαν τα μπισκότα έφεραν την ονομασία του.

Όταν τελείωσε το πρόγραμμα κουζίνα, τα παιδιά ανέβηκαν μία σκάλα πηγαίνοντας στο έκθεμα «Σοφίτα»(εικ.18), όπου τους εξηγήθηκε η σημασία της λέξης και μέσα στο οποίο κλήθηκαν να ψάξουν και να βρουν αντικείμενα τα οποία «χρησιμοποιούσε» η οικογένεια που έμενε κατά το παρελθόν στο οίκημα αυτό. Τα αντικείμενα που ανακάλυψαν τα παιδιά ήταν οικιακά σκεύη, χρηστικά, καθημερινά που άλλα έμοιαζαν λίγο ή πολύ στα σύγχρονα τους' αυτά ήταν παλιές φωτογραφίες της οικογένειας, μπάλες, αναδευτήρας χειροκίνητος (μίξερ), σίδερο.

Έτσι με τη χρήση αντικειμένων της καθημερινής ζωής ενθαρρύνεται ο διάλογος μεταξύ γενεών καθώς μαθαίνουν στοιχεία για τη ζωή στα μέσα του 20 ου αιώνα.

Με τη λήξη του προγράμματος αυτού, το πρόγραμμα τελείωσε, αποχαιρέτησαν τα παιδιά επιβραβεύοντας τα για όσα κατάφεραν και για την ορθή συμπεριφορά τους, και τα ξανά προσκάλεσε η υπεύθυνη για την παρακολούθηση κάποιου άλλου προγράμματος.

Εντύπωση μου προκάλεσε η αμεσότητα που είχε η συγκεκριμένη μουσειοπαιδαγωγός του μουσείου με παιδιά αυτής της ηλικίας. Το ύφος που χρησιμοποιούσε, οι εκφράσεις του προσώπου της, η επιβράβευση και η ενθάρρυνση που έδινε στα παιδιά, καθώς και ο ενθουσιασμός που έδειχνε στις πράξεις των παιδιών , κάνοντας την ένα από αυτά θεωρώ ότι έπαιξε πολύ χαρακτηριστικό ρόλο στην κατανόηση του προγράμματος από τα παιδιά, καθώς τα παιδιά ένιωσαν ότι η συγκεκριμένη κυρία είναι ένα από αυτά, ότι καταλαβαίνει τι λένε και τα επιβραβεύει για αυτό.

Ακόμα και κάποιο παιδάκι, που στην αρχή ήταν διστακτικό και δεν ήθελε να φορέσει ποδιά, να καθαρίσει τα χέρια του και έκλαιγε όταν τον πλησίαζε η κυρία, ύστερα κατάφερε με τον τρόπο της να κάνει το παιδάκι να συμμετάσχει οικειοθελώς, το οποίο είναι και ζητούμενο σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, η ελεύθερη συμμετοχή των επισκεπτών και όχι η καταναγκαστική μάθηση ενός πρότυπου σχολικού προγράμματος.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα αρκετά αξιόλογο μουσείο, μουσείο για παιχνίδι, το οποίο έχει ενστερνιστεί πλήρως το ρόλο του στη σύγχρονη κοινωνία και προσπαθεί με κάθε τρόπο να διαπαιδαγωγήσει αρχικώς τα παιδιά, μαθαίνοντας γύρω από εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, δρα παράλληλα και μη με το τυπικό σχολικό πρόγραμμα και θέλει να επιτύχει αφενός να αγαπήσουν τα παιδιά το χώρο του μουσείου και έπειτα να τα μάθει μέσα από την αλληλεπίδραση τους με τα αντικείμενα και το παιχνίδι. Το μουσείο πιστεύει ότι η βιωματική μάθηση επιτυγχάνει καλύτερα αποτελέσματα, το παιδί μαθαίνει παίζοντας και αφού συμμετέχει έπειτα η γνώση αποθηκεύεται για μεγαλύτερο διάστημα μέσα στο μυαλό του, το οποίο είναι και το ζητούμενο κάθε μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος, η κατανόηση αρχικώς , η γνώση έπειτα και τέλος η μέγιστη δυνατή ανάμνηση της εμπειρίας που έζησαν..

## **2.vi Μουσείο Ελληνικής Παιδικής Τέχνης**

Το Μουσείο Ελληνικής Παιδικής τέχνης (στο εξής ΜΕΡΤ) βρίσκεται και αυτό, όπως το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο, στην καρδιά του ιστορικού κέντρου των Αθηνών και πιο συγκεκριμένα επί της οδού Κόδρου 9 (προέκταση οδού Βουλής) στην Πλάκα.

Πρόκειται για ένα σχετικά σύγχρονο μουσείο, αφού ιδρύθηκε το 1994 από το Σωματείο Φίλων του ως κοινωφελές, μη κερδοσκοπικό Σωματείο, Νομικό Πρόσωπο Ιδιωτικού Δικαίου που επιδιώκει πολιτιστικούς σκοπούς.

Η πρωτοβουλία της ίδρυσης του βασίστηκε στη διαρκώς στη διαρκώς αυξανόμενη συμμετοχή παιδιών στον ετήσιο Πανελλήνιο Διαγωνισμό Παιδικής Ζωγραφικής (Π.Δ.Π.Ζ.)<sup>145</sup> διοργανωμένο από το Μουσείο Μηλεών Πηλίου<sup>146</sup> από το 1987 και μέχρι την ίδρυση του Μουσείου Ελληνικής Παιδικής Τέχνης το 1994.

Η ιδιωτική της συλλογή, εμπλουτισμένη με νέα εκθέματα, στεγάζεται πλέον μόνιμα σε αίθουσα του νεοσύστατου, ιδιόκτητου Κοινοτικού κτιρίου σύμφωνα με τους όρους δωρεάς και την επιθυμία του δωρητή του οικοπέδου, ενώ η κυρία Ελένη Φαίη Σταμάτη με το σύζυγο της αναλαμβάνει τη μελέτη, τον σχεδιασμό και την παρουσίαση του συνόλου των εκθεμάτων στο νέο εκθεσιακό χώρο.

Βασικό ρόλο στο να εμπνευστεί η ιδέα για την ίδρυση του μουσείου διαδραμάτισε η αμέριστη στήριξη της παιδικής τέχνης, εκθέσεις της οποίας φιλοξενούνταν κατά καιρούς από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης(εικ.21) εικόνα με τα βραβευμένα έργα των Πανελλήνιων Διαγωνισμών από το 1991, αλλά και από άλλους πολιτιστικούς φορείς που έχουν εκθέσει παιδική τέχνη όπως το Μέγαρο Μουσικής Αθηνών, στην Ελληνοαμερικανική ένωση, στο κτήριο της Παλιάς Βουλής και αλλού. Τέλος καταλυτικό ρόλο στην έμπνευση της ιδέας ήταν η απήχηση των εκθέσεων του Μουσείου Μηλεών Πηλίου και το Σωματείο Φίλων του στο εξωτερικό και συγκεκριμένα στο Διεθνές Μουσείο Παιδικής Τέχνης της Νορβηγίας στο Όσλο το 1992, στο Παιδικό Μουσείο της Νέας Υόρκης και στη Γκαλερί Παιδικής Τέχνης Mayfair στο Λονδίνο και αλλού.

Όπως διαπιστώνουμε λοιπόν, η απήχηση αυτών των εκθέσεων του κόσμου και η συμμετοχή των παιδιών οδήγησαν στην ιδέα για την ίδρυση αυτού του πολιτιστικού οργανισμού.

Βασικός σκοπός του Μουσείου είναι η ανάδειξη της αξίας και μοναδικότητας της παιδικής τέχνης μέσα από τη διαφύλαξη, μελέτη και προβολή (θεμελιώδεις παράγοντες στον ορισμό του μουσείου) της παιδικής τέχνης.

Επίσης, βασική πεποίθηση του μουσείου είναι ότι η τέχνη βοηθά σημαντικά στην αισθητική καλλιέργεια των παιδιών και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους, τα οποία επιτυγχάνονται μέσα από την οργάνωση εκπαιδευτικών

---

<sup>145</sup> Πανελλήνιο Διαγωνισμό Παιδικής Ζωγραφικής (Π.Δ.Π.Ζ.):Απευθύνονται σε παιδιά 5 έως και 14 ετών από Δημόσια και Ιδιωτικά Σχολεία, Καλλιτεχνικά Εργαστήρια, Παιδικές Βιβλιοθήκες και Μουσεία.

Την επιλογή των έργων αναλαμβάνει 7μελής Κριτική Επιτροπή, η οποία απονέμει 100-120 ισάξια βραβεία και βραβεία σε ΑμεΑ, ενώ Δίπλωμα Συμμετοχής αποστέλλεται σε όλα τα παιδιά που συμμετείχαν.

Επιλεγμένα έργα των Διαγωνισμών εμπλουτίζουν τις συλλογές του Μουσείου, το οποίο διατηρεί το δικαίωμα να τα χρησιμοποιήσει για μελέτες, εκθέσεις, εκδόσεις και δημοσιεύσεις

<sup>146</sup> Μουσείου Μηλεών Πηλίου: Το 1987 με πρόταση της Κοινότητας Μηλεών τα εκθέματα της Ιδιωτικής Συλλογής της Ελένης Φαίης Σταμάτη( και ιδρύτρια του μουσείου στο επάγγελμα ξεναγός και παντρεμένη με αρχιτέκτονα που σχεδίασε την έκθεση της συλλογής) δωρίζονται στην Κοινότητα προκειμένου να ιδρυθεί Κοινοτικό Τοπικό Μουσείο.



προγραμμάτων και εικαστικών εργαστηρίων, τη συμμετοχή των παιδιών σε διαγωνισμούς παιδικής ζωγραφικής που οργανώνει το μουσείο, ενώ αθροιστικά με τα παραπάνω η ανανέωση εκθέσεων παιδικής τέχνης στο χώρο του μουσείου και η ανταλλαγή εκθέσεων με άλλα μουσεία, ιδρύματα, καλλιτεχνικά εργαστήρια και αντίστοιχους φορείς στην Ελλάδα και στο εξωτερικό δημιουργούν το κατάλληλο περιβάλλον για μία σωστή καλλιτεχνική διαπαιδαγώγηση του νεαρού ατόμου.

Ας δούμε λίγο όμως τις εκθέσεις του μουσείου. Όπως ανέφερα παραπάνω, οι εκθέσεις του μουσείου ανανεώνονται συχνά, περίπου κάθε δύο χρόνια παρουσιάζοντας ποικίλες θεματικές ενότητες.

Ο μουσειογραφούμενος χώρος του μουσείου χρησιμοποιεί πρωτότυπες ιδέες εικαστικής παρουσίασης που επιτρέπουν την πολυδιάστατη επικοινωνία με την παιδική τέχνη καθώς και διαδραστικές γωνιές που προσφέρουν τη δυνατότητα εξερεύνησης των εκθεμάτων σε άτομα όλων των ηλικιών.

Μία έκθεση που πραγματοποιείται από το Σεπτέμβριο 2012 και μέχρι τον Ιούνιο 2013 έχει τίτλο « Εγώ το παιδί, ο κόσμος μου και ο κόσμος όλος»,

Η ιδέα, για την συγκεκριμένη έκθεση προήλθε από την επικαιρότητα με την περίοδο κρίσεως που διανύουμε.

Οι επιμελητές του μουσείου θεωρούν ότι έχουν «υποχρέωση να μιλήσουν στα παιδιά για διαχρονικές αξίες που για πρώτη φορά αμφισβητούνται όπως είναι η ύφεση, η οικονομική και συνακόλουθη κοινωνική κρίση καθώς και για τις απρόβλεπτες αλλαγές που μπορεί να επιφέρει στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

Στη συνέχεια της εκθεσιακής αφήγησης τα παιδιά καλούνται να μεταβούν από τον καθημερινό τους μικρόκοσμο σε μια μεγαλύτερη διάσταση, που είναι η πόλη, η χώρα και ο κόσμος όλος.

Καλλιεργώντας την κριτική σκέψη και αντίληψη, αναγνωρίζουν τη μοναδικότητα τους, αποδέχονται τη διαφορετικότητα και κατανοούν την αξία της συνύπαρξης, της προσαρμοστικότητας και της συνεργασίας.

Αυτά επιτυγχάνονται μέσα από τις τέσσερις εννοιολογικές ενότητες που στελεχώνουν την έκθεση. Με την πρώτη εννοιολογική ενότητα το παιδί μαθαίνει αυτογνωσία, γνωρίζοντας τον εαυτό του μέσα από την ενότητα « Εγώ το παιδί». Στη συνέχεια μαθαίνει ότι συνυπάρχει και συνεργάζεται μέσα από την ενότητα « Ο χώρος μου – η οικογένεια μου, το σχολείο μου, η γειτονιά μου»(εικ.22). Έπειτα ακολουθεί η ενότητα στην οποία τα παιδιά καλούνται να ορίσουν την ταυτότητά τους στην πολυπολιτισμικότητα με την ενότητα, «Η πόλη μου- ο τόπος μου, ο κόσμος που ζω», ενώ τέλος τα παιδιά καλούνται να συμμετάσχουν στην δημιουργία ενός νέου κόσμου, επονομαζόμενη «Ο κόσμος που θα ήθελα να ζω».

Οι παραπάνω ενότητες οριοθετούνται με τη βοήθεια εκατόν εβδομήντα εφτά έργων ζωγραφικής και κατασκευές παιδιών από όλη την Ελλάδα, προερχόμενα από πανελλήνιους διαγωνισμούς παιδικής ζωγραφικής και δωρεές προς το μουσείο κατά τη διάρκεια των δεκαοχτώ (18) χρόνων λειτουργίας του. Στη συγκεκριμένη έκθεση

του μουσείου πραγματοποιείται εκπαιδευτικό πρόγραμμα που σκοπό έχει να κατανοήσουν τα παιδιά την ατομικότητα και να αναγνωρίσουν τα βασικά συναισθήματα ως μέσο πρόσληψης των όσων συμβαίνουν γύρω τους.

Κυρίαρχος στόχος του προγράμματος είναι να αντιληφθούν τον εαυτό τους ως μέρος του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου και να αντιληφθούν πώς επηρεάζουν το περιβάλλον τους και πώς επηρεάζονται από αυτό. Επίσης το πρόγραμμα αυτό επιδιώκει να περάσει στα παιδιά αξίες και ιδανικά, όπως είναι η αξία της συνύπαρξης και της συνεργασίας, και η βοήθεια του καθένα χωριστά και ταυτόχρονα όλων μαζί για τη δημιουργία ενός καλύτερου κόσμου.

Έτσι το πρόγραμμα διαφοροποιημένο ως προς τις τεχνικές του και το επίπεδο δυσκολίας παρουσιάζεται σε παιδιά νηπιακής ηλικίας και δημοτικού. Στο νηπιαγωγείο και σε παιδιά των πρώτων τάξεων του δημοτικού, παραδείγματος χάρη, αφού ο ερμηνευτής υποδεχτεί τα παιδιά στο χώρο του μουσείου, του δίνει τη δυνατότητα μέσα από κινητικά και λεκτικά παιχνίδια να ανακαλύψουν το μουσείο και τα εκθέματα του, ενώ τα έργα των παιδιών γίνονται η αφορμή για να γνωρίσουν, να μάθουν, να παίξουν και να ανακαλύψουν: Ανακαλύπτω το θέμα της έκθεσης/ Τα συναισθήματά μου/ Το σπίτι- η οικογένεια μου -το σχολείο μου/ Εγώ αλλάζω και αλλάζω τον κόσμο μου, ενώ το πρόγραμμα τελειώνει με το εικαστικό εργαστήριο, ζωγραφίζοντας τα παιδιά στιγμές από την καθημερινότητά τους, στο σπίτι ή στο σχολείο.

Στις τελευταίες τάξεις του δημοτικού όμως το πρόγραμμα διαφοροποιείται ως προς το επίπεδο δυσκολίας και το τρόπο υλοποίησης του προγράμματος! Τα παιδιά αφού φτάσουν στο μουσειακό χώρο και τα υποδεχτεί ο ερμηνευτής συστήνοντάς τους και γνωστοποιώντας τους τις δυνατότητες και τους περιορισμούς στο χώρο, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες τριών έως πέντε ατόμων και με τη βοήθεια καρτελών περιεργάζονται τα θέματα της έκθεσης, όπως αναφέρθηκαν παραπάνω «Ανακαλύπτω το θέμα της έκθεσης/ Τα συναισθήματά μου/ Το σπίτι – η οικογένεια μου- το σχολείο μου κλπ, ενώ ταυτόχρονα σε κάθε καρτέλα γνωρίζουν εικαστικούς όρους που χρησιμοποιούνται στην τέχνη. Έπειτα ακολουθεί παρουσίαση της δουλειά της κάθε ομάδας και στο τέλος πραγματοποιείται εικαστικό εργαστήριο, όπου τα παιδιά ζωγραφίζουν σκηνές από την καθημερινή ζωή.

Το πρόγραμμα όμως μπορεί να συνεχιστεί και εκτός των θυρών του μουσείου, στο σχολείο, αξιοποιώντας ο δάσκαλος το εκπαιδευτικό πακέτο που του παρέχει το μουσείο για περαιτέρω επεξεργασία του θέματος με τη βοήθεια εικαστικών διαθεματικών εργαστηρίων και ψηφιακό κατάλογο<sup>147</sup> της έκθεσης<sup>148</sup>.

---

<sup>147</sup> Πέρα από τα δομημένα εκπαιδευτικά μοντέλα τα μουσεία παρέχουν αρκετές δυνατότητες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σχέσεων με την κοινωνία, τις σχολικές κοινότητες και τα μεμονωμένα άτομα. Πράγματι, η ανάπτυξη επικοινωνίας και συνεργασίας, η παροχή εκπαιδευτικού έργου και η ευαισθητοποίηση του κοινού απέναντι στην πολιτιστική κληρονομιά και σε θέματα σύγχρονου προβληματισμού, αποτελούν τους πρωταρχικούς στόχους της δικτυακής παρουσίασης ενός μουσείου. Στο πλαίσιο αυτό, οι πρόσθετες πηγές πληροφόρησης που μπορεί να προσφέρει ένα μουσείο είναι οι βάσεις δεδομένων των συλλογών με ερμηνευτικές πληροφορίες, εικόνες και μια έξυπνη δομή που δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέγει, να κατηγοριοποιεί και να οργανώνει σχετικό υλικό από

Η δεύτερη έκθεση που παρουσιάζει αυτή τη σχολική χρονιά το μουσείο φέρει το τίτλο «Αν τα δέντρα μιλούσαν» (εικ.23), η οποία στελεχώνεται από ογδόντα δύο έργα ζωγραφικής, φωτογραφίες και κατασκευές παιδιών από όλη την Ελλάδα, συμμετοχές στον πανελλήνιο Μαθητικό Καλλιτεχνικό Διαγωνισμό που διοργάνωσε το Εκπαιδευτικό πρόγραμμα Οίκαδε<sup>149</sup> της τράπεζας Κύπρου, σε συνεργασία με το Μουσείο Ελληνικής Παιδικής Τέχνης τη σχολική χρονία 2010-2011.

Αξίζει, δε να σημειωθεί ότι οι τα εκπαιδευτικά προγράμματα που γίνονται με αφορμή τις παραπάνω εκθέσεις προσφέρονται δωρεάν σε όλα τα δημόσια σχολεία για την

---

την συλλογή. Ένα από τα καλύτερα παραδείγματα διαδικτυακής πρόσβασης στις συλλογές είναι η βάση δεδομένων που υπάρχει στο δικτυακό τόπο του Βρετανικού μουσείου ([www.thebritishmuseum.ac.uk/compass](http://www.thebritishmuseum.ac.uk/compass)), η οποία επιτρέπει στο χρήστη να κάνει έξυπνες επιλογές μέσα στο σύνολο των συλλογών του μουσείου, και να πάρει διαφορετικές ερμηνευτικές πληροφορίες ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητές του. οι πληροφορίες προέρχονται από ηλεκτρονικά άρθρα της Μπακογιάννη Σοφία, Υποψήφια Διδάκτωρ, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστημίου Αιγαίου, Μυτιλήνη, Ελλάδα και της Δρ. Καβακλή Ευαγγελία, Λέκτορας Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστημίου Αιγαίου Μυτιλήνη, Ελλάδα τις οποίες βρήκα στο διαδικτυακό τόπο του πανεπιστημίου:

[http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/publications/pdf\\_files/open03\\_kavakli.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/publications/pdf_files/open03_kavakli.pdf)

<sup>148</sup> Η ψηφιακή συλλογή συχνά ορίζεται ως μια συλλογή πληροφοριών. Εμφανίζει δύο τουλάχιστον, ουσιαστικές διαφορές σε σχέση με τις αναλογικές συλλογές: (α) Μεγαλύτερη ευελιξία σε επίπεδο περιεχομένου (αντικείμενα, άνθρωποι, ανακαλύψεις, κλπ) και (β) Μεγαλύτερη ευελιξία σε επίπεδο μορφής περιεχομένου (ήχος, εικόνα, κείμενο, αντικείμενο, κλπ). Ως διανοητική διαδικασία η συλλογή διατηρεί τη συνθετότητά της καθώς και το πλέγμα σχέσεων μεταξύ ατόμου και πολιτισμού που έχουν περιγραφεί παραπάνω. Ως πρακτική διαδικασία η ψηφιακή συλλογή εμπεριέχει μια σειρά από «συστατικά» που οδηγούν σε διαφορετικές προδιαγραφές και επιλογές. Η σημασίας της ψηφιακής συλλογής είναι μεγάλη καθότι βοηθά στη: α) Διατήρηση της πολύτιμης πληροφορίας που διαθέτουν εικόνες, φωτογραφίες, έργα τέχνης, βιβλία, εφημερίδες, σχέδια, χάρτες, κινηματογραφικά έργα, κλπ. β) Προστασία από τη φθορά του χρόνου και την αλλοίωση. Επίσης, προστασία των άυλων πολιτιστικών αγαθών γ) Η ψηφιοποίηση δημιουργεί ψηφιακά υποκατάστατα των υλικών και άυλων αγαθών, περισώζοντας έτσι την πολύτιμη πληροφορία που αυτά περικλείουν. Το πολιτιστικό αγαθό αποκτά μεγαλύτερη σημασία και ενισχυμένο ρόλο αφού η πληροφορία την οποία περιέχει μπορεί να βρεθεί πιο εύκολα και να συνδυαστεί με τις πληροφορίες από άλλες πηγές, έτσι ώστε να διατεθεί ευκολότερα για την έρευνα, τη μελέτη, την εκπαίδευση, κλπ. Η χρήση των ψηφιοποιημένων τεκμηρίων με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, π.χ. διαδίκτυο, CD, DVD, κλπ., επιτρέπει τη μεγαλύτερη προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς με πολλά και διαφορετικά μέσα καθώς ενδυναμώνεται το πολιτιστικό περιεχόμενο, έτσι ώστε να συμβάλει στην ανάπτυξη και άλλων τομέων, όπως ο τουρισμός, η εκπαίδευση και η ψυχαγωγία. Οι πληροφορίες προέρχονται από τη Μ. Οικονομία, από σημειώσεις της στο μάθημα Ψηφιοποίηση μουσειακών συλλογών, στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τις οποίες βρήκα στον ιστότοπο: <http://www.ct.aegean.gr/people/meconomou/digitisation/>

<sup>149</sup> Το Οίκαδε είναι ένα μοναδικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο λειτουργεί από το 1999. Αξιοποιώντας τις δυνατότητες του διαδικτύου, φέρνοντας σε επαφή τα ελληνόπουλα όλου του κόσμου, προσφέροντας γνώσεις και καλλιεργώντας δεξιότητες. Οι πληροφορίες προέρχονται από τον ιστότοπο: [www.bankofcyprus.com](http://www.bankofcyprus.com).

τρέχουσα σχολική χρονιά, το οποίο οφείλεται σε δωρεά του ιδρύματος «Σταύρος Νιάρχος»<sup>150</sup>.

Σε αυτήν την έκθεση το εκπαιδευτικό που πραγματοποιείται έχει σκοπό να διευρύνουν τη σχέση ανθρώπου και δέντρου και τους κανόνες που τη διέπουν. Επίσης μέσα από διάφορες δραστηριότητες το πρόγραμμα βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τις ομοιότητες που υπάρχουν μεταξύ ανθρώπων και δέντρων, να ανακαλύψουν τους τρόπους μέσα από τους οποίους ο άνθρωπος μπορεί να συμβάλει στην προστασία του δέντρου και εν γένει να βοηθήσει τα παιδιά να λειτουργούν με συνέπειες και υπευθυνότητα σε καθημερινή βάση, για ένα θέμα τόσο ζωτικής σημασίας.

Παρομοίως και σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε παιδιά νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του δημοτικού, αφού ο ερμηνευτής τα υποδεχτεί στο χώρο, τους μιλήσει για τις δυνατότητες και τους περιορισμούς στο χώρο, μέσα από λεκτικά παιχνίδια οδηγεί να παιδιά να εξερευνήσουν την έκθεση και με αφορμή τα έργα προσπαθεί να εκμαιεύσει από τα παιδιά πόσο μοιάζουν οι άνθρωποι με τα φυτά, να αναγνωρίσουν ήχους και να τους ταυτίσουν με αυτά και στο τέλος να δημιουργήσουν μία ιστορία μέσα από αυτά και ενώ στο εικαστικό εργαστήριο τα παιδιά ζωγραφίζουν το δικό τους έργο με θέμα «Τι θα έκανες εσύ για το δέντρο σου».

Όπως και στο προηγούμενο εκπαιδευτικό σε παιδιά των τελευταίων τάξεων του δημοτικού, αφού ο ερμηνευτής τα υποδεχτεί στο χώρο και τους μιλήσει για το θέμα της έκθεσης, τα χωρίζει σε ολιγομελή ομάδες και με τη βοήθεια φύλλων εργασίας τα βάζει να ανακαλύψουν μόνα τους τις θεματικές ενότητες της έκθεσης, ενώ μετά την συμπλήρωση αυτού η κάθε ομάδα παρουσιάζει στις υπόλοιπες τη δουλειά της στις υπόλοιπες ομάδες και στο τέλος στο εικαστικό εργαστήριο τα παιδιά ζωγραφίζουν το δικό τους έργο με θέμα «Τι θα έκανες εσύ για το δέντρο σου».

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να συνεχιστεί και στο σχολείο<sup>151</sup>, αξιοποιώντας ο εκπαιδευτικός το συμπληρωματικό πακέτο που περιλαμβάνει

---

<sup>150</sup> Ίδρυμα «Σταύρος Νιάρχος»: Το Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος είναι ένας από τους μεγαλύτερους φιланθρωπικούς οργανισμούς στον κόσμο και πραγματοποιεί δωρεές στους τομείς της τέχνης και του πολιτισμού, της παιδείας, της υγείας και της κοινωνικής πρόνοιας. Το Ίδρυμα ενισχύει με δωρεές οργανισμούς που επιδεικνύουν αποτελεσματική διοίκηση και σωστή διαχείριση και αναμένεται να επιφέρουν αισθητές και διαχρονικές κοινωνικές επιρροές. Επίσης, το Ίδρυμα στηρίζει ενεργά προγράμματα που συμβάλλουν στην σύμπραξη φορέων δημόσιου και ιδιωτικού τομέα, ως αποτελεσματικά μέσα υποστήριξης του κοινού καλού. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: ([www.SNF.org](http://www.SNF.org))

<sup>151</sup> Το Μουσείο προετοιμάζει μουσειοσκευές, πακέτα διδασκαλίας, Που αποστέλλονται στα σχολεία, πράγμα που εξυπηρετεί ιδιαίτερα απομακρυσμένα σχολεία, που δεν έχουν εύκολη φυσική πρόσβαση στα μουσεία, είτε το σχολείο επισκέπτεται οργανωμένα τον μουσειακό χώρο(Ζαφειράκου Αίγλη, Μουσεία και σχολεία» ,Διάλογος και συνεργασίες: Αναπαραστάσεις και πρακτικές, 2000 σελ.22)

Ουσιαστικά το μουσείο, αν και βλέπει τον εαυτό του ως φύλακα της πολιτιστικής κληρονομιάς, έχει ανάγκη από το σχολείο, όπως τονίσαμε ήδη στην επικοινωνιακή πολιτική, για να εξασφαλίσει μελλοντικό κοινό, από την άλλη όμως διεκδικεί ευρύτερο πολιτισμικό ρόλο από το να είναι υποχείριο ή δεκανίκι του σχολείου(Ζαφειράκου 2000, σελ 27).Επίσης είναι πολύ σωστό τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου να συνεχίζονται στο χώρο του σχολείου, ώστε έτσι τα παιδιά να ξαναδούν όσα είδαν στο μουσείο, αυτή τη φορά όμως σε ένα οικείο περιβάλλον, ενώ επίσης τους

εικαστικές και διαθεματικές δραστηριότητες για όλη την τάξη και παρουσίαση της συλλογής με τη βοήθεια οπτικοακουστικού υλικού και τη συγγραφή μία ιστορίας με αφορμή τα έργα.

Με αυτή την πρακτική τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να ξανά παρακολουθήσουν την έκθεση, να θυμηθούν τα έργα και όσα άκουσαν και έμαθαν για το κάθε έργο με αποτέλεσμα να κατανοήσουν καλύτερα και να ξαναθυμηθούν όσα παρακολούθησαν στο μουσείο, και φέρνοντας αυτά στη μνήμη τους να γράψουν μία ιστοριούλα. Επίσης όσες τάξεις παρακολούθησαν το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, μπορούν να δανειστούν δωρεάν τη μουσειοσκευή «Ζωγραφίζω το δέντρο».

---

δίνεται η δυνατότητα να ξαναφέρουν στη μνήμη τους όσα είδαν στο μουσείο, να σταθούν περισσότερο σε κάποια εκθέματα που πιθανόν τους έκαναν εντύπωση ή δε πρόλαβαν να αφομοιώσουν τις πληροφορίες που έδινε και έτσι επιτυγχάνεται η μουσειακή εμπειρία, η οποία αυτή τη φορά θα είναι σίγουρα πιο κατανοητή και θα μείνει πιο μεγάλο χρονικό διάστημα στη μνήμη των παιδιών, κάτι το οποίο είναι και το ζητούμενο τους μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος, η γνώση δηλαδή που θα μείνει στη μνήμη για το μέγιστο χρονικό διάστημα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### **Μουσεία παιχνιδιού και μουσεία για παιχνίδι ανά τον κόσμο.**

Θα ήθελα να διευκρινίσω στο σημείο της εργασίας μου αυτό, ότι μετά τα Μουσεία Παιχνιδιών που βρίσκονται στην ελληνική επικράτεια, έκρινα σκόπιμο να κάνω και μία ανασκόπηση στα μουσεία παιχνιδιών του εξωτερικού. Με έκπληξη διαπίστωσα ότι στο εξωτερικό υπάρχουν αρκετά και φημισμένα παγκοσμίως, αλλά και βραβευμένα μουσεία παιχνιδιού, πολλά εκ των οποίων θα τα χαρακτηρίζαμε μουσεία για παιχνίδι βάση των δραστηριοτήτων και των δυνατοτήτων που προσφέρουν στο κοινό τους. Θα τα αναλύσουμε βέβαια λεπτομερέστερα παρακάτω.

Οφείλω να τονίσω, πριν αρχίσω να σας περιγράψω το έργο τους και την πολιτική που ακολουθούν, όπως διαπίστωσα, ότι δεν είχα τη δυνατότητα να διαμορφώσω προσωπική άποψη επί του θέματος των μουσείων αυτών διότι δεν τα επισκέφτηκα.

Επομένως, όσα θα αναφερθούν παρακάτω είναι στοιχεία που βρήκα στις ιστοσελίδες των μουσείων, όπως την ιστορία τους, τις συλλογές τους και τις δραστηριότητες τους. Έπειτα επειδή ήθελα να έχω μία πιο ολοκληρωμένη και αντικειμενική γνώμη για το έργο αυτών των μουσείων που επέλεξα να σας παρουσιάσω, έψαξα σε διάφορα ηλεκτρονικά περιοδικά και εφημερίδες καθώς και τουριστικούς οδηγούς των εκάστοτε περιοχών, για να διαβάσω τις απόψεις τρίτων για τα συγκεκριμένα μουσεία.

Τέλος, για να βρω τι γνώμη σχηματίζουν στους επισκέπτες τα μουσεία αυτά και για να μπορέσω να κρίνω, ας μου επιτραπεί η έκφραση, τι γνώσεις και τις εμπειρίες σχηματίζουν στους επισκέπτες τους, προσπάθησα να ψάξω κριτικές επισκεπτών σε ιστοσελίδες τουριστικών γραφείων. Σίγουρα, οι κριτικές των επισκεπτών είναι πιο αντικειμενικές και ταυτόχρονα αποτυπώνουν και τη γνώμη του απλού καθημερινού επισκέπτη. Σε ελάχιστες περιπτώσεις, όπως στο μουσείο παιχνιδιών της Κύπρου, είχα μία επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με την υπεύθυνη του μουσείου, προκειμένου να μάθω κάποιες διευκρινιστικές λεπτομέρειες που με ενδιέφεραν.

### 3. i The Japan Toy Museum (Το Ιαπωνικό Μουσείο Παιχνιδιού)<sup>152</sup>

#### Ιστορική αναδρομή

Το 1963 ο Inoue Shigeyoshi, σήμερα διευθυντής του ιαπωνικού μουσείου παιχνιδιών, διάβασε ένα βιβλίο σχετικά με τα λαϊκά παιχνίδια. Η ανάγνωση του βιβλίου ήταν πηγή έμπνευσης για τον Inoue Shigeyoshi καθώς μετά από αυτό άρχισε να συλλέγει παιχνίδια από την ευρύτερη περιοχή της Ιαπωνίας. Εξέφρασε την ελπίδα να διαφυλάξει τους πολιτιστικούς θησαυρούς της παιδικής ηλικίας για τις μελλοντικές γενιές.

Το 1974 ίδρυσε το Λαογραφικό Inoue Toy Museum και έχτισε ένα χώρο 46 τετραγωνικών μέτρων στο σπίτι του για να δείξει τη συλλογή του, που αριθμούσε τότε περίπου 5.000 παιχνίδια, στο κοινό. Με τα χρόνια, συνέχισε να αναζητά εκθέματα για να αυξήσει τη συλλογή του, κάτι το οποίο τον οδήγησε να στην επέκταση του μουσειογραφούμενο<sup>153</sup> χώρου που έκθετε τη συλλογή.

Το 1984 το μουσείο μετονομάστηκε «Japan Toy Museum», ιαπωνικό μουσείο παιχνιδιού. Η συλλογή των 80.000 αντικειμένων από περισσότερες από 145 χώρες, τώρα στεγάζεται σε έξι κτίρια, συνολικής έκτασης 700 τετραγωνικών μέτρων. Το μέγεθός του και η εξαιρετική του συλλογή το έχουν καταστήσει ένα από τα μοναδικά μουσεία του κόσμου.

Ενώ ο πυρήνας των συλλογών του μουσείου προέρχεται από αγορές, η συλλογή περιλαμβάνει επίσης ανεκτίμητης αξίας παιχνίδια και υλικά που δώρισαν διάφοροι επιφανείς της Ιαπωνίας. Ειδικές συλλογές που αξίζει να αναφερθούν εδώ περιλαμβάνουν χαρταετούς, κορυφές, μπάλες από νήμα κούκλες, μεταξωτά σακουλάκια, παιχνίδια που κάνουν θόρυβο, караβάκια και χριστουγεννιάτικα παιχνίδια από όλο τον κόσμο.

Το 1998 στο μουσείο απονεμήθηκε βραβείο από το τοπικό Υπουργείο Πολιτισμού για το έργο του.

#### Το μουσείο

Το ιαπωνικό μουσείο παιχνιδιού βρίσκεται σε ένα καταπράσινο περιβάλλον της υπαίθρου περίπου 10 χιλιόμετρα βόρεια της πόλης της Himeji, γνωστή σε όλο τον

---

152 Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του: <http://www.japan-toy-museum.org/english/eannai.htm>.

153 Βλ. εισαγωγή: Με τον όρο «μουσειογραφούμενο χώρο», εννοούμε το χώρο εκείνο του μουσείου, ο οποίος εκθέτει αποκλειστικά και μόνο τις συλλογές, σε αντίθεση με το μουσειακό χώρο που εννοούμε όλους τους χώρους του μουσείου(μουσειογραφούμενο χώρο και είσοδο, καφέ, αποθήκες, βοηθητικούς χώρους κλπ.).

κόσμο για το όμορφο κάστρο της. Το μουσείο στεγάζεται σε έξι παραδοσιακά κατάλευκες(ασβεστωμένες) αποθήκες με καλόγουστους εσωτερικούς χώρους .

Διαθέτει μια συλλογή από περισσότερα από 80.000 αντικείμενα, συμπεριλαμβανομένων ιαπωνικών λαϊκών παιχνιδιών καθώς και παιχνίδια που πωλούνται σε πολύ χαμηλές τιμές στα πωλητήρια του, ενώ διαθέτει και κούκλες από περίπου εκατόν σαράντα (140) χώρες από όλον τον κόσμο. Εκτός από τις μόνιμες εκθέσεις του, το μουσείο πραγματοποιεί περιοδικές εκθέσεις ανάλογα με την επικαιρότητα, παραδείγματος χάρη κατά τη χριστουγεννιάτικη περίοδο εκθέτει αντικείμενα συναφή με τις ημέρες αυτές από διάφορα μέρη του κόσμου στα κτίρια 1 και 6.

Σε αυτό το μουσείο θα συναντήσει κανείς ξεχασμένα παιχνίδια από την παιδική ηλικία που δημιουργούν στον επισκέπτη νοσταλγία και αναμνήσεις, σε συνδυασμό με ασυνήθιστα παιχνίδια και κούκλες από όλο τον κόσμο. Αυτό, όμως, είναι ένα μόνο μέρος του μουσείου. Ειδικά διαμορφωμένες γωνιές επιτρέπουν στους επισκέπτες όλων των ηλικιών να απολαύσουν τα παιχνίδια έχοντας άμεση επαφή με αυτά.

Το μουσείο ιδρύθηκε το 1974. Χάρη στο μεγάλο μουσειογραφούμενο χώρο που διαθέτει σε συνδυασμό με την ποικιλία και το πλήθος της συλλογής του, το μουσείο έχει γίνει ένα πρότυπο για τα μουσεία της Ιαπωνίας στο χώρο του παιχνιδιού.

#### Ας περιηγηθούμε στους χώρους του και τις συλλογές του:

Όπως προανέφερα οι συλλογές του μουσείου εκθέτονται σε ένα συγκρότημα θα λέγαμε έξι γραφικών κτηρίων που το κάθε ένα παρουσιάζει και από ένα θέμα. Από μουσειογραφικής άποψης αυτό είναι μία σωστή μουσειολογική πολιτική υπό την έννοια ότι αφενός ξεφεύγει από τις κλασικές διαδοχικές αίθουσες ενός παραδοσιακού μουσειακού χώρου, δίνοντας έτσι στον επισκέπτη το χρόνο και τον τρόπο να κατανοήσει ότι αλλάζει θεματική ενότητα, αφού αλλάζει χώρο. Από την άλλη πλευρά η εναλλαγή αιθουσών του δίνει χωροταξικά τη δυνατότητα να κατανοήσει ότι αλλάζοντας κτήριο αλλάζει και θεματική ενότητα, έτσι ώστε να είναι αρκετά ξεκάθαρη η διαφορετική θεματολογία και όχι να είναι συγκεχυμένη η ροή της έκθεσης όπως συμβαίνει με τα παραδοσιακού τύπου μουσεία, που πολλές φορές η διαρρύθμιση του χώρου και η έκθεση των αντικειμένων σε αυτά επηρεάζουν αρνητικά την κατανόηση του θέματος από τον επισκέπτη.

Σε αυτό το σημείο, καλό είναι να κάνουμε μία σύντομη περιήγηση στις εκθέσεις του ιαπωνικού μουσείου παιχνιδιού που ο τρόπος οργάνωσης και η ιδιαιτερότητα των αντικειμένων το έχουν καταστήσει πρότυπο στον ιαπωνικό χώρο.



Στο συγκρότημα των έξι κτηρίων(εικ.24) το πρώτο κτήριο παρουσιάζει ειδικά εποχιακά θέματα και πραγματοποιείται τέσσερις φορές το χρόνο . Τα εποχιακά<sup>154</sup> παιχνίδια περιλαμβάνουν χαρταετούς και κορυφές που συνδέονται με τις νέες διακοπές έτους<sup>155</sup>, παιχνίδια φεστιβάλ, μικρογραφίες, παιχνίδια σε σχήμα πουλιών και ζώων, μεταξωτά σακουλάκια, και άλλα.

Στη δεύτερο κτήριο που τιτλοφορείται ως «Dreams for Boys», το οποίο με μία ελεύθερη μετάφραση μπορούμε να το αποδώσουμε ως «ονειρεμένα παιχνίδια για αγόρια», θα παρατηρήσει κανείς ότι η θεματολογία της συλλογής είναι χωρισμένη σε δύο επιμέρους υποενότητες.

Η πρώτη συλλογή του κτηρίου περιλαμβάνει παραδοσιακά χειροποίητα παιχνίδια κατασκευασμένα από υλικά που βρίσκονται στο φυσικό περιβάλλον, όπως είναι καλάθια κατασκευασμένα από άχυρο σίτου, μινιατούρες, σαρανταποδαρούσες, και άλλα πράγματα έξυπνα κατασκευασμένα από στελέχη σόγιας, φλογέρες από κέλυφος, και μικροσκοπικές ξύλινες κορυφές.(εικ.25).

Η δεύτερη συλλογή που ονομάζεται ως «νοσταλγικά παιχνίδια» περιλαμβάνει φτηνά παιχνίδια που τα παιδιά μπορούν να αγοράσουν με τα δικά τους χρήματα (χαρτζιλίκι). Μεταξύ των πολλών αντικειμένων που εμφανίζονται στα νοσταλγικά παιχνίδια μπορούμε να ξεχωρίσουμε χάρτινα εκθέματα, γελοιογραφίες, παιχνίδια κατασκευασμένα από κασσίτερο και ζελατίνα, μαγικές εικόνες, φανάρια, και μικροσκοπικά παιχνίδια κατασκευασμένα από κουτιά.(π.χ. κουτιά γλυκών).(βλέπε εικ.26 ).Εκθέτονται παράλληλα, και ηλεκτρονικά παιχνίδια με δημοφιλείς χαρακτήρες της Ιαπωνίας, όπως Ironman 28, Kamen Rider, και ObaQ. Άξιο προσοχής είναι ότι στη συγκεκριμένη αίθουσα υπάρχει μία «γωνία παιχνιδιού», όπου οι επισκέπτες μπορούν να χειριστούν και να παίξουν με μία ποικιλία ιαπωνικών παραδοσιακών και λαϊκών παιχνιδιών.

Το τρίτο κτήριο είναι αφιερωμένο στα κορίτσια με τον τίτλο «Dreams for girls». Και αυτή η αίθουσα είναι χωρισμένη σε δύο επιμέρους ενότητες καθώς περιλαμβάνει νοσταλγικά παιχνίδια για κορίτσια, συλλεκτικές φωτογραφίες, μικρογραφίες και κούκλες αγαπητές σε κορίτσια ενώ η άλλη (υποενότητα) παρουσιάζει παραδοσιακές τέχνες που ασκούνταν από τα κορίτσια και τις γυναίκες της Ιαπωνίας από τα παλιά χρόνια καθώς εκθέτουν παραδοσιακές χειροτεχνίες όπως Temani (μπάλες φτιαγμένες από νήμα πλεξίματος) (εικ. 27), μικρογραφίες και δημιουργίες σε μπουκάλι.

Και αυτό το κτήριο έχει μία «γωνία παιχνιδιού», όπου οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να παίξουν με ξύλινα παιχνίδια από την Ελβετία, τη Γερμανία, τη Φινλανδία, τη Σουηδία, το Μεξικό, τις Ηνωμένες Πολιτείες και άλλες χώρες. Αυτά

---

<sup>154</sup> Με τον όρο εποχιακός -ή -ό [epoxiakós] εννοούμε αυτό που γίνεται ή συμβαίνει σε ορισμένη εποχή ή σε ορισμένη περίοδο του έτους.( <http://www.greek-language.gr>). Στην προκειμένη, εποχιακά παιχνίδια εννοούμε παιχνίδια ανάλογα με συγκεκριμένη χρονική περίοδο του έτους, παραδείγματος χάρη στην περίοδο των αποκριών οι χαρταετοί, οι μάσκες θεωρούνται εποχιακά παιχνίδια

<sup>155</sup> Νέες διακοπές έτους: πρόκειται για εθνική εορτή και αναφέρονται ως νέες διακοπές έτους υπό την έννοια ότι είναι οι πρώτες διακοπές μετά τον καινούργιο χρόνο), περίπου σαν τις απόκριες στην Ελλάδα.

είναι απλά παιχνίδια που κινούνται μόνο όταν παίζεις με αυτά και καταφέρνουν ακόμη και σήμερα να τραβήξουν το ενδιαφέρον των παιδιών.

Επίσης το συγκεκριμένο κτήριο διαθέτει και ένα πωλητήριο όπου ο επισκέπτης μπορεί να προμηθευτεί λαϊκά παιχνίδια από την Ιαπωνία καθώς και παιχνίδια βιοτεχνικών προϊόντων από όλο τον κόσμο. Τα αντικείμενα επίσης πωλούνται σε συνδυασμό με ειδικά εκθέματα.

Το τέταρτο κτήριο διαθέτει δύο ορόφους. Ο πρώτος όροφος περιλαμβάνει λαογραφικά παιχνίδια που έχουν κατασκευαστεί στην Ιαπωνία και τις γύρω περιοχές που χρονολογούνται περίπου από το 1600 -1900.

Πολλά από αυτά τα παιχνίδια είναι κατασκευασμένα από ξύλο, πηλό, χαρτί, άχυρο, και άλλα υλικά που βρίσκονται στο φυσικό περιβάλλον της Ιαπωνίας και δημιουργήθηκαν από ενήλικες για την απόλαυση των παιδιών. Ορισμένα από αυτά έχουν φθαρεί από τη χρήση με το πέρασμα του χρόνου ή επειδή τα παιδιά δεν παίζουν πλέον μαζί τους. Πολλοί, ωστόσο, εξακολουθούν να παράγουν πανομοιότυπα παιχνίδια σε όλη τη χώρα ως σουβενίρ ή για τους λάτρεις και συλλέκτες.

Ο άνω όροφος εκθέτει παιχνίδια από όλο τον κόσμο όπως από την Ασία, την Ωκεανία, την Αφρική, την Ευρώπη, τη Βόρεια και Νότια Αμερική τα οποία εισάγονταν στην Ιαπωνία. Υπάρχουν πολύχρωμα παραδείγματα των παιχνιδιών που έχουν ξεπεράσει τα πολιτιστικά σύνορα<sup>156</sup> και είναι κοινά παντού, καθώς και αυτά των οποίων τα σχήματα και τα χρώματα είναι ειδικά για ορισμένες περιοχές. Τα παιχνίδια και οι κούκλες που είναι κατασκευασμένες από φυσικά υλικά είναι αυτές που εξαφανίζονται πιο γρήγορα σε όλο τον κόσμο.

Οι κούκλες που εκτίθενται σε αυτόν τον όροφο είναι από όλο τον κόσμο καθώς πρόκειται για διαφόρων ειδών κούκλες ντυμένες με παραδοσιακές φορεσιές της κάθε χώρας(εικ.28),κούκλες φτιαγμένες από πηλό καθώς και ξύλινες κούκλες

Στο πέμπτο κτήριο μπορεί κανείς να θαυμάσει μία παραδοσιακή σπιτική ατμόσφαιρα με μια βυθισμένη εστία στην οποία κρέμεται μία λάμπα κηροζίνης (εικ. 29) που ανοίγει για τους επισκέπτες του μουσείου ως ένα σημείο ξεκούρασης. Η βεράντα περιμετρικά του κτηρίου είναι ιδανική για να ξαποστάσουν οι επισκέπτες και να ανταλλάξουν τις απόψεις τους σχετικά με την εμπειρία τους από την έκθεση.

---

156 Με τον όρο «Πολιτιστικά σύνορα» εννοούμε τα σύνορα που ακολουθούν ή προσεγγίζουν τα όρια μεταξύ των πατριδών διαφορετικού έθνους, ομάδες γλώσσας και άλλες πολιτιστικές κοινότητες. Χρονολογούνται συχνά πριν από τη σύγχρονη εποχή, και μπορεί συχνά να είναι το αποτέλεσμα των διαδοχικών στρατιωτικών προσπαθειών κατά τη διάρκεια των αιώνων. Πολλά διεθνή σύνορα στην Ευρώπη ακολουθούν λίγο πολύ τέτοια πολιτιστικά τμήματα, συμπεριλαμβανομένων των συνόρων μεταξύ Ουγγαρία και Ρουμανία. (<http://wikipedia.qwika.com/en2el/Border>)

Στην προκειμένη περίπτωση, σε ελεύθερη μετάφραση, εννοούμε ιδιαίτερα χαρακτηριστικά παιχνιδιών διαφορετικά ανά πολιτισμό – χώρα, τα οποία όμως για διάφορους λόγους έχουν αλληλοεπηρεαστεί, έχουν αναμειχθεί με αποτέλεσμα να ομογενοποιηθούν χάνοντας την αρχική τους ταυτότητα.

Καθώς εκεί υπάρχει ένας υπέροχος μικρός κήπος με δέντρα, θάμνους και λουλούδια που μπορεί ο επισκέπτης να απολαύσει όλες τις τέσσερις εποχές του χρόνου.

Τέλος το κτήριο έξι χρησιμοποιείται όλο το χρόνο για να στεγάσει τρία σημαντικά θέματα- εορτές για τους Ιάπωνες.

Την άνοιξη περισσότερα από 300 σύνολα Hina κούκλες από τις αρχές του 1600 μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1900 τίθεται στη διάθεση του για την έκθεση Hina Matsuri. Ο αυτοκράτορας και η αυτοκράτειρα (κούκλες )Hina χρησιμοποιούνται για να γιορτάσουν Φεστιβάλ με τις παραδοσιακές Κούκλες »(Hina Matsuri)(εικ.30). Τα Χριστούγεννα, μία παγκόσμια εορτή πραγματοποιούνται το φθινόπωρο ενώ το καλοκαίρι πραγματοποιούνται διάφορα θέματα που λατρεύουν τα παιδιά, όπως το έκθεμα οχημάτων Toy, Toy Zoo έκθεμα και άλλα.

#### Εκθέσεις, προγράμματα και εκδηλώσεις που διοργανώνει το μουσείο.

Α) Εκτός από τη μόνιμη συλλογή του μουσείου και τις περιοδικές του εκθέσεις, υπάρχουν εκθέματα που ταξιδεύουν σε χώρους γύρω από την Ιαπωνία. Το μουσείο έχει στο ενεργητικό του επίσης επιτυχημένες εκθέσεις στο Βέλγιο, την Ελβετία, τις Ηνωμένες Πολιτείες, τη Βραζιλία, την Κίνα και αλλού σε όλο τον κόσμο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η έκθεση που πραγματοποίησε το μουσείο από το φθινόπωρο του 2000 μέχρι την άνοιξη του 2001 στη Νότια Κορέα (Jeonju) με θέμα «Κούκλες φτιαγμένες από χαρτί στην Ασία» στο μουσείο «Hansol Paper Museum» το οποίο περιελάμβανε 300 αντικείμενα , συμπεριλαμβανομένων χάρτινων παιχνιδιών από την Ασία, ενώ το πρόγραμμα της έκθεσης περιελάμβανε περιήγηση στη συλλογή, επεξήγηση των αντικειμένων και εργαστήριο.

Β)Ένα ακόμα πρόγραμμα που διοργανώνει το μουσείο είναι να κάνει χειροποίητα παραδοσιακά παιχνίδια δημοφιλή μέσω διαλέξεων και μαθημάτων. Πραγματοποιεί ημερίδες σε διάφορα σημεία γύρω από την Ιαπωνία στην για την κατασκευή παραδοσιακών παιχνιδιών από υλικά που βρίσκονται στο άμεσο περιβάλλον. Αυτές οι δημοφιλείς σειρές μαθημάτων είναι ένα αποτελεσματικό μέσο για να ωθήσει τους ανθρώπους να αναγνωρίσουν την αξία του χειροποίητου παιχνιδιού..

Γ) Τέλος συμμετέχει στο εθνικό φεστιβάλ χαρταετού, όπου από το 1975 οχτακόσιοι ιαπωνικοί παραδοσιακοί χαρταετοί, εκατό διαφορετικών ειδών διακοσμούν τον ουρανό των περιοχών γύρω του μουσείου, οι οποίοι έχουν φτιαχτεί κατά τη διάρκεια του έτους στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου(εικ.31).

Συμπερασματικά, με μία σύντομη περιήγηση στο ιαπωνικό μουσείο παιχνιδιού, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι ο εκθεσιακός χώρος του μουσείου είναι αρκετά ιδανικός για τον επισκέπτη, καθότι ο τρόπος που είναι δομημένος τα αντικείμενα σε αυτόν και ο τρόπος που χωρίζεται η θεματολογία του (συγκρότημα έξι κτηρίων όπου κάθε κτήριο παρουσιάζει και μία διαφορετική θεματολογία), καταστούν ιδιαιτέρως κατανοητό το περιεχόμενο της έκθεσης, το οποίο αποκλίνει

από τα παραδοσιακού τύπου μουσείου όπου η ροή της έκθεσης είναι αρκετά συγκεχυμένη και πολλές φορές παρατηρείται το αρνητικό φαινόμενο, ο επισκέπτης να δυσκολεύεται να κατανοήσει τη ιστορία που του παρουσιάζει ο μουσειολόγος και ο επιμελητής της έκθεσης μέσα από την μουσειογραφική διαδρομή σε ένα πολιτιστικό χώρο. Αυτός είναι και ένας από τους βασικούς λόγους, εξάλλου, που η ελληνική κοινότητα είναι απομακρυσμένη από τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, η δυσκολία κατανόησης του περιεχομένου της έκθεσης, καθότι το γεγονός αυτό δημιουργεί αρνητική εμπειρία στον απλό επισκέπτη με αποτέλεσμα να θεωρεί τους τόπους αυτούς, κάτι το ξένο από αυτόν και κομμάτι αποξενωμένο από την καθημερινότητά του.

Από την άλλη πλευρά το ιαπωνικό μουσείο, εκτός από τον ιδανικό εκθεσιακό χώρο του, πραγματοποιεί και μία «εξαιρετική» (ας μου επιτραπεί η έκφραση) επικοινωνιακή πολιτική, καθότι εκτός από τα συνηθισμένα εκπαιδευτικά προγράμματα που διενεργούν τα περισσότερα μουσεία εντός των θυρών, αυτό αποκλίνει από την πάγια αυτή τακτική και «ταξιδεύει» σε όλο τον κόσμο διεξάγοντας εκθέσεις (είτε πραγματοποιώντας περιοδικές εκθέσεις σε άλλα μουσεία σε όλο τον κόσμο είτε δανείζοντας τα αντικείμενα του) εκπαιδευτικά προγράμματα, ημερίδες, διαλέξεις, φαινόμενο σχεδόν ασύλληπτο για την πλειονότητα των ελληνικών μουσείων.

Τέλος η συμμετοχή του σε εθνικά φεστιβάλ, εορτές και έθιμα, σίγουρα το κάνει αρκετά αγαπητό στην τοπική κοινωνία αφού μέσω αυτών αφενός δείχνει με την ενεργό συμμετοχή του ότι είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας και του απλού πολίτη, αφού δραστηριοποιείται σε θέματα γύρω από την καθημερινότητα της περιοχής, ενώ από την άλλη πλευρά μέσω αυτών των δράσεων του δίνεται μία μοναδική ευκαιρία να προβάλλει το έργο του π.χ. το φεστιβάλ χαρταετού όπου τα παιδιά πετούν μεγάλους και ποικίλους χαρταετούς, τους οποίους κατασκεύαζαν μόνα τους κατά τη διάρκεια του έτους στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, με σκοπό να τα εκθέσουν – χρησιμοποιήσουν σε αυτό το εθνική επέτειο.

Δίκαια, λοιπόν, του έχει απονεμηθεί βραβεία για τη μοναδικότητα και την πρωτοτυπία του.

### 3.ii Μουσείο Παιχνιδιών στην Πράγα (Muzeum hracek)<sup>157</sup>

Παρουσιάζει παιχνίδια από την Ευρώπη και την Αμερική.

#### Το μουσείο

Το μουσείο παιχνιδιών της Πράγας βρίσκεται ακριβώς πάνω στην πλατεία στο πρώην δημαρχείο σε έναν ιστορικό χώρο που μεταφέρει το άρωμα της παλιάς εποχής(εικ.32).Σε τρεις αίθουσες βρίσκονται παιχνίδια από το 1880 έως το 1980. Σκοπός του μουσείου είναι να παρουσιάσει τη ζωή των παιδιών της Τσεχίας κατά την περίοδο αυτή, οπότε τα παιχνίδια που εκπροσωπούνται εδώ ως επί το πλείστον είναι παραγωγής της Τσεχίας και της Τσεχοσλοβακίας. Η αποστολή των παιχνιδιών δεν ήταν μόνο η διασκέδαση, αλλά και να προετοιμάσει τα παιδιά για τη μελλοντική ζωή. Ως εκ τούτου, τα παιχνίδια των αγοριών είναι ως επί το πλείστον τεχνικού ενδιαφέροντος, επιτραπέζια παιχνίδια, κάστρα, στρατιωτάκια, τρένα ..ενώ για τα κορίτσια προσφέρονται περισσότερο κούκλες, παιδικά καροτσάκια, μικρά δωμάτια, και ασκήσεις χειροτεχνίας.

Το αξιοθαύμαστο(σύμφωνα με τους Τσέχους) σημείο της έκθεσης είναι μία κούκλα εκατόν είκοσι (120) εκατοστών με κεφάλι από πορσελάνη, που κατασκευάστηκε περίπου το 1890 και αποτελεί το λογότυπο του μουσείου. Η κούκλα συνοδεύεται από ένα εξαιρετικό σύγχρονο εξοπλισμό.( εικ. 33).

Η ζωή των παιδιών ήταν αφοσιωμένη στο σχολείο - έτσι ώστε δεν παραλείπονται από τη συλλογή παλιά θρανία και ιστορικά σχολικά είδη.

Μερικά παιχνίδια είναι έτοιμα για τα παιδιά να τα επεξεργαστούν, να παίξουν με αυτά με αποτέλεσμα να είναι τα πιο δημοφιλή (αυτά τα παιχνίδια) στα παιδιά.

Το μουσείο εγκαινιάστηκε το 2005 και μέχρι σήμερα έχει καταφέρει να προσεγγίσει μία ευρεία ομάδα επισκεπτών. Επίσης είναι εντυπωσιακό ότι μικροί και μεγάλοι ενθουσιάζονται όταν στα κινηματογραφικά φιλμ- βιντεοπροβολές που παρουσιάζει το μουσείο- πολλά από τα αντικείμενα της έκθεσης «ζωντανεύουν» μπροστά τους και να ενεργούν ως αληθινά!

Το αξιόλογο σε αυτό το μουσείο είναι ότι κάνει μία ιστορική αναδρομή στο ίδιο το παιχνίδι, οπότε εμείς θα το χαρακτηρίζαμε όχι τόσο μουσείο παιχνιδιού αλλά θα του ταιριάζει περισσότερο ο όρος μουσείο της ιστορικής εξέλιξης του παιχνιδιού.

Ας εντυφλήσουμε, λοιπόν, σε αυτό το μουσείο, να δούμε την ιστορία του παιχνιδιού και είμαι σίγουρη πως θα εκπλαγούμε, διαπιστώνοντας ότι παιχνίδια που παίζαμε και εμείς παιδιά και τα θεωρούσαμε «μοντέρνα», πόσο παλιά ιστορία έχουν και τι μπορούν να μας αποκαλύψουν για τον τόπο, τον τρόπο και το χρόνο προέλευσης τους καθώς και το πώς οι ιστορικοπολιτικές και οικονομικές συνθήκες κάθε εποχής και χώρας οδήγησαν στην παραγωγή αυτών για τα παιδιά.. Αν θεωρήσουμε εξάλλου αυτό που σήμερα ισχυρίζονται πολλοί παιδαγωγοί και ψυχολόγοι – ότι τα παιχνίδια είναι ένας μικρόκοσμος και βοηθούν τα παιδιά να προσαρμοστούν στη μελλοντική τους ζωή- τότε σίγουρα το κάθε παιχνίδι φανερώνει

<sup>157</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του: <http://www.muzeumhracek-rk.cz/>

τις συνθήκες ζωής κάθε κοινωνίας στην οποία κατασκευάστηκε. Έτσι το μουσείο αυτό οικοδομείται δε δύο ορόφους<sup>158</sup> με τον πρώτο όροφο να περιλαμβάνει μία συλλογή με παιχνίδια χρονολογικά τοποθετημένα σε εξήντα προθήκες συμπεριλαμβανομένων των σπάνιων κούκλων, τις μινιατούρες και άλλα<sup>159</sup>, όλα τεκμηριωμένα με καλές εξηγήσεις<sup>160</sup>. Στο δεύτερο όροφο παρουσιάζεται μία τεράστια συλλογή με κούκλες «Barbie», όπου κανείς μπορεί να δει εκθέματα από την πρώιμη μορφή αυτής της κούκλας μέχρι τη σημερινή καθώς του δίνεται η δυνατότητα μέσα από την έκθεση να δει από μία άλλη οπτική γωνία την αλλαγή στη μορφή της κούκλας και τη μόδα που ακολούθησε στο πέρασμα του χρόνου<sup>161</sup>.

Ας περιηγηθούμε πρώτα όμως στις έξι θεματικές αίθουσες του πρώτου ορόφου. Όπως προείπα το μουσείο μέσα από τις συλλογές του κάνει μία ιστορική αναδρομή στη εξέλιξη των παιχνιδιών, γεγονός το οποίο χαρακτηρίζει και τον τύπο του μουσείου ως μουσείο παιχνιδιού. Έτσι στις τέσσερις πρώτες θεματικές ενότητες-αίθουσες εκθέτει και περιγράφει αντικείμενα σύμφωνα με τη χρονολογία κατασκευής τους, εξ' ου και οι τίτλοι των αιθουσών Ιστορία του παιχνιδιού I (παρουσιάζει παιχνίδια από την αρχαιότητα, από την στιγμή που πρωτοεμφανίστηκαν και έχουμε γραπτές μαρτυρίες για αυτά), Ιστορία παιχνιδιών II που εκθέτει παιχνίδια από τον 16<sup>ο</sup> αιώνα) κ.λπ.

#### Η ιστορία του παιχνιδιού I (1<sup>η</sup> εκθεσιακή ενότητα)

Τα παιχνίδια είναι πιθανώς τόσο παλιά όσο η ίδια η ανθρωπότητα. Αρχαιολογικά ευρήματα δείχνουν ότι τα παιδιά έπαιζαν με αυτά στην αρχαία Αίγυπτο ή την Κίνα. Γραπτές αναφορές έχουμε από την αρχαιότητα. Τα παιδιά στην Ελλάδα ήξεραν τις κούκλες, στρατιωτικές μινιατούρες, σβούρα ή yo-yo. Αγαπημένο παιχνίδι ακόμη σε παιδιά και ενήλικες ήταν στην αρχαία Ρώμη τα ζάρια. Πολλά παιχνίδια που θεωρούνται αμιγώς ευρωπαϊκά, ουσιαστικά προέρχονται από την Ανατολή, και κυρίως την Κίνα. Σε αυτά συγκαταλέγονται οι κάρτες, το σκάκι, το σχοινάκι, ή το έθιμο να πετούν χαρταετούς. Στο μεσαιωνικό κόσμο όπου οι ιππότες ήταν έφιπποι, τα παιδιά μιμούνται αυτούς με ένα ξύλινο άλογο σε ένα μικρό ραβδί. Οι Σταυροφορίες στους Αγίους Τόπους επηρέασαν σημαντικά την κουλτούρα τυχερών παιχνιδιών στην Ευρώπη. Ένα από τα παλαιότερα έγγραφα των κοινωνικών παιχνιδιών είναι το "Book

---

<sup>158</sup> Η πληροφορία αυτή προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή:  
[http://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g274707-d1514190-r135345829-Museum\\_Hracek-Prague\\_Bohemia.html#REVIEWS](http://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g274707-d1514190-r135345829-Museum_Hracek-Prague_Bohemia.html#REVIEWS)

<sup>159</sup> Η πληροφορία αυτή προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://www.stay.com/prague/museum/12776/museum-hracek/>

<sup>160</sup> Η πληροφορία αυτή προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή:  
[http://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g274707-d1514190-r135345829-Museum\\_Hracek-Prague\\_Bohemia.html#REVIEWS](http://www.tripadvisor.co.uk/ShowUserReviews-g274707-d1514190-r135345829-Museum_Hracek-Prague_Bohemia.html#REVIEWS)

<sup>161</sup> Η πληροφορία προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή:  
[http://www.tripadvisor.co.uk/Attraction\\_Review-g274707-d1514190-Reviews-Museum\\_Hracek-Prague\\_Bohemia.html](http://www.tripadvisor.co.uk/Attraction_Review-g274707-d1514190-Reviews-Museum_Hracek-Prague_Bohemia.html)

of Games" από το 1283, γραμμένο στην αυλή του βασιλιά Αλφόνσο X της Καστίλλης<sup>162</sup>.

Στο μουσείο παρουσιάζεται ένα ντοκιμαντέρ με τίτλο «Παιδικά Παιχνίδια», το οποίο αφηγείται την ιστορία των παιχνιδιών από το 1560 αφήνοντας έκπληκτους τους επισκέπτες του μουσείου. Αντιπροσωπευτικά παιχνίδια μπορείτε να δείτε στο παράρτημα(εικ 34).

### Η ιστορία των παιχνιδιών II (Η δεύτερη αίθουσα της εκθεσιακής ενότητας)

Από το 16<sup>ο</sup> αιώνα τα παιχνίδια αρχίζουν να παράγονται σε μεγάλες ποσότητες. Τα προϊόντα αυτά προορίζονται για τα παιδιά των ευγενών και πλουσίων αστών. Το 17<sup>ο</sup> αιώνα πρωτοεμφανίζεται μια κούκλα της περιόδου και μολυβένια στρατιωτάκια. Παιχνίδια αγοράζουν σπάνια ακόμα τα παιδιά, γιατί η αγορά τους εξακολουθεί να είναι δαπανηρή υπόθεση. Τα παιδιά που προέρχονται από λιγότερο εύπορες οικογένειες της υπαίθρου ή παίζουν με τα παιχνίδια που είναι σε θέση να τους κάνουν οι γονείς τους ή οι παππούδες τους από ξύλο ή από κομμάτια υφάσματος. Το σημείο καμπής έρχεται με την έλευση της βιομηχανικής επανάστασης, η οποία επιτρέπει τη μαζική παραγωγή των παιχνιδιών και, ως εκ τούτου τη χαμηλότερη τιμή τους. Τα παιχνίδια έτσι θα καταστούν διαθέσιμα και για παιδιά από φτωχότερα κοινωνικά στρώματα.

### Η ιστορία των παιχνιδιών III (Η τρίτη αίθουσα της εκθεσιακής ενότητας)

Η Βιομηχανική Επανάσταση φέρνει νέες εφευρέσεις παράγοντας μικροσκοπικές μηχανές ατμού (εικ 35.), τρένα, αυτοκίνητα και άλλες επαναστατικές τεχνικές. Τα παιχνίδια γίνονται μικρογραφία του κόσμου των ενηλίκων για να βοηθήσουν τα παιδιά να καταλάβουν πώς αυτός ο κόσμος έχει να επιδείξει "μεγάλα" έργα, για παράδειγμα ο 19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνα ήταν μια πραγματική «χρυσή εποχή» για η βιομηχανία παιχνιδιών. Τα κορίτσια πλέον ζητούν διαφορετικούς τύπους κουζίνας, κούκλες, ράβιμο και κέντημα, με τα οποία προετοιμάζονται για το μελλοντικό ρόλο της μητέρας και νοικοκυράς. Τα αγόρια μπορούν να απολαύσουν παιχνίδια τεχνικής και στρατιωτικής φύσεως. Αρέσκονται να οικοδομούν σύνολα κτιρίων, να παίζουν με στρατιώτες και κάστρα, με μηχανικά παιχνίδια, αυτοκίνητα πεντάλ και πολλά άλλα.

---

<sup>162</sup> Το Book of Games ("Βιβλίο των παιχνιδιών"), ή Libro de acedrex, στην παλιά ισπανική γλώσσα) ανατέθηκε από τον Alfonso X της Καστίλλης, και ολοκληρώθηκε στο 1283 ως ένα υποδειγματικό κομμάτι της μεσαιωνικής λογοτεχνικής κληρονομιάς του Alfonso.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Libro\\_de\\_los\\_juegos](http://en.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos) . Πρόκειται για έναν κατάλογο με κοινά παιχνίδια και μία σύντομη ιστορία για την καταγωγή τους. <http://www-cs.canisius.edu/~salley/SCA/Games/isitperiod.html> Το βιβλίο χωρίζεται σε τρία μέρη που αντανakλούν αυτό:. Το πρώτο σχετίζεται με το σκάκι, ένα παιχνίδι καθαρά στρατηγικής, το δεύτερο στα ζάρια, ένα παιχνίδι αυστηρά στηριγμένο στην τύχη), και το τελευταίο στους πίνακες που συνδυάζουν στοιχεία και των δύο προηγούμενων. Αυτό το βιβλίο αποτέλεσε πηγή μελέτης από τους ερευνητές για τα παιχνίδια της εποχής, την καταγωγή αυτών και τον τρόπο παιχνιδιού και σήμερα πλέον διατίθεται το βιβλίο αυτό δωρεάν και σε ηλεκτρονική μορφή.

## Η ιστορία των παιχνιδιών IV. (Η τέταρτη αίθουσα της εκθεσιακής ενότητας)

Τον 20ο αιώνα, υπάρχει επίσης μια ιδιόμορφη αλλαγή στην όψη του παιχνιδιού από την άποψη της ψυχολογίας, της κοινωνιολογίας και της παιδαγωγικής ως ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (το παιχνίδι) για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού. Στα παιχνίδια πλέον εφαρμόζονται νέου τύπου υλικά και κλασικά παιχνίδια εμφανίζονται σε νέα ελκυστική ιδέα (κούκλα Barbie, κύβος του Rubik). Εδώ τελειώνει η έκθεση που παρουσιάζει τα αντικείμενα να είναι τοποθετημένα χρονολογικά και πλέον οι υπόλοιπες αίθουσες του πρώτου ορόφου είναι θεματικά δομημένες.

### Κούκλες (Εκθεσιακή ενότητα)

Στο τέλος του 15ου αιώνα, στη Νυρεμβέργη της Γερμανίας κατασκευάστηκε η πρώτη κούκλα από ξύλο το οποίο στη συνέχεια βάφτηκε, ενώ η κούκλα ήταν ντυμένη με ένα φόρεμα. Τον 17ο αιώνα, οι κούκλες υπέστησαν τεράστια ανάπτυξη, το κεφάλι τους σε τερακότα πήρε ένα λεπτό λούστρο, προστέθηκαν γυάλινα μάτια και περούκες από πραγματική ανθρώπινη τρίχα. Από τότε, η κούκλα λειτουργεί όχι μόνο ως παιχνίδι αλλά χρησίμευε ως ένα πρότυπο για την εκτέλεση ρούχων. Βεβαίως η κούκλα απεικονίζει ακόμα μία ώριμη γυναίκα - με τη μορφή ενός μωρού αρχίζει να πρωτοπαρουσιάζεται στις αρχές του 20ου αιώνα. Το 1810 ήρθε μια άλλη καινοτομία - το πάτημα των υλικών σε πεπιεσμένο χαρτί, ένα φθινό και πολύ αποτελεσματικό υλικό, αποτύπωσε στο σχήμα της κούκλας και την παραμικρή λεπτομέρεια. Στα μέσα του 19ου αιώνα άρχισε να χρησιμοποιείται η ευέλικτη άρθρωση και η κούκλα άρχισε να κινείται. Σταδιακά υπάρχουν νέα υλικά - πορσελάνη, ταρταρούγα και καουτσούκ(εικ.36). Μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο εφευρέθηκε η πλαστική κούκλα ,κατασκευασμένη από βινύλιο, το οποίο οδήγησε σε φθηνή παραγωγή κούκλας . Αυτό είχε ως άμεση συνέπεια η βιομηχανία κατασκευής κούκλας να απογειωθεί με πλήρη ταχύτητα,(δηλαδή: αφού το κόστος παραγωγής ήταν μηδαμινό, η τιμή πώλησης του προϊόντος ήταν πιο προσιτή στο ευρύ κοινό με αποτέλεσμα να υπάρχει μεγαλύτερη καταναλωτική ζήτηση).

### Teddy Bear (Αρκουδάκια) (Εκθεσιακή ενότητα)

Παρά το γεγονός ότι, το πρώτο αρκουδάκι που κατασκευάστηκε ήταν στη Γερμανία το 1900(εικ.37), η πραγματική φήμη τους ήρθε το 1903 από τις ΗΠΑ. Εκείνη την εποχή, ο λιανικός πωλητής των παιχνιδιών Michton διάβασε ένα άρθρο εφημερίδας για το πώς ο Πρόεδρος Θεόδωρος Ρούσβελτ<sup>163</sup> αρνήθηκε να πυροβολήσει όταν το θήραμα του κυνηγιού που του προσφέρθηκε ήταν νεογνό και το άφησε ελεύθερο. Ο λιανικός πωλητής Michton, απέκοψε αυτό το άρθρο της εφημερίδας και το τοποθέτησε στην προθήκη μαζί με τα αρκουδάκια επιδεικνύοντας με ένα μεγάλο

<sup>163</sup> Ο Θεόδωρος Ρούσβελτ (αγγλ. Theodore Roosevelt, 1858-1919) ήταν ο 26ος Πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής. Γεννήθηκε στη Νέα Υόρκη και ήταν γιος του μεγαλοτραπεζίτη Θεόδωρου Ρούσβελτ, γόνου εύπορης οικογένειας της Νέας Υόρκης. Το 1906 κέρδισε το Νόμπελ ειρήνης για την συμβολή του στη λήξη του Ρωσο-Ιαπωνικού πολέμου, ενώ η εξωτερική του πολιτική μπορεί να χαρακτηριστεί ιμπεριαλιστική. Απεβίωσε στις 19 Ιανουαρίου του 1919 στο Όιστερ Μπέι. <http://el.wikipedia.org/>



σημάδι το «Teddy Roosevelt», το αρκουδάκι που έσωσε ο βασιλιάς Ρούσβελτ. Η προστασία των αρκούδων αυξήθηκε τόσο πολύ που άρχισε η παραγωγή τους στις ΗΠΑ. Μετά από κάποιο χρονικό διάστημα ο λιανικός πωλητής Michton ρώτησε τον διευθυντή παραγωγής παιχνιδιών αν αυτά θα μπορούσαν να φέρουν το όνομά του. Συμφώνησε με την προϋπόθεση ότι το όνομα αυτό δεν θα είναι εγγεγραμμένο, καθώς και όλοι οι κατασκευαστές θα είναι σε θέση να το χρησιμοποιούν ελεύθερα.

Συμπερασματικά, μέσα από την έκθεση του μουσείου είδαμε πως πολλά δημοφιλή και σε εμάς, ακόμα και σήμερα παιχνίδια πόσα χρόνια ιστορίας μπορούν να μας «διηγηθούν». Παρόλο που το μουσείο, αν και στο επίκεντρο του ιστορικού ενδιαφέροντος της πόλης της Πράγας δε δραστηριοποιείται με προγράμματα και εκδηλώσεις όπως προτάσσει το σύγχρονο μουσειολογικό γίνεσθαι προκειμένου να προσελκύσει μεγαλύτερο κοινό αυξάνοντας την επισκεψιμότητά του και ψυχαγωγήσει – μορφώσει την κοινωνία με το καλύτερο δυνατό τρόπο, εν τούτοις με μία σύντομη περιήγηση σε μόλις επτά<sup>164</sup> αίθουσες καταφέρνει να καλύψει την ιστορία της εξέλιξης του παιχνιδιού, που όπως είδαμε δε διαγράφει καθόλου λίγα χρόνια στην πορεία της ανθρωπότητας, αλλά αντιθέτως έχει τις ρίζες του στην αρχαιότητα, ακολουθώντας και αυτό με τη σειρά του κάθε καμπή της παγκόσμιας ιστορίας.

Παρατηρώντας την έκθεση θα διαπιστώσουμε βέβαια ότι απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες, οι οποίοι όντας γνώστες κάποιων σημαντικών κομματιών της παγκόσμιας ιστορίας και έχοντας και προσωπικές εμπειρίες από παιχνίδια από την παιδική τους ηλικία μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα το περιεχόμενο της έκθεσης.

Βέβαια, από διάφορες κριτικές που διάβασα σε ιστοσελίδα τουριστικού γραφείου<sup>165</sup> απλών επισκεπτών του μουσείου, διαπίστωσα ότι όλοι έμειναν έκπληκτοι κατά τη επίσκεψη τους στο μουσείο παιχνιδιού της Πράγας και το συστήνουν ανεπιφύλακτα σε όσους ταξιδιώτες βρεθούν στην περιοχή γιατί όπως λένε αυτός ο μικρός χώρος(εικ.38) του δημιούργησε μία ωραία αίσθηση κάνοντάς τους να ξαναθυμηθούν τα παιδικά τους χρόνια, ενώ δεν είναι και λόγοι οι λάτρεις που επισκέφτηκαν το μουσείο για να δουν τη συλλογή της «Barbie» από τις πρώτες ημέρες ύπαρξής της.

---

<sup>164</sup> Επτά αίθουσες: 6 αίθουσες στον πρώτο όροφο και 1 αίθουσα στο δεύτερο όροφο με κούκλες “Barbie”. Την πληροφορία την πήρα από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.allpraha.com/d/32020/Toy\\_Museum\\_Muzeum\\_Hracek/](http://www.allpraha.com/d/32020/Toy_Museum_Muzeum_Hracek/)

<sup>165</sup> Τις πληροφορίες τις πήρα από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.tripadvisor.co.uk/Attraction\\_Review-g274707-d1514190-Reviews-Museum\\_Hracek-Prague\\_Bohemia.html](http://www.tripadvisor.co.uk/Attraction_Review-g274707-d1514190-Reviews-Museum_Hracek-Prague_Bohemia.html)

### 3.iii İstanbul Toy Museum <sup>166</sup>

Το Μουσείο Παιχνιδιών Κωνσταντινούπολης(τουρκικά:İstanbul Oyuncak Müzesi ) είναι ένα μουσείο παιχνιδιών που βρίσκεται σε συνοικία της Κωνσταντινούπολης στην Τουρκία .

Το μουσείο ιδρύθηκε από τον τούρκικης καταγωγής ποιητή και μυθιστοριογράφο, Sunay Akin , το 2005. Το μουσείο άνοιξε στις 23 Απριλίου, ημέρα εθνικής εορτής στην Τουρκία, για την εθνική κυριαρχία και την Ημέρα του Παιδιού. Επί του παρόντος, το μουσείο έχει στην κατοχή του τέσσερις χιλιάδες (4.000) παιχνίδια από την Τουρκία και τον υπόλοιπο κόσμο. Πολλά από τα εκθέματα είναι αντίκες, μερικά από τα οποία χρονολογούνται έως και διακόσια (200) χρόνια πριν. Ο Sunay Akin δήλωσε πως η Κωνσταντινούπολη ονομάστηκε κέντρο των μουσείων παιχνιδιών<sup>167</sup> .

Ο πρώτος όροφος του μουσείου ήταν κατά το παρελθόν η θέση ενός διάσημου καταστήματος παιχνιδιών που έκλεισε το 1950, ενώ σήμερα παρουσιάζεται στο κοινό σε μία οθόνη βιντεοπροβολής στο ισόγειο του μουσείου<sup>168</sup> .

Ο ιδρυτής του μουσείου έχει δηλώσει ότι η λέξη "μουσείο" προέρχεται ετυμολογικά από το όνομα για τις κόρες του Δία , οι " μούσες " και σε αυτή τη βάση, υποστηρίζει ότι ο στόχος του μουσείου είναι να παράσχει έναν επισκέπτη με έμπνευση.

Το μουσείο παιχνιδιών της Κωνσταντινούπολης βρίσκεται σε ένα ιστορικό ξύλινο αρχοντικό στην ασιατική πλευρά της πόλης. Το λευκό ξύλινο εξωτερικό του μουσείου αποβλέπει σε ένα φιλόξενο καλωσόρισμα στον επισκέπτη (εικ.39).

Η σκηνογράφος που ήταν υπεύθυνη για τη διακόσμηση του εσωτερικού χώρου του μουσείου έχει κοσμήσει κάθε αίθουσα με ένα μοναδικό σχεδιασμό.

Για παράδειγμα, στο χώρο όπου βρίσκονται τα παιχνίδια της αστυνομίας υπάρχει μια σειρά της αστυνομίας στο ταβάνι και το παράθυρο της αίθουσας μοιάζει με παράθυρο φυλακής. Η αίθουσα στην οποία εκτίθενται τα τρένα και τα βαγόνια είναι διακοσμημένη με αυθεντικά παράθυρα τρένου, πόρτες και καθίσματα, ενώ πάνω σε μικροσκοπικούς συρμούς εκτίθενται τα βαγόνια. Η οροφή της αίθουσας αυτής είναι στολισμένη με αστέρια.Θα πρέπει να περάσει κανείς μέσα από ένα υποβρύχιο, προκειμένου να φθάσει στις τουαλέτες στο ισόγειο.

<sup>166</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://www.istanbuloyuncakmuzesi.com>

<sup>167</sup> Η πληροφορία προέρχεται από συνέντευξη του ιδρυτή του μουσείου σε ηλεκτρονική εφημερίδα:<http://peristerinews.gr/sub/die8ni/kentro-europaakon-mouseion-paixnidion-stin-konstanti-noupoli.html>

<sup>168</sup> Οι πληροφορίες προέρχεται από ηλεκτρονικό περιοδικό:  
<http://www.mydestination.com/istanbul/attractions/110710/istanbul-toy-museum>

Η έκθεση του μουσείου διαμορφώνεται σε τέσσερις ορόφους αναλόγως διακοσμημένες με το είδος του παιχνιδιού που παρουσιάζουν. Το παλαιότερο παιχνίδι που εκτίθενται είναι ένα βιολί που κατασκευάστηκε στη Γαλλία το 1817(εικ.40)καθώς και μια κούκλα που κατασκευάστηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1820 όπως επίσης και χάντρες κατασκευάζονται το 1860, ένα αιώνα-πριν την κατασκευή γερμανικών παιχνιδιών. Τα καλούπια των παιχνιδιών κασσίτερου κατασκευάστηκαν στην Κωνσταντινούπολη, οι πάνινες κούκλες (εικ.41)) παρήχθησαν από τα παιδιά που ζούσαν σε διάφορες περιοχές της Ανατολίας, τα αυτοκίνητα που είναι κατασκευασμένα από σύρμα και οι ήρωες του θεάτρου σκιών (εικ.42) από την περίοδο του σουλτάνου Abdülhamit II<sup>169</sup> είναι από τα πιο ελκυστικά αντικείμενα του μουσείου.

Αξιόλογο στοιχείο στο μουσείο αυτό είναι ότι ο ιδρυτής του μουσείου επέτρεψε και σε απλούς πολίτες να συμμετάσχουν στη δημιουργία της έκθεσης<sup>170</sup>. Από μουσειολογικής σκοπιάς αυτό είναι μία πολύ σωστή πολιτική καθώς αν ο απλός κόσμος, βάλει ένα λιθαράκι στη ίδρυση ενός πολιτιστικού χώρου ύστερα θα ενδιαφέρεται γι αυτό, θα συνεισφέρει στη βελτίωση της λειτουργίας του, ενώ από την άλλη πλευρά σίγουρα θα τον αισθανθεί «σα δικό του κομμάτι ζωής» και όχι απόμακρο από αυτό. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση όπου ένα επτάχρονο κοριτσάκι η Μπιγκλέ Εργκίν σε φονικό σεισμό του 1944 πλακώθηκε από τα ερείπια μαζί με την κούκλα της. Το μικρό κοριτσάκι επέζησε με μικρά ελαφρά τραύματα, ενώ το σπασμένο αριστερό χέρι της πλαστικής της κούκλας, το κολλάει με σελοτέιπ. Πολλά χρόνια αργότερα το κοριτσάκι, συνταξιούχος δασκάλα πλέον, επισκέφτηκε το μουσείο Κωνσταντινούπολη μαζί με την κούκλα της. Άφησε την κούκλα της να ξαπλώσει στο αποκαλούμενο «δωμάτιο αρρώστων» του μουσείου, το οποίο βρίσκεται στο δεύτερο όροφο του κτηρίου. Δίπλα από την κούκλα άφησε τη γνήσια φωτογραφία του επτάχρονου κοριτσιού, την πιστή φίλη της κούκλας<sup>171</sup>. Επίσης σε μία ξεχωριστή προθήκη του μουσείου εκτίθενται τα παιχνίδια και τα βιβλία ενός διάσημου ηθοποιού και συγγραφέα, του Mujdat Gezen τα οποία είχε αποκτήσει όσο ήταν σε νεαρή ηλικία και εργαζόταν σε κατάστημα παιχνιδιών και αποφάσισε να τα δωρίσει στο μουσείο με την ίδρυση του.

Αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, με αυτά τα δύο παραδείγματα ότι το μουσείο εκτός από μία απλή παράθεση παιχνιδιών αποκτά και μία λαογραφική χροιά, αφού τα αντικείμενα που προέρχονται από τη γύρω περιοχή του μουσείου έχουν να διηγηθούν και μία ιστορία συνυφασμένη με την τοπική ιστορία.

Κατά τη διάρκεια της περιήγησης μας θα μας κάνει μεγάλη εντύπωση το γεγονός ότι η πλειονότητα των παιχνιδιών προέρχονται από την Αμερική, τη

---

<sup>169</sup> Ο Abdulhamid II (22 Σεπ 1842 - 10 Φεβ 1918) ήταν ο 99<sup>ος</sup> χαλίφης του Ισλάμ και 34<sup>ος</sup> σουλτάνος της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας. Ήταν ο τελευταίος Σουλτάνος που άσκησε αποτελεσματικό έλεγχο κατά τη διάρκεια της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας και ήταν υπεύθυνος τόσο για τον εκσυγχρονισμό της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας, καθώς και το μέγιστο δυνατό έλεγχο των υποθέσεων της. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα: <http://en.wikipedia.org>

<sup>170</sup> Πιθανώς η συμμετοχή των πολιτών στη δημιουργία της έκθεσης, έγκειται στην προσφορά αντικειμένων από το κοινό αλλά δεν υπάρχουν περισσότερες διευκρινίσεις.

<sup>171</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από το ηλεκτρονικό άρθρο: <http://balkon3.com/gr/?p=1334>

Γερμανία και την Ιαπωνία. Ο Σουνάι Ακίμ, ο ιδρυτής, το γεγονός αυτό το σχολιάζει με τον εξής τρόπο: « Σε μία χώρα, πριν απ' όλα, πρέπει να αναπτύσσεται η βιομηχανία των παιχνιδιών και τότε η οικονομία της χώρας αυτής, θα έχει ανοδική πορεία. Με λίγα λόγια, τα όνειρα έρχονται πριν την πραγματική και αληθινή ζωή.»

Το μουσείο έχει ακόμα δύο καφενεία, ένα εκ των οποίων βρίσκεται στον κήπο, σε μία αίθουσα χωρητικότητας εβδομήντα ατόμων, και ένα μικρό κατάστημα όπου πωλούνται βιβλία του ιδρυτή του μουσείου Sunay Akın και αναμνηστικά.

Το αξιόλογο έργο του μουσείου βραβεύτηκε από την Ευρωπαϊκή Ακαδημία Μουσείων (European Museum Academy EMA)<sup>172</sup> στις 17 Ιανουάριου του 2012 στη Μπολόνια της Ιταλίας, ύστερα από αίτηση που έστειλε στο συμβούλιο ο διευθυντής του μουσείου. Η «EMA» δίνει βραβεία σε παιδικά μουσεία που επιλέγει κάθε χρόνο.

Έπειτα από επιθεώρηση του προέδρου της EMA στο μουσείο, αποφάνθηκε ότι το Μουσείο Παιχνιδιών της Κωνσταντινούπολης έχει γίνει ένα από τα πιο σεβαστά παιδικά μουσεία στον κόσμο. Στην τελετή απονομής παρίσταντο εκπρόσωποι από εξίσου αξιόλογα παιδικά μουσεία από κάθε γωνία του πλανήτη π.χ. Φιλιππίνες: Pambata Μουσείο, Σουηδικό Μουσείο Jamtil, Βρετανικό μουσείο και παιδικές ιστορίες και άλλα, τα οποία ανήκουν στα καλύτερα παιδικά μουσεία του κόσμου.

Οι απόψεις των ταξιδιωτών στην Κωνσταντινούπολη, όπως δημοσιεύουν στην ιστοσελίδα κάποιου τουριστικού γραφείου<sup>173</sup>, είναι εντυπωσιακές από το μουσείο.

Συμπερασματικά, κατά την προσωπική μου άποψη αλλά όπως γράφουν πολλοί, που το επισκέφτηκαν μόλις την Άνοιξη του 2012, μαγεύτηκαν από την ποικιλία των παιχνιδιών του 19<sup>ου</sup> και 20<sup>ου</sup> αιώνα και μάλιστα έμειναν ικανοποιημένοι αρκετά όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν, από τις ευκολονόητες λεζάντες και κείμενα τοίχου του μουσείου, τα οποία μάλιστα ήταν σε περισσότερες γλώσσες γραμμένα. Πρόκειται για ένα κομμάτι της επικοινωνιακής πολιτικής του σύγχρονου μουσείου, καθώς οι κειμενολεζάντες αποτελούν τη βασική πηγή επικοινωνίας επιμελήτη έκθεσης και επισκέπτη. Μάλιστα, εντυπωσιάστηκαν πέρα από το εκθεσιακό κομμάτι ότι δηλαδή ήταν όλα χαρακτηρισμένα και ταξινομημένα σύμφωνα με τη χώρα προέλευσης και το έτος κατασκευής τους. Η μουσική που συνόδευε την κάθε

---

<sup>172</sup> Η Ευρωπαϊκή Ακαδημία Μουσείων έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τη διάχυση των αρχών που θα πρέπει να διέπουν ένα σύγχρονο Μουσείο και την προώθηση καινοτόμων δράσεων από μουσεία νέας γενιάς. Δραστηριοποιείται στην ανάπτυξη έρευνας σε θέματα μουσείων και ενθαρρύνει την εφαρμογή νέων μεθοδολογιών παρουσίασης μουσειακών συλλογών. Παράλληλα, λειτουργεί ως συμβουλευτικός φορέας προσφέροντας τις υπηρεσίες του για τη βελτίωση της ποιότητας παροχής υπηρεσιών από τα μουσεία. Μέλη της Ευρωπαϊκής Ακαδημίας Μουσείων είναι κορυφαίοι ειδικοί από τον ευρωπαϊκό χώρο σε θέματα μουσειολογίας, με μεγάλη εμπειρία σε θέματα ανάδειξης και λειτουργίας μουσείων. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.lesvosnews.net/articles/news-categories/moyseio-sigri/diethnis-anagnorisi-gia-moyseio-apolithomenoy-dasoys-lesvoy>.

<sup>173</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://www.tripadvisor.com.gr/Attraction\\_Review-g293974-d3202881-Reviews-Istanbul\\_Toy\\_Museum-Istanbul.html](http://www.tripadvisor.com.gr/Attraction_Review-g293974-d3202881-Reviews-Istanbul_Toy_Museum-Istanbul.html).

αίθουσα(π.χ. δυτική μουσική, διάστημα κ.λπ.) ενίσχυε την εμπειρία , όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν οι επισκέπτες του.

Όπως όλοι συμφωνούν, είναι ένας υπέροχος χώρος με έντονα χρώματα και φωτισμό σε αντίθεση με τα περισσότερα μουσεία στην Κωνσταντινούπολη, ενώ τα παστέλ χρώματα του κτηρίου ταιριάζουν με μοναδικό τρόπο με τα αθύρματα που διηγούνται την ιστορία των παιχνιδιών στο πέρασμα των χρόνων της Τουρκίας αλλά και άλλων χωρών<sup>174</sup> που συστήνουν να επισκεφτούμε. Όπως όμως σημειώνουν, το μουσείο δε απευθύνεται σε άτομα με ειδικές ανάγκες καθώς διαθέτει πολλούς ορόφους και δεν έχει ανελκυστήρες, κάτι το οποίο πρέπει να φροντίσει κατά την προσωπική μου άποψη το μουσείο, γιατί έτσι εκτός ότι αποκλείει τα άτομα αυτά από το να το επισκεφτούν, να πάρουν τη γνώση, να βοηθήσουν στη αύξηση των εσόδων του μουσείου μέσω του εισιτηρίου αρχικά, έπειτα δεν συντελεί το μουσείο αυτό στην ενσωμάτωση των ατόμων στην κοινωνία βοηθώντας στην περιθωριοποίησή τους.

### 3.iv Ρότα Παιδικό μουσείο (Κύπρος)<sup>175</sup>

Στην καρδιά της Λευκωσίας, σε ένα διατηρητέο δώροφο, το Παιδικό Μουσείο Ρότα προτείνει ένα εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης και δημιουργικής απασχόλησης των παιδιών. Ένα μοναδικό μουσείο για παιδιά που χρησιμοποιεί τα εκθέματά του, το παιχνίδι και το παραμύθι για να προσφέρει βιωματικές γνώσεις και εμπειρίες οι οποίες διεγείρουν τη περιέργεια, τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών. Σ' ένα ειδικά διαμορφωμένο χώρο τα παιδιά καλούνται σ' ένα ταξίδι εξερεύνησης και αυτογνωσίας για μια μουσειακή εμπειρία πέρα από τα συνηθισμένα.

Το Παιδικό Μουσείο Ρότα ιδρύθηκε το 2010 από ένα μη κερδοσκοπικό οργανισμό με στόχο να αποτελέσει ένα φορέα άτυπης εκπαίδευσης και να προσφέρει συνεχείς ευκαιρίες δημιουργικής δράσης για παιδιά, γονείς και εκπαιδευτικούς .

Πρόκειται για ένα θεσμό που έχει καθιερωθεί στο χώρο της Ευρώπης και της Αμερικής και στοχεύει στη συναισθηματική ανάπτυξη και κοινωνικοποίηση των παιδιών μέσα από τη διαδραστική επαφή <sup>176</sup> τους με εκθέματα που αφορούν στο

---

<sup>174</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από ηλεκτρονικό τουριστικό οδηγό της Κωνσταντινούπολης: <http://www.theguideistanbul.com/news>

<sup>175</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.rotachildrenmuseum.com>

<sup>176</sup> Μία διαδραστική επαφή είναι ένας επαφή που απαιτεί αλληλεπίδραση από τον χρήστη για να γίνει κατανοητή, να εκτελεσθεί, ή να βιωθεί. Για παράδειγμα – μορφές στις σελίδες του Web, applets, αντικείμενα εκμάθησης πολυμέσων, υπηρεσίες συνομιλίας (chat), εικονική πραγματικότητα. Ο ορισμός προκύπτει από την ιστοσελίδα: <http://purl.org/dc/dcmitype/InteractiveResource>

περιβάλλον, τα συναισθήματα, την ιστορία, τον πολιτισμό, την επιστήμη, την τεχνολογία.

Η κύρια διαφορά του από τα «συμβατικά» μουσεία είναι ότι εστιάζει στον εκπαιδευτικό του ρόλο, στον επισκέπτη και στα διαδραστικά εκθέματα, και όχι στην έκθεση και συντήρηση των συλλογών. Το μουσείο βασίζεται στη σύγχρονη παιδαγωγική αντίληψη που θέλει το σχολείο να ανοίγεται προς την κοινωνία και την εκπαίδευση να πραγματώνεται σε χώρους και από φορείς πέραν του σχολικού περιβάλλοντος.

Η αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα-συλλογές του Μουσείου (Hands On) ενθαρρύνει τη συμμετοχή με όλες τις αισθήσεις. Τα παιδιά ανακαλύπτουν τη γνώση με το δικό τους ρυθμό, εξοικειώνονται με την έρευνα και κατανοούν καλύτερα τον κόσμο και τον εαυτό τους.

Το Μουσείο μας απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας μέχρι 12 χρονών<sup>177</sup> που θα μπορούν να επισκέπτονται το χώρο με τις οικογένειές τους, σε σχολικές ή άλλες οργανωμένες ομάδες παιδιών και σε εκπαιδευτικούς και γονείς που ενδιαφέρονται να συμμετέχουν σε βιωματικά εργαστήρια και σεμινάρια

Η μόνιμη έκθεση του μουσείου έχει τον τίτλο: "Οι θησαυροί που κρύβω μέσα μου" (εικ.43). Η έκθεση σχεδιάστηκε από ειδικούς επιστήμονες (ψυχολόγους, κοινωνιολόγους, παιδαγωγούς) του Παιδικού Μουσείου των Βρυξελλών. Ταξίδεψε στο Παιδικό Μουσείο της Λισσαβόνας και παρουσιάστηκε στην Αθήνα από το Μουσείο Συναισθημάτων Παιδικής Ηλικίας.

Σκοπός της έκθεσης είναι να βοηθήσει τα παιδιά να γνωρίσουν τον κόσμο των συναισθημάτων, να κατανοήσουν τον εαυτό τους και να μάθουν να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους με διαφορετικούς τρόπους έκφρασης.

Η έκθεση περιλαμβάνει ενότητες εκθεμάτων μέσα από τις οποίες τα παιδιά:

- Γνωρίζουν τους ήρωες μιας οικογένειας και αναγνωρίζουν συναισθήματα και αντιδράσεις τους σε διάφορες καταστάσεις
- Υποδύονται ρόλους και δίνουν λύσεις σε καταστάσεις σύγκρουσης
- Μαθαίνουν να εκφράζουν και να διαχειρίζονται συναισθήματα θυμού, λύπης, αγάπης
- Δημιουργούν μια ιστορία επιλέγοντας ήρωες, σκηνικό και καθορίζουν την εξέλιξη της ιστορίας φτιάχνοντας ένα δικό τους τρισδιάστατο ομοίωμα βιβλίου(εικ.44)

Για παράδειγμα, στην πρώτη ενότητα του μουσείου εκθέτουν τα μέλη της οικογένειας και αυτό επιτυγχάνεται με φιγούρες ανθρώπων, κάτω από τις οποίες αναφέρουν το όνομα και τη ιδιότητα κάθε μέλους στην οικογένεια(Πέτρος το παιδί, Μυρτώ η μαμά, Σοφία η γιαγιά κλπ)(εικ.45) και προτρέπει τα παιδιά με αυτή την

---

<sup>177</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://ekpedeftikos.com/index.php?id=2831>

ενότητα να ανακαλύψουν τα δικά τους συναισθήματα και τις δικές τους αντιδράσεις, ενώ μετά αντιπαραθέτει τον άνθρωπο με μία πέτρα, η οποία δεν έχει συναισθήματα, ούτε σκέψεις και κατά επέκταση δεν μπορεί να αντιδράσει. Στην τρίτη ενότητα το μήνυμα που θέλει να περάσει στα παιδιά είναι ότι οι ενήλικες και τα παιδιά, όταν βιώνουν έναν γεγονός, νιώθουν συναισθήματα και αντιδρούν, και το σημαντικό είναι ότι κάθε άνθρωπος αντιδρά διαφορετικά ανάλογα με το χαρακτήρα του, τα βιώματά του και τις ιδέες του. Αυτό το παρουσιάζει το μουσείο μέσα από ταμπέλες όπου γράφει πάνω σε αυτές ότι για παράδειγμα στο συναίσθημα «χαρά», άλλος όταν χαιρέται ενθουσιάζεται, άλλος θέλει να μοιραστεί τη χαρά που νιώθει, άλλος γελάει, άλλος δε δείχνει τη χαρά που νιώθει και άλλος κάνει κάτι για να ευχαριστήσει κάποιον, ανάλογα με το χαρακτήρα έρχεται και η αντίδραση σε κάθε συναίσθημα. Στη συνέχεια στην τέταρτη ενότητα, που τιτλοφορείται «Οι ταμπέλες φύλακες», όπου το μήνυμα που θέλει να περάσει η έκθεση σχετίζεται ότι με το ότι οι λέξεις πάντα και ποτέ μπορούν να μας φυλακίσουν σε συγκεκριμένες συμπεριφορές, για παράδειγμα η γιαγιά μπορεί να είναι συχνά διαθέσιμη, αλλά όχι πάντα διαθέσιμη. Τέλος στην τελευταία ενότητα, τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν ένα δώρο(π.χ. ζωγραφική), το οποίο σχετίζεται με τα συναισθήματα που εκφράζονται στον άλλον όταν του λέμε κάτι που του αρέσει<sup>178</sup>.

Το Μουσείο διοργανώνει: περιοδικές εκθέσεις με ποικίλες θεματικές ενότητες που ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα όπου οι επισκέπτες μπορούν να παίξουν με τα εκθέματα και να ανακαλύψουν τη γνώση που βρίσκεται μέσα σ' αυτά. Στα πλαίσια της έκθεσης προσφέρονται εκπαιδευτικά προγράμματα με στόχο να ενθαρρύνουν την αυτογνωσία μέσα από το παιχνίδι με τα εκθέματα, τη μυθοπλασία και το παραμύθι. Μέσα από τους ήρωες της έκθεσης τα παιδιά μπορούν να επεξεργαστούν διαφορετικά συναισθήματα και αντιδράσεις για να γνωρίσουν περισσότερο τον κόσμο των συναισθημάτων, τον εαυτό τους και τους γύρω τους.

Τέτοιες δραστηριότητες είναι οι εξής:

“Μια φορά και έναν καιρό... τα συναισθήματα”

Κάθε Σάββατο στο Παιδικό Μουσείο διηγούνται ιστορίες για τα συναισθήματα τα οποία ζωντανεύουν μέσα από εικαστικές δραστηριότητες και θεατρικά παιχνίδια.

Π.χ. «θυμός είναι...θα περάσει», «ζήλεια είναι...κίτρινο ξινό λεμόνι», «φόβος...παιχνίδι στο φως», ενώ το κόστος συμμετοχής στη δραστηριότητα ανέρχεται στα πέντε ευρώ.

Άλλο εκπαιδευτικό πρόγραμμα τιτλοφορείται ως «Ανοίγω το κουτί της Πανδώρας...»Πρόκειται για ένα βιωματικό εργαστήριο το οποίο απευθύνεται σε παιδιά και έφηβους ηλικίας 9 - 15 χρονών και χρησιμοποιεί παιχνίδια ρόλων και κύκλους συζήτησης για να βοηθήσει τα παιδιά να επεξεργαστούν συναισθήματα και

---

<sup>178</sup> Τα παραπάνω προέρχονται από την ηλεκτρονική περιήγηση που έκανα στο μουσείο μέσα από το διαδραστικό χάρτη που έχει στην ιστοσελίδα του: <http://www.rota-childrenmuseum.com/interactive-map.html>

διαφορετικές αντιδράσεις, να γνωρίσουν περισσότερο τον εαυτό τους και τους γύρω τους. Το θέμα που διαπραγματεύεται το πρόγραμμα είναι η διαχείριση του θυμού, του φόβου, της απομόνωσης, της επιθετικής συμπεριφοράς και του άγχους.

Τέλος ένα εξίσου αξιόλογο πρόγραμμα είναι το «Ο καθένας μια μονάδα στην ίδια ομάδα», το οποίο πρόκειται επίσης για ένα βιωματικό εργαστήριο που απευθύνεται σε γονείς και παιδιά με στόχο να δημιουργήσει εγγύτητα και να χτίσει γέφυρες επικοινωνίας ανάμεσά τους, μέσα από την ενσυναίσθηση ρόλων.

Ακόμα πραγματοποιεί κύκλους εργαστηρίων για ομάδες παιδιών που περιλαμβάνουν δημιουργικές δραστηριότητες όπως θεατρικό παιχνίδι, εικαστικά, παραμύθι, ενώ ταυτόχρονα συμβουλευτικά προγράμματα, εκπαιδευτικά σεμινάρια, διαλέξεις διεξάγονται για γονείς, εκπαιδευτικούς, φοιτητές.

### Άλλες δράσεις...

Το παιδικό μουσείο Ρότα το μήνα Μάρτη διοργάνωσε πρόγραμμα με τίτλο «Μετεωρολόγος...Συναισθημάτων», όπου τα παιδιά κατέγραφαν τα συναισθήματά τους, σε σχέση με τον καιρό. Δύο εικαστικά εργαστήρια δημιουργήθηκαν για παιδιά ηλικίας έξι έως δώδεκα ετών.

Επιπροσθέτως, το Παιδικό Μουσείο Ρότα συμμετείχε στο φεστιβάλ δρόμου της οδού Θησέως(της οδού όπου βρίσκεται το μουσείο) καλώντας μικρούς και μεγάλους για ξενάγηση, παραμύθι και ελεύθερες δραστηριότητες στο χώρο του μουσείου. Τέλος σε συνεργασία με το ίδρυμα Σ.Ο.Φ.Ι.Α. το Παιδικό Μουσείο Κύπρου παρουσίασαν έκθεση 100 σπάνιων παιχνιδιών.

Σκοπό είχαν να μυήσουν τα παιδιά στον κόσμο του συλλέκτη και να τους γνωστοποιήσει μικρά μυστικά της ιστορίας των παιχνιδιών. “Ποιος είναι ο teddy bear; Πότε η Barbie ερωτεύτηκε τον Ken; Πότε τα στρατιωτάκια από μολυβένια έγιναν πλαστικά; Πόσο γρήγορα τρέχει ένα matchbox και από πότε το ποδόσφαιρο δεν παίζεται σε γήπεδο; Τι ενέπνευσε τους κατασκευαστές παιχνιδιών; Η δράση αυτή διοργανώθηκε σε συνεργασία με το Δήμο Λευκωσίας και τις Πολιτιστικές Υπηρεσίες του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού.

Συμπερασματικά, το παιδικό μουσείο Ρότα της Κύπρου, είναι πραγματικά ένα εξαιρετικό μουσείο, που αποκλίνει στη λειτουργία του από τα «συμβατικά» μουσεία καθώς εστιάζει στον εκπαιδευτικό του ρόλο, στον επισκέπτη και στα διαδραστικά εκθέματα κι όχι στην έκθεση και συντήρηση συλλογών. Σε αντίθεση με τα άλλα μουσεία, όχι μόνο επιτρέπει την επαφή και αλληλεπίδραση με τα εκθέματα (HandsOn), αλλά τα θεωρεί και ουσιαστικός παράγοντα για την επίτευξη των στόχων με μια μοναδική μαθησιακή και μουσειακή εμπειρία<sup>179</sup>.

Είναι εμφανές ότι διαδραματίζει πραγματικά ενεργό ρόλο στην κοινωνία αφού εστιάζει στην εμπειρία που θα διαμορφώσει ο επισκέπτης μέσα στο μουσείο, είτε

<sup>179</sup>Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα: <http://www.poed.com.cy/tabid/92/articleType/ArticleView/articleId/244/---.aspx>



βγαίνοντας εκτός των θυρών του και συμμετέχοντας σε διάφορες δραστηριότητες της πόλης, έτσι ώστε να δείξει στον απλό πολίτη ότι είναι κομμάτι της κοινωνίας του. Από την άλλη πλευρά η δράση και το έργο του όχι μόνο βοηθά στην πολύπλευρη και πολυθεματική εκπαίδευση των παιδιών μέσα από την άτυπη μάθηση, αντιθέτως εντρυφεί και σε άλλους τομείς όπως είναι η ψυχολογική διαπαιδαγώγηση των πολιτών της, η κατανόηση των συναισθημάτων των πολιτών της από τους ίδιους καθώς και ο τρόπος που θα τους βοηθήσει να τα διαχειριστούν.

Επίσης, είναι σημαντικό ότι διοργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα και το Σάββατο, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα στους γονείς να πάνε τα παιδιά τους σε ημέρα που ίσως δεν εργάζονται από το να διαλέξουν για τα παιδιά τους κάποια άλλης μορφής (ενίοτε και άσκοπης, χωρίς να προσφέρει γνώσεις) ψυχαγωγίας, ενώ διαθέτει μία πολύ εξελιγμένη ιστοσελίδα, όπου ο καθένας μπορεί εύκολα να πλοηγηθεί στις συλλογές του.

Τέλος, αξιοσημείωτο είναι ότι η είσοδος στο μουσείο είναι δωρεάν, καθότι το μουσείο υποστηρίζεται οικονομικά από επώνυμη ασφαλιστική εταιρία και από γνωστό τραπεζικό όμιλο, και μόνο στα εκπαιδευτικά προγράμματα απαιτείται κάποια συνδρομή από τους επισκέπτες.

### **3.v The Toy Museum of New York (Μουσείο Παιχνιδιού της Νέας Υόρκης)<sup>180</sup>**

Συνεχίζοντας, την ανασκόπηση στα μουσεία παιχνιδιού ανά τον κόσμο, αξίζει να σταματήσουμε και να δούμε λίγο ένα μουσείο κάπως διαφορετικά από τα άλλα ως προς το περιεχόμενό του, σε ένα νεοσύστατο μουσείο στη Νέα Υόρκη.

Ιδρύθηκε το 1999, από τη Marlene Hochman<sup>181</sup> ( όπως είναι και το όνομα της πιο γνωστής κούκλας του μουσείου – ο «κράχτης» θα λέγαμε, ή πιο επιστημονικά το έκθεμα που συντελεί σε μία από τις επικοινωνιακές πολιτικές του μουσείου) και μόλις την άνοιξη του 2009 του απονεμήθηκε η πολυπόθητη διάκριση, από την Πολιτεία της Νέας Υόρκης και το Υπουργείο Παιδείας, ως κάτοχος του μοναδικού, στη Νέα Υόρκη μουσείου παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα πιστοποιημένο, μη-κερδοσκοπικό εκπαιδευτικό μουσείο με περιοδεύουσες εκθέσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα. Η αποστολή του είναι να εκπαιδεύσει το κοινό για τη σημασία που έχουν οι κούκλες

---

<sup>180</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ιστοσελίδα του:

<http://www.toymuseumny.org/>

<sup>181</sup> Η Marlene Hochman είναι ιδρυτής και εκτελεστικός διευθυντής στο The Toy Museum της Νέας Υόρκης από τον Ιούλιο του 1999 έως σήμερα. Έχει σπουδάσει στο πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης, ενώ διαθέτει τεχνογνωσία ηθοποιού, σκηνοθέτη και παραγωγού παιχνιδιών στο Queen Marlene , δηλαδή στο θέατρο – δραστηριότητα του μουσείου. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.linkedin.com/pub/marlene-hochman/50/742/a25>

και τα παιχνίδια στη συγκρότηση, στη ανάδειξη και στη συνέχεια του πολιτισμού, της ιστορίας, και της τέχνης της χώρας.

Το 2010, η ιδρυτής του μουσείου παιχνιδιών και σκηνοθέτης, Marlene Hochman, πρόσθεσε μια άλλη διάσταση στο μουσείο για το κοινό. Το Μουσείο ξεκίνησε ένα παιδικό πρόγραμμα με τίτλο « Queen Marlene's Toy Theatre» (= παιχνίδι- θέατρο Βασίλισσας Μερλιν )<sup>182</sup>, με πρωτότυπα σενάρια, επαγγελματίες ηθοποιούς, κοστούμια και ειδικά εφέ. Το θέατρο μπορεί να παρουσιαστεί σε όλα τα σχολεία και στους πέντε δήμους της Νέας Υόρκης. Κρατήσεις γίνονται από τους εκπαιδευτικούς και άλλους επαγγελματίες με κόστος το οποίο είναι προσιτό για τους φοιτητές. Η παράσταση είναι διαδραστική, εκπαιδευτική και διασκεδαστική και οι μαθητές καλούνται να συμμετάσχουν και εκτός σκηνής, δηλαδή όντας οι μαθητές στο ακροατήριο, έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν στοπ θεατρικό έργο.

Οι λέξεις, "παιχνίδι θέατρο," που χρονολογείται από τον 19ο αιώνα στην Ευρώπη υπονοεί ένα μικρό θέατρο, δηλαδή μικρογραφία θεάτρου, πάνω σε ένα τραπέζι με λίγες μαριονέτες χειρός. Ωστόσο, στις μέρες μας ο όρος θέατρο- παιχνίδι υπονοεί ένα ζωντανό θέατρο για τα παιχνίδια. Το Μουσείο Παιχνιδιών πρωτοπορεί δίνοντας ένα νέο ορισμό του «παιχνιδιού-θέατρο», το οποίο μπορεί να αποτελέσει ένα είδος θεάτρου, όπου τα παιχνίδια ξαναζωντανεύουν μέσα από πραγματικούς ηθοποιούς.

Εστιάζοντας το μουσείο σε παιδιά και οικογένειες, ελπίζει να οικοδομήσει μια παγκόσμιας κλάσης εταιρεία θεάτρου που θα λειτουργεί παράλληλα με το μουσείο, εξαπλώνοντας περαιτέρω την αποστολή του για την εκπαίδευση του κοινού σχετικά με τη σημασία των παιχνιδιών στον πολιτισμό τους. Νέες παραστάσεις θα προστεθούν στο ρεπερτόριο.

Ένας από τους στόχους της παράστασης είναι να δείξει στους μαθητές πώς παλιά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικούς και δημιουργικούς τρόπους και πώς αυτά θα διαδραματίσουν ρόλο στην αμερικανική ιστορία τους. Η συμμετοχή ενθαρρύνεται από τις ερωτήσεις που τίθενται από τους φορείς στους μαθητές.

Στη μόνιμη συλλογή του διαθέτει χιλιάδες αντικείμενα της δεκαετίας 1980 έως 1990, όπως κλασικές κούκλες, στρατιωτάκια, τρένα και τρόλεϊ, κούκλες τύπου Shirley Temple(εικ.46)<sup>183</sup> και Howdy Doody<sup>184</sup>, Monopoly, ηλεκτρονικά παιχνίδια και πολλά άλλα αγαπημένα αντικείμενα της παιδικής ηλικίας.

---

<sup>182</sup> Η ιστορία των παιχνιδιών: της δεκαετίας του 1980. Πρόκειται για ένα πρωτότυπο και επιτυχημένο έργο που γράφτηκε για τα παιχνίδια. Το έργο περιγράφει την ιστορία των παιχνιδιών από το παρελθόν της Αμερικής και σε όλο τον κόσμο μέσα από τη διαδραμάτιση της μεγαλύτερης και συνάμα γνωστότερης κούκλας του μουσείου, της Βασίλισσας. Η παράσταση είναι διαδραστική, εκπαιδευτική και διασκεδαστική. Απευθύνεται σε ηλικίες τριών ετών και άνω. Η παράσταση διαρκεί 50 λεπτά. Ένα μεγάλο μέρος της παράστασης καλύπτεται από ειδικούς Κοινωνικών Επιστημών, Γλωσσολογίας και Παραστατικών Τεχνών.

<sup>183</sup> Η κούκλα τύπου Shirley Temple πήρε το όνομα της και τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της από την Αμερικανίδα ηθοποιό ταινιών και τηλεόρασης, καθώς επίσης τραγουδίστρια και χορευτή Shirley Temple. Η ηθοποιός γεννήθηκε στις 23 Απριλίου το 1928 και ξεκίνησε την καριέρα της στην

Επίσης διαθέτει στη συλλογή του, παιχνίδια παλαιότερων δεκαετιών προκειμένου να επιτύχει (να κάνει) σύνδεση παιχνιδιών και παιδιών διαχρονικά. Αρκετά πρωτότυπη τεχνική που δεν έχουμε συναντήσει έως τώρα ή τουλάχιστον δεν έχουμε δει κάποιο μουσείο να θέτει ως στόχο του τη σύνδεση- σύγκριση παιχνιδιών και παιδιών ανά δεκαετίες.

Από μουσειογραφικής άποψης το μουσείο αυτό παρουσιάζει ενδιαφέρον. Διαθέτει μία οθόνη- έκθεμα που παρουσιάζει κούκλες και παιχνίδια της δεκαετίας του 1960 έως το 1970. Με αυτή την οθόνη οι άνθρωποι του μουσείου με ένα απλό και εύκολο στη ανάπτυξη του, όπως το χαρακτηρίζουν τρόπο, έχουν καταφέρει να επιτύχουν ένα ευέλικτο και εύκολα προσαρμόσιμο σε ασυνήθιστες θέσεις έκθεμα, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Kathleen Henry<sup>185</sup>.

Επίσης, ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι περιοδικές εκθέσεις που πραγματοποιεί το μουσείο σε όλο τον κόσμο. Η τελευταία έκθεση που πραγματοποιήσε τιτλοφορείται «Κούκλες του κόσμου: τελωνεία πολιτισμών». Το σκεπτικό της έκθεσης βασίστηκε σε μία γνωστή εξ αρχαιοτάτων χρόνων εφεύρεση, εκείνη της μεταφοράς, όπου εκατομμύρια άνθρωποι ταξίδευαν σε όλο τον κόσμο και γυρίζοντας στην πατρίδα τους, ήθελαν να μεταφέρουν μαζί τους λίγες αναμνήσεις, εμπειρίες που έζησαν στη ξένη χώρα<sup>184</sup> τα αναμνηστικά- souvenirs, που συνηθίζουμε και εμείς, ακόμα και σήμερα να παίρνουμε από έναν ξένο τόπο, για να μας θυμίζει τις στιγμές που ζήσαμε εκεί. Έτσι, μια κούκλα από μια άλλη χώρα είναι ένα από τα δημοφιλή αντικείμενα που έπαιρναν οι ταξιδιώτες.

Η έκθεση αυτή, λοιπόν, παρουσιάζει πάνω από εκατό διαφορετικές κούκλες συν ένα επεξηγηματικό βίντεο (DVD) που εξηγεί τι είναι αυτά(τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα στοιχεία κάθε εκθέματος) που οι κούκλες μπορούν να μας αποκαλύψουν για κάθε χώρα, τους ανθρώπους της, τα κοστούμια της και το φύλο της κάθε κούκλα. Κάθε κούκλα διαθέτει έναν πλούτο πληροφοριών που περιέχονται στο κοστούμι της. Η έκθεση περιλαμβάνει hands-on εκθέματα, δηλαδή κοστούμια που μπορούν να δοκιμαστούν από το κοινό, βιβλία, μια σφαίρα και ένα επιτραπέζιο παιχνίδι.

---

ηθοποιία το 1932, σε ηλικία μόλις τριών ετών, ενώ το 1934 βρέθηκε σε διεθνή φήμη με μια ταινία μεγάλου μήκους που είχε σχεδιαστεί ειδικά για τα talέντα της. Έλαβε ειδικό Όσκαρ ανηλίκων το Φεβρουάριο του 1935 από τις επιτυχίες της σε παιδικές ταινίες, ενώ διετέλεσε και πρέσβης των ΗΠΑ στην Γκάνα και την Τσεχοσλοβακία. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://en.wikipedia.org>

<sup>184</sup> Οι κούκλες τύπου Howdy Doody έχουν εμπνευστεί από ένα αμερικανικό τηλεοπτικό πρόγραμμα για παιδιά που δημιουργήθηκε από κανάλι των Ηνωμένων Πολιτειών από το 1947 και προβάλλονταν μέχρι το 1960. Ήταν πρωτοπόρο σε τηλεοπτικά προγράμματα για παιδιά και έθεσε το σχέδιο για πολλές παρόμοιες παραστάσεις. Κούκλες και μαριονέτες του προγράμματος πωλούνταν στο εμπόριο. [http://en.wikipedia.org/wiki/Howdy\\_Doody](http://en.wikipedia.org/wiki/Howdy_Doody)

<sup>185</sup> Kathleen Henry: Συντονιστής Εκπαιδευτικών Πρωτοβουλιών & Πόρων

Το θέμα της έκθεσης αν και αρκετά ασυνήθιστο, ίσως φανεί λιτό για κάποιον γνώστη του αντικειμένου ή για ανθρώπους που έχουν εντυπώσει στο να επισκέπτονται χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς και να «αποκωδικοποιούν» τις πληροφορίες που κάθε έκθεμα παρουσιάζει απλά παρατηρώντας το. Όμως, από την άλλη μεριά, σε ανθρώπους απλούς καθημερινούς και παιδιά, ίσως η δυνατότητα που προσφέρει η έκθεση, δηλαδή το να μπουν στη διαδικασία να παρατηρήσουν κάθε έκθεμα και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τι πληροφορίες μπορούν να εκμαιεύσουν από αυτό(σε πολιτικό, κοινωνικό, οικονομικό επίπεδο αλλά και σε θέμα κουλτούρας και εθίμων κάθε λαού),είναι κάτι πρωτοφανές γι' αυτούς. Στην ουσία πρόκειται ίσως για το πιο πρωταρχικό και πιο σημαντικό έναυσμα στο να υποβάλλουν τον τρόπο σκέψης τους στην κατανόηση του νοήματος κάθε μουσειακής έκθεσης.

Επιπροσθέτως, σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημανθεί και κάτι ακόμα. Όπως προείπα το μουσείο διοργανώνει αρκετές περιοδικές εκθέσεις ενώ συνηθίζει να δανείζει εκθέματα αλλά και ολόκληρες εκθέσεις σε άλλα μουσεία. Αυτό που μου έκανε εντύπωση σχετίζεται με τους κανόνες και τα πρότυπα δανεισμού που το διέπουν.

Αν και για τις ελληνικές ανταλλαγές εκθεμάτων μεταξύ μουσείων και άλλων πολιτιστικών φορέων η νομολογία που συνοδεύει κάθε δανεισμό δεν είναι γνωστή στο ευρύ κοινό και πόσο μάλλον αναρτημένη στο διαδίκτυο, όπως του μουσείου της Νέας Υόρκης, αυτό το οποίο έκρινα σκόπιμο να σημειωθεί είναι ότι όταν το μουσείο δανείζει αντικείμενα αυτά συνοδεύονται πάντα από ένα πλήρη οδηγό για τα εκπαιδευτικά προγράμματα που πλαισιώνουν την έκθεση, καθώς και ακριβείς οδηγίες για τη εύκολη και ασφαλή εγκατάσταση του κάθε αντικειμένου, προφανώς για να αποφευχθούν τυχόν εκδορές ή ακόμα και ολοσχερής καταστροφή των αντικείμενων από το λάθος χειρισμό αυτών.

Πρόκειται για μία πολύ σωστή τακτική για κάθε μουσείο που σέβεται το καθεστώς λειτουργίας του, ακολουθεί το διεθνή νόμο<sup>186</sup> περί ανταλλαγής

---

<sup>186</sup> Ένα σύνθετο και κρίσιμο θέμα όσον αφορά στον δανεισμό μουσειακών αντικειμένων είναι η κατάρτιση και το περιεχόμενο του συμφωνητικού δανεισμού (loan agreement) που συνάπτεται μεταξύ δανειστή και δανειζόμενου. Οι ειδικότεροι όροι του δανεισμού αποτελούν αντικείμενο διαπραγμάτευσης μεταξύ των δύο μερών, ενώ τα μουσεία χρησιμοποιούν διάφορους τύπους και έντυπα συμφωνητικών με περιεχόμενο και διατυπώσεις που ποικίλλουν σημαντικά. Τα συμφωνητικά δανεισμού συνοδεύονται κατά πάγια πρακτική από μία «έκθεση εγκαταστάσεων» (facilities report), στην οποία περιγράφονται οι κτιριακές, εκθεσιακές και περιβαλλοντικές προδιαγραφές, καθώς και οι συνθήκες προστασίας και ασφάλειας, που πληρούν οι χώροι του δανειζόμενου για τα αντικείμενα που θα εκτεθούν και από μία «έκθεση κατάστασης» (condition report), στην οποία αποτυπώνεται αναλυτικά από συντηρητή η κατάσταση συντήρησης στην οποία βρίσκεται το αντικείμενο κατά το χρονικό σημείο πριν από το δανεισμό του. Το συμφωνητικό δανεισμού, εκτός από τα συνήθη τυπικά στοιχεία(τίτλος έκθεσης, συμβαλλόμενα μέρη, κατάλογος αντικειμένων που δανειζονται), περιλαμβάνει –ή πρέπει ιδεατά να περιλαμβάνει–, άρθρα που καλύπτουν μία σειρά θεμάτων σχετικά με το δανεισμό: τη συσκευασία και τη μεταφορά των αντικειμένων, την ευθύνη για τα αντικείμενα –ιδίως για τη συντήρηση και αποκατάσταση των αντικειμένων σε περίπτωση που παρουσιασθεί ανάγκη κατά τη διάρκεια της έκθεσης–, την ασφάλιση των αντικειμένων, την ασυλία των αντικειμένων από κατάσχεση, την «έκθεση εγκαταστάσεων» και την «έκθεση κατάστασης», την τυχόν αναφορά στον δανειζόμενα φορέα στις λεζάντες και αλλού, τα δικαιώματα φωτογράφισης, κινηματογράφησης και αναπαραγωγής, τη

αντικείμενων και θέλει να προστατέψει στο έπακρο τις συλλογές του. επίσης αποστέλλει ταυτόχρονα προ-επιλεγμένα παιχνίδια καλής ποιότητας και βιβλία που σχετίζονται με κάθε έκθεση, προκειμένου ο δανειζόμενος φορέας να επιτύχει αύξηση των κερδών του μέσω των πωλήσεων αυτών από το πωλητήριο του μουσείου και διαφημιστικό υλικό από το οποίο μπορεί να παραγγείλει ο φορέας ότι κρίνει σκόπιμο για την ενημέρωση του κοινού του.

Επιπλέον το μουσείο, εκτός από τα εκπαιδευτικά που διοργανώνει τις πρωινές ώρες για ομαδικές επισκέψεις από σχολεία ανοίγει τις πόρτες του στο κοινό για δραστηριότητες μετά το σχολείο. Η θεματολογία των εργαστηρίων που πραγματοποιεί είναι ποικίλη και δομημένη ανά ηλικία και επίπεδο του παιδιού. Τέτοιες δραστηριότητες είναι:

Η «τέχνη για αρχάριους»- καλλιτεχνικό εργαστήρι, για δημιουργικά και ευφάνταστα παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως δέκα ετών όπου διευρύνουν τις γνώσεις του σε ζωγραφική, σχέδιο και πολλά άλλα.

Ο σκακιστικός Όμιλος, μία άλλη δραστηριότητα του μουσείου, μαθαίνει σε παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως δέκα ετών τις βασικές κινήσεις, τα βοηθά να βελτιώσουν βελτιώσει τις τρέχουσες δεξιότητές τους και να γνωρίστε νέους φίλους και να διασκεδάσουν και τα καλεί να συμμετάσχουν σε φιλικό τουρνουά, ενώ ταυτόχρονα παραδίδονται εργαστήρια για προχωρημένους που έχουν ήδη κατανοήσει το παιχνίδι και είναι έτοιμοι να μάθουν τη στρατηγική και προηγμένες κινήσεις. Όλοι οι μαθητές είναι εγγεγραμμένοι στον Σκακιστικό Όμιλο, ώστε να μπορέσουν να παίξουν στο ομώνυμο τουρνουά.

Σε μία τελείως διαφορετική θεματική, οργανώνεται πρόγραμμα για θέατρο που έχει σχεδιαστεί για αρχάριους και είναι η πρώτη εισαγωγή ενός παιδιού στις τέχνες του θεάματος. Οι μαθητές συμμετέχουν σε θεατρικό παιχνίδι, αυτοσχεδιασμό, και παντομίμα! Αυτό το πρόγραμμα βοηθά τα παιδιά επίσης να καλλιεργήσουν την εμπιστοσύνη, την αυτοεκτίμηση, και τις καλές δεξιότητες ακρόασης, ενώ πολλά ιδιωτικά μαθήματα είναι διαθέσιμα στο σκάκι, θέατρο, και ακαδημαϊκά θέματα.

Τέλος στο τομέα της επικοινωνιακής του πολιτική διαθέτει το χώρο του κατόπιν συνεννόησης για τη διοργάνωση παιδικών γενεθλίων και άλλων συγκεντρώσεων. Οι άνθρωποι του μουσείου μπορούν να βοηθήσουν στη διοργάνωση της περίπτωσης, ενώ τα εκατοντάδες παλιά παιχνίδια που έχει στη συλλογή του συμβάλλουν στη δημιουργία ενός μαγευτικού σκηνικού για τη συγκέντρωση των παιδιών, ανάλογα με την περίπτωση και την ηλικία των παιδιών!

---

δημοσιότητα και επικοινωνία της έκθεσης, τον κατάλογο της έκθεσης και άλλες εκδόσεις, το κόστος και τις χορηγίες της έκθεσης, καθώς και την περίπτωση ακύρωσης της έκθεσης. Στην Ελλάδα, κατά κανόνα κάθε μουσείο υπογράφει συμφωνητικό συνεργασίας για τα αντικείμενα που έχει στην κατοχή του. Το ΥΠΠΟΤ υπογράφει συλλογικά για τα αντικείμενα που ανήκουν στις Εφορείες Αρχαιοτήτων ή στα κρατικά αρχαιολογικά μουσεία.. Βλ. Βουδούρη Δάφνη, Κράτος και Μουσεία, σελ 138-142.

### 3. vi. Bethnal Green Museum of Childhood (Bethnal Green <sup>187</sup> μουσείο της παιδικής ηλικίας)<sup>188</sup>.

Η επέκταση του Victoria & Albert Museum<sup>189</sup> το Bethnal Green Museum of Childhood έχει μια μεγάλη συλλογή από παιδικά παιχνίδια. Αν και η συλλογή παιχνιδιών ξεκίνησε στις αρχές του περασμένου αιώνα ιδρύθηκε μόνο ένα ειδικό μουσείο παιχνιδιών το 1974 και από τότε έχει συγκεντρώσει μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια όπως αρκουδάκια, παιχνίδια, κούκλες, κουκλόσπιτα (μερικά από δωρεές), μοντέλα τρένων, θέατρα και μαριονέτες. Μερικά από αυτά τα εκθέματα χρονολογούνται από τον 17ο αιώνα, ενώ υπάρχει επίσης μια προθήκη παιχνιδιών από όλο τον κόσμο.

Το Victoria & Albert Museum of Childhood στεγάζει την εθνική συλλογή του Ηνωμένου Βασιλείου από την παιδική ηλικία, αντικείμενα τα οποία χρονολογούνται από το 1600 έως σήμερα. Τέτοια είναι κούκλες, κουκλόσπιτα, παζλ, ενώ διαθέτει επίσης μία πληθώρα αντικειμένων που σχετίζονται με άλλες πτυχές της παιδικής ηλικίας, συμπεριλαμβανομένων της φροντίδας των παιδιών, το παιχνίδι και τη μάθηση, τα είδη ένδυσης, αναπαραστάσεις της παιδικής ηλικίας, αρχαιακές συλλογές και εφήμερα.

Στο μουσείο υπάρχουν επίσης σπάνια χειροποίητα αντικείμενα, μεταξύ άλλων το παλαιότερο αγγλικό απομείναν κουνιστό αλογάκι (που χρονολογείται περίπου από το 1605), το οποίο συνυπάρχει αρμονικά δίπλα σε αγαπημένα παιχνίδια του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Αυτή η μουσειογραφική τεχνική επιτρέπει στον επισκέπτη τη δημιουργία μίας εικόνας για το πώς θα μπορούσαν διαφορετικά παιδιά να έχουν ζήσει, τον τρόπο σκέψης τους, τα αισθήματά τους, μέσα από τα αντικείμενα που παρουσιάζονται από όλη την παιδική ηλικία.

Η έκθεση του μουσείου είναι χωρισμένη σε διαφορετικές θεματικές ενότητες.

Ας τις περιηγηθούμε, να δούμε το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν!

---

<sup>187</sup> Bethnal Green ονομάζεται η περιοχή του Λονδίνου όπου βρίσκεται το μουσείο αυτό.

<sup>188</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://www.museumofchildhood.org.uk/>

<sup>189</sup> Το μουσείο Βικτώριας και Αλβέρτου: Το Victoria and Albert Museum έχει μια από τις μεγαλύτερες συλλογές από διακοσμητικές, καλές και εφαρμοσμένες τέχνες στον κόσμο. Το μουσείο καλύπτει πάνω από επτά χιλιόμετρα και εκτείνεται πάνω από τέσσερις ορόφους. Οι αίθουσες χωρίζονται ανά τέχνη και σχεδιασμό, καθώς και σε υλικά και τεχνικές. Βλ. Μ. Οικονόμου, «Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός;»

Το εντυπωσιακό σε αυτό το μουσείο στη θεματική του είναι ότι δεν διαθέτει μόνο προθήκες με συνηθισμένα παιχνίδια όπως κούκλες και αυτοκινητάκια, όπως τα περισσότερα μουσεία αλλά διαθέτει επίσης και άλλο σπάνιο και συνάμα πρωτότυπο για μουσείο παιχνιδιών, υλικό.

Έτσι, το μουσείο κατέχει μια σειρά από αρχαικές συλλογές που αφορούν διάφορες πτυχές της παιδικής ηλικίας. Αυτή περιλαμβάνει μία μεγάλη ποσότητα υλικού από τους κατασκευαστές παιχνιδιών και παιδικών ενδυμάτων και από άλλα άτομα που εμπλέκονται στον τομέα των παιχνιδιών, καθώς και συλλογές που σχετίζονται με τα σχολεία και την εκπαίδευση. Τα αρχεία<sup>190</sup> που έχουν συλλεχθεί από το μουσείο επί σειρά ετών είναι στο στάδιο της καταγραφής τους και είναι διαθέσιμα στους ερευνητές κατόπιν ειδικής άδειας και προσunenνόησης. Θεωρώ αρκετά σημαντικό αυτό το υλικό που διαθέτει καθώς δίνει πληροφορίες στο κοινό σχετικά με τη βιομηχανία των παιχνιδιών, το σχεδιασμό των προϊόντων, της κατασκευής και της διαφήμισης αυτών, καθώς και την ιστορία της εκπαίδευσης και της παιδικής ηλικίας ευρύτερα, ενώ σίγουρα αυτό το υλικό αποτελεί μέρος της πολιτισμικής μας κληρονομιάς και πρέπει να φυλάσσεται.

Η πρώτη θεματική ενότητα της μόνιμης έκθεσης του μουσείου περιλαμβάνει παιχνίδια κατασκευής από διάφορους διάσημους κατασκευαστές που τα παιδιά στο πέρασμα των χρόνων έχουν αγαπήσει να οικοδομούν. Τέτοια είναι το μπλοκ-αλφάβητο που πιστεύεται ότι είναι από τα πρώτα παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί με εκπαιδευτικό σκοπό. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διδάξει τα μικρότερα παιδιά τα βασικά στοιχεία του αλφαβήτου, καθώς επίσης να ενθαρρύνει τα μεγαλύτερα να σχηματίσουν λέξεις, ενώ για τα μωρά και τα πιο μικρά παιδιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως τουβλάκια για να χτίσουν πύργους, το οποίο τα βοηθά να αναπτύξουν το συντονισμό χεριού – ματιού. Είναι ένα κλασικό διαχρονικό παιχνίδι που είναι διαθέσιμο ακόμα και στις μέρες μας.

Ένα άλλο ασυνήθιστο παράδειγμα κατασκευής ενός παιχνιδιού μπορεί να κατασκευαστεί από είκοσι εννέα πλαστικά τμήματα. Τα έντονα χρώματα και τα διαφορετικά σχήματα και μεγέθη μπορούν να δώσουν περίεργη κλίση στο κομμάτι έτσι ώστε να μπορούν να κατασκευαστούν τσουλήθρες, γέφυρες και διάδρομους-τροχούς(εικ47). Το συγκεκριμένο παιχνίδι δημιουργήθηκε μόλις το 1932.

Μία διαφορετική θεματική ενότητα είναι αυτή με τα ενδύματα. Η συλλογή, αυτή, περιλαμβάνει περισσότερα από έξι χιλιάδες ενδύματα και αξεσουάρ που φοριούνται σε παιδιά από τη βρεφική έως την εφηβική τους ηλικία.

Επίσης η συλλογή περιλαμβάνει λευκά ρούχα βάφτισης που χρησιμοποιούνταν τα τελευταία τριακόσια χρόνια, ρούχα διαφορετικής τεχνοτροπίας και στυλ του 18<sup>ου</sup> αιώνα,(εικ.48) αλλά και τα πιο συνηθισμένα ρούχα καθώς και τα επώνυμα του 21 ου αιώνα. Τέλος, διαθέτει ρούχα που φοριούνταν στη δουλειά(εικ.49), στο γραφείο, σε κάθε γιορτή ή περίπτωση, εσώρουχα, φανταχτερά φορέματα, παπούτσια και ρούχα για δραστηριότητες αναψυχής.

<sup>190</sup> Το αρχείο περιλαμβάνει καταλόγους και λοιπές ενέργειες προώθησης και διαφημιστικού υλικού, σχέδια, φωτογραφίες και διαφάνειες, αποκόμματα εφημερίδων, σχολικές εργασίες και σχολικές εκθέσεις.

Η επόμενη θεματική ενότητα που εκθέτει το μουσείο περιλαμβάνει τη συλλογή με αντικείμενα από τους πρώτους μήνες και τα έτη ζωής ενός παιδιού. Η συλλογή αυτή περιλαμβάνει μπουκάλια(εικ.50), περπατητές<sup>191</sup> που χρησιμοποιούνται για να φροντίσουν τα μωρά από το 1700 μέχρι σήμερα, δείχνοντας την αλλαγή στάσης με την υγιεινή, την ασφάλεια και τη μόδα(εικ.51).

Η συλλογή όμως που συναρπάσει παιδιά και ενήλικες είναι αυτή με τα οπτικά παιχνίδια, που περιλαμβάνει από ζωόμορφα φανάρια(εικ.52) και μαγικούς προβολείς ταινιών και κονσόλες παιχνιδιών , μέχρι στερεοσκόπιο(εικ.53) για παιχνίδια Sega και Nintendo.

Ακολουθούν τα μηχανικά παιχνίδια που αντιπροσωπεύουν τον 19<sup>ο</sup> αιώνα και μετά, τη βικτοριανή Βρετανία. Έτσι, εμφανίζονται τα αυτοκίνητα που αλλάζουν μορφή και τα μηχανικά ρομπότ που συνεχίζουν να είναι δημοφιλή στον 20<sup>ο</sup> αιώνα αντανακλώνοντας τις σύγχρονες τάσεις , όπως ο πόλεμος, τα διαστημικά ταξίδια και άλλα.

Έπειτα συναντούμε τη συλλογή με τους πίνακες(εικ.54). Το μουσείο διαθέτει μία εντυπωσιακή συλλογή από πίνακες που εκτίθενται στην πινακοθήκη. Αποδεικνύουν την εξέλιξη της ζωής των παιδιών από το 1600 και αντιπροσωπεύουν το ιστορικό παιχνίδι, τη μάθηση και το ρουχισμό. Πολλοί από αυτούς τους πίνακες είναι με τη μορφή δανείου από τη συλλογή έργων ζωγραφικής του Victoria and Albert Museum.

Στη συνέχεια της περιήγησής μας συναντούμε τη συλλογή με τις μαριονέτες και το θέατρο- παιχνίδι. Για εκατοντάδες χρόνια οι μαριονέτες έχουν χρησιμοποιηθεί από ενήλικες για να παρουσιάσουν διάφορες ιστορίες σε παιδιά από πολλούς διαφορετικούς πολιτισμούς. Επίσης τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν μόνο τους τις μαριονέτες και να υποδυθούν ένα παραμύθι, ένα θέατρο- παιχνίδι που ήταν και είναι ως τις μέρες μας θα έλεγα, εξίσου δημοφιλές στην παιδική ηλικία. Η συλλογή περιλαμβάνει μαριονέτες από όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων της Ιάβας μαριονέτας σκιών(εικ.55), μαριονέτες ιταλικές, ιαπωνικές τύπου Bunraku(εικ.56) καθώς επίσης και μαριονέτες με δημοφιλείς χαρακτήρες της τηλεόρασης.

Η συλλογή επίπλων παρουσιάζει παραδοσιακές ξύλινες κούνιες (λίκνα) του 18ου αιώνα, στράτες και καρέκλες ως παιχνίδια, που καλύπτουν το διακοσμητικό κομμάτι του μουσείου και τη διασκέδαση. Το παλαιότερο κομμάτι των επίπλων είναι ένα καρεκλάκι από το 1640, αλλά το κυριότερο σώμα της συλλογής χρονολογείται από τον 18<sup>ο</sup> μέχρι και τον 21<sup>ο</sup> αιώνα.

---

<sup>191</sup> Αυτό είναι ένα από τα πιο αμφιλεγόμενα κομμάτια του εξοπλισμού φροντίδας των παιδιών. Στράτες και άλλα παρόμοια αντικείμενα υπάρχουν για τουλάχιστον πεντακόσια χρόνια. Οι πληροφορίες για την εικόνα προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:<http://www.museumofchildhood.org.uk/collections/early-years/baby-walker-early-18th-century>



Επιπροσθέτως, τον 17<sup>ο</sup> αιώνα τα κουκλόσπιτα απολάμβαναν ιδιαίτερη δημοτικότητα.. Τα χειροποίητα αντικείμενα ήταν κατασκευασμένα για πολύ πλούσιους ανθρώπους. Μερικά σπίτια είχαν χρησιμοποιηθεί και ως εκπαιδευτικά βοηθήματα για να δείξουν στα κορίτσια πως χρησιμοποιείται ένα νοικοκυριό. Σήμερα, μπορούμε να μάθουμε πολλά για τον τρόπο ζωής των ανθρώπων που τα χρησιμοποιούσαν, μέσα από αυτούς τους μικρόκοσμους. Το μουσείο διαθέτει μία συλλογή με περίπου εκατό μοντέλα σπιτιών κούκλας και καταστήματα. Το πρώτο είναι το σπίτι της Νυρεμβέργης του 1673 (εικ.57) και του 21<sup>ου</sup> αιώνα το σπίτι Καλειδοσκόπιο(εικ.58), ενώ ακολουθεί το κουκλόσπιτο του Κίλερ φτιαγμένο μέσα σε ντουλάπι(εικ.59).

Τέλος, δε θα αναφερθώ αναλυτικά στη συλλογή των κούκλων και των οχημάτων του μουσείου, που είναι τα πιο γνωστά και υπάρχουν σε όλα, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, τα μουσεία παιχνιδιών αλλά θα κάνω μία τελευταία αναφορά σε μία εκθεσιακή ενότητα που διαθέτει το μουσείο με μία από τις καλύτερες συλλογές παιχνιδιών στον κόσμο, το οποίο περιλαμβάνει πάνω από τρεις χιλιάδες παιχνίδια, όπως παιχνίδια καρτών, εσωτερικά και υπαίθρια παιχνίδια και τέλος παζλ. Το κυριότερο σημείο της συλλογής αυτής περιλαμβάνει μία προθήκη που περιέχει σε μορφή παζλ έναν χάρτη τεμαχισμένο και χρησιμοποιείται για να διδάξει στα παιδιά τη γεωγραφία και ένα γερμανικό επιτραπέζιο παιχνίδι από το 1535(εικ.59).

Καθώς περιηγούμασταν στις συλλογές του Μουσείου της Παιδικής Ηλικίας του Λονδίνου, παρατηρήσαμε ότι εκτός από τα συνηθισμένα και πιο δημοφιλή παιχνίδια όλων των εποχών, είδαμε ότι το συγκεκριμένο μουσείο παρόλο το μικρό εκθεσιακό του χώρο παρουσιάζει μία ευρεία ποικιλία συλλογών που χρονολογούνται από τον 15<sup>ο</sup> αιώνα.

Αλλάζοντας ενότητα θα διαπιστώσουμε παρακάτω ότι το μουσείο εκτός από ένα ποικιλόμορφο και πρωτότυπο μουσειακό υλικό διαθέτει και ένα βραβευμένο πρόγραμμα για τα σχολεία, συμπεριλαμβανομένης της επιτυχούς SEN<sup>192</sup> (ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες) και συνεργάζεται με τα νοσοκομεία και τις κοινοτικές ομάδες, στο πλαίσιο των συνεχιζόμενων πρωτοβουλιών προβολής.

Επίσης, το μουσείο διοργανώνει εκθέσεις και επιδείξεις, με σκοπό να διερευνήσει ένα ευρύ φάσμα θεμάτων που σχετίζονται με την παιδική ηλικία, από το σχέδιο, τη φωτογραφία και τη μόδα μέχρι και κοινωνικά ζητήματα. Σε αυτές τις εκθέσεις υπάρχει μία πληθώρα αντικειμένων που συνοδεύονται από διαδραστικά πολυμέσα και ερμηνεία(εικ.60).

Πλούσιο ενδιαφέρον παρουσιάζουν επίσης οι καθημερινές δραστηριότητες του μουσείου που είναι όλες δωρεάν και απευθύνονται σε ηλικίες από τριών έως δώδεκα ετών. Στη συνέχεια θα διαπιστώσουμε ότι η ποικιλία των δραστηριοτήτων που διοργανώνει σε καθημερινή βάση το μουσείο τις απογευματινές ώρες, έχει καλύψει αν όχι όλες, σίγουρα τα περισσότερα ενδιαφέροντα των παιδιών, ενώ η πραγμάτωση τους σε καθημερινές απογευματινές ώρες δίνει τη δυνατότητα σε κάθε

---

<sup>192</sup> SEN( Special Educational Needs) Ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Πρόκειται για πρόγραμμα του μουσείου που προσπαθεί να εξασφαλίσει ότι τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση σε ευκαιρίες μάθησης.

γονέα να πάει το παιδί του, τις ώρες που δεν πάει σχολείο και έχει τελειώσει και ο ίδιος την εργασία του, ενώ ότι η συμμετοχή στα προγράμματα είναι δωρεάν επιτρέπει την πρόσβαση σε αυτά από παιδιά ανεξαρτήτως κοινωνικοοικονομικού επιπέδου.

Καταλήγουμε στο συμπέρασμα λοιπόν, ότι τα μουσεία της Ευρώπης έχουν συνειδητοποιήσει το σύγχρονο ρόλο του μουσείου απέναντι στην κοινωνία και έχουν εντάξει στη λειτουργία τους κάθε σύγχρονη τάση, προκειμένου να ανταγωνιστούν και αυτά με τη σειρά τους τη βιομηχανία απασχόλησης του ελεύθερου χρόνου του παιδιού και σε μερικές περιπτώσεις και των ενηλίκων.

Πράγματι, η δυνατότητα επιλογής τόσων διαφορετικών δραστηριοτήτων, σε όλες τις ώρες και μέρες και τα Σαββατοκύριακα και η δωρεάν συμμετοχή σε αυτά σε συνδυασμό με το καφέ-εστιατόριο που θα δούμε παρακάτω για τους ενήλικες και η διοργάνωση εκδηλώσεων στο χώρο, σίγουρα κατά ένα μεγάλο ποσοστό έχει κερδίσει έδαφος έναντι άλλων βιομηχανιών σπατάλης ελεύθερου χρόνου και καταστημάτων για τη διοργάνωση ιδιωτικών εκδηλώσεων, ενώ συνάμα η δημιουργική απασχόληση που πραγματοποιούν τα παιδιά σε αυτό είναι ποιοτική και εκπαιδευτική.

Τέτοιοι είδους δραστηριότητες που διοργανώνει το μουσείο είναι τα οικογενειακά πακέτα Montessori για παιδιά ηλικίας πέντε ετών και κάτω και είναι διαθέσιμα για να τα δανειστούν από το γραφείο πληροφοριών για μία ώρα, απλά επιδεικνύοντας ένα πιστοποιητικό ταυτότητας. Οι συσκευασίες περιέχουν χαλάκια, βιβλία, μονοπάτια και παιχνίδια για να παίζουν οι γονείς με τα παιδιά. Με αυτό τον τρόπο θεωρώ ότι αυτό το μουσειοπαιδαγωγικό παιχνίδι καταφέρνει να επιτύχει να εξομαλύνει τη σχέση μεταξύ γονέα και παιδιού σε περίπτωση που υπάρχει κάποιο πρόβλημα επικοινωνίας μεταξύ τους ή σε άλλη περίπτωση να φέρει σε μεγαλύτερη επαφή το παιδί και το γονιό μέσα από μία διασκεδαστική και συνάμα εκπαιδευτική διαδικασία.

Άλλο πρόγραμμα είναι οι ζωντανές αφηγήσεις για παιδιά με βάση αγαπημένες ιστορίες για τα ζώα, ενώ την ίδια ώρα πραγματοποιείται εργαστήριο με βάση τις τέχνες και τη χειροτεχνία για όλες τις ηλικίες και τα σαββατοκύριακα γίνονται σύντομες εξερευνητικές-εκδρομές για οικογένειες για να αποκαλύψουν κρυφές ιστορίες πίσω από τα βασικά αντικείμενα της έκθεσης. Το μουσείο, ακόμα, παρέχει ένα εντυπωσιακό σκηνικό για βραδινές εκδηλώσεις και συνέδρια κατά τη διάρκεια της ημέρας. Από την έναρξη της λειτουργίας το 1872 αυτό το διατηρητέο κτήριο έχει γίνει ένα από τα πιο αγαπημένα σημεία για εκδηλώσεις.

Η αρχιτεκτονική του 19<sup>ου</sup> αιώνα, με βάση το παριζιάνικο σιδηροδρομικό σταθμό, δημιουργεί ένα εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα<sup>193</sup> κατά την είσοδο των καλεσμένων στο μουσείο, ενώ για παιδικές εκδηλώσεις δίνεται προς μίσθωση μία ξεχωριστή αίθουσα του μουσείου ειδικά διαμορφωμένη για την περίπτωση.

Πρωτοτυπία, τέλος, παρουσιάζουν οι εγκαταστάσεις του μουσείου οι οποίες διαθέτουν μεταξύ άλλων για τους επισκέπτες συσκευασμένα μεσημεριανά γεύματα για όσους επιθυμούν να φάνε μεσημεριανό σε πακέτο, ενώ διαθέτει υπαίθρια τραπέζια για πικ-νικ σε χώρους του μουσείου.

---

<sup>193</sup> Λάββας Γεώργιος Π., Επίτομη ιστορία της αρχιτεκτονικής, University Studio Press, 2002

Το μουσείο διαθέτει επίσης παιδικά καθίσματα στο καφέ benugo και δωμάτια αλλαγής μωρού και στις ανδρικές και στις γυναικείες τουαλέτες. Υπάρχει επίσης ένα ήσυχο δωμάτιο που βρίσκεται στο ισόγειο και έχει πολλαπλές χρήσεις: ως ένα δωμάτιο προσευχής, ως ένας χώρος για μητέρες που θηλάζουν ή ως χώρο για οικογένειες με παιδιά με αυτισμό. Το δωμάτιο είναι εξοπλισμένο με ένα έκθεμα που απεικονίζει μία οικογένεια, τουαλέτα, ένα μπουκάλι θερμότερο, ένα μεταβαλλόμενο πίνακα και άνετα καθίσματα ενώ, σε όλους τους χώρους του είναι διαθέσιμη ασύρματη σύνδεση (WiFi) στο διαδίκτυο.

Ένα μουσείο με τόσο ποικίλο περιεχόμενο και δραστηριότητες και με τόσες πολλές διευκολύνσεις, που στην Ελλάδα αυτό ακόμα φαντάζει πολύ μακρινό, πώς να μην προσελκύσει μεγάλο ποσοστό παιδιών για να ανακαλύψει την ιστορία του και απλό καθημερινό κόσμο απλά για να απολαύσει μία ώρα ξεγνοιασιάς στο καφέ του μουσείου.

Τέλος στην ιστοσελίδα του διαθέτει μία εφαρμογή όπου παρουσιάζεται το μουσείο εικονικά(εικονικό μουσείο)<sup>194</sup>, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα να επισκεφτούν τους χώρους του και να μάθουν την ιστορία του απλά με το πάτημα ενός κουμπιού στην οθόνη του υπολογιστή του χωρίς να είναι ανάγκη να ξοδέψουν χρόνο και χρήματα για να το επισκεφτούν. Επιπλέον, αυτή η πρακτική δίνει τη δυνατότητα στο διαδικτυακό επισκέπτη να κατανοήσει καλύτερα το περιεχόμενο της έκθεσης, ανενόχλητος από τη φασαρία και την κούραση της επιτόπιας επίσκεψης, καθώς μπορεί να σταθεί σε όποιο έκθεμα θέλει, όση ώρα μπορεί να χρειάζεται για να καταλάβει το περιεχόμενο του και μπορεί να το «επισκεφτεί» από την αρχή όσες φορές θέλει όταν νιώσει την ανάγκη και μπορεί να το κάνει.

---

<sup>194</sup> Το Εικονικό Μουσείο είναι μια πολυμεσική εφαρμογή που έχει σαν στόχο να μεταφέρει την εμπειρία της επίσκεψης ενός μουσείου στην οθόνη του υπολογιστή. Αυτό καθίσταται εφικτό μέσω της εικονικής περιήγησης στον πραγματικό χώρο του μουσείου, της πολυμεσικής παρουσίασης των εκθεμάτων του και της αυτόματης ξενάγησης. Ο τρόπος χρήσης των πανοραμικών φωτογραφιών όσο και ο σχεδιασμός πολυμεσικών εφαρμογών μπορεί να μετατρέψει τη δημιουργία ενός εικονικού μουσείου σε μια εντυπωσιακή εμπειρία. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.mellow.gr/services/vrmuseum>.

### 3 vii. The Strong

#### Ιστορία

Η Margaret Woodbury <sup>195</sup>, είναι ιδρυτής του «The Strong» (εφεξής «The Strong») ένα σύνολο διαφορετικών ειδών μουσείων με διαφορετική θεματολογία αλλά με συναφή ρόλο γύρω από την πολυδιάστατη έννοια παιδί- παιχνίδι. Αυτό το «δίκτυο μουσείων» αρχικά είχε σκοπό να εξετάσει τρόπους με τους οποίους η εκβιομηχάνιση αλλάζει την καθημερινή ζωή. Μέσα σε λίγα χρόνια, η επικέντρωση αυτή εξελίχθηκε σε μια εξέταση των συνεπειών της προόδου, της ανόδου της μεσαιας τάξης, και των εκφράσεων της ταυτότητας του έθνους. Στα μέσα της δεκαετίας του 1990, μετά από σε βάθος έρευνα της αγοράς και τη στρατηγική ανάλυση, το μουσείο αύξησε σημαντικά τις παροχές του προς τις οικογένειες. Αυτό οδήγησε σε σημαντική αύξηση στην προσέλευση του κόσμου, και το 1997, το μουσείο προσθέτει ένα νέο γυάλινο αίθριο για στέγαση στην είσοδο, ένα λειτουργικό καρουσέλ του 1918 και ένα εστιατόριο που έμοιαζε με αυτά του 1950.

#### Μία παγκόσμιας κλάσης συλλογή με παιχνίδια.

Το 2002 μετά από πρόσθετες μελέτες της αγοράς, την εκτεταμένη ακαδημαϊκή και θεσμική έρευνα, καθώς και με αυστηρό προγραμματικό και οικονομικό σχεδιασμό, το μουσείο αποφάσισε να επικεντρωθεί πλήρως στις βασικές συλλογές του. Έχει στην κατοχή του μία από τις μεγαλύτερες συλλογές με παιχνίδια στον κόσμο.

Μεταξύ των ετών 2004 και 2006, το μουσείο διπλασίασε την έκτασή του, καθιστώντας το ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία της ιστορίας του έθνους. Το διευρυμένο μέγεθος του μουσείου, σε συνδυασμό με τα υψηλά επίπεδα της διαδραστικότητας, το κατέστησαν τη δεύτερη μεγαλύτερη δύναμη των μουσείων για παιδιά στη χώρα του. Οι προσθήκες στο κτήριο περιλαμβάνουν μία μεγάλη και δύο μικρότερες πτέρυγες και τρία εστιατόρια. Ενίσχυσε την έκθεση του, με την έκθεση τύπου «ανοιχτή αποθήκη<sup>196</sup>» και μια σειρά από δυναμικά νέα εκθέματα, μεταξύ των οποίων αντικείμενα *ανάγνωσης και χορού*. Κατά την ίδια περίοδο, λόγω της αποστολής του και του εκλεπτυσμένου και διευρυμένου πεδίου εφαρμογής, το μουσείο άλλαξε το όνομά του σε ισχυρό Εθνικό Μουσείο του παιχνιδιού.

---

<sup>195</sup> Η Margaret Woodbury Strong, ένας παραγωγικός συλλέκτης αντικειμένων καθημερινής χρήσης, ιδιαίτερα κούκλες και παιχνίδια, ίδρυσε το “The Strong” το 1968 με την επωνυμία “Margaret Woodbury Strong Museum of Fascination” σε ελεύθερη μετάφραση Ισχυρό μουσείο που γοητεύει της Margaret Woodbury. Πριν πεθάνει το 1969, κληροδότησε σημαντική περιουσία για να βοηθήσει την υποστήριξη του Μουσείου, και 13 χρόνια αργότερα, άνοιξε ένα νέο τότε κτήριο στο κέντρο του Ρότερσετερ. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/about-us/history>.

<sup>196</sup> Ανοιχτή αποθήκη: Είναι ένας ειδικός τύπος έκθεσης και απευθύνεται σε εξειδικευμένο κοινό συνήθως. Τα αντικείμενα εκτίθενται είτε σε αίθουσες στο χώρο της αποθήκης είτε σε ξεχωριστές πτέρυγες προσαρτημένες στους εκθεσιακούς χώρους, υπάρχει πυκνή τοποθέτηση αντικειμένων και παραθετική διάταξη ανά κατηγορίες, πληροφορίες επιστημονικού περιεχομένου, ερευνητικό και μελετητικό ενδιαφέρον

Στα τέλη της δεκαετίας του 2000, οι ερμηνευτικές του δραστηριότητες και συλλογές συνέχισαν να αναπτύσσονται και να εξελίσσονται, και το “The Strong National Museum of Play” εισήγαγε διάφορες σημαντικές πρωτοβουλίες σε εθνικό επίπεδο που ισχυροποιεί το ρόλο του ως ηγέτης στον ανταγωνιστικό χώρο των παρόμοιων μουσείων. Το 2008, το μουσείο άρχισε να δημοσιεύει το «American Journal of Play», ένα επιστημονικό τριμηνιαίο περιοδικό σε θέματα παιχνιδιού για ένα παγκόσμιο ακροατήριο.

Η αποστολή του μουσείου είναι να διερευνά το παιχνίδι και τους τρόπους με τους οποίους θα ενθαρρύνει τη μάθηση και τη δημιουργικότητα, και πώς αυτό δρα στη σύνταξη της πολιτιστικής ιστορίας. Το «The Strong» εκτελεί αυτή την αποστολή με τη βοήθεια πέντε συνεργαζόμενων μουσείων που ονομάζει «Play Partners». Οι υπόλοιποι τέσσερις ή μάλλον πέντε συναφείς πολιτιστικοί οργανισμοί που δραστηριοποιούνται γύρω από το παιχνίδι είναι: το National Museum of Play<sup>197</sup> (Εθνικό Μουσείο του παιχνιδιού), το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (International Center for the History of Electronic Games)<sup>198</sup>, την Εθνική Αίθουσα Δημοφιλών Παιχνιδιών (National Toy Hall of Fame)<sup>199</sup>, το Brian Sutton-Smith Βιβλιοθήκη και Αρχεία του παιχνιδιού (Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play)<sup>200</sup>, το Αμερικανικό Περιοδικό παιχνιδιού (American Journal of Play).<sup>201</sup>

---

<sup>197</sup> The National Museum of Play: Το Εθνικό Μουσείο Play αναγνωρίζεται ως ένα από τα κορυφαία μουσεία της ιστορίας της Αμερικής, καθώς και ένα από τα πιο συναρπαστικά μουσεία του έθνους για τις οικογένειες και τα παιδιά. Εκτός από τη στέγαση παγκόσμιας κλάσης συλλογών, το μουσείο προσφέρει 150.000 τετραγωνικά πόδια με δυναμική, (hands-on) εκθέματα και παρέχει εξαιρετικές ανέσεις και υπηρεσίες επισκεπτών.

<sup>198</sup> Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (International Center for the History of Electronic Games) Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συλλέγει, μελέτες, και ερμηνεύει τα παιχνίδια βίντεο, άλλα ηλεκτρονικά παιχνίδια, και συναφή υλικά και τους τρόπους με τους οποίους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο που παίζουν οι άνθρωποι, πώς μαθαίνουν, και συνδέονται ο ένας με τον άλλον πέρα από γεωγραφικά και πολιτισμικά όρια. Συγκεκριμένα, πέρα από τη συλλογή και διατήρηση τέτοιων υλικών, ICHEG εκθέματα αναπτύσσει, παράγει ένα blog, και ενθαρρύνει την έρευνα και το γράψιμο για την ιστορική και πολιτιστική σημασία των παιχνιδιών βίντεο και άλλων ηλεκτρονικών παιχνιδιών Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.icheg.org/>

<sup>199</sup> Εθνική Αίθουσα Δημοφιλών Παιχνιδιών - National Toy Hall of Fame  
Η έκθεση αυτή αναγνωρίζει τα παιχνίδια που έχουν αποδείξει δημοτικότητα πάνω από πολλαπλές γενιές και έτσι απέκτησαν εθνική σημασία στον κόσμο του παιχνιδιού και της φαντασίας. Κάθε χρόνο, η αίθουσα προσθέτει στις συλλογές της επιπλέον επίτιμα παιχνίδια και αναδεικνύει δύο νέες και ιστορικές εκδόσεις από τα κλασικά εικονίδια του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.toyhalloffame.org/>

<sup>200</sup> Το Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play είναι μια διεπιστημονική αποθήκη αφιερωμένη στην πνευματική, κοινωνική, και πολιτιστική ιστορία του παιχνιδιού. Διαθέτει μία 140.000 όγκου ερευνητική βιβλιοθήκη και αρχεία προσφέροντας ένα πλήρες φάσμα πρωτογενών και δευτερογενών πηγών, συμπεριλαμβανομένων των ακαδημαϊκών εργασιών, επαγγελματικών περιοδικών, άλλων περιοδικών εκδόσεων, εμπορικούς κατάλογους, βιβλία για παιδιά, κόμικς,

## Η διατήρηση των συλλογών

Το «The Strong» κατέχει και φροντίζει για την πιο ολοκληρωμένη συλλογή των παιχνιδιών του κόσμου, κούκλες, παιχνίδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια, βιβλία, φωτογραφίες, έγγραφα και άλλα ιστορικά υλικά που συνδέονται για να παίζουν. Η ολοένα αυξανόμενη δυνατότητα των πόρων του υποστηρίζει μια πολύπλευρη σειρά από ερμηνευτικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες που εξυπηρετούν ένα ευρύ ακροατήριο όπως αυτό των ενηλίκων, οικογένειες, παιδιά, μαθητές, καθηγητές, μελετητές, συλλέκτες, και άλλοι που μελετούν το παιχνίδι.

## Διερμηνεία και εκπαίδευση

Το «The Strong» αναπτύσσει και προσφέρει εκθέσεις, δημόσια προγράμματα, εκδόσεις, online(διαδικτυακό) περιεχόμενο, ευκαιρίες έρευνας, και άλλα με γνώμονα την εμπειρία και τις γνώσεις του διεπιστημονικού της προσωπικού με σκοπό να ψυχαγωγήσει και να δια φωτίσει μέσα από την εξερεύνηση και την ερμηνεία του παιχνιδιού. Οι εκθέσεις προσφέρουν ένα μοναδικό συνδυασμό των αντικειμένων και της διαδραστικότητας, και οι συλλογές του προσφέρουν απaráμιλλους πόρους για την έρευνα. Πρότυπα με βάση σχολικά μαθήματα εξυπηρετούν μαθητές από εκατοντάδες κοινότητες στη Δυτική Νέα Υόρκη και πέρα, και ευκαιρίες για επαγγελματική ανάπτυξη καθώς βοηθούν την απόκτηση εμπειρίας εντός και εκτός του πλαισίου της εργασίας τους

Εγώ στη εργασία μου αυτή, έπειτα από έρευνα στα υπόλοιπα μουσεία-εταίρους του «The Strong» έκρινα σκόπιμο να αναφερθώ μεταξύ άλλων διεθνών μουσείων, στο Εθνικό Μουσείο για παιχνίδι (The National Museum of Play), ένα μουσείο που διαθέτει ίσως μία από τις πιο ολοκληρωμένες συλλογές παιχνιδιών στον κόσμο και βασίζεται το σκεπτικό λειτουργίας του αποκλειστικά και μόνο στο παιχνίδι και το ρόλο που διαδραματίζει η σωστή επιλογή αυτού στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του νεαρού ατόμου, καθώς και στην έρευνα και μελέτη αυτού και άλλων παραμέτρων που μπορεί να το καθορίζουν( το παιχνίδι) από μελετητές, ειδικούς ερευνητές, εκπαιδευτικούς και οικογένειες, προτρέποντας – συμβουλευοντας τους τελευταίους με ποια κριτήρια πρέπει να επιλέγουν τα κατάλληλα παιχνίδια για κάθε ηλικία με σκοπό την ορθή ανάπτυξη του ατόμου σε ατομικό, πολιτιστικό, μορφωτικό και εν γένει κοινωνικό πλαίσιο.

---

χειρόγραφα, προσωπικά έγγραφα, τα αρχεία των επιχειρήσεων, και πολλά άλλα. Επίσης στεγάζει τις συλλογές της βιβλιοθήκης και αρχειοθέτησης του Διεθνούς Κέντρου για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG). Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.libraryandarchivesofplay.org/>

<sup>201</sup> Το [American Journal of Play](http://www.journalofplay.org/) είναι ένα περιοδικό για όλες τις ηλικίες, το οποίο υπάρχει και δωρεάν στο διαδίκτυο προσφέροντας πολλαπλές και αναζωογονητικές προοπτικές και ιδέες για όσους ενδιαφέρονται να μάθουν περισσότερα γύρω από το τομέα του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.journalofplay.org/>

### 3 viii (α) The National Museum of Play ( Εθνικό μουσείο για παιχνίδι)<sup>202</sup>

Το Εθνικό Μουσείο του παιχνιδιού είναι το μόνο στον κόσμο που βασίζει τις συλλογές του αποκλειστικά και μόνο στο παιχνίδι!

Το μουσείο συνδυάζει τα καλύτερα χαρακτηριστικά δύο τύπων μουσείων, εκείνο της ιστορίας των παιχνιδιού μέσα από τις εκτεταμένες συλλογές του και του μουσείου για παιχνίδι μέσα από την υψηλή διαδραστικότητα που διαθέτει παρέχοντας σε οικογένειες, παιδιά, ενήλικες, μαθητές, καθηγητές, μελετητές, συλλέκτες ένα πλήθος πληροφοριών και δράσεων με τη συμμετοχή σε hands-on εκθέματα καθώς και συναρπαστικές οθόνες με τα αντικείμενα του παιχνιδιού. Προσφέρει επίσης στους επισκέπτες του μία μεγάλη αίθουσα το National Toy Hall of Fame<sup>203</sup> και διασκεδαστικά- εκπαιδευτικά προγράμματα. Επιπλέον, στις υπηρεσίες του εκτός από το πωλητήριο και το εστιατόριο, έχει εντάξει ένα καρουσέλ από το 1918 καθώς και μία επιβατική αμαξοστοιχία τύπου «express».

Τέλος παρέχει στους επισκέπτες του εργαστήρια για παιδιά προσχολικής ηλικίας, μία δανειστική βιβλιοθήκη, βοηθήματα για τα σχολικά μαθήματα και ευκαιρίες για περαιτέρω επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και κάθε άλλου που δραστηριοποιείται και ειδικεύεται γύρω από τον τόσο απλό και συνάμα τόσο δύσκολο όρο «παιδί και παιχνίδι», αφού το μουσείο θέτει ως πρωταρχικό του στόχο τη μελέτη και την εξερεύνηση του παιχνιδιού.

Το «Strong National Museum of Play» και μουσείο για παιχνίδι ταυτόχρονα, είναι ένα συναρπαστικό, διαδραστικό, φιλόξενο μέρος για να παίξουν τα παιδιά, να μάθουν, να διασκεδάσουν, να προσποιηθούν ρόλους, να αναρωτηθούν και να εξερευνήσουν. Είναι ένα μέρος όπου την δίνεται η ευκαιρία να ανακαλύψουν το παρελθόν και να φανταστούν πως μπορεί να είναι το μέλλον και κυρίως, ένα μέρος για να αναζωπυρώσει μνήμες και να δημιουργήσει νέες εμπειρίες<sup>204</sup>.

Οι συλλογές του «Strong National Museum of Play» περιλαμβάνουν εκατοντάδες χιλιάδες ιστορικά αντικείμενα που σχετίζονται με το παιχνίδι και την πιο ολοκληρωμένη συλλογή στον κόσμο από παιχνίδια. Δεκάδες χιλιάδες

---

<sup>202</sup> Οι πληροφορίες για το μουσείο προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή:  
<http://www.museumofplay.org/>

<sup>203</sup> National Toy Hall of Fame: Είτε σε οθόνες είτε σε οργανωμένη αποθήκευση, παρουσιάζονται οι συλλογές του Εθνικού Μουσείου του παιχνιδιού και συμπληρώνονται με στοιχεία από το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της Brian Sutton-Smith Βιβλιοθήκης και Αρχείων του παιχνιδιού. Οι πληροφορίες προκύπτουν από την ιστοσελίδα:  
<http://www.toyhalloffame.org/about>

<sup>204</sup> Οι χαρακτηρισμοί αυτοί προκύπτουν από κριτικές απόμων που τα επισκέφτηκαν και έχουν αποτυπώσει τα προσωπικά του σχόλια στην ιστοσελίδα:  
[http://www.tripadvisor.com.gr/Attraction\\_Review-g48503-d240266-Reviews-National\\_Museum\\_of\\_Play\\_at\\_The\\_Strong-Rochester\\_Finger\\_Lakes\\_New\\_York.html](http://www.tripadvisor.com.gr/Attraction_Review-g48503-d240266-Reviews-National_Museum_of_Play_at_The_Strong-Rochester_Finger_Lakes_New_York.html)

αντικείμενα είναι στην έκθεση του μουσείου και χιλιάδες άλλα προβάλλονται σε απευθείας σύνδεση μέσα από οθόνες, συμπεριλαμβανομένων ορισμένων αντιπροσωπευτικών παιχνιδιών του. Αυτή η πρωτοφανής συνάθροιση των ιστορικών υλικών από το παιχνίδι προσφέρει μια μοναδική προσέγγιση στον κρίσιμο ρόλο του παιχνιδιού για τη σωματική, κοινωνική και πνευματική ανάπτυξη του ανθρώπου και τους τρόπους με τους οποίους το παιχνίδι αντικατοπτρίζει την πολιτιστική ιστορία.

Για τους σκοπούς της διαχείρισης και της περιγραφής, οι συλλογές του «Strong National Museum of Play» του παιχνιδιού οργανώνονται σε διάφορες κατηγορίες<sup>205</sup>. Οι κυριότερες περιγράφονται παρακάτω:

### Συλλογή από κούκλες

Αυτή η επεκτατική συνάθροιση των σχεδόν δεκαπέντε χιλιάδων ειδών περιέχει χάρτινες και συλλεκτικές κούκλες. Περιλαμβάνει επίσης, σπάνιες κούκλες όπως η φωνογραφική κούκλα<sup>206</sup> (εικ.61) του Τόμας Έντισον (1890). Πολλά άλλα κομψά παραδείγματα του 19ου αιώνα, αλλά και γαλλικές και γερμανικές κούκλες. Εκθέτει μία μεγάλη συλλογή από κούκλες τύπου Barbie και χιλιάδες άλλες δημοφιλείς κούκλες από τις αρχές του 20ου αιώνα έως σήμερα. Η συλλογή αυτή περιλαμβάνει:

### Κούκλες Barbie

Από την ίδρυση της εταιρίας «Mattel» (αυτή που κατασκεύασε αυτή την κούκλα) από το 1959, η Barbie έχει κυριαρχήσει τον κόσμο του παιχνιδιού και δε μοιάζει με καμία άλλη κούκλα. Έχει μάλιστα τη δική της κατηγορία στη διάρθρωση της έκθεσης του μουσείου. Ο σχεδιασμός της, η εμπορική της επιτυχία και η συνολική της δημοτικότητα, μαζί με την κριτική από αξιολογητές, αποκαλύπτουν πολλά για την αμερικανική κοινωνική στάση και τις αξίες τα τελευταία πενήντα και πλέον χρόνια. Με τους όρους στάσεις και αξίες, εννοώ όλα εκείνα τα στοιχεία που μπορεί να δώσει η μελέτη ενός παιχνιδιού για τις συνθήκες της κοινωνίας που τα δημιούργησε. Έτσι με την «αποκρυπτογράφηση» των στοιχείων που περιέχει ένα παιχνίδι μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τα πολιτικά, οικονομικά, κοινωνικά αλλά και ιδεολογικά ζητήματα που κυριαρχούσαν σε κάθε τόπο. Η

---

<sup>205</sup> Οι κατηγορίες στις οποίες είναι οργανωμένες οι συλλογές του Εθνικού Μουσείου του Παιχνιδιού αποτελούν και τις ενότητες της έκθεσης του.

<sup>206</sup> Το 1890 η Mattel ανέπτυξε την κούκλα «ALS Barbie», αλλιώς γνωστή ως φωνογραφική Barbie, με τη βοήθεια από το Εθνικό Κέντρο για την Κώφωση στο Cal State U στο Northridge, Καλιφόρνια. Ο κατασκευαστής της αναγνωρίζει τα παιδιά με κινητικά προβλήματα και είναι δάσκαλος της αμερικανικής νοηματικής γλώσσας. Η συσκευασία της κούκλας περιλαμβάνει εικόνες του δακτύλου, ορθογραφία, σημάδια για κάθε γράμμα της αλφαβήτου, εικόνες από κοινές λέξεις στη νοηματική γλώσσα, και ένα μαυροπίνακα.

Πολύ σημαντική ενέργεια για μία εμπορική κούκλα, να δεχτεί να συνεργαστεί με ειδικούς σε προβλήματα κώφωσης και να παράγει προϊόν ειδικά γι αυτά τα παιδιά. Θα το χαρακτηρίζαμε ως ένα σεβαστό εγχείρημα που αντικατοπτρίζει μία χώρα ευαίσθητη σε κοινωνικά προβλήματα και προσπαθεί να εντάξει όσο μπορεί αυτά τα παιδιά στην κοινωνία



συλλογή “Barbie” του μουσείου με περισσότερες από 2.300 κούκλες περιλαμβάνει από ρουχισμό και κουκλόσπιτα μέχρι τα αυτοκινητάκια και τα κατοικίδια ζώα που τη συνοδεύουν. Περιλαμβάνονται πέντε παραδείγματα της Bild Lilli<sup>207</sup>, οι δύο πρώτες κούκλες Barbie από τις οποίες ξεκίνησε το φαινόμενο αυτό, η TeenTalk Μπάρμπι (εικ.61) δηλαδή η κούκλα γνωστή ως «η διάσημη κούκλα στην τάξη των μαθηματικών<sup>208</sup>»), και τέλος η Barbie κομμωτήριο, η κούκλα με τις περισσότερες πωλήσεις παγκοσμίως.

### Κούκλες μετά 1950 (εκτός Barbie)

Σύμφωνα με κάποιους ιστορικούς, το μέσο του 20ου αιώνα σηματοδοτεί τη χρυσή εποχή της κατασκευής κούκλας στην Αμερική. Κατά τη διάρκεια του Β Παγκοσμίου Πολέμου, οι κατασκευαστές ανέπτυξαν τεχνολογίες για την κατασκευή κούκλας από πλαστικό. Η διαφήμιση μέσω της τηλεόρασης γνωστοποίησε σε όλα τα παιδιά αυτά τα επιτεύγματα της τεχνολογίας, με αποτέλεσμα αυτά τα προϊόντα να γνωρίσουν σύντομα πολύ μεγάλη ανάπτυξη και παιδιά διαφορετικών κοινωνικοοικονομικών στρωμάτων να ζητούν να τις προμηθευτούν. Το μουσείο έχει περισσότερα από 1.400 εκθέματα με κούκλες που κατασκευάστηκαν μετά το 1950 συμπεριλαμβανομένων των της Bratz(εικ.62), της Nancy Ann(εικ.63) κούκλες, συν πιο μοντέρνες αλλά ακόμη επίκαιρες κούκλες της Αμερικής.

### Κούκλες πριν από το 1950

Οι κούκλες έγιναν δημοφιλή αθύρματα για τα παιδιά στις αρχές της δεκαετίας του 1800, όταν οι Γερμανοί κατασκευαστές παιχνιδιών προσέφεραν τις πρώτες κούκλες μαζικής παραγωγής από πεπιεσμένο χαρτί, και όταν οι πάνινες κούκλες έγιναν φθηνότερες, τα εργοστάσια παρήγαγαν μόνο κούκλες από πανί. Από τότε, οι κούκλες αντανακλούν τις ραγδαίες αλλαγές στην τεχνολογία κατασκευής τους, τις πρώτες ύλες, τις καταναλωτικές αξίες και προτιμήσεις.

---

<sup>207</sup> Η «Bild Lilli» είναι η γερμανική κούκλα που ενέπνευσε την ιδέα Barbie και το σχεδιασμός της. Η Lilli άρχισε τη ζωή ως χαρακτήρα ενός κόμικ το 1950 στο Αμβούργο της Γερμανίας, στην εφημερίδα «Bild-Zeitung». Ο χαρακτήρας της αντιπροσώπευε μία όμορφη, μοντέρνα, απελευθερωμένη από την κουλτούρα και τα πρότυπα της εποχής για τη γυναίκα- κοπέλα. Η κούκλα «Lilli» πουλήθηκε για πρώτη φορά σε κατάσταση με είδη καπνού και σε άλλα καταστήματα όπου σύχναζαν άντρες. Αρχικά, είχε ως σκοπό να γίνει ένα δώρο για τον άντρα του σπιτιού, και κέρδισε δημοτικότητα μεταξύ των γερμανικών ανδρών περίπου την ίδια ώρα που το "Playboy" το ανδρικό περιοδικό διασκεδάζει άνδρες στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1950, ο κατασκευαστής της «Bild Lilli» διένεμε την κούκλα σε καταστήματα παιχνιδιών, όπου άσκησε μεγάλη επιρροή κορίτσια που ψάχνουν για μια κούκλα μόδας. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/online-collections>

<sup>208</sup> Αυτή η Barbie μιλούσε και η διάσημη φράση που έλεγε ήταν «Τα μαθηματικά είναι δύσκολα». Το όνομά της “Teen-Talk” Barbie σημαίνει έφηβη Barbie που μιλά.

### Χάρτινες κούκλες

Οι χάρτινες κούκλες εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στη Γαλλία και την Αγγλία τον 18ο αιώνα. Μερικές από τις αυτές προσπάθησαν να απεικονίσουν την ηθική αρετή και μια ευσεβή συμπεριφορά. Άλλες κούκλες ενθαρρύνουν τα παιδιά να τις ντύσουν με ρούχα πραγματικά(εικ.64) ή από κομμάτια υφάσματος, δαντέλες, σελίδες περιοδικών ακόμα και χαρτί υγείας. Τον 19ο αιώνα, οι εφημερίδες και τα περιοδικά ήλπιζαν να αυξήσουν την κυκλοφορία τους από τις σελίδες που παρουσίαζαν χάρτινες κούκλες για να τις κόψουν τα παιδιά, να τις φτιάξουν και να τις ντύσουν. Τον 20ο αιώνα, αμερικανικά μηνιαία περιοδικά προσέφεραν μία σειρά χάρτινων κούκλων για να τις κατασκευάσουν τα παιδιά. Το μουσείο εκθέτει πάνω από δύο χιλιάδες εξακόσιες χάρτινες κούκλες μεταξύ άλλων άλλες είναι χειροποίητες , άλλες προέρχονται από εφημερίδες και περιοδικά και άλλες από διαφημίσεις.

### Συλλογές παιχνιδιών

Σήμερα αριθμεί περισσότερα από εξήντα οχτώ αντικείμενα, το Εθνικό Μουσείο των παιχνιδιών και είναι αναγνωρισμένο ότι διαθέτει μία από τις πιο ολοκληρωμένες συλλογές παιχνιδιών στον κόσμο. Τα περιεχόμενα κυμαίνονται από μπλοκ αλφάβητο, σύνολα κατασκευών, και αρκουδάκια, αεροπλάνα, τρένα, μηχανικές τράπεζες, και πολλά άλλα. Ατομικά και συλλογικά τα παιχνίδια αντανακλούν τα γεγονότα, δημοφιλή ρεύματα, και τις πολιτιστικές αξίες των διαφόρων χωρών από τα οποία προέρχονται.

Για τους σκοπούς της οργάνωσης και της περιγραφής, οι συλλογές παιχνιδιών εμπίπτουν σε διάφορες κατηγορίες. Εκείνες που σημειώνονται παρακάτω αποτελούν μερικές από τις πιο δημοφιλείς και ιστορικά σημαντικές κατηγορίες.

### Αεροπλάνα

Σχεδόν αμέσως μόλις οι αδελφοί Wright Brothers<sup>209</sup> έφτιαξαν το πρώτο αεροσκάφος που πέταξε στη Βόρεια Καρολίνα, τα πετούμενα παιχνίδια τράβηξαν αμέσως το ενδιαφέρον και το θαυμασμό των παιδιών. Τα απλούστερα παιχνίδια αεροπορίας αναπαράγουν τα πρώτα αεροπλάνα. Άλλα, πωλούνται σε σετ, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να συναρμολογήσουν και να πετάξουν αυτά που κατασκεύασαν μόνα τους, άλλα παιχνίδια- αεροπλάνα αντιπροσωπεύουν πρότυπα της στρατιωτικής και εμπορικής αεροπορίας όπως η σόλο πτήση του Charles Lindbergh<sup>210</sup> έως την άλλη πλευρά του Ατλαντικού τη δεκαετία του

---

<sup>209</sup> Οι Αδελφοί Ράιτ (19 Αυγούστου 1871 – 30 Ιανουαρίου 1948) είναι δύο Αμερικανοί στους οποίους αποδίδεται η εφεύρεση και κατασκευή του πρώτου επιτυχημένου αεροπλάνου στον κόσμο και η πραγματοποίηση της πρώτης ελεγχόμενης, μηχανικά προωθούμενης και με διάρκεια, βαρύτερης από τον αέρα, ανθρώπινης πτήσης στις 17 Δεκεμβρίου 1903. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://el.wikipedia.org/>

<sup>210</sup> Ο Charles Augustus Lindbergh (4η Φεβρουαρίου 1902 - 26 Αυγούστου 1974), ήταν ένας Αμερικανός αεροπόρος, συγγραφέας, εφευρέτης, εξερευνητής, και κοινωνικός ακτιβιστής.

1920. Διάφοροι κατασκευαστές όπως ο Louis Marx<sup>211</sup> παράγουν παιχνίδια αεροπορίας παγκοσμίως. Το μουσείο διαθέτει πάνω από τετρακόσια τέτοια είδη.

### Αλφάβητο και τουβλάκια

Για πολλές γενιές, το αλφάβητο και τα τουβλάκια έχουν καταταχθεί μεταξύ των πρώτων νηπιακών παιχνιδιών. Οι γονείς και οι εμπειρογνώμονες του παιδιού ευνοούν τη χρήση τους γιατί βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν συντονισμό χεριού-ματιού, τη δημιουργικότητα, και τη δυνατότητα να πειραματιστούν. Στα τέλη του 19ου αιώνα, οι κατασκευαστές παιχνιδιών επινόησαν τα ξύλινα μπλοκ με γράμματα, αριθμούς και διάφορες φιγούρες σε χαμηλό ανάγλυφο.

### Οχήματα

Τα οχήματα είχαν εκπαιδευτική αξία, επειδή τα αγόρια προσποιούνταν ότι οδηγούν αυτοκίνητα και φορτηγά που έμοιαζαν με εκείνα των πατέρων τους. Το μουσείο έχει περισσότερα από διακόσια παιχνίδια(εικ.65) όπως πυροσβεστικά οχήματα, βαγόνια τσίρκου, ρυμουλκά, φορτοεκφορτωτές, μοτοσικλέτες και άλλα οχήματα κατασκευασμένα από χυτοσίδηρο που χρονολογούνται από τα τέλη της δεκαετίας του 1900 με την έναρξη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

### Σετ Κατασκευής

Το να παίζει κανείς με σύνολα κτιρίων απαιτεί φαντασία, σχεδιασμό, κριτική σκέψη, και στρατηγική. Έτσι όλα τα παιδιά αναπτύσσουν τις δεξιότητες τους βασιζόμενα στον κόσμο των ενηλίκων. Από τον 19ο αιώνα, οι κατασκευαστές παιχνιδιών έχουν προσπαθήσει να παράγουν καλύτερα παιχνίδια κατασκευής.

### Έπιπλα και Δωμάτια Μινιατούρες.

Μινιατούρες αντίγραφα πραγμάτων του πραγματικού κόσμου έχουν συναρπάσει τους ανθρώπους εδώ και αιώνες. Οι πρώτες μινιατούρες έμοιαζαν με χειροποίητα έπιπλα ενηλίκων και οικιακών ειδών(εικ.66). Καθώς οι κατασκευαστές έμαθαν να χρησιμοποιούν χυτοσίδηρο, λαμαρίνα, κασσίτερο και πλαστικό σε μαζική παραγωγή, οι μινιατούρες εμφανίστηκαν σε καταστήματα παιχνιδιού και σε άλλα καταστήματα σε αυξανόμενους αριθμούς<sup>212</sup>.

---

<sup>211</sup> Ο Louis Marx (11 Αυγούστου του 1896-5η του Φεβρουαρίου 1982) ήταν ένας Αμερικανός κατασκευαστής παιχνιδιών και επιχειρηματίας του οποίου η εταιρεία ήταν η μεγαλύτερη εταιρεία παιχνιδιών στον κόσμο στη δεκαετία του 1950. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://en.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Marx](http://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Marx)

<sup>212</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.museumofplay.org/blog/play-stuff/2010/03/a-big-collection-of-little-things>

### Κουκλόσπιτα

Για περισσότερα από πεντακόσια χρόνια, κουκλόσπιτα-που στην αρχή συμβόλιζαν τους πλούσιους ευρωπαίους ενήλικες – πλέον βοηθούν τα παιδιά να μάθουν για τον εσωτερικό σχεδιασμό και τη διαχείριση οικιακών εργασιών και τα ενθαρρύνει να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν και να μοιραστούν τις ιστορίες τους . Τα περισσότερα από τα διακόσια κουκλόσπιτα στη συλλογή του μουσείου απεικονίζουν περίτεχνα χειροποίητα βικτοριανά αρχοντικά(εικ.67) με τυπωμένο μέταλλο, σπίτια με στυλ και περιλαμβάνουν τα πάντα(οικιακά είδη).

### Μηχανικά παιχνίδια

Το μουσείο διαθέτει μία συλλογή από περίτεχνα αυτόματα παιχνίδια του 19<sup>ου</sup> αιώνα, ακόμα και μηχανικές τράπεζες(εικ.68) που πρωτοεμφανίστηκαν μετά τον εμφύλιο πόλεμο. Αυτά τα απλά μηχανικά παιχνίδια ήταν από τις πιο δημοφιλείς ενασχολήσεις των παιδιών.

### Τρένα

Ατμοκίνητα ήταν τα πρώτα τρενάκια, και όταν οι κατασκευαστές βρήκαν τον τρόπο να χρησιμοποιούν την ηλεκτρική ενέργεια για να τροφοδοτήσουν τα παιχνίδια, τα μοντέλα τρένων έγιναν αγαπητά σε όλα τα μέλη της οικογένειας. Ο Joshua Lionel Cohen<sup>213</sup> προσφέροντας το πρώτο συρμό στις αρχές του 1900, και μέχρι τα μέσα του 20ου αιώνα, τα τρένα του κυριαρχούσαν στην αγορά(εικ.69).

### Γιο-γιο

Οι ιστορικοί παιχνιδιών εικάζουν ότι το γιο-γιο προϋπήρχε από αιώνες. Αιτήσεις χορήγησης διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας για τη βελτίωση του βασικού μέρους εμφανίστηκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες γύρω στο 1866. Το γιο-γιο ήταν μέρος της αμερικανικής παιδικής ηλικίας από το 1920 . Επί σειρά ετών, το γιο -γιο είναι το επίκεντρο των δεκάδων τοπικών, εθνικών και διεθνών διαγωνισμών (εικ.70)για γιο- γιο ευρεσιτέχνες ανεξαρτήτου ηλικίας.

### Επιτραπέζια Παιχνίδια

Η έκθεση παρουσιάζει επιτραπέζια παιχνίδια από διαχρονικά κλασικά όπως το σκάκι και η ντάμα μέχρι την τελευταία έκδοση του trivial(σύγχρονο επιτραπέζιο και δημοφιλές παιχνίδι), αποδεικνύοντας το εύρος και τη διαχρονικότητα των παιχνιδιών αυτών. Τα πιο δημοφιλή εκθέματα της συλλογής περιλαμβάνουν

---

<sup>213</sup> Ο Joshua Lionel Cowen (25 Αυγούστου του 1877-8 Σεπτέμβρη 1965), ήταν ένας Αμερικανός εφευρέτης και κατασκευαστής των μοντέλων σιδηροδρόμων και τρένων . Επίσης εφηύρε το φλας-λυχνία το 1899, και όπως αναφέρουν πολλές πηγές εφεύρε και το φακό. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://en.wikipedia.org/wiki/Joshua\\_Lionel\\_Cowen](http://en.wikipedia.org/wiki/Joshua_Lionel_Cowen)

παραδείγματα των πρώιμων παιχνιδιών όπως το Αρχοντικό της Ευτυχίας (1843) καθώς και την αρχαιότερη γνωστή εκδοχή του παιχνιδιού Monopoly (1933)(εικ.71), χειροποίητη από τον Charles Darrow<sup>214</sup>, οπότε και παράγεται η πρώτη εμπορική έκδοση του παιχνιδιού. Η συλλογή περιλαμβάνει πολλά εκθέματα που χρονολογούνται από τα τέλη του 19ου μέχρι τις αρχές του 20ου αιώνα, ενώ τα παιχνίδια είναι τοποθετημένα σε κουτιά και πίνακες διακοσμημένα με όμορφη χρωμολιθογραφία<sup>215</sup>. Όπως όλα τα παιχνίδια αντικατοπτρίζουν και αυτά τις τάσεις και τα ρεύματα του λαϊκού πολιτισμού που τα περιέβαλε.

#### Παιχνίδια με χαρτιά και Τράπουλες<sup>216</sup>

Το μουσείο διαθέτει πάνω από 850 παιχνίδια στις συλλογές του. Η συλλογή του μουσείου κυμαίνεται από τα κλασικά παιχνίδια καρτών της παιδικής ηλικίας μέχρι τα επώνυμα παιχνίδια όπως το Υπο(σύγχρονο παιχνίδι καρτών)των αρχών του 20ου αιώνα.

Οι Τράπουλες αρχικά αναπτύχθηκαν στον δυτικό κόσμο λίγο μετά την εφεύρεση της τυπογραφίας, γύρω από τον 15ο αιώνα.. Η τράπουλα επέζησε μέσα στο πέρασμα του χρόνου, και πλέον υπάρχουν νέα παιχνίδια και νέοι τρόποι παιχνιδιού.

#### Role-Playing Games (Παιχνίδια ρόλων<sup>217</sup>)

Το μουσείο έχει περισσότερα από 1.000 παραδείγματα role-playing games(παιχνίδια ρόλων), η παραγωγή και η κατανάλωση των οποίων κορυφώθηκε

---

<sup>214</sup> Ο Charles Darrow ένας άνεργος υδραυλικός σε αναζήτηση εισοδήματος, ήταν ο πρώτος που παρήγαγε 5.000 αντίτυπα της Monopoly με δικά του έξοδα.

<sup>215</sup> Χρωμολιθογραφία ήταν η πρώτη μέθοδος για τις αληθινές πολύ τυπωμένες ύλες χρώματος. Πρώτη εμπορευματοποίηση της έγινε το 1830 και βασίστηκε στη λιθογραφία, δηλαδή τη χρήση των χαραγμένων πλακών πετρών, αλλά ύστερα χρησιμοποιήθηκαν χωριστές πέτρες για διαφορετικά χρώματα. Πριν από τη χρωμολιθογραφία, οι τυπωμένες ύλες χρωματιζόντουσαν με το χέρι. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://wikipedia.qwika.com/en2el/Chromolithography>

<sup>216</sup> Τα παιχνίδια καρτών θεωρείται ότι είναι ένα αρχαίο παιχνίδι. Οι πρώτες ρίζες τους εντοπίζονται στο 9<sup>ο</sup> αι στην Κίνα. Οι περισσότεροι μελετητές πιστεύουν ότι παρόμοια χειροποίητα αθύρματα, επίσης, εμφανίστηκαν στην Αίγυπτο και την Ινδία. Στην Ευρώπη, οι πρώτες χειροποίητες κάρτες εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια του 13<sup>ου</sup> αιώνα, όπως αναφέρει ο Nickolas Ricketts, ένας επιμελητής του μουσείου στο ιστολόγιο: <http://www.museumofplay.org/blog/play-stuff/2010/11/2010-nthof-inductee-playing-cards/>

<sup>217</sup> Το παιχνίδι ρόλων είναι ένα εκπαιδευτικό και διασκεδαστικό παιχνίδι που αποτελεί μεθοδολογία προσέγγισης των προγραμμάτων εκπαίδευσης. Μέσα από τη δραματοποίηση μιας πραγματικής ή φανταστικής ιστορίας οι εμπλεκόμενοι κατανοούν το σενάριο, σκέφτονται, λαμβάνουν πρωτοβουλίες, επικοινωνούν, αντιλαμβάνονται στάσεις και αξίες ζωής, ενώ συνεργάζονται για τη λήψη μίας απόφασης. Με άλλα λόγια στο παιχνίδι ρόλων οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους, και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυχαίνουν σύμφωνα με ένα, συνήθως πολύπλοκο, σύστημα κανόνων και οδηγιών. Στο πλαίσιο των κανόνων, οι παίκτες μπορούν να αυτοσχεδιάσουν ελεύθερα, ενώ οι επιλογές τους καθορίζουν την κατεύθυνση και την έκβαση των παιχνιδιών. Οι πληροφορίες προκύπτουν από τις ιστοσελίδες: <http://www.envedu.gr/Documents/files/Teachers/skosta/Paixnidi%20Rolon.pdf> και <http://el.wikipedia.org/>

κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980. Τα παιχνίδια ρόλων είναι σημαντικά για τη συμβολή τους στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η συλλογή αυτή καλύπτει ένα πολύ αντιπροσωπευτικό δείγμα από όλους τους μεγάλους κατασκευαστές και τους τύπους παιχνιδιών. Η συλλογή περιλαμβάνει σημαντικά παραδείγματα αυτών καθώς και ειδικά παιχνίδια που διατίθενται μόνο σε συνέδρια.

### Συλλογή Παιχνιδιών του Sid Sackson

Η συλλογή αυτή αποτελείται από 330 τρισδιάστατα πρωτότυπα παιχνίδια που εφευρέθηκαν από τον Sid Sackson<sup>218</sup>. Στη Sutton-Smith Βιβλιοθήκη υπάρχουν τα αρχεία του Sid Sackson, τα οποία περιλαμβάνουν τα ημερολόγια του καθώς και περιγραφές παιχνιδιών με τους κανόνες τους, την αλληλογραφία του, και γενικά τις δικές του εκδόσεις και εκατοντάδες τόμους από την προσωπική του βιβλιοθήκη που τεκμηριώνουν την καριέρα του, τα οποία μπορεί να δει κάποιος στο εθνικό μουσείο παιχνιδιού μέσα από τις διαδικτυακές συλλογές της βιβλιοθήκης<sup>219</sup>.

### Συλλογές από Εταιρείες παιχνιδιών

Αυτή η κατηγορία των συλλογών του Εθνικού Μουσείου για παιχνίδι αποτελείται από τα παιχνίδια που σχετίζονται με τις μεγάλες κατασκευαστικές εταιρείες που είναι γνωστές κυρίως για τα συγκεκριμένα είδη των παιχνιδιών, ή που δεν είναι πλέον στην βιομηχανία παραγωγής τους.

### Fisher-Price Collection

Από τη δεκαετία του 1930 η εταιρεία άρχισε να κατασκευάζει παιχνίδια από βαρύ χάλυβα και ξύλο, διακοσμημένο με εντυπωσιακές εικόνες και γοητευτικές λιθογραφίες από αρκούδες, πάπιες, γαϊδούρια, και άλλα ζώα. Τα Fisher-Price παιχνίδια ήταν από τα πρώτα αθύρματα που έπαιζαν πολλά παιδιά της TOY Αμερικής. Μετά η Mattel<sup>220</sup> αγόρασε την εταιρεία το 1993 και διέδωσε τα παιχνίδια στις αγορές όλου του κόσμου. Το μουσείο έχει περισσότερα από διακόσια τριάντα Fisher-Price παιχνίδια μεταξύ άλλων βρεφικά παιχνίδια που βοηθούν τα μωρά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα τους καθώς και τη σειρά Little People (σετ μικρών ανθρώπων ή ζώων που ανήκουν στην εκπαιδευτική κατηγορία) (εικ.72).

---

<sup>218</sup> Ο Sid Sackson έγραψε το 1969 βιβλίο με τίτλο «*Η γκάμα των παιχνιδιών*» που παραμένει μία κλασική βιομηχανία. Ο Sackson έγραψε επίσης μια στήλη "Sackson για παιχνίδια»-για την *στρατηγική και την τακτική* σε περιοδικό στα μέσα της δεκαετίας του 1970, και η ζωή και το έργο του είναι ακόμα σεβαστό από σοβαρούς κατασκευαστές και σχεδιαστές παιχνιδιών σε όλο τον κόσμο. Απέκτησε, πέντε περίπτερα παιχνιδιών με τα πολυάριθμα, γνωστά και μακράς διάρκειας παιχνίδια του.

<sup>219</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική βιβλιοθήκη του «The Strong»: <http://www.libraryandarchivesofplay.org/collections/archival>

<sup>220</sup> Η Mattel είναι η θυγατρική εταιρεία της Fisher-Price. Η Mattel ήταν εκείνη που κατασκεύασε τις κούκλες Barbie και ύστερα αγόρασε τη Fisher-Price

### Συλλογή Louis Marx

Μεταξύ του 1921 και του 1972, η εταιρεία παρήγαγε μια ευρεία ποικιλία παιχνιδιών που κυμαίνονται από κουκλόσπιτα, κούκλες, τρένα, αυτοκίνητα και οχήματα για στρατιωτάκια, καθώς και όπλα, φιγούρες, ενώ παρήγαγε και μια τεράστια ποικιλία από μηχανικά παιχνίδια κασσίτερου. Ετήσιες μεταβολές παρατηρούνται στα παιχνίδια της εταιρείας εδώ και δεκαετίες ενώ παρήχθησαν και παιχνίδια που βασίζονταν σε δημοφιλείς τηλεοπτικούς χαρακτήρες ενισχύοντας την εταιρεία στη δεκαετία του 1950. Η εταιρεία Louis Marx πέτυχε εν μέρει επειδή προσπάθησε να κατασκευάσει ανθεκτικά παιχνίδια πουλώντας τα στη χαμηλότερη δυνατή τιμή<sup>221</sup>.

### Άλλες Συλλογές

Εκτός από παιχνίδια, οι συλλογές του Εθνικού Μουσείου του παιχνιδιού περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα από άλλα αντικείμενα. Κύριες κατηγορίες περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων αναμνηστικά, καρτ-ποστάλ και παρτιτούρες, αντικείμενα που βασίζονται σε δημοφιλείς χαρακτήρες από τη λογοτεχνία, και παραδείγματα των τεχνών στο σπίτι και χόμπι(δραστηριότητας αναψυχής) που χρονολογούνται από τον 19ο αιώνα.

Όπως διαπιστώνουμε λοιπόν, το «Strong National Museum of Play» είναι ένα μουσείο που βασίζει τις συλλογές του αποκλειστικά στη μελέτη του παιχνιδιού, και παρόλο που είναι ένα μουσείο της ιστορίας του παιχνιδιού, έχει και τα διαδραστικά χαρακτηριστικά ενός παιδικού μουσείου που το καθιστά το δεύτερο μεγαλύτερο μουσείο αυτού του είδους στην Ηνωμένες Πολιτείες.<sup>222</sup> Σύμφωνα με αυτό, λοιπόν, καταλαβαίνουμε ότι τόσα χρόνια έχει αυξήσει πολλές φορές τις συλλογές του σε αντικείμενα αλλά έχει προσθέσει και άλλες ενότητες- κατηγορίες εκθέσεων πιο καινούργιες στο χρόνο, στις οποίες όμως για ευνόητους λόγους δε θα αναφερθώ περαιτέρω. Μία από τις πρόσφατες χρονικά συλλογές είναι :

### Συλλογή Stereograph

Μεγάλο ενδιαφέρον ακόμα και σήμερα προκαλεί η τρισδιάστατη πραγματικότητα σε ταινίες και στην τηλεόραση καινούργιας τεχνολογίας. Το ανθρώπινο μάτι βλέπει ένα πράγμα, ενώ η κάμερα καταγράφει κάτι άλλο. Αυτή η συλλογή περιλαμβάνει περισσότερες από τεσσαρισήμισι χιλιάδες στερεογραφικές - στερεοφωνικές φωτογραφίες που προβάλλονται μέσω ενός στερεοσκοπίου. Η συλλογή εκτείνεται κυρίως από τα τέλη του 19ου αιώνα μέχρι τα μέσα του 20ου αιώνα. Το περιεχόμενο τους παρουσιάζει εθνικά μνημεία, πάρκα και νεκροταφεία. Μερικά έχουν εκπαιδευτικό σκοπό ενώ άλλα χιουμοριστικό.

---

<sup>221</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική συλλογή της Ισχυρής:  
<http://www.museumofplay.org/blog/play-stuff/2010/11/x-marx-the-big-spot/>

<sup>222</sup> Οι πληροφορίες προκύπτουν από την βιβλιογραφία:

α) Kotler, Neil G. ,Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources, San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2008.

β) Hoffman Joan και Boettrich Sara., "Setting the Stage for Free Play: Museum Environments That Inspire Creativity." Hand-to-Hand 22, no. 4.,2008, σελ. 3-5

Πολύ σωστή πρακτική για ένα μουσείο ή έναν πολιτιστικό φορέα, να παρουσιάζει με τη βοήθεια της τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας<sup>223</sup> και άλλα σημαντικά μνημεία της χώρας του, προσφέροντας έτσι στον επισκέπτη μία άκρως συναρπαστική και συνάμα πολυδιάστατη και ακαδημαϊκή(γενικής φύσεως δηλαδή) εμπειρία.

### Επί τόπου πρόσβαση στις συλλογές

Το μουσείο προσφέρει ευκολίες πρόσβασης στο πλήρες μουσειακό του υλικό το οποίο είναι στη διάθεση ερευνητών, ενώ προσκαλεί επαγγελματίες του ακαδημαϊκού χώρου, ανεξάρτητους μελετητές και μεταπτυχιακούς ή διδακτορικούς φοιτητές να υποβάλουν αίτηση για να πάρουν υποτροφία παρέχοντας τους οικονομική στήριξη για την επιστημονική έρευνα που διεξάγεται με αντικείμενο το παιχνίδι.

Αυτό δείχνει έναν οργανισμό που σέβεται τη λειτουργία του και προσπαθεί να βρει τρόπους πρακτικούς για να καταφέρει να αναβαθμίσει τις εγκυκλοπαιδικές του γνώσεις γύρω από την πολύπλοκη και πολυσήμαντη έννοια παιχνίδι – παιδί και να βελτιώσει τις παροχές του στο κοινό του.

### Εκπαίδευση

Στο Μουσείο οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διασκεδάσουν, ενώ μαθαίνουν μέσα από δυναμικά, hands-on, εκθέματα και παγκοσμίου φήμης συλλογές.

### Προγράμματα για μαθητές και εκπαιδευτικούς<sup>224</sup>

Βασισμένα στα παιχνίδια του μουσείου τα προγράμματα ενθαρρύνουν τη μάθηση, τη δημιουργικότητα, και την ανακάλυψη μέσω προγραμμάτων για την προσχολική ηλικία, μέσα από τον εμπλουτισμό σχολικών μαθημάτων για μαθητές που συγκεντρώνουν λιγότερη καλή βαθμολογία από τους υπόλοιπους, προσαρμόζουν προγράμματα για μαθητές με ειδικές ανάγκες, ενώ προσφέρουν ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης για φοιτητές ή εν ενεργεία εκπαιδευτικούς και γονείς.

Η άποψη του μουσείου είναι ότι το παιχνίδι ακονίζει το μυαλό και ενισχύει τη δημιουργικότητα του παιδιού..Η πολιτική του μουσείου υποστηρίζει δε ότι το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να αναπτυχθούν σωστά, τα κρατάει υγιή, ενώ διαμέσου αυτού μαθαίνουν για την επίλυση προβλημάτων ,τη λήψη αποφάσεων, να εκφράζουν τις ιδέες του, να μάθουν τα όρια τους και γενικά σε συνδυασμό με τη σχολική ζωή τα βοηθά να γίνουν πιο επιτυχημένοι ενήλικες.

---

<sup>223</sup> Pujol Tost, L. & Economou, M., «Worth a Thousand Words? The Usefulness of Immersive Virtual Reality for Learning in Cultural Heritage Settings», Journal of Architectural Computing 7(1), 2009,σελ. 157-176

<http://www.ingentaconnect.com/content/mscp/ijac/2009/00000007/00000001/art00010>

<sup>224</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου:

<http://www.museumofplay.org/education>



Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα άκρως διαδραστικό ίδρυμα που βασίζεται στις συλλογές του και είναι αφιερωμένο στη μελέτη και στη εξερεύνηση του παιχνιδιού. Προσφέρει στους επισκέπτες του πέρα από την έκθεση και έντυπο υλικό όπως μελέτες, κριτικές, αποσπάσματα βιβλίων μερικά από τα οποία δημοσιεύονται στην ιστοσελίδα του ή αφιερώματα που δημοσιεύονται σε τριμηνιαία επιστημονικά περιοδικά. Ακόμα μέσω διαδικτυακών τεχνολογιών δίνει πρόσβαση σε συλλογές άλλων μουσείων , ενώ τέλος εντάσσει στους στόχους του θέματα υποτροφίας με σκοπό να ανακαλυφθούν νέες και αναδυόμενες περιοχές του παιχνιδιού.

Σκόπιμο να αναφερθεί είναι , επίσης, ότι το μουσείο προσφέρει μία σειρά διασκεδαστικών παιχνιδιών φτιαγμένα σε εντυπωσιακά γραφικά περιβάλλοντα σε διάφορες κατηγορίες , όπως μπέιζμπολ, κατασκευή κούκλων, δημιουργία ιστοριών και άλλα, τα οποία είναι προσβάσιμα όχι μόνο στους χώρους του μουσείου αλλά και μέσω διαδικτύου, γεγονός το οποίο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να βρίσκονται στο χώρο του και να ασχολούνται με τις δραστηριότητες και τα προγράμματα που προσφέρει και ας μην βρίσκονται πραγματικά στις εγκαταστάσεις του μουσείου.

Στη πραγματικότητα πρόκειται για ένα τεράστιο εκθεσιακό διαδραστικό πάρκο που διαθέτει πέραν των μοναδικών και επώνυμων συλλογών παιχνιδιών, μια πληθώρα από δραστηριότητες (εικ.73)και προγράμματα για τα παιδιά και τις οικογένειες τους, ενώ ταυτόχρονα προωθεί μία πολύπλευρη πλευρά έρευνας που εξυπηρετεί ένα ευρύ ακροατήριο.

Ας γίνει στο σημείο αυτό μία μικρή αναφορά στο «Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών<sup>225</sup>», κάτι το οποίο δεν έχω συναντήσει, μέχρι τώρα στην έρευνα μου, σε κάποια άλλη γωνιά του πλανήτη. Δε θα αναφερθώ εκτενώς, στη συλλογή και στα αντικείμενα που διαθέτει, όσο στην αποστολή που έχει θέσει ως στόχο και το σκεπτικό λειτουργίας του.

---

<sup>225</sup> Θέλω να επισημάνω ότι συνειδητά έβαλα στην εργασία μου το Διεθνές Κέντρο για την Ιστορία των Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών, ενώ δεν αναφέρεται ως μουσείο αλλά διέπεται η λειτουργία του από τους ίδιους στόχους και σκοπούς που θέτει κάθε πολιτιστικός οργανισμός. Εξάλλου η AAM (American Association of Museums) προτείνει να οριστεί ως μουσείο ένα οργανωμένο, δημόσιο ή ιδιωτικό ίδρυμα, μη κερδοσκοπικό ,με εκπαιδευτικό και κυρίως αισθητικό χαρακτήρα, ανοιχτό στο κοινό και επισκέψιμο σε μόνιμη βάση, ίδρυμα που έχει στην ιδιοκτησία του αντικείμενα ή ζωντανούς οργανισμούς, τα οποία εκθέτει μόνιμα, που έχει εξειδικευμένο προσωπικό εργαζόμενο για την απόκτηση των αντικειμένων. Το MA (Museum Association of Great Britain) ορίζει το μουσείο ως ίδρυμα που συλλέγει, καταγράφει, εκθέτει, αποθηκεύει και συντηρεί έργα τέχνης, προϊόντα της επιστήμης και του πολιτισμού, ώστε να είναι διαθέσιμα στο ευρύ κοινό και τους ερευνητές. (Γκαζή και Νούσια 2003:21). Είναι σημαντικό ακόμα να διευκρινίσω σε σχέση με τα παραπάνω ότι ο κανονισμός του ICOM ορίζει ως μουσεία, καταστάσεις που με την παραδοσιακή έννοια δεν εμπίπτουν στον ορισμό του μουσείου, όπως ινστιτούτα συντήρησης, εκθεσιακούς χώρους, φυσικά τοπία, αρχαιολογικούς τόπους, εθνογραφικούς και ιστορικούς χώρους, εθνικούς δρυμούς, επιστημονικά κέντρα και πλανητάρια, ιδρύματα που εκθέτουν ζωντανά δείγματα (βοτανικούς και ζωολογικούς κήπους ,ενυδρεία κλπ). Έτσι, μουσείο δεν είναι μόνο ένας χώρος κλειστός αλλά κι ένας χώρος ανοικτός ή το φυσικό περιβάλλον το ίδιο (Τζιαφέρη 2005:23). Οι πληροφορίες προκύπτουν από τα βιβλία:

α) Γκαζή Ανδρομάχη ,Μουσεία για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, 2004

β) Τζιαφέρη Σεβαστή , Το σύγχρονο μουσείο στην ελληνική εκπαίδευση μέσω από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων , Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, 2005

Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG) στο The Strong συλλέγει μελέτες και ερμηνεύει τα παιχνίδια βίντεο, και άλλα ηλεκτρονικά παιχνίδια, καθώς και τον τρόπο που οι άνθρωποι ασχολούνται με αυτά στην πορεία του χρόνου και πως αυτά μπορούν με τη σειρά τους να διαδραματίσουν ρόλο στην δημιουργία του πολιτισμού.

Συγκεκριμένα, πέρα από τη συλλογή και διατήρηση τέτοιων υλικών παράγει ένα blog, και ενθαρρύνει την έρευνα και το γράψιμο για την ιστορική και πολιτιστική σημασία των παιχνιδιών βίντεο και άλλων ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG) του « eGameRevolution<sup>226</sup> » (εικ.74) είναι ανοικτό στο Εθνικό Μουσείο της ισχυρής («The Strong») των παιχνιδιών και είναι ένα επεκτατικό, διαδραστικό, τεχνούργημα με πλούσια έκθεση που εξερευνά την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τις επιπτώσεις τους στη ζωή των ανθρώπων. Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG) στην εβδομαδιαία συζήτηση που έχει καθιερώσει, τρεις εμπειρογνώμονες του κέντρου και bloggers παρουσιάζουν στους επισκέπτες ασυνήθιστα αντικείμενα από τις συλλογές του κάνοντας σχόλια για το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ενώ υποστηρίζει τη δημοσίευση άρθρων και κριτικές βιβλίων για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο American Journal of Play, ένα διεπιστημονικό τριμηνιαίο περιοδικό του «The Strong»<sup>227</sup>.

Μέσα από όλες αυτές τις δραστηριότητες το «Διεθνές Κέντρο» επιδιώκει να εξασφαλίσει ότι οι σημερινές και οι μελλοντικές γενιές μπορούν να εξερευνήσουν την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, να κατανοήσουν πώς ξεκίνησαν και εξελίχθηκαν, να εκτιμήσουν το ρόλο που έπαιξαν σε αυτή την εξέλιξη, και να καταλάβουν την επίδραση που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για τη κοινωνία.

Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG) ορίζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε γενικές γραμμές και περιλαμβάνει τα παιχνίδια βίντεο, παιχνίδια στον υπολογιστή, κονσόλες παιχνιδιών, παιχνίδια arcade, παιχνίδια χειρός, καθώς και παιχνίδια που συνδυάζουν την παραδοσιακή και ψηφιακή αναπαραγωγή. Με περισσότερα από τριάντα επτά χιλιάδες αντικείμενα που αυξάνονται συνεχώς, οι συλλογές του Διεθνούς Κέντρου για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελούν αναμφισβήτητα την πιο ολοκληρωμένη δημόσια συνάθροιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών των Ηνωμένων Πολιτειών και από τις μεγαλύτερες σε όλο τον κόσμο. Εκτός από τα παιχνίδια και τις πλατφόρμες, οι συλλογές περιλαμβάνουν συσκευασίες των παιχνιδιών, πληροφορίες σχετικά με τη διαφήμιση των προϊόντων, σχετικές δημοσιεύσεις με παιχνίδια εμπνευσμένα από τα καταναλωτικά πρότυπα και άλλα αντικείμενα που απεικονίζουν την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη ζωή των ανθρώπων καθώς και βιβλία με οδηγίες χρήσης αυτών. Οι συλλογές του Διεθνούς Κέντρου για την ιστορία των ηλεκτρονικών

---

<sup>226</sup> Το eGameRevolution είναι ένα πρωτότυπο, άκρως διασκεδαστικό έκθεμα που παράγεται από το Διεθνές κέντρο, το οποίο προσφέρει μία εικονική περιήγηση για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.icheg.org/see-do/egamerevolution>.

<sup>227</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.icheg.org/see-do/egamerevolution>.

παιχνιδιών είναι επίσης η μοναδική συλλογή ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον κόσμο που συνδυάζει τα αντικείμενα με πληροφορίες για αυτά και το ρόλο που διαδραμάτισαν στο διεθνές πολιτιστικό γίγνεσθαι, ενώ εμπνέει και ενημερώνει για τη δημιουργία και ανάπτυξη άλλων ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Επιπροσθέτως, οι συλλογές αυτές υποστηρίζονται από το Brian Sutton-Smith Library, την ερευνητική βιβλιοθήκη με περισσότερους από 140.000 τόμους, συμπεριλαμβανομένων των εκλεκτής ποιότητας κόμικς και παιδικών βιβλίων, έναν οργανισμό συνétaιρο του The Strong, όπως προανέφερα.

### Ερμηνεύοντας την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μια ταχέως εξελισσόμενη νέα μορφή του παιχνιδιού που επηρεάζει τον τρόπο που παίζουν οι Αμερικανοί, τον τρόπο που μαθαίνουν και συνδέονται μεταξύ τους. Το Διεθνές Κέντρο για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ενδιαφέρεται για ένα ευρύ φάσμα ζητημάτων και προβλημάτων που αφορούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, οι απαντήσεις που προσπαθεί να δώσει το κέντρο σχετίζονται με την προέλευση, την ιστορία, τις πηγές έμπνευσης για τις εικόνες και το περιεχόμενο τους καθώς και τις δημοφιλείς μορφές που άνοιξαν το δρόμο σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Προσπαθεί να σχετίσει τον τρόπο που παίζονται αυτά με εκείνα των προηγούμενων γενιών, ενώ μελετά την εκπαιδευτική επίδραση – απομόνωση ή κοινωνικοποίηση- ή ακόμα την επίδραση της βίας των παιχνιδιών και αν αυτά μπορούν να προκαλέσουν βίαιη συμπεριφορά στα παιδιά ή να τα αποτρέψουν από αυτό. Από τη άλλη πλευρά ερευνά την επίδραση αυτών στη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών, τον εθισμό που μπορούν να προκαλέσουν και τα οφέλη που προσδίδουν στο νεαρό άτομο.

Αυτά είναι μεταξύ άλλων τα σημαντικά ερωτήματα που μελετά το κέντρο και προσπαθεί να απαντήσει σε αυτά μέσω ενός ερμηνευτικού πλαισίου (διαθέσιμο στους χώρους του μουσείου αλλά και διαδικτυακά), και τη συνεχή παρακολούθηση αυτών, δίνοντας μεγάλη έμφαση στα ίδια τα παιχνίδια, μέσα από μία πανοραμική εξέταση για τις επιπτώσεις του στην κοινωνία σε σύγκριση με άλλα παιχνίδια<sup>228</sup>.

Σχετικά με τι συλλογές, όπως προανέφερα το κέντρο διαθέτει ένα ευρύ φάσμα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και υλικού που τα συνοδεύει και τα επεξηγεί. Για τους σκοπούς της διαχείρισης και της περιγραφής, η συλλογή του Διεθνούς Κέντρου για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι οργανωμένη σε διάφορες κατηγορίες. Για ευνόητους λόγους δε θα προσχωρήσω σε αναλυτικές σχεδιαστικές λεπτομέρειες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τεχνικές λεπτομέρειες κατασκευής λογισμικού αυτών.

---

<sup>228</sup> Οι πληροφορίες προέρχονται από τη ιστοσελίδα του Διεθνούς Κέντρου για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (ICHEG): <http://www.icheg.org/game-history>

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### Προτάσεις για ένα σύγχρονο μουσείο παιχνιδιών.

#### Εισαγωγικό κείμενο

Στο σημείο αυτό της εργασίας μου θα επιδιώξω να δημιουργήσω ένα μουσείο παιχνιδιών το οποίο θα περιέχει και τους δύο παραπάνω τύπους μουσείων. Πρόκειται δηλαδή, για ένα μουσείο το οποίο θα παρουσιάζει το παιχνίδι και την ιστορία του, αλλά θα είναι και χώρος για προγράμματα και δραστηριότητες για παιδιά.

Με άλλα λόγια, το μουσείο που ακολουθεί θα είναι ταυτόχρονα ένα μουσείο παιχνιδιών αλλά συνάμα και ένα μουσείο για παιχνίδι. Το παραπάνω συμπέρασμα προκύπτει γιατί θεωρώ ότι το ιδανικό μουσείο παιχνιδιών που περιγράψω στη συνέχεια, είναι ένα μουσείο παιχνιδιών από την άποψη ότι παρουσιάζει αντικείμενα μίας συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου και πιο συγκεκριμένα εκθέτει συλλογές που κατασκευάστηκαν από το 1948 και έπειτα, ενώ η έκθεση των αντικειμένων είναι με σειρά χρονολογική αρχικά αλλά και ταξινομική.

Επιπροσθέτως, προβαίνω στο χαρακτηρισμό ότι το παρουσιαζόμενο μουσείο είναι ταυτόχρονα και ένα μουσείο για παιχνίδι, υπό την έννοια ότι θα διαθέτει πολλά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα για όλο το φάσμα της παιδικής ηλικίας(από 1.5 χρονών έως 12 ετών) και δραστηριότητες σε εργαστήρια βασισμένες πάντα στις συλλογές του μουσείου. Επίσης, το μουσείο θα έχει και έναν καθαρά συμβουλευτικό χαρακτήρα για άτομα κάθε κοινωνικοοικονομικού και μορφωτικού επιπέδου.

Για τους παραπάνω λόγους, λοιπόν, πιστεύω ότι το ιδανικό μουσείο που θα σας αναλύσω στη συνέχεια, είναι ένα τελείως πρωτότυπο και καινοτόμο μουσείο, που συνδυάζει χαρακτηριστικά όλων των τύπων μουσείων και δε συνάντησα παρόμοιο τύπο μουσείο μέσα από αυτή την έρευνα μου σε κανένα σημείο του πλανήτη.

#### Προτάσεις για ένα σύγχρονο και ιδανικό μουσείο παιχνιδιών<sup>229</sup>

Έπειτα από τις ιδέες- πληροφορίες που αποκόμισα από όλα τα μουσεία παιχνιδιού στην Ελλάδα και στον κόσμο και αφού μελέτησα την αποστολή κάθε μουσείου και τις υπηρεσίες που διαθέτει αυτό στην κοινωνία, διδάχτηκα πολλά πράγματα .

Κάνοντας εξονυχιστικό έλεγχο στις μουσειολογικές πρακτικές που ακολουθεί κάθε μουσείο που προανέφερα, έπειτα από σύγκριση ομοιοτήτων και διαφορών μεταξύ τους, θα προχωρήσω στη δημιουργία ενός μουσείου παιχνιδιού στο οποίο θα συνδυάσω, όσο είναι εφικτό φυσικά, τα θετικά στοιχεία που είχαν τα μουσεία που συμπεριέλαβα στην εργασία μου. Τοποθετώ τον εαυτό μου δηλαδή , στη θέση ενός μουσειολόγου που του ανατίθεται η δημιουργία ενός μουσείου παιχνιδιού εξ αρχής, στο οποίο θα καταβάλω κάθε προσπάθεια προκειμένου να προχωρήσω στο

---

<sup>229</sup> Το ιδανικό μουσείο παιχνιδιών που ακολουθεί παρουσιάζει παιχνίδια αλλά διαθέτει και πολλά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα με βάση τα παιχνίδια.

συγκερασμό των πλεονεκτημάτων που είχαν τα μουσεία που ανέλυσα στην εργασία μου, προσθέτοντας κάποια καινούργια που κατά την κρίση μου είναι σημαντικά και δεν είδα σε κανένα από τα μουσεία που ερεύνησα.

Στο σημείο αυτό, θέλω να σας ενημερώσω ότι το κτήριο που θα στεγάζω το μουσείο μου, είναι ένα ήδη υπάρχον κτήριο που όμως είχε διαφορετικές χρήσεις μέχρι σήμερα. Ακόμα η ιδέα του μουσείου και ο σκοπός ίδρυσης του προήλθε από προσωπική εμπειρία, ενόσω εργαζόμουν για σύντομο χρονικό διάστημα σε ένα κατάστημα παιχνιδιών, το οποίο είχε κάποια ιστορία. Η συνέχεια θα το αποδείξει.

Επιπλέον, όπως προείπα αφού το μουσείο που ονειρεύομαι να περιγράψω δεν υπάρχει, θα προχωρήσω σε όλα εκείνα τα στάδια που χρειάζονται πριν την ίδρυση του μουσείου, το προκαταρκτικό δηλαδή στάδιο όπου εξετάζονται η βιωσιμότητα του μουσείου, μετά τη σύλληψη της ιδέας.

Η ιδέα που με παρακίνησε να επιλέξω συλλογές παιχνιδιού είναι αρχικά γιατί πιστεύω ότι ένα μουσείο σύγχρονου παιχνιδιού με συμβουλευτικό χαρακτήρα, για γονείς, εκπαιδευτικούς και παιδιά, σίγουρα θα προσελκύσει μεγάλο ποσοστό επισκεπτών και ιδίως νεαρού κοινού, έναντι άλλων τύπων μουσείου και έπειτα επειδή αυτές οι συλλογές υπάρχουν στην πραγματικότητα και είναι έμπνευση του κυρίου Πανταζόπουλου Πανταζή, ο οποίος ήταν ο πρώτος που άνοιξε κατάστημα παιχνιδιών στην Αθήνα σε μία μεταπολεμική περίοδο, μόλις το 1948 και συγκέντρωνε από τότε στη συλλογή του ένα παιχνίδι αντιπροσωπευτικό κάθε εποχής με σκοπό τη, ίδρυση ενός μουσείου παιχνιδιού. Θα επεκταθούμε σε αυτό στην συνέχεια..

Το μουσείο μας θα βρίσκεται στο κέντρο της Αθήνας, στην οδό Ακαδημίας 98, έναντι της πλατείας Κάνιγγος. Γύρω από το μουσείο δεν υπάρχουν κατοικημένες περιοχές, όμως καταλαβαίνουμε ότι σε μία πόλη με πληθυσμό κατοίκων περίπου έξι εκατομμύρια και πολυπληθή σχολεία στις τριγύρω περιοχές είναι σίγουρο ότι το μουσείο μας θα είναι εύκολα επισκέψιμο και από κατοίκους της Αθήνας και των περιχώρων της αλλά η γεωγραφική του θέση το καθιστά εύκολα προσβάσιμο και από άλλα σχολεία της επαρχίας αφού το μουσείο μας θα βρίσκεται στο ιστορικό κέντρο της Ελλάδας και θα μπορούν εύκολα σχολικές εκδρομές από σχολεία της επαρχίας στην πρωτεύουσα να συνδυάσουν και την επίσκεψη τους στο μουσείο μας. Ακόμα , η Αθήνα ως ένα πολιτιστικό κέντρο κάθε χρόνο συγκεντρώνει τεράστιο αριθμό τουριστών επισκεπτών κάτι το οποίο καθιστά το μουσείο μας εύκολα προσβάσιμο και από τους τουρίστες. Η Αθήνα όπου επιλέξαμε να δημιουργήσουμε το μουσείο μας γενικότερα είναι μία πολυσυλλεκτική πόλη, η οποία συγκροτείται ως κοσμοπολίτικο αστικό κέντρο αποτελώντας πόλο έλξης οικονομικών και κοινωνικών δυνάμεων ενώ από τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα και έως τις μέρες μας τη δημογραφία της περιοχής συγκροτούν πρόσφυγες από τις βαλκανικές χώρες και κυρίως τη Μ.Ασία, εσωτερικοί μετανάστες, και βεβαίως, τις τελευταίες δεκαετίες οικονομικοί μετανάστες. Η δική τους συμβολή στα οικονομικά επιτεύγματα, τους κοινωνικούς αγώνες, στην τεχνογνωσία και στην ενσωμάτωση εμπειριών και πρακτικών προσδιορίζει τη φυσιογνωμία της πόλης στο ευρωπαϊκό γίγνεσθαι.

#### Νομικό καθεστώς που θα το διέπει

Το Σύγχρονο Μουσείο Παιχνιδιού θα είναι ένα μη κερδοσκοπικό Σωματείο κοινωνοφελούς χαρακτήρα με εκπαιδευτικό και πολιτιστικό σκοπό. Θα είναι

αναγνωρισμένο από το Υπουργείο Πολιτισμού ως Ν.Π.Ι.Δ. με πολιτιστικούς σκοπούς (ΦΕΚ 1401/22-10-01). Θα ιδρυθεί από μία ομάδα νέων επιστημόνων με πρωτοβουλία του κυρίου Πανταζή Πανταζόπουλου τον οποίον ανήκουν οι συλλογές και είναι κάτοχος του κτιρίου στην οδό Ακαδημίας 98 στο οποίο θα γίνει το μουσείο. Το Σύγχρονο Μουσείο Παιχνιδιού θα γίνει μέλος του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων<sup>230</sup>, του Ευρωπαϊκού Δικτύου Παιδικών Μουσείων Hands On! International<sup>231</sup> και του Δικτύου Μουσείων της Πόλης των Αθηνών<sup>232</sup>. Το νομικό καθεστώς που θα διέπει τη λειτουργία του το εμπνεύστηκα, από το Παιδικό μουσείο στην Πλάκα, γιατί θεωρώ πολύ σημαντικό για ένα πολιτιστικό οργανισμό να είναι μέλος σε ομάδες πολιτιστικού ενδιαφέροντος καθώς συνεργάζεται με αυτές ή παίρνει ιδέες από αυτές για υλοποίηση κάποιων προγραμμάτων.

### Αποστολή

Σκοπός του Σύγχρονου Μουσείου Παιχνιδιών θα είναι να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν όλο τους το δυναμικό, ώστε να γίνουν πολίτες οι οποίοι με σεβασμό στην ατομικότητά τους θα αποκτήσουν και κοινωνική συνείδηση.

Οι αρχές που θα διέπουν τη λειτουργία του θα είναι να βρίσκεται διαρκώς στην υπηρεσία όλων των παιδιών και να συντηρεί τις συλλογές του σε υψηλό επίπεδο και να τις έχει διαθέσιμες στο κοινό. Επιπλέον θα προσπαθεί να προσελκύει και να υποστηρίζει ανθρώπους από διαφορετικές ειδικότητες που θα εργάζονται με δημιουργικότητα και αφοσίωση στα παιδιά, ενώ θα παρέχει υποστήριξη στους γονείς και την οικογένεια. Τέλος καλό θα ήταν να συνεργάζεται με εκπαιδευτικούς και εκπροσώπους άλλων κοινωνικών φορέων για να διαδώσουν τη φιλοσοφία και τη μεθοδολογία του Μουσείου, ενώ θα λειτουργεί ως ένα εθνικό, ερευνητικό και αναπτυξιακό κέντρο, που μελετά νέες μεθόδους άτυπης εκπαίδευσης, όπως επίσης και νέους ρόλους για τα μουσεία.

Την αποστολή του μουσείου αυτού την εμπνεύστηκα από το παιδικό μουσείο των Αθηνών, το δίκτυο μουσείο «The strong» στο Λονδίνο καθώς και από το Διαδραστικό Μουσείο Παραδοσιακού Παιχνιδιού στο Ωραιόκαστρο Θεσσαλονίκης. Τα τρία αυτά μουσεία κάνουν εμφανή το στόχο τους που είναι πέρα από τη ψυχαγωγία και την εκπαίδευση του κοινού, να επιδιώκουν με διάφορους τρόπους να παράσχουν συμβουλές για όσους επιστήμονες και μη ενδιαφέρονται για την πολυσήμαντη έννοια «παιδί- παιχνίδι», ενώ τα δύο πρώτα μουσεία μάλιστα διαθέτουν και οικονομικούς πόρους προκειμένου να προχωρήσουν με περαιτέρω έρευνα του θέματος.

---

<sup>230</sup> Για περισσότερες πληροφορίες: [ICOM-www.istomediahost.gr/icom](http://ICOM-www.istomediahost.gr/icom).

<sup>231</sup> Για περισσότερες πληροφορίες : [www.hands-on-international.net](http://www.hands-on-international.net).

<sup>232</sup> Για περισσότερες πληροφορίες: [www.athensmuseums.net](http://www.athensmuseums.net).

Με δεδομένο ότι στην πόλη των Αθηνών, την πρωτεύουσα της Ελλάδας, ένα κέντρο με τεράστιο και ποικίλο ιστορικό – πολιτιστικό και κοινωνικό παρελθόν, μία πόλη πλούσια με αρχαιολογικές και εν γένει πολιτιστικές εστίες, η ίδρυση ενός νέου μουσείου με συλλογές παιχνιδιού γεννάει πολλά ερωτήματα σε σχέση με τη δημιουργία ενός ακόμη μουσείου, την ευρύτερη εμβέλεια του, τη βιωσιμότητά του και την ικανότητα του να προσεγγίσει το ενδιαφέρον επισκεπτών από την υπόλοιπη Ελλάδα και τη διεθνή κοινότητα, όπου ο επισκέπτης δε θα έχει το ρόλο του θεατή αλλά του ενεργού συντελεστή στη διαμόρφωση του μουσείου. Αυτά τα ερωτήματα θα αναλύσουμε σε αυτό το κεφάλαιο .

Έτσι παρόλο που υπάρχουν παρόμοια μουσεία που δραστηριοποιούνται γύρω από το χώρο του παιδιού στη Αθήνα, όπως το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο στην Πλάκα<sup>234</sup> και το Μουσείο Συναισθημάτων Παιδικής Ηλικίας<sup>235</sup> στον Φιλοπάππου , το μουσείο σύγχρονου παιχνιδιού μέσα από τον τρόπο οργάνωσης της έκθεσης και τη συμβουλευτική χροιά του χαρακτήρα του σε πολύ λίγο χρόνο από την ίδρυση του ευελπιστούμε ότι θα γίνει αγαπητό από μικρούς και μεγάλους!

Θα απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας από τεσσάρων έως δώδεκα ετών, όπως το μουσείο Παιχνιδιών στην Κωνσταντινούπολη, σε γονείς και εκπαιδευτικούς (όπως το Παιδικό μουσείο στην Πλάκα ή το Ρότα παιδικό μουσείο στην Κύπρο) μέσα από διάφορα σεμινάρια και ομιλίες που θα πραγματοποιούνται σε θέματα γύρω από τη σωστή διαπαιδαγώγηση των παιδιών, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, τον επικοινωνιακό τρόπο εκμετάλλευσης τους ελεύθερου τους χρόνου και σε κάθε άλλο επιστήμονα που δραστηριοποιείται γύρω από και μελετά την έννοια «παιδί» μέσα από ευρωπαϊκά προγράμματα με θέμα το παιδί . Επίσης θα μπορεί να αντλεί

<sup>233</sup> Ως μελέτη σκοπιμότητας/ βιωσιμότητας ορίζουμε τη διαδικασία εντοπισμού προβλημάτων και ευκαιριών, στοχοθέτησης, εξεύρεσης κατάλληλων λύσεων καθώς και της στάθμισης των μειονεκτημάτων και των πλεονεκτημάτων των διάφορων εναλλακτικών. Εάν η μελέτη δείχνει ότι η επιχειρηματική ιδέα είναι βιώσιμη, το επόμενο στάδιο είναι η υλοποίηση της. Τα αποτελέσματα της μελέτης βιωσιμότητας συμβάλλουν στον αναλυτικό σχεδιασμό και μειώνουν τον χρόνο συλλογής πληροφοριών κατά την διάρκεια υλοποίησης του επιχειρηματικού σχεδίου. Σκοπός της οικονομοτεχνικής μελέτης είναι να εξετάσει την βιωσιμότητα της επένδυσης, εντοπίζοντας παράλληλα πιθανές αδυναμίες και να δώσει απάντηση στο εξής ερώτημα: “Θα είναι επιτυχής η επένδυση;” Οι μελέτες σκοπιμότητας/ βιωσιμότητας περιλαμβάνουν αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με τη δομή της επιχείρησης, τα προϊόντα της, τον κλάδο στον οποίο δραστηριοποιείται, το σύστημα αποθήκευσης και διανομής της, τους παραγωγικούς συντελεστές της καθώς και οποιαδήποτε άλλη πληροφορία θεωρείται σημαντική για τη λειτουργία της. Οι πληροφορίες προκύπτουν από: Α) Σύγγραμμα: Νικόλας Βερνίκος, Σοφία Δασκαλοπούλου, Φιλήμων Μπαντιμαρούδης, Νίκος Μπουμπάρης, Δημήτρης Παπαγεωργίου «Πολιτιστικές βιομηχανίες Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά» και β) [http://www.ubaconsultants.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=94&Itemid=93&lang=el](http://www.ubaconsultants.com/index.php?option=com_content&view=article&id=94&Itemid=93&lang=el)

<sup>234</sup> Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε κεφάλαιο 2.ν σελίδα 62.

<sup>235</sup> Το Μουσείο Συναισθημάτων Παιδικής Ηλικίας μέσα από τις διαδραστικές του εκθέσεις και τις δράσεις του έχει στόχο να ενθαρρύνει την αυτογνωσία και την κατανόηση των συναισθημάτων του νεαρού ατόμου μέσα από το παιχνίδι με τα εκθέματα. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα του μουσείου: <http://mce.gr>

πολύτιμες πληροφορίες μέσα από τις σπάνιες εκδόσεις που θα έχει η βιβλιοθήκη του μουσείου, όπως το σπάνιο υλικό που περιέχει η βιβλιοθήκη ενός συνέταιρου μουσείου του «The Strong», την οποία βιβλιοθήκη πολλοί ερευνητές αφού τη μελετήσουν τη γνωστοποιούν στο κόσμο μέσα από τα σεμινάρια που διοργανώνει το μουσείο.

Καθότι είναι το κέντρο της πόλης, σε πολύ μικρή απόσταση από άλλα μουσεία και πολιτιστικές εστίες θα ανήκει στο δίκτυο μουσείων με σκοπό τη διαφήμιση του από άλλους πολιτιστικούς φορείς και ενδεχομένως κάποια επιπλέον συγχρηματοδότηση από αυτό για την καλύτερη οργάνωση της λειτουργίας του και τον τεχνολογικό εξοπλισμό αυτής.

Σχετικά με τη βιωσιμότητα του αρχικά το μουσείο θα είναι ιδιωτικό με επικεφαλής τον εμπνευστή της ιδέας για την ίδρυση του μουσείου αλλά θα υπάγεται στο υπουργείο Πολιτισμού. Το κτίριο όπου θα στεγαστεί το μουσείο μας ανήκει στην κατοχή του κυρίου Πανταζή Πανταζόπουλου γεγονός που σημαίνει ότι δεν θα υπάρχουν έξοδα μισθωτηρίου. Τα λειτουργικά έξοδα όπως Δ.Ε.Η, Ο.Τ.Ε. μισθοί υπαλλήλων και η επάνδρωση του εξοπλισμού του όπως προθήκες, ηλεκτρονικοί υπολογιστές κ.α. θα επιβαρύνουν κατά βάση τον ιδιοκτήτη των συλλογών ενώ η ελάχιστη κρατική επιχορήγηση που αναμένεται να παίρνει από το υπουργείο πολιτισμού, η οποία στις μέρες μας θα είναι πενιχρή, θα πηγαίνει για τη συμμετοχή του μουσείου σε ευρωπαϊκά προγράμματα, για την περαιτέρω επιμόρφωση του εξειδικευμένου προσωπικού που θα απασχολήσει το μουσείο και ίσως για τη συντήρηση κάποιων μεμονωμένων αντικειμένων υψίστης πολιτισμικής αξίας.

Όπως καταλαβαίνουμε λοιπόν οι οικονομικές επιπτώσεις του εγχειρήματος θα επιβαρύνουν στην ουσία αποκλειστικά τον διευθυντή του μουσείου. Αυτό θα γίνει αρχικά γιατί το μουσείο θα είναι ιδιωτικό και έπειτα αν περιμέναμε τη συμπληρωματική χρηματοδότηση για την ολοκλήρωση του έργου από το κράτος ίσως αυτή καθυστερούσε πολύ λόγω της γραφειοκρατικής διαδικασίας<sup>236</sup> και έπειτα ενδεχομένως ήταν ελάχιστη εν συγκρίσει με τη συνολική εικόνα των εξόδων που θα χρειαστεί για την πραγματοποίηση του μουσείου. Το κόστος της επένδυσης θα συγκαταλέγεται στις αποσβέσεις κατά την περίοδο της λειτουργίας του. Έτσι η επιλογή ενός λειτουργικού, ευέλικτου και χαμηλού κόστους στο πλαίσιο λειτουργίας του θα ήταν το ιδανικό για τη γρήγορη απόσβεση των εξόδων για την ίδρυση του. Για το λόγο αυτό οι ώρες λειτουργίας του μουσείου θα είναι:

Τρίτη - Παρασκευή 10:00πμ-2:00μμ όπου προτείνεται τηλεφωνική επιβεβαίωση πριν την επίσκεψη για την περίπτωση που οι χώροι είναι καλυμμένοι από σχολικές ομάδες ενώ κάθε Πέμπτη και Παρασκευή το μουσείο θα παραμένει ανοιχτό από τις 17:00μ.μ. -20:00μμ, για να δίνεται η δυνατότητα στους γονείς να φέρουν τα παιδιά τους σε ώρες που δε θα εργάζονται και τα παιδιά ενδεχομένως δε θα έχουν κάποια άλλη δραστηριότητα όπως επίσης για τον ίδιο λόγο το μουσείο θα

<sup>236</sup> Αυτό μας θυμίζει την περίπτωση του μουσείου στο Διαδραστικό Μουσείο Παραδοσιακού παιχνιδιού, όπου ενώ τα προγράμματα που πραγματοποιεί έχουν πάρει την έγκριση του Υπουργείου Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης, όταν δημιουργήθηκε, πλέον Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Αθλητισμού, λόγω των κρατικών διαδικασιών δεν έχουν πάρει ακόμα την έγκριση του Υπουργείου Πολιτισμού για τη δημιουργία κτηρίου και αναγκαστικά φιλοξενούνται σε ένα διαθεματικό πάρκο της Περιοχής.



ανοίγει και τα Σαββατοκύριακα 10:00πμ-3:00μμ<sup>237</sup>. Τις επίσημες αργίες το Παιδικό Μουσείο παραμένει κλειστό. Επίσης κάθε πρώτη Κυριακή του μήνα η είσοδος θα είναι ελεύθερη σε όλους, προκειμένου να μην αποκλείει την επίσκεψη σε άτομα που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα να καταβάλουν το αντίτιμο εισόδου.

Η τιμή του εισιτηρίου<sup>238</sup> θα διακυμαίνεται ως εξής:

Γενική είσοδος: 7 ευρώ

Μειωμένο εισιτήριο 4.5 ευρώ για παιδιά έως 12 ετών

Ειδικές τιμές : για ΑΜΕΑ άνεργους, συνταξιούχους και πολύτεκνους

Ακόμα θα υπάρχουν και ορισμένα οικονομικά πακέτα<sup>239</sup> όπως σε πολύτεκνους η είσοδος θα ανέρχεται σε 15 ευρώ για όλη την οικογένεια, όπως είδαμε σε πολλά μουσεία έως τώρα και θα υπάρχει και ανάλογη έκπτωση και στη βιβλιοθήκη αλλά και σε κάποιους κύκλους διαλέξεων επί πληρωμή.

Ένας άλλος τρόπος για να εξοικονομήσει το μουσείο χρήματα είναι η δυνατότητα δανεισμού κάποιων βιβλίων από τη βιβλιοθήκη με κόστος δύο ευρώ την εβδομάδα ανά βιβλίο (θα μιλήσουμε αναλυτικότερα παρακάτω), όπου θα υπάρχουν και εκεί ανάλογες προσφορές. Επίσης στα πλαίσια ένταξης των Α.Μ.Ε.Α. θα ανοίγει κάθε δεύτερη Κυριακή του μήνα αποκλειστικά για την επίσκεψη αυτών και τη συμμετοχή τους σε εκπαιδευτικά προγράμματα. Τα δύο παραπάνω αποτελούν μια καινοτομία για το χώρο του μουσείου που δεν γίνεται σε άλλα μουσεία και είναι ένας καλός τρόπος το μουσείο μαζί με την αύξηση των εσόδων του να πραγματοποιεί και την επικοινωνιακή του πολιτική..

Μία ακόμη καινοτομία θα είναι ότι ο χώρος που θα διατίθεται για κύκλους διαλέξεων επί πληρωμή ή μη, να διατίθεται στο κοινό προς μίσθωση κατόπιν

---

<sup>237</sup> Αυτή την τακτική αρχικά θα κρατά το μουσείο ανοιχτό σε μέρες και ώρες που θα μπορούν να το επισκεφτούν και όσοι εργάζονται, αλλά τα παράλληλα προγράμματα που θα πραγματοποιούνται τις καθημερινές ημέρες και τις απογευματινές ώρες, θα καλύψει μέχρι κάποιο βαθμό το ενδιαφέρον των παιδιών σε πολλά επίπεδα, ενώ οι ώρες πραγμάτωσής τους σίγουρα θα αυξηθούν και τους οικονομικούς πόρους του μουσείου αλλά και θα δράσουν και στα πλαίσια της επικοινωνιακής πολιτικής του μουσείου. Αυτήν την πρακτική την εμπνεύστηκα από το «Bethnal Green Museum of Childhood», μουσείο παιδική ηλικίας στην περιοχή Bethnal Green στο Λονδίνο.

<sup>238</sup> Η τιμή του εισιτηρίου επιλέχθηκε μετά από έρευνα σε ιδιωτικά μουσεία της Ελλάδα και του εξωτερικού. Για παράδειγμα το μουσείο Φρουσίρα στην Πλάκα έχει γενική είσοδο 6 ευρώ, ενώ το μουσείο Van Gogh στο Άμστερνταμ έχει γενική είσοδος 15 ευρώ. Βλ. <https://tickets.vangoghmuseum.nl/>. Βέβαια, είναι και πολύ μεγάλος ο αριθμός των επισκεπτών του. Έπειτα, λαμβάνοντας υπόψη την σημερινή οικονομική κατάσταση της χώρας, θα ήθελα να αφήσω ελεύθερη την είσοδο σε παιδιά έως 12 ετών και να υπάρχει αντίτιμο μόνο στα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα. Όμως, αν αφήνα ελεύθερη την είσοδο στο κοινό, στο οποίο απευθύνεται κατά βάση το μουσείο, τότε νομίζω ότι οικονομικά του μουσείου θα ήταν εξαιρετικά δύσκολα.

<sup>239</sup> Όπως επίσης κάνει το Bethnal Green Museum of Childhood, το οποίο διοργανώνει οικογενειακά πακέτα Montessori για παιδιά ηλικίας πέντε ετών και κάτω και είναι διαθέσιμα για να τα δανειστούν από το γραφείο πληροφοριών για μία ώρα, απλά επιδεικνύοντας ένας πιστοποιητικό ταυτότητας. Οι συσκευασίες περιέχουν χαλάκια, βιβλία, μονοπάτια και παιχνίδια για να παίξουν οι γονείς με τα παιδιά.

συμφωνίας με τους υπεύθυνους του μουσείου για την διεξαγωγή παιδικών γενεθλίων ή άλλων δραστηριοτήτων ιδιωτικών όπως η παρουσίαση κάποιου βιβλίου. Έτσι πέρα από την αύξηση των εσόδων του θα φέρει νέο κοινό στο μουσείο οι οποίοι ενδεχομένως γίνουν μελλοντικοί επισκέπτες του μουσείου και γιατί όχι τα παιδιά που θα προσέλθουν στο χώρο του μουσείου για κάποιο παιδικό πάρτι ταυτόχρονα με αυτό να μη συμμετάσχουν και σε ένα μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα.

Τέλος ένα καλά οργανωμένο κυλικείο συμβάλλει αναμφισβήτητα στην αύξηση των εσόδων του μουσείου μας , το οποίο με την ποιότητα του και την ευγένεια του προσωπικού του πολύ πιθανών και γιατί όχι, μπορεί να προσελκύσει πελάτες οι οποίοι κάλλιστα μπορεί να γίνουν και επισκέπτες του συγκεκριμένου μουσείου. Συγχρόνως ένα καλά εξοπλισμένο πωλητήριο με προσιτές τιμές είναι μία ακόμη μία πηγή αύξησης εσόδων του.

Αυτά είναι κάποιοι τρόποι που θα βοηθήσουν το μουσείο να αποσβέσει τα έξοδα υλοποίησης του και αν πραγματοποιηθούν με σωστό τρόπο στο μέλλον θα αποφέρει αρκετά έσοδα και έτσι θα μπορέσει και να καλύψει τα λειτουργικά του έξοδα και θα υπάρχει η δυνατότητα με αυτά τα έσοδα να επανδρώσει τον εξοπλισμό του με πιο εξελιγμένα τεχνολογικά μέσα και να εμπλουτίσει τις συλλογές του με αγορά άλλων παιχνιδιών.

Τώρα όσον αφορά τον τρόπο εξοικονόμησης χρημάτων στην αρχή της λειτουργίας του θα προτιμήσουμε τα εξής:

Α)Σχετικά με το φωτισμό θα επιλεγθούν οι λάμπες φθορίου οι οποίες έχουν χαμηλό κόστος αγοράς και συντήρησης( θα γίνει εκτενής αναφορά στο κεφάλαιο συντήρηση) και στο μέλλον αν τα οικονομικά του μουσείου το επιτρέψουν θα αντικατασταθούν από σποτάκια που έχουν μεγάλο κόστος αγοράς και συντήρησης αλλά αναδεικνύουν στο μέγιστο τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε αντικειμένου<sup>240</sup>.

Β)Επειδή το κτίριο δε διαθέτει χωρίσματα μεσοτοιχίες θα προτιμηθεί να χωριστούν οι αίθουσες με κινητά παραβάν τα οποία έχουν χαμηλό κόστος αγοράς αλλά προπάντων εξυπηρετούν στο μέγιστο στην ευελιξία του χώρου υπό την άποψη ότι δίνεται η δυνατότητα στο μουσειογράφο – σχεδιαστή της έκθεσης να χωρίσει το μουσειογραφούμενο χώρο ανάλογα με τις ανάγκες κάθε συλλογής καθώς υπάρχει και η δυνατότητα επέκτασης κάποιας αίθουσας στο μέλλον αν αυξηθεί ο αριθμός των παιχνιδιών.

Γ) Το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή προθηκών δε θα είναι το γυαλί αλλά το plexi glass<sup>241</sup>, ένα διαφανές υλικό με χαμηλότερο κόστος αγοράς

---

<sup>240</sup> Τέση Σαλή, Μουσειολογία 2, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Μεταίχμιο , Σελίδα 113-134

<sup>241</sup> Πολύ (μεθακρυλικό μεθύλιο) ( PMMA ) είναι ένα διαφανές θερμοπλαστικό , που χρησιμοποιείται συχνά ως ένα ελαφρύ ή αντιθραυστικά εναλλακτική λύση για γυαλί . Αν και δεν είναι τεχνικά ένα είδος γυαλιού, ιστορικά έχει κληθεί ως ακρυλικό γυαλί . Χημικά, είναι το συνθετικό πολυμερές του μεθακρυλικού μεθυλίου . Το υλικό που αναπτύχθηκε το 1928 σε διάφορα εργαστήρια από πολλούς χημικούς, ενώ στην αγορά το 1933 του δόθηκε το εμπορικό σήμα Plexiglas . Από τότε έχει πωληθεί με πολλά διαφορετικά ονόματα , συμπεριλαμβανομένων Acrylite, Lucite και Perspex.. Είναι μια εναλλακτική οικονομική λύση που έχει πάρα πολλές εφαρμογές. Ενδεικτικά χρησιμοποιείται

αλλά το οποίο δε θα είναι τόσο ευαίσθητο σε τυχόν γδαρσίματα που μπορούν να προκύψουν από τα παιδιά και θα προστατεύουν τα παιχνίδια από κάποιο ενδεχόμενο σεισμό.

Δ) Τέλος για τη δημιουργία των λεζαντών, επειδή τα οικονομικά δε θα επιτρέψουν την αγορά κάποιου άλλου υλικού και τα κείμενα τοίχου θα είναι φτιαγμένα από υλικό κάπα μάνουντ<sup>242</sup>. Αυτό είναι αρκετά εύχρηστο, οικονομικό και επιτρέπει στο μουσειολόγο τυχόν λάθη (π.χ. στη περίπτωση έχει γράψει λάθος πληροφορίες για κάποιο έκθεμα ή που θέλει να συμπληρώσει πληροφορίες μπορεί κάλλιστα να αλλάξει κάποια λεζάντα αφού το κόστος αγοράς του υλικού είναι μηδαμινό εν συγκρίσει με άλλα υλικά για την κατασκευή λεζαντών.

Ο λόγος που επέλεξα τους παραπάνω τρόπους εξοικονόμησης πόρων ήταν γιατί ήθελα αφενός να δώσω μία πιο ρεαλιστική χροιά στην εργασία μου, και αφετέρου γιατί πιστεύω ότι με τους τρόπους που προανέφερα θα γίνει ευκολότερη η απόσβεση των εξόδων ίδρυσης του και επίσης, (πιστεύω), ότι αν χρησιμοποιηθούν τα παραπάνω υλικά θα μπορέσει να ανταπεξέλθει στη δύσκολη πραγματικότητα, αφού πρόκειται για κάποιο ιδιωτικό εγχείρημα και το οποίο θα πραγματοποιείται πιο γρήγορα υπό ρεαλιστικές συνθήκες (με λιγότερο και τον πιο οικονομικό εξοπλισμό που υπάρχει) από το να έλεγα ότι θα έχει υπερσύγχρονο εξοπλισμό από τη αρχή της ίδρυσης του.

Ας αναλύσουμε όμως τώρα τις δυνατότητες και τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές/κινδύνους που μπορούν να καθορίσουν την πορεία του μουσείου μας.

### Swot Analysis<sup>243</sup>

---

για τη δημιουργία stand προϊόντων σε καταστήματα λιανικής πώλησης, εγκλωβισμό αντικειμένων, δημιουργία καλών, φωτιστικών, επίπλων και επιτραπέζιες κατασκευές. Οι πληροφορίες προέρχονται από τις ιστοσελίδες: Α) [http://en.wikipedia.org/wiki/Poly\(methyl\\_methacrylate\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Poly(methyl_methacrylate)) και Β) <http://www.nikospetropoulos-plexiglas.gr/>.

<sup>242</sup> Η Σύνθετη Επιφάνεια - ΣΥΝΕΠ (γνωστή και ως Μακετόχαρτο) αποτελείται από ένα πυρήνα πολυστερενίου, σε μορφή αφρού, που αντιστέκεται στη κάμψη και στο τσάκισμα. Είναι σκληρή και ανθεκτική, αλλά κόβεται εύκολα και έχει εντυπωσιακά μικρό βάρος. Καλύπτεται και από τις δύο όψεις της με λεπτές επενδύσεις λευκού χαρτονιού ισχυρά επικολλημένου που της δίνει μια λεία και σταθερή επιφάνεια. Τα Πλεονεκτήματα της είναι ποικίλα. Πρόκειται για ανθεκτικό και ευπροσάρμοστο υλικό με σταθερή και λεία επιφάνεια και ταυτόχρονα έτοιμη για εκτύπωση. Προσφέρει τέλειο και εύκολο κόψιμο, έχει μικρό βάρος, επιτρέπει θερμή ή ψυχρή επικόλληση φωτογραφιών, αφισών κ.α. ενώ οι διαστάσεις που το συναντάμε είναι από 50x70 έως 140x300 εκ. σε πάχος 3, 5, 10 και 13 χιλ.. Οι εφαρμογές που προσφέρει είναι πολλές και σημαντικές. Έτσι μας δίνει τη δυνατότητα για επικόλληση φωτογραφιών/αφισών, για διαμόρφωση σχήματος συσκευασίας ή προϊόντος, για επικάλυψη συσκευασιών, για κατασκευή περιπτέρων εκθέσεων, για σκηνικά θεάτρων, κατασκευές παιχνιδιών,, επικάλυψη πτυσσόμενων επιφανειών(αράχνης), σηματοδότηση χώρων, παρουσιάσεις, κατασκευή κορνίζας (πλάτη), κατασκευή μακετών, μοντέλων προϊόντων, διακόσμηση βιτρινών κλπ. οι πληροφορίες προκύπτουν από τη σελίδα: <http://www.dialektiki.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=RESOURCE&cresrc=79&cnode=79>.

<sup>243</sup> Η Ανάλυση SWOT εξετάζει τα Ισχυρά (Strengths) και Αδύναμα σημεία (Weaknesses) μιας επιχείρησης, τις Ευκαιρίες (Opportunities) και Απειλές (Threats) από το περιβάλλον που δραστηριοποιείται. Χρησιμοποιείτε από πολλές επιχειρήσεις προκειμένου να αξιολογήσουν την κατάσταση που βρίσκονται σήμερα με σκοπό να πάρουν αποφάσεις και να διαμορφώσουν έτσι την μελλοντική στρατηγική τους. Η Ανάλυση SWOT χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Στην ανάλυση του

## Πλεονεκτήματα

Το Μουσείο Σύγχρονου παιχνιδιού βρίσκεται στο κέντρο της πρωτεύουσας που είναι μία μεγάλη πόλη με μεγάλο ιστορικό παρελθόν. Η πόλη έχει διαφημιστεί κατά καιρούς από τα ξένα Μ.Μ.Ε. Έχει καλή πρόσβαση από τα Μ.Μ.Μ., αφού σε αυτό φτάνουν πολλά τρόλεϊ και λεωφορεία, καθώς και μετρό. Το μουσείο έχει προδιαγραφές για πρόσβαση από ΑΜΕΑ. Έχει σκοπό να πραγματοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα για την κατανόηση των μόνιμων συλλογών και θα διαθέτει βιντεοπροβολείς, όπως επίσης και θα διαθέτει ξεχωριστή αίθουσα για μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα και άλλη για εργαστήριο όπου τα παιδιά θα μπορούν να παίξουν με αντίγραφα των συλλογών. Ο φωτισμός των αιθουσών θα γίνεται κατά κύριο λόγο με φωτιστικά φθορισμού και οι προθήκες τους θα είναι φτιαγμένες από αρκετά καλό υλικό για να εξυπηρετούν τις ανάγκες του εκάστοτε αντικειμένου. Θα γίνει πολύ καλή στερέωση των εκθεμάτων μέσα σε αυτό. Το προσωπικό<sup>244</sup> του μουσείου θα έχει μεγάλη εμπειρία και θα πραγματοποιεί έρευνες κοινού. Υπάρχει πρόβλεψη στα αρχικά σχέδια για βιβλιοθήκη με εκδόσεις συναφείς με τις συλλογές του μουσείου αλλά και για περαιτέρω επιμόρφωση. Το Μουσείο Σύγχρονου Παιχνιδιού θα έχει υψηλή ανταγωνιστικότητα αφού σε πολύ μικρή απόσταση βρίσκονται και άλλα μουσεία. Θα διοργανώνει συχνά περιοδικές εκθέσεις, ενώ παράλληλα θα πραγματοποιούνται διαλέξεις, σεμινάρια σχετικά ή μη με το περιεχόμενο των συλλογών. Θα γίνονται και εκδηλώσεις εκτός του μουσείου και θα ανοικιάζει το χώρο του για ιδιωτικές δραστηριότητες. Το μουσείο θα εκδίδει κάρτες, ημερολόγια, ενώ στην είσοδο του θα υπάρχουν και Dvd με εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Επίσης θα διαθέτει μία πολύ καλή ιστοσελίδα πλήρως ενημερωμένη για τις εκάστοτε

---

εσωτερικού περιβάλλοντος της επιχείρησης που είναι τα Δυνατά (Strengths) και Αδύναμα (Weaknesses) σημεία, και στην ανάλυση του εξωτερικού περιβάλλοντος της επιχείρησης που είναι οι Ευκαιρίες (Opportunities) και οι απειλές (Threats). Η ανάλυση SWOT μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ σημαντικό εργαλείο για κάθε επιχείρηση. Μέσω αυτού μπορείτε να εντοπίσετε και να αξιοποιήσετε τα Δυνατά σημεία της επιχείρησης, να επενδύσετε πάνω σε αυτά και να εκμεταλλευτείτε τις μελλοντικές ευκαιρίες που θα παρουσιαστούν. Μπορείτε να προσδιορίσετε τις Απειλές και τους Κινδύνους που θα παρουσιαστούν και να τους αποφύγετε με τα κατάλληλα βήματα. Θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι η αξιολόγηση της υπάρχουσας στρατηγικής θα βοηθήσει στην διαμόρφωση της νέας. Οι πληροφορίες και οι γνώσεις που θα αποκτήσετε μέσα από την διαδικασία της SWOT Analysis, θα μειώνουν σημαντικά το ρίσκο κατά την διαδικασία λήψης αποφάσεων. Θα σας δοθεί έτσι η δυνατότητα να προβείτε σε μελετημένες και στρατηγικού τύπου αποφάσεις. Εσείς από την πλευρά σας βρείτε τα Δυνατά σημεία της επιχείρησης σας, και επενδύστε σε αυτά. Βρείτε τα Αδύναμα, και διορθώστε τα. Εκμεταλλευτείτε τις μελλοντικές Ευκαιρίες που θα παρουσιαστούν. Εντοπίστε τους πιθανούς Κινδύνους και προετοιμαστείτε κατάλληλα! Οι πληροφορίες προκύπτουν από: Βερνίκος Νικόλας, Δασκαλοπούλου Σοφία, Μπαντιμαρούδης Φιλίμων, Μπουμπάρης Νίκος, Παπαγεωργίου Δημήτρης, Πολιτιστικές βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά.

<sup>244</sup> Οι ειδικότητες που θα αποτελούν το επιστημονικό προσωπικό του μουσείου θα αποτελούνται, στην αρχή της λειτουργίας του μουσείου τουλάχιστον, από τον επιμελητή της έκθεσης, το μουσειοπαιδαγωγό, ενώ στη συνέχεια και ανάλογα με τις ανάγκες του μουσείου θα συνεργάζεται με αρχιτέκτονα, συντηρητή, ειδικούς παιδαγωγούς, ψυχολόγο, γραφίστα, σχεδιαστή φωτισμού ακόμα και επιμελητή εκδόσεων. Ως ιδιωτικό εγχείρημα διαπιστώνουμε ότι το μουσείο θα επιδιώξει να συνεργαστεί αρμονικά με όποια άλλη ειδικότητα κριθεί απαραίτητη προκειμένου να επιτευχθεί μία σωστή και ιδιαιτέρως επιμελημένη έκθεση ή δράση του μουσείου και συνάμα ελκυστική και διδακτική για όλες τις ομάδες παιδιών(σχολεία, ΑΜΕΑ κλπ).

δράσεις του. Θα έχει καλό σύστημα πυρασφάλειας και κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης για να προστατεύει τα αντικείμενα όλο το 24ωρο<sup>245</sup>. Τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα θα γίνονται από εξειδικευμένους μουσειοπαιδαγωγούς καθώς θα υπάρχει και η δυνατότητα ευελιξίας αυτών ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες κάθε ομάδας. Δε θα υπάγεται σε κάποια εφορεία αρχαιοτήτων. Θα παραμένει ανοιχτό και τα απογεύματα και τα σαββατοκύριακα ενώ θα υπάρχουν και κάποιες προσφορές στην τιμή του εισιτηρίου. Θα υπάρξει καλή σήμανση που οδηγεί σε αυτό ενώ σε μικρή απόσταση βρίσκεται το εμπορικό κέντρο της Αθήνας. Η πρωτεύουσα έχει τουριστική ανάπτυξη και μεγάλο αριθμό καταλυμάτων.

#### Μειονεκτήματα<sup>246</sup>

Το προσωπικό του μουσείου θα είναι ολιγάριθμο λόγω των περιορισμένων οικονομικών πόρων γι αυτό θα συνεργαζόμαστε με εξωτερικούς συνεργάτες, τα έξοδα των οποίων ευελπιστούμε ότι θα καλύπτονται από τα έσοδα(εισιτήριο, πωλητήριο κλπ) του μουσείου. Οι φύλακες ίσως είναι λίγοι επειδή δεν θα έχει πολλούς πόρους το μουσείο, και προκειμένου να μην προκύψουν προβλήματα στην ασφάλεια και την φύλαξη, εκτός από το περιορισμένο προσωπικό ασφαλείας θα φροντίσουμε με εθελοντές να καλύπτουμε τα κενά φύλαξης-ασφαλείας. Δεν υπάρχει ειδικός χώρος στάθμευσης για ιδιωτικά αυτοκίνητα και τουριστικά λεωφορεία στο κτήριο, οπότε θα φροντίσουμε να συνεργαστούμε με γειτονικούς ιδιωτικούς χώρους στάθμευσης (προσφέροντας μία ειδική τιμή) προκειμένου να διευκολύνουμε το κοινό. Η αίθουσα βιντεοπροβολών θα προσπαθήσουμε να έχει τον καλύτερο δυνατό ψηφιακό εξοπλισμό, όπως επίσης και το υπόλοιπο μουσείο, αναζητώντας χορηγούς, με τα ανάλογα φυσικά αντισταθμιστικά οφέλη γι αυτούς.. Τα περιεχόμενο των βίντεο και οι λεζάντες θα είναι μόνο σε δύο γλώσσες, οπότε θα φροντίσουμε να συνεργαστούμε με μεταφραστές για να διαθέτουμε την πληροφορία σε περισσότερες γλώσσες. Έχει υψηλή ανταγωνιστικότητα αφού σε πολύ μικρή απόσταση υπάρχουν και άλλα μουσεία. Δε θα υπάγεται σε κάποια εφορεία αρχαιοτήτων, γεγονός το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να δρα πιο αυτόνομα σε σχέση με άλλα μουσεία. Δεν έχει πράσινο τριγύρω η περιοχή, οπότε στον 8<sup>ο</sup> όροφο, όπου θα βρίσκεται το καφέ, θα διαμορφώσουμε έναν χώρο (σαν κήπο) ώστε να νιώσει ο επισκέπτης ότι βρίσκεται σε ένα εξοχικό μέρος, έξω από την πρωτεύουσα. Θα βρούμε χορηγούς για να αγοράσουμε τον πιο εξελιγμένο εξοπλισμό βινετοσκόπησης των χώρων και πυρόσβεσης με στόχο την ασφάλεια των παιδιών αλλά και των συλλογών.

#### Ευκαιρίες

Η Αθήνα έχει υψηλό δείκτη τουρισμού, αφού δέχεται μεγάλο αριθμό επισκεπτών ετησίως και το μουσείο έχει πρόσβαση από όλα τα Μ.Μ.Μ. Κοντά βρίσκονται διάφορα κέντρα για εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών. Συχνά θα γίνονται διαλέξεις εντός ή εκτός του μουσείου καθώς και διάφορες εκδηλώσεις. ενώ

<sup>245</sup> Σαλή Τέση, Μουσειολογία 1, Αποθήκευση, Προληπτική Συντήρηση, Χειρισμός, Ασφάλεια και Προστασία, Τήρηση μουσειακών συλλογών

<sup>246</sup> Το Swot Analysis έχει μειονεκτήματα. Η πρόταση μου όμως είναι θεωρητική, γεγονός το οποίο σηματοδοτεί πως πρέπει να προβλέπει τα προβλήματα του εγχειρήματος αλλά να δίνει κατευθείαν λύσεις, χωρίς να μένει μόνο στην επισήμανση αυτών.

θα υπάρχουν ξεναγήσεις<sup>247</sup> για το μουσείο και σε άλλους συναφείς φορείς. Θα διοργανώνει συχνά ερευνητικά προγράμματα αλλά θα γίνονται και άλλα με ίδιο ή διαφορετικό περιεχόμενο και σε άλλα σημεία της πόλης. Ο δήμος Αθηνών διοργανώνει περιηγήσεις στο Δίκτυο μουσείων. Η Αθήνα είναι πολιτιστική περιοχή και σε πολύ μικρά απόσταση από το μουσείο είναι η Βουλή των Ελλήνων. Το εμπορικό κέντρο της Αθήνας είναι πολύ κοντά. Έχει υψηλή ανταγωνιστικότητα γιατί υπάρχουν και άλλα μουσεία τριγύρω.

#### Στρατηγικός σχεδιασμός για την οικονομική βιωσιμότητα του μουσείου:

Προσδοκεί τη μέγιστη συμμετοχή του κοινού με αρκετά εκπαιδευτικά προγράμματα με ευελιξία προσαρμογής τους και διαδραστικές δραστηριότητες που θα μπορούν να συμμετέχουν οι επισκέπτες.

1. Θα προσπαθήσει να προσελκύσει το ενδιαφέρον από τις νεαρές ηλικίες γιατί αυτές είναι το μελλοντικό κοινό των μουσείων και γιατί σε αυτήν την ηλικία τα παιδιά διαμορφώνουν την προσωπικότητα τους και το χαρακτήρα τους.
2. Εξαρχής θα τεθεί ο στόχος να γίνει μεγάλη προβολή του μουσείου μέσω των χορηγών του.
3. Προώθηση και αύξηση της ανταγωνιστικότητας του .
4. Ενημερωτικά φυλλάδια με τις δράσεις του μουσείου σε περιοχές με έντονη τουριστική κίνηση όπως το Θησείο, το Μοναστηράκι, η Ακρόπολη, ο Κεραμικός., σταθμούς μετρό, πολυκαταστήματα καθώς και εστίες συγκέντρωσης πολύ κόσμου(π.χ.mall, allow fan park ) αλλά και σχολεία ' χώροι δηλαδή που βρίσκονται τα παιδιά.
5. Να γίνει μεγαλύτερη διαφήμιση από τα Μ.Μ.Μ.
6. Να προσελκύσει περισσότερες επισκέψεις από τα σχολεία.
7. Πλήρως ενημερωμένη ιστοσελίδα με όλες τις δράσεις του μουσείου η οποία θα διαθέτει και ηλεκτρονικά παιχνίδια συναφή με τις συλλογές του μουσείου για να μπορούν παιδιά που μένουν σε πιο απομακρυσμένες περιοχές έπειτα από μία ηλεκτρονική περιήγηση στα εκθέματα του μουσείου να μπορούν να διασκεδάσουν παίζοντας και μαθαίνοντας ταυτόχρονα.

Οι δράσεις που πρέπει να κάνει για να αυξήσει την επισκεψιμότητα του και ταυτόχρονα να εξασφαλίσει την οικονομική του βιωσιμότητα είναι:

- Να αποκτήσει περισσότερους ηλεκτρονικούς υπολογιστές με διαδραστικά παιχνίδια.
- Οι εθελοντές και οι φίλοι του μουσείου θα βοηθήσουν ενεργά στην σύσταση του μουσείου και η παροχή υπηρεσιών των εθελοντών θα δράσει ευεργετικά στην υλοποίηση του στόχου του μουσείου μας.
- Να αποκτήσει δικό του χώρο στάθμευσης προκειμένου να διευκολύνει την πρόσβαση από ιδιωτικά αυτοκίνητα και τουριστικά πούλμαν, ούτως ώστε να

---

<sup>247</sup> Ξεναγηση: Ένας «ειδικός» αναλαμβάνει να μιήσει το χρήστη σ' ένα θέμα που γνωρίζει καλά. Ο «οδηγός» αυτός κατευθύνει τον εκπαιδευόμενο σε δρόμους που ο ίδιος έχει επιλέξει για ένα συγκεκριμένο θέμα, έχοντας κάποιο στόχο, που συνήθως είναι η μετάδοση συγκεκριμένων γνώσεων.

μη σκέφτονται οι επισκέπτες και τα σχολεία να επισκεφτούν το μουσείο με δικό του όχημα.

- Να προσληφθούν περισσότεροι μουσειοπαιδαγωγοί προκειμένου να γίνονται ταυτόχρονα κάποια μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα και να δίνεται η δυνατότητα σε σχολικές ομάδες να χωρίζονται τα παιδιά σε ολιγομελή τμήματα για την καλύτερη κατανόηση του μηνύματος της έκθεσης ή να μπορούν να επισκεφτούν ταυτόχρονα το μουσείο δύο σχολεία.

Όλα τα παραπάνω φυσικά, που ανέφερα πρώτη φορά στην εργασία μου, δεν είναι γιατί τα άλλα μουσεία δεν πραγματοποιούν στρατηγικό σχεδιασμό αλλά όπως καταλαβαίνουμε όλοι μας, τα παραπάνω στοιχεία είναι προσωπικά για κάθε επιχείρηση ή πολιτιστικό οργανισμό.

Τέλος ένα πολύ σημαντικό κομμάτι στη μελέτη σκοπιμότητας και βιωσιμότητας ενός μουσείου αποτελεί η δυνατότητα πρόσβασης του κοινού σε αυτό. Η γεωγραφική θέση του μουσείου το καθιστά εύκολα προσιτό καθώς βρίσκεται στο κέντρο της Αθήνας και έτσι και έτσι κάποιος μπορεί να επισκεφτεί το μουσείο με το μετρό [στάση Ομόνοια] ή με πολλά άλλα λεωφορεία και τρόλεϊ που διασχίζουν την οδό Ακαδημίας

Η δημιουργία και η βιώσιμη λειτουργία και ανάπτυξη του σύγχρονου Μουσείου Παιχνιδιού είναι κάτι πολύ ευρύτερο από το στήσιμο μιας ακόμα μουσειακής υποδομής. Ένα μουσείο, όσο καλά και αν είναι σχεδιασμένο και οργανωμένο, εάν δεν είναι οργανικά και ψυχικά κομμάτι και ζωντανός ιστός της πόλης, εάν δε ζει, εξελίσσεται και διαμορφώνεται μαζί με την πόλη και τους ανθρώπους της (ενεργή συμμετοχή των πολιτών), εάν είναι έξω από το ρυθμό και τη φυσιογνωμία της, σύντομα θα περιπέσει σε αφάνεια και δε θα έχει κανένα ενδιαφέρον για τους πολίτες και τους επισκέπτες της πόλης.

Οραματιζόμαστε να δημιουργήσουμε ένα ζωντανό οργανισμό μέσα στην πόλη των Αθηνών, μία οντότητα που θα μεταβάλλεται, θα εξελίσσεται και θα βρίσκεται απόλυτα μέσα στο χαρακτήρα, τη φυσιογνωμία της κουλτούρας των πολιτών ενώ ταυτόχρονα ο συμβουλευτικός χαρακτήρας της έκθεσης και το περιεχόμενο των συλλογών του που δε θα απαιτεί κάποια ιδιαίτερη μόρφωση αλλά θα την προσφέρει το ίδιο μέσα από την οργάνωση της έκθεσης του. Επιδιώξή μας λοιπόν είναι να δημιουργηθεί ένας χώρος φιλικός, επισκέψιμος, με πραγματικό ενδιαφέρον για τους επισκέπτες του, ένα κομμάτι της σύγχρονης καθημερινότητας του σημερινού ανθρώπου ..

### Μουσειολογική μελέτη

Το Μουσείο Σύγχρονου Παιχνιδιού, που θα δημιουργήσουμε στην οδό Ακαδημίας 98, έναντι της πλατείας Κάνιγγος θα είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που θα έχει καθαρά συμβουλευτικό και συνάμα παιδαγωγικό χαρακτήρα, απέναντι στο κοινό του. Ειδικότερα πρωταρχικός στόχος του είναι μέσα από τις συλλογές του και την ερμηνευτικής έκθεσης και με τις ταυτόχρονες ομιλίες διαλέξεις και τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα που θα πραγματοποιεί έχει σκοπό να ενημερώσει γονείς, εκπαιδευτικούς και κάθε άλλο επιστήμονα που μελετά γύρω από την έννοια «παιδί» για τα οφέλη που έχει το παιχνίδι στις νεαρές ηλικίες, τη σημασία της αξίας του για τη σωστή διαπαιδαγώγηση των παιδιών αλλά και τις

θετικές ή αρνητικές επιδράσεις που έχει στο παιδί το παιχνίδι, ανάλογα με το είδος του (παιχνιδιού) και την εκάστοτε χρήση του. Παράλληλα θα δίνονται και συμβουλές στους γονείς με βάση ποια κριτήρια να επιλέγουν παιχνίδια ανάλογα με την ηλικία, το χαρακτήρα και τις γνώσεις των παιδιών τους ώστε να ανακαλύψουν και να αναπτύξουν στο μέγιστο όλα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της φυσιογνωμίας του νεαρού ατόμου. Ενώ μέσα από τα μουσειοπαιδαγωγικά του προγράμματα θέτει ως στόχο μεταξύ άλλων να ωθήσει τα ίδια τα παιδιά στην επιλογή των κατάλληλων για αυτά παιχνιδιών και την σωστή εκμετάλλευση του ελεύθερού τους χρόνου μέσα από υγιείς μορφές ψυχαγωγίας.

Σχετικά με τους εν δυνάμει επισκέπτες του μουσείου, όπως προανέφερα, το μουσείο θα απευθύνεται σε ηλικίες μεταξύ τεσσάρων έως δώδεκα ετών. Ο μεγάλος αριθμός σχολείων που συγκεντρώνει το λεκανοπέδιο Αττικής και η γεωγραφική θέση του μουσείου που το καθιστά εύκολα προσβάσιμο από τα σχολεία της περιφέρειας, είναι ένα δείγμα ότι το ποσοστό των επισκεπτών σε μικρές ηλικίες θα είναι ιδιαίτερα αυξημένο. Από την άλλη πλευρά ο χαρακτήρας του μουσείου και οι συλλογές του δε προαπαιτούν κάποια ιδιαίτερη μόρφωση, γεγονός που το καθιστά πιο «κοντά» στην κοινωνία, στον απλό καθημερινό πολίτη. Αυτό είναι ένα προτέρημα του μουσείου, θεωρώ, έναντι άλλων τύπων μουσείων όπως είναι για παράδειγμα τα αρχαιολογικά μουσεία, όπου για να τα επισκεφτεί κανείς και να κατανοήσει το μήνυμά τους πρέπει να έχει κάποιες στοιχειώδεις γνώσεις ειδικά θα νιώσει άβολα και αφιλόξενα, τουλάχιστον όπως είναι σήμερα μουσειογραφημένα τα περισσότερα μουσεία στη χώρα μας. Και γιατί όχι, αν οι επισκέπτες του μουσείου μας μέσα από μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα περιήγηση με διασκεδαστικό και απλό τρόπο δομημένη, αν αποκτήσουν μία ευχάριστη εμπειρία, ίσως μελλοντικά γίνουν επισκέπτες και άλλων τύπων μουσείων. Επομένως, ο «πάγος» που υπάρχει σήμερα μεταξύ απλών πολιτών και μουσείων θα έχει διαλυθεί και η εντύπωση ότι τα μουσεία είναι θησαυροφυλάκια ή αποθήκες ενός μακρινού παρελθόντος που δε μας ενδιαφέρει και είναι μακριά από εμάς, θα έχει πλέον καταρριφθεί.

Ας περιγράψουμε όμως το κτίριο και τους λόγους που μας οδήγησαν να το στεγάσουμε σε αυτό:

Το κτίριο που θα στεγαστεί το σύγχρονο Μουσείο παιχνιδιού βρίσκεται στην οδό Ακαδημίας 98, έναντι της πλατείας Κάνιγγος. Οι λόγοι για τους οποίους διαλέξαμε αυτό το κτίριο είναι:

Αρχικά το κτίριο αυτό ανήκει στον εμπνευστή της ιδέας, αυτού του μουσείου, ο οποίος είναι ο πρώτος που άνοιξε κατάστημα παιχνιδιού στην Ελλάδα, μόλις το 1948(εικ 36). Αξίζει να σημειωθεί ότι εκείνη τη μεταπολεμική περίοδο το κέντρο της Αθήνας δεν είχε ουδεμία σχέση με τη σημερινή της εικόνα. Ήταν μία απλή περιοχή της Αττικής, σαν χωριό θα τολμούσαμε να πούμε με μονοκατοικίες, καφενεία, περίπτερα (με την έννοια ότι πουλούσαν κάθε είδους μικροαντικείμενα) και τα πρώτα καταστήματα που ιδρύθηκαν ήταν το κατάστημα παιχνιδιού μόλις, το 1948 στην οδό Ακαδημίας και τη δεκαετία του 1960 ιδρύθηκαν τα πολυκαταστήματα «μινιόν», και «λαμπρόπουλος», στις οδούς Πατησίων και Αιόλου αντίστοιχα

Έπειτα, τη δεκαετία του 1970 το κτίριο αυτό λειτουργούσε ως εκθετήριο, δηλαδή όντας ο εμπνευστής της ιδέας αυτού του μουσείου αποκλειστικός



αντιπρόσωπος παιχνιδιού σε όλη την Ελλάδα, έκανε έκθεση σε όλα τα παιχνίδια ούτως ώστε οι πωλητές χονδρικής πώλησης να τα επισκέπτονται και να κάνουν την παραγγελία τους.

Στο υπόγειο του κτιρίου βρίσκεται το κατάστημα λιανικής πώλησης και έτσι ενδεχομένως οι πελάτες παιχνιδιών του καταστήματος, να γίνουν και μελλοντικοί επισκέπτες του μουσείου για να περιηγηθούν οι ίδιοι και τα παιδιά τους σε παλαιότερες συλλογές παιχνιδιού ή ακόμα και να ανακαλύψουν τη σημασία και την αξία που έχει το παιχνίδι, από τα παλαιότερα χρόνια στη διαμόρφωση του παιδιού.

Παρόλο, που σχολεία και κατοικημένες περιοχές δεν υπάρχουν σε μικρή απόσταση αλλά η θέση του το καθιστά επισκέψιμο από όλα τα σχολεία της Αττικής και της επαρχίας, ενώ ταυτόχρονα τα διάφορα φροντιστήρια που υπάρχουν τριγύρω του μπορούν να το κάνουν πόλο έλξης πολλών μαθητών σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα από την ίδρυση του.

Πιστεύω ότι οι παραπάνω λόγοι δικαιολογούν σε μεγάλο βαθμό το λόγο που διάλεξα το συγκεκριμένο κτίριο για την ίδρυση του μουσείου καθώς ενσωματώνονται και οι παράγοντες που οδήγησαν στην επιλογή του (οικονομικοί, ιστορικοί, γεωγραφικοί, επικοινωνιακής πολιτικής).

#### Έκθεση – παρουσίαση των μουσειακών αντικειμένων στο κοινό.

Το κτίριο στο οποίο θα στεγαστεί το Μουσείο Σύγχρονου Παιχνιδιού όπως προανέφερα βρίσκεται στην οδό Ακαδημίας 98, έναντι της πλατείας Κάνιγγος. Πρόκειται για ένα οχταώροφο κτίσμα που είχε άλλες χρήσεις έως σήμερα, κυρίως επαγγελματικού τύπου. Η οργάνωση της έκθεσης θα είναι χρονολογική και ταυτόχρονα και θεματική, δηλαδή κάθε όροφος θα έχει και από ένα θέμα.. Ας το εξετάσουμε όμως αναλυτικά.

Το υπόγειο του κτιρίου θα στεγάσει τα γραφεία του πολιτιστικού οργανισμού. Ο λόγος που διάλεξα να στεγάσω εκεί τα γραφεία είναι αφενός γιατί όπως προείπα είναι μεγάλης έκτασης και γιατί θα είναι «αποκομμένα» από την κυρίως έκθεση ούτως ώστε το επιστημονικό προσωπικό να εργάζεται σε πιο ήσυχο μέρος μακριά από τη ενδεχόμενη φασαρία που μπορεί να προκαλέσουν διάφορες ομάδες επισκέψεων (π.χ. σχολεία) αλλά και γιατί θεωρώ ότι αν ήταν τοποθετημένα σε οποιοδήποτε άλλο όροφο ίσως έφερε σύγχυση στους επισκέπτες ο συνδυασμός έκθεσης και γραφείων με αποτέλεσμα να μη μπορούν να καταλάβουν στο μέγιστο το μήνυμα της έκθεσης. Τέλος ένας ακόμα λόγος που με οδήγησε να τοποθετήσω τα γραφεία στον υπόγειο χώρο του μουσείου είναι γιατί θεωρώ ότι εκεί τα αρχεία του μουσείου όπως καταλογραφήσεις, φωτογραφίες και άλλα σημαντικά έγγραφα ενός οργανισμού είναι περισσότερο προστατευμένα από ενδεχόμενη κλοπή, φωτιά ή ακόμα και σεισμό.

Στον πρώτο όροφο του μουσείου θα βρίσκεται η είσοδος του μουσείου. Εκεί στο κέντρο του ορόφου θα είναι τοποθετημένο το τμήμα υποδοχής καθώς πριν αυτό

θα βρίσκεται συνέχεια ένας φύλακας ο οποίος θα έχει την αρμοδιότητα να ελέγχει τους επισκέπτες που μπαίνουν στο μουσείο.

Στην είσοδο επίσης του μουσείου θα υπάρχει χάρτης της περιοχής και κείμενο που θα αναφέρεται σε άλλα σημεία πολιτιστικής κληρονομιάς όπως μουσεία ή αρχαιολογικούς χώρους και πως μπορείς να τα επισκεφτείς (δηλαδή ποια Μ.Μ.Μ. οδηγούν σε αυτά). Επίσης μέσα από ενδεικτικές θεματικές θα παρουσιάζεται στον επισκέπτη η ταυτότητα της σύγχρονης πόλης δηλαδή η θέση της πόλης, οι υποδομές της, η κοινωνική και οικονομική της συγκρότηση, οι πολιτιστικές και πνευματικές της δραστηριότητες καθώς και ο εν γένει ρόλος της στον ελληνικό χώρο. Αυτό θα επιτυγχάνεται μέσα από ενδεικτικές πινακίδες<sup>248</sup> που θα ενημερώνουν το κοινό για απόψεις του κέντρου της πόλης(εμπορικό κέντρο),δημόσιους χώρους που υπάρχουν γύρω από το μουσείο (πάρκα, πλατείες, μνημεία, κτήρια), την πολιτιστική κίνηση της Αθήνας (θέατρο, καμπάνιες, εκδηλώσεις),τη σύγχρονη καθημερινή ζωή που βιώνουν οι κάτοικοι της (ψυχαγωγία, κινηματογράφος), απόψεις χώρων εργασίας όπως βιομηχανία, γραφεία κ.α. και γενικότερα θα δίνεται στο κοινό (κυρίως στους επισκέπτες της επαρχίας και τους τουρίστες) η εικόνα της σύγχρονη πόλης όπου ο τρόπος ζωής και οι συνθήκες διαβίωσης εξελίσσονται προς το καλύτερο με τη βοήθεια της τεχνολογίας στο πέρασμα του χρόνου ενώ οι ιστορικές της αξίες μένουν σταθερές, αν όχι καλυτερεύουν και εμπλουτίζονται και με άλλους τομείς όπως είναι το παιχνίδι, προϊόντα δηλαδή της νεότερης ιστορίας και του πιο πρόσφατου παρελθόντος.

Απέναντι από το χάρτη που θα πληροφορεί για την πόλη των Αθηνών θα τοποθετηθεί και εννοιολογικός χάρτης που θα περιγράφει πως είναι οργανωμένη η έκθεση με σκοπό τη διευκόλυνση του κοινού ως προς την επιλογή των θέσεων που θέλει να επισκεφθεί.

Δεξιά του τμήματος υποδοχής θα βρίσκεται το πωλητήριο του μουσείου όπου θα έχει βιβλία, καρτποστάλ, τουριστικά είδη ακόμα και κάποια μικρά αντικείμενα που προορίζονται για παιδιά όπως μπλοκ ζωγραφικής, μαρκαδόρους κ.α. ενώ στην αριστερή πλευρά θα υπάρχει μία βιβλιοθήκη με εκδόσεις που προορίζονται για παιδιά όπως παραμύθια, παιδικές εγκυκλοπαίδειες<sup>249</sup>. Επίσης θα υπάρχουν και βιβλία συμβουλευτικά προς τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς και κάθε επιστήμονα που μελετά γύρω από τον κλάδο «παιδί- άτομο νεαρής ηλικίας» σχετικά με το πώς μπορούν να διαπαιδαγωγήσουν σωστά το παιδί, να το κοινωνικοποιήσουν, να το διδάξουν, να του δώσουν καλά παραδείγματα σε όλους τους τομείς της καθημερινής του ζωής. Αυτό πιστεύω ότι είναι μια καινοτομία για το μουσείο μας, που θα το καταστήσει σύντομα μοναδικό ενώ είναι ένας ακόμα τρόπος αύξησης των εσόδων του μουσείου, καθώς θα δίνει τη δυνατότητα στους γονείς που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα να αγοράσουν τέτοιου είδους βιβλία για να ενημερωθούν να μπορούν να τα δανειστούν από τη βιβλιοθήκη του μουσείου μας. Τέλος θα υπάρχει και η δυνατότητα δωρεάν δανεισμού σε άτομα που δεν είναι σε θέση να καταβάλλουν το αντίτιμο, όπως επίσης και κάποιες προσφορές όπως δύο βιβλία την εβδομάδα τρία ευρώ (3€)..

<sup>248</sup> Τέση Σαλή, Μουσειολογία 2, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2006

<sup>249</sup> Όπως το παιδικό μουσείο στην Αθήνα και Το Ρότα παιδικό μουσείο στην Κύπρο που στο πωλητήριο τους έχουν αντικείμενα αποκλειστικά για παιδιά και συναφή με τις συλλογές τους.

Η είσοδος του μουσείου θα έχει επαρκή φωτισμό ενώ τα χρώματα στους τοίχους θα είναι φωτεινά όπως πράσινο που δηλώνει την ηρεμία και τη γαλήνη και λευκό της αγνότητας. Σε επιλεγμένα σημεία του τοίχου θα έχουν ζωγραφιστεί παιδικές φιγούρες ή ακόμα και φιγούρες από κινούμενα σχέδια, ήρωες δηλαδή αγαπητοί στα παιδιά με σκοπό να αισθανθούν φιλόξενα και άνετα από την είσοδο τους στο μουσείο, αφού θα νιώσουν το χώρο πιο οικείο και θα ταυτιστούν με αυτό. Εξάλλου εγώ πιστεύω, ότι η είσοδος διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη ροή της έκθεσης και τη ψυχολογία του επισκέπτη γιατί είναι η πρώτη εντύπωση που παίρνει από αυτό και αν από τη αρχή της έκθεσης οι μικροί νιώσουν άνετα και οι μεγάλοι σαν παιδιά τότε έχουμε κερδίσει ένα μικρό ποσοστό κατανόησης της έκθεσης, έχουμε καταφέρει τους επισκέπτες να νιώσουν άνετα και φιλόξενα και μπορούμε να ελπίζουμε ότι οι ίδιοι θα είναι μελλοντικοί επισκέπτες και θα προτείνουν το μουσείο μας σε άλλους.

Στο δεύτερο όροφο του μουσείου θα βρίσκεται η συλλογή με τα βρεφικά παιχνίδια. Ο όροφος όπως και όλοι οι υπόλοιποι καταλαμβάνουν επιφάνεια περίπου 450 τετραγωνικά μέτρα. Δεν υπάρχουν μεσοτοιχίες που να διαχωρίζουν το επίπεδο εκ κατασκευής του κτιρίου γεγονός που μας δίνει τη δυνατότητα να εκμεταλλευτούμε το χώρο κάθε ορόφου ανάλογα με τις ανάγκες κάθε συλλογής και το πλήθος των εκθεμάτων που θα έχει κάθε ενότητα όπως επίσης δίνεται στο σχεδιαστή της έκθεσης, η ευελιξία μεγέθυνσης μίας αίθουσας στο μέλλον αν αυξηθεί ο αριθμός των συλλογών, χωρίς επιπρόσθετα έξοδα. Έτσι θα προτιμήσουμε να χωρίσουμε το χώρο με κινητά παραβάν (πάνελς) και θα δώσουμε σε κάθε αίθουσα ένα ξεχωριστό χρώμα που θα αντιπροσωπεύει κάθε συλλογή και θα τη διαχωρίζει θεματικά και χρωματικά από κάποια άλλη. Το δεύτερο όροφο επέλεξα να τον οργανώσω σε τέσσερις διαφορετικές αίθουσες. Η κάθε αίθουσα θα είναι απέναντι από την άλλη, δηλαδή δύο αίθουσες από τη δεξιά πλευρά του ορόφου και άλλες δύο από την αριστερή, ενώ ενδιάμεσα τους θα υπάρχει ο διάδρομος. Η λειτουργία του διαδρόμου είναι από τη μία πλευρά να μεταβαίνει ο επισκέπτης από την μία αίθουσα στην άλλη αλλά και στο διευκολύνει στην περίπτωση που κάποιος θέλει να παραλείψει μία αίθουσα. Η οργάνωση αποφασίστηκε έτσι με σκοπό η πορεία που θα επιλέξει ο επισκέπτης να είναι κατά βάση ελεύθερη αλλά είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε ο επισκέπτης να καταλαβαίνει το νόημα της κάθε αίθουσας αυτοτελώς αφού αυτό δε συνεχίζεται σε κάποια άλλη και έτσι να μην περιέλθει σε σύγχυση. Έτσι στον δεύτερο όροφο οι αίθουσες θα είναι τέσσερις, θα καλύπτουν την ηλικία από 0 -36 μηνών και θα είναι χωρισμένες στις ενότητες :νιώθει, αγγίζει, κινείται και μαθαίνει. Στο τέλος του διαδρόμου θα προβλεφθεί να υπάρχει χώρος για την τοποθέτηση του βιντεοπροβολέα, ο οποίος θα δείχνει παιδιά της ηλικίας 0-36 μηνών να παίζουν με τα συγκεκριμένα παιχνίδια καθώς και τις αντιδράσεις αυτών κατά τη χρήση τους. Παράλληλα θα ακούγονται και συμβουλές από ειδικούς με απλό, κατανοητό τρόπο που θα εξηγούν γιατί συνιστούν παρόμοια παιχνίδια για την κάθε ηλικία καθώς και πως το νεαρό άτομο μπορεί να κατανοήσει αυτά. Το ίδιο θα γίνεται και σε όλους τους ορόφους. Τέλος θεωρώ καλή ιδέα από το χώρο υποδοχής μέχρι και το πέμπτο όροφο όπου θα τελειώνει και ο μουσειογραφούμενος χώρος να ακούγεται μία απαλή μουσική σε χαμηλό τόνο που θα βοηθά τους επισκέπτες να χαλαρώσουν και να απολαύσουν την περιήγησή τους στο χώρο του μουσείου καθώς επίσης αυτή η μουσική θα μειώνει τυχόν φωνές από άλλους επισκέπτες. Στο παράρτημα της εργασίας μου θα βρείτε μία υποτυπώδης κάτοψη του πρώτου ορόφου (εικ.76)

Κατά παρόμοιο τρόπο θα οργανωθούν και οι υπόλοιπες συλλογές του μουσείου. Έτσι στον τρίτο και τέταρτο όροφο του κτηρίου μας θα υπάρχει η συλλογή με τα κοριτσίστικα και τα αγορίστικα παιχνίδια αντίστοιχα που θα καλύπτουν τις ηλικίες από τριών έως δώδεκα ετών, ενώ στον πέμπτο όροφο του κτηρίου θα φιλοξενείται η συλλογή με τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία θα είναι όλα τοποθετημένα στο χώρο μέσα σε προθήκες, ανοιχτά ακριβώς όπως προτάσσουν οι οδηγίες και οι κανονισμοί παιχνιδιού κάθε επιτραπέζιου με σκοπό να δουν οι επισκέπτες το παιχνίδι σωστά στημένο και να μπορούν να φανταστούν πως τα παιδιά θα το παίζανε.

Για ευνόητους λόγους, δε θα προσχωρήσω σε περισσότερες μουσειογραφικές λεπτομέρειες περιγραφής των παραπάνω ορόφων.

Ο έκτος όροφος του κτηρίου θα είναι ο χώρος όπου θα βρίσκονται το εργαστήριο του μουσείου και η αίθουσα για τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα. Ο όροφος αυτός εν αντιθέσει με τους υπόλοιπους θα είναι χωρισμένος σε δύο αίθουσες στο εργαστήριο τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να παίζουν ομαδικά με κάποιο επιτραπέζιο, εκμαγείο από τη συλλογή ή ακόμα και να προσπαθήσουν να κάνουν κατασκευές παρόμοιες με εκείνες των συλλογών, να ζωγραφίσουν το έκθεμα που τους έκανε περισσότερη εντύπωση κ.α. Στην αίθουσα όπου θα γίνονται τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα ο μουσειοπαιδαγωγός με διάφορα ερωτηματολόγια, με παιχνίδια ερωτήσεων, με κάποιους γρίφους και άλλα τεχνάσματα θα προσπαθήσει να εκμαιεύσει από τα παιδιά πέρα από τις εντυπώσεις τους, ποιο μήνυμα εξέλαβαν από την επίσκεψή τους στην έκθεση έστω με τις κατάλληλες ερωτήσεις να τα οδηγήσει να βρουν από μόνα τους το μήνυμα και παράλληλα θα προσπαθήσει να μάθει στα παιδιά ποια είναι τα οφέλη του κάθε παιχνιδιού, ποια παιχνίδια πρέπει να προτιμούν, πώς να τα διαλέγουν ποια χαρακτηριστικά είναι για κάθε ηλικία κ.α.

Στην αίθουσα αυτή επίσης θα υπάρχουν και δυο ηλεκτρονικοί υπολογιστές με διαδραστικά παιχνίδια και με βίντεο εικονικής πραγματικότητας που θα δείχνει παιδιά να χρησιμοποιούν όλα τα αντικείμενα του μουσείου. Στο μέλλον που ελπίζουμε τα οικονομικά του μουσείου να είναι καλύτερα θα αυξήσουμε τον αριθμό των υπολογιστών και θα εμπλουτίσουμε το περιεχόμενό τους.

Ο έβδομος όροφος του κτηρίου θα διατίθεται για χώρους διαλέξεων<sup>250</sup> και ομιλιών καθώς και θα έχει τη δυνατότητα προς μίσθωση από ιδιώτες για διάφορες εκδηλώσεις κατόπιν συνεννοήσεως με τους υπεύθυνους του μουσείου στα πλαίσια της επικοινωνιακής πολιτικής του μουσείου<sup>251</sup> καθώς και στα πλαίσια αύξησης των εσόδων του. Επίσης ο όροφος αυτός θα διατίθεται και για τη στέγαση των περιοδικών εκθέσεων που θα πραγματοποιεί το μουσείο.

---

<sup>250</sup> Η πρακτική αυτή είναι συχνή στις μέρες μας, όπως διαθέτει το δίκτυο μουσείων στο «The Strong» αίθουσα αποκλειστικά για χρήση διαλέξεων, από την άλλη μεριά η ενοικίαση χώρων του μουσείου λαμβάνει αρκετό έδαφος στις μέρες μας, με στόχο τα μουσεία αφενός να αυξήσουν τα έσοδα τους αλλά από την άλλη και να γίνει η ιδιωτική εκδήλωση, αφορμή για την επικοινωνιακή πολιτική του μουσείου

<sup>251</sup> Παυλίδης Μάνος, Πολιτισμική Επικοινωνία, Έξαντας, Αθήνα, 2000

Στον όγδοο και τελευταίο όροφο του κτιρίου θα βρίσκεται το κυλικείο – καφέ του μουσείου. Ο λόγος που επέλεξα να οργανώσω το χώρο στον όγδοο όροφο είναι αρχικά γιατί ο όροφος, καθότι τελευταίος έχει φανταστική θέα προς το Λυκαβηττό και την Ακρόπολη και έτσι ο επισκέπτης μπορεί να χαλαρώσει, δίνοντας του η θέα την αίσθηση ότι δεν είναι στο κέντρο και τη βαβούρα της Αθήνας και το άγχος της καθημερινότητας, έπειτα γιατί αν ήταν ενδιάμεσα στην έκθεση θα προκαλούσε σύγχυση στον επισκέπτη και η φασαρία που μπορεί να είχε ίσως ενοχλούσε τους υπόλοιπους επισκέπτες να περιηγηθούν στην έκθεση δημιουργώντας για αυτούς ένα δυσάρεστο κλίμα. Στα πλαίσια της επικοινωνιακής πολιτικής του μουσείου ένα καλά οργανωμένο σε ευχάριστο περιβάλλον καφέ ίσως προσέλκυε περισσότερο κόσμο έστω για να απολαύσουν μία ώρα ξεκούρασης και ίσως αυτοί γίνονταν μελλοντικοί επισκέπτες του μουσείου. Πάντως σίγουρα με αυτό τον τρόπο το μουσείο θα αυξήσει τα οικονομικά του.

Τέλος στον όροφο αυτό θα βρίσκονται και οι τουαλέτες του κτιρίου για το κοινό. Και πάλι αυτές θα είναι χωρισμένες σε ενηλίκων και παιδιών ,γυναικείες και αντρικές.

Επίσης λόγω της έκτασης του μουσειογραφούμενου χώρου και των πολλών ορόφων θα υπάρχουν και τουαλέτες στην είσοδο του μουσείου (για να εξυπηρετούν το προσωπικό του και όσους επισκέπτες εισέρχονται στο μουσείο) και θα υπάρχουν και άλλες δύο στη μέση του κτιρίου, στον τέταρτο όροφο δηλαδή απέναντι από τις σκάλες.

Σε κάθε ανελκυστήρα όπως άλλωστε και στην αρχή κάθε ορόφου θα υπάρχουν πινακίδες που θα ενημερώνουν το κοινό σε ποιο όροφο βρίσκονται και τι συλλογές βρίσκονται σε αυτόν καθώς και χάρτη με κάτοψη του ορόφου και τη τοποθέτηση των αντικειμένων μέσα σε αυτό. Ακόμα θα εξυπηρετεί και όσους έρχονται αποκλειστικά για το χώρο του καφέ και επιπροσθέτως γιατί το καφέ θα παραμένει περισσότερες μέρες και ώρες ανοιχτό στο κοινό να διευκολύνουν οι ανελκυστήρες την πρόσβαση σε αυτό.

Τέλος το μουσείο θα είναι ανοιχτό κάθε δεύτερη Κυριακή του μήνα για πρόσβαση ειδικά από αμέα και θα διοργανώνονται ειδικά μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα για αυτά. Αυτό θα γίνει στα πλαίσια ένταξης των ατόμων αυτών στην κοινωνία και για να μην αποκλείονται τα άτομα αυτά από τη γνώση είτε γιατί ντρέπονται να επισκεφτούν το μουσείο ώρες και μέρες που είναι ανοιχτό στο κοινό υπό το φόβο ότι μπορεί να παρενοχλούν τους υπόλοιπους επισκέπτες. Για το λόγο αυτό, αλλά και γιατί προσδοκούμε μεγάλο ποσοστό επισκεπτών από παιδιά τα εκθέματα έχουν τοποθετηθεί σε απόσταση μόλις πενήντα εκατοστών (50εκ.) από το έδαφος καθώς και οι κειμενολεξάντες.

### Βασικές λειτουργίες του μουσείου

Σχετικά με την απόκτηση των αντικειμένων. Τα εκθέματα του μουσείου ανήκουν στη προσωπική συλλογή του εμπνευστή της ιδέας για τη δημιουργία του μουσείου, μερικά από τα οποία είχα την τύχη να δω. Είναι αντικείμενα που παλαιότερα τα πουλούσε στο μαγαζί του και κρατούσε ένα από κάθε είδος κάθε φορά με σκοπό την υλοποίηση αυτού του μουσείου. Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι η παλαιά

εμπορική σχέση των αντικειμένων δεν έχει καμία σχέση με τη σημερινή μουσειακή του χρήση και δεν αποσκοπεί σε καμία περαιτέρω κοινωφελή δραστηριότητα. Εξάλλου στην έκθεση που θα υλοποιηθεί δε θα αναφερθεί καθόλου η τιμή πώλησης τους, η οποία εξάλλου δεν έχει καμία σχέση με τη σημερινή πραγματικότητα, αλλά θα τονιστούν άλλα χαρακτηριστικά όπως είναι η εταιρεία κατασκευής τους<sup>252</sup>, το υλικό κατασκευής τους, η χώρα ή η χρονολογία προέλευσης του όπου κριθεί απαραίτητο και κυρίως η χρήση κάθε παιχνιδιού καθώς και τι επιδράσεις έχει κάθε παιχνίδι σε κάθε ηλικία, χαρακτηριστικά δηλαδή που αποβλέπουν στην συμβουλευτική χροιά της έκθεσης. Ο κανονισμός του μουσείου, σύμφωνα με τον κώδικα δεοντολογίας<sup>253</sup> θα δέχεται δωρεές παιχνιδιών από άλλους τυχόν συλλέκτες σύμφωνα με τα διεθνή πρότυπα ανταλλαγής εκθεσιακών αντικειμένων καθώς θα έχει τη δυνατότητα να δανείζει και να δανείζεται εκθέματα συναφή προς τις συλλογές του από άλλους παρόμοιους πολιτιστικούς φορείς και από ιδιώτες, τηρώντας πάντα τα διεθνή πρότυπα. Όλα τα αντικείμενα θα είναι τεκμηριωμένα σε έντυπη μορφή αλλά και σε ηλεκτρονική όπως προτάσσει η σύγχρονη λειτουργία ενός πολιτιστικού οργανισμού<sup>254</sup>, ενώ ταυτόχρονα θα είναι και φωτογραφημένα. Επίσης τα μουσειογραφικά δελτία αυτά θα περιέχουν επακριβώς την ταυτότητα του εκθέματος, τις ακριβείς διαστάσεις του, το βάρος των αντικειμένων, τις απαιτούμενες περιβαλλοντικές συνθήκες της έκθεσης τους καθώς και άλλες παρατηρήσεις που ενδεχομένως επηρεάζουν τον τρόπο έκθεσής τους καθώς επίσης και φωτογραφία του εκθέματος που είναι απαραίτητη για την έναρξη της μουσειογραφικής μελέτης. Η τεκμηρίωση θα έχει τη μορφή κορ 2(κοριτσιστικό τμήμα = ροζ αίθουσα, αριθμός αντικειμένου 2) διαστάσεις 15 χ 20 εκ., βάρος 50 γραμμ. ξηρό περιβάλλον 15° C σχετική υγρασία 15-20%, εύθραυστο υλικό κατασκευής πλαστικό, προέλευση Γαλλία και κάθε άλλη λεπτομέρεια που κρίνεται απαραίτητη για τη σωστή διατήρηση του κάθε αντικειμένου με σκοπό τη διάσωση του στις επόμενες γενιές ως αγαθό της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Η οργάνωση της έκθεσης, όπως ο φωτισμός, η

---

<sup>252</sup> Η εταιρεία θα αναφερθεί γιατί αν δε αναφερθεί θα υπάρξει ελλιπής πληροφόρηση του κοινού. Σε όλα τα μουσεία παιχνιδιού που παρουσίασα παραπάνω αναφέρεται ξεκάθαρα η εταιρεία, ακόμη και παιχνιδιών που ακόμη κυκλοφορούν στην αγορά...

<sup>253</sup> Ο Κώδικας Δεοντολογίας εγκρίθηκε ομόφωνα από τη 15<sup>η</sup> Γενική Συνέλευση του ICOM Στο Μπουένος Άιρες στις 4/11/1986, τροποποιήθηκε με τον τίτλο «Κώδικας Δεοντολογίας του ICOM για τα Μουσεία» από την 20<sup>η</sup> Γενική Συνέλευση στη Βαρκελώνη στις 6/7/2001 και αναθεωρήθηκε από τη 21<sup>η</sup> Γενική Συνέλευση στη Σεούλ στις 8/10/2004.

<sup>254</sup> Αρμόδια κεντρική αρχή για την εφαρμογή της Σύμβασης από την Ελλάδα είναι η Νέα Διεύθυνση Τεκμηρίωσης Και Προστασίας Των πολιτιστικών αγαθών Του ΥΠΠΟΤ, που συστήθηκε με το Ν. 3658/2008 «Μέτρα Για Την Προστασία Των Πολιτιστικών Αγαθών». Βλ. Μπουτοπούλου Σ. «Δέσμη μέτρων και ενεργειών της Διεύθυνσης Μουσείων, Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων για την προστασία των πολιτιστικών αγαθών από την παράνομη διακίνηση: διαπιστώσεις-επισημάνσεις», σε «Η προστασία των πολιτιστικών αγαθών από την παράνομη διακίνηση και η διεκδίκησή τους», Πρακτικά Δημερίδας, Υπουργείο Πολιτισμού, Αθήνα, 2008, σελ 57-69

θερμοκρασία κ.α. θα διαμορφωθούν σύμφωνα με τις αρχές της προληπτικής συντήρησης των αντικειμένων<sup>255</sup>.

Το μουσείο ευελπιστεί να αναπτύξει αρκετά καλές σχέσεις με το κοινό του αφού θα διοργανώνονται συχνά εκπαιδευτικά προγράμματα που θα έχουν την ευελιξία να διαμορφώνονται με τις ιδιαιτερότητες των επισκεπτών. Ακόμη κάθε τρίτο σαββατοκύριακο θα πραγματοποιούνται διαλέξεις και ομιλίες από ειδήμονες που θα έχουν σκοπό να ενημερώνουν γονείς και εκπαιδευτικούς σε θέματα γύρω από την σωστή ανάπτυξη του παιδιού. Από την άλλη πλευρά θα διεξάγονται και ομιλίες προς τα παιδιά που θέμα θα έχουν να τα βοηθήσουν να επιλέγουν σωστά τον τρόπο που θα διαχειρίζονται τον ελεύθερο τους χρόνο εποικοδομητικά και δε θα προτιμούν νόθες μορφές ψυχαγωγίας όπως η τηλεόραση ..

Επιπλέον το μουσείο θα φτιάξει και μία πολύ καλή ιστοσελίδα που θα ενημερώνεται συχνά με περιεχόμενο πέρα από τον τρόπο πρόσβασης σε αυτό και τις συλλογές , για τις διάφορες οργανώσεις που θα γίνονται σε αυτό.

Στη συνέχεια , στην προσπάθεια του να γίνει αγαπητό από μικρούς και μεγάλους , θα διαθέτει την αίθουσα που θα γίνονται οι εκδηλώσεις για την οργάνωση παιδικών πάρτι χωρίς κάποια ιδιαίτερη μίσθωση , έτσι ώστε από τη μία πλευρά να προσελκύσει νέο κοινό, από τη άλλη να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να συμμετάσχουν σε κάποιο μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα με τους φίλους τους παράλληλα με τα γενέθλια.

Επίσης το μουσείο θα διαφημίζεται και σε σελίδες των εφημερίδων που διατίθενται δωρεάν στο κοινό(π.χ. Press city) σε πολυσύχναστους χώρους, ενώ κάθε φορά που θα γίνεται κάποια ιδιαίτερη εκδήλωση θα φροντίσουμε να ενημερώνεται το κοινό από διαφημιστικά φυλλάδια, από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης<sup>256</sup>, το διαδίκτυο ενώ αφίσες θα αναρτώνται σε κεντρικούς δρόμους, σε σταθμούς μετρό, σε πολυσύχναστους χώρος παιδιών (allou fan park, παιδικά θέατρα και κινηματογράφους) ενώ ταυτόχρονα θα αποστέλλονται ενημερωτικά φυλλάδια σε σχολεία και σε άλλους φορείς που δραστηριοποιούνται γύρω από το θέμα του παιδιού, ενώ η mailing list θα ενημερώνει ταυτόχρονα όλους τους φίλους του μουσείου.

Θεωρώ ότι αν η διαφήμιση λάβει αυτή τη μορφή το μουσείο γρήγορα θα γίνει γνωστό.

### Σχετικά με τα εποπτικά υλικά και εν γένει τα ερμηνευτικά μέσα..

#### Πολυμέσα και Ερμηνεία

Τα μουσείο σύγχρονου παιχνιδιού όπως και όλα τα μουσεία έχουν πλέον τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα προκειμένου να ανταποκριθούν στο ρόλο τους, όπως αυτός περιγράφεται από τους ορισμούς του μουσείου. Έτσι, με αφετηρία τις συλλογές ενός μουσείου μπορούμε να δούμε ότι τόσο η συλλεκτική

<sup>255</sup> Παυλογεωργάτος Γεράσιμος Δ., Διατήρηση της υλικής πολιτιστικής κληρονομιά, εκδ. Γκιούρδας Β,Αθήνα, 2008,

<sup>256</sup> Hopper-Greenhill E., Museum, media, message, Routledge, London, 1995.

του δραστηριότητα (και εδώ εννοούμε όλες οι ενέργειες και διαδικασίες ένταξης και διαφύλαξης αντικειμένων εντός του μουσείου), όσο και οι λοιπές λειτουργίες του, η συντήρηση, η έρευνα, η παροχή γνώσεων προς το κοινό, η εκπαίδευση και η έκθεση αποκτούν μια τελείως διαφορετική διάσταση και αυξάνουν κατακόρυφα τη δυνατότητα του μουσείου να ανταποκριθεί με πληρότητα στους στόχους του. Επιπλέον εξασφαλίζουν για στο προσωπικό τους καταρχήν ευχέρεια διαχείρισης του υλικού και ολοκληρωμένης τεκμηρίωσης<sup>257</sup> που δεν περιορίζεται από τις αναγκαστικά πεπερασμένες δυνατότητες όσων μπορεί να θυμηθεί ένας άνθρωπος.

Οφείλοντας, επομένως, να ανταποκριθούμε στις σύγχρονες απαιτήσεις του «μουσειακού γίνεσθαι», πρέπει να εντάξουμε στο μουσείο μας και ηλεκτρονικά πολυμέσα πέρα από την παραδοσιακή χρήση λεζαντών, κειμένων τοίχου και αφισών όπως προαναφέραμε. Επειδή το μουσείο είναι καινούργιο και δεν έχει στη διάθεση του επαρκή οικονομικούς πόρους από την έναρξη της λειτουργίας του για τη στελέχωση των συλλογών με ποικίλα και πολλά σε αριθμό πολυμέσα επιλέξαμε να προμηθευτούμε τα επόμενα:

Α) δύο φορητές οθόνες αφής<sup>258</sup> που θα βρίσκονται στην είσοδο του μουσείου και θα μπορεί ο επισκέπτης να τις προμηθευτεί καταβάλλοντας το συμβολικό ποσό των δύο ευρώ (2€), που θα του προσφέρουν πληροφορίες για το μουσείο, το κτίριό του και το θέμα της έκθεσης. Έτσι, η επίσκεψη θα είναι αποτέλεσμα ατομικής βούλησης και όχι προειλημμένης από άλλους απόφασης. Αυτό είναι πρωτοτυπία του μουσείου μας, καθώς δεν το συναντήσαμε σε κάποιο άλλο μουσείο παιχνιδιού.

---

<sup>257</sup> Από τη στιγμή που ένα αντικείμενο εισέλθει στο μουσείο, χρειάζεται να καταλογογραφηθεί, να εγγραφεί σε έναν κατάλογο, όπου μπορεί κανείς να βρει κάθε λεπτομέρεια σχετικά με τη φυσική του παρουσία (χαρακτηριστικά, διακριτικά γνωρίσματα, τοποθέτηση κλπ) (Ορφανίδη 2006: 58). Πέραν των πληροφοριών αυτών, το μουσείο χρειάζεται να προχωρήσει σε τεκμηρίωση, λειτουργία περισσότερο περίπλοκη και επιστημονικότερη, αν επιτρέπεται η έκφραση, από την καταλογογράφηση. Η τεκμηρίωση περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο, τόσο τη φυσική παρουσία του, όσο και το ιστορικό, τη μελέτη του, τις συνθήκες διατήρησής του, τους τρόπους συντήρησης, την ένταξή του στα πολιτισμικά πλαίσιά του και μια βιβλιογραφία σχετικά με το αντικείμενο, αλλά και όλη τη διαδικαστική πλευρά της απόκτησης, αποδοχής, μετακίνησης, διαδικασίες που έχουν οργανωθεί και τυποποιηθεί στα πλαίσια του ICOM (Γκαζή και Νούσια 2003:45 και 47 και Ορφανίδη 2006: 57-58). Πρόκειται για λειτουργία οργανωμένη σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, με χρήση βάσεων δεδομένων, ώστε να είναι δυνατές κι εύκολες οι συσχετίσεις και η εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία τόσο για το προσωπικό του μουσείου, όσο και για τον μεμονωμένο ερευνητή που ζητά την συνδρομή του μουσείου στην έρευνά του. Επιπλέον, βοηθά στην καλύτερη επικοινωνία μετάδοση πληροφοριών ανάμεσα σε μουσειακές υπηρεσίες (Οικονόμου 2003: 128- 129 και Γκαζή 2004: 7). Γι' αυτούς τους λόγους, η απόκτηση των μηχανημάτων και του λογισμικού, η εκπαίδευση του προσωπικού, η πρόσληψη ειδικευμένου προσωπικού στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές θα έπρεπε να θεωρείται περισσότερο αμελητέα και επιτακτική ανάγκη, παρά οικονομικό πρόβλημα (Σταγώνη 2004: 30). Οι πληροφορίες προέρχονται από: Α) Ορφανίδη Λαία, Λυριτζής Ι., Εισαγωγή στη Μουσειολογία και στην Προληπτική Συντήρηση, Καρδαμίτσα, Αθήνα, 2006, σ.17-182, Β) Γκαζή Ανδρομάχη και Νούσια Τόνια, Μουσειολογία, Μέρμυρα για τις αρχαιότητες, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα, 2003 Γ) Οικονόμου Μαρία, Μουσείο: Αποθήκη ή Ζωντανός Οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα, Κριτική, Αθήνα, 2003 και Δ) Σταγώνη Βασιλική, «Ηλεκτρονική καταγραφή μουσειακών αντικειμένων», Τετράδια Μουσειολογίας 1 (2004), σελ. 29-33

<sup>258</sup> Μπούνια Α., Νικονάνου Ν., Οικονόμου Μ., Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς, Καλειδοσκόπιο, Αθήνα, 2008



Β) Ένας άλλος τρόπος χρήσης των πολυμέσων είναι με την πρόσκληση προς τον επισκέπτη να συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία της έκθεσης. Αυτό μπορεί να γίνει με μια κάρτα επισκέπτη που χρησιμοποιείται για να ενεργοποιεί πληροφοριακούς σταθμούς μέσα στην έκθεση. Αν η κάρτα έχει κάποιο κωδικό, τότε ο υπολογιστής μοιάζει να συνομιλεί απευθείας με τον κάθε επισκέπτη ξεχωριστά.

Γ) στην αίθουσα των μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων θα υπάρχουν δύο ηλεκτρονικοί υπολογιστές, που πέρα από διαδραστικά παιχνίδια θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως διευρυμένοι κατάλογοι εκθέσεων, ή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε το ίδιο αντικείμενο να παρουσιάζεται από διαφορετικές οπτικές γωνίες και με πολύ περισσότερες πληροφορίες. Έτσι, οι πολλαπλές ιστορίες ενός και μόνου αντικειμένου έρχονται στο φως και φαίνονται οι δυνατότητες του μουσείου να κατανοήσει και να ερμηνεύσει το υλικό του. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές σίγουρα είναι κάτι συνηθισμένο στις μέρες μας στο μουσειακό χώρο, όμως αυτοί να δρουν ως διευρυμένοι κατάλογοι εκθέσεων ή να δίνει πληροφορίες για όλες τις πτυχές του αντικείμενο, μάλλον είναι κάτι που δεν συναντήσαμε σε κανένα από τα παραπάνω μουσεία.

Δ) ακόμα στην είσοδο του μουσείου, όπως προανέφερα θα υπάρχουν και οπτικοακουστικές ξεναγήσεις που θα δίνουν την ικανότητα στον επισκέπτη να περιηγηθεί μόνος του στο χώρο και να αντλήσει όλες τις πολύτιμες πληροφορίες που κρίνονται απαραίτητες από το σχεδιαστή της έκθεσης, χωρίς να αναγκάζεται να πάρει μέρος ο επισκέπτης σε κάποια ξενάγηση.

Ε) τέλος η χρήση των βιντεοπροβολών σε κάθε όροφο, ως ένα ακόμα ερμηνευτικό εργαλείο θα δώσει τη δυνατότητα, μέσα από αναπαραστάσεις της πραγματικότητας, στους επισκέπτες να παρακολουθήσουν σύντομης χρονικής διάρκειας βίντεο τα οποία θα παρουσιάζουν παιδιά να χρησιμοποιούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια και τις αντιδράσεις αυτών κατά τη χρήση τους, ενώ παράλληλα θα ακούγονται και οι συμβουλές των ειδικών. Φυσικά η χρήση βιντεοπροβολών στις μέρες μας είναι ίσως το πιο συνηθισμένο ερμηνευτικό μέσο αλλά την παράλληλη εκφώνηση των ειδικών την εμπνεύστηκα κατά κάποιο τρόπο, από το δίκτυο μουσείων του «The Strong», όπου όμως οι συμβουλές των ειδικών ακούγονται ή στις διαλέξεις ή εκδίδονται στο τριμηνιαίο περιοδικό του οργανισμού.

Στ) στην αίθουσα του εργαστηρίου, θα υπάρχουν και κάποια επιλεγμένα εκμαγεία εκθεμάτων, τα οποία θα είναι διαδραστικά (hands-on) όπως ήταν και όταν λειτουργούσαν, δηλαδή όταν το παιδί το ακουμπάει εκείνα να μιλάνε καθώς και δύο ψηφιακά περιβάλλοντα διεπαφής που με τη χρήση οπτικών μέσων ή δυναμικών επιφανειών θα μπορεί να προσαρμόζεται στις ανάγκες του κάθε επισκέπτη αφού θα καταλαβαίνει την ηλικία, το φύλο κάθε επισκέπτη. Αυτή την ιδέα την πήρα από το «Ρότα» το παιδικό μουσείο της Κύπρου όπου τα διαδραστικά εκθέματα ενθαρρύνουν τη συμμετοχή με όλες τις αισθήσεις, ενώ βοηθούν τους επισκέπτες να ανακαλύψουν τη γνώση<sup>259</sup> με το δικό τους ρυθμό.

Όπως καταλάβατε, η σωστή τοποθέτηση και χρήση των αντικειμένων, είναι απαραίτητα για τη συνολική ερμηνευτική της έκθεσης. Δε μπορούμε να

---

<sup>259</sup> Dewey, J., Experience and education, Macmillan Co: New York, 1938.

προμηθευτούμε πολυμέσα<sup>260</sup> και να τα τοποθετήσουμε διάσπαρτα στο χώρο και να τα υπεργεμίσουμε με πολύπλοκο περιεχόμενο και επιστημονικό λεξιλόγιο, πληροφορίες δηλαδή στην ουσία «άχρηστες» για τον απλό επισκέπτη γιατί έτσι όχι μόνο δε θα κατανοήσει το μήνυμα της έκθεσης αλλά θα περιέλθει σε σύγχυση, γεγονός το οποίο και θα τον μπερδέψει αλλά και θα τον κάνει να νιώσει άβολα και αφιλόξενα<sup>261</sup>.

Η καταλληλότητα και η επιτυχία των πολυμέσων σε μία έκθεση εξαρτάται από την κατανόηση των πιθανών προτερημάτων ή μη, όπως στην περίπτωση και των παραδοσιακών εποπτικών μέσων δηλαδή. Στην πράξη, η σύλληψη και η σχεδίαση πολυμεσικών εφαρμογών για τις εκθέσεις μπορεί να αντιμετωπιστεί από δύο διαφορετικές, αλλά αλληλοσυμπληρούμενες οπτικές γωνίες: τη συγχρονική προσέγγιση από το μουσείο και τη συνολική θεώρηση της έκθεσης από τη μία πλευρά, τη δομική άποψη της ίδιας της πολυμεσικής εφαρμογής ως αντικείμενο καθεαυτό από την άλλη πλευρά. Το πρώτο παρέχει το λειτουργικό περιεχόμενο για το δεύτερο<sup>262</sup>.

### Μουσειογραφική μελέτη

Η μουσειογραφική μελέτη περιλαμβάνει κατόψεις και τομές της αίθουσας πάνω στις οποίες φαίνεται η διάταξη των αιθουσών, των συλλογών και των εποπτικών μέσων που θα χρησιμοποιήσουμε στην έκθεση μας καθώς και πιο πρακτικές λεπτομέρειες όπως στα αναπτύγματα όπου αποτυπώνονται και οι θέσεις των φωτιστικών σωμάτων στο χώρο και σήμανση των αυτόφωτων κατασκευών.

Ως αναφορά τις προθήκες, όπως προανέφερα, το υλικό κατασκευής που θα χρησιμοποιηθεί είναι το plexi glass και πρέπει να είναι ελκυστικές ώστε να προκαλούν την προσοχή του επισκέπτη να τις διαβάσει αλλά συγχρόνως να έχουν αισθητική η οποία να εναρμονίζεται με το συνολικό ύφος της έκθεσης, τα χρώματα, το είδος των προθηκών, το πάτωμα. Να δίνουν την πληροφορία που χρειάζεται αφήνοντας όμως το χώρο να αναπνέει και τα εκθέματα να έχουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Η κάθε μία πινακίδα να έχει την ιδιαίτερη εικαστική της έκφραση ανάλογα με το θέμα, την εποχή κλπ αλλά το σύνολο των πινακίδων να διέπεται από κοινή αισθητική μοναδική για κάθε έργο.

Όπως όλοι γνωρίζουμε η σήμανση που οδηγεί στο μουσείο είναι υψίστης σημασίας για τη βιωσιμότητα του. Γι αυτό το λόγο θα τοποθετήσουμε σε όλους τους κεντρικούς δρόμους και προς κάθε κατεύθυνση γύρω από το μουσείο ενημερωτικές πινακίδες που οδηγούν σε αυτό, όπως επίσης μέσα από την ιστοσελίδα μας θα

---

<sup>260</sup> Schulze, C., Multimedia in Museen, Deutscher Universitäts-Verlag, Wiesbaden, 2001.

<sup>261</sup> Economou, M., «The Evaluation of a Multimedia Application for Gallery Interpretation - The Euesperides Project in Oxford», in J. Trant & D. Bearman (eds) Selected Papers from ICHIM '97 (Fourth International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums), Paris, 3-5 September 1997, σελ 218-26

<sup>262</sup> Τέση Σαλή, Μουσειολογία 2, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2006

υπάρχει ειδικός χάρτης εικόνα ο οποίος, όταν του βάζει ο ηλεκτρονικός επισκέπτης τη διεύθυνση αφετηρίας του με κατεύθυνση το μουσείο σύγχρονου παιχνιδιού, να του προτείνει μία συνιστώμενη διαδρομή μέσα από κεντρικές αρτηρίες<sup>263</sup>.

Και επειδή ο φωτισμός παίζει τεράστιο ρόλο τόσο στην ανάδειξη όσο και στη διατήρηση ενός μουσειακού αντικειμένου, καθορίζεται κατά βάση, στο στάδιο εφαρμογής του μουσειογραφικού προγράμματος, όμως τα βασικά του χαρακτηριστικά και ο ρόλος που προορίζεται να αναλάβει σε συνδυασμό με τα χρώματα στη δημιουργία του κατάλληλου συμφραστικού περιβάλλοντος<sup>264</sup> και στην ερμηνευτική παρουσίαση των συλλογών, αποφασίζονται ήδη από το στάδιο της σύνθεσης. Την πρωτοτυπία για τα ελληνικά δεδομένα, στο να δημιουργηθεί δηλαδή ένας χώρος με έντονο φωτισμό και χρώματα, την εμπνεύστηκα από το Μουσείο Παιχνιδιών στην Κωνσταντινούπολη, όπου ο συνδυασμός έντονου φωτισμού και χρωμάτων ταιριάζουν μοναδικά με τη συλλογή, διαφοροποιούν την αισθητική του μουσείου σχετικά με όλα τα υπόλοιπα ελληνικά μουσεία και σίγουρα βοηθούν πολύ στην κατανόηση του μηνύματος που θέλει να περάσει η συλλογή.

Ως αναφορά τη θερμοκρασία μέχρι και σήμερα σε αρκετούς εκθεσιακούς χώρους, πολιτιστικών αντικειμένων ιδιαίτερης σημασίας, ο έλεγχος της θερμοκρασίας γινόταν με βάση την άνετη και ευχάριστη φιλοξενία των επισκεπτών,, γεγονός που οδήγησε σε αρκετές περιπτώσεις στη φθορά των συλλογών που εκτίθονταν στους συγκεκριμένους χώρους. Για το λόγο αυτό η θερμοκρασία που θα υπάρχει σε όλους τους χώρους του μουσείου θα κυμαίνεται από 18° -22° C όλο το χρόνο καθώς με ειδικά μηχανήματα θα ελέγχεται η αυξομείωση της θερμοκρασίας και θα κρατιέται σε σταθερά επίπεδα<sup>265</sup>.

Η υγρασία τους περιβάλλοντος του μουσειογραφούμενου χώρου μαζί με τα επίπεδα της ρύπανσης είναι οι πιο σημαντικοί παράγοντες, όσον αφορά τους φθορές που μπορούν να επιφέρουν στα διάφορα εκθέματα παρουσία της υγρασίας είναι απαραίτητη για κάθε σχεδόν χημική αντίδραση. Έτσι εν δυνάμει παράγοντες φθοράς που βρίσκονται στα αντικείμενα, ενεργοποιούνται με την παρουσία ή τη μεταβολή της υγρασίας.

Τέλος το μουσείο σύγχρονου παιχνιδιού, καθώς θα βρίσκεται στο κέντρο της Αθήνας σίγουρα θα απειληθεί η βιωσιμότητα των συλλογών του από τη ρύπανση του περιβάλλοντος, που μπορεί να προκληθεί από τα καυσαέρια των χιλιάδων αυτοκινήτων που διασχίζουν καθημερινά το κέντρο (ατμοσφαιρική ρύπανση), το θόρυβο που προκαλείται από τις κόρνες και τη καθημερινή φασαρία που προκαλείται από τους ανθρώπους (ηχητική ρύπανση) καθώς και διάφορους κραδασμούς που μπορεί να προκληθούν πέρα από ένα φυσικό φαινόμενο π.χ. σεισμό αλλά και από το πέρασμα κάποιου βαρέως οχήματος ή από τη χρήση κάποιου «κομπρεσέρ» τριγύρω

---

<sup>263</sup> Τέση Σαλή, Μουσειολογία 2, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2006

<sup>264</sup> Τέση Σαλή, Μουσειολογία 3: Σύνθεση και αξιοποίηση μουσειακών χώρων, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2008

<sup>265</sup> Σύγγραμμα, Παυλογεωργιάτος Γεράσιμος Δ., «Διατήρηση της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς» Γκιούρδας Β, Αθήνα, 2008.

από το μουσείο το οποίο θα προκαλέσει ταλαντώσεις στα αντικείμενα<sup>266</sup>, τα οποία θα πρέπει να προβλεφθούν εξ αρχής.

Εν κατακλείδι, από την αρχή της σύνθεσης του μουσείου θα πρέπει να λάβει όλα τα απαραίτητα μέτρα και μάλιστα προληπτικά για την προστασία τόσο του φυσικού όσο και του πολιτιστικού περιβάλλοντος με τη χρήση ειδικών μηχανημάτων που θα κρατούν σταθερά τα επίπεδα της ατμοσφαιρικής ρύπανσης, του θορύβου κ.α. αλλά και να προνοηθεί εξ αρχής τα αντικείμενα να τοποθετηθούν με τέτοιο τρόπο ώστε να μην είναι επιρρεπείς στις διάφορες ταλαντώσεις που μπορεί να προκληθούν.

Αν όλα τα παραπάνω προληφθούν θα εξασφαλισθεί σε μεγάλο βαθμό η άνετη φιλοξενία των επισκεπτών αλλά και η βιωσιμότητα των συλλογών καθώς θα περιορίσουμε όσο το δυνατόν γίνεται πιθανές φθορές που μπορεί να προκληθούν στα αντικείμενα από κακή χρήση του ανθρώπινο παράγοντα και σίγουρα με τη διατήρηση σωστών περιβαλλοντικών συνθηκών όχι μόνο θα παρατείνουμε το διάστημα ανάμεσα στις προγραμματισμένες συντηρήσεις στις οποίες θα υπόκεινται το εκθέματα αλλά και στη γενικότερη επιμήκυνση της ζωής του αντικειμένου μέσα στο χρόνο. Στο μέλλον που τα οικονομικά του μουσείου ευελπιστούμε να αυξηθούν θα τοποθετηθεί κεντρική μονάδα που θα ελέγχει και ρυθμίζει αυτόματα όλες τις περιβαλλοντικές συνθήκες, καθώς επίσης θα παρακολουθούνται όλοι οι χώροι του μουσείου με κλειστό κύκλωμα τηλεόρασης όλο το εικοσιτετράωρο.

---

<sup>266</sup> Σύγγραμμα, Μπούνια Αλεξάνδρα, «Στα παρασκήνια του μουσείου», Πατάκη, Αθήνα, 2009.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με θέμα «Μουσείο παιχνιδιού ή μουσείο για παιχνίδι. Περιπτώσεις και επισημάνσεις» πραγματοποιήθηκε με σκοπό να διερευνηθούν και να καταγραφούν περιπτώσεις μουσείων αυτού του είδους στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.

Πρόκειται για μία εξαιρετικά πρωτότυπη και ελκυστική έρευνα, η οποία επιλέχθηκε εξαιτίας των πολύπλευρων διαστάσεων του θέματος

Στην εισαγωγή της μελέτης μου πραγματοποιήθηκε αναφορά σε βασικές έννοιες κ ορισμούς βασικές για τη μουσειολογία και τον πολιτισμό γενικότερα, στηριζόμενη πάντα σε έντυπες αλλά και ηλεκτρονικές πηγές, για την τεκμηρίωση και την απόδειξη των όσων αναπτύχθηκαν στο παρόν τμήμα της εργασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μία ανάλυση των λόγων που ανέδειξαν το παιχνίδι σε σημαντικό παράγοντα ορθής διαπαιδαγώγησης και σωστής ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης του παιδιού και νεαρού ατόμου έρευνα. Στη συνέχεια περιγράφονται εκτενώς οι λόγοι που καθιστούν ένα παιχνίδι προϊόν πολιτιστικής κληρονομιάς και κρίνουν τη διαφύλαξη του και ταυτόχρονα έκθεσή του σε πολιτιστικούς χώρους και μουσεία, απαραίτητη και αναγκαία. Στο τέλος της ενότητας επιχειρείται αποσαφήνιση των δυο ομόηχων αλλά διαφορετικής θεματικής τύπων μουσείων.

Στο τρίτο κεφάλαιο και κατόπιν λεπτομερέστατης επιτόπιας και διαδικτυακής έρευνας παρουσιάστηκαν μουσεία παιχνιδιού που έχουν ιδρυθεί και λειτουργούν στον ελληνικό χώρο και κυρίως στην επαρχία. Έπειτα από αναφορά στο ιστορικό και θεσμικό πλαίσιο που διέπει την ίδρυση τους, προχώρησα σε εκτενή ανάλυση των εκθεσιακών τους χώρων, των λειτουργιών τους και των δράσεων που πραγματοποιούν, με ταυτόχρονο σχολιασμό όλων των ενεργειών τους και προτάσσοντας άλλους τρόπους πραγμάτωσης όλων των παραπάνω. Στο τέλος της περιγραφής έκρινα σκόπιμο να αποτυπώσω την προσωπική μου άποψη μετά τα όσα μελέτησα για το συγκεκριμένο μουσείο, κάθε μουσείου αποτύπωνα τα συμπεράσματα που αποκόμισα από αυτό.

Ομοίως, στο τέταρτο κεφάλαιο επιδιώχθηκε να διερευνηθούν περιπτώσεις μουσείων παιχνιδιού στο διεθνή χώρο και στη γειτονική Κύπρο, καθώς και να εξεταστεί ο τρόπος ίδρυσης και λειτουργίας τους. Επιπλέον, ερευνήθηκε ο σκοπός που επιτελούν, το κοινό που τα επισκέπτεται, τα προγράμματα που διαθέτουν κλπ. Μάλιστα, σε ορισμένα μουσεία, κατόπιν επικοινωνίας με τους υπεύθυνους των μουσείων συνέλεξα πολύτιμες πληροφορίες τις οποίες συμπεριλαμβάνω στην περιγραφή των μουσείων.

Με βάση, λοιπόν, την παραπάνω βιβλιογραφία, στο πέμπτο κεφάλαιο, επιχείρησα να παρουσιάσω, μέσα από ένα υποθετικό παράδειγμα ενός σύγχρονου μουσείου παιχνιδιού, μία πρόταση σχεδιασμού και υλοποίησης ενός πρωτότυπου και ελκυστικού μουσείου παιχνιδιού στον ελληνικό χώρο. Σε αυτό το μουσείο, έκανα μία προσπάθεια, να συγκεντρώσω όσο το δυνατόν περισσότερα πλεονεκτήματα των μουσείων που παρουσιάστηκαν στην παρούσα εργασία, ενώ ταυτόχρονα έκανα προτάσεις καινοτόμες που δε συνάντησα σε κανένα άλλο μουσείο.

Κάνοντας, μία σύντομη ανασκόπηση σε αυτή μου το πόνημα διαπιστώνω ότι απέκτησα πολύτιμες γνώσεις και μεγάλη εμπειρία.

Αν και προτίμησα να φανώ κάπως επιλεκτική ως προς την κτιριολογία και την εκθεσιακή πρακτική που επέλεξα να σας παρουσιάσω, διαπίστωσα δυστυχώς, ότι στην Ελλάδα, την κοιτίδα του πολιτισμού, δεν υπάρχουν πολλά τέτοιου είδους μουσεία, αλλά και κάποια που είναι στην αρχή συγκρότησης τους να δημιουργηθούν καθυστερούν λόγω των σημερινών συνθηκών. Επίσης, μία ακόμα θλιβερή διαπίστωση που έκανα, είναι πως στο εξωτερικό όχι μόνο υπάρχουν πολλά μουσεία, αλλά και οι επιμελητές αυτών ανταποκρίνονταν με προθυμία στις ερωτήσεις μου, σε αντίθεση με τους υπεύθυνους των ελληνικών συλλογών.

Κλείνοντας την εργασία θα ήθελα να κάνω μία αποσαφήνιση των δύο τύπων μουσείων, έτσι όπως την αντιλήφθηκα και τη μελέτησα μέσα από τη έρευνα μου. «Μουσείο παιχνιδιού ή μουσείο για παιχνίδι», είναι τίτλος της εργασίας μου. Αρχικά το κοινό μεταξύ τους είναι ότι είναι και τα δύο μουσεία και ως μουσεία αναμφισβήτητα αποτελούν πολύτιμη πηγή πολιτισμικής, ιστορικής, επιστημονικής και αισθητικής γνώσης. Συνοπτικά, σύμφωνα με τους σύγχρονους ορισμούς, είναι ιδρύματα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοιχτά στο κοινό, που αποκτούν, συντηρούν, ερευνούν, τεκμηριώνουν, επικοινωνούν και εκθέτουν τις υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Άρα, για να χαρακτηριστούν ως μουσεία ο τρόπος λειτουργίας τους και ο σκοπός τους στην κοινωνία είναι ο ίδιος.

Στη συνέχεια, παρατηρούμε ότι και οι δύο τύποι μουσείων περικλείουν την έννοια παιχνίδι. Το παιχνίδι ήταν είναι και θα είναι η πιο χρήσιμη και σοβαρή ενασχόληση του ανθρώπου, κατά τον αμερικανό συγγραφέα, Frank Caplan<sup>267</sup>, ενώ μέσα από αυτό έρχεται αβίαστα η μάθηση. Επομένως, καταλαβαίνουμε ότι η αναγκαιότητα του, ειδικά στα νεαρά άτομα, είναι απαραίτητη για τη διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους.

Διαπίστωσα, λοιπόν, ότι τα παιχνίδια- αθύρματα αποτελούν εξ ορισμού ένα τρυφερό γεγονός, ικανό να γοητεύσει όλες τις ηλικίες, σε διαφορετικό βέβαια βαθμό και για διαφορετικούς λόγους. Οι ενήλικες νοσταλγούν την παιδική τους ηλικία, την κοινή υπερπατρίδα των ανθρώπων απανταχού της Γης, ενώ τα παιδιά, απ' την άλλη, ταξιδεύουν στους παρωχημένους χρόνους του παιχνιδιού, μαθαίνοντας κι ανακαλύπτοντας έναν κόσμο σε μικρογραφία, το εύρος, το ήθος και την ευρηματικότητα του οποίου ίσως δεν υποπετούνται μες στον καταγισμό της ηλεκτρονικής πραγματικότητας που βιώνουν. Με το σκεπτικό ότι το παιχνίδι στις διάφορες εκφάνσεις του είναι διαχρονικά ένας αποκαλυπτικός καθρέφτης της ιστορίας του πολιτισμού, ένα μουσείο με παιχνίδια είναι ένας χώρος που μπορεί να επισκεφτεί κάθε είδους κοινό και να καταλάβει το νόημα της έκθεσης οι περισσότεροι, ανεξαρτήτου μορφωτικού και κοινωνικού επιπέδου.

---

<sup>267</sup> Η πληροφορία προέρχεται από τα αποφθέγματα στην ιστοσελίδα του δικτύου μουσείων «The Strong»: <http://www.strong.org/about-play/play-quotes>

Εξάλλου, μη ξεχνάμε ότι ο πολιτισμός προκύπτει και ξεδιπλώνεται μέσα από το παιχνίδι, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Δανός ιστορικός Johan Huizinga<sup>268</sup>. Οπότε, η σύνδεση μεταξύ μουσείου και παιχνιδιού είναι προφανής.

Η ειδοποιός διαφορά όμως, μεταξύ των δύο τύπων μουσείων έγκειται στο σκοπό που επιτελούν και το ρόλο που θέλει να έχει κάθε πολιτιστικός οργανισμός στη σύγχρονη κοινωνία, (πληροφοριακός ή παιδαγωγικός κυρίως θα λέγαμε, χωρίς το ένα να αποκλείει το άλλο ή να μην αλληλοσυγκρούονται).

Έτσι, ένα μουσείο παιχνιδιού, παρουσιάζει την ιστορική εξέλιξη των παιχνιδιών συνήθως μέσα από μία χρονολογική ή και ταξινομική παρουσίαση των συλλογών του. Θα τη παρουσιάζαμε δηλαδή τη συλλογή, κατά κάποια έννοια ως μία λαογραφική έκθεση, αφού το παιχνίδι έγκειται στην επιστήμη της λαογραφίας, ως μία έκφραση του λαϊκού πολιτισμού και ειδικότερα του κοινωνικού βίου και της καθημερινής ζωής.

Επομένως, καταλαβαίνουμε ότι ένα μουσείο παιχνιδιού, περιέχει απαραίτητα στις συλλογές του παιχνίδια και έχει αντικείμενο καθαρά πληροφοριακό, που αναλόγως την έκθεση μπορεί πολλές φορές το μήνυμα που θέλει ο επιμελητής να περάσει στο κοινό, να μην είναι πάντα αντιληπτό από όλους, σε αντίθεση με ένα μουσείο για παιχνίδι που μπορεί στη συλλογή του να μην έχει απαραίτητα παιχνίδια (βλ. μουσείο παιδικής τέχνης στη Πλάκα, μουσείο συναισθημάτων στου Φιλοπάππου).

Ως μουσείο για παιχνίδι, μπορούμε επομένως να ορίσουμε το μουσείο εκείνο που θέτει ως πρωταρχικό του στόχο πέρα από το να πληροφορήσει να γίνει τόπος παιχνιδιού. Με αυτό εννοώ, πως ένα μουσείο αυτού του είδους, προσπαθεί οι συλλογές του ή μη να γίνουν αντικείμενο δραστηριοτήτων, πηγή έμπνευσης παιχνιδιού. Αυτός ο τύπος μουσείου, θα λέγαμε ότι ενστερνίζεται την άποψη πολλών λόγιων, που θεωρούν ότι το παιχνίδι είναι ο αγαπημένος τρόπος του εγκεφάλου για μάθηση, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει, ο Αμερικανός Συγγραφέας Diane Ackerman<sup>269</sup>. Σύμφωνα με την παραπάνω άποψη είναι και φράση ενός γερμανού ιατρού, του Gottfried Benn<sup>270</sup>, που υποστηρίζει ότι «Όποιος θέλει να καταλάβει πολύ πρέπει και να παίζει πολύ». Στην ουσία ένα μουσείο παιχνιδιού θα το παρομοιάζαμε ως έναν παιδότοπο με δομημένα παιχνίδια ιεραρχημένα και κατασκευασμένα από ειδικούς που όμως έχουν σαφή διδαχτικό και ψυχαγωγικό<sup>271</sup> χαρακτήρα.

---

<sup>268</sup> Το απόφθεγμα προκύπτει από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/about-play/play-quotes>

<sup>269</sup> Η πληροφορία προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/about-play/play-quotes>.

<sup>270</sup> Το απόφθεγμα προέρχεται από την ηλεκτρονική πηγή: <http://www.thestrong.org/about-play/play-quotes>.

<sup>271</sup> Ψυχαγωγία (ψυχή + άγω) = Με τον όρο αυτό εννοούμε το σύνολο των δημιουργικών τρόπων αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου, που προσφέρουν στον άνθρωπο όχι μόνο ευχαρίστηση, χαλάρωση, φυγή από την καθημερινότητα και τη μονοτονία αλλά και ψυχική και πνευματική καλλιέργεια. Διαφορετικά διασκεδάζω τη ψυχή μου με πνευματικά μέσα. Οι πληροφορίες προέρχονται από την ηλεκτρονική πηγή: [http://syxekp.blogspot.gr/2010/10/blog-post\\_6369.html](http://syxekp.blogspot.gr/2010/10/blog-post_6369.html)

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Έντυπες πηγές

### Βιβλία

Ελληνική βιβλιογραφία:

1. Hooper- Greenhill E., Το μουσείο και οι προσανατολισμοί του, Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου, Αθήνα 2006, σ.14
2. Pearce S., Μουσεία, αντικείμενα και συλλογές, επιμέλεια Λία Γυιόκα, μεταφρ. Λία Γυιόκα, Αλέξης Καζάζης, Παναγιώτης Μπίκας εκδ. Βάνιας, Θεσσαλονίκη, 2002
3. Raymond Williams, Κουλτούρα και Ιστορία, μτφσ. Αποστολίδου, εκδ.Γνώση, Αθήνα, 1994.
4. Smith Philip, Πολιτισμική Θεωρία, Μια Εισαγωγή, μτφρ.:Κατσικερος Αθανάσιος,εκδ. Κριτική, Αθήνα, 2006
5. Αλεξάκη Ε. ,Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας;, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη Μουσειακή αγωγή, Μεταίχμιο, Αθήνα 2002.
6. Αντωνιάδης Κ. Αντώνης , Το Παιχνίδι, ,εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη,1994.
7. Βερνίκος Ν., Δασκαλοπούλου Σ., Μπαντιμαρούδης Φ., Μπουμπάρης Ν.,Παπαγεωργίου Δ. ,Πολιτιστικές βιομηχανίες Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά εκδ. Κριτική, Αθήνα, 2005.
8. Βουδούρη Δάφνη, Κράτος και Μουσεία ,εκδ. Σάκκουλα, Αθήνα, 2003.
9. Βουδούρη Δ., Στρατή Α., «Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιά σε διεθνές και ευρωπαϊκό επίπεδο», κείμενα Ινστιτούτο ερευνών, Κείμενα Δημοσίου Δικαίου αριθ. 3, εκδ. Αντ.Σάκκουλας, Αθήνα- Κομοτηνή, 1999.
10. Γκαζή Ανδρομάχη και Νούσια Τόνια, «Μουσειολογία, Μέρμια για τις αρχαιότητες», Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα, 2003.
11. Δάλκος Γ., Σχολείο και Μουσείο, Καστανιώτης, Αθήνα, 2000.
12. Δημαράκη Ε., Κυνηγός Χ., Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα. Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα, 2002.



13. Ζαφειράκου Αίγλη, **Μουσεία και σχολεία**, Διάλογος και συνεργασίες: Αναπαραστάσεις και πρακτικές, Εκδ. Τυπωθήτω, Αθήνα, 2000.
14. Καζαντζάκη Νίκος, Αναφορά στον Γκρέκο, εκδ. Καζαντζάκη [Πάτροκλος Σταύρου] Αθήνα, 2009.
15. Κακούρου- Χρόνη Γ., Μουσείο- Σχολείο, Αντικριστές Πόρτες στη Γνώση, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2005.
16. Κακούρου-Χρόνη, « Μουσείο- σχολείο», Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα, 2006.
17. Κασιώλα Ευθυμίου, Εξελικτική ψυχολογία, εκδ. Αρ. Παπαδοπούλου, Αθήνα, 1975 .
18. Κόκκινος Γ. & Αλεξάκη Ε., Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2002.
19. Λάββας Γεώργιος Π., Ζητήματα πολιτιστικής Διαχείρισης, Μέλισσα, 2010.
20. Μανιάτης Αντ., Αρχαιολογική Έρευνα Πεδίου & Μουσεία, Επιμόρφωση στο Πολιτιστικό δίκαιο, , εκδ. Αντ. Σάκκουλα, Αθήνα, 2012.
21. Μπούνια Α. , Νικονάνου Ν. , Οικονόμου Μ., Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς , εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα, 2008.
22. Μπούνια Αλεξάνδρα, Στα παρασκήνια του μουσείου, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2009.
23. Νάκου Ει., Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός, Νήσος, Αθήνα, 2001.
24. Οικονόμου Μαρία, Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός Οργανισμός, Μουσειολογικοί Προβληματισμοί και ζητήματα, εκδ. Κριτική, Αθήνα, 2003.
25. Ορφανίδη Λαία, Λυριτζής Ι., Εισαγωγή στη Μουσειολογία και στην Προληπτική Συντήρηση, εκδ. Καρδαμίτσα, Αθήνα, 2006.
26. Παυλίδης Μάνος , Πολιτισμική Επικοινωνία, εκδ. Έξαντας, Αθήνα, 2000.
27. Παυλογεωργάτος Γεράσιμος Δ., Διατήρηση της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς, εκδ. Γκιούρδας Β, Αθήνα, 2008.
28. Πολιτιστικό πρόγραμμα «Πολιτιστικό ταξίδι μέσα από τα παιχνίδια μας» σε μαθητές (Β1', Β2', Γ', Δ' τάξεις) (Συντονιστής: Μίτσης Παναγιώτης, υπόλοιποι εκπ/οί που συμμετέχουν: Νικάκη Παρασκευή, Ξένου Κωνσταντίνα), 5<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Χολαργού, Αθήνα, 2010
29. Τέση Σαλή, Μουσειολογία 2, Βασικές Αρχές Έκθεσης Μουσειακών Συλλογών, Παρουσίαση και Ερμηνεία-Φωτισμός –Υποτιτλισμός- Χρώμα, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα, 2006.

30. Τέση Σαλή, Μουσειολογία 1:Αποθήκευση, Προληπτική Συντήρηση,, Χειρισμός, Ασφάλεια και Προστασία, Τήρηση μουσειακών συλλογών, εκδ. Μεταίχιμο, Αθήνα, 2006
31. Τέση Σαλή, Μουσειολογία 3: Σύνθεση και αξιοποίηση μουσειακών χώρων, εκδ. Μεταίχιμο, Αθήνα,2008.
32. Τζιαφέρη Σεβαστή , Το σύγχρονο μουσείο στην ελληνική εκπαίδευση μέσα από το παράδειγμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, εκδ.Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, 2005.
33. Τζώρτζη Καλή, Η χωρική αρχιτεκτονική των μουσείων, εκδ. Καλειδοσκόπιο, Αθήνα, 2010.
34. Τσιώνης Γιώργος, Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς, Θεσσαλονίκη, 2010.
35. Χουϊζίνγκα Γ., Ο Άνθρωπος και το παιχνίδι, , μετφρ.: Ροζάνης Στέφανος, εκδ. Γνώση,Αθήνα,1989.

Ξενογλωσση βιβλιογραφία:

1. Ambrose T. & Paine C, Museum basics, London/New York, Routledge, 1993.
2. Carbonell Bettina Messias, Museum Studies: An Anthology of Contexts, Second Edition , Wiley-Blackwell,2004
3. Commandeur, B., Dennert, D.,Event zieht-Inhlt Bindet. Besucherorientierung von Museen auf neuen Wegen, transcript Verlag, Bielefeld, 2004
4. Dewey, J., Experience and education, Macmillan Co, New York, 1938.
5. Falk, J. H., Dierking, L.D., Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning, Altamira Press, Walnut Creek, 2000.
6. Heiligenmann U. , Das Verhältnis der Pädagogik zu ihren Bereichen. Einesystematische Untersuchung am Beispiel der Museumspädagogik , Erlangen-Nürnberg, 1986
7. Hein G., Alexander M., Museums. Places of learning, American Association of Museums, Education Committee (εκδ.), Washington, 1998
8. Hopper-Greenhill E., Museum, media, message, Routledge, London, 1995.

9. Kotler, Neil G., *Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*. San Francisco, CA: Jossey-Bass, Wiley, 2008.
10. Schulze, C., *Multimedia in Museen*, Deutscher Universitäts-Verlag, Wiesbaden, 2001.
11. Hooper – Greenhill, *The Educational Role of the Museum*, Routledge, London 199, σ. 40-42

### Άρθρα

#### Ελληνικά άρθρα

1. Βλάχου, Ε., «Επικοινωνώντας με τους επισκέπτες: Δύσκολη δουλειά, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει (και στην Ελλάδα!)», στο Σκαλτσά, Μ. (επιμ.) Πρακτικά Διεθνούς Συμποσίου: Μουσειολογία στον 21ο αιώνα, θεωρία και πράξη, Εντευκτήριο, Θεσσαλονίκη, 2001, σελ. 61-65.
2. Hooper-Greenhill E., «Σκέψεις για τη μουσειακή εκπαίδευση και επικοινωνία στη μεταμοντέρνα εποχή», *Αρχαιολογία*, 72, 1999 σ. 47-49.
3. ΥΠΕΠΘ, ΥΠΠΟ ICOM-Ελληνικό Τμήμα, « Μουσείο-Σχολείο», 6ο Περιφερειακό Σεμινάριο, Καβάλα 20-21-22 Σεπτεμβρίου 2002, Αθήνα, 2002
4. Άρθρο 45 παρ. 1 του νόμου 3028/2002, εφημερίδα της Κυβερνήσεως
5. Βέμη Β. , «Η εκπαίδευση του βλέμματος. Με τον τρόπο του Ανρί Μισώ», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 100, (2006), σ.128 -133.
6. Βέμη Β., «Η Παιδεία ως Διαχρονική Αξία και οι Εκφάνσεις της. Το σήμερα και το Αύριο», *Επτάκυκλος*, (Δεκέμβριος – Φεβρουάριος, 200) τ. 14, σ.177-185
7. Γκαζή Ανδρομάχη, «Μουσειά για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα », *Τετράδια Μουσειολογίας* 1, 2004, σ.3-13
8. Τσιάρα Σ. (2004) 'Επικοινωνιακές μέθοδοι και στρατηγικές διεύρυνσης του κοινού στα μουσεία τέχνης. Το παράδειγμα αλλάζει', στο Δεύτερο Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας, Η Τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτισμικής κληρονομιάς, Μυτιλήνη, Λέσβος (28 Ιουνίου – 2 Ιουλίου 2004) σελ: 54-56
9. Κωτσάκης Κ., «Αντικείμενα και αφηγήσεις. Η ερμηνεία του υλικού πολιτισμού στη σύγχρονη αρχαιολογία», *Επτάκυκλος*, 2(10), Περίοδος Γ', 1999, σ. 16,17

10. Λαπουρτάς Κλ. Α., Δημητρακάκη Α. , «Μουσείο και επικοινωνία: Περί όρων και ορίων» Αρχαιολογία 45 (Σεπτέμβριος, 1993), σ. 87-93
11. Λεοντσίνης Γ., «Σύγχρονο Πολιτικό Κράτος, Παγκοσμιότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά», Επιστήμες αγωγής, Θεματικό τεύχος (2008), σ. 23
12. Τσιάρα Σ. (2004) 'Επικοινωνιακές μέθοδοι και στρατηγικές διεύρυνσης του κοινού στα μουσεία τέχνης. Το παράδειγμα αλλάζει', στο Δεύτερο Πρακτικά Α' Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας: Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη 31.5-2.6.2002, Μυτιλήνη, σελ. 29-36.
13. Μπουτοπούλου Σ.«Δέσμη μέτρων και ενεργειών της Διεύθυνσης Μουσείων, Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων για την προστασία των πολιτιστικών αγαθών από την παράνομη διακίνηση: διαπιστώσεις-επισημάνσεις», σε Η προστασία των πολιτιστικών αγαθών από την παράνομη διακίνηση και η διεκδίκησή τους, Πρακτικά Δημερίδας, Υπουργείο Πολιτισμού, Αθήνα, 2008, σελ 57-69
14. Νάκου, Ε. (2006). Δημιουργώντας οπτικοακουστικό εκπαιδευτικό υλικό για την προσέγγιση μουσείων και χώρων πολιτισμικής αναφοράς.Εισήγηση στο Γ' Διεθνές Συνέδριο Μουσειολογίας: Τα οπτικοακουστικά μέσα ως πολιτιστική κληρονομιά και η χρήση τους στα μουσεία.Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας Πανεπιστημίου Αιγαίου, Ετήσιο συνέδριο ICOM – AVICOM, Ελληνικό τμήμα ICOM –Διεθνής Επιτροπή AVICOM, Μυτιλήνη (υπό προετοιμασία)
15. Νικονάνου Ν., « Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία», Τετράδια Μουσειολογίας 2 , 2005
16. Νικονάνου Νίκη, «Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία», Τετράδια Μουσειολογίας 2, 2005, σ.18-25
17. Ν. 3658/2008 «Μέτρα Για Την Προστασία Των Πολιτιστικών Αγαθών.
18. Οικονόμου Μ., «Πολυμέσα στα Μουσεία: Αξιολόγηση των Εφαρμογών», Μίτος (Μουσείο Μπενάκη) 3, 1996 21-23.
19. Οικονόμου Μαρία «Μουσεία για τους ανθρώπους ή για τα αντικείμενα;» Αρχαιολογία και Τέχνες 72, σελ52

20. Οικονόμου, Μ., «Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία», MBA, Το Μάνατζμεντ στον Πολιτισμό, Εφημερίδα *Τα ΝΕΑ*, στήλη «Ανοιχτό MBA». Δευτέρα 7 Μαΐου 2007
21. Πολιτιστικός Νόμος 3028/2002 (άρθρο 2)
22. Σκαλτσά Μ., «Η μουσειολογία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, θεωρία και Πράξη», Πρακτικά Ομώνυμου Διεθνούς Συνεδρίου, Θεσσαλονίκη, εντευκτήριο, (Νοέμβριος 1997) σ. 212- 220.
23. Σταγώνη Βασιλική, «Ηλεκτρονική καταγραφή μουσειακών αντικειμένων», Τετράδια Μουσειολογίας 1(2004), 29-33
24. Ψύλλος Δ. & Καριώτογλου Π. «Ο εκπαιδευτικός ρόλος του Μουσείου», Πρακτικά ομώνυμου συνεδρίου(σ. 33-44). Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Τεχνικού Μουσείου Θεσσαλονίκης
25. Οργανισμού Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού:: Η ίδρυση του Οργανισμού έγινε με νόμο του Ελληνικού Κράτους (Ν 2557/97 - ΦΕΚ Α' 271/1997) "Θεσμοί, μέτρα και δράσεις πολιτιστικής ανάπτυξης" με τις προσθήκες του Ν.2819/2000 - ΦΕΚ Α' 84/2000 και τις τροποποιήσεις του Ν.2833/2000 - ΦΕΚ Α' 150/2000). Η σημερινή ονομασία του Οργανισμού δόθηκε με το Άρθρο 73 / παρ. 16 του Ν. 3028/2002 ΦΕΚ Α' 153/2002.

## Άρθρα

### Ξενόγλωσσα άρθρα

1. Economou, M., «The Evaluation of a Multimedia Application for Gallery Interpretation - The Euesperides Project in Oxford», in J. Trant & D. Bearman (eds) Selected Papers from ICHIM '97 (Fourth International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums), Paris, 3-5 September 1997, σελ 218-26
2. Hoffman, Boettrich J & S . «Setting the Stage for Free Play: Museum Environments That Inspire Creativity.» Hand-to-Hand 22, no. 4. 2008.
3. Hooper- Greenhill, «Museums 2000 and the future of museums»1992.
4. Merriman Nick, «Ανοίγοντας τα μουσεία στο κοινό», Αρχαιολογία και Τέχνες 72, Σεπτέμβριος, 1999.
5. Monnreal Luis , «The Role of Museums in the Preservation of Cultural Identities», Museum Development Today, στα Πρακτικά Α' Συνάντησης Μουσειολογίας, 1984.

6. Pujol Tost, L. & Economou, M., «Worth a Thousand Words? The Usefulness of Immersive Virtual Reality for Learning in Cultural Heritage Settings», *Journal of Architectural Computing* 7(1), 2009,σελ. 157-176.
7. Schaller D.T, Allison-Bunnell S., Borun M., Chambers M.B, «How do you like to learn? Comparing User Preferences and Visit Length of Educational Web Sites, Museums and the Web» 2002

#### Ηλεκτρονικές πηγές

1. DG Education and Culture, «The Economy of Culture in Europe», Οκτώβριος 2006 [[http://www.keanet.eu/ecoculture/executive\\_summary\\_en.pdf](http://www.keanet.eu/ecoculture/executive_summary_en.pdf)].
2. Δημαράκη Ε.Β. 2004. 'Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών', *Μουσειολογία, Διεθνές Επιστημονικό Ηλεκτρονικό Περιοδικό*, τεύχος 1, [<http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007127114413.pdf>] [accessed 09 November 2011]
3. Οικονόμου, Μ. . «Νέες Τεχνολογίες στα Μουσεία: Εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός;», *ηλεκτρονικό Περιοδικό Μουσειολογίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου*, 1, 2004 ([http://museology.ct.aegean.gr/teuxi\\_gr.php?id=20&p\\_id=1&t\\_id=1](http://museology.ct.aegean.gr/teuxi_gr.php?id=20&p_id=1&t_id=1))
4. epikairos.gr
5. <http://4gym-kozan.koz.sch.gr/index.htm>
6. <http://achaemenes705.blogspot.gr/2010/10/21.html>
7. <http://areti.freewebspace.com>
8. <http://balkon3.com/gr>
9. <http://de.wikipedia.org/>
10. [http://directory.lifebeyondtourism.org/i409\\_the-istanbul-toy-museum.html](http://directory.lifebeyondtourism.org/i409_the-istanbul-toy-museum.html)
11. <http://ekpedeftikos.com>
12. <http://el.wikipedia.org/>
13. <http://estia.hua.gr:8080/dspace/bitstream/123456789/863/1/liakou.PDF>
14. [http://kerentzis.blogspot.gr/2010/09/1\\_2882.html](http://kerentzis.blogspot.gr/2010/09/1_2882.html)
15. <http://mce.gr>
16. [http://museology.ct.aegean.gr/teuxi\\_gr.php](http://museology.ct.aegean.gr/teuxi_gr.php)

17. <http://network.icom.museum/>
18. <http://paradosiakapaignidia.wordpress.com>
19. <http://peristerinews.gr>
20. <http://purl.org/dc/dcmitype/InteractiveResource>
21. <http://syxekp.blogspot.gr>
22. <http://toymuseumgr>
23. <http://www.agelioforos.gr>
24. [http://www.allpraha.com/d/32020/Toy Museum Muzeum Hracek/](http://www.allpraha.com/d/32020/Toy_Museum_Muzeum_Hracek/)
25. <http://www.businessclub.gr>
26. <http://www.ct.aegean.gr>
27. <http://www.dialektiki.gr>
28. <http://www.e-go.gr>
29. <http://www.envedu.gr/>
30. <http://www.ethnos.gr>
31. <http://www.eyath.gr>
32. <http://www.hcm.gr>
33. <http://www.icheg.org>
34. <http://www.icomos.org>
35. <http://www.i-red.eu/>
36. <http://www.japan-toy-museum>
37. <http://www.journalofplay.org>
38. <http://www.kotsanas.com>
39. <http://www.lesvosnews.net>
40. <http://www.lexigram.gr>
41. <http://www.libraryandarchivesofplay.org>
42. <http://www.linkedin.com>

43. <http://www.livopedia.gr/index.php>
44. <http://www.mammothmuseum.gr/skopos.html>
45. <http://www.mellow.gr>
46. <http://www.museumofchildhood.org.uk/>
47. <http://www.muzeumhracek-rk.cz/>
48. <http://www.mydestination.com>
49. <http://www.nikospetropoulos-plexiglas.gr>
50. <http://www.nooz.grz>
51. <http://www.paidikomouseio.gr/index.html#>
52. <http://www.pilotta-cyprus.com>
53. <http://www.poed.com.cy>
54. <http://www.ppt2txt.com>
55. <http://www.rhodesnow.com>
56. <http://www.rota-childrenmuseum.com>
57. <http://www.stay.com/prague/museum/12776/museum-hracek/>
58. <http://www.theguideistanbul.com>
59. <http://www.thestrong.org>
60. <http://www.thinkfree.gr/7> e-magazine
61. <http://www.toyhalloffame.org>
62. <http://www.toymuseumgr.blogspot.gr>
63. <http://www.toymuseumny.org/>
64. <http://www.tripadvisor.co.uk>
65. <http://www.ubaconsultants.com>
66. <http://www.vlioras.gr>
67. <http://www.yppo.gr/>
68. <http://www-cs.canisius.edu>



69. <https://tickets.vangoghmuseum.nl>
70. [www.athensmuseums.net](http://www.athensmuseums.net)
71. [www.bankofcyprus.com](http://www.bankofcyprus.com)
72. [www.hands-on-international.net](http://www.hands-on-international.net)
73. [www.icheg.org](http://www.icheg.org)
74. [www.istomediahost.gr/icom](http://www.istomediahost.gr/icom)
75. [www.SNF.org](http://www.SNF.org)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΙΚΟΝΩΝ



**Εικόνα 1**

Φωτογραφία: οπισθόφυλλο του βιβλίου “Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς”, Θεσσαλονίκη, 2010.



**Εικόνα 3**

Σύμφωνα με τον Στράβωνα, οι σφενδόνες επινοήθηκαν από τους Αιτωλούς την περίοδο των πολέμων τους εναντίον των Επειών. «Υπάρχουν δύο ειδών σφενδόνες. Οι δερμάτινες και οι πήλινες, όλες όμως έχουν το σχήμα του Υ», λέει ο κ. Τσιώνας.



**Εικόνα 2**

Ένα από τα πιο αρχαία παιχνίδια ήταν η «πλαταγή» ή «σειστρο», η σημερινή κουδουνίστρα. Ήταν πήλινη και στο εσωτερικό της είχε πετραδάκια από πηλό, τα οποία έκαναν θόρυβο και αποσπούσαν την προσοχή του μωρού.



**Εικόνα 4**

Η παλαιότερη αναφορά στη γνωστή μας ξύλινη σβούρα υπάρχει στην Ιλιάδα. Εκεί ο Όμηρος συγκρίνει την περιστροφή μιας πέτρας που εκσφενδόνισε ο Αίας ο Τελαμώνιος με τη χαρακτηριστική κίνηση της σβούρας πριν σταματήσει να περιστρέφεται.



**Εικόνα 5**

Στον προθάλαμο του μουσείου έχει στηθεί μια σχολική τάξη περασμένων δεκαετιών, με δέκα παλιά πράσινα θρανία, έδρα και μαυροπίνακα.



**Εικόνα 7**

Κουρδιστά μεταλλικά παιχνίδια.



**Εικόνα 6**

Μαυροπίνακας.  
Πηγή φωτογραφίας:  
<http://www.ethnos.gr>



**Εικόνα 8**

Σπάνιο έντυπο υλικό και σημαντικά έγγραφα, περιλαμβάνει μεταξύ άλλων η συλλογή του παιδικού μουσείου.



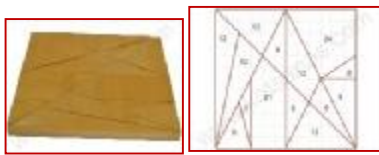
**Εικόνα 9**

Η κούπα του Πυθαγόρα



**Εικόνα 12**

Παιχνίδια της δεκαετίας του 1950.



**Εικόνα 10**

Το οστομάχιον (η μάχη των οστών) το πρώτο παζλ.



**Εικόνα 13**

Παιχνίδια διαστήματος.



**Εικόνα 11**

Η πόλις (ο πρόδρομος του σκακιού).



**Εικόνα 14**

Η φωτογραφία παρουσιάζει αριστερά μικρά σετ και δεξιά παζλ playmobil, κατασκευασμένα από την ελληνική εταιρεία Lyra.



**Εικόνα 15**  
Κούκλες Bi-bo.



**Εικόνα 18**

Έκθεμα «Σοφίτα».



**Εικόνα 16**  
Έκθεμα από τη θεματική ενότητα του μουσείου «Ανακαλύπτω τον εαυτό μου» το οποίο φωτογράφισα κατά την επίσκεψη μου στο μουσείο.



**Εικόνα 19**

Πρόσκληση του μουσείου στα παιδιά για να δωρίσουν τα δικά τους παιχνίδια, η οποία είναι τοποθετημένη ακριβώς πάνω από τη προθήκη που φιλοξενεί τις δωρεές των παιδιών.



**Εικόνα 17**  
Έκθεμα :«Η κουζίνα». Παιδικό μουσείο στην Πλάκα.



**Εικόνα 20**

Προθήκη με δωρεές και σημειώσεις παιδιών. Φωτογραφία την οποία τράβηξα εγώ κατά την επίσκεψη μου στο μουσείο.



**Εικόνα 21**

Φωτογραφία από έκθεση του μουσείου παιδικής τέχνης στους χώρους του μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης.



**Εικόνα 23**

Έκθεμα από τη θεματική ενότητα «Αν τα δέντρα μιλούσαν...».



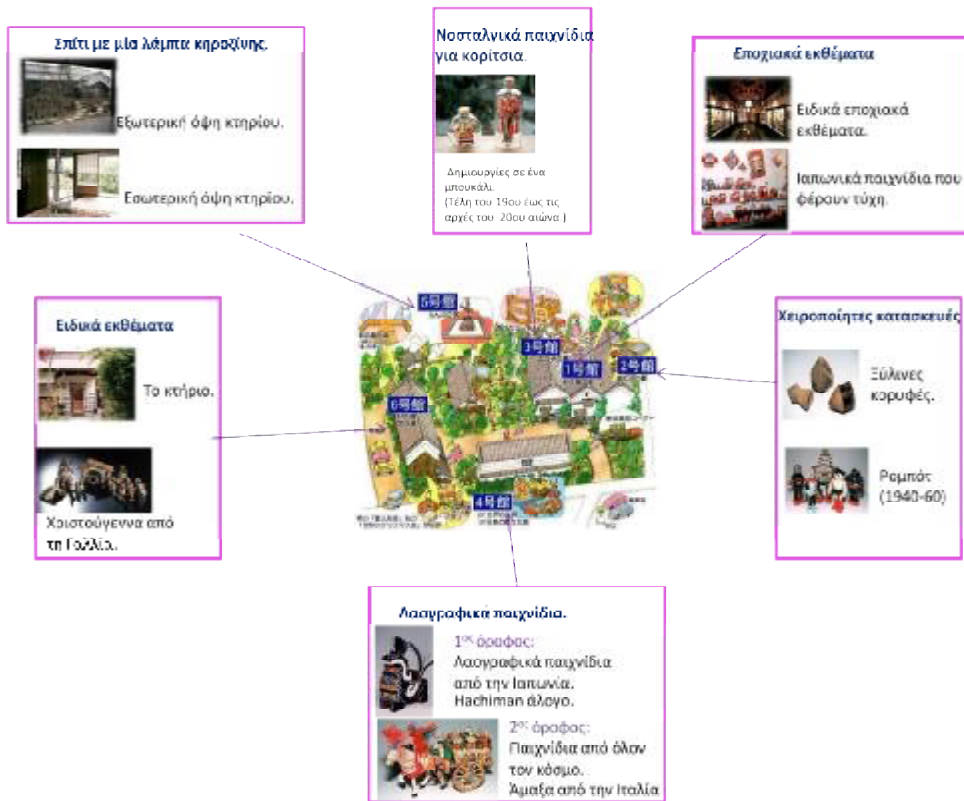
**Εικόνα 22**

Ενότητα: Ο χώρος μου- η οικογένεια μου, το σχολείο, η γειτονιά μου  
μαθήτρια: Αγγελική Κουμελά, 9 ετών.  
Εικαστικά εργαστήρια Μουσείου.



**Εικόνα 25**

Καλάθια από άχυρο σίτου, κτήριο 2, Ιαπωνικό μουσείο



Εικόνα 24: Κάτοψη Ιαπωνικού Μουσείου Παιχνιδιών



**Εικόνα 26**

Εύλινα παιχνίδια του 1920, κτήριο 2, ενότητα νοσταλικά παιχνίδια, Ιαπωνικό μουσείο.



**Εικόνα 27**

Temani (μπάλες νήμα), κτήριο 3 ενότητα: παραδοσιακές χειροποίητες τέχνες.



**Εικόνα 28**

Κούκλα από την Αλάσκα .



**Εικόνα 31**

Εικόνες από το εθνικό φεστιβάλ χαρταετού του ιαπωνικού μουσείου παιχνιδιού.



**Εικόνα 29**

Η βυθισμένη εστία με την κρεμάμενη λάμπα κηροζίνης, κτήριο 5, Ιαπωνικό μουσείο.



**Εικόνα 32**

Η εξωτερική όψη του μουσείου παιχνιδιών στην Πράγα.



**Εικόνα 30**

Hina dolls, παραδοσιακές κούκλες Ιαπωνίας.



**Εικόνα 33**

Κούκλα-λογότυπο μουσείου Πράγας.





**Εικόνα 34**

Παιχνίδι του 1560, μουσείο Πράγας.



**Εικόνα 37**

Winnie γύρω στο 1910, μουσείο παιχνιδιών στην Πράγα.



**Εικόνα 35**

Μικροσκοπική μηχανή ατμού, μουσείο Πράγας.



**Εικόνα 38**

Εκθεσιακός χώρος του μουσείου παιχνιδιών στην Πράγα.



**Εικόνα 36**

Κούκλες από πορσελάνη και ταρταρούγα.



**Εικόνα 39**

Εξωτερική όψη μουσείου παιχνιδιών στην Κωνσταντινούπολη.



**Εικόνα 40**

Το βιολί που φτιάχτηκε το 1820 στη Γαλλία, αποτελεί το παλαιότερο παιχνίδι του μουσείου της Κων/λής.



**Εικόνα 41**

Πάνινες κούκλες μουσείου παιχνιδιών στην Κωνσταντινούπολη.



**Εικόνα 42**

Ήρωες θεάτρου σκιών, μουσείο παιχνιδιών Κων/λης.



**Εικόνα 43**

Έκθεμα από την ενότητα «Οι θησαυροί που κρύβω μέσα μου», παιδικό μουσείο Κύπρου.



**Εικόνα 44**

Βιβλίο κατασκευασμένο από παιδιά στα πλαίσια εκπαιδευτικού προγράμματος στο παιδικό μουσείο Κύπρου.



**Εικόνα 45**

Έκθεμα που παρουσιάζει τα μέλη μίας οικογένειας, παιδικό μουσείο Κύπρου.



**Εικόνα 46**

Shirley Temple από τις αμερικανικές κούκλες και παιχνίδια του 20ου αιώνα, μουσείο παιχνιδιών Νέας Υόρκης.



**Εικόνα 47**

Παιχνίδι κατασκευής Surper Helta-Skelta, μουσείο παιχνιδιών Νέας Υόρκης.



**Εικόνα 48**

Φόρεμα αγοριού. Ένα από τα δυσκολότερα ερωτήματα της αγορίστικης παιδικής ηλικίας είναι γιατί στα μικρά αγόρια δίνονταν φορέματα για να φορέσουν. Δεν ήταν δύσκολο για αυτούς να φορούν ρούχα που τους έκανε να μοιάζουν με τα κορίτσια;



**Εικόνα 49**

Camp Fire gown (ελεύθερη μετάφραση: ενδυμασία-φόρεμα στρατοπέδου φωτιάς ή (Campfire gown: ενδυμασία πυρών προσκόπων)δηλαδή η ενδυμασία που φορούσαν τα μέλη της συγκεκριμένης ομάδας.



**εικόνα 50**

Κεραμικό πιπιπερό.

Μέχρι τη δεκαετία του 1850, τα είδη σίτισης για τα μωρά στο Ηνωμένο Βασίλειο ήταν κυρίως πήλινα, όπως αυτό, ή από μέταλλο.



**Εικόνα 51**

Στράτα, στις αρχές του 18ου αιώνα, στο μουσείο παιδικής ηλικίας στην πόλη Bethnal Green του Λονδίνου.



**Εικόνα 52**

Μαγικό φανάρι.

Τα μαγικά φανάρια ήταν οι πρώτες συσκευές που κατασκευάστηκαν για να παράγουν εικόνες και χρονολογούνται γύρω στον 17ο αιώνα.



**Εικόνα 53**

Στερεοσκοπία

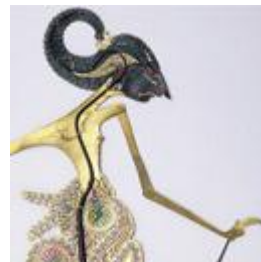
Το Μουσείο έχει δύο στερεοσκοπία, που χρονολογείται από το 1721. Αυτές θα μπορούσαν να είναι καλύτερα να περιγράφουν ως μίνι-θέατρα.



**Εικόνα 54**

Ένα κορίτσι γράφει: Η καρδερίνα (το κατοικίδιο της ζώο) 1870.

Αυτό το ευαίσθητο πορτρέτο είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα για το ενδιαφέρον στην καθημερινή ζωή και τη στενή παρατήρηση της φύσης.



**Εικόνα 55**

Μαριονέτες θεάτρου σκιών.

Μαριονέτες κατασκευασμένες από αρμό που λειτουργούν κάτω από τη χρήση ράβδων κατασκευασμένα από σύρμα ή ξύλο.



**Εικόνα 56**

Bunraku. Οι παραστάσεις Bunraku έχουν σχεδιαστεί για ένα άκρως εξελιγμένο, ενήλικο κοινό.

από πραγματικά σπίτια για τη Νέα Υόρκη.



**Εικόνα 58**

The Killer Cabinet dolls' house- Το κουκλόσπιτο του Κίλερ φτιαγμένο μέσα σε ντουλάπι  
Ένα κομψό παράδειγμα κουκλόσπιτου που δε μοιάζει με μινιατούρα σπιτιού, αλλά έχει φτιαχτεί μέσα σε ένα έπιπλο-ντουλάπι στις αρχές της δεκαετίας του 1800. Σε αυτό μπορεί να δει κανείς χαρακτηριστικά αγγλικών σπιτιών στις αρχές του 18ου αιώνα με ολλανδικές και γερμανικές επιρροές, αλλά, μέχρι το τέλος του αιώνα, η προτίμηση στην Αγγλία ήταν για τα κτίρια σε μικρογραφία.



**Εικόνα 57**

Το Σπίτι της Νυρεμβέργης  
Αυτό το σπίτι έγινε στη Νυρεμβέργη το 1673 - η ημερομηνία είναι γραμμένη στην καμινάδα. Είναι το παλαιότερο σπίτι στο Μουσείο.



**Εικόνα 58**

Το κουκλόσπιτο Καλειδοσκόπιο  
Το κουκλόσπιτο Καλειδοσκόπιο σχεδιάστηκε από τον Wheelwright Peter, έναν αρχιτέκτονα από τη Νέα Υόρκη ο οποίος σχεδίασε μια σειρά



**Εικόνα 59**

Χρονολογικός πίνακας  
Υπήρχαν πολλές διαφορετικές εκδοχές αυτού του τύπου ιστορικού παζλ που δείχνει τους βασιλιάδες και τις βασίλισσες της Αγγλίας.



**Εικόνα 60**

Παίζοντας μέσα ή έξω:  
Μια οθόνη προβολής παρουσιάζει παιδιά που παίζουν σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους καθώς και τις αλλαγές που έχει υποστεί το παιχνίδι αντίστοιχα τα τελευταία πενήντα χρόνια.



**Εικόνα 61**

TeenTalk Μπάρμπι, Εθνικό μουσείο για παιχνίδι στο Λονδίνο.



**Εικόνα 62**

Bratz World: Πρώτο Ραντεβού της Yasmin - Yasmin και Braden



**Εικόνα 63**

Κούκλα Ann κουρελιασμένη της δεκαετίας του 1970-1980



**Εικόνα 64**

Κουστόμια του Καναδά- Βιβλίο με χάρτινες κούκλες.



**Εικόνα 65**

Υπερωκάνιο. Εθνικό μουσείο για παιχνίδι στο Λονδίνο.



**Εικόνα 66**

Μινιατούρα δωμάτιο.



**Εικόνα 67**

Εικόνες από κουκλόσπιτα διαφόρων εποχών.

Ολυμπιακό γιο-γιο



**Εικόνα 71**

Μονόπολη 1933.



**Εικόνα 68**

Μηχανική τράπεζα.



**Εικόνα 72**

Εκπαιδευτικό σετ παιχνιδιού Little People 1973.



**Εικόνα 69**

Αμαξοστοιχία



**Εικόνα 73**

Φωτογραφία εκθεσιακού χώρου, του Δικτύου Μουσείων «The Strong».



**Εικόνα 70**



**Εικόνα 74**

eGameRevolution

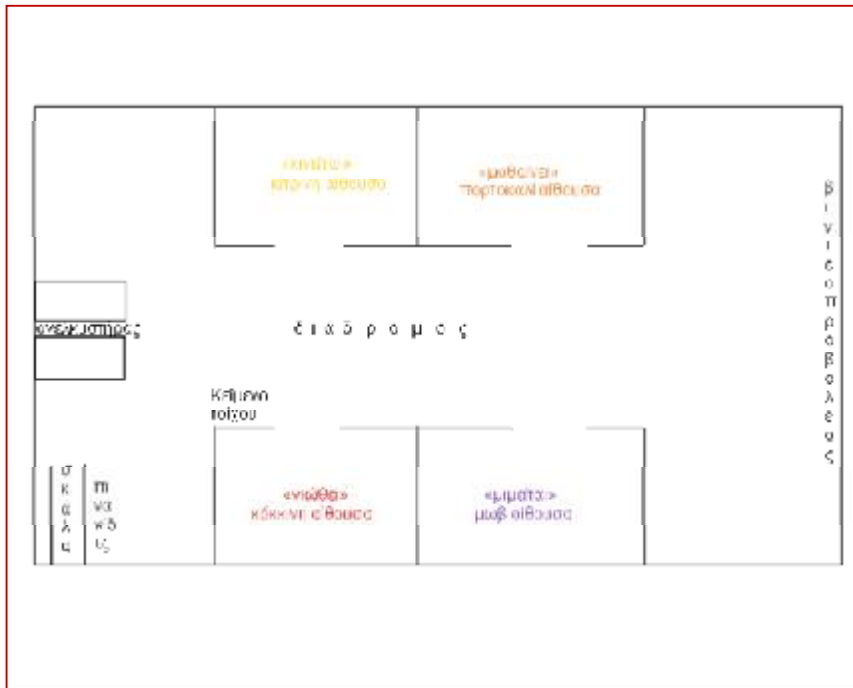
Ένα βιντεοπαιχνίδι, ένα ιστορικό χρονοδιάγραμμα, με το οποίο πατώντας στο αντίστοιχο εικονίδιο, μαθαίνει κανείς σημαντικές στιγμές στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πολλά αντικείμενα που απεικονίζονται στη γραμμή χρόνου εκθέτονται στις συλλογές του Διεθνούς Κέντρου για την Ιστορία των Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών στο The Strong.



**Εικόνα 75**

Το πρώτο κατάστημα παιχνιδιού στη Αθήνα, κάτω από μονοκατοικία και δίπλα από καφενείο. (Τη φωτογραφία την τράβηξα από κάδρα που υπάρχουν στο σημερινό μαγαζί).





**Εικόνα 76:** Υποτυπώδης κάτοψη δεύτερου ορόφου, Συλλογή με βρεφικά είδη.



**Εικόνα 77**

Η χωρική αρχιτεκτονική του σύγχρονου μουσείου παιχνιδιών.