

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«Επιστήμες της Αγωγής: δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης και παιχνίδι»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η δημιουργικότητα των κρατουμένων στην κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών. Μια μελέτη περίπτωσης στο Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων του Βόλου.

Prisoners' creativity in making board games. A case study in the Volos Special Youth Penitentiary.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ

Χατζηγεωργίου Στυλιανός

ΒΟΛΟΣ 2024

1^{ος}/η Επιβλέπων/ουσα: Μάγος Κωνσταντίνος, Αναπληρωτής Καθηγητής

2^{ος}/η Επιβλέπων/ουσα: Κατσαρίδου Μάρθα, Επίκουρη Καθηγήτρια

3^{ος}/η Επιβλέπων/ουσα: Βίτσου Μάγδα, Μέλος ΕΔΙΠ Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Βαθμός	
Ολογράφως	

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να εκφράσω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες σε όλους όσους συνέβαλαν στην ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας. Πρώτα και κύρια, ευχαριστώ θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή και εισηγητή μου, κ. Μάγο Κωνσταντίνο, ο οποίος με τις πολύτιμες καθοδηγήσεις και την εμπιστοσύνη του, με βοήθησε να συλλέξω τις απαραίτητες πληροφορίες και να συγγράψω αυτή την εργασία. Επίσης, ευχαριστώ τον κ. Αποστολάκη Βασίλειο, διευθυντή του ΕΣΚΝ Βόλου, για την ευγενική παροχή αίθουσας και χρόνου για τις συνεντεύξεις με τους κρατουμένους, που ήταν ζωτικής σημασίας για την έρευνά μου. Ιδιαίτερες ευχαριστίες απευθύνω στους κρατουμένους που συμμετείχαν στις συνεντεύξεις, καθώς χωρίς τη δική τους συμβολή, η ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας δεν θα ήταν δυνατή. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη φιλόλογο, κ. Κορώνη Μαρία, για την επιμέλεια του κειμένου. Τέλος, ένα βαθύτατο ευχαριστώ στην οικογένειά μου για τη συνεχή στήριξη και την υπομονή που επέδειξαν, για ακόμη μία φορά.

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη	5
Abstract	6
Εισαγωγή	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο Σωφρονιστικά Καταστήματα Κράτησης	9
1.1 Ιστορική αναδρομή Καταστημάτων Κράτησης.....	9
1.2 Η Ιστορία και η λειτουργία των Ελληνικών Καταστημάτων Κράτησης.....	10
1.3 Κρατούμενοι και Ελληνική νομοθεσία.....	11
1.4 Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων Βόλου.....	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο Η δημιουργικότητα των κρατουμένων και τα επιτραπέζια	18
2.1 Η δημιουργικότητα	18
2.2 Η ανάγκη των κρατουμένων για δημιουργικότητα.....	20
2.3 Προγράμματα δημιουργικής απασχόλησης	27
2.3.1 Διεθνή προγράμματα απασχόλησης	27
2.3.2 Ελληνικά προγράμματα απασχόλησης	30
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο Επιτραπέζια παιχνίδια και Καταστήματα Κράτησης.....	33
3.1 Οφέλη από τη συμμετοχή σε επιτραπέζια παιχνίδια	33
3.2 Έρευνες σχετικά με επιτραπέζια παιχνίδια	34
3.3 Τα επιτραπέζια παιχνίδια στις φυλακές	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο Μεθοδολογία	42
4.1 Σκοπός και αναγκαιότητα της έρευνας.....	42
4.2 Ποιοτική έρευνα.....	43
4.3 Δεοντολογία έρευνας	44
4.4 Συμμετέχοντες στην έρευνα και σχεδιασμός της έρευνας.....	44
4.5 Διαδικασία συνεντεύξεων.....	46
4.5.1 Ατομικές συνεντεύξεις.....	46
4.5.2 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ημιδομημένων συνεντεύξεων.....	46
4.5.3 Σχεδιασμός και οργάνωση των συνεντεύξεων	47
4.5.4 Ανάλυση περιεχομένου.....	49
4.5.5 Κατηγορίες αναφοράς.....	51
4.5.6 Περιορισμοί έρευνας.....	52
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο Παρουσίαση και ανάλυση αποτελεσμάτων	54
5.1 Απαντήσεις κρατουμένων που συμμετείχαν στη συνέντευξη	54
5.1.1 Ενδιαφέρον για επιτραπέζια παιχνίδια και λόγος ενδιαφέροντος.....	54
5.1.2 Ενασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια πριν τη φυλακή.....	55
5.1.3 Συχνότητα ενασχόλησης με τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή.	56
5.1.4 Τύποι επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή.	57

5.1.5 Τρόποι/υλικά κατασκευής επιτραπέζιων παιχνιδιών.....	57
5.1.6 Περιγραφή διαδικασίας παιχνιδιού.....	58
5.1.7 Οφέλη από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή.....	59
5.1.8 Άλλα παιχνίδια που παίζουν οι κρατούμενοι.....	60
5.1.9 Διαφορετικός τρόπος αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου.	62
5.1.10 Προσωπική προσπάθεια και περιγραφή δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού.....	63
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο Συζήτηση	65
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο Συμπεράσματα	69
Βιβλιογραφία	72
Ελληνική	72
Ξένη	73
Παράρτημα Ι.....	77
Παράρτημα ΙΙ.....	83
Παράρτημα ΙΙΙ.....	96

Περίληψη

Το επιτραπέζιο παιχνίδι αποτελεί μια σημαντική ανάγκη για τους νέους, ενώ συγχρόνως παίζει ουσιαστικό ρόλο στη διαμόρφωση της προσωπικότητας και στην ανάπτυξη των γνωστικών τους ικανοτήτων. Ειδικότερα, στους χώρους κράτησης το επιτραπέζιο παιχνίδι έχει έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο καθώς σχετίζεται τόσο με την διάθεση του ελεύθερου χρόνου όσο και με τη δημιουργικότητα των κρατουμένων.

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να αναδείξει την ανάγκη και τη δημιουργικότητα στο πεδίο της κατασκευής αυτοσχέδιων επιτραπέζιων παιχνιδιών από κρατούμενους ηλικίας 18 έως 23 ετών που κρατούνται στο Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων Βόλου. Η συλλογή δεδομένων πραγματοποιήθηκε μέσω ατομικών συνεντεύξεων από δείγμα κρατουμένων που διαμένει στους χώρους του Καταστήματος Κράτησης. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, οι νέοι κρατούμενοι απάντησαν στα ερωτήματα που τους τέθηκαν, περιέγραψαν τον τρόπο παιχνιδιού του αγαπημένου τους επιτραπέζιου και δάνεισαν οικειοθελώς τα δημιουργήματά τους, ώστε να αποτυπωθούν μέσω ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι υπάρχει μεγάλη ανάγκη από την πλευρά των νέων κρατουμένων για διασκέδαση μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών, παρόλο που κατά τη γνώμη τους αυτή η ενασχόληση δεν τους προσφέρει κάτι περισσότερο από το να περνάνε τον χρόνο τους ευχάριστα κατά τη διάρκεια της κράτησής τους. Ωστόσο, από την πλευρά της επίδρασης που ασκούν τα επιτραπέζια παιχνίδια στη συγκεκριμένη κατηγορία κρατουμένων διαφαίνεται πως συμβάλλουν στην κοινωνική συνοχή και στην προσωπική τους ανάπτυξη.

Συμπερασματικά, η δημιουργία και η ενασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια στις φυλακές δημιουργούν ένα θετικό περιβάλλον, ενισχύοντας τις κοινωνικές σχέσεις και τις προσωπικές δεξιότητες. Παρά την έλλειψη πρωτοτυπίας στο κομμάτι της δημιουργικότητας, η δραστηριοποίηση στον τομέα των επιτραπέζιων παιχνιδιών συμβάλλει στην αυτοεκτίμηση και την κοινωνική επανένταξη των κρατουμένων. Συνεπώς, η έρευνα αυτή αποκαλύπτει τη σημασία των παιχνιδιών ως εργαλείο για την ανθρώπινη ανάπτυξη μέσα στη φυλακή.

Λέξεις κλειδιά: Καταστήματα κράτησης, Επιτραπέζια παιχνίδια, Δημιουργικότητα κρατουμένων

Abstract

Board games are a significant necessity for young people, playing an important role in shaping their personality and developing their cognitive abilities. Specifically, in detention centers, board games hold a particularly significant role as they relate to both the use of free time and the creativity of inmates.

The purpose of this research is to highlight the need and creativity in the field of constructing improvised board games by inmates aged 18 to 23 detained in the Special Detention Center for young inmates in Volos. Data collection was conducted through individual interviews with a sample of inmates residing in the Detention Center. During the interviews, young inmates answered questions posed to them, described how they play their favorite board games, and voluntarily lent their creations to be captured through a digital camera.

The results indicate a strong need among young inmates for entertainment through board games, even though they believe that this activity does not offer them anything more than pleasant pastimes during their detention. However, from the perspective of the impact of board games on this specific category of inmates, it appears that they contribute to social cohesion and personal development.

In conclusion, the creation and engagement with board games in prisons create a positive environment, enhancing social relationships and personal skills. Despite the lack of originality in the aspect of creativity, activity in the field of board games contributes to self-esteem and social reintegration of inmates. Therefore, this research reveals the importance of games as a tool for human development within the prison environment.

Keywords: Detention centers, Board games, Inmate creativity

Εισαγωγή

Αποτελεί κοινή παραδοχή το γεγονός ότι τις τελευταίες δεκαετίες με την αύξηση της παραβατικότητας και της εγκληματικότητας ειδικότερα, τα Καταστήματα Κράτησης δέχονται μεγάλη πίεση στο να κρατήσουν έγκλειστους ανθρώπους, υπόδικους ή κατάδικους, και να διαχειριστούν τις ανάγκες τους. Πιο αναλυτικά, στο κομμάτι των αναγκών, η πολιτεία μέσω των φυλακών καλείται να παρέχει εκπαίδευση, επικοινωνία, ψυχολογική υποστήριξη, προγράμματα κοινωνικής επανένταξης, ιατρική κάλυψη, ψυχαγωγία, κ.α.

Αναφορικά με την ψυχαγωγία των κρατουμένων, από βιβλιογραφικής άποψης, διαφαίνεται ότι σε αρκετές περιπτώσεις δεν καλύπτεται αυτή η ανάγκη, αν και αναφέρεται ρητά στον Σωφρονιστικό Κώδικα. Αποτέλεσμα αυτής της έλλειψης είναι οι κρατούμενοι να παίρνουν την κατάσταση στα χέρια τους και να προσπαθούν να δημιουργήσουν επιτραπέζια παιχνίδια ώστε να περάσουν ευχάριστα τον χρόνο τους οι ίδιοι και οι συγκρατούμενοί τους.

Συνεπώς, απώτερος σκοπός της παρούσας εργασίας αποτελεί, αφενός να μελετηθεί το θεωρητικό υπόβαθρο, που περιλαμβάνει τα Καταστήματα Κράτησης, την ανάγκη για δημιουργικότητα και το παίξιμο των επιτραπέζιων παιχνιδιών από την πλευρά των κρατουμένων, και αφετέρου να διερευνηθεί η επίδραση του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιού (επιτραπέζια) στην ποιότητα ζωής των νέων κρατουμένων, του ηλικιακού φάσματος από 18 έως 23 ετών, οι οποίοι είναι έγκλειστοι στο ΕΣΚΝ Βόλου το χρονικό διάστημα από 18 Μαρτίου 2024 έως 18 Ιουνίου 2024. Στους στόχους της ερευνητικής διαδικασίας συγκαταλέγονται η απάντηση των υποερωτημάτων: αν ασχολούνται οι κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου με τη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών και ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια που κατασκευάζουν και δεύτερον, ποιες είναι οι επιδράσεις της συγκεκριμένης δημιουργικής ενασχόλησης στον εκάστοτε κρατούμενο, που έχει το δικό του ιδιαίτερο τρόπο δημιουργικής έκφρασης.

Αναφορικά με τη συμβολή της παρούσας εργασίας, αυτή κρίνεται σημαντική καθώς έρευνες όπως η συγκεκριμένη εμπλουτίζουν το βιβλιογραφικό υπόβαθρο και δύναται να βοηθήσουν στην καλύτερευση των συνθηκών σωφρονισμού και ψυχικής υγείας των κρατουμένων. Επιπλέον, όπως είναι φυσικό, για τη διεξαγωγή μιας τέτοιας έρευνας, ελλοχεύουν πολλές δυσκολίες, οι οποίες πρέπει να αξιολογηθούν και αναλόγως να ξεπεραστούν. Τα Καταστήματα Κράτησης αποτελούν κλειστές δομές, όπου η συλλογή ερευνητικών δεδομένων δύσκολα μπορεί να υλοποιηθεί και οι κρατούμενοι λόγω μειωμένων γλωσσικών ικανοτήτων και ελάχιστου χρόνου προαυλισμού, δύσκολα μπορούν να συνεργαστούν με τον ερευνητή. Επομένως, στην προκειμένη έρευνα που διεξήχθη στο ΕΣΚΝ

Βόλου, χρειάστηκε μεθοδικότητα και αρκετή επιμονή ώστε να ολοκληρωθεί η ερευνητική διαδικασία.

Σχετικά με το περιεχόμενο της έρευνας που ακολουθεί στη συνέχεια, στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην ιστορία των Καταστημάτων Κράτησης, στον τρόπο λειτουργίας τους, στους έγκλειστους κρατούμενους που τα απαρτίζουν και στις συνθήκες που επικρατούν στο ΕΣΚΝ Βόλου. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί (2^ο) παρουσιάζεται η δημιουργικότητα ως έννοια και ο τρόπος με τον οποίο συνδέεται με τους κρατούμενους, τα προγράμματα δημιουργικής απασχόλησης που διεξάγονται στις Ελληνικές και Ξένες φυλακές, καθώς και η ανάγκη για δημιουργικότητα από την πλευρά των κρατουμένων.

Αναφορικά με το τρίτο κεφάλαιο, γίνεται μια βιβλιογραφική ανασκόπηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών και δίνεται έμφαση στη συσχέτισή τους με τα Καταστήματα Κράτησης. Το τέταρτο κεφάλαιο είναι επεξηγηματικού χαρακτήρα και σχετίζεται με τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε και τις δυσκολίες που παρουσιάστηκαν καθόλη τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας. Στο πέμπτο κεφάλαιο, με τη μέθοδο της ανάλυσης περιεχομένου, γίνεται η παρουσίαση και ανάλυση των απαντήσεων των κρατουμένων που συμμετείχαν οικειοθελώς στην έρευνα. Τέλος, στα κεφάλαια 6 και 7, διεξάγεται η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων και η εξαγωγή συμπερασμάτων αντίστοιχα.

A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο Σωφρονιστικά Καταστήματα Κράτησης

1.1 Ιστορική αναδρομή Καταστημάτων Κράτησης

Πρωταρχικός σκοπός της δημιουργίας των καταστημάτων κράτησης αποτέλεσε ο σωφρονισμός και η αλλαγή του παραβατικού ατόμου προς το καλύτερο. Τον 16^ο αιώνα διαφαίνεται το πρώτο δείγμα ενός σωφρονιστικού συστήματος, το οποίο στοχεύει στην ηθική ενίσχυση και στην εργατική αξιοποίηση, γνωστό υπο τον τίτλο House of correction (Φουκώ, 1989).

Όπως αναφέρει ο Φουκώ (1989), η φυλακή Rasphuis στο Άμστερνταμ (το έτος 1596) ακολουθώντας τις προαναφερθέντες αρχές (ηθική και εργατικότητα) διαχειρίζεται νεαρούς εγκληματίες και επαίτες. Οι κανόνες λειτουργίας της συγκεκριμένης φυλακής ορίζουν ότι η διάρκεια της ποινής καθορίζεται από το διοικητικό προσωπικό (αξιολογώντας την συμπεριφορά του εγκλείστου), όλοι οι έγκλειστοι επιβάλλεται να εργάζονται και η εργασία τους πρέπει να αμοιβεται κανονικά (χρηματικά). Χαρακτηριστικά που ισχύουν μέχρι σήμερα και διαφαίνονται σε αυτήν τη φυλακή είναι η διαρκής επιτήρηση, οι υποχρεώσεις, οι απαγορεύσεις και ο θρησκευτικός προσανατολισμός των κρατουμένων.

Τα επόμενα χρόνια παρουσιάζονται ακόμα δύο παραδείγματα φυλακών (Γάνδη – 1749 και Φιλαδέλφεια - 1790), τα οποία δεν παρεκλείνουν σημαντικά από τη φυλακή του Άμστερνταμ. Οι μόνες διαφορές είναι ότι εισάγεται από τον Hanway ο όρος της απομόνωσης (1775) και η προσφορά στο κοινωνικό σύνολο (κοινωνική εργασία) (Καλαμίδα, 2008).

Τον 19^ο και τον 20^ο αιώνα, η προσπάθεια για αναβάθμιση του υπάρχοντος Σωφρονιστικού Συστήματος περνάει μέσα από τον εντατικό έλεγχο και τις σχέσεις πειθαρχίας. Έναυσμα γι' αυτήν την κατεύθυνση αποτελούν οι ιδέες του Jeremy Bentham (1791), οι οποίες έθεταν τον επιτηρητή - φύλακα στο επίκεντρο της φυλακής (πύργος παρακολούθησης) και τον επιτηρούμενο – κρατούμενο περιμετρικά ως προς αυτόν (Κελιά και προαύλιος χώρος σε σχήμα δακτυλίου γύρω από τον πύργο παρακολούθησης), με σκοπό την ταχύτερη επέμβαση, την πιο ήπια άσκηση του σωφρονισμού και την εξασφάλιση της αποτελεσματικότητάς του (Φουκώ, 1989).

Σύμφωνα με την Καλαμίδα (2008) στην σημερινή εποχή, έχουν γίνει αρκετές αλλαγές ως προς τον σωφρονισμό που παρέχεται, αλλά οι βασικές αρχές παραμένουν αναλλοίωτες στο πέρασμα του χρόνου. Τέτοιες αρχές είναι ο περιορισμός της ελευθερίας, η ποινική τιμωρία, η συνεχής επιτήρηση, η απομόνωση και η εργασία των κρατουμένων.

1.2 Η Ιστορία και η λειτουργία των Ελληνικών Καταστημάτων Κράτησης

Στον Ελλαδικό χώρο, η ιστορία των φυλακών ξεκινάει να γράφεται ύστερα από την αποτίναξη του Τουρκικού ζυγού. Πρώτοι χώροι κράτησης ορίζονται τα παλιά κάστρα. Εν συνεχεία, με την προσάρτηση των Ιονίων Νησιών (19^{ος} αιώνας) και ύστερα από μια σειρά φιλανθρωπικών δωρεών – προσφορών, οι φυλακές αποκτούν κανονικούς χώρους κράτησης και ο αριθμός τους αυξάνεται στις 24. Με το πέρας του Β' παγκοσμίου πολέμου ο αριθμός των φυλακών ανα την Ελλάδα αυξάνεται ξανά (τριπλασιασμός) και νέες προσθήκες στο τότε Σωφρονιστικό Σύστημα αποτελούν οι πολιτικοί κρατούμενοι και οι φυλακές απομονωτικού χαρακτήρα (Βόγλης, 2004).

Οι Ελληνικές φυλακές του 21^{ου} αιώνα έχουν υποστεί αλλαγές στο όνομα (από δικαστικές φυλακές ονομάζονται πλέον Γενικά και Ειδικά Καταστήματα Κράτησης) και στην αρχιτεκτονική τους (όπως για παράδειγμα το νεόκτιστο Κατάστημα Κράτησης Δράμας - τα υπόλοιπα παραμένουν ως έχουν από τη στιγμή της κτίσης τους -), ωστόσο δεν παρουσιάζουν αλλαγές στον σωφρονιστικό τους χαρακτήρα ούτε στην εντατική επιτήρηση που παρέχουν (Καλαμίδα, 2008).

Στην παραπάνω πραγματικότητα έρχονται να συνδεθούν τα λόγια του Βόγλη (2004) *«δεν ανταποκρίνονταν ούτε στις ισχύουσες κοινωνικές συνθήκες ούτε στις δυνατότητες του κράτους. Μερικές από τις σημαντικότερες ιδέες και μεταρρυθμίσεις παρέμειναν στα χαρτιά, ενώ άλλες υλοποιήθηκαν μερικώς και με πολύ φτωχά αποτελέσματα»*, περιγράφοντας τα Καταστήματα Κράτησης ως ασύμβατα τόσο με τις κοινωνικές συνθήκες όσο και με τις δυνατότητες του ελληνικού κράτους.

Όσον αφορά στην αρχιτεκτονική των Ελληνικών φυλακών, ακολουθείται το πρότυπο της κράτησης σε κελιά (χώροι 3 ατόμων) και σε θαλάμους (χώροι 20 ατόμων), ενώ οι Σωφρονιστικοί Υπάλληλοι μέσα από σκοπιές παρακολουθούν τον χώρο που τους έχει ανατεθεί από την υπηρεσία, δια γυμνού οφθαλμού, αλλά και ηλεκτρονικά, σε κάποιες περιπτώσεις, με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και μόνιτορ.

Η λειτουργία και οι προδιαγραφές των κτηριακών υποδομών των Καταστημάτων Κράτησης ορίζονται από τον Σωφρονιστικό Κώδικα (2024) και τον Εσωτερικό Κανονισμό (2005), που είναι κοινοποιημένοι από το κράτος (Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη & Υπουργείο Δικαιοσύνης) και ισχύουν από τις απαρχές του θεσμού έως και σήμερα. Πιο συγκεκριμένα, στις κοινοποιήσεις του κράτους αναφέρεται επακριβώς το νομικό πλαίσιο που ορίζει τις συνθήκες κράτησης των υπόδικων και καταδικασμένων κρατούμενων (συσσίτιο, ιατροφαρμακευτική κάλυψη, χώροι εγκλεισμού και επισκεπτηρίων, επικοινωνία διαμέσου

σταθερού τηλεφώνου), καθώς επίσης και για τις υποχρεώσεις/δικαιώματα που απορρέουν από τον περιορισμό της ελευθερίας τους (έκφραση γνώμης, ψυχαγωγία - διασκέδαση, αθλητικές δραστηριότητες, εκπαίδευση, εργασία).

Οι νόμοι και οι κανόνες που εφαρμόζονται στα Καταστήματα Κράτησης είναι σύμφωνοι με το Ελληνικό σύνταγμα, τις διεθνείς συμβάσεις, αλλά και τα ανθρώπινα δικαιώματα όπως ορίζονται από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών (Ο.Η.Ε.). Σύμφωνα λοιπόν με τα προαναφερθέντα, τα Καταστήματα Κράτησης χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: α) τα Γενικά Καταστήματα, β) τα Ειδικά Καταστήματα, και γ) τα Θεραπευτικά Καταστήματα (Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη, 2024).

Στην πρώτη κατηγορία, τα Γενικά Καταστήματα, υποδιαιρούνται σε Α' και Β' τύπου. Σύμφωνα με το άρθρο 17 του Σωφρονιστικού Κώδικα (2024) στα μεν Α' τύπου περιλαμβάνονται κρατούμενοι που έχουν διαπράξει ή κατηγορούνται για οικονομικά εγκλήματα, κρατούμενοι με ποινή φυλάκισης και κρατούμενοι με λίγα χρόνια ποινής (έως 5 χρόνια), ενώ στα Β' τύπου περιλαμβάνονται όλοι οι υπόλοιποι κρατούμενοι, οι οποίοι μπορεί να είναι υπόδικοι ή κατάδικοι μεσαίας έως μεγάλης ποινικής αξιολόγησης (κάθειρξη).

Σύμφωνα με τον Φυτράκη (2022) « Ειδικά » χαρακτηρίζονται τα καταστήματα που επιτελούν ειδικούς σκοπούς, όπως η φύλαξη νέων (ΕΣΚΝ Αυλώνας και Βόλου), η φύλαξη υλικών (ΚΑΥΚΚ) και τα κέντρα ημιελεύθερης διαβίωσης, ενώ όσον αφορά τα Θεραπευτικά καταστήματα, αυτά υπάγονται στις διατάξεις του νόμου 1397/1983 και εντάσσονται στο Εθνικό Σύστημα Υγείας (ΕΣΥ). Παράδειγμα θεραπευτικού καταστήματος αποτελεί το Νοσοκομείο Κορυδαλλού.

1.3 Κρατούμενοι και Ελληνική νομοθεσία

Ως κρατούμενοι νοούνται οι άνθρωποι που έχουν καταδικαστεί για κάποια ποινική πράξη, οι υπόδικοι και οι αλλοδαποί που βρίσκονται υπο το καθεστώς απέλασης από τη χώρα. Στην περίπτωση ακαταλόγιστων εγκλείστων ή αλκοολικών-τοξικομανών σε θεραπευτικά καταστήματα εφαρμόζονται οι διατάξεις του Σωφρονιστικού Κώδικα (2024) ανάλογα με την εκάστοτε υπόθεση ή όπως ορίζεται από άλλο νόμο του κράτους.

Κατά τη συμβίωση των κρατουμένων στα Καταστήματα Κράτησης εξασφαλίζεται η ασφάλεια, η αξιοπρέπεια, ο σεβασμός (σεβασμός προς τους ίδιους αλλά και απέναντι προς τους άλλους) και η υπεράσπιση των δικαιωμάτων του. Από κοινωνικής πλευράς, αυξάνεται το αίσθημα ευθύνης προς το συνάνθρωπο και ενισχύεται η ατομική εξέλιξη σε πνευματικό και ψυχικό επίπεδο, ώστε να υπάρξει όσο το δυνατόν πιο φυσιολογική και ομαλή επανένταξη στο

κοινωνικό σύνολο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι ο Σωφρονιστικός κώδικας (2024) και ο Εσωτερικός κανονισμός (2005) δεν στερούν στους κρατούμενους κανένα άλλο ατομικό δικαίωμα που κατέχουν στην κοινωνία, εκτός από αυτό της προσωπικής ελευθερίας.

Βασική υποχρέωση που απορρέει από τη στέρηση προσωπικής ελευθερίας αποτελεί η συμμόρφωση προς τους κανόνες και τις νόμιμες εντολές των αρμοδίων οργάνων, που διασφαλίζει την ασφάλεια και τη λειτουργικότητα μέσα στα Καταστήματα Κράτησης και οδηγεί στην κοινωνική επανένταξη. Επιπλέον, στους κρατούμενους απαγορεύεται οποιαδήποτε συμπεριφορά η οποία θίγει τη χώρα προέλευσης, το φύλο, το χρώμα, τις σεξουαλικές προτιμήσεις, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά, την καταγωγή, τις θρησκευτικές πεποιθήσεις, την οικονομική κατάσταση ή τις ιδεολογικές πεποιθήσεις (Φυτράκης, 2022).

Σύμφωνα με τον Σωφρονιστικό Κώδικα (2024), ειδική μεταχείριση έχουν μόνο οι κρατούμενοι, οι οποίοι λόγω νομικής ή πραγματικής κατάστασης, χρήζουν τέτοιας αντιμετώπισης. Ενδεικτικά, κάποιες τέτοιες περιπτώσεις αποτελούν οι εξής: ακολούθηση ειδικής διαίτας, επιτέλεση θρησκευτικών καθηκόντων, επιτέλεση επιστημονικών ή επαγγελματικών δραστηριοτήτων, ελεύθερη πρόσβαση ΑΜΕΑ-κρατουμένων στις υπηρεσίες των Καταστημάτων κράτησης και διαχωρισμός ευάλωτων ατόμων από το σύνολο των κρατουμένων.

Για την εφαρμογή του Σωφρονιστικού Κώδικα (2024) και του Εσωτερικού Κανονισμού (2005), οι κρατούμενοι κατηγοριοποιούνται με βάση τη νομική ή την πραγματική τους υπόσταση.

Πιο αναλυτικά, η νομική υπόσταση αναφέρεται στο λόγο της κράτησης, ο οποίος μπορεί να είναι ένας από τους παρακάτω:

- α) Υπόδικος,
- β) Οφειλέτης,
- γ) Κατάδικος,
- δ) Αλλοδαπός προς απέλαση,
- ε) Υπό μεταγωγή και ζητούμενου υπό έκδοση ή παράδοση για την εκτέλεση Ευρωπαϊκού εντάλματος σύλληψης.

Η πραγματική υπόσταση αναφέρεται στα εξωτερικά χαρακτηριστικά, την ηλικία, την οικογενειακή κατάσταση, το έθνος, τον θρησκευτικό προσανατολισμό, την σωματική και την ψυχική κατάσταση (εφόσον βεβαιώνεται από φορέα του δημοσίου ή το ιατρικό προσωπικό του εκάστοτε Καταστήματος Κράτησης).

Αναλυτικότερα, οι κατηγορίες που ορίζονται από την πραγματική υπόσταση είναι οι εξής:

- α) Άνδρας, γυναίκα,
- β) Ανήλικος, νεαρός ενήλικος, ενήλικος, υπερήλικος,
- γ) Άγαμος, έγγαμος (στους έγγαμους συμπεριλαμβάνονται και εκείνοι που έχουν συνάψει σύμφωνο συμβίωσης),
- δ) Άτεκνος, γονέας, γονέας με ανήλικα τέκνα έως 3 ετών,
- ε) Αλλοδαπός, ημεδαπός,
- στ) Ομόθρησκος (ή ομόδοξος), αλλόθρησκος (ή ετερόδοξος),
- ζ) Κρατούμενος με επαγγελματικές δραστηριότητες,
- η) Κρατούμενος με διαφορετικό από τον κυρίαρχο σεξουαλικό προσανατολισμό.

Επιπροσθέτως, κρατούμενοι ανήλικοι και νεαροί υπόκεινται σε ειδικές ρυθμίσεις ως προς τη διαμονή τους στα Καταστήματα Κράτησης. Για τους ανήλικους κρατούμενους (από 15 ετών έως 18 ετών) ορίζονται ειδικά καταστήματα ή τμήματα Καταστημάτων Κράτησης στα οποία δεν θα υπάρχει δυνατότητα επαφής με μεγαλύτερους ηλικιακά κρατούμενους. Αντίστοιχα και για τους νέους, τοποθετούνται σε ειδικά καταστήματα και εφόσον κρατούνται σε Καταστήματα Κράτησης ενηλίκων, σε καμία περίπτωση δεν έρχονται σε επαφή μαζί τους (Φυτράκης, 2022).

Σε περίπτωση όπου η εκπαίδευση, η επαγγελματική κατάρτιση ή η κατάσταση της υγείας τους, δεν επιτρέπουν την μεταγωγή τους σε άλλα καταστήματα, οι νέοι κρατούμενοι που υπερβαίνουν το 21^ο έτος της ηλικίας τους και μέχρι να συμπληρώσουν το 25^ο έτος έχουν τη νομική δυνατότητα να παραμένουν στα Καταστήματα Κράτησης Νέων. Κατ' εξαίρεση, τη νομική δυνατότητα επίσης να παραμείνουν στα Καταστήματα Κράτησης Νέων πέραν της συμπλήρωσης του 25^{ου} έτους της ηλικίας τους έχουν κρατούμενοι οι οποίοι παρακολουθούν κάποιο πρόγραμμα εκπαίδευσης ή επαγγελματικής κατάρτισης και πρόκειται να αποφοιτήσουν το τρέχον ημερολογιακό έτος (από τη συμπλήρωση του 25^{ου} έτους) (Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη, 2024)

Εκτός από την ηλικιακή ταξινόμηση, όπως αναφέρεται στον Σωφρονιστικό Κώδικα (2024), κρατούμενοι ανήλικοι – νέοι – ενήλικοι ακολουθούν συγκεκριμένους κανόνες διαβίωσης και προγράμματα εκπαίδευσης που αντιστοιχούν στις σωματικές, ψυχικές, πνευματικές και κοινωνικές τους ανάγκες, όπως προκύπτουν από την ηλικία και το φύλο τους. Ξεχωριστή μέριμνα λαμβάνεται σε περιπτώσεις ψυχολογικής ή/και σωματικής βίας, όπου οι ανήλικοι και νέοι κρατούμενοι παρακολουθούν προγράμματα υποστήριξης, πέραν της καθιερωμένης εκπαίδευσης.

Όσον αφορά στην εκπαίδευση, σύμφωνα με τον Φόβο (2023) στα Καταστήματα Κράτησης δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, στην κάλυψη των εκπαιδευτικών υποχρεώσεων (όλων των βαθμίδων, από δημοτικό μέχρι πανεπιστήμιο), στην επαγγελματική εξειδίκευση και στη δια βίου μάθηση. Για το λόγο αυτό, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, λειτουργούν μέσα στα Καταστήματα Κράτησης, σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους, δημοτικά σχολεία, γυμνάσια, ΕΠΑΛ, ΔΙΕΚ και Γενικά λύκεια. Στις περιπτώσεις όπου οι κρατούμενοι φοιτούν σε κάποιο πανεπιστημιακό ίδρυμα, τα μαθήματα πραγματοποιούνται διαδικτυακά μέσω σύγχρονης τηλεεκπαίδευσης, ενώ οι εξετάσεις διεξάγονται είτε διαδικτυακά είτε δια ζώσης, ανάλογα με την περίπτωση.

Οι τίτλοι σπουδών που λαμβάνουν οι κρατούμενοι μετά την ολοκλήρωση της εκπαίδευσής τους είναι ισότιμοι με τους αντίστοιχους που μπορούν να λάβουν από τις δημόσιες δομές της χώρας, όπως επίσης και η προέλευσή τους (από τα Καταστήματα Κράτησης) δεν αναγράφεται, ούτε προκύπτει από κάπου. Επιπλέον, υπάρχουν ειδικά προγράμματα εκπαίδευσης που απευθύνονται σε αλλοδαπούς (εκμάθησης Ελληνικής γλώσσας) και σε άτομα με ειδικές ανάγκες (ΑΜΕΑ), ώστε να εξασφαλίζεται η συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία (Φυτράκης, 2022).

Σημαντικό επίσης είναι και το κομμάτι του προαυλισμού, το οποίο περιλαμβάνει βόλτες, επιτραπέζια – επιδαπέδια παιχνίδια και άθληση ατομική – ομαδική. Οι ώρες που ορίζει ο νόμος για τον προαυλισμό ανέρχονται από 6 έως 7 ώρες, πρωί και απόγευμα, ενώ η παραμονή σε κοινόχρηστους χώρους ανέρχεται σε 10 έως 12 ώρες. Αν και ο χρόνος προαυλισμού είναι αναφαίρετο δικαίωμα κάθε έγκλειστου ατόμου, αυτός δύναται να περιοριστεί σημαντικά (2 ώρες προαυλισμού) σε περιπτώσεις όπου έχει επιβληθεί πειθαρχική ποινή (Υπουργείο Δικαιοσύνης, 2005).

Σκοπός του προαυλισμού αποτελεί η διατήρηση της καλής σωματικής και ψυχικής υγείας, και τα Καταστήματα Κράτησης παρέχουν τον εξοπλισμό και τους κατάλληλα διαμορφωμένους χώρους (γυμναστήρια και γήπεδα), ώστε να επιτευχθεί αυτός ο σκοπός στο μέγιστο βαθμό. Επιπλέον, το κράτος παρέχει επαγγελματίες γυμναστές, οι οποίοι οργανώνουν προγράμματα άθλησης και επιβλέπουν την εκτέλεσή τους, όπως επίσης και υγειονομικό προσωπικό (Ιατροί και νοσηλεύτες) που επιτρέπει τη συμμετοχή ή όχι των κρατουμένων στις διάφορες αθλητικές δραστηριότητες (Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη, 2024).

Πέρα από τον προαυλισμό, ξεχωριστή αναφορά στον Σωφρονιστικό Κώδικα (2024) αποτελεί η ψυχαγωγία και ο ελεύθερος χρόνος. Πιο αναλυτικά, στο άρθρο 36 αναφέρεται το δικαίωμα στην ψυχαγωγία και στη δημιουργική αξιοποίηση του χρόνου κράτησης. Για τη διενέργεια ψυχαγωγικών εκδηλώσεων τα καταστήματα κράτησης παρέχουν ειδικά

διαμορφωμένους χώρους (υπαίθριους και εσωτερικούς) και προτρέπουν – ενθαρρύνουν – διευκολύνουν τους έγκλειστους, ώστε να συμμετέχουν ατομικά ή ομαδικά σε ποικίλες δραστηριότητες όπως: καλλιτεχνικές εκδηλώσεις, ομάδες τέχνης και πολιτισμού, θεατρικές και μουσικές παραστάσεις, εκθέσεις ζωγραφικής, ομάδες χειροτεχνίας και παρακολουθήσεις κινηματογραφικών ταινιών ή βίντεο με την χρήση προηγμένων μέσων τεχνολογίας.

1.4 Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων Βόλου

Το ΕΣΚΝ που βρίσκεται στην πόλη του Βόλου, έχει χτιστεί μεταπολεμικά και από την αρχή της λειτουργίας του μέχρι και σήμερα συνεχίζει να είναι ένας χώρος κράτησης 100 περίπου κρατουμένων (και περισσότερων σε κάποιες χρονικές περιόδους), κυρίως αλλοδαπής προέλευσης, από την Ασία (Πακιστάν, Συρία, Αφγανιστάν, Ιραν, Ιρακ, Τουρκία) και την Αφρική (Αλγερία, Μαρόκο, Αίγυπτος). Το Κατάστημα Κράτησης αποτελείται από 4 θαλάμους (από 15 έως 20 άτομα στον κάθε θάλαμο) και 5 κελιά (1 ως 10 άτομα στο κάθε κελί) (Καλαμίδα, 2008).

Η τοποθέτηση των κρατουμένων στους εκάστοτε χώρους διαμονής γίνεται με βάση τη χώρα προέλευσης, την ποινική πράξη που έχει διαπραχθεί ή υφίσταται ως κατηγορία και τα προβλήματα τα οποία μπορούν να υπάρχουν μεταξύ των κρατουμένων από τον πρότερο βίο τους, πριν μπουν φυλακή. Έτσι, με την κατανομή που γίνεται, διαφυλάσσεται η ηρεμία της φυλακής και προάγονται οι καλές σχέσεις αυτής της ανομοιογενούς ομάδας εγκλειστών.

Από την πλευρά της φύλαξης, όπως υπογραμμίζει η Καλαμίδα (2008) 60 υπάλληλοι απασχολούνται στο κομμάτι της φύλαξης (30 εσωτερικοί και 30 εξωτερικοί) και 12 υπάλληλοι απασχολούνται ως διοικητικό προσωπικό. Αν και δομικά το κτίριο διατηρείται το ίδιο από την ημέρα που ανεγέρθηκε, τα τελευταία χρόνια οι νέες τεχνολογίες έχουν αλλάξει τον τρόπο λειτουργίας του Καταστήματος. Κάμερες υπάρχουν σε όλους τους κοινόχρηστους χώρους και επίσης ο έλεγχος από τις πόρτες-κιγκλίδες σε αυτούς τους χώρους γίνεται εξ ολοκλήρου ηλεκτρονικά.

Οι κρατούμενοι του καταστήματος έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν εθελοντικά (να πάρουν μεροκάματο), ως μάγειρες, μάστορες, καθαριστές, ώστε να μειωθεί η ποινή τους, όπως επίσης και να πάνε σχολείο (δημοτικό και γυμνάσιο) με συνεπακόλουθη ξανά την μείωση της ποινής.

Όσον αφορά στην καθημερινότητα των κρατουμένων, οι ώρες σίτισής τους είναι προκαθορισμένες, ενώ ο προαυλισμός τροποποιείται ανάλογα με την αλλαγή της ώρας που δύει ο ήλιος. Η άθληση (ποδόσφαιρο) καταλαμβάνει αρκετό από τον ελεύθερο χρόνο των

κρατουμένων όπως επίσης και η επικοινωνία με τα δικά τους άτομα (οικογένεια και φίλοι) μέσω καρτοτηλέφωνου (τηλέφωνο με χρήση τηλεκάρτας).

Από το διοικητικό προσωπικό, σημαντική θέση καταλαμβάνουν ιατροί, νοσηλευτές, κοινωνικοί λειτουργοί και ψυχολόγοι. Οι κρατούμενοι από Δευτέρα έως Παρασκευή, και κυρίως πρωινές ώρες, μπορούν να επισκέπτονται την κοινωνική υπηρεσία (γραφείο κοινωνικών λειτουργών), ώστε να αγοράσουν κάποιο νόμιμο αντικείμενο που χρειάζονται από τα εμπορικά καταστήματα εκτός φυλακής, να συνομιλήσουν δωρεάν με τους δικούς τους ανθρώπους, να κάνουν αιτήσεις για ποικίλα θέματα που τους απασχολούν και να δανειστούν βιβλία – ρούχα, προσφορά της εκκλησίας, διάφορων φιλανθρωπικών σωματείων αλλά και απλών πολιτών που θέλουν να προσφέρουν.

Τις ίδιες ώρες, επίσης, (Πρωινά από Δευτέρα έως Παρασκευή), μπορούν οι φυλακισμένοι να επισκεφτούν το ιατρείο. Η λειτουργία του ιατρείου έχει την έννοια της πρωτοβάθμιας φροντίδας υγείας, όπου γίνονται διαγνώσεις από παθολόγο ιατρό, δίνονται φαρμακευτικές αγωγές, αλλά δεν πραγματοποιούνται επεμβάσεις, ούτε γίνονται εκτιμήσεις για όλες τις ειδικότητες. Σε περίπτωση όπου η ιατροφαρμακευτική παροχή της φυλακής δεν επαρκεί για την κάλυψη των αναγκών των κρατουμένων, αυτοί παραπέμπονται κατά περίπτωση, στο Αχιλλιπούλειο Γενικό Νοσοκομείο Βόλου, στο Πανεπιστημιακό Νοσοκομείο Λάρισας ή στο Νοσοκομείο Κρατουμένων Κορυδαλλού.

Επιπλέον, τις ώρες που λειτουργεί το ιατρείο και σε προκαθορισμένες μέρες, επισκέπτεται το κατάστημα κράτησης οδοντίατρος από το Αχιλλιπούλειο Γενικό Νοσοκομείο Βόλου και προσφέρει αφίλοκερδώς τις υπηρεσίες του. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι σε περίπτωση που ένας κρατούμενος θέλει να εξεταστεί από ιδιώτη ιατρό ή οδοντίατρο (εκτός δηλαδή από αυτούς που του προσφέρει δωρεάν το κράτος), αυτό μπορεί να γίνει εφόσον ο κρατούμενος πληρώσει το ανάλογο αντίτιμο της επίσκεψης προς τον ιδιώτη (ιατρό ή οδοντίατρο).

Ένα σημαντικό επικουρικό στοιχείο για κάθε φυλακή, και για το ΕΣΚΝ Βόλου αντίστοιχα, είναι η βοήθεια που προσφέρει η Εκκλησία στους έγκλειστους. Η εκκλησία προσφέρει οικονομική στήριξη στους άπορους κρατούμενους, συμμετέχει πάντα σε όλες τις ετήσιες κοινωνικές – εορταστικές εκδηλώσεις (Χριστούγεννα, Πάσχα, αρχή και λήξη σχολικής χρονιάς) και προσφέρει σε όλους τους κρατούμενους ανεξαιρέτως είδη πρώτης ανάγκης και τηλεκάρτες, ώστε να τους υποστηρίξει υλικά και ψυχικά σε αυτήν τη δύσκολη στιγμή της ζωής τους (Orthodoxia News Agency, 2023).

Τέλος, πολύ σημαντικό ρόλο για την ψυχική υγεία και την εξέλιξη της υπόθεσης του κάθε κρατουμένου αποτελούν τα επισκεπτήρια. Τα επισκεπτήρια στο ΕΣΚΝ Βόλου

διενεργούνται τακτικά, όμως λόγω του ότι οι κρατούμενοι είναι ως επι το πλείστον αλλοδαποί, σπάνια έρχονται οι συγγενείς τους να τους επισκεπτούν. Κυρίως διενεργούνται κλειστού τύπου επισκεπτήρια (Δεν υπάρχει άμεση επαφή μεταξύ επισκέπτη και κρατούμενου, παρά μόνο οπτική επαφή διαμέσω πλαστικού τζαμιού και ομιλία μέσω ειδικά διαμορφωμένου συστήματος) με επισκέπτες τους δικηγόρους τους και είναι διαδικαστικού χαρακτήρα (αφορούν δηλαδή δικαστήρια και αιτήσεις).

Στο κομμάτι των επισκεπτηρίων επιπροσθέτως, θα πρέπει να αναφερθεί το γεγονός ότι αν και δεν μπορούν να έρθουν σε άμεση επαφή με τα αγαπημένα τους πρόσωπα, οι κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου, έχουν τη δυνατότητα να τους δούν διαδικτυακά (μέσω προγραμμάτων ηλεκτρονικής συνομιλίας), σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο, που περιλαμβάνει οθόνη και μικρόφωνο, και να συνομιλήσουν μαζί τους σε προκαθορισμένες μέρες και ώρες (ώρες επισκεπτηρίων).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο Η δημιουργικότητα των κρατουμένων και τα επιτραπέζια

2.1 Η δημιουργικότητα

Από τα αρχαία χρόνια έως τα τέλη του 17ου αιώνα, η δημιουργικότητα θεωρούνταν ότι είχε θεϊκή προέλευση και ουδεμία σχέση με την ανθρώπινη νόηση. Πιο συγκεκριμένα, πριν το διαφωτισμό, η δημιουργία αποδιδόταν σε θεϊκά στοιχεία, όπως οι μούσες ή οι δαίμονες, επηρεασμένη από θρησκευτικές πεποιθήσεις (π.χ. Χριστιανισμός), όπου η πηγή όλων των καλών και κακών πραγμάτων είναι απόρροια της θεϊκής παρέμβασης (Μαρμπένα, 2016).

Με την έλευση του διαφωτισμού, η προσέγγιση έγινε πιο επιστημονική, ενθαρρύνοντας την έρευνα και την ελευθερία σκέψης. Η βιομηχανική επανάσταση (18ος αιώνας) σηματοδότησε τη διάσπαση της σκέψης σε λογική και συναίσθημα, με τη λογική να εκπροσωπεί την επιστήμη και το συναίσθημα να εξυμνεί τις τέχνες. Αυτό οδήγησε στην ανθρωποκεντρική αντίληψη της δημιουργικότητας (Kaufman & Sternberg, 2010).

Το 1950, ο Guilford Paul Joy ανέδειξε τη δημιουργικότητα ως ανώτερη γνωσιακή λειτουργία, ξεχωριστή από την ευφυΐα, και παρότρυνε την επιστημονική κοινότητα να επικεντρωθεί σε εξειδικευμένες έρευνες για τη δημιουργικότητα. Η κοινωνική και οικονομική ανάπτυξη εκείνης της εποχής υποστήριξε την έρευνα αυτή, προωθώντας τη χρήση της αποκλίνουσας σκέψης και επεκτείνοντας τη μελέτη της δημιουργικότητας πέρα από τους λίγους προικισμένους ανθρώπους (Μαρμπένα, 2016).

Όσον αφορά στις προσπάθειες προσδιορισμού της δημιουργικής σκέψης, μέχρι σήμερα έχουν δοθεί διάφοροι ορισμοί, ανάλογα με το πλαίσιο χρήσης. Επιστημονικά, η δημιουργική σκέψη θεωρείται τρισδιάστατη, περιλαμβάνοντας προσωπική ικανότητα, διαδικασία και περιβάλλον, και οδηγεί στην παραγωγή καινοτόμων και χρήσιμων προϊόντων. Ο Guilford Paul Joy όρισε τη δημιουργικότητα ως τις ικανότητες που επιτρέπουν σε ένα άτομο να εκφράσει δημιουργική συμπεριφορά, όπως εφευρετικότητα και σχεδιασμό (Παλαιολόγος, 2013).

Σύμφωνα με τον Παπά Α. Ε. (1990) και τον Τρικιάνο Α. (1997), η δημιουργική σκέψη είναι γνωστική λειτουργία που προάγει νέες ιδέες και την επίλυση προβλημάτων. Άλλοι ερευνητές, όπως η Κωσταρίδου-Ευκλείδη (1997) και ο Παρασκευόπουλος (2004), εστιάζουν στην ανακάλυψη, την εφευρετικότητα και την καινοτομία, που ανοίγουν νέους πνευματικούς δρόμους και λύνουν προβλήματα.

Ο Taylor C. W. (1988) παρουσίασε περίπου 50 ορισμούς της δημιουργικότητας στο βιβλίο του "Various approaches to the definition of Creativity. The Nature of Creativity", ενώ οι Sternberg και Lubart (1999) μία δεκαετία αργότερα συνδύασαν τους υπάρχοντες ορισμούς,

ορίζοντας τη δημιουργικότητα ως την παραγωγή νέων ιδεών ή τον συνδυασμό γνωστών δεδομένων σε κάτι νέο και αξιόλογο. Από το σύνολο των ορισμών προκύπτει ότι η ουσία της δημιουργικότητας έγκειται στην απομάκρυνση από τις καθιερωμένες σκέψεις, την τόνωση της περιέργειας, την έξαψη της φαντασίας και την παροχή εναλλακτικών λύσεων για προβλήματα (Παλαιολόγος, 2013).

Πέρα από την ιστορική διαδρομή της έννοιας της «δημιουργικότητας», από την αρχή της εξέλιξης του ανθρώπινου είδους, η ανάγκη για δημιουργικότητα έχει τονιστεί ιδιαίτερα από την επιστημονική κοινότητα. Πολλές μελέτες έχουν αναδείξει τη σπουδαιότητά της. Παρακάτω θα παρουσιαστούν οι πιο σημαντικοί λόγοι που καθιστούν αυτήν την ανάγκη τόσο ουσιώδη.

Η επίλυση προβλημάτων, ως μια άρρηκτα συνδεδεμένη έννοια με τη δημιουργικότητα, αποτελεί μια διαδικασία με πολλαπλά στάδια, κατά την οποία ανιχνεύεται, αναλύεται και επιλύεται μια κατάσταση που απαιτεί λύση ή αποτελεί πρόκληση. Οι εφαρμογές της αγγίζουν τους περισσότερους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, όπως η τεχνολογία, η επιστήμη, η εκπαίδευση, η επιχειρηματικότητα, κ.α. (Costa & Kallick, 2008). Αναλυτικότερα, τα στάδια της επίλυσης προβλημάτων είναι τα εξής:

A) Ανίχνευση προβλήματος: Είναι μια διαδικασία αναγνώρισης και καθορισμού του προβλήματος.

B) Ανάλυση προβλήματος: Κατά την ανάλυση, συνήθως χρησιμοποιούνται εργαλεία και τεχνικές, ώστε να προσδιοριστούν τα αίτια και οι παράμετροι του προβλήματος.

Γ) Αναζήτηση λύσεων: Με τη χρήση γνώσεων, τεχνικών, εργαλείων ή/και μεθοδολογιών, εξετάζονται και προκρίνονται λύσεις, κανονικές και εναλλακτικές, για το εκάστοτε πρόβλημα.

Δ) Εφαρμογή λύσης: Σε αυτήν τη διαδικασία γίνεται εφαρμογή συγκεκριμένης λύσης και διαπιστώνεται αν πράγματι επιλύει το πρόβλημα.

E) Αξιολόγηση αποτελεσμάτων: Έχοντας εφαρμόσει τη λύση γίνεται αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς της. Κάποιες φορές σε αυτό το στάδιο συμπεριλαμβάνεται και η παρακολούθηση των αποτελεσμάτων μαζί με την προσαρμογή της εφαρμοσμένης λύσης.

Στους λόγους ύπαρξης ανάγκης για δημιουργικότητα εντάσσεται και η έννοια της καινοτομίας. Με τον όρο καινοτομία γίνεται αναφορά στο αποτέλεσμα ή τη διαδικασία της δημιουργίας νέων προϊόντων, ιδεών, υπηρεσιών ή διαδικασιών, τα οποία είναι πρωτοποριακά, ωφέλιμα και αξίζουν για την κοινωνία. Στα βασικά χαρακτηριστικά της καινοτομίας συγκαταλέγονται: η γέννηση καινούριων ιδεών, η υλοποίηση επιλεγμένων ιδεών, η αναγνώριση της αξίας εφαρμοσμένων ιδεών και το δίπτυχο που περιλαμβάνει την επιτυχία και την ανάπτυξη. Όπως και στην επίλυση προβλημάτων, η καινοτομία βρίσκει πρόσφορο έδαφος

σε πολλούς τομείς δραστηριοποίησης του ανθρώπου και κρίνεται επιτακτική η ανάγκη ύπαρξής της, ώστε να προοδεύει η κοινωνία τεχνολογικά, οικονομικά και συλλογικά (Παπαδόπουλος & Κωνσταντίνου, 2022).

Ακόμα ένας σημαντικός παράγοντας που ωθεί τους ανθρώπους στη δημιουργία αποτελεί η αυτοέκφραση. Με τη δημιουργικότητα απελευθερώνονται οι ιδέες, τα αισθήματα και οι σκέψεις, πράγμα που προσδιορίζει το ανθρώπινο είδος. Πιο συγκεκριμένα, μέσω δημιουργικών ασχολιών, όπως η μουσική, η τέχνη, ο χορός και η λογοτεχνία, εξωτερικεύεται η αλήθεια του κάθε ατόμου και εδραιώνεται η επικοινωνία του με τον υπόλοιπο κόσμο. Κάθε προσωπική δημιουργία καθρεφτίζει τις προϋπάρχουσες εμπειρίες και αναδεικνύει τις επιθυμίες, τις συγκινήσεις και τις αντιλήψεις για το κοσμικό γίγνεσθαι. Συνεπώς, με την αυτοέκφραση προάγεται η ανθρώπινη ψυχοσύνθεση και προστίθενται νέα κεφάλαια στην εξέλιξη και στον πολιτισμό (Παπαδοπούλου & Κωνσταντινίδης, 2021).

Επιπλέον, η ανάγκη για δημιουργικότητα προκύπτει από το γεγονός ότι αποτελεί ένα τρόπο αντιμετώπισης του άγχους και της καθημερινής έντασης, καθώς λειτουργεί θεραπευτικά προσφέροντας αναζωογόνηση και ανακούφιση. Καθώς οι άνθρωποι κατασκευάζουν τα δημιουργήματά τους, προσεγγίζουν έναν άλλο κόσμο, που χαρακτηρίζεται από φανταστικά στοιχεία και περιπέτεια. Επιπροσθέτως, τα δημιουργικά άτομα έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τα συναισθήματά τους ελεύθερα και να ενισχύσουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοσυνειδήσή τους. Ως φυσικό επακόλουθο των προαναφερθέντων είναι η απόδραση από τα εγκόσμια και τις ψυχολογικές δυσκολίες της καθημερινότητας (πίεση, άγχος, προσωπικές ανησυχίες) και, εν τέλει, η δυνατότητα επίτευξης ολιστικής ευεξίας.

2.2 Η ανάγκη των κρατουμένων για δημιουργικότητα

Όπως προκύπτει από αρκετές μελέτες, ένα μέρος των κρατουμένων αισθάνεται έντονα την ανάγκη για δημιουργικότητα. Οι κύριοι λόγοι για τους οποίους αυτό συμβαίνει σε αυτήν τη συγκεκριμένη, ευάλωτη ομάδα ανθρώπων αναλύονται παρακάτω.

Πολλοί κρατούμενοι στρέφονται στη δημιουργικότητα σε μια προσπάθεια να αποδράσουν από την πραγματικότητα της φυλακής. Με τη φυλακή να αποτελεί μια καθημερινή ρουτίνα και μία πηγή άγχους, ο προσανατολισμός στις τέχνες προσφέρει ψυχοθεραπεία σε ποικίλες καταστάσεις (κατάθλιψη, ανησυχία, στρες, κ.α.) και βοηθάει τους έγκλειστους ώστε να αποδράσουν ψυχικά, βιώνοντας μια κατάσταση αυτοελέγχου και ελευθερίας. Επιπλέον, οι τέχνες έχουν τη δύναμη να μετατρέπουν τη σκληρή πραγματικότητα

που επικρατεί στα Καταστήματα Κράτησης, σε ένα νέο κόσμο, γεμάτο δυνατότητες, φαντασία, εκφραστικότητα και προπάντων ελευθερία (Jones, 2003).

Ένας ακόμα λόγος για τον οποίο οι έγκλειστοι έλκονται από τη δημιουργικότητα αποτελεί η σύνδεση με τον κόσμο εκτός φυλακών. Με το πρόσχημα των δημιουργικών δραστηριοτήτων (δημιουργία καλλιτεχνικών έργων και συμμετοχή σε καλλιτεχνικά δρώμενα) οι φυλακισμένοι εξωτερικεύουν τον εαυτό τους και επικοινωνούν με άτομα της κοινότητας, που προσπαθούν να τους διδάξουν ή απλά να παρακολουθήσουν τι έχουν ετοιμάσει γι' αυτούς. Επακόλουθο αυτής της αμφίδρομης επικοινωνίας με τους ανθρώπους της κοινότητας αποτελεί η καλλιέργεια των αισθημάτων του ανήκειν και της αποδοχής, καθώς και η ψυχική αίσθηση ότι μπορούν να προσφέρουν και εκείνοι, ασχέτως της δυσμενούς θέσης στην οποία βρίσκονται, κάτι πολύτιμο προς την κοινωνία (Malloch et al., 2015).

Σύμφωνα με τους Malloch et al. (2015) το δρόμο της δημιουργικότητας επίσης επιλέγει ένα μέρος των φυλακισμένων καθώς έχει την ικανότητα να τους οδηγήσει στην επανένταξή τους στο κοινωνικό σύνολο. Με τη δημιουργία καλλιτεχνικών έργων και την εξάσκηση πάνω σε ποικίλους καλλιτεχνικούς τομείς (συγγραφή, παίξιμο μουσικής, χορός, θέατρο, κ.α.) οι κρατούμενοι αναπτύσσουν δεξιότητες χρήσιμες για την μετέπειτα ζωή τους, όπως η ομαδικότητα – συνεργατικότητα, η προσαρμοστικότητα, η σωστή επικοινωνία, κ.α., που μπορούν να τους εντάξουν πιο εύκολα σε κοινωνικές ομάδες εκτός φυλακών και να τους βοηθήσουν να εξασφαλίσουν τον καθημερινό βιοπορισμό τους. Απόρροια της ανάπτυξης των δεξιοτήτων εντός έγκλειστου περιβάλλοντος επίσης αποτελεί η συνειδητοποίηση των ταλέντων του εκάστοτε ατόμου από το ίδιο το άτομο και η ελευθερία έκφρασης.

Επιπροσθέτως, η ανάγκη για δημιουργικότητα από την πλευρά των κρατουμένων δεν αποτελεί ιδιαίτερη έκπληξη, καθώς και εκείνοι ως ανθρώπινες οντότητες θέλουν να εκφράσουν τα αισθήματά, που τους γεννά η κατάσταση που αντιμετωπίζουν (φυλάκιση), και να βρουν τον πραγματικό τους εαυτό. Για να εισέλθουν στον κόσμο της ανακάλυψης και της εκφραστικότητας, καλούνται μέσα από κάποια δημιουργική ενασχόληση, όπως η δημιουργία μουσικής, η συγγραφή βιβλίων, η τέχνη της ζωγραφικής, κ.α., να ανοίξουν ένα δίαυλο επικοινωνίας με τα αισθήματά τους, τις σκέψεις τους και τη μοναδικότητα της προσωπικότητάς τους. Όσοι κρατούμενοι οδηγούνται στη δημιουργικότητα για λόγους έκφρασης και συνειδητότητας, επιπλέον μπορούν να έχουν σημαντικά θεραπευτικά και ενδυναμωτικά αποτελέσματα, διότι ενισχύονται στην αντιμετώπιση των ψυχολογικών προβλημάτων που προκύπτουν από το έγκλειστο περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται, αυξάνεται η αυτοπεποίθησή τους και βελτιώνεται το επίπεδο αυτοελέγχου τους (Diamond, 2018).

Όπως καθίσταται σαφές από τα παραπάνω, η δημιουργικότητα των κρατουμένων είναι ένα σημαντικό και αναπόσπαστο κομμάτι των φυλακών. Διαμέσου αυτής τα έγκλειστα άτομα μπορούν να ανταπεξέλθουν σε μια ποικιλία προκλήσεων, να αναπτύξουν νέες δεξιότητες, να εκφραστούν ελεύθερα και να δημιουργήσουν τις προϋποθέσεις για μια ομαλή επανένταξη στον κοινωνικό ιστό. Συνεπώς, το Σωφρονιστικό σύστημα θα πρέπει να είναι σε θέση να προάγει τη δημιουργικότητα ώστε να δίνεται το βήμα σε νέους και παλιούς κρατούμενους να ωφεληθούν από αυτήν και ενδεχομένως να αλλάξουν την πορεία της ζωής τους προς το καλύτερο.

Εκτός από την ανάγκη για δημιουργικότητα, η σύνδεση των κρατουμένων με τη δημιουργικότητα αποτελεί ένα θέμα που έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την επιστημονική κοινότητα. Μέσα από διάφορες μελέτες που έχουν δει το φως της δημοσιότητας τις τελευταίες 10ετίες διαφαίνεται ότι οι κρατούμενοι στην πλειοψηφία τους δεν είναι δημιουργικοί (Eisenman, 1992), παρά μόνο υπάρχουν ερευνητικές προτάσεις οι οποίες αναφέρονται σε επιλεκτική δημιουργικότητα από μια μερίδα των κρατουμένων οι οποίοι εμφανίζουν σημάδια δημιουργικότητας σε τομείς οι οποίοι είναι καλλιτεχνικοί και έχουν λίγους ή καθόλου περιορισμούς, όπως ο χορός, το τραγούδι και η ζωγραφική.

Πέρα όμως από την ερευνητική κοινότητα και τα συμπεράσματά της, ως γενική παραδοχή στην κοινωνία επικρατεί η αντίληψη ότι οι άνθρωποι με παραβατική δράση είναι δημιουργικοί. Σε αυτό μπορεί να οφείλεται το γεγονός ότι η προβολή αυτών των ανθρώπων στην μεγάλη οθόνη γίνεται υπό τον μανδία του ήρωα ή του δημιουργικού ατόμου (παραδείγματα ταινιών: *One Flew Over the Cuckoo's Nest*, *Birdman of Alcatraz* και *The Shawshank Redemption*). Επίσης, αυτή η εικόνα που έχει η κοινωνία για τους συγκεκριμένους ανθρώπους μπορεί να προκύπτει από το γεγονός ότι εκείνοι ως επί το πλείστον δεν ακολουθούν κανόνες και νόμους με αποτέλεσμα να φαντάζουν ως μαχητές της ελευθερίας και των περιορισμών γενικότερα (Eisenman, 1999).

Εν τούτοις, πρόσφατες αναφορές από ερευνητές όπως ο Eisenman Russell (1999), με εμπειρία πάνω σε νεαρούς κρατουμένους, υποδεικνύουν αυτά τα παραβατικά άτομα ως μη δημιουργικά. Και για να στηριχθεί περαιτέρω αυτή η άποψη γίνεται επίκληση στον « άκαμπτο » τρόπο με τον οποίο ενεργούν οι κρατούμενοι, φέρνοντας ως παράδειγμα τους άγραφους κανόνες που ακολουθούν μέσα στη φυλακή (Χρήση βίας εναντίον ατόμων που δρουν μη φιλικά μέσα στη φυλακή, κακοποίηση βιαστών, κ.α.), όπως επίσης και τις « άκαμπτες » σκέψεις τους, που ορίζουν τον παραβατικό τρόπο που θα πράξουν αναλόγως την κατάσταση που θα βρεθούν (διάρρηξη οικείας εφόσον αυτή δεν είναι ασφαλισμένη όπως θα έπρεπε, κακοποίηση βιαστών, κ.α.).

Επιπλέον, υπάρχουν αναφορές που δείχνουν ότι οι περισσότεροι κρατούμενοι πριν μπουν φυλακή έχουν περάσει αρκετές δυσκολίες στην ζωή τους (σωματική και ψυχολογική βία) και έχουν ζήσει έναν παραβατικό και « άκαμπτο » βίο, ο οποίος δεν αφήνει πολλά περιθώρια για δημιουργικότητα. Ακολουθώντας τέτοια παραδείγματα ανθρώπων, ο Eisenman Russell (1999) επιβεβαίωσε τον παραπάνω ισχυρισμό, προσθέτοντας μόνο μια υποκατηγορία όσον αφορά στο πόσο χαμηλό επίπεδο δημιουργίας εμφανίζουν οι κρατούμενοι (οι ψυχωτικοί που παρανομούν είναι ακόμα λιγότερο δημιουργικοί σε σχέση με τους διαταραγμένους συμπεριφορικά).

Με στόχο να αποδομήσουν ακόμα πιο πολύ τα κοινωνικά πρότυπα και τις αντιλήψεις περι δημιουργικού παρανόμου, έρχονται να προστεθούν και οι έρευνες που διεξήχθησαν έξω από τις φυλακές. Συγκεκριμένα, ερευνητές που ασχολούνται με το έγκλημα και το έχουν μελετήσει σε βάθος, έχουν αποφανθεί ότι οι δράστες εμφανίζουν ακαμψία και ασυνειδησία όσον αφορά σε θέματα τα οποία είναι ή μοιάζουν να είναι μακριά από αυτούς, όπως η πενία, η μειωμένη νόηση, η μη ικανότητα να πετυχαίνουν πράγματα σε ένα ανταγωνιστικό κοινωνικό περιβάλλον, η μη δυνατότητα ενσυναίσθησης των άλλων, η οργή, κ.α. Τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά των παραβατικών ατόμων δεν συνάδουν σε καμία περίπτωση με το προφίλ των δημιουργικών ανθρώπων. Στην αντίπερα όχθη, άλλα χαρακτηριστικά τους όπως το φλερτ με τον κίνδυνο, ταιριάζουν απόλυτα με τη δημιουργικότητα. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί ότι το βίωμα του κινδύνου από την πλευρά του παρανόμου είναι πολύ διαφορετικό από αυτό που βιώνει ένας νομοταγής πολίτης, όπως ένας επιστήμονας για παράδειγμα, ο οποίος εφευρίσκει κάτι νέο, και με αυτό έρχεται να ανατρέψει τις κατεστημένες θεωρίες και απόψεις του κόσμου (Eisenman, 1999).

Στον αντίλογο με την επιστήμη έρχεται να προστεθεί μια λαϊκή σκέψη, η οποία για να υποστηρίξει το αφήγημα περι δημιουργικού παρανόμου αναφέρει ότι, όσοι δεν πιάνονται από την αστυνομία, έχουν δημιουργικά στοιχεία. Αυτή η σκέψη φυσικά συνεπάγεται ότι εκείνοι που βρίσκονται ήδη στις φυλακές ή υστερούν νοητικά ή παρουσιάζουν έλλειμα δημιουργικότητας. Όπως είναι λογικό, η μοίρα μιας τέτοιας σκέψης είναι να παραμείνει λαϊκή καθώς επιστημονικά είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρεθούν παράνομοι που δεν έχουν πιαστεί και να αποτελέσουν δείγμα μιας έρευνας.

Τέλος, σε μια προσπάθεια να ξεκαθαρίσει το θέμα, από τις πιο πρόσφατες και εμπειριστατωμένες έρευνες που έχουν δημοσιευθεί διαφαίνεται πως οι κρατούμενοι δεν είναι δημιουργικοί στην πλειονότητά τους και δεν παρουσιάζουν στοιχεία δημιουργικότητας σε ασχολίες οι οποίες απαιτούν δομή (Eisenman, 1999). Αυτές οι διαπιστώσεις, σε συνδυασμό με τις απόψεις των κρατουμένων, που περιφέρονται σε μόνιμη βάση γύρω από την

εγκληματικότητα και την παραβατική συμπεριφορά, ωθούν σε συμπεράσματα που συμφωνούν με την επιστημονική κοινότητα (δεν είναι όλοι οι κρατούμενοι δημιουργικοί) και είναι τελείως αντίθετα με την λαϊκή γνώμη (οι εγκληματίες είναι εφευρετικοί και δημιουργικοί).

Ασχέτως όμως από τις παραπάνω παραδοχές, επειδή η ύπαρξη ή όχι της δημιουργικότητας, δεν μπορεί να τεκμηριωθεί απόλυτα, κρίνεται επιτακτική η ανάγκη οι άνθρωποι που εργάζονται στα καταστήματα κράτησης να ενθαρρύνουν τους κρατούμενους να εκφραστούν και να κατευθύνουν τη δημιουργικότητά τους μακριά από τις παραβατικές συμπεριφορές και σκέψεις. Για να πραγματοποιηθεί με επιτυχία η υποστήριξη απέναντι στα παραβατικά άτομα, αποτελεί βασική προϋπόθεση να ληφθούν υπόψιν τα διαφορετικά χαρακτηριστικά κάθε κρατουμένου και να υπάρξει παρότρυνση, η οποία δεν θα στοχεύει στην εφαρμογή κανόνων στη δημιουργικότητα, διότι τα παραβατικά άτομα δεν είναι δεκτικά σε καλούπια και κανόνες.

Κατά την περίπτωση της ύπαρξης δημιουργικών κρατουμένων, και χωρίς να λαμβάνεται υπόψιν ο πληθυσμός τους, ερευνητικά έχει δοθεί ένας ορισμός - οδηγός σχετικά με τον τρόπο που κατευθύνουν τη δημιουργία τους μέσα στα Καταστήματα Κράτησης. Ο οδηγός αυτός αρχικά κάνει λόγο για έκφραση αρνητικών συναισθημάτων και εμπειριών, όπως για παράδειγμα η κατάθλιψη, η μοναξιά, ο φόβος, και δευτερευόντως αναφέρεται στη χρησιμοποίηση οποιουδήποτε υλικού είναι διαθέσιμου, στο πλαίσιο επιβίωσης σε ένα τρομοκρατικό περιβάλλον, δίχως πολλά υλικά.

Στο δεύτερο σκέλος του οδηγού, οφείλει να τονιστεί ότι η μορφή των δημιουργημάτων ποικίλει. Κάποιοι επιλέγουν να φτιάχνουν πρακτικές κατασκευές που θα τους βοηθήσουν στην καθημερινότητα, άλλοι εκφράζονται πιο καλλιτεχνικά ξεδιπλώνοντας το βάθος του ψυχικού τους κόσμου και μια μερίδα κρατουμένων, συνεχίζοντας στη φυλακή την παραβατική συμπεριφορά που επέδειξαν στην κοινωνία, δημιουργούν και προσπαθούν να κρατήσουν κρυφά από τους Σωφρονιστικούς Υπαλλήλους κατασκευάσματα τα οποία καθίστανται επικίνδυνα για τους συγκρατούμενούς τους και για το σύνολο του φυλακτικού προσωπικού των Καταστημάτων Κράτησης.

Στην περίπτωση των επικίνδυνων κατασκευών από την πλευρά των κρατουμένων, σύμφωνα με τους Cropsey, Cropsey και Kaufman (2008), αυτό ορίζεται ως κακόβουλη δημιουργικότητα και ουσιαστικά είναι μια επέκταση του παραδοσιακού ορισμού που προβλέπει ότι τα παραγόμενα έργα των δημιουργικών ανθρώπων πρέπει να είναι ωφέλιμα για την κοινωνία. Όπως είναι φυσικό, για να ενταχθεί κάποιο έργο σε αυτήν την κατηγορία που ορίζεται ως κακόβουλη δημιουργικότητα πρέπει να πληρή κάποια κριτήρια.

Σύμφωνα και πάλι με τους ερευνητές Cropley, Cropley και Kaufman (2008) υπάρχουν δύο υποκατηγορίες κακοπροαίρετων έργων. Στην πρώτη κατηγορία εντάσσονται όλα εκείνα τα δημιουργήματα και οι πράξεις που στοχεύουν στην υπερίσχυση του κρατουμένου έναντι άλλων κρατουμένων και του φυλακτικού προσωπικού, ενώ στη δεύτερη εντάσσονται αντικείμενα καθημερινής χρήσης και έργα τέχνης (μουσική, ζωγραφική, συγγραφή στίχων – βιβλίων), που παράγονται μέσα σε περιβάλλον εγκλεισμού.

Κλασικό παράδειγμα της πρώτης υποκατηγορίας αποτελούν τα όπλα. Η ανάγκη των κρατουμένων για να προστατέψουν τον εαυτό τους, να εκφοβίσουν άλλους συγκρατούμενους τους ή/και να επιτεθούν σε κάποιον στόχο, τους ωθεί στη δημιουργία ποικίλων κατασκευών από διάφορα υλικά. Κατασκευές που κατάσχονται από το φυλακτικό προσωπικό τις περισσότερες φορές έχουν την μορφή μαχαιριού ή σουβλιού και μπαστουνιού (μεταλλική ή ξύλινη ράβδος). Από υλικά, οι φυλακισμένοι δεν παρουσιάζουν κάποια ιδιαίτερη προτίμηση και χρησιμοποιούν ότι είναι διαθέσιμο μέσα στη φυλακή (Χαρτί υγείας, οδοντόκρεμες, μεταλλικά μέρη από κρεβάτια και παράθυρα, οδοντόβουρτσες, επιδέσμους, κ.α.).

Σε αυτό το σημείο Θα πρέπει να γίνει αναφορά και στην μάχη που δίνει σε καθημερινή βάση το φυλακτικό προσωπικό ώστε τα όπλα να ανακαλυφθούν και να κατασχεθούν. Όσο όμως και να διενεργούνται έρευνες, όσο και να κατάσχονται επικίνδυνα αντικείμενα, πάντα οι κρατούμενοι θα βρίσκουν τον τρόπο να δημιουργούν καινοτόμα προϊόντα και να εξασφαλίζουν νέες βραχυπρόθεσμες κρυψώνες (Cropley, 2008).

Ένα επιπλέον αξιοσημείωτο παράδειγμα κακόβουλης δημιουργικότητας, πέρα από τα όπλα, αποτελούν τα λαθραία αντικείμενα. Λαθραίο ορίζεται οτιδήποτε δεν παρέχει η φυλακή στους κρατουμένους και οτιδήποτε έχει υποστεί επεξεργασία (αλλοίωση) και δεν υπάρχει η δυνατότητα να του παρασχεθεί από την κοινωνική υπηρεσία. Στον χώρο των φυλακών υφίστανται 2 κατηγορίες λαθραίων αντικειμένων: α) Τα επικίνδυνα, όπως το αλκοόλ και τα ναρκωτικά, και β) τα ενοχλητικά, όπως τα ζάρια και τράπουλες (Johnson, 2008).

Στην περίπτωση των ενοχλητικών λαθραίων, κάποιες φορές μάλιστα οι κρατούμενοι δεν χάνουν την ευκαιρία να διαφημίζουν τα δημιουργήματά τους. Όπως έχει αναφέρει και ο Cropley (2008), κρατούμενοι προβάλλουν μέσω blog τα δημιουργήματά τους και σχολιάζουν υλικά που έχουν δυνατότητες να μετασχηματιστούν σε κάτι ωφέλιμο για τους ίδιους, όπως το χαρτί υγείας. Στην προαναφερθείσα περίπτωση εμπίπτει και το παράδειγμα κρατουμένων όπως ο Angelo, ο οποίος πέρα από τη συγγραφική του δραστηριότητα (βιβλίο Prison Inventions), προβάλλει στο διαδίκτυο διάφορα λαθραία δημιουργήματα (μαγειρικά σκεύη, σκεύη αποθήκευσης, οικιακά σκεύη, κ.α.) και έχει κερδίσει την αποδοχή και την αναγνώριση από ένα μεγάλο μέρος της κοινωνίας. Εδώ κρίνεται αναγκαίο να τονιστεί ότι ο Angelo δεν

αντιπροσωπεύει την πλειοψηφία των κρατουμένων, ως προς τον καλλιτεχνικό οίστρο, αλλά μια μειοψηφία τους, όπως επισημαίνει η Schidt (2004), ερχόμενη να επικυρώσει τα αποτελέσματα της έρευνας του Eisenman (1999) περι λίγων δημιουργικών κρατουμένων.

Σχετικά με τη δεύτερη υποκατηγορία της κακόβουλης δημιουργικότητας, τα παραγόμενα δημιουργήματα πλησιάζουν περισσότερο στον παραδοσιακό ορισμό της δημιουργικότητας, καθώς εμπεριέχουν την ωφελιμότητα, αλλά παράγονται μέσα σε ένα περιοριστικό περιβάλλον και εκφράζουν αρνητικά συναισθήματα ή καλλιτεχνικές ανησυχίες που σχετίζονται με αυτό. Τα δημιουργήματα της υποκατηγορίας αυτής, που συναντώνται πιο συχνά στα Καταστήματα Κράτησης, είναι ζωγραφιές, γλυπτά, ποιητικά έργα, θεατρικά έργα – σκηνικά – παρελκόμενα και γαστρονομικές δημιουργίες.

Αναφορικά με τα υλικά που χρησιμοποιούνται στο περιβάλλον της φυλακής, στη ζωγραφική υπάρχουν καταγραφές για κρατουμένους που ζωγραφίζουν μέχρι και με μπογιά από σοκολατάκια (M&M), ενώ για πινέλο χρησιμοποιούν τρίχες δικές τους με αυτοσχέδιες λαβές από αλουμινόχαρτο και μεμβράνη πλαστική (Liptak, 2006). Στην γλυπτική, έχουν παρατηρηθεί έργα από σαπούνι και στην μαγειρική δεν υφίσταται συνδυασμός που να μην γίνεται από τα ελάχιστα υλικά και τις ελλιπείς μαγειρικές συσκευές που έχουν στη διάθεσή τους οι φυλακισμένοι (Johnson, 2008).

Όποια και να είναι η υποκατηγορία της κακόβουλης δημιουργικότητας μέσα σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον όπως είναι αυτό των φυλακών, κρίνεται επιτακτική η ανάγκη να υπάρχει η σχετική άδεια από την πλευρά του προσωπικού, ώστε οι έγκλειστοι να δημιουργούν, να διαφυλάττουν και να εμπορεύονται τα προϊόντα τους. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει η σχετική άδεια τα προϊόντα τους κατάσχονται και οι δημιουργοί τους αντιμετωπίζουν τις νομικές συνέπειες που τους αναλογούν. Σε αντίθετη περίπτωση όμως (ύπαρξη άδειας), οι κρατούμενοι έχουν τη δυνατότητα μέχρι και να βιοπορίζονται από τα έργα τους. Παράδειγμα βιοπορισμού φυλακισμένων αναφέρεται στην έρευνα του Schrifft (2006), όπου γίνεται περιγραφή των συνθηκών που επικρατούν στο Κατάστημα Κράτησης της Λουϊζιάνα (Αγκόλα). Εκεί, οι κρατούμενοι εκθέτουν για ένα διάστημα 6 μηνών διάφορα έργα τους (ζωγραφιές, γλυπτά, παιχνίδια, κατασκευές από μέταλλο – ξύλο – δέρμα – γυαλί), τα οποία τα έχουν δημιουργήσει με υλικά της φυλακής, από μη χρήσιμα υλικά και από υπολείμματα των κάδων απορριμάτων.

2.3 Προγράμματα δημιουργικής απασχόλησης

2.3.1 Διεθνή προγράμματα απασχόλησης

Τις τελευταίες δεκαετίες δεν διαφαίνεται κάποια βελτίωση στην εικόνα της επαναλαμβανόμενης εγκληματικότητας. Οι ποινές που επιβάλλονται δεν ανταποκρίνονται με τον καλύτερο τρόπο στα διάφορα αδικήματα που διαπράττονται, ούτε προσπαθούν να τα ελαττώσουν με κάποιον τρόπο. Όμως, επειδή ο συμβατικός τρόπος αντιμετώπισης των εγκληματιών δεν παρουσιάζει θετικά αποτελέσματα, δεν πρέπει να επικρατεί η άποψη ότι όλο το Σωφρονιστικό σύστημα δεν είναι λειτουργικό. Αντιθέτως, πολλά προγράμματα διορθωτικού χαρακτήρα εμφανίζουν καλά αποτελέσματα και άλλα υπόσχονται καλά αποτελέσματα μακροπρόθεσμα (Johnson, 2008).

Επιπλέον, τεκμηριωμένα στοιχεία που έχουν δει το φως της δημοσιότητας καταδεικνύουν τα Σωφρονιστικά προγράμματα πιο λειτουργικά από τη δυσλειτουργική εικόνα που τους πιστώνεται. Διάφορες χώρες ανά τον κόσμο εμφάνισαν ελάττωση στον αριθμό των επαναλαμβανόμενων φυλακίσεων και μάλιστα οι επαναφυλακίσεις αυτές ενδέχεται να είναι αποπροσανατολιστικές όσον αφορά στα στατιστικά στοιχεία, καθώς συμπεριλαμβάνουν άτομα με παραπτώματα μικρότερης βαρύτητας και διαφορετικής φύσης (όπως για παράδειγμα η παραβίαση του Κ.Ο.Κ.).

Επιπροσθέτως, τα προγράμματα διορθωτικού χαρακτήρα δεν λειτουργούν μόνο αποτρεπτικά στην τέλεση μελλοντικών αδικημάτων, αλλά έχουν ως σκοπό την ανθρωπιστική αναβάθμιση των Καταστημάτων Κράτησης και την καλύτερη διαχείρισή τους. Μια μελέτη που υποστηρίζει την προαναφερθέντα άποψη και κρίνεται σημαντικό να αναφερθεί, αποτελεί το θεραπευτικό πρόγραμμα που εφαρμόστηκε σε μία ομάδα κρατουμένων στην πολιτεία Ντέλαγουερ (ΗΠΑ). Αποτέλεσμα της εν λόγω μελέτης ήταν να μειωθούν τα περιστατικά παραβατικής συμπεριφοράς εκ μέρους της ομάδας ελέγχου μέσα στις φυλακές (μειωμένα επεισόδια και περισσότερη συμμόρφωση στους κανόνες) σε αντιδιαστολή με τα υπόλοιπα άτομα της ίδιας φυλακής, που δεν συμμετείχαν στο πρόγραμμα (Johnson, 2008).

Συνεπώς, τα αποτελέσματα που έχουν παράξει ως τώρα τα διάφορα προγράμματα διορθωτικού χαρακτήρα έχουν μια σημαντική θέση στο Σωφρονιστικό σύστημα, αλλά κρίνεται αναγκαίο να εξελιχθούν ως προς τη μεθοδολογία. Η εξέλιξη μπορεί να ξεκινήσει από την αναβάθμιση υπάρχοντων επιτυχημένων προγραμμάτων και τη δημιουργία νέων καινοτόμων. Όσον αφορά στο περιεχόμενο, μονομερής ή πολυτροπικές δραστηριότητες, που ταιριάζουν στο Σωφρονιστικό πλαίσιο και αποσκοπούν ταυτόχρονα στην ανάπτυξη της προσωπικότητας

των κρατουμένων, προκρίνονται ως πιο κατάλληλες και πολλά υποσχόμενες στην Σωφρονιστική διαδικασία.

Ένα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα, που εφαρμόζονται παραδοσιακά στις φυλακές, αποτελεί αυτό της τέχνης. Ιστορικά, η τέχνη είναι συνδεδεμένη με άρικτους δεσμούς με τις φυλακές. Αυτό φαίνεται από τη μεγάλη άνθιση της τέχνης και των χειροτεχνιών ειδικότερα, που γνώρισαν οι φυλακές κατά τη χρονική περίοδο του 20^{ου} αιώνα. Οι Δυτικές χώρες γρήγορα αναγνώρισαν την αξία της τέχνης στο Σωφρονιστικό σύστημα και την εισήγαγαν υπο την μορφή προγραμμάτων για εργασιακούς, εκπαιδευτικούς και θεραπευτικούς σκοπούς (Cardinal, 1997). Μάλιστα, μια μερίδα κρατουμένων μέσω των προγραμμάτων αυτών κατάφεραν να επιτύχουν και την αναγνώριση από το ευρύ κοινό.

Όσον αφορά στη θεματολογία των έργων τέχνης, αυτή ποτέ δεν ήταν ξεκομμένη από το κοινωνικό γίνεσθαι. Αντιθέτως, οι δημιουργοί των έργων πέρα από τις ανησυχίες που σχετίζονται με τη φυλακή (δυσaráσκεια, διαμαρτηρία), ασχολούνταν με κοινωνικά, πολιτικά, πολιτισμικά και αισθητικά θέματα (Cardinal, 1997).

Όμως, η τέχνη στις φυλακές άρχισε να εκλείπει τη δεκαετία του 80' στις ΗΠΑ και αργότερα στον Ευρωπαϊκό χώρο (Αγγλία 1990), πιθανόν διότι η κοινωνία αντιδρούσε στην άποψη ότι οι φυλακές πρέπει να προσφέρουν ανέσεις και προνόμια (Hillman, 2003). Η υπόθεση να ελαττώθηκαν τα προγράμματα τέχνης λόγω αποτυχίας τους θεραπευτικά ή σωφρονιστικά, δεν μπορεί να στηριχθεί από ερευνητικά στοιχεία. Τουναντίον, όλα τα στοιχεία ως σήμερα δείχνουν τη σπουδαιότητά τους (Hillman, 2003) και ότι ενδείκνυνται για να συνεχιστούν.

Αναφορικά με το πιο πρόσφατο παρελθόν, ερευνητές όπως ο Gussak και ο Ploumis-Devick (2004) επισημάνανε στις αναφορές τους ότι η καλλιτεχνική έκφραση είναι φυσική απόρροια των Σωφρονιστικών συστημάτων. Πιο αναλυτικά, μέσω της ζωγραφικής προάγεται η έννοια της αισθητικής και παράγονται έργα τέχνης που καταδεικνύουν απτά την αξία τέτοιων προγραμμάτων. Σε συνέχεια των προαναφερθέντων, έρχονται να προστεθούν και οι σκέψεις του Kornfeld (1997) για την αξία της Σωφρονιστικής τέχνης, ο οποίος μίλησε για τον πολυδιάστατο χαρακτήρα της και την προσφορά της σε θεραπευτικό, εκπαιδευτικό, επαγγελματικό και ψυχαγωγικό επίπεδο. Παρόλο λοιπόν, που η τέχνη παρέχει πολλές γνωστές δυνατότητες και μπορούν να προστεθούν ακόμα περισσότερες με εναλλακτικές προσεγγίσεις, υπάρχει μια τάση μείωσης τέτοιων προγραμμάτων και σε αρκετές περιπτώσεις έχουν αφαιρεθεί εντελώς (Kornfeld, 1997).

Επιπλέον, η εκπαίδευση των κρατουμένων μέσω θεάτρου και λογοτεχνίας, όπως καταδεικνύεται από νεότερα παραδείγματα από την Ιταλία και τις Ηνωμένες Πολιτείες,

προσφέρει σημαντικά οφέλη. Αυτά τα καλλιτεχνικά μέσα βοηθούν στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των κρατουμένων, ενισχύοντας τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και την αυτοεκτίμησή τους. Μέσα από παραδείγματα προγραμμάτων, παρουσιάζονται οι θετικές επιδράσεις της συμμετοχής σε θεατρικές και λογοτεχνικές δραστηριότητες στην προσωπική ανάπτυξη και την κοινωνική επανένταξη των κρατουμένων. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι η εκπαίδευση μέσω της τέχνης μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο για τη βελτίωση της ζωής των κρατουμένων και τη μείωση των ποσοστών επανεγκλεισμού (Minoia, 2019).

Πρόσφατες έρευνες επίσης έχουν δείξει ότι η ενσωμάτωση της τέχνης και της ενσυνειδητότητας (mindfulness) σε προγράμματα φυλακών μπορεί να ενισχύσει την ψυχική υγεία και τη συναισθηματική σταθερότητα των κρατουμένων. Ο Rosenbaum (2019) στο άρθρο του "Art and Mindfulness Behind Bars" επισημαίνει ότι οι δραστηριότητες που συνδυάζουν καλλιτεχνική έκφραση και ενσυνειδητότητα βοηθούν τους κρατούμενους να αναπτύξουν δεξιότητες αυτοδιαχείρισης, να μειώσουν το άγχος και να βελτιώσουν τις σχέσεις τους με τους άλλους. Τέτοιες προσεγγίσεις προσφέρουν στους κρατούμενους τη δυνατότητα να επεξεργαστούν τα συναισθήματά τους με δημιουργικούς και θεραπευτικούς τρόπους, υποστηρίζοντας τη συνολική τους ευημερία και την προετοιμασία τους για επανένταξη στην κοινωνία.

Επιπροσθέτως, τα προγράμματα τέχνης στις φυλακές έχουν τη δύναμη να επιφέρουν βαθιές αλλαγές στους συμμετέχοντες, βοηθώντας τους να επαναπροσδιορίσουν την ταυτότητά τους και να αποκτήσουν νέα προοπτική για το μέλλον τους. Σύμφωνα με τους Haffmans και McFalls (2020), η τέχνη λειτουργεί ως καταλύτης για την αυτοέκφραση και την προσωπική ανάπτυξη, προσφέροντας στους κρατούμενους την ευκαιρία να εκφράσουν τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους μέσα από δημιουργικά μέσα. Αυτή η διαδικασία όχι μόνο ενισχύει την αυτογνωσία και την αυτοεκτίμηση των κρατουμένων, αλλά επίσης δημιουργεί ένα θετικό περιβάλλον που προάγει την κοινωνική ενσωμάτωση και τη μείωση της υποτροπής. Μέσα από την τέχνη, οι κρατούμενοι μπορούν να ανακαλύψουν νέους τρόπους σκέψης και συμπεριφοράς, ενισχύοντας τις πιθανότητές τους για επιτυχημένη επανένταξη στην κοινωνία μετά την αποφυλάκισή τους.

2.3.2 Ελληνικά προγράμματα απασχόλησης

Από Ελληνικής πλευράς, υπάρχουν κάποια ελάχιστα προγράμματα καλλιτεχνικού περιεχομένου τα οποία διεξάγονται εδώ και πολλά χρόνια από κοινωνικούς φορείς (εκτός φυλακής) και προάγουν τη δημιουργικότητα των κρατουμένων. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η έκθεση με τίτλο «Το Επισκεπτήριο», την οποία συνδιοργανώνουν από κοινού το Εργαστήριο «Λόγος και Ύφασμα» της ΑΡΣΙΣ - Κοινωνική Οργάνωση Υποστήριξης Νέων και το Κουκλοθέατρο «Εργαστήρι Μαιρηβή». Οι κρατούμενες από τη Γυναικεία Φυλακή Θήβας, που συμμετέχουν στο πρόγραμμα, φτιάχνουν χειροποίητες κούκλες από απλά υλικά (χαρτί, ύφασμα, κουμπιά, κ.α) και τα δημιουργήματά τους φιλοξενούνται στο «Εργαστήρι Μαιρηβή» στην Αθήνα. Πέρα από την εκθεσιακή τους αξία, τα εκθέματα διατίθενται προς πώληση και τα χρήματα πιστώνονται στο λογιστήριο των φυλακών, ξεχωριστά για κάθε κρατούμενη.

Παράλληλα, σημαντική συνεισφορά στην προώθηση της δημιουργικότητας και της εκπαίδευσης στις ελληνικές φυλακές έχει και η Κοντογιάννη Άλκηστις, ομότιμη καθηγήτρια και επικεφαλής του μεταπτυχιακού Τμήματος Θεατρικών Σπουδών στο Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Η κ. Κοντογιάννη, με πολυετή εμπειρία στην οργάνωση καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων, έχει υλοποιήσει πλήθος δράσεων στις φυλακές με στόχο την ουσιαστική επανένταξη των κρατουμένων στην κοινωνία. Μέσα από σεμινάρια, θεατρικές παραστάσεις και κινηματογραφικές βραδιές, οι φοιτητές και εθελοντές συνεργάζονται με τους κρατουμένους, ενισχύοντας την επικοινωνία και την αυτοεκτίμησή τους. Παραδείγματα τέτοιων δράσεων αποτελούν:

- Η σειρά επιμορφωτικών σεμιναρίων με θέμα «Αναγνώσεις ζωής και τέχνης» (2022 – 2023).
Τα σεμινάρια αυτά συνέδεσαν εθελοντές, συνεργάτες και επιστήμονες με τους έγκλειστους με στόχο να δημιουργήσουν στιγμές ζωής και τέχνης και να συζητήσουν θέματα που τους απασχολούν. Οι εμπυχωτές, που είναι ειδικοί σε διάφορους τομείς όπως η εκπαίδευση, ο κινηματογράφος, η φυσική και η έρευνα, προσπάθησαν να χτίσουν μια σχέση εμπιστοσύνης και μάθησης με τους κρατουμένους. Το πρόγραμμα αυτό είχε ως επίσημους στόχους τη δημιουργία γέφυρας ανάμεσα στον εσωτερικό και εξωτερικό κόσμο, την πρόκληση συναισθημάτων, την απόκτηση γνώσεων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής. Μέσω αυτών των ενεργειών επιδιώχθηκε να ενδυναμωθούν οι αξίες και τα συστήματα επικοινωνίας, ενώ οι κρατούμενοι εκτίμησαν την ευκαιρία να αξιοποιήσουν εποικοδομητικά τον χρόνο τους και να αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις για το μέλλον τους.

- Το διήμερο Φεστιβάλ Κουκλοθέατρου (2022). Το κατάστημα κράτησης του Κορυδαλλού φιλοξένησε ένα διήμερο εκδηλώσεων με κουκλοθέατρο, προσελκύοντας τόσο μικρούς όσο και μεγάλους στον χώρο του ανοικτού επισκεπτηρίου. Υπό την καθοδήγηση και τον συντονισμό της Άλκηστης Κοντογιάννη, 32 μεταπτυχιακοί φοιτητές και δημιουργοί των πρωτότυπων έργων προσέφεραν στους κρατούμενους μια ευχάριστη αλλαγή από τη συνηθισμένη τους καθημερινότητα.
- Το πρόγραμμα «Αναπτύσσοντας δεξιότητες ζωής στους έγκλειστους των Σωφρονιστικών Καταστημάτων Τίρυνθας και Ναυπλίου» (2014 έως σήμερα). Αυτό το πολυδιάστατο επιμορφωτικό πρόγραμμα που υλοποιείται έως και σήμερα στις φυλακές Τίρυνθας και Ναυπλίου σε καθημερινή βάση, περιλαμβάνει θεατροπαιδαγωγικές δράσεις από μεταπτυχιακούς φοιτητές, ομιλίες και δραστηριότητες από επιστήμονες και καλλιτέχνες. Το πρόγραμμα αυτό έχει ως στόχο να καλλιεργήσει γνώσεις και να αναπτύξει δεξιότητες ζωής στους έγκλειστους. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια αυτού του προγράμματος έχουν πραγματοποιηθεί δύο εργαστήρια ξεχωριστής σημασίας που είναι σημαντικό να αναφερθούν: το πρώτο, υπό την εποπτεία της εγκληματολόγου Καλλιόπης Δημητρούλη, το οποίο επικεντρώθηκε στον ρόλο της εκπαίδευσης, στην προσωπική ανάπτυξη και στην κοινωνική επανένταξη των κρατουμένων, και το δεύτερο, υπό την εποπτεία της εγκληματολόγου Σοφίας Γιοβάνογλου, το οποίο εστίασε στην τέχνη στη φυλακή και στη συμβολή της στην κοινωνική επανένταξη των κρατουμένων.

Η έναρξη αυτής της προσπάθειας ξεκίνησε το 2010 με την εμπειρία της καθηγήτριας με έναν αποφυλακισμένο νέο. Από το 2014, οι πόρτες της φυλακής της Τίρυνθας άνοιξαν διάπλατα, επιτρέποντας την οργάνωση καθημερινών μαθημάτων με τη συμμετοχή των μεταπτυχιακών φοιτητών και των κατοίκων της περιοχής, οι οποίοι δίδασκαν εθελοντικά. Οι δράσεις επεκτάθηκαν στις φυλακές Ναυπλίου και Τρίπολης, ενώ το 2021-22 πραγματοποιήθηκε διαδικτυακό Συμπόσιο με τη συμμετοχή θεωρητικών και πρακτικών από όλο τον κόσμο.

Τα αποτελέσματα αυτών των δράσεων ήταν εντυπωσιακά, με τη δημιουργία μιας πιο φιλικής και ήρεμης ατμόσφαιρας στις φυλακές και την ενίσχυση των σχέσεων μεταξύ των κρατουμένων και των εθελοντών. Επιπλέον, η έκδοση 18 βιβλίων το 2022 και η οργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων για σωφρονιστικούς υπαλλήλους, υποστηριζόμενα από ευγενείς δωρεές, αποτελούν μέρος αυτής της συνεχούς προσπάθειας για την προώθηση της δημιουργικότητας και της εκπαίδευσης στις ελληνικές φυλακές.

Ασχέτως από τα ετήσια και καθιερωμένα προγράμματα, κατά περιόδους στις Ελληνικές φυλακές διεξάγονται και στοχευμένες – μεμονωμένες δράσεις, μικρής διάρκειας από Μη Κυβερνητικούς Οργανισμούς. Παράδειγμα σε αυτήν την περίπτωση αποτελεί η ΜΚΟ ΧΕΝ Αθηνών, η οποία το 2016 με μια ομάδα από εθελόντριες μοιράστηκε την τεχνογνωσία της με μια μερίδα γυναικών από το Κατάστημα Κράτησης Κορυδαλλού και μαζί δημιούργησαν χειροτεχνήματα και γλυκά εδέσματα. Σκοπός του εν λόγω προγράμματος ήταν η παροχή γνώσεων και η καλλιέργεια δεξιοτήτων, ώστε να ενισχυθούν οι κρατούμενες γυναίκες ψυχολογικά και να εκμεταλλευθούν τον ελεύθερό τους χρόνο εποικοδομητικά.

Ακόμα μια στοχευμένη δράση πραγματοποιήθηκε το 2020 στην Ειδική Κλειστή Φυλακή Νέων στη κεντρική Ελλάδα έχοντας πολλαπλούς στόχους, όπως η δημιουργική αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου των κρατουμένων και η ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων των αλλοδαπών κρατουμένων. Στη δράση συμμετείχαν οκτώ νέοι κρατούμενοι από το Πακιστάν. Οι κρατούμενοι αφηγήθηκαν ιστορίες για το παρελθόν τους, τις οποίες μετέφραζαν ο ένας στον άλλον. Από τις αφηγήσεις τους προέκυψε μια συλλογική ιστορία, "Το Χρυσό Πουλί", που περιείχε πολλά στοιχεία από τις αληθινές ιστορίες των συμμετεχόντων. Η ιστορία αυτή, με κεντρικό χαρακτήρα τον Tariq, περιέγραφε την προσπάθεια ενός νεαρού να μεταναστεύσει στην Ευρώπη, αναδεικνύοντας τις προκλήσεις και τα όνειρα του ταξιδιού του. Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας, οι κρατούμενοι την εικονογράφησαν, με έναν εξ αυτών να αποτυπώνει την ιστορία σε σκίτσα, προσθέτοντας έτσι μια οπτική διάσταση στην αφήγηση (Μάγος, 2020).

Τέλος, μια μεμονωμένη δράση, που πραγματοποιήθηκε το 2023 και αξίζει να σημειωθεί, αποτελεί η έρευνα στο ΕΣΚΝ Βόλου, η οποία επικεντρώθηκε στο πώς η διαδικασία της εμπύχωσης κουκλών συμβάλλει στην προσωπική ανάπτυξη των κρατουμένων και στη βελτίωση της ικανότητάς τους να επικοινωνούν αποτελεσματικά. Μέσα από αυτή τη δημιουργική προσέγγιση, οι κρατούμενοι ενθαρρύνθηκαν να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και να βελτιώσουν την αυτοεκτίμησή τους. Τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι το κουκλοθέατρο μπορεί να είναι ένα σημαντικό εργαλείο για την ψυχοκοινωνική υποστήριξη και την επανένταξη των νεαρών κρατουμένων στην κοινωνία (Βίτσου & Μάγος, 2023).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο Επιτραπέζια παιχνίδια και Καταστήματα Κράτησης

3.1 Οφέλη από τη συμμετοχή σε επιτραπέζια παιχνίδια

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένα είδος ομαδικού παιχνιδιού. Σύμφωνα με την Sievers-Hill (2010:403-405), χωρίζονται σε τρεις καθολικές κατηγορίες:

- A. Τα πολεμικά παιχνίδια (αιχμαλωσία ή καταστροφή αντιπάλου)
- B. Τα αγωνιστικά παιχνίδια (αγώνας για το ποιος θα φτάσει πρώτος)
- Γ. Τα παιχνίδια ευθυγράμμισης (σχέδιο σε ταμπλό)

Το κύριο χαρακτηριστικό των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι έχουν μια συγκεκριμένη θεματολογία το καθένα, η οποία ορίζει ανάλογα και τα παρελκόμενα του παιχνιδιού (πιόνια, ταμπλό, υλικά κατασκευής, οδηγίες, στόχοι) (Σκουμπουρδή, 2010).

Μολονότι τα επιτραπέζια παιχνίδια δεν τυγχάνουν της πλήρους αναγνώρισης από την εκπαιδευτική κοινότητα ως προς τον ρόλο και την χρησιμότητα τους στην εκμάθηση γνωστικών αντικειμένων, σε κάποιες περιπτώσεις μαθημάτων όπως τα μαθηματικά, η σχολική κοινότητα εκφράζει την άποψη ότι βοηθούν στη διδασκαλία του συγκεκριμένου αντικειμένου (Σκουμπουρδή & Καλαβάσης, 2009).

Η δημιουργία και η ενασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει και στην βελτίωση της ψυχικής υγείας και της ποιότητας ζωής. Σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας, η ποιότητα ζωής, παρόλο που πρόκειται για μία υποκειμενική έννοια (Kyle, M. & Espie, 2010), ορίζεται ως η αντίληψη του ατόμου για τη θέση του στη ζωή, στο πλαίσιο του πολιτισμού και των αξιών στις οποίες ζει και σε σχέση με τους στόχους, τις προσδοκίες, τα πρότυπα και τις ανησυχίες (Whoqol Group, 1998). Οι Pearlman & Uhlmann (1988) τόνισαν πως εσωκλείει την επίδοση και την ευχαρίστηση από τους κοινωνικούς ρόλους, τη σωματική υγεία, την πνευματική λειτουργικότητα, τη συναισθηματική κατάσταση και την ικανοποίηση με τη ζωή ή εξίσου και την ευεξία.

Συνεχίζοντας την αναφορά ως προς τα οφέλη των επιτραπέζιων, σύμφωνα με την Sophia Van Hees (2023) πολλές και νέες μελέτες τονίζουν την αξία τους, καθώς αποτελούν φορέα κοινωνικοποίησης και εγκεφαλικής ανάπτυξης. Η παραπάνω δήλωση, που πηγάζει από στοιχεία του πανεπιστημιακού χώρου (Πανεπιστήμιο Calgary), σχετίζεται με την κοινωνική πραγματικότητα, αλλά αναφέρεται και στα άτομα που βρίσκονται έγκλειστα.

Πιο αναλυτικά, έχουν γίνει έρευνες που αναγνωρίζουν την σπουδαιότητα του παιχνιδιού Scrabble και έχουν δημοσιευθεί σε περιοδικά όπως το Inspirationfeed Magazine. Το Scrabble όπως έχει αποδειχθεί βοηθάει τους παίκτες να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους, να κρατάνε τον εγκέφαλό τους δραστήριο (διατήρηση πλαστικότητας), να δημιουργούν πιο

εύκολα κοινωνικές επαφές και να μαθαίνουν γρηγορότερα την αγγλική γλώσσα. Επιπρόσθετα ευρήματα πιστώνουν στο Scrabble την ενίσχυση του αισθήματος της αυτοεκτίμησης και την εκγύμναση της μνήμης (ανάκτηση πληροφοριών) (Hees, 2016).

Επίσης, κάποια από τα ευρήματα σχετικά με το Scrabble ανέδειξαν το θέμα ότι οι άνθρωποι που παίζουν πιο συχνά επιτραπέζια, χρησιμοποιούν διαφορετικό τμήμα του εγκεφάλου από τα άτομα που δεν παίζουν καθόλου. Αυτό συνηγορεί στη διαπίστωση ότι υπάρχει ευελιξία από την πλευρά του εγκεφάλου και μπορεί να διεκπεραιώσει παρόμοιες εργασίες μέσω εκπαίδευσης διαφορετικών τμημάτων του (Hees, 2016).

Από τις παραπάνω ερευνητικές διαπιστώσεις και αρκετές ακόμα προκύπτουν επιπλέον θετικά χαρακτηριστικά για τα επιτραπέζια παιχνίδια (Johnson, 2023). Το περιοδικό Health Fitness Revolution αναφέρεται σε αυτά επιγραμματικά:

- α) Βελτίωση γνωστικών δεξιοτήτων – μνήμης,
- β) Ελάττωση πιθανοτήτων για εμφάνιση ψυχικών ασθενειών,
- γ) Ελάττωση αρτηριακής πίεσης,
- δ) Αύξηση ικανότητας αντανακλαστικών – αντιδράσεων,
- ε) Ελάττωση άγχους,
- στ) Ενίσχυση υγείας (ανοσοποιητικό) και
- ζ) Μέθοδος θεραπευτικής αντιμετώπισης.

Άλλοι πάλι, όπως ο θεραπευτής Kevin Carreon, που εργάζονται πάνω στο έμπυχο υλικό των φυλακών (προσωπικό και κρατούμενοι), αναφέρονται πιο περιγραφικά στα οφέλη των επιτραπέζιων. Ο Kevin Carreon σημειώνει ότι τα παιχνίδια τέτοιου τύπου εξασκούν συναισθήματα όπως ο εγωϊσμός (παίκτες κερδίζουν – χάνουν), ο σεβασμός, η ανάγκη για κοινωνικοποίηση και γκρεμίζουν εμπόδια όπως η κοινωνική αποξένωση (Johnson, 2023).

3.2 Έρευνες σχετικά με επιτραπέζια παιχνίδια

Έχουν διεξαχθεί αρκετές έρευνες σε διεθνές επίπεδο όσον αφορά στα επιτραπέζια παιχνίδια. Υπάρχουν 3 κύριες κατηγορίες διαχωρισμού (σύμφωνα με τις μηχανές αναζήτησης Pubmed & PsycINFO) των ερευνών αυτών: α) έρευνες σχετικές με την εκπαίδευση, β) έρευνες σχετικές με τις γνωστικές λειτουργίες και γ) έρευνες με άλλες συνθήκες (Noda et al., 2019).

Στην κατηγορία της εκπαίδευσης, αρκετοί ερευνητές δημιούργησαν δικά τους εξειδικευμένα επιτραπέζια παιχνίδια και τα αποτελέσματα που πήραν από την χρήση τους ήταν από λίγο θετικά μέχρι πάρα πολύ θετικά. Κάποια παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών αποτελούν το *Kaledo* και το *Make a Positive Start Today*. Το *Kaledo* είναι ένα ειδικό παιχνίδι, το οποίο

ασχολείται μόνο με τον τομέα της διατροφής και από τα ερευνητικά αποτελέσματα διαφαίνεται ότι τα υποκείμενα που το χρησιμοποίησαν αύξησαν τις γνώσεις τους στο συγκεκριμένο τομέα. Αντίστοιχα, στην ίδια φιλοσοφία κυμαίνεται και το *Make a Positive Start Today*, όπου καταπιάνεται με τον τομέα της υγείας και τις σεξουαλικές μεταδιδόμενες λοιμώξεις (ΣΜΝ). Και σε αυτό το παιχνίδι οι γνώσεις των υποκειμένων μεταβλήθηκαν προς το καλύτερο (Noda et al., 2019).

Επιπλέον, στα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς, πέρα από την αύξηση των γνώσεων, εξήχθησαν κι άλλα χρήσιμα ερευνητικά συμπεράσματα. Σε αυτά τα συμπεράσματα αναφέρονται οι Charlier και De Fraine (2013), όπου τονίζουν ότι τα επιτραπέζια έχουν τη δυνατότητα να παρακινούν ευχάριστα τα υποκείμενα για μάθηση, να αυξάνουν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συμμετεχόντων και να προσφέρουν διασκέδαση. Άλλοι πάλι ερευνητές όπως οι Wanyama et al. (2012), εστιάζουν στο ότι είναι πιο θετικό για το υποκείμενο, από εμπειρικής και γνωστικής άποψης, να ασχοληθεί με τα επιτραπέζια που διαπραγματεύονται θέματα υγείας, παρά να ρωτήσει άλλα υποκείμενα ή άλλους γνώστες των θεμάτων αυτών. Τέλος, αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι ερευνητικές ομάδες όπως των Noda et al. (2019) εξετάζοντας τα ευρήματα διαφορετικών ερευνών συμπεραίνουν πως ασθενείς με μικρό κίνητρο να ακολουθήσουν την θεραπεία τους οφελούνται σημαντικά (αύξηση κινήτρου) από τα παιχνίδια τέτοιου τύπου.

Όσον αφορά στις μελέτες της κατηγορίας των γνωστικών λειτουργιών, οι ερευνητές κυρίως χρησιμοποιούν ήδη υπάρχοντα και ευρέως διαδεδομένα παιχνίδια στρατηγικής. Τέτοιου είδους παιχνίδια αποτελούν το σκάκι, το GO και το SKA.

Αναλυτικότερα, μελετητές που κατέγραψαν αλληλεπιδράσεις μεταξύ υποκειμένων και σκακιού, αναφέρουν ότι το σκάκι βοήθησε τόσο ασθενείς που πάσχουν από σχιζοφρένεια, βελτιώνοντας τη δυνατότητά τους να προγραμματίζουν εργασίες, όσο και παιδιά, σε ότι αφορά στο μάθημα των μαθηματικών. Ωστόσο, σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνει αναφορά στα συμπεράσματα των Sala και Gobet (2017), οι οποίοι επισημαίνουν ότι το σκάκι παρουσιάζει πανομοιότυπα θετικά αποτελέσματα όπως τα παιχνίδια με πούλια και οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται τακτικά στο σχολικό περιβάλλον, την ώρα των μαθηματικών.

Επιπροσθέτως, άλλες μελέτες που έχουν δει το φως της δημοσιότητας και έχουν σχέση με το παιχνίδι Go, καταλήγουν στη διαπίστωση ότι όσα υποκείμενα έπαιζαν σε τακτική βάση, ήταν μεγάλα σε ηλικία (ηλικιωμένοι) και ένιωθαν τις γνωστικές τους ικανότητες να μειώνονται, παρουσίασαν βελτιώσεις σε τομείς όπως αυτός της προσοχής και αυτός της μνήμης (μνήμη που σχετίζεται με τις εργασίες). Στο ίδιο μήκος κύματος με το Go κινούνται και οι μελέτες που επικεντρώνονται στα οφέλη του SKA. Το SKA φάνηκε να βοηθάει σε

γνωστικό επίπεδο άτομα της τρίτης ηλικίας από την άποψη του μνημονικού, της εκτελεστικής ικανότητας (λειτουργικότητας) και της επικέντρωσης στο στόχο (προσοχή). Αν και αναδείχτηκαν ως τώρα κάποια από τα οφέλη του SKA, οι ερευνητές επισημαίνουν ότι θα χρειαστούν επιπρόσθετες έρευνες για να βρεθούν επακριβώς τα οφέλη που προσφέρει (Noda et al., 2019).

Πέρα από τις εκπαιδευτικές γνώσεις και τις γνωστικές λειτουργίες, οι μελετητές έχουν διεξάγει μια ευρεία γκάμα μελετών, οι οποίες κατέδειξαν τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη σωματική, την ψυχική και τη νοητική υγεία. Επίσης, τα υποκείμενα των ερευνών αυτών ηλικιακά κυμαίνονται από την παιδική μέχρι τη γεροντική ηλικία, ενώ τα αποτελέσματα των περισσότερων ερευνών ήταν από λίγο μέχρι αρκετά θετικά.

Ένα παράδειγμα έρευνας που διαπραγματεύεται τη σωματική βελτίωση αποτελεί η έρευνα των Mouton et al. (2017), η οποία διεξήχθη σε ανθρώπους που διέμεναν σε μία κλειστή δομή φροντίδας (γηροκομείο). Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής αναφέρουν ότι τα άτομα της δομής ύστερα από μία σημαντικά εκτεταμένη παρέμβαση παρουσίασαν πολλά θετικά στοιχεία όπως: αυξημένη περιπατητικότητα, αυξημένα επίπεδα ενέργειας, αύξηση δύναμης στο ανατομικό σημείο του αστραγάλου, καλύτερευση της ποιότητας ζωής, της ισορροπίας και του βαδίσματος.

Ενδεικτικές έρευνες επίσης, που καταδεικνύουν τα επιτραπέζια ως εργαλεία για την αντιμετώπιση των ψυχικών διαταραχών, αποτελούν αυτές των Fernades et al. (2014) και Lin et al. (2015). Στην πρώτη μελέτη (Fernades et al., 2014) χρησιμοποιήθηκαν διάφορα παιχνίδια με σκοπό να ερευνηθεί, εάν αυτά μπορούν να συμβάλλουν στην μείωση του προεγχειρητικού άγχους που αντιμετωπίζουν τα παιδιά, ενώ στη δεύτερη (Lin et al., 2015) διερευνήθηκε εάν το παιχνίδι GO μπορεί να συμβάλλει σε περιπτώσεις κατάθλιψης, άγχους και νόσησης από την νευροεκφυλιστική ασθένεια Alzheimer. Και στις δύο προαναφερθείσες μελέτες τα αποτελέσματα ήταν θετικά και αυτό το γεγονός οδηγεί τους ερευνητές που τις διεξήγαγαν στο συμπέρασμα ότι πρέπει να διερευνηθούν περαιτέρω τα ζητήματα που ανέλυσαν από την επιστημονική κοινότητα.

Τέλος, σε έρευνες που έχουν διεξαχθεί στον τομέα της θεραπείας ψυχικών διαταραχών και μάλιστα με σπουδαία αποτελέσματα, εντάσσονται αυτές των Kim et al. (2014) και Barzegar & Barzegar (2017). Έχει παρατηρηθεί επιστημονικά ότι τα επιτραπέζια έχουν τη δυνατότητα να αποτελέσουν συμπληρωματική θεραπευτική παρέμβαση σε παιδιά που πάσχουν από ΔΕΠΥ (Kim et al., 2014). Επιπλέον, μελετητές όπως οι Barzegar & Barzegar (2017) πιστώνουν στο παιχνίδι σκάκι την αποτροπή και τη βελτίωση ψυχικών διαταραχών όπως οι κρίσεις πανικού.

3.3 Τα επιτραπέζια παιχνίδια στις φυλακές

Στα Καταστήματα Κράτησης παίζονται πολλά και διαφορετικά παιχνίδια με σκοπό οι κρατούμενοι να περάσουν τον χρόνο τους επικοδομητικά και να διασκεδάσουν. Παρακάτω γίνεται μια εκτενή αναφορά στις βασικές κατηγορίες φυλακόβιων παιχνιδιών, επιτρεπόμενων από το νόμο και μη, και μια ανάλυση της κάθε κατηγορίας ξεχωριστά.

Την πρώτη κατηγορία παιχνιδιών που παίζονται στη φυλακή αποτελούν τα επιτραπέζια παιχνίδια. Γνωστά και άγνωστα παιχνίδια, συντροφεύουν τους έγκλειστους στην καθημερινότητά τους και έχουν μια ιδιαίτερη σημασία γι' αυτούς. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Ντόμινο, το τάβλι, ο γκρινιάρης, τα χαρτιά, το σκάκι, κ.α..

Υπάρχουν συγκεκριμένοι λόγοι για τους οποίους οι κρατούμενοι επιλέγουν να παίζουν επιτραπέζια έναντι άλλων παιχνιδιών. Ένας από αυτούς, ο οποίος είναι πολύ σημαντικός, είναι ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια χρειάζονται ελάχιστο εξοπλισμό (πιόνια, πούλια, ζάρια, χαρτιά) και απαιτούν ελάχιστο χώρο ώστε να παίξει κάποιος με αυτά. Συνεπώς, σε ένα περιβάλλον με περιορισμένο χώρο, όπως είναι αυτός των χώρων κράτησης (θάλαμοι, κελιά), τα χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν τα καθιστούν ιδιαίτερα ελκυστικά.

Ακόμη, το γεγονός ότι τα επιτραπέζια έχουν τη δυνατότητα να βρεθούν εύκολα στην κατοχή των κρατουμένων αποτελεί έναν επιπλέον παράγοντα στην επιλογή τους. Η υψηλή διαθεσιμότητα αυτού του είδους παιχνιδιών οφείλεται στην παροχή τους, σε πολλές περιπτώσεις, από την κοινωνική υπηρεσία των Καταστημάτων Κράτησης, στις ανταλλαγές – δανεισμούς μεταξύ των κρατουμένων, καθώς και στα υλικά κατασκευής τους τα οποία μπορούν να τα έχουν νόμιμα στην κατοχή τους οι κρατούμενοι (χαρτί, μολύβι, τηλεκάρτες, κ.α.) (Pensavalle et al., 2024).

Σημαντικός λόγος επίσης είναι και το ότι με τα επιτραπέζια παιχνίδια γεμίζει ο χρόνος τους και αναπτύσσονται παράλληλα οι δεξιότητές τους. Η παραμονή στα Καταστήματα Κράτησης περιλαμβάνει σημαντικά διαστήματα περιορισμού μέσα στα κελιά και τους θαλάμους. Τα επιτραπέζια καλύπτουν αυτά τα χρονικά κενά, ενώ ταυτόχρονα κρατάνε τα αντανεκλαστικά και τη νόηση σε ένα καλό επίπεδο (Pensavalle et al., 2024).

Τέλος, η επιλογή αυτού του τύπου παιχνιδιών προκύπτει από τα οφέλη που αποκομίζουν οι παίκτες – κρατούμενοι σε ψυχολογικό επίπεδο. Όπως έχει προκύψει από αρκετές έρευνες τα επιτραπέζια προσφέρουν ψυχαγωγία και διασκέδαση σε αυτούς που παίζουν. Αυτό βοηθάει τους έγκλειστους να διατηρούνται σε καλή ψυχική κατάσταση, κατά τη διάρκεια έκτισης της ποινής τους, και να αποφεύγουν κοινά προβλήματα ψυχικής υγείας

που απαντώνται στα Καταστήματα Κράτησης όπως το άγχος, η κατάθλιψη και η ένταση (Pensavalle et al., 2024).

Μια κατηγορία που γνωρίζει ιδιαίτερη άνθιση στους χώρους κράτησης είναι και τα αθλητικά παιχνίδια. Στις περισσότερες φυλακές εκτός συνόρων, αλλά και της Ελληνικής επικράτειας, έχει προβλεφθεί η δημιουργία και η διατήρηση αθλητικών εγκαταστάσεων με στόχο την προαγωγή της άσκησης και της ολιστικής ευεξίας των φυλακισμένων. Ενδεικτικά παραδείγματα τέτοιων εγκαταστάσεων αποτελούν τα γήπεδα μπάσκετ, βόλεϊ, ποδοσφαίρου και τένις.

Παρόλο που στις περισσότερες περιπτώσεις με τη λειτουργία των σχολικών μονάδων εντός των φυλακών παρέχετε και γυμναστής, ακόμα και όταν αυτός απουσιάζει, οι κρατούμενοι έχουν πλήρη – ελεύθερη πρόσβαση σε αυτές τις εγκαταστάσεις την ώρα του προαυλισμού τους και στον εξοπλισμό που τους συνοδεύει (μπάλες, δίκτυα, ρακέτες), ώστε να μπορέσουν να επιτελέσουν φυσικές ασκήσεις, να πάρουν μέρος σε αθλητικές διοργανώσεις και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους σε διάφορα αθλήματα. Αυτό το είδος παιχνιδιού όπως είναι γνωστό προσφέρει στους συμμετέχοντες ένα τρόπο διαχείρισης του άγχους και της έντασης που επικρατεί στις φυλακές. Επίσης, προάγει το πνεύμα της συνεργατικότητας και ενισχύει την κοινωνικοποίηση, κάνοντας τους έγκλειστους πιο επικοινωνιακούς και προσαρτίζοντάς τους στην ευρύτερη κοινωνική ομάδα των έγκλειστων ατόμων. Ολοκληρώνοντας τα οφέλη των αθλητικών παιχνιδιών, κρίνεται απαραίτητο να αναφερθεί ότι προσφέρουν στους κρατούμενους μια διέξοδο ώστε να σπάσουν τη ρουτίνα και τον εγκλεισμό, ενώ τους επιτρέπουν να βιώσουν συναισθήματα όπως αυτά της ελευθερίας και της αυτοκυριαρχίας (Digennaro, 2010).

Επιπλέον, μια ξεχωριστή θέση στην καρδιά των κρατουμένων, όσον αφορά στα παιχνίδια σε χώρους κράτησης, κατέχουν η τράπουλα και τα ζάρια. Παρότι δεν επιτρέπονται ούτε ως εξοπλισμός, ούτε ως τρόπος παιχνιδιού, χαρτοπαικτικά παιχνίδια όπως το πόκερ είναι ιδιαίτερα δημοφιλή μέσα στις φυλακές (Smith et al., 2022). Παρακάτω παρουσιάζεται η προσφορά αυτών των παραβατικών παιγνίων και εξηγείται ως ένα βαθμό γιατί τα επιλέγουν.

Αρχικά, αυτή η μορφή διασκέδασης βοηθάει τους κρατούμενους να αποφεύγουν την κοινωνική απομόνωση και να αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα που παρουσιάζουν κοινά ενδιαφέροντα. Επίσης, όπως και στην περίπτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, υποβόσκει μια ψυχολογική ανακούφιση μέσα από τέτοιες δραστηριότητες, η οποία συνεπικουρεί στην ψυχολογική απόδραση από τις καθημερινές υποχρεώσεις (ρουτίνες) και τη ψυχική ενδυνάμωση έναντι των στρεσογόνων παραγόντων (Smith et al., 2022).

Επιπροσθέτως, ένα θετικό στοιχείο, το οποίο δεν τονίζεται συχνά για τα παραβατικά παίγνια, αλλά υφίσταται σε μεγάλο βαθμό, είναι πως με την χρήση τους οι παίκτες εξασκούνται σε στρατηγικά τεχνάσματα, στη λογική σκέψη και την ανάλυση των καταστάσεων. Συγκεκριμένα, με τη συμμετοχή τους σε χαρτοπαικτικά παιχνίδια οι έγκλειστοι αναπτύσσουν νέες δεξιότητες και βελτιώνουν τις προϋπάρχουσες. Απότοκος αυτής της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι η χρησιμοποίηση των δεξιοτήτων που αναπτύχθηκαν/λαξέφθηκαν προς όφελος των κρατουμένων ύστερα από την αποφυλάκισή τους.

Επιπλέον, τα ζάρια και η τράπουλα μπορούν να λειτουργήσουν προς υλικό όφελος των φυλακισμένων. Μέσα από αυτά τα παιχνίδια οι παίκτες μπορούν να ανταλλάξουν – κερδίσουν αγαθά, να κερδίσουν υπηρεσίες ή/και να αποκτήσουν χρήματα – μάρκες (πλαστικό νόμισμα που χρησιμοποιείται στις φυλακές) (Smith et al., 2022). Εξαιτίας αυτής της λειτουργίας τους και του εθισμού που ελλοχεύει από αυτά, παραβλέπονται από το εκάστοτε κράτος τα ψυχικά, κοινωνικά και εκπαιδευτικά πλεονεκτήματά τους και κατατάσσονται στα απαγορευμένα. Ο νόμος ορίζει πως σε περίπτωση κατασκευής, μεταβίβασης ή/και παιξίματός τους, κατάσχονται αμέσως και ο κάτοχός τους είναι αντιμέτωπος με τις κυρώσεις που επιβάλλονται σε τέτοιες περιπτώσεις.

Ένας νέος τύπος παιχνιδιού, που έχει εισαχθεί τα τελευταία χρόνια στην κοινωνία, και πλέον εμφανίζεται και στα Σωφρονιστικά Καταστήματα αποτελεί το ψηφιακό παιχνίδι. Στις φυλακές της Ελλάδος δεν επιτρέπονται αυτού του είδους τα παίγνια, όμως σε άλλες χώρες και με κάποιες ειδικές προϋποθέσεις παρέχεται στους κρατούμενους πρόσβαση σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες. Μάλιστα έχουν διεξαχθεί και μελέτες με θέμα τα ψηφιακά παιχνίδια και την επίδρασή τους σε ομάδες φυλακισμένων. Απόρροια των μελετών αυτών αποτελούν τα συμπεράσματα ότι η ψηφιακή ενασχόληση των κρατουμένων διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη ζωή τους, διότι του παρέχει ψυχολογικά, σωματικά και νοητικά οφέλη (Ribbens & Malliet, 2015).

Πιο αναλυτικά, με το ψηφιακό παιχνίδι οι φυλακισμένοι δραπετεύουν νοητικά από τη σκληρή πραγματικότητα που βιώνουν στους χώρους κράτησης και βυθίζονται σε ένα πλασματικό – εικονικό κόσμο, όπου δεν υπάρχουν περιορισμοί και συγκεκριμένα μοτίβα για να ζήσει κάποιος τη ζωή του (ρουτίνες). Από κοινωνικής άποψης επίσης, σε αυτά τα παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν πολλοί παίκτες ταυτόχρονα και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους στον εικονικό κόσμο που προβάλλεται μπροστά τους. Τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά συναποτελούν τον λόγο για τον οποίο αναπτύσσεται η κοινωνικότητα των φυλακισμένων, καθώς και η δημιουργία φιλικών δεσμών μεταξύ τους (Ribbens & Malliet, 2015).

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί πως στην περίπτωση που χρησιμοποιούνται παιχνίδια όπως παζλ, γρίφοι ή άλλα που έχουν σχέση με ξένες γλώσσες, συνυπάρχει και μια εκπαιδευτική λειτουργία σε αυτού του είδους την ψυχαγωγία – διασκέδαση. Συνεχίζοντας με τα θετικά αυτών των ψηφιακών μέσων, κρίνεται αναγκαίο να γίνει αναφορά και στην ψυχική ευεξία και την ανάπτυξη - βελτίωση δεξιοτήτων που παρέχουν. Όσον αφορά στην ψυχική ευεξία, οι κρατούμενοι, ασχέτως εάν κρατούνται για πρώτη φορά σε κάποιο Κατάστημα Κράτησης ή έχουν βεβαρημένο ιστορικό, με επαναλαμβανόμενες κρατήσεις, βιώνουν αισθήματα όπως η πίεση και το άγχος. Με τα ψηφιακά παιχνίδια περιορίζονται τα αισθήματα αυτά και προάγεται η ψυχική ενδυνάμωση. Από την πλευρά των δεξιοτήτων, κάποια παιχνίδια για να παιχτούν προϋποθέτουν στρατηγική, άλλα λογική σκέψη και άλλα καλό προγραμματισμό – συντονισμό. Συνεπώς, προσπαθώντας να ανταπεξέλθουν οι παίκτες στις ψηφιακές προκλήσεις που τους παρουσιάζονται στην οθόνη εξελίσσονται σε θέματα που αφορούν ανάλογες δεξιότητες (Ribbens & Malliet, 2015).

Έχοντας αναγνωρίσει τα προαναφερθέντα οφέλη των επιτραπέζιων και προσπαθώντας να επωφεληθούν από αυτά, κάποιοι ερευνητές δοκίμασαν να τα χρησιμοποιήσουν στα Καταστήματα Κράτησης. Δύο από τις πιο πρόσφατες ερευνητικές αναφορές αποτελούν το «Social Games against Crime» και το «Effect of a board game on imprisoned women's knowledge about sexually transmitted infections: A quasi-experimental study». Μάλιστα ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι συγκεκριμένες αναφορές καθώς δίνουν πληροφορίες σχετικά με δύο τελείως διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές (Δανία και Βραζιλία αντίστοιχα) και με δύο τελείως διαφορετικές ομάδες ανθρώπων (Άνδρες – παιδιά και Γυναίκες αντίστοιχα).

Στην πρώτη έρευνα που διεξήχθη σε 3 φυλακές της Δανίας (Enner Mark, Nyborg Prison και Søbysøgård State Prison), σε μια προσπάθεια να ανασχεθούν οι αρνητικές επιπτώσεις στην ανάπτυξη των παιδιών – νέων (μαθησιακές δυσκολίες, διατροφικά προβλήματα, συναισθηματικές διαταραχές, στίγμα), ηλικίας από 11 έως 18 ετών, με έγκλειστους γονείς, μια ομάδα ερευνητών σκέφτηκε να προσθέσει τα επιτραπέζια παιχνίδια κατά τη διάρκεια του επισκεπτηρίου. Η θεματολογία των παιχνιδιών εστιάζει γύρω από θέματα όπως ο εγκλεισμός, τα ποινικά αδικήματα και η αποστασιοποίηση πατέρα με παιδιού λόγω φυλάκισης. Η δε ανάπτυξη των επιτραπέζιων αυτών έγινε με τη συνεργασία των ερευνητών και των ανθρώπων που εμπλέκονται άμεσα ή έμμεσα με την έρευνα (Γονείς, τέκνα, σωφρονιστικοί υπάλληλοι και οικογενειακοί θεραπευτές) (Knutz, 2017).

Στη δεύτερη έρευνα που διεξήχθη στην πόλη Recife (Βραζιλία), συμμετείχαν 64 γυναίκες – κρατούμενες, οι οποίες παρακολουθούσαν μαθήματα στο σχολείο της φυλακής. Αναγνωρίζοντας το μεγάλο ποσοστό γυναικών – φυλακισμένων που προσβάλλονται από ΣΜΝ

σε σχέση με τον υπόλοιπο πληθυσμό, μια ομάδα ερευνητών, σε μια προσπάθεια να ενημερώσουν (πρόληψη) και να αποτυπώσουν στη βραχυπρόθεση μνήμη των υποκειμένων τις πληροφορίες που ήθελαν να παρέχουν, δημιούργησαν ένα επιτραπέζιο (Previna) σε συνεργασία με 18 επαγγελματίες από τον κλάδο της υγείας και της εκπαίδευσης. Το επιτραπέζιο περιελάμβανε 1 ταμπλό, 1 εγχειρίδιο, 5 πιόνια, 52 κάρτες, 1 ζάρι και οι ασθένειες στις οποίες αναφερόταν ήταν όλες αυτές που αντιμετωπίζει η κοινωνία στη σημερινή εποχή (HIV, Σύφιλη, Ηπατίτιδα, κ.α.) (Carvalho et al., 2023).

Στην προαναφερθείσα έρευνα καλό είναι να τονιστούν τα αποτελέσματα της, τα οποία σύμφωνα με τους Carvalho et al. (2023) έδειξαν ότι επιτεύχθηκε ο διττός της στόχος (Ενημέρωση και απομνημόνευση) σε ένα διάστημα 15 ημερών μετά την ενασχόληση με το επιτραπέζιο Previna. Όπως είναι φυσικό, οι ερευνητές, παρότι πήραν θετικά αποτελέσματα από τη μελέτη αυτή, παρότρυναν για περαιτέρω διερεύνηση του θέματος, καθώς η μελέτη δεν εξετάζει τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα της παρέμβασης, έχει πολύ μικρό και συγκεκριμένο δείγμα και δεν εξετάζεται ποιοτικά, ώστε το δείγμα να αξιολογήσει τις γνώσεις και τις εμπειρίες που αποκόμισε.

B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο Μεθοδολογία

4.1 Σκοπός και αναγκαιότητα της έρευνας

Σκοπός αυτής της ερευνητικής εργασίας είναι η μελέτη της σχέσης μεταξύ της δημιουργικής απασχόλησης των κρατούμενων μέσα από την κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών και της επίδρασης αυτής της απασχόλησης στην ποιότητα ζωής τους στον χώρο της φυλακής.

Στόχος της ερευνητικής διαδικασίας αποτελεί η απάντηση των παρακάτω ερωτημάτων:

- Ασχολούνται οι κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου με τη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών και αν ναι, ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια που κατασκευάζουν;
- Ποιες είναι οι επιδράσεις της συγκεκριμένης δημιουργικής απασχόλησης στον εκάστοτε κρατούμενο;

Όσον αφορά στην αναγκαιότητα αυτής της έρευνας, είναι ευρέως αποδεκτό ότι το Ελληνικό κράτος με την πάροδο των χρόνων προσπαθεί να εφαρμόσει πολιτικές που να στοχεύουν στην εκπαίδευση και το σωφρονισμό των κρατούμενων. Παράλληλα με αυτήν την προσπάθεια, γίνεται διεξαγωγή μελετών σε ακαδημαϊκό επίπεδο που εξετάζουν τους κρατούμενους που πηγαίνουν σχολείο και αυτούς που επανεντάσσονται στην κοινωνία. Για τη δημιουργικότητα των κρατούμενων όμως υπάρχουν ελάχιστες έρευνες και ακόμα πιο λίγες ειδικά για τα επιτραπέζια παιχνίδια.

Παρά το γεγονός ότι ο Σωφρονιστικός Κώδικας προβλέπει την ψυχαγωγία των κρατούμενων και η διεθνής βιβλιογραφία εξυμνεί τα οφέλη από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών, στην Ελλάδα δεν έχουν παρατηρηθεί αξιοσημείωτα σημάδια δημιουργικότητας στον σωφρονιστικό χώρο. Επίσης, η ανάγκη για ψυχαγωγικές δραστηριότητες, όπως τα παιχνίδια, αν και μπορεί να υπάρχει, φαίνεται να μην αποτελεί αντικείμενο σημαντικής ερευνητικής προσοχής.

Συνεπώς, η παρούσα έρευνα αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς αποτελεί την πρώτη που διεξάγεται σε ελληνική φυλακή με αυτόν τον συγκεκριμένο σκοπό. Επιπλέον, από τη μελέτη της βιβλιογραφίας προκύπτει ότι συγκαταλέγεται ανάμεσα στις ελάχιστες σχετικές έρευνες διεθνώς.

4.2 Ποιοτική έρευνα

Η μεθοδολογία που ακολουθεί η παρούσα διπλωματική εργασία για την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων αναγράφεται στην ποιοτική έρευνα. Η ποιοτική έρευνα χρησιμοποιείται κυρίως στις κοινωνικές επιστήμες με σκοπό την εις βάθος διερεύνηση και κατανόηση των κοινωνικών φαινομένων. Αυτή η ερευνητική μέθοδος επιτρέπει στον ερευνητή να απαντήσει σε ερωτήματα σχετικά με το «γιατί» και το «πώς» των φαινομένων. Η ποιοτική προσέγγιση είναι κυρίως διερευνητική (exploratory) στη φύση της (Creswell & Poth, 2013).

Δύο είναι τα βασικά χαρακτηριστικά της ποιοτικής έρευνας. Πρώτον, ότι ο ίδιος ο ερευνητής αποτελεί το κύριο μέσο διεξαγωγής της έρευνας και δεύτερον, ότι ο πρωταρχικός της σκοπός είναι η διερεύνηση συγκεκριμένων πτυχών του κοινωνικού συστήματος που μελετά.

Επιπλέον, όπως υπογραμμίζουν οι Creswell & Poth (2013) η ποιοτική μέθοδος έρευνας επιτρέπει την εις βάθος ανάλυση αναπαραστάσεων, στάσεων, αντιλήψεων, κινήτρων και συμπεριφορών των ατόμων. Στόχος της είναι η ολιστική κατανόηση μιας στάσης ή συμπεριφοράς, εξετάζοντας την εμπειρία των ατόμων και τα υποκειμενικά νοήματα που συνδέονται με αυτή.

Παρακάτω παρουσιάζονται τα βασικά βήματα διεξαγωγής της ποιοτικής έρευνας, όπως αυτά διεκπεραιώθηκαν στην συγκεκριμένη έρευνα:

- Προσδιορισμός του ερευνητικού σκοπού και των στόχων της έρευνας (αναφέρεται στο υποκεφάλαιο 4.1).
- Βιβλιογραφική ανασκόπηση για τον εντοπισμό σχετικών ερευνών και ευρημάτων (εντοπίστηκαν 2 σχετικές έρευνες - υποκεφάλαιο 3.3).
- Επεξεργασία των θεωρητικών προσεγγίσεων (αναφορά στο θεωρητικό πλαίσιο των καταστημάτων κράτησης, της δημιουργικότητας και των επιτραπέζιων παιχνιδιών - κεφάλαια 1, 2, 3 αντίστοιχα).
- Διατύπωση ερευνητικών ερωτημάτων (διατυπώθηκαν 2 ερευνητικά ερωτήματα - υποκεφάλαιο 4.1).
- Επιλογή μεθόδων συλλογής δεδομένων (επιλέχθηκε η μελέτη περίπτωσης ως μέθοδος διερεύνησης και η συλλογή δεδομένων έγινε με την τεχνική της συνέντευξης - υποενότητες 4.5.1, 4.5.3).
- Προετοιμασία για την πρόσβαση στην ερευνητική περιοχή (Χρειάστηκε άδεια για τη συλλογή δεδομένων από το κατάστημα κράτησης - υποκεφάλαιο 4.3).

- Επιλογή στρατηγικής δειγματοληψίας για ποιοτική έρευνα (Επιλέχθηκε η τυχαία δειγματοληψία - υποκεφάλαιο 4.4).
- Εκτίμηση πρακτικών ζητημάτων και πιθανών προβλημάτων (προέκυψαν περιορισμοί για τη διενέργεια της έρευνας - υποενότητα 4.5.6).
- Επιλογή τρόπων ανάλυσης δεδομένων (Χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ανάλυσης περιεχομένου και δημιουργήθηκαν κατηγορίες αναφοράς - υποενότητα 4.5.4, 4.5.5).
- Προσδιορισμός της θεωρητικής μορφής των αποτελεσμάτων (Συζήτηση - κεφάλαιο 6).
- Σχεδιασμός της δημοσιοποίησης των ερευνητικών ευρημάτων (Συμπεράσματα - κεφάλαιο 7).

4.3 Δεοντολογία έρευνας

Για την πραγματοποίηση της παρούσας έρευνας, ακολουθήθηκε μια σειρά συγκεκριμένων διαδικασιών που εξασφαλίζουν την τήρηση των αρχών της δεοντολογίας. Αρχικά, υποβλήθηκε επίσημο αίτημα προς το Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη μέσω της γραμματείας του ΕΣΚΝ Βόλου, το οποίο περιελάμβανε την αίτηση χορήγησης άδειας έρευνας, το έντυπο πρότασης έρευνας, τη συναίνεση των συμμετεχόντων σε ερευνητική εργασία, την υπεύθυνη δήλωση άρθρου 8Ν.1599/1986, τη βεβαίωση επιβλέποντος καθηγητή και τον οδηγό ημιδομημένης συνέντευξης. Στη συνέχεια, αφού δόθηκε η άδεια διενέργειας έρευνας από το Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη, οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν τυχαία, ενημερώθηκαν ατομικά και εκτενώς, τόσο προφορικά όσο και γραπτώς, για τους στόχους της έρευνας, τη διαδικασία αποχώρησης, τη διατήρηση των δεδομένων τους μετά το τέλος της έρευνας, την προστασία της ανωνυμίας και των προσωπικών δεδομένων τους. Τέλος, οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν κατά τις ώρες προαυλισμού, στο χώρο του σχολείου, εξασφαλίζοντας ένα προστατευμένο περιβάλλον χωρίς εξωτερικές επιρροές. Αξιοσημείωτο είναι ότι η συμμετοχή τους ήταν εθελοντική και χωρίς καμία μορφή υποχρέωσης.

4.4 Συμμετέχοντες στην έρευνα και σχεδιασμός της έρευνας

Αναφορικά με το δείγμα της έρευνας, τα άτομα που συμμετείχαν στην συνέντευξη είναι στο σύνολό τους έγκλειστοι στο ΕΣΚΝ Βόλου, είναι άντρες εντός του ηλικιακού φάσματος δεκαοχτώ (18) έως εικοσι τριών (23) ετών (νομικά τα άτομα με αυτές τις ηλικίες θεωρούνται «Νέοι») και κάποιοι από αυτούς είναι εγγεγραμμένοι στα εκπαιδευτικά προγράμματα (Δημοτικό και Γυμνάσιο), τα οποία ακολουθεί το συγκεκριμένο Κατάστημα Κράτησης.

Συνολικά 20 άνδρες κρατούμενοι συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα. Παρακάτω, στον πίνακα 1, παρατίθενται συγκεντρωτικά όλα τα χαρακτηριστικά τους όσον αφορά την εθνικότητα, την ηλικία και το εκπαιδευτικό τους υπόβαθρο.

Πίνακας 1: Χαρακτηριστικά δείγματος Κρατουμένων ΕΣΚΝ Βόλου									
Εθνικότητα				Εκπαιδευτική Βαθμίδα			Ηλικία		
Πακιστανική	Αφγανική	Συριακή	Άλλη Εθνικότητα	Δημοτικό	Γυμνάσιο	Χωρίς Εκπαίδευση	18 - 19	20 - 21	22 - 23
8	2	8	2	6	4	10	8	7	5

Αναφορικά με την εθνικότητα: Οι περισσότεροι κρατούμενοι ήταν Πακιστανικής (8 στους 20) και Συριακής καταγωγής (8 στους 20). 2 Κρατούμενοι ήταν Αφγανικής καταγωγής και 2 κρατούμενοι ήταν Βουλγάρικης καταγωγής.

Αναφορικά με την εκπαιδευτική βαθμίδα: Οι περισσότεροι κρατούμενοι δεν παρακολουθούσαν μαθήματα στο σχολείο της φυλακής (10 στους 20). 6 κρατούμενοι παρακολουθούσαν μαθήματα στο Δημοτικό και 4 κρατούμενοι πήγαιναν στο Γυμνάσιο.

Αναφορικά με την ηλικία: 8 κρατούμενοι ήταν ηλικίας από 18 έως 19 ετών, 7 κρατούμενοι είναι ηλικίας από 20 έως 21 ετών και 5 κρατούμενοι ήταν ηλικίας από 22 έως 23 ετών.

Η επιλογή των κρατουμένων έγινε με την μέθοδο της τυχαίας δειγματοληψίας από κελιά και θαλάμους (επιλέχθηκαν 20 κρατούμενοι και δέχθηκαν όλοι) και οι συνεντεύξεις έλαβαν χώρα στην αίθουσα σχολείου του καταστήματος κράτησης. Στα κελιά διαμένουν κρατούμενοι που προσφέρουν εργασία, τα ονομαζόμενα μεροκάματα, με σκοπό την ελαττώση της ποινής τους, ενώ στους θαλάμους διαμένουν κρατούμενοι που εκτίουν κανονικά την ποινή τους. Στο σύνολο των κρατουμένων που επιλέχθηκαν για την έρευνα περιλαμβάνονται και υπόδικοι και κατάδικοι.

Όπως αναφέρεται και προηγουμένως, στην παρούσα μελέτη χρησιμοποιήθηκε η τυχαία δειγματοληψία (απλή) ως μέθοδος επιλογής του δείγματος. Κατά την εφαρμογή αυτής της επιστημονικής μεθόδου, η οποία είναι ευρέως γνωστή από την χρήση της στον τομέα της

στατιστικής, κάθε υποκείμενο του συνολικού πληθυσμού των υποκειμένων έχει μια εμφανή και ίση πιθανότητα να συμπεριληφθεί στον υπο ανάλυση πληθυσμό. Συνεπώς, με τη μέθοδο αυτή λαμβάνεται ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα του πληθυσμού και τα αποτελέσματα της έρευνας κρίνονται αρκετά αξιόπιστα (De Smith, 2018).

4.5 Διαδικασία συνεντεύξεων

4.5.1 Ατομικές συνεντεύξεις

Στην παρούσα μελέτη χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της συνέντευξης και επιλέχθηκε το είδος της ημιδομημένης. Όπως είναι γνωστό στις κοινωνικές επιστήμες, η μέθοδος της συνέντευξης προσφέρει ευελιξία και οικοδομεί ένα διάυλο επικοινωνίας μεταξύ ερευνητή και υποκειμένου. Υπάρχουν τριών ειδών συνεντεύξεις: οι δομημένες, οι ημιδομημένες και οι ανοιχτές.

Στη συγκεκριμένη έρευνα προκρίθηκε ως πιο κατάλληλη η ημιδομημένη συνέντευξη για τη συλλογή δεδομένων, καθώς είναι μια ενδιάμεση κατάσταση μεταξύ δομημένης και ανοιχτής, προσφέρει ένα ιδανικό περιβάλλον στον υποκείμενο για να εκφράσει τις απόψεις του και εξυπηρετεί καλύτερα τους ερευνητικούς σκοπούς. Η ημιδομημένη συνέντευξη περιλαμβάνει μια σειρά από ερωτήσεις (οδηγός ημιδομημένης συνέντευξης), αλλά σε αντίθεση με τη δομημένη, ο ερευνητής μπορεί να προσθέσει – αφαιρέσει ερωτήσεις ή/και να τροποποιήσει τη σειρά που θα τεθούν αυτές στο υποκείμενο, με σκοπό να συλλέξει τις απαραίτητες πληροφορίες για την έρευνα. Επίσης, με αυτήν τη μέθοδο υπάρχει το ενδεχόμενο να συλλεχθούν επιπλέον δεδομένα από τα υποκείμενα, τα οποία να είναι χρήσιμα για την έρευνα και ο ερευνητής να μην είχε σκεφτεί να τα συμπεριλάβει (Γιαννακοπούλου & Καζταρίδου, 2007).

4.5.2 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ημιδομημένων συνεντεύξεων

Όπως αναφέρθηκε και στην προηγούμενη υποενότητα, η προσφορά ενός περιβάλλοντος όπου τα υποκείμενα μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα αποτέλεσε σημαντικό παράγοντα στην επιλογή της μεθόδου αυτής. Επιπλέον, είναι κοινώς παραδεκτό ότι τα υποκείμενα της συγκεκριμένης έρευνας, ανεξαρτήτως του τυπικού μορφωτικού τους επιπέδου (τάξη σχολείου που έχουν τελειώσει), δεν μπορούν να εκφραστούν όπως θα εκφράζονταν στη μητρική τους γλώσσα. Συνεπώς, μέσω της ημιδομημένης συνέντευξης εδραιώνεται μια σχέση εμπιστοσύνης, η οποία εξομαλύνει τα γλωσσικά εμπόδια. Ενδεικτικά, ορισμένοι τρόποι εξομάλυνσης των γλωσσικών εμποδίων είναι οι εξής:

- α) Επανάληψη ερωτήσεων σε περίπτωση μη κατανόησης,
- β) Προσθήκη και αφαίρεση ερωτήσεων κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, και
- γ) Απάντηση στις ερωτήσεις της συνέντευξης μόνο προφορικά και όχι γραπτά από την πλευρά των υποκειμένων.

Τέλος, ένα ακόμη πλεονέκτημα της μεθόδου, όπως έχει διαπιστωθεί από την επιστημονική κοινότητα, είναι το γεγονός ότι οι συνεντεύξεις ενέχουν την πιθανότητα να οδηγήσουν στη συλλογή μη αναμενόμενων και χρήσιμων δεδομένων (Γιαννακοπούλου & Καζταρίδου, 2007).

Στα μειονεκτήματα των συνεντεύξεων συγκαταλέγονται η παρατεταμένη διάρκεια της έρευνας και ο επηρεασμός από τις ερωτήσεις του ερευνητή. Όσον αφορά στο χρόνο, η παρατεταμένη διάρκεια προκύπτει από το γεγονός ότι οι συνεντεύξεις πρέπει να διεξαχθούν ατομικά και από το ίδιο άτομο (ερευνητή). Επίσης, προκύπτει και από το ότι πρέπει να γίνει καταγραφή χειρόγραφη ή/και μαγνητοφώνηση, ώστε σε δεύτερο χρόνο να γίνει η επεξεργασία των δεδομένων και η παραγωγή των αποτελεσμάτων. Όσον αφορά στον επηρεασμό από τις ερωτήσεις του ερευνητή, τα υποκείμενα επειδή έχουν το δικό τους τρόπο σκέψης/κατανόησης ενδέχεται να δώσουν απαντήσεις που δεν συνάδουν με τις ερωτήσεις της έρευνας. Άρα ο ερευνητής αναγκάζεται να επέμβει ώστε τα υποκείμενα να δώσουν σχετικές απαντήσεις.

4.5.3 Σχεδιασμός και οργάνωση των συνεντεύξεων

Στην παρούσα διπλωματική εργασία διεξήχθη μία εμπειρική διερεύνηση μέσω μελέτης περίπτωσης (case study), δηλαδή μέσω ενός τρόπου συλλογής και ανάλυσης των εμπειρικών δεδομένων, εντός των οποίων διερευνάται ένα φαινόμενο στο πραγματικό του περιβάλλον. Τέτοια μέρη τείνουν να είναι τα εκπαιδευτικά και σωμαστικά ιδρύματα, τα σχολεία, μια τάξη ή μια ομάδα ατόμων, που ορίζονται με βάση κάποια κοινά χαρακτηριστικά (Yin 1994 στο Robson 2010 : 212).

Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, οι κρατούμενοι επεξήγησαν τον τρόπο παιχνιδιού των αγαπημένων τους επιτραπέζιων παιχνιδιών. Παράλληλα, το υλικό μέρος της έρευνας (δηλαδή τα δημιουργημένα επιτραπέζια παιχνίδια) αποτυπώθηκε ψηφιακά μέσω φωτογραφικής μηχανής. Επιπλέον, υπήρξε δυνατότητα παρατήρησης των κρατούμενων κατά τη διαδικασία δημιουργίας και συμμετοχής στα επιτραπέζια παιχνίδια, παρέχοντας έτσι μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα της αλληλεπίδρασής τους με τα παιχνίδια αυτά και του ρόλου τους στην καθημερινή ζωή των κρατούμενων. Να σημειωθεί ότι για την ολοκλήρωση των

προαναφερθέντων βημάτων έγινε χρήση ερευνητικού ημερολογίου με σκοπό την παρακολούθηση και αξιολόγηση της προόδου της έρευνας και τη διατήρηση της οργάνωσης. Όσον αφορά την οργάνωση της έρευνας, στο ημερολόγιο καταγράφηκαν αναλυτικά οι ημέρες και ώρες των συναντήσεων με τους κρατούμενους, καθώς και οι συζητήσεις που πραγματοποιήθηκαν πριν και μετά τις συνεντεύξεις (πρόλογος και επίλογος). Επίσης, σημειώθηκαν τα ονόματα από τα επιτραπέζια παιχνίδια που φωτογραφήθηκαν (ήταν προγραμματισμένο να φωτογραφηθούν). Τέλος, το ημερολόγιο περιείχε σχόλια του ερευνητή σχετικά με το υλικό που συλλέχθηκε κατά τις συνεντεύξεις, παρέχοντας μια πιο οργανωμένη και στοχευμένη καταγραφή της ερευνητικής διαδικασίας.

Μετά την περάτωση της ερευνητικής διαδικασίας η συλλογή δεδομένων αντλήθηκε από τις ατομικές συνεντεύξεις, ανοιχτού τύπου, των κρατούμενων που διαμένουν στους χώρους του Σωφρονιστικού Καταστήματος Κράτησης Νέων του Βόλου. Οι συνεντεύξεις ανοιχτού τύπου επιλέχθηκαν επειδή είναι ευέλικτες, ο ερευνητής μπορεί να αποσαφηνίσει τις ερωτήσεις του και κυρίως επειδή η παρουσία του βοηθάει στην ενθάρρυνση της συμμετοχής και της ουσιαστικής εμπλοκής των συμμετεχόντων στη διατύπωση των απόψεων τους.

Όσον αφορά στη διεξαγωγή των συνεντεύξεων, από την αρχή καθορίστηκαν συγκεκριμένα θέματα που σχετίζονται με τα μέσα και τις ώρες καταγραφής, καθώς επίσης και τα δεδομένα προς συλλογή. Παρακάτω αναλύεται το κάθε θέμα ξεχωριστά.

Η χρήση μαγνητοφώνου και σημειώσεων κατά τη συλλογή δεδομένων, σύμφωνα με ορισμένους ερευνητές (Faulkner et al., 1999), είναι εξαιρετικά χρήσιμη, καθώς διασφαλίζει ότι όλα τα απαραίτητα στοιχεία καταγράφονται με ακρίβεια. Αυτή η προσέγγιση συμβάλλει στην πληρότητα και εγκυρότητα της έρευνας, επιτρέποντας τη λεπτομερή ανάλυση των πληροφοριών που συγκεντρώνονται. Στην περίπτωση των Καταστημάτων Κράτησης, ο νομος απαγορεύει τη χρήση οποιασδήποτε συσκευής μαγνητοφώνησης εντός των Καταστημάτων και συνεπώς δεν επιτράπηκε η δυνατότητα επαναλαμβανόμενης απομαγνητοφώνησης και πλήρους καταγραφής των απαντήσεων των υποκειμένων στην προκειμένη έρευνα. Η χρήση όμως σημειώσεων χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στη μελέτη αυτή και έγινε όσο καλύτερη καταγραφή είναι δυνατόν να γίνει, ώστε να μην αλλοιωθούν τα δεδομένα των κρατουμένων. Όπως είναι φυσικό, με τη χρήση μόνο των σημειώσεων (χωρίς μαγνητόφωνο) ο χρόνος των συνεντεύξεων αυξήθηκε σημαντικά και ταυτόχρονα συμπαρέσυρε τον χρόνο ολοκλήρωσης της μελέτης.

Από την πλευρά της διάρκειας και της διεξαγωγής των συνεντεύξεων, αυτά καθορίστηκαν από τις ώρες προαυλισμού των κρατουμένων και τις ώρες λειτουργίας του σχολείου. Οι ώρες προαυλισμού για το χειμερινό ωράριο στο ΕΣΚΝ Βόλου είναι οι εξής: Το

πρωί, από τις 7:30 έως τις 11:30, και το απόγευμα, από τις 14:30 έως μισή ώρα πριν τη δύση του ηλίου. Επίσης, οι ώρες του σχολείου είναι από τις 8:30 έως τις 12:00, το πρωί, και από τις 14:30 έως τις 18:00, το απόγευμα αντίστοιχα. Όπως προκύπτει από τα παραπάνω, οι συνεντεύξεις έλαβαν χώρα και τις πρωινές και τις απογευματινές ώρες, καθημερινά (εκτός Σαββάτου και Κυριακής), αυστηρά τις ώρες του σχολείου, και σε περιπτώσεις κολλήματος των υποκειμένων λόγω συμμετοχής στα μαθήματα του σχολείου, η συνέντευξη διεξήχθη τις ώρες του διαλείμματος.

Σχετικά με την εγκυρότητα και τη μέτρηση των δεδομένων, ελήφθησαν υπόψιν όλοι εκείνοι οι παράμετροι που μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο σε μια επιστημονική μελέτη, όπως:

α) Η χρήση κατάλληλου τύπου ερωτήσεων (ανοιχτές στην προκειμένη περίπτωση), ώστε οι κρατούμενοι να εκφραστούν με το δικό τους τρόπο.

β) Η παροχή διευκρινήσεων, όπου κρίνεται απαραίτητο, και πλήρως κατατοπιστικών οδηγιών.

γ) Η καταγραφή κατανοητών ερωτήσεων, που να ταιριάζουν με το επίπεδο μόρφωσης των κρατουμένων.

δ) Η διαμόρφωση οδηγού ημιδομημένης συνέντευξης λαμβάνοντας υπόψιν τη διεθνή και εγχώρια βιβλιογραφία, την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων και τις ιδιαιτερότητες των υποκειμένων.

4.5.4 Ανάλυση περιεχομένου

Η ανάλυση περιεχομένου επιλέχθηκε στη συγκεκριμένη έρευνα καθώς αποτελεί μια ερευνητική μέθοδο η οποία είναι γρήγορη, απλουστευμένη, σχηματοποιημένη και εύκολη στη χρήση. Είναι μια καθιερωμένη μέθοδος, ιδιαίτερα στις επιστήμες του ανθρώπου και των κοινωνικών επιστημών, καθώς επιτρέπει την εξαγωγή συμπερασμάτων από κείμενα με συστηματικό και οργανωμένο τρόπο, συμβάλλοντας στη βαθύτερη κατανόηση του υπό μελέτη φαινομένου. Χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερο τρόπο ανάλυσης των δεδομένων, καθώς δεν εστιάζει στις λέξεις, τις περισσότερες φορές, αλλά δίνει έμφαση στις έννοιες. Για παράδειγμα, στην ανάλυση μπορούν να ενταχθούν συνώνυμες ή άσχετες λέξεις μεταξύ τους, αρκεί να έχουν ταυτόσημη σημασία (Βαμβούκας, 1991).

Ο στόχος της συγκεκριμένης ανάλυσης είναι η εξαγωγή ορθών και εξειδικευμένων συμπερασμάτων μέσω της συλλογής και επεξεργασίας των δεδομένων, η οποία περιλαμβάνει την αναγνώριση ιδιοτήτων ή καταστάσεων. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, απαιτείται η

εφαρμογή μιας ειδικής διαδικασίας που περιλαμβάνει την αναδιοργάνωση της πληροφορίας (των δεδομένων), ώστε να δομηθεί με τρόπο που να εμπεριέχει τα απαραίτητα τεκμήρια. Η αναδιοργάνωση αυτή επιτρέπει τη συστηματική ανάλυση και τη δημιουργία μιας συνεκτικής εικόνας, επιτρέποντας την ουσιαστική κατανόηση του υλικού και τη διαμόρφωση επιστημονικά τεκμηριωμένων συμπερασμάτων (Βαμβούκας, 1991).

Κατά την αναδιοργάνωση των δεδομένων λαμβάνουν χώρα μια σειρά από στάδια, τα οποία αναλύονται παρακάτω με αναφορά στην συγκεκριμένη έρευνα:

1) Ορισμός ενότητας ανάλυσης και επιλογή της (υποενότητα 4.5.5).

Υπάρχουν 5 βασικές ενότητες για την επίτευξη της ανάλυσης μιας επικοινωνίας: Η λέξη, τα πρόσωπα, το συνολικό διαθέσιμο υλικό, το θέμα και το μέτρο χώρου ή χρόνου (Berelson, 1952).

Λειτουργικά διαχωρίζονται οι ενότητες σε τρία είδη (καταγραφική ενότητα, ενότητα συγκειμένου και μετρήσιμη ενότητα), ενώ αντίστοιχα σε τρία είδη διακρίνεται και η ανάλυση που χρησιμοποιείται για τη μελέτη του περιεχομένου (λεξιλογική, φραστική και σημασιολογική ή θεματική ανάλυση).

2) Ορισμός της προς μέτρηση μονάδας και επιλογή της (κεφάλαιο 5).

Στο προηγούμενο στάδιο έγινε αναφορά στα προς ανάλυση στοιχεία του περιεχομένου. Σε αυτό το στάδιο καθορίζεται ο τρόπος με τον οποίο θα μετρηθούν αυτά. Ανάλογα με τον τύπο της ανάλυσης περιεχομένου (ποσοτική ή ποιοτική) επιλέγεται και η μονάδα μέτρησης. Σε αντίθεση με τον ποσοτικό τύπο, όπου η συχνότητα εμφάνισης μιας ενότητας παίζει καθοριστικό ρόλο (όσο μεγαλύτερη η συχνότητα τόσο μεγαλύτερη η αξία της), ο ποιοτικός εστιάζει σε νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία, όπου η αξία της ενότητας συνδέεται άρρηκτα με το σκοπό της ερευνητικής διαδικασίας και λιγότερο με τη συχνότητα εμφάνισής της.

3) Κατασκευή συστήματος ταξινόμησης (κεφάλαιο 5).

Σε αυτό το τελευταίο στάδιο εξετάζονται ποιοτικά οι ενότητες και ανάλογα τα ίδια χαρακτηριστικά και οι κοινές ιδιότητες, ομαδοποιούνται κάποια στοιχεία και διαφοροποιούνται από τα υπόλοιπα του ερευνητικού υλικού. Το πιο ουσιαστικό βήμα της ανάλυσης περιεχομένου, διαφαίνεται στην κατηγοριοποίηση των δεδομένων, καθώς από την ταξινόμηση προκύπτει η διαλογή του προς ανάλυση υλικού. Με την κατηγοριοποίηση των δεδομένων, πέρα της διαλογής προστίθεται και το στοιχείο της εγκυρότητας στην διεξαχθείσα μελέτη. Άλλα στοιχεία που είναι σημαντικά να περιλαμβάνονται σε μια μελέτη είναι η αντικειμενικότητα, ο αμοιβαίος αποκλεισμός,

η εξαντλητικότητα, η αυστηρότητα και η καταλληλότητα, τα οποία εξασφαλίζονται με την εφαρμογή συγκεκριμένων κανόνων.

Η μέθοδος όμως της ανάλυσης περιεχομένου ενέχει και δυσκολίες, οι οποίες κρίνεται απαραίτητο να αναφερθούν. Κατά πρώτο λόγο, η συγκρότηση των κατηγοριών και η ταξινόμηση των στοιχείων είναι μια δύσκολη διαδικασία, διότι πρέπει να οδηγεί σε ένα περιορισμένο πλήθος με αυξημένη συνάφεια. Και κατά δεύτερο, το περιεχόμενο των κατηγοριών πρέπει να προκύψει από επιλεγμένες ενότητες ανάλυσης, οι οποίες είναι δύσκολο να προκύψουν με τη σειρά τους για δύο λόγους: α) Διότι δεν υφίσταται μονοσημία μεταξύ συγκεκριμένων λέξεων και εννοιών, και β) διότι το θέμα του εκάστοτε περιεχομένου ορίζεται διαφορετικά γλωσσολογικά απ' ότι ψυχολογικά, με αποτέλεσμα ο ερευνητής να υποχρεώνεται πολλές φορές στη διαδικασία να δει τις καταστάσεις και τα πράγματα από την μεριά του πομπού, ώστε να αποκωδικοποιήσει και να κατανοήσει τα ανακύπτοντα νοήματα (Βαμβούκας, 1991).

4.5.5 Κατηγορίες αναφοράς

Από το σύνολο των ερωτήσεων που τέθηκαν στην ημιδομημένη συνέντευξη που διεξήχθη και τις απαντήσεις που δόθηκαν από την πλευρά των κρατουμένων, δημιουργήθηκαν οι κατηγορίες αναφοράς που αναφέρονται παρακάτω στον πίνακα 2.

Πίνακας 2: Αντιστοιχία ερωτήσεων και κατηγοριών αναφοράς	
<i>Ερώτηση συνέντευξης</i>	<i>Κατηγορία αναφοράς</i>
Σου αρέσουν τα επιτραπέζια παιχνίδια και γιατί;	Ενδιαφέρον για επιτραπέζια παιχνίδια και λόγος ενδιαφέροντος
Έπαιζες επιτραπέζια παιχνίδια πριν την φυλακή; Ποια ήταν συνήθως;	Ενασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια πριν τη φυλακή
Παίζεις συχνά επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;	Συχνότητα ενασχόλησης με τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή
Ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια; Μπορείς να τα περιγράψεις;	Τύποι επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή
Με ποιους τρόπους/υλικά κατασκευάζονται τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;	Τρόποι/υλικά κατασκευής επιτραπέζιων παιχνιδιών

Μπορείς να περιγράψεις τη διαδικασία που παίζετε κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι;	Περιγραφή διαδικασίας παιχνιδιού
Τι πιστεύεις ότι προσφέρουν τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;	Οφέλη από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή
Εκτός από τα επιτραπέζια παιχνίδια, υπάρχουν άλλα παιχνίδια που παίζεται στη φυλακή;	Άλλα παιχνίδια που παίζουν οι κρατούμενοι
Εκτός από παιχνίδι πως αλλιώς περνάς τον ελεύθερο χρόνο σου μέσα στη φυλακή;	Διαφορετικός τρόπος αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου
Έχεις φτιάξει ο ίδιος κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι;	Προσωπική προσπάθεια και περιγραφή δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού
Αν ναι, μπορείς να περιγράψεις τη διαδικασία;	Προσωπική προσπάθεια και περιγραφή δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού

4.5.6 Περιορισμοί έρευνας

Η παρούσα έρευνα διεξήχθη κάτω από αρκετά δύσκολες συνθήκες, καθώς ούτε το περιβάλλον (Φυλακές) ευνοεί τη συλλογή δεδομένων, αλλά ούτε και ο υπο μελέτη πληθυσμός μπορούσε να συνεργαστεί στον μέγιστο βαθμό με τον ερευνητή προκειμένου να παρέχει έναν μεγάλο όγκο πληροφοριών.

Συγκεκριμένα, στον χώρο της φυλακής λόγω φυλετικών διαφορών οι κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου δεν προανλίζονται όλοι μαζί, αλλά βγαίνουν στο προαύλιο σε συγκεκριμένες ώρες, χωρισμένοι κατά φυλές. Αυτό συνεπάχθηκε τη μείωση του διαθέσιμου χρόνου για συλλογή δεδομένων, την παρατήρηση και τη διεξαγωγή ποιοτικών συνεντεύξεων.

Επιπλέον, στις φυλακές όλης της χώρας, άρα και στη συγκεκριμένη, δεν επιτρέπεται δια νόμου η μαγνητοφώνηση κρατουμένων και η λήψη φωτογραφιών εντός φυλακής. Συνεπώς, αυτό δυσχέρανε το έργο του ερευνητή και μειώθηκε η αξιοπιστία της έρευνας. Επιπροσθέτως, για να διεξαχθεί μία έρευνα στις φυλακές χρειάζεται έγκριση από το συμβούλιο της εκάστοτε φυλακής και στη συνέχεια έγκριση από το Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη. Η διαδικασία απόκτησης αυτών των εγκρίσεων απαιτεί αρκετό χρόνο, με αποτέλεσμα την αύξηση του συνολικού χρόνου περάτωσης της έρευνας.

Από την πλευρά του υπο μελέτη πληθυσμού, δύο είναι τα κύρια εμπόδια που κλήθηκε να ξεπεράσει ο ερευνητής στο ΕΣΚΝ Βόλου. Το πρώτο αφορά τη γλώσσα και το δεύτερο την ανάγκη για επικοινωνία.

Αναφορικά με τη γλώσσα, πολλοί από τους νέους κρατούμενους δεν είχαν αναπτύξει αρκετά τις γλωσσικές τους ικανότητες ώστε να επικοινωνήσουν σωστά και με σαφήνεια στην ελληνική γλώσσα. Αρκετές φορές δίνονταν από τους κρατούμενους μονολεκτικές απαντήσεις, διαφορετικές απαντήσεις από αυτές που αναμένονταν για την εκάστοτε ερώτηση και απαντήσεις που δεν έβγαζαν κανένα νόημα για κάποιο άτομο που δεν γνωρίζει τον « κώδικα επικοινωνίας » της φυλακής. Για τους λόγους αυτούς, ο ερευνητής, πέρα από ενεργός ακροατής, έπρεπε να επεμβαίνει συχνά ώστε να διευκρινίζει τα ζητούμενα της κάθε ερώτησης, να ενθαρρύνει τους κρατούμενους να απαντούν πιο ολοκληρωμένα και, σε περιπτώσεις μη κατανοητών απαντήσεων, να συμπεριλαμβάνει σχόλια που να βοηθούν τον αναγνώστη να κατανοήσει το πλαίσιο. Όπως είναι λογικό, η υπέρβαση αυτών των γλωσσικών εμποδίων απαίτησε χρόνο και υπομονή, γεγονός που επηρέασε την ολοκλήρωση της έρευνας.

Όσον αφορά την ανάγκη για επικοινωνία, για να διεξαχθούν με επιτυχία οι συνεντεύξεις και να συγκεντρωθούν τα δεδομένα, κρίθηκε επιτακτική η ανάγκη καθοδήγησης των υποκειμένων. Οι κρατούμενοι μέσα στη φυλακή αντιμετωπίζουν ποικίλες δυσκολίες (όπως ο περιορισμένος χρόνος προαυλισμού, τα προβλήματα με τις οικογένειές τους και η δυσκολία αποδοχής της κατάστασής τους) και χρειάζονται κάποιον άνθρωπο να τους ακούσει και να τους συμπαρασταθεί. Έτσι, αυτόν τον άνθρωπο τον βρήκαν στο πρόσωπο του ερευνητή ο οποίος τους έδωσε χρόνο να εκφραστούν ελεύθερα και τους εξασφάλισε ένα φιλικό και εχέμυθο περιβάλλον. Ο ερευνητής σε αυτήν την περίπτωση, έπρεπε να καθοδηγεί τη συζήτηση καθ' όλη τη διάρκεια της συνέντευξης, ώστε να υπάρχουν όσο το δυνατόν λιγότερες παρεκτροπές από το θέμα και ταυτόχρονα να διατηρείται ένα φιλικό κλίμα, όπου μπορούσε το υποκείμενο να εκφραστεί όπως επιθυμούσε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο Παρουσίαση και ανάλυση αποτελεσμάτων

5.1 Απαντήσεις κρατουμένων που συμμετείχαν στη συνέντευξη

5.1.1 Ενδιαφέρον για επιτραπέζια παιχνίδια και λόγος ενδιαφέροντος.

Όλοι οι κρατούμενοι που πήραν μέρος στην έρευνα, ο καθένας με το δικό του μοναδικό τρόπο, εξέφρασαν το ενδιαφέρον τους για τα επιτραπέζια παιχνίδια. Ο επικρατέστερος λόγος του ενδιαφέροντος αυτού περιστρέφεται γύρω από την αξιοποίηση του άπλετου ελεύθερου χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους και εκφράζεται με τα λόγια «Να περνάει η ώρα». Ενδεικτικά κάποιες απαντήσεις των κρατουμένων που στηρίζουν την παραπάνω παραδοχή:

« Ναι, μου αρέσει, να περνάει λίγο η ώρα » (K9).

« Ναι, καλό, πολύ καλό. Περνά ώρα » (K12).

« Ναι (μου αρέσουν) γιατί περνάει η ώρα. Από το πρωί μπαίνουμε μέσα, δεν κάνουμε τίποτα. Ύπνο και παιχνίδι » (K10).

Επίσης, στην ίδια ερώτηση, δηλαδή αν τους αρέσουν τα επιτραπέζια παιχνίδια και γιατί, δύο κρατούμενοι απάντησαν θετικά, αλλά ως κύριο λόγο ανέφεραν ότι περνάνε καλά παίζοντας. Μάλιστα ο ένας κρατούμενος (K20) αναφέρει για τα επιτραπέζια παιχνίδια ότι τον βάζουν να σκεφτεί και αυτό του αρέσει. Οι απαντήσεις τους δίνονται παρακάτω:

« Ναι, περνάω καλά και όλα τα παιδιά από το Πακιστάν τους αρέσει να παίζουν» (K4).

« Ναι, επειδή σου αρέσει να βάλει μυαλό (του αρέσει να σκέφτεται), έχει μυαλό (θέλουν σκέψη τα συγκεκριμένα παιχνίδια) » (K9).

Τέλος, μια μειοψηφία των κρατουμένων, όπως ο K1 και ο K8, παρουσιάζουν μια διαφορετική γνώμη για τα επιτραπέζια. Συγκεκριμένα, ο K1 αναφέρει αρχικά ότι είναι καλά τα παιχνίδια αυτά και περνάει την ώρα του (όπως συμβαίνει με τους περισσότερους κρατούμενους), αλλά στη συνέχεια εκφράζει την ανάγκη για γυμναστική, η οποία υπερτερεί έναντι των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Και ακόμα μια διαφοροποίηση διαφαίνεται και στον κρατούμενο K8, ο οποίος δεν απαντάει ξεκάθαρα αν του αρέσουν ή όχι τα επιτραπέζια, προτάσσοντας το επιχείρημα ότι στη φυλακή όλα απαγορεύονται.

« Καλά είναι. Περνάει η ώρα. Θα ήθελα να κάνω γυμναστική παρά να παίζω επιτραπέζια παιχνίδια» (K1).

« Έτσι κι έτσι. Εδώ φυλακή όλα απαγορεύονται» (K8).

5.1.2 Ενασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια πριν τη φυλακή

Θέτοντας την ερώτηση αν έπαιζαν επιτραπέζια παιχνίδια πριν τη φυλακή και ποια ήταν συνήθως, 13 κρατούμενοι απάντησαν θετικά, με κάποιους μάλιστα να προσθέτουν ότι έπαιζαν πολλά παιχνίδια, ενώ 7 κρατούμενοι, απάντησαν αρνητικά, επισημαίνοντας ότι δεν έπαιζαν καθόλου ή δεν έπαιζαν αυτού του είδους τα παιχνίδια. Από αυτούς που απάντησαν θετικά και ότι έπαιζαν πολλά παιχνίδια, κάποιες ενδεικτικές απαντήσεις αναφέρονται παρακάτω:

« Πριν φυλακή ναι παίζει. Πολύ παιχνίδι (πολλά παιχνίδια) αλλά δεν ξέρω τι Ελληνικά (πως λέγονται). Σατράντζ (σκάκι), ντάμα, *contra* (παιχνίδι ηλεκτρονικού), *playstation*» (K8).

« Ναι πολύ, Κάρτα (τράπουλα), Λούντο (Γκρινιάρη), βόλεϊ» (K14).

« Ε παίζω, πως ε παίζω, μπάλα παίζω, πινκ – πονκ παίζω, σκάκι, ξέρεις σκάκι, αυτό με το βασιλεία, μπιλιάρδο παίζω, πολλά παιχνίδια παίζω, και τράπουλα, τάβλι (τάβλι) » (K16).

Από τους κρατούμενους που απάντησαν αρνητικά, 3 κρατούμενοι (K2, K4 και K13) δήλωσαν λάτρεις των παιχνιδιών γενικά, αλλά όχι των επιτραπέζιων, ενώ 4 ακόμη (K3, K11, K19 και K20) δεν γνώρισαν κανένα παιχνίδι στην ζωή τους μέχρι να εισέλθουν στο Κατάστημα Κράτησης. Παρακάτω παραθέτονται 2 αποσπάσματα συνεντεύξεων από την κάθε περίπτωση:

«Παιδικά παιχνίδια, αυτά που παίζουν τα παιδιά, όχι επιτραπέζια (αρνήθηκε να αναφέρει ποια ακριβώς). Ηλεκτρονικά, *playstation*» (K2).

«Πιο πριν όχι..... ποδόσφαιρο (έπαιξε ποδόσφαιρο πριν τη φυλακή) και *cherichika* (αυτός έγραψε τη λέξη σε ένα κομμάτι χαρτί). Το *cherichika* είναι σαν Πινκ Πονκ χωρίς τραπέζι. Κρατάω ξύλο και παίζω με τον άλλο. Είναι σαν ρακέτες παραλίας, αλλά χωρίς την μπάλα (Περιγράφει το φτερό. Αναφέρεται στο Badminton)» (K4).

«Όχι, δούλενα στην κουζίνα από 14 χρονών στη Συρία (5 χρόνια δούλενε) και μετά στην Τουρκία (2 χρόνια δούλενε). Μετά πόλεμος» (K3).

«Όχι, δεν έχει, δεν παίζει. Εδώ φυλακή παίζει» (K11).

5.1.3 Συχνότητα ενασχόλησης με τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή.

Ένα επιπλέον χαρακτηριστικό που μοιράζονται στο σύνολό τους οι κρατούμενοι, πέρα από την ενασχόλησή τους με τα επιτραπέζια παιχνίδια, είναι η μεγάλη συχνότητα παιχνιδιού. Οι μισοί συμμετέχοντες απάντησαν ότι παίζουν *«κάθε μέρα»* και από τους υπόλοιπους, οι απαντήσεις τους δείχνουν ότι παίζουν πολύ συχνά ή/και ότι θα ήθελαν να παίζουν περισσότερο. Παράδειγμα κρατουμένων που παίζουν καθημερινά κάποιο παιχνίδι:

«Κάθε μέρα. Δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι. Θα ήθελα να κάνω γυμναστική ή (να παίζω playstation)» (K5).

«Κάθε βράδυ να παίζει μία ώρα, δύο ώρα. Δεν έχει πολλά τράπουλα. Καθίσει παίζει ο καλός (αυτός που κερδίζει), φεύγει ο κακός (αυτός που χάνει)» (K7).

Επίσης, παραδείγματα κρατουμένων που απάντησαν ότι παίζουν κάποιες φορές την εβδομάδα και αν ήταν δυνατόν θα ήθελαν να παίζουν περισσότερο:

«Μπορεί να παίζει όλη μέρα, μπορεί να παίζει όλη νύχτα. 5 ημέρες τη βδομάδα» (K19).

«Αν έχει ποδόσφαιρο (αν παίζουν άλλοι κρατούμενοι ποδόσφαιρο στο προαύλιο) παίζω. Αν όχι δεν παίζω» (K20).

Σε τελείως διαφορετική συχνότητα ενασχόλησης με τα επιτραπέζια παιχνίδια βρέθηκε μόνο ένας κρατούμενος, ο K6, αλλά για τον λόγο ότι δεν του αρέσει η συμπεριφορά αυτών που συνήθως συμμετέχουν στα παιχνίδια. Από τις υπόλοιπες απαντήσεις του φαίνεται ξεκάθαρα ότι αγαπάει τα παιχνίδια τέτοιου τύπου και αν ήταν αλλιώς οι συνθήκες θα έπαιζε περισσότερο. Ακολουθεί η απάντηση του εν λόγω κρατουμένου:

«Εχθές μόνο έπαιξα Λούντο (γρινιάρη). Έχω να παίζω 9 μήνες. Τα παιδιά δεν μιλάει (μιλάνε) καλά μαζί σου (βρίζουν και νευριάζουν όταν παίζουν). Εμένα δεν μου αρέσει» (K6).

5.1.4 Τύποι επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή.

Στην ερώτηση «Ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια και αν μπορείς να τα περιγράψεις», σχεδόν όλοι οι κρατούμενοι (17 άτομα) ανέφεραν ότι παίζουν χαρτιά (βλ. Εικόνα 2). Επιπλέον, 12 κρατούμενοι (περίπου οι μισοί) ανέφεραν ότι παίζουν γκρινιάρη (Λαντού ή Λούντο) (βλ. Εικόνα 1). Παρακάτω θα γίνει αναφορά σε συνεντεύξεις που συνδυάζουν και τα δύο παιχνίδια:

«Λούντο, poker, trex, 41» (K15).

«Λούντο, Κάρτα. Trex, 41» (K17).

Επιπροσθέτως, 4 παιχνίδια ακόμα αναφέρονται ότι υπάρχουν και παίζονται στη συγκεκριμένη φυλακή, αλλά σε πολύ μικρότερη συχνότητα από ότι τα χαρτιά και ο Γκρινιάρης. Αναλυτικότερα, και με αναφορά από τη μεγαλύτερη συχνότητα προς τη μικρότερη, κάποιοι κρατούμενοι αναφέρουν το Ντόμινο (K6) (βλ. Εικόνα 7), κάποιοι το σκάκι (Σατράντζ) (K13) (βλ. Εικόνα 4), κάποιοι άλλοι την Ντάμα (K10) (βλ. Εικόνα 5) και τέλος ελάχιστοι από αυτούς αναφέρουν την Μονόπολη (Ελευθερία) (K9) (βλ. Εικόνα 6). Μεμονομένα παραδείγματα από κάθε κατηγορία παιχνιδιού που προαναφέρθηκε:

«Κάρτες (τράπουλα), Λούντο, μπάλα, ντόμινο» (K6).

«41, Trex, Σατράντζ (σκάκι), ντόμινο» (K13).

«Λούντο, τράπουλα, ντάμα» (K10).

«Τράπουλα, Σκάκι, Λούντο, Ελευθερία» (K9).

5.1.5 Τρόποι/υλικά κατασκευής επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Τα πιο συνηθισμένα υλικά με τα οποία κατασκευάζονται τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή είναι οι τηλεκάρτες και τα καπάκια (τα οποία βρίσκουν στο προαύλιο κυρίως), καθώς τα πιο δημοφιλή παιχνίδια είναι η τράπουλα και ο Γκρινιάρης. Ακολουθούν, τα σεντόνια (με τα οποία κοιμούνται), οι χάντρες (από τα κομπολόγια που αγοράζουν από το κυλικείο της φυλακής – καντίνα –), τα χαρτιά (κάθε είδους) και η γραφική ύλη (μολύβια, στυλό). Σε πιο σπάνιες περιπτώσεις αναφέρονται υλικά όπως τα πλαστικά καπάκια από τις σκούπες (K20) και η μαξιλαροθήκη (K1). Παρακάτω θα παρουσιαστούν 3 αναφορές κρατουμένων, μία που να περιλαμβάνει σχεδόν όλα τα υλικά που χρησιμοποιούν στη φυλακή και ακόμα 2 που αντιστοιχούν στις σπάνιες περιπτώσεις:

«Καπάκια, Κουτιά (χαρτόκουτα αποθήκευσης τροφίμων, που προμηθεύονται από την κουζίνα), χάντρες, πανιά (σεντόνια), κάρτες (τηλεκάρτες). Τρίβεις σε τοίχους (μιλάει για τις τηλεκάρτες). Όταν είναι άσπρες (οι τηλεκάρτες μετά το τρίψιμο) γράφεις με στυλό πάνω» (K4).
«Καπάκια, τηλεκάρτες, σεντόνι από μαξιλάρι (μαξιλαροθήκη), σεντόνι, Χαρτιά (κόλλες Α4) και μολύβια (ξυλομπογιές) από το σχολείο» (K1).
«Καπάκια, καπάκι κοντάρι (πλαστικό πάνω μέρος από το κοντάρι της σκούπας), σεντόνι, κουτί κρουασάν. Έχει πολλά.» (K20)

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνει αναφορά και στους δύο επικουρικούς φορείς, που βοηθούν (άμεσα ή έμμεσα) με το δικό τους τρόπο στη δημιουργία των επιτραπέζιων. Ο ένας είναι το Σχολείο που λειτουργεί μέσα στις φυλακές (Δημοτικό και Γυμνάσιο) και ο άλλος η Κοινωνική Υπηρεσία. Το σχολείο, απ' ό,τι αναφέρουν οι ίδιοι οι κρατούμενοι (K18), παρέχει χαρτική (κόλλες Α4) και γραφική ύλη (στυλό, μολύβια, ξυλομπογιές). Η Κοινωνική Υπηρεσία, αν και δεν αναφέρεται σε κάποια συνέντευξη πως τους βοηθά, παρέχει κομπολόγια (τα αγοράζουν οι κρατούμενοι) και σεντόνια (κάθε κρατούμενος που είναι νεοεισερχόμενος στη φυλακή έχει δικαίωμα να λάβει ένα σεντόνι, μια κουβέρτα, μια καραβάνα και ένα στρώμα). Οι συνεντεύξεις που αναφέρονται σε αυτούς τους φορείς παρουσιάζονται παρακάτω:

«Πάρεi καπάκια μπουκάλι. Πάρεi σεντόνι άσπρο. Στύλο δώσεi από δασκάλα σχολείο» (K18).
«Τηλεκάρτα, καπάκια, δίνει πράγματα υπηρεσία, φτιάχνει παιδιά (παίρνουν οι κρατούμενοι υλικά από την κοινωνική υπηρεσία και φτιάχνουν πράγματα)» (K7).

5.1.6 Περιγραφή διαδικασίας παιχνιδιού.

Στην ερώτηση «Μπορείς να περιγράψεις τη διαδικασία που παίζετε κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι» σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα περιέγραψαν ένα παιχνίδι, έστω και με ελάχιστα λόγια, εκτός από έναν (K17), ο οποίος έδειξε με τα λόγια και τη συμπεριφορά του ότι γνωρίζει πως απαγορεύονται οι τράπουλες και τα ζάρια, οπότε προτίμησε να μην απαντήσει στην ερώτηση:

«Απαγορεύεται αυτό, δεν ξέρω.... (Δεν θέλει να περιγράψει. Πιθανόν επειδή δεν με εμπιστεύεται. Ξέρει ότι η τράπουλα απαγορεύεται και τα ζάρια, που περιλαμβάνονται στο Λούντο)» (K17).

Από τους υπόλοιπους κρατούμενους, σχεδόν οι μισοί περιέγραψαν ένα παιχνίδι που παίζεται με χαρτιά και συμμετέχουν 2 έως 4 παίκτες (Μουρλάν, Τρεξ, Τονζ) και ακόμα τόσοι περιέγραψαν πως παίζεται ο Γκρινιάρης (Πακιστανική έκδοση) (βλ. Εικόνα 1). Εξαιρέσεις αποτελούν οι κρατούμενοι K9 και K13, οι οποίοι πιθανόν να παίζουν περισσότερες φορές ή είναι το αγαπημένο τους παιχνίδι, η Μονόπολη (Ελευθερία) (βλ. Εικόνα 6) και το Σκάκι (Σατράντζ) (βλ. Εικόνα 4), και ήθελαν να το μοιραστούν με τον ερευνητή. Παρακάτω παραθέτονται παραδείγματα περιγραφής από κάθε κατηγορία παιχνιδιού:

«Trex (Κούπες). (Στο) Κελί παίζουμε Trex (τα) παιδιά από Συρία. Κάνουμε κύκλο. Άλλα παίζουν, άλλα κάθονται. (κάθε παίκτης) Ρίχνει κάρτες (διαδοχικά) στο κέντρο. Παίρνει το μεγαλύτερο φύλλο (Αυτός που θα παίξει το μεγαλύτερο σε αξία φύλλο παίρνει τις κάρτες που είναι κάτω). Μαζεύει πόντους μαζί με ομάδα (παιχνίδι ομαδικό, 2 εναντίον 2)» (K7).

«Λούντο Pakistan; Λούντο Syria; Λούντο Greek; We play Pakistan Λούντο because it's hard. If you kill the opponent you can't move for one round (αν αιχμαλωτίσεις πiónι του αντιπάλου δεν μπορείς να συνεχίσεις να κινήσει σε εκείνον τον γύρο με το πiónι που έκανε την αιχμαλωσία). You have to play with Mahmoud. He have the best luck. He kill me every time. When I go outside I will teach my family Λούντο» (K15).

«Ελευθερία (Μονόπολη). Ρίξει ζάρι. Όσο φέρει προχωράει μπροστά. Αν πάρει μέρος (αν αγοράσει το μέρος που βρίσκεται πάνω το πiónι του), μετά άλλο παιδί πληρώσει (πληρώνει όταν το πiónι του πάει στο μέρος που αγόρασε άλλος)» (K9).

«Σατράντζ θέλει μυαλό, έτσι, αν δεν ξέρει δεν παίζει. Έχει άλογο, στρατηγό (αξιωματικό). Ξέρεις εσύ; Α, ξέρει. Αν φάει βασιλεία κερδίζει αυτός» (K13).

5.1.7 Οφέλη από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στη φυλακή.

Όπως και στην πρώτη ερώτηση που τέθηκε στους κρατούμενους, έτσι και σε αυτήν «Τι πιστεύεις ότι προσφέρουν τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;», οι περισσότεροι (13 κρατούμενοι) απάντησαν ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια τους χρησιμεύουν ώστε να περνάνε τον χρόνο τους μέσα στη φυλακή. Λίγες είναι εκείνες οι περιπτώσεις όπου οι κρατούμενοι πραγματικά διασκεδάζουν παίζοντας κάποιο παιχνίδι και το επιζητούν (K4, K8 και K13):

«Είναι πολύ καλά. Παίζουμε δύο άτομα» (K4).

«Χρειάζονται πολύ παιδιά. Άμα όλα παιδιά ζητάνε πράγματα (όλα τα παιδιά θέλουν να πάνε στην κοινωνική υπηρεσία και να αιτηθούν κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι). Εγώ επιθυμώ να παίζει, αλλά τι να κάνουμε....» (K8)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι απαντήσεις των κρατούμενων K2, K15 και K20, οι οποίοι αναφέρουν ότι αν έπαιζαν επιτραπέζια μέσα στη φυλακή ελεύθερα, δεν θα υπήρχαν φασαρίες:

«Αν υπήρχαν επιτραπέζια παιχνίδια δεν θα είχαμε προβλήματα μέσα στη φυλακή. Καλύτερα να φέρουν απ' έξω (έξω από τη φυλακή) παιχνίδια» (K2).

«Yes, how can I explain. I stay in my place, we don't fight, we don't have problem (παίζουν στο κρεβάτι τους και δεν μαλώνουν με τους άλλους)» (K15).

Μεμονωμένες απόψεις εκφράζουν με τις απαντήσεις τους κρατούμενοι όπως οι K5 και K10, οι οποίοι παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια για να ξεχάσουν τις δυσκολίες μέσα και έξω από τη φυλακή, όπως επίσης, μεμονωμένες είναι και οι απόψεις των κρατούμενων K13 και K6, που πιστεύουν ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλλουν στη μάθηση (K13) και ότι είναι καλά να παίζει κάποιος αρκεί να μην υπάρχουν καβγάδες (K6). Οι απαντήσεις τους:

«Ναι, για (να) μην χαλάσω το μυαλό μου (τρελαθώ), (να) ξεχάσω (τη) φυλακή» (K5).

«Ναι, γιατί πρώτο να περνάει η ώρα. Δεύτερο να γελάει. Όταν winner (όταν κερδίζει) να γελάει λίγο. Όχι παιχνίδι για λεφτά, για κρουασάν και έτσι (Εννοεί ότι ποντάρουν φαγώσιμα προϊόντα που τους παρέχει η φυλακή). Τρίτο, να ανοίξει (το) μυαλό σου, μαθηματικά (μιλάει για την τράπουλα)» (K13).

«Πιστεύω καλό είναι. Όταν μιλάει άσχημα μαζί σου, νευριάζει, δεν είναι καλό» (K6).

5.1.8 Άλλα παιχνίδια που παίζουν οι κρατούμενοι.

Οι κρατούμενοι κλήθηκαν να απαντήσουν επίσης στην ερώτηση «Εκτός από τα επιτραπέζια παιχνίδια, υπάρχουν άλλα παιχνίδια που παίζετε στη φυλακή;». Ακριβώς οι μισοί απάντησαν ότι παίζουν ή έπαιζαν (K17, K10) ποδόσφαιρο. Όπως αναφέρει ο κρατούμενος K10, δεν έχει τίποτε άλλο να κάνουν, κατά τη γνώμη του, οπότε στρέφονται στον αθλητισμό. Βέβαια, ο ίδιος κρατούμενος τονίζει και τις δυσκολίες που υπάρχουν για να παίζει κάποιος (τσιμεντένιο δάπεδο) και δεν θέλει να συμμετέχει πλέον σε αυτό το παιχνίδι:

«Δεν έχει τίποτα. Μπάλα, εγώ πριν παίζω, δεν θέλω (πλεον). Δεν έχει γρασίδι (έχει τσιμέντο έξω το προαύλιο). Αν πέσει, σπάσει πόδι» (K10).

Επιπλέον, μεγάλη μερίδα των κρατούμενων απάντησε ότι δεν παίζει κάποιο άλλο παιχνίδι. Πιθανόν, γιατί δεν μπορούν ή δεν θέλουν να συμμετέχουν στο κύριο αθλητικό δρώμενο της φυλακής (ποδόσφαιρο). Φυσικά, είναι και κάποιοι που επικαλούνται ότι δεν γνωρίζουν κανένα άλλο παιχνίδι πέρα από τα επιτραπέζια, όπως ο K12 και ο K20:

«Όχι, δεν ξέρω» (K12).

«Αυτά, 1 – 2 παιχνίδι ξέρω. Λαντού, Ντόμινο, αυτά» (K20).

Επίσης, ένα εύρημα το οποίο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και πρέπει να τονιστεί είναι ότι 2 κρατούμενοι (K5 και K9) παίζουν ένα παιχνίδι που, σύμφωνα με τα λεγόμενα του κρατούμενου K5 λέγεται ZIP, το είδε από την τηλεόραση και περιλαμβάνει το κρύψιμο ενός αντικειμένου (δαχτυλίδι) από μια ομάδα 4 ατόμων και την προσπάθεια από μια άλλη ομάδα αντίστοιχων ατόμων (4), να βρει το αντικείμενο (K9). Όπως αναφέρει ο K5, το παιχνίδι παίζεται με κάποιου είδους στοίχημα, αλλά, επειδή ως επι το πλείστον οι κρατούμενοι δεν έχουν πολλά χρήματα στην κατοχή τους, το μόνο που καταφέρνει ο νικητής του παιχνιδιού είναι να μην φάει ξύλο:

«Είδα τηλεόραση ένα παιχνίδι, νομίζω λέγεται ZIP. Ένα παιδί κρύβει (ένα) δαχτυλίδι και το άλλο προσπαθεί να το βρεί (με χειρονομίες δείχνει ότι το δαχτυλίδι το κρύβει σε μία από τις γροθιές του). Αν δεν το βρει (επιλέξει λάθος γροθιά), τότε τρώει ξύλο. Κανονικά βάζει στοίχημα, αλλά χωρίς λεφτά τρώει ξύλο» (K5).

«Ναι, κρύβουμε... πως λέγεται αυτό.... Δαχτυλίδι. 4 παιδιά και 4 προσπαθούν να βρουν. Αν δεν βρουν τότε φάει ξύλο» (K9).

Τέλος, υπάρχει και μια συνέντευξη (K7), που παρουσιάζει την κακή χρήση των παιχνιδιών και δικαιώνει το Σωφρονιστικό Σύστημα που απαγορεύει την τράπουλα και τα ζάρια στα Καταστήματα Κράτησης. Φτιάχνοντας ζάρια (βλ. Εικόνα 8) από τα κομπολόγια, αφενός μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να παίξουν κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι, όπως για παράδειγμα ο Γκρινιάρης (βλ. Εικόνα 1), αλλά αφετέρου μπορούν να παίξουν στοίχημα με

αυτά. Ο στοιχηματισμός, πέρα από το ότι προάγει τη διακίνηση χρημάτων και προϊόντων, επιπροσθέτως φέρνει και καβγάδες μέσα στη φυλακή. Παρακάτω παρατίθεται η απάντηση του εν λόγω κρατούμενου:

«Ζάρια. Ρίχνει ζάρια 2-2, 3-3, 5-5 (προσπαθούν να φέρουν διπλές). Ξέρεις εσύ. Εμένα δεν αρέσει να παίζω αυτό» (K7).

5.1.9 Διαφορετικός τρόπος αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου.

Ένα ακόμα ερώτημα που τέθηκε στους συμμετέχοντες - κρατούμενους ήταν το πώς περνάνε τον ελεύθερό τους χρόνο μέσα στη φυλακή, εκτός από το να παίζουν κάποιο παιχνίδι. Οι περισσότεροι απάντησαν πως βλέπουν τηλεόραση. Μάλιστα, συγκεκριμένοι κρατούμενοι με τις απαντήσεις που έδωσαν (K2 και K9) τόνισαν τη σπουδαιότητα να έχεις πρόσβαση σε μία τηλεόραση. Συγκεκριμένα, ο K2 αναφέρει ότι χωρίς τηλεόραση περνάνε το χρόνο τους κοιτώντας το ταβάνι, ενώ ο K9 αναφέρει ότι αν δεν έχεις στην κατοχή σου τηλεόραση εκτίεις διπλά την ποινή σου:

«Κοιτάμε τον τοίχο (κοιτάνε το ταβάνι του κελιού), όταν έχουμε δανείσει τα παιχνίδια. Έχουμε λίγες τηλεοράσεις» (K2).

«Αν δεν έχει παιχνίδια, τίποτα, να σκέφτεσαι μόνο (κάθεται μόνος του και σκέφτεται). Αν δεν έχεις παιχνίδια και δεν έχεις τηλεόραση βγάζεις 2 φορές φυλακή» (K9).

Από το σύνολο των κρατουμένων, επίσης, που απάντησαν σε αυτήν την ερώτηση, κάποιοι κρατούμενοι αναφέρουν ότι μιλάνε με συγκρατούμενούς τους, κάποιοι άλλοι ότι κοιμούνται, ενώ μερικοί αναφέρθηκαν και στην επικοινωνία με τον έξω κόσμο (μιλάνε με την οικογένειά τους από καρτοτηλέφωνο ή/και από την Κοινωνική Υπηρεσία). Χαρακτηριστικά παραδείγματα των προαναφερθέντων κρατουμένων είναι τα εξής:

«Τηλεόραση. Μιλάει με παιδιά (αναφέρει ονόματα κρατουμένων που βρίσκονται στο κελί του)» (K7).

«Να κοιμηθώ με το ζόρι. Δεν μπορώ. Θα χάσω το μυαλό μου (θα τρελαθώ)» (K5).

«Κοιμάται, Μαμά – Μπαμπά (μιλάει στο τηλέφωνο)» (K11).

Τέλος, μεμονωμένη και καθόλου αντιπροσωπευτική για το σύνολο του δείγματος κρίνεται η απάντηση του κρατούμενου K15, ο οποίος αναφέρει ότι κάνει γυμναστική και αυτό που κάνει (η γυμναστική δηλαδή) είναι καλύτερο από οτιδήποτε άλλο και αν έκανε. Η απάντησή του παραθέτεται παρακάτω:

«We do gym. Is better (Εννοεί καλύτερο από οτιδήποτε άλλο εκτός από τα επιτραπέζια παιχνίδια)» (K15).

5.1.10 Προσωπική προσπάθεια και περιγραφή δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Στην ερώτηση, αν έχουν φτιάξει οι ίδιοι κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι, αρκετοί (σχεδόν οι μισοί) ήταν εκείνοι που απάντησαν ότι δεν έχουν δημιουργήσει κανένα παιχνίδι. Απαντήσεις που αξίζουν να σημειωθούν όμως και αφορούν στη θέληση για δημιουργικότητα, αποτελούν αυτές των κρατουμένων K2 και K7, οι οποίοι αν και δεν έχουν φτιάξει ακόμα κάτι, αν τους δινόταν η ευκαιρία θα μπορούσαν να φτιάξουν, καθώς επίσης και αυτές των κρατουμένων K11 και K20, οι οποίοι και αυτοί με τη σειρά τους δεν φτιάχνουν παιχνίδια, αλλά γνωρίζουν άλλους που ασχολούνται με τη δημιουργία τους. Ενδεικτικά, κάποιες από τις απαντήσεις των προαναφερθέντων κρατουμένων δίνονται παρακάτω:

«Όχι, παίζει μόνο, αν δώσει υπηρεσία (υλικά) φτιάξει ότι θέλει» (K7).

«Εγώ δεν φτιάχνω τίποτα. Τα παιδιά τα φτιάχνουν» (K20).

Όσον αφορά στους δημιουργικούς κρατούμενους, 5 αναφέρουν ότι έχουν φτιάξει τράπουλα (βλ. Εικόνα 2 και Εικόνα 3), 3 ότι έχουν φτιάξει Γκρινιάρη (βλ. Εικόνα 1) και ένας ότι έχει φτιάξει και τα δύο (K4). Σημαντικό σε αυτό το σημείο είναι να τονιστεί, γι' ακόμα μια φορά, ότι αν βρεθούν στην κατοχή κρατουμένων ζάρια ή τράπουλες (βλ. Εικόνα 8, Εικόνα 2 και Εικόνα 3), κατάσχονται, και ο κάτοχός τους τρώει πειθαρχικό (Περίπτωση κρατουμένου K15). Όπως είναι φυσικό, ο νόμος που απαγορεύει κατηγορηματικά παιχνίδια τζόγου (τράπουλα, ζάρια) μέσα στη φυλακή, αποτελεί έναν ισχυρό ανασταλτικό παράγοντα στη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών (πολλά παιχνίδια χρειάζονται ζάρι ώστε να παιχτούν). Ακολουθούν οι απαντήσεις των κρατουμένων K4 και K15:

«Ναι, αυτό, Λούντο (Γκρινιάρη) και κάρτες (τράπουλα)» (K4).

«Yes i make a lot of time but Υπάλληλος take it (Φτιάχνει συνέχεια, αλλά του τα κατάσχουν οι υπάλληλοι κατά τη διεξαγωγή της έρευνας). I take πειθαρχικό about that. 20 πόντο (πόντοι)» (K15).

Στην τελευταία ερώτηση, στην οποία συμμετείχαν μόλις 9 άτομα, καθώς απάντησαν προηγουμένως (ερώτηση 10 της συνέντευξης) ότι έχουν φτιάξει κάποιο παιχνίδι, οι 5 από αυτούς αναφέρθηκαν στα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει κάποιος ώστε να φτιάξει μια τράπουλα (ξύσιμο και γράψιμο) (βλ. Εικόνα 2), ενώ οι άλλοι 4 κυρίως στα υλικά που χρειάζονται ώστε να παραχθεί ένας Γκρινιάρης (Καπάκια, σεντόνι, ξυλομπογιές, χάντρες από κομπολόϊ) (βλ. Εικόνα 1). Παρακάτω παρουσιάζονται οι απαντήσεις που περιγράφουν καλύτερα τον τρόπο με τον οποίο φτιάχνουν αυτά τα παιχνίδια (Κάρτες και Γκρινιάρη):

«Με κάρτα. 3 – 4 παιδιά πάρει 52 κάρτα (τηλεκάρτες) από (το) προαύλιο. (Στη συνέχεια) πάει μπάνιο, τρίβει με νερό (για να φύγει το) χρώμα. Τώρα άσπρο. Τώρα γραφικό (ζωγραφική). Μετά τι κάνουμε ξέρεις; Έχει μολύβια, βγάλει το μέσα. Μέσα σίδερο, κάνει ζωγραφική (ζωγραφίζει το περίγραμμα). Μετά να πάρει στυλό, κάνει έτσι (δείχνει με χειρονομίες ότι μουτζουρώνει μέσα σε περίγραμμα)» (K12).

«Με ένα σεντόνι άσπρα, με χρώματα να ζωγραφίσω τετραγωνάκια, ζάρι από κομπολόϊ άσπρο και καπάκια από μπουκάλια, καθένας (παίζει με) 4» (K16).

Επίσης, μεμονωμένη αλλά σημαντική κρίνεται η απάντηση του κρατουμένου K14, ο οποίος ξεκινάει να περιγράψει τη διαδικασία δημιουργίας του Γκρινιάρη (βλ. Εικόνα 1), αλλά καταλαβαίνει ότι μιλάει για κάτι παράνομο και σταματάει μετά από λίγο. Πέρα από τη λεξιπενία και τις γλωσσικές δυσκολίες (προσπάθεια να απαντήσει σε μια γλώσσα που δεν είναι η μητρική του), η συγκεκριμένη απάντηση φανερώνει μια προσπάθεια απόκρυψης της δημιουργικότητας, καθώς πιστεύει ότι αν αποκαλύψει πώς δημιουργείται ο Γκρινιάρης ενδέχεται να οδηγήσει στην κατάσχεση του παιχνιδιού, στην τιμωρία του δημιουργού και στην μελλοντική αποτροπή δημιουργίας αυτού του παιχνιδιού (Αν σταματήσει η Κοινωνική Υπηρεσία να τους παρέχει σεντόνια και κομπολόγια, δύσκολα θα μπορέσουν να δημιουργήσουν ξανά ταμπλό και ζάρια).

«Ξίνουμε κομμάτι από κομπολόϊ. Ξέρεις απαγορεύεται (δεν θέλει να συνεχίσει την περιγραφή και αλλάζει θέμα επίτηδες)» (K14).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο Συζήτηση

Έχοντας ολοκληρώσει τη διαδικασία παρουσίασης και ανάλυσης των ερευνητικών δεδομένων, που προήλθαν από συνεντεύξεις με νέους κρατούμενους, σε αυτό το σημείο μπορούν να απαντηθούν με σαφήνεια τα ερευνητικά ερωτήματα τα οποία τέθηκαν εξ αρχής και να εξαχθούν με ασφάλεια αρκετά συμπεράσματα. Από τους 100 περίπου κρατούμενους που βρίσκονται την περίοδο από 18 Μαρτίου μέχρι 18 Ιουνίου, το έτος 2024, στο ΕΣΚΝ Βόλου, 20 τυχαία άτομα δέχθηκαν να συμμετάσχουν στην παρούσα έρευνα και απ' ότι φαίνεται από τον Πίνακα1 του Κεφαλαίου 5 (5.1.1) μπορούν να θεωρηθούν ένα αρκετά αντιπροσωπευτικό δείγμα, καθώς συμπεριλαμβάνονται σε ισορροπημένες αναλογίες όλες οι βασικές εθνικότητες της εν λόγω φυλακής (Πακιστάν, Αφγανιστάν, Συρία), όλες οι εκπαιδευτικές βαθμίδες (χωρίς εκπαίδευση, δημοτικό, γυμνάσιο) και όλες οι ηλικίες (από 18 έως 23 ετών).

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα της έρευνας, αν οι νέοι κρατούμενοι ασχολούνται με τη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών και ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια που κατασκευάζουν, ως προς το σκέλος της δημιουργίας των επιτραπέζιων, η απάντηση που προκύπτει είναι θετική. Ένα διόλου ευκαταφρόνητο μέρος του δείγματος (9 στους 20) έχει δημιουργήσει κάποιο επιτραπέζιο. Οι δημιουργοί μάλιστα σε αρκετές περιπτώσεις περιγράφουν περιχαρείς τον τρόπο κατασκευής και παιχνιδιού των δημιουργημάτων τους. Στο υπολειπόμενο σκέλος του ερωτήματος, τα συνηθέστερα παιχνίδια που κατασκευάζουν είναι η τράπουλα και ο γκρινιάρης. Σε αυτές τις επιλογές συμβάλλει το γεγονός ότι οι περισσότεροι κρατούμενοι γνωρίζουν να παίζουν αυτού του είδους τα παιχνίδια και τα υλικά για τη δημιουργία τους είναι εύκολα στην ανεύρεση και τη χρησιμοποίησή τους.

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα της έρευνας που σχετίζεται με τις επιδράσεις που απορρέουν από τη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών από νέους άνδρες κρατούμενους κρίνεται απαραίτητο να γίνει μια συνοπτική αναφορά στα στοιχεία των συνεντεύξεων. Σχεδόν τα μισά υποκείμενα αναφέρονται στη δημιουργία κάποιου παιχνιδιού, ενώ οι υπόλοιποι θέτουν ξεκάθαρα τον εαυτό τους ως άτομο που συμμετέχει απλά στο παιχνίδι. Εξετάζοντας την πλευρά των δημιουργών, διαφαίνεται ότι η δημιουργία μέσα στη φυλακή απαιτεί χρόνο (πολλά στάδια δημιουργίας), υπομονή και συνεργατικότητα. Ως εκ τούτου, η διαδικασία αυτή λειτουργεί ως μέσο ενθάρρυνσης για κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των κρατουμένων, προσφέροντας τους μια ευκαιρία να συνδεθούν και να αλληλεπιδράσουν με τους άλλους. Επιπλέον, η διαδικασία της δημιουργίας παιχνιδιών συμβάλλει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους και στην καλλιέργεια του χαρακτήρα τους, καθώς οι κρατούμενοι προσπαθούν να

δημιουργήσουν κάτι χρήσιμο μέσα σε αντίξοες συνθήκες, το οποίο απαιτεί ψυχικό σθένος και διάθεση προσωπικού χρόνου.

Επί της ουσίας, οι επιδράσεις της δημιουργικότητας στους συγκεκριμένους κρατούμενους, συνοψίζονται στις έννοιες της κοινωνικής συνοχής και της προσωπικής ανάπτυξης. Αφενός οι κρατούμενοι εργάζονται από κοινού για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού, αναπτύσσοντας δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας, και ενισχύοντας έτσι την κοινωνική τους συνοχή και αλληλεπίδραση, και αφετέρου, η διαδικασία αυτή απαιτεί από τους κρατούμενους να αντιμετωπίσουν προκλήσεις και εμπόδια, ενισχύοντας την ψυχική τους αντίσταση και την ικανότητά τους να αντιμετωπίζουν τις δυσκολίες.

Πέρα από τα ερευνητικά ερωτήματα, από τις απαντήσεις που δόθηκαν από την πλειονότητα των κρατουμένων διαφαίνεται ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς τους και τους βοηθάνε κυρίως ώστε να περνάνε ευχάριστα την ώρα τους, καθώς βρίσκονται για μεγάλα χρονικά διαστήματα έγκλειστοι και δεν έχουν με κάτι άλλο να ασχοληθούν. Αυτό το βασικό εύρημα βρίσκεται σε απόλυτη συμφωνία με τους Pensasvalle et al (2024), οι οποίοι αναφέρονται στις πολλές ώρες περιορισμού των κρατουμένων και στην κάλυψη των χρονικών κενών τους με τα επιτραπέζια παιχνίδια. Σίγουρα υπάρχουν και περιπτώσεις όπου οι κρατούμενοι θέλουν να ξεχάσουν δύσκολες καταστάσεις, όπως αναφέρουν και οι Smith et al (2022), αλλά όπως φαίνεται από το υπο μελέτη δείγμα αυτές είναι μεμονωμένες.

Επίσης, ξεχωριστό ενδιαφέρον παρουσιάζει μια μικρή ομάδα κρατουμένων η οποία εκφράζει την άποψη ότι η παρουσία επιτραπέζιων παιχνιδιών στη φυλακή θα είχε θετική επίδραση στο κλίμα μεταξύ των κρατουμένων. Σύμφωνα με τις απαντήσεις τους, η διαθεσιμότητα ενός ποικίλου φάσματος παιχνιδιών θα μείωνε τις εντάσεις και τις συγκρούσεις που συχνά προκύπτουν μεταξύ των κρατουμένων. Εδώ να τονιστεί ότι αυτή η παρατήρηση συνάδει με τα ερευνητικά συμπεράσματα του Kevin Carreon (Johnson, 2023), ο οποίος αναφέρεται στα επιτραπέζια παιχνίδια και στην εξάσκηση των συναισθημάτων, στον σεβασμό, στην ανάγκη για κοινωνικοποίηση και στην αποφυγή της κοινωνικής αποξένωσης, που προσφέρουν. Συμπερασματικά, η άποψη αυτής της ομάδας πρέπει να ληφθεί σοβαρά υπόψιν καθώς ενισχύει την ιδέα ότι η διαθεσιμότητα δραστηριοτήτων ψυχαγωγίας μπορεί να συμβάλει στην αποκλιμάκωση της τάσης προς τη βία και τις συγκρούσεις μεταξύ των κρατουμένων.

Ακόμα ένα σημαντικό εύρημα, που προέκυψε από την συλλογή και ανάλυση των δεδομένων, έχει να κάνει με τα υλικά που χρησιμοποιούν οι κρατούμενοι στις δημιουργίες τους. Τα επιτραπέζια δημιουργούνται εύκολα μέσα στη συγκεκριμένη φυλακή, αλλά και σε άλλες φυλακές (Pensavalle et al., 2024), καθώς υπάρχουν όλα τα απαραίτητα υλικά διαθέσιμα

και όλοι εκείνοι οι επικουρικοί παράγοντες (Σχολείο, Κοινωνική Υπηρεσία) που μπορούν να στηρίζουν άμεσα ή έμμεσα αυτήν την προσπάθεια. Συνεπώς, δεν είναι παράξενο που αποτελούν δημοφιλή επιλογή των εν λόγω κρατουμένων και υπάρχουν ενδείξεις δημιουργικότητας πάνω στον συγκεκριμένο τύπο παιχνιδιού.

Αναφορά θα πρέπει να γίνει επίσης και στο γεγονός ότι στη διεθνή βιβλιογραφία υπάρχουν έρευνες που μαρτυρούν την ιδιαίτερη προτίμηση των κρατουμένων για παιχνίδια που περιλαμβάνουν χαρτιά και ζάρια (Smith et al., 2022). Αυτό επαληθεύτηκε και στην παρούσα έρευνα. Οι περισσότεροι κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου (17 άτομα σε δείγμα 20 κρατουμένων) επιλέγουν τα χαρτιά ως κύριο τρόπο διασκέδασής τους. Αυτό σίγουρα είναι ένα δυσάρεστο γεγονός, καθώς νομικά απαγορεύονται και βάζουν σε προβλήματα τους ίδιους (δέχονται πόντους ποινής) και τους Σωφρονιστικούς Υπαλλήλους που προσπαθούν να ανακαλύψουν και να κατασχέσουν τέτοιου είδους δημιουργήματα.

Συνεχίζοντας με τα ευρήματα της έρευνας, αν και η καινοτομία ανθίζει σε πολλούς τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας (Παπαδόπουλος & Κωνσταντίνου, 2022), παρατηρείται ότι οι νεαροί κρατούμενοι του ΕΣΚΝ Βόλου τείνουν να δημιουργούν κυρίως γνωστά παιχνίδια, όπως τράπουλα και γκρινιάρη (παιχνίδια δηλαδή γνωστά και παιγμένα πολλές φορές). Παρά το γεγονός ότι υπάρχουν ερεθίσματα για πιο πρωτοποριακές δημιουργίες καθώς τους αρέσουν κι άλλα παιχνίδια, εντούτοις εκείνοι επιλέγουν να φτιάξουν κάτι γνώριμο, για το οποίο γνωρίζουν εξ αρχής τον τρόπο δημιουργίας και παιξίματός του από άλλους κρατούμενους.

Τέλος, μια ακόμα σημαντική ανακάλυψη, που προήλθε από τις απαντήσεις των κρατουμένων, είναι ότι ενώ μπορεί να μην εκδηλώνουν «παραδοσιακή» δημιουργικότητα όπως ορίζεται από την επιστημονική κοινότητα (Παλαιολόγος, 2013), επιδεικνύουν μια μορφή δημιουργικότητας. Οι κρατούμενοι κατασκευάζουν επιτραπέζια παιχνίδια όπως τράπουλα και γκρινιάρη, χρησιμοποιώντας ό,τι υλικά έχουν στη διάθεσή τους και με όποιον τρόπο μπορούν. Αυτή η δραστηριότητα δείχνει την ικανότητά τους να βρίσκουν τρόπους να απασχολούνται στον ελεύθερο χρόνο τους με παραγωγικό και ευχάριστο τρόπο. Παρά το ότι τα δημιουργήματά τους μπορεί να μην περιλαμβάνουν καινοτόμα στοιχεία, αποδεικνύουν την επινοητικότητά τους και την ανάγκη τους για δημιουργία και ψυχαγωγία σε ένα περιβάλλον με περιορισμένες δυνατότητες.

Συνοψίζοντας, η δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών στο ΕΣΚΝ Βόλου δημιουργεί ένα θετικό περιβάλλον για τους κρατούμενους, όπου ενισχύονται οι κοινωνικές σχέσεις και οι προσωπικές τους δεξιότητες. Συνολικά, για τα Καταστήματα Κράτησης της χώρας, η δημιουργία αυτού του είδους παιχνιδιών αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο για την κοινωνική

επανένταξη και την αναζωογόνηση των προσωπικών δεξιοτήτων των κρατουμένων μέσα σε ένα περιβάλλον όπου συχνά αντιμετωπίζουν δυσκολίες και προκλήσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο Συμπεράσματα

Όπως προκύπτει από τα ευρήματα της έρευνας, η συμβολή των επιτραπέζιων παιχνιδιών στο περιβάλλον της φυλακής είναι εξαιρετικά σημαντική και πολύπλευρη. Παρότι η πλειοψηφία των νέων κρατουμένων του ΕΣΚΝ Βόλου βλέπει τα επιτραπέζια παιχνίδια ως μέσο απλής διασκέδασης, μια μικρή αλλά σημαντική ομάδα εκφράζει την άποψη ότι αυτά τα παιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν το κλίμα μεταξύ των κρατουμένων. Αυτή η παρατήρηση ανοίγει τον δρόμο για περαιτέρω έρευνα σχετικά με την επίδραση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην αποκλιμάκωση της βίας και των συγκρούσεων μέσα στις φυλακές, κάτι που θα μπορούσε να συμβάλει στην ευρύτερη στρατηγική διαχείρισης των κρατουμένων και στην ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής εντός της φυλακής.

Ένα άλλο σημαντικό εύρημα της έρευνας είναι ότι οι κρατούμενοι δεν εκδηλώνουν συχνά καινοτομία στις δημιουργίες τους. Παρόλο που ορισμένοι από αυτούς κατασκευάζουν επιτραπέζια παιχνίδια, η δημιουργικότητά τους περιορίζεται στη δημιουργία γνωστών παιχνιδιών. Ωστόσο, η θετική πλευρά αυτής της δραστηριότητας είναι ότι οι κρατούμενοι δείχνουν μια μορφή δημιουργικότητας, αξιοποιώντας τα περιορισμένα υλικά που έχουν στη διάθεσή τους. Κατασκευάζουν παιχνίδια όπως τράπουλα και γκρινιάρη, προσπαθώντας να καλύψουν την ανάγκη τους για δημιουργία και ψυχαγωγία σε ένα περιβάλλον γεμάτο προκλήσεις και δυσκολίες.

Παρά την έλλειψη πρωτοτυπίας, η εμπλοκή των κρατουμένων στη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να αποφέρει σημαντικά οφέλη. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι κρατούμενοι συνεργάζονται, αναπτύσσοντας δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας. Αυτή η δραστηριότητα προάγει την κοινωνική αλληλεπίδραση και την ανάπτυξη προσωπικών δεξιοτήτων, δημιουργώντας ένα ευνοϊκό περιβάλλον για την ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και την προσωπική ανάπτυξη.

Η δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών παρέχει επίσης μια διέξοδο από την καθημερινή ρουτίνα και την ένταση της φυλακής, προσφέροντας στους κρατουμένους την ευκαιρία να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους με τρόπο που είναι ταυτόχρονα ασφαλής και κοινωνικά αποδεκτός. Έτσι, παρά την απουσία δημιουργικής καινοτομίας, η κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο για την κοινωνική επανένταξη και την προσωπική ανάπτυξη των κρατουμένων.

Επιπλέον, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσο εκπαίδευσης και ανάπτυξης γνωστικών δεξιοτήτων για τους κρατουμένους. Μέσα από τη διαδικασία των παιχνιδιών, οι κρατούμενοι έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν στρατηγική σκέψη, λογική

ανάλυση και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Αυτές οι δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας για την επανένταξή τους στην κοινωνία, καθώς ενισχύουν τις ικανότητές τους να αντιμετωπίζουν προκλήσεις και να λαμβάνουν αποφάσεις σε διάφορες καταστάσεις.

Ένας ακόμη σημαντικός παράγοντας είναι η ψυχολογική επίδραση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στους κρατούμενους. Η ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να προσφέρει μια αίσθηση κανονικότητας και σταθερότητας, βοηθώντας τους κρατούμενους να διαχειριστούν το στρες και την απομόνωση που βιώνουν στη φυλακή. Οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που προκύπτουν από τα παιχνίδια μπορούν επίσης να μειώσουν τα αισθήματα μοναξιάς και να προάγουν την αίσθηση της κοινότητας και της υποστήριξης μεταξύ των κρατουμένων.

Τέλος, η παρουσία επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να συμβάλλει στην αλλαγή της κουλτούρας της φυλακής, προωθώντας έναν πιο θετικό και εποικοδομητικό τρόπο αλληλεπίδρασης μεταξύ των κρατουμένων. Η έμφαση στη συνεργασία και τη δημιουργικότητα μπορεί να μεταμορφώσει τις δυναμικές της φυλακής, μειώνοντας τις συγκρούσεις και ενισχύοντας την αίσθηση της αμοιβαίας κατανόησης και σεβασμού. Αυτή η αλλαγή στην κουλτούρα μπορεί να έχει μακροπρόθεσμα οφέλη, διευκολύνοντας την ομαλή επανένταξη των κρατουμένων στην κοινωνία μετά την αποφυλάκισή τους.

Συνολικά, τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλλουν στη δημιουργία ενός θετικού περιβάλλοντος στη φυλακή, προσφέροντας στους κρατούμενους την ευκαιρία να αναπτύξουν δεξιότητες και να ενισχύσουν τις κοινωνικές τους σχέσεις. Αυτά τα παιχνίδια ενισχύουν την αίσθηση του ανήκειν και τη συνοχή μεταξύ των κρατουμένων, δημιουργώντας ένα κλίμα συνεργασίας και αλληλεγγύης. Παρά την έλλειψη καινοτομίας σε ορισμένες περιπτώσεις, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για την ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και την κοινωνική επανένταξη των κρατουμένων. Επιπλέον, μπορεί να λειτουργήσει ως ένα σημαντικό μέσο για τη βελτίωση της ψυχικής υγείας των κρατουμένων, παρέχοντας μια διέξοδο για τη διαχείριση του άγχους και της έντασης που προκαλεί η ζωή στη φυλακή.

Μελλοντικές έρευνες θα μπορούσαν να επικεντρωθούν σε ποικίλες πτυχές της χρήσης επιτραπέζιων παιχνιδιών στις φυλακές. Μια σημαντική κατεύθυνση για περαιτέρω μελέτη είναι η διερεύνηση της μακροπρόθεσμης επίδρασης των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη μείωση της βίας και των συγκρούσεων μεταξύ των κρατουμένων. Επίσης, θα ήταν ενδιαφέρον να εξεταστεί πώς διαφορετικά είδη παιχνιδιών, πέρα από τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια, μπορεί να επηρεάσουν τη συμπεριφορά και την ψυχική υγεία των κρατουμένων. Επιπλέον, έρευνες θα μπορούσαν να επικεντρωθούν στην ανάπτυξη και εφαρμογή νέων, καινοτόμων

παιχνιδιών που θα μπορούσαν να ενισχύσουν ακόμη περισσότερο τη δημιουργικότητα και την αίσθηση της καινοτομίας μεταξύ των κρατουμένων.

Μια άλλη ενδιαφέρουσα πτυχή για μελλοντική έρευνα είναι η ενσωμάτωση εκπαιδευτικών στοιχείων στα επιτραπέζια παιχνίδια. Θα ήταν ωφέλιμο να εξεταστεί πώς τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία εκπαίδευσης για την ανάπτυξη γνωστικών και επαγγελματικών δεξιοτήτων που θα διευκολύνουν την επανένταξη των κρατουμένων στην κοινωνία. Τέλος, οι μελλοντικές έρευνες θα μπορούσαν να επικεντρωθούν στην ψυχολογική και συναισθηματική επίδραση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, εξετάζοντας πώς αυτά μπορούν να βελτιώσουν την ψυχική υγεία και την ευημερία των κρατουμένων, μειώνοντας το άγχος και την κατάθλιψη που προκαλούνται από τις συνθήκες εγκλεισμού.

Βιβλιογραφία

Ελληνική

Αυγή Newsroom. (2023, Οκτώβριος 12). *Φοιτητές και εθελοντές διοργανώνουν δράσεις και εκδηλώσεις στις φυλακές. Η Αυγή.* Ανακτήθηκε από https://www.avgi.gr/koinonia/464076_foitites-kai-ethelontes-diorganonoun-draseis-kai-ekdiloseis-stis-fylakes

Βάμβουκας, Μ. Ι. (1991). *Εισαγωγή στην ψυχοπαιδαγωγική έρευνα και μεθοδολογία*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Βόγλης, Π. (2004). *Η εμπειρία της φυλακής και της εξορίας*. Αθήνα: Αλεξάνδεια.

Δελτίο Τύπου – Έκθεση με χειροποίητες κούκλες από τις κρατούμενες των φυλακών της Θήβας. (2022, Δεκέμβριος 16). Ανακτήθηκε από: <https://arsis.gr/deltio-typou-ekthesi-me-cheiropoiites-k/>

Δημοτική Ραδιοφωνία Τρίπολης. (2023, Ιούνιος 17). *Αναγνώσεις ζωής και τέχνης στις φυλακές Τρίπολης. Δημοτική Ραδιοφωνία Τρίπολης.* Ανακτήθηκε από <https://www.drt915.gr/anagnosis-zois-ke-technis-stis-fylakes-tripolis/>

Καλαμίδα, Μ. (2008). *Λόγοι και πρακτικές Εξουσίας και Αντίστασης στο Ειδικό Κατάστημα Κράτησης Νέων Βόλου*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος: Αυτοέκδοση.

Κωσταρίδου-Ευκλείδη, Α. (1997). *Ψυχολογία της Σκέψης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Βίτσου Μ., & Μάγος Κ. (2023). Ενδυναμώνοντας την ταυτότητα και την επικοινωνία εγκλείστων μέσω της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση και της εμφύχωσης κουκλών: μια έρευνα-δράση στο Ειδικό Κατάστημα Κράτησης Νέων Βόλου. *Εκπαίδευση & Θέατρο*, 24, 20–31.

Μάγος, Κ. (2020). *Inmate reintegration: Compilation of theory and practices*. The Re[Enter] Project. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος: Αυτοέκδοση.

Μαρμπένα, Α. (2016). *Νευρωνικά ανάλογα της δημιουργικότητας. Μια μελέτη φασματικής ισχύος σε δεδομένα ηλεκτροεγκεφαλογραφήματος*. Πανεπιστήμιο Πατρών, Πάτρα: Αυτοέκδοση.

Orthodoxia News Agency. (2023, Δεκέμβριος). *Ο «Εσταυρωμένος» και η Ημέρα του Φυλακισμένου*. Ανακτήθηκε από: https://www.orthodoxianewsagency.gr/mitropolitiko_ergo/%CE%B9-%CE%BC-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B7%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%AC%CE%B4%CE%BF%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B1%CE%BB%CE%BC%CF%85%CF%81%CE%BF%CF%8D/o-estayromenos-kai-i-imera-tou-fylakismenou/

Παλαιολόγος, Δ. (2013). *Προσεγγίζοντας τη δημιουργικότητα*. Κόρινθος: Αυτοέκδοση. Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/34989967/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%B3%CE%B3%CE%AF%CE%B6%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82_%CF

[%84%CE%B7 %CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE %B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1](#)

Παπαδόπουλος, Α., & Κωνσταντίνου, Ε. (2022). "Καινοτομία: Ανάλυση των Σταδίων Ανάπτυξης και Εφαρμογής." *Καινοτομία και Ανάπτυξη*, 10(2), 78-95.

Παπαδοπούλου, Α., & Κωνσταντινίδης, Ν. (2021). "Συσχέτιση αυτοέκφρασης και δημιουργικότητας: Μια μελέτη σε πληθυσμό νέων ενηλίκων." *Ψυχολογία και Κοινωνία*, 15(2), 120-135.

Παρασκευόπουλος, Ι. (2004). *Δημιουργική Σκέψη στο Σχολείο και στην Οικογένεια*. Αθήνα: αυτοέκδοση.

Πρόγραμμα δημιουργικής απασχόλησης στο Κατάστημα Κράτησης Κορυδαλλού. (2016, Δεκέμβριος). Ανακτήθηκε από: <https://xen-athinon.gr/donation/kk-koridallou/#3465525128392-05a61ba7-05ed>

Σκουμπουρδή, Χ., & Καλαβάσης, Φ. (2009). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στη μαθηματική εκπαίδευση: ανταγωνιστικές στάσεις και ψευδαίσθηση ομοθυμίας*. Ρόδος: Αυτοέκδοση.

Σκουμπουρδή, Χ. (2010). Το παιχνίδι ως πλαίσιο για την προσέγγιση των μαθηματικών της πρώτης σχολικής ηλικίας: σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών. *Σύγχρονη Εκπαίδευση: Τρίμηνη Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, (162), 82-99.

Υπουργείο Δικαιοσύνης. (2005). *Εσωτερικός κανονισμός λειτουργίας ειδικών καταστημάτων κράτησης νέων*. Αθήνα: Υπουργείο Δικαιοσύνης. Ανακτήθηκε από <http://www.sofron.gov.gr/nomothesia/>

Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη. (2024). *Σωφρονιστικός Κώδικας*. Αθήνα: Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη. Ανακτήθηκε από: http://www.opengov.gr/ministryofjustice/wp-content/uploads/downloads/2017/10/sofronistikos_kodikas.pdf

Φόβος, Ι. (2023). *Διδασκαλία των μαθηματικών σε νεαρούς κρατούμενους: μια κοινωνικοπολιτισμική θεώρηση*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος: Αυτοέκδοση.

Φουκώ, Μ. (1989). *Επιτήρηση και τιμωρία. Η γέννηση της φυλακής*. Αθήνα: Ράππα.

Φυτράκης, Ε. (2022). *Σωφρονιστικός Κώδικας και συναφή Νομοθετήματα*. Αθήνα: Σακκουλάς Α.Ε.

Ξένη

Barzegar, K., & Barzegar, S. (2017). Chess therapy: a new approach to curing panic attack. *Asian journal of psychiatry*, 30, 118-119.

Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*. New York: Hafner.

Cardinal, R. (1997). A brief history of prison art. *P. Kornfeld Cellblock visions: Prison art in America*. New Jersey: Princeton University Press.

- Charlier, N., & De Fraine, B. (2013). Game-based learning as a vehicle to teach first aid content: a randomized experiment. *Journal of school health*, 83(7), 493-499.
- Costa, A. L., & Kallick, B. (2008). Problem-solving: What are the alternatives? *Educational Leadership*, 65(5), 8-12.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Cropley, D. H., Kaufman, J. C., & Cropley, A. J. (2008). Malevolent creativity: A functional model of creativity in terrorism and crime. *Creativity Research Journal*, 20(2), 105-115.
- da Silva Carvalho, I., Mendes, R. C. M. G., de Souza Soares Lima, L. H., da Silva, G. P., de Freitas Gonçalves (Jones, 2003) (Malloch et al., 2015) Lima, M., Guedes, T. G., & Linhares, F. M. P. (2024). Board game on sexually transmitted infections for imprisoned women. *BMC Women's Health*, 24(1), 24.
- De Smith, M. J. (2018). *Statistical analysis handbook*. East Sussex: The Winchelsea Press.
- Diamond, J. S. (2018). *Creativity in the criminal justice system: How expressive arts and therapies can mitigate jails and prisons*. Cham, Switzerland: Springer.
- Digennaro, S. (2010). Playing in the jail: sport as psychological tool for inmates. *International review on sport and violence*, 2(1), 4-24.
- Eisenman, R. (1992). Creativity in prisoners: Conduct disorders and psychotics. *Creativity Research Journal*, 5(2), 175-181.
- Eisenman, R. (1999). Creative prisoners: Do they exist?. *Creativity Research Journal*, 12(3), 205-210.
- Fernandes, S. C., Arriaga, P., & Esteves, F. (2014). Providing preoperative information for children undergoing surgery: a randomized study testing different types of educational material to reduce children's preoperative worries. *Health education research*, 29(6), 1058-1076.
- Grawitz, M. (1976). *Méthodes des sciences sociales*. Paris: Ed. Dalloz.
- Group, T. W. (1998). The World Health Organization quality of life assessment (WHOQOL): development and general psychometric properties. *Social science & medicine*, 46(12), 1569-1585.
- Gussak, D. E., & Ploumis-Devick, E. (2004). Creating wellness in correctional populations through the arts: An interdisciplinary model. *Visual Arts Research*, 30(2), 35-43.
- Haffmans, M. B., & McFalls, E. O. (2020). Inside Out: Change Through Art. *Women's Health Reports*, 1(1), 488-499.
- Hillman, G. (2003). The mythology of the corrections community. *Teaching the arts behind bars*. Boston: Northeastern University Press, 14-27.

Johnson, B. (2023). Study: Board Games Contribute to Wellness. Ανακτήθηκε από: <https://sanquentinnews.com/study-board-games-contribute-to-wellness/>

Johnson, L. M. (2008). A Place for Art in Prison: Art as A Tool for Rehabilitation and Management. *Southwest Journal of Criminal Justice*, 5(2).

Jones, D. (2003). *The Creative Arts in Prisons: The Criminal Justice System and the Human Imagination*. London: Jessica Kingsley Publishers.

Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2010). *The Cambridge handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. New York: Crown Business.

Kim, S. H., Han, D. H., Lee, Y. S., Kim, B. N., Cheong, J. H., & Han, S. H. (2014). Baduk (the game of Go) improved cognitive function and brain activity in children with attention deficit hyperactivity disorder. *Psychiatry Investigation*, 11(2), 143-151.

Kornfeld, P. (1997). *Cellblock visions: Prison art in America*. New Jersey: Princeton University Press.

Kyle, S. D., Morgan, K., & Espie, C. A. (2010). Insomnia and health-related quality of life. *Sleep medicine reviews*, 14(1), 69-82.

Lin, Q., Cao, Y., & Gao, J. (2015). The impacts of a GO-game (Chinese chess) intervention on Alzheimer disease in a Northeast Chinese population. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 7, 163.

Liptak, A. (2006). Behind Bars, He Turns M&M's into an Art Form. *New York Times*, p. 21.

Malloch, M., McLean, C., & Devlin, A. M. (2015). Creativity inside and outside prison walls: A journey of inspiration. *Irish Probation Journal*, 12, 77-95.

Markussen, T., & Knutz, E. (2017). Playful Participation. *Conjunctions*, 4(1), 1-20.

Minoia, V. (2019). Educating in prison through theater and literature: Examples from Italy and the United States. *Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 14(3), 185-201.

Mouton, A., Gillet, N., Mouton, F., Van Kann, D., Bruyère, O., Cloes, M., & Buckinx, F. (2017). Effects of a giant exercising board game intervention on ambulatory physical activity among nursing home residents: a preliminary study. *Clinical Interventions in Aging*, 12, 847-858.

Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13(1), 1-21.

Pearlman, R. A., & Uhlmann, R. F. (1988). Quality of life in chronic diseases: perceptions of elderly patients. *Journal of gerontology*, 43(2), M25-M30.

Pensavalle, C. A., Solinas, M. G., Gardoni, C., Giorgi, G., Antognozzi, T., & Alessio, F. (2024). Boardgames as an innovative approach to promote life skills and well-being among inmates: A scoping review protocol. *Plos one*, 19(2), e0298728.

Ribbens, W., & Malliet, S. (2015). Exploring the appeal of digital games to male prisoners. *Poetics*, 48, 1-20.

Rosenbaum, J. L. (2019). Art and mindfulness behind bars. *The Prison Journal*, 99(4_suppl), 3S-13S.

Sala, G., & Gobet, F. (2017). Does chess instruction improve mathematical problem-solving ability? Two experimental studies with an active control group. *Learning & behavior*, 45, 414-421.

Schmidt, J. (2004). The cell block and the white cube. *Big Red and Shiny: An Art Journal*. Ανακτήθηκε από: <https://bigredandshiny.org/75/the-cell-block-and-the-white-cube/>

Schrift, M. (2006). Angola prison art: Captivity, creativity, and consumerism. *Journal of American Folklore*, 119(473), 257-274.

Sievers-Hill, A. M. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games*. Brian Mayer and Christopher Harris. Chicago: American Library Association, 403-405.

Smith, L. R., Sharman, S., & Roberts, A. (2022). Gambling and crime: An exploration of gambling availability and culture in an English prison. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 32(6), 389-403.

Van Hees, S., Pexman, P. M., Hargreaves, I. S., Zdrazilova, L., Hart, J. M., Myers-Stewart, K., ... & Protzner, A. B. (2016). Testing the limits of skill transfer for scrabble experts in behavior and brain. *Frontiers in human neuroscience*, 10, 564.

Παράρτημα I

Πρόλογος Συνέντευξης

Καλημέρα / Καλησπέρα!

Αρχικά θα ήθελα να σε ευχαριστήσω πολύ που δέχτηκες να με βοηθήσεις στην έρευνά μου. Να σου θυμίσω ότι κάνω το μεταπτυχιακό μου στο τμήμα προσχολικής εκπαίδευσης του Βόλου και θα ήθελα τη βοήθειά σου ώστε να καταγράψω αν ασχολείται ή αν κατασκευάζεις επιτραπέζια παιχνίδια και τι σου προσφέρει η συγκεκριμένη ασχολία. Η έρευνα γίνεται μόνο στη συγκεκριμένη φυλακή και έχω πάρει ειδική άδεια από το συμβούλιο της φυλακής και το υπουργείο για να σου μιλήσω και να γράψω ότι έχεις να μου πεις.

Για να με βοηθήσεις λοιπόν, θα ήθελα να μου πεις από πού είσαι, πόσο χρονών είσαι και αν πηγαίνεις σχολείο. Μετά θα ήθελα να απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις που έχω ετοιμάσει και είναι σχετικές με τα παιχνίδια που παίζεται εδώ στη φυλακή. Τέλος, θα ήθελα να μου δείξεις αν έχεις φτιάξει κάποιο παιχνίδι εσύ ή κάποιος φίλος σου.

Να ξέρεις ότι μόνο θα γράψω τις απαντήσεις σου σε ένα χαρτί και δεν θα αναφέρω πουθενά το όνομά σου. Οπότε δεν θέλω να φοβάσαι και μπορείς να απαντήσεις στις ερωτήσεις ελεύθερα.

Δημογραφικά στοιχεία

1. Εθνικότητα

Πακιστανική Αφγανική Συριακή Άλλη εθνικότητα

2. Εκπαιδευτική βαθμίδα

Δημοτικό

Γυμνάσιο

Χωρίς εκπαίδευση

3. Ηλικία

18 - 19

20 – 21

22 - 23

Οδηγός ημιδομημένης συνέντευξης

- 1) Σου αρέσουν τα επιτραπέζια παιχνίδια και γιατί;
- 2) Έπαιζες επιτραπέζια παιχνίδια πριν την φυλακή; Ποια ήταν συνήθως;
- 3) Παίζεις συχνά επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;
- 4) Ποια είναι τα συνηθέστερα παιχνίδια; Μπορείς να τα περιγράψεις;
- 5) Με ποιους τρόπους/ύλικά κατασκευάζονται τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;
- 6) Μπορείς να περιγράψεις τη διαδικασία που παίζετε κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι;
- 7) Τι πιστεύεις ότι προσφέρουν τα επιτραπέζια παιχνίδια μέσα στη φυλακή;
- 8) Εκτός από επιτραπέζια παιχνίδια, υπάρχουν άλλα παιχνίδια που παίζετε στη φυλακή;
- 9) Εκτός από παιχνίδι πώς αλλιώς περνάς τον ελεύθερο χρόνο σου μέσα στη φυλακή;
- 10) Έχει φτιάξει ο ίδιος κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι;
- 11) Αν ναι, μπορείς να περιγράψεις τη διαδικασία;



ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ
(άρθρο 8 Ν.1599/1986)

Η ακρίβεια των στοιχείων που υποβάλλονται με αυτή τη δήλωση μπορεί να ελεγχθεί με βάση το αρχείο άλλων υπηρεσιών (άρθρο 8, παρ. 4 Ν. 1599/1986)

ΠΡΟΣ ⁽¹⁾ :					
Ο - Η Όνομα:	ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ		Επώνυμο:	ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ	
Όνομα και Επώνυμο Πατέρα:					
Όνομα και Επώνυμο Μητέρας:					
Ημερομηνία γέννησης ⁽²⁾ :					
Τόπος Γέννησης:					
Αριθμός Δελτίου Ταυτότητας:			Τηλ:		
Τόπος Κατοικίας:		Οδός:		Αριθ:	TK:
Αρ. Τηλεομοιοτύπου (Fax):			Δ/ση Ηλεκτρ. Ταχυδρομείου (E-mail):		

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις ⁽³⁾, που προβλέπονται από της διατάξεις της παρ. 6 του άρθρου 22 του Ν. 1599/1986, δηλώνω ότι:

Να τηρούνται όλοι οι κανόνες ερευνητικής δεοντολογίας και προστασίας των ενδιαφερόντων δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα, ότι να τηρούνται η ακεραιότητα των υποκειμένων και ότι δεν να διαβιβάζονται δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα σε τρίτους χωρίς και ότι να υποβάλλεται αντίγραφο των πληροφοριών της έρευνας στο αρμόδιο τμήμα του ΥΠΟΠΟ μόλις ολοκληρωθεί.

(4)

Ημερομηνία: 20/2/2024.

Ο - Η Δηλών

(Υπογραφή)

(1) Αναγράφεται από τον ενδιαφερόμενο πολίτη ή Αρχή ή η Υπηρεσία του δημόσιου τομέα, που απευθύνεται η αίτηση.

(2) Αναγράφεται ολογράφως.

(3) «Όποιος εν γνώσει του δηλώνει ψευδή γεγονότα ή αρνείται ή αποκρύπτει τα αληθινά με έγγραφη υπεύθυνη δήλωση του άρθρου 8 τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον τριών μηνών. Εάν ο υπαίτιος αυτών των πράξεων σκόπευε να προσπορίσει στον εαυτόν του ή σε άλλον περιουσιακό όφελος βλάπτοντας τρίτον ή σκόπευε να βλάψει άλλον, τιμωρείται με κάθειρξη μέχρι 10 ετών.

(4) Σε περίπτωση ανεπάρκειας χώρου η δήλωση συνεχίζεται στην πίσω όψη της και υπογράφεται από τον δηλούντα ή την δηλούσα.

Βόλος: 27 / 02 / 2024

ΑΙΤΗΣΗ

Του Χατζηγεωργίου Στυλιανού
του Παναγιώτη
Υπαλλήλου Ε.Κ.Κ.Ν. Βόλου
Κλάδου ΔΕ Φύλαξης
Α.Μ: 006611000991285

ΠΡΟΣ

Τη Γραμματεία του Ε.Κ.Κ.Ν. Βόλου

ΘΕΜΑ: Χορήγηση άδειας για ερευνητικούς σκοπούς στα πλαίσια της εκπόνησης της Διπλωματικής μου εργασίας με θέμα « Η δημιουργικότητα των κρατούμενων στην κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών. Μια μελέτη περίπτωσης στο Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων του Βόλου.». Η μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί ανάγεται στην ποιοτική έρευνα. Μέσα από την ερευνητική διαδικασία θα γίνει συλλογή δεδομένων, με τη χρήση σημειωματάριου, μέσω ατομικών και ομαδικών συνεντεύξεων από κρατούμενους που διαμένουν στους χώρους Κράτησης του Καταστήματος. Η επιλογή των κρατούμενων θα γίνει με την μέθοδο της τυχαίας δειγματοληψίας και με γνώμονα την περιοχή κράτησης (κελιά – Θάλαμοι). Επιπλέον, θα υπάρξει αποτύπωση μέσω ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής του κάθε επιτραπέζιου, όπως επίσης και πιθανή παρατήρηση των κρατούμενων κατά τη διάρκεια δημιουργίας και συμμετοχής σε επιτραπέζια παιχνίδια. Η όποια συλλογή δεδομένων γίνει μέσα στο ΕΣΚΝ Βόλου, θα λάβει χώρα στην αίθουσα διδασκαλίας του Σχολείου, τις ώρες που προαυλίζονται οι κρατούμενοι (υποκείμενα έρευνας) και η εν λόγω αίθουσα είναι ελεύθερη. Η συλλογή δεδομένων θα διαρκέσει 3 μήνες αρχής γενομένης 18/3/2024 έως 18/6/2024 . Κατά τη διάρκεια της συλλογής δεδομένων θα ληφθούν επί το πλείστον πληροφορίες που σχετίζονται άμεσα με το επιτραπέζιο παιχνίδι και θα τηρηθούν οι κανόνες προστασίας προσωπικών δεδομένων.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων

Ο Αιτών

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Έντυπο συναίνεσης δοκιμαζόμενου σε ερευνητική εργασία

Τίτλος Ερευνητικής Εργασίας: Η δημιουργικότητα των κρατούμενων στην κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών. Μια μελέτη περίπτωσης στο Ειδικό Σωφρονιστικό Κατάστημα Νέων του Βόλου.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Μάγος Κώστας, email:

τηλ.:

Ερευνητές: Χατζηγεωργίου Στυλιανός, email:

τηλ.:

1. Σκοπός της ερευνητικής εργασίας

Σκοπός της διπλωματικής εργασίας είναι, αφού μελετηθεί σε θεωρητικό επίπεδο η σχέση μεταξύ της συμμετοχής των κρατούμενων και της δημιουργικής τους απασχόλησης από τον ερευνητή, αξιοποιώντας τις δεξιότητες τους πάνω στην κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών, κατ' επέκταση να ερευνηθεί η επίδραση αυτού του είδους απασχόλησης στην ποιότητα ζωής τους, αναδεικνύοντας πιθανόν την ανάγκη για δημιουργικότητα στο πεδίο αυτό.

Τους στόχους της ερευνητικής διαδικασίας αποτελεί η απάντηση των παρακάτω βασικών ερευνητικών ερωτημάτων:

Αν και κατά πόσο κρίνεται αναγκαία ή εποικοδομητική η δημιουργία και η απασχόληση με τα επιτραπέζια παιχνίδια για τους νέους ηλικιακά κρατούμενους,

Ποιες είναι οι επιδράσεις της συγκεκριμένης δημιουργικής απασχόλησης στον εκάστοτε κρατούμενο;

2. Διαδικασία

Η ερευνητική διαδικασία περιλαμβάνει τη συλλογή δεδομένων μέσω στομικών και ομαδικών συνεντεύξεων, την αποτύπωση του υλικού των επιτραπέζιων παιχνιδιών που έχουν δημιουργηθεί μέσα στο Κατάστημα Κράτησης μέσω ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής και την επεξήγηση του τρόπου παιχνιδιού του κάθε επιτραπέζιου. Επίσης, είναι πιθανή η παρατήρηση κατά τη διάρκεια δημιουργίας και συμμετοχής σε επιτραπέζια παιχνίδια.

3. Κίνδυνοι και ενοχλήσεις

Οι κίνδυνοι της συγκεκριμένης έρευνας ποικίλουν. Αρχικά, υπάρχει ο κίνδυνος της υποκειμενικής πρoσέγγισης από την πλευρά του ερευνητή εξ αιτίας της συμμετοχής του ερευνητή στην συλλογή των δεδομένων και της επαγγελματικής του ιδιότητας (Σωφρονιστικός Υπάλληλος). Ένας ακόμα κίνδυνος που ελλοχεύει για την ολοκλήρωση της ερευνητικής διαδικασίας αποτελεί η ενδεχόμενη αποχώρηση μέρους των κρατούμενων - συμμετεχόντων λόγω κολλημάτων (Νομικών, Σωματικών ή Ψυχικών) ή λόγω οικειοθελούς αποχώρησης.

Όσον αφορά τις ενοχλήσεις δεν χρειάζεται να απαντήσουν σε καμία ερώτηση ή να συμμετάσχουν στη συζήτηση/συνέντευξη/έρευνα αν οποιαδήποτε στιγμή αισθανθούν ότι θίγονται προσωπικά ή ότι η διαδικασία που θα ακολουθηθεί τους κάνει να νιώθουν άβολα.

4. Προσδοκώμενες ωφέλειες

Δεν υπάρχει άμεσο όφελος για τους συμμετέχοντες, αλλά η συμμετοχή τους είναι πιθανό να βοηθήσει την επιστημονική κοινότητα να μάθει περισσότερα σχετικά με την ανάγκη και τη δημιουργικότητα στο πεδίο της κατασκευής αυτοσχέδιων επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στα καταστήματα κράτησης.

5. Δημοσίευση δεδομένων – αποτελεσμάτων

Η συμμετοχή στην έρευνα συνεπάγεται ότι ο συμμετέχων συμφωνεί με την μελλοντική δημοσίευση των αποτελεσμάτων της, με την προϋπόθεση ότι οι πληροφορίες θα είναι ανώνυμες και δε θα αποκαλυφθούν τα ονόματα των συμμετεχόντων. Τα δεδομένα που θα συγκεντρωθούν θα κωδικοποιηθούν με αριθμό, ώστε το ονοματεπώνυμο δε θα φαίνεται πουθενά.

6. Πληροφορίες

Ο συμμετέχων έχει τη δυνατότητα να κάνει όσες ερωτήσεις επιθυμεί σχετικά με το σκοπό ή την διαδικασία της εργασίας. Αν υπάρχει οποιαδήποτε αμφιβολία ή ερώτηση ο ερευνητής είναι υπεύθυνος και υπόλογος ώστε να δώσει επαρκείς και εμπεριστατωμένες διευκρινίσεις.

7. Ελευθερία συναίνεσης

Η συμμετοχή στην έρευνα είναι εθελοντική. Ο συμμετέχων είναι ελεύθερος να μην συνανέσει ή να διακόψει τη συμμετοχή του όποτε το επιθυμεί.

8. Δήλωση συναίνεσης

Διάβασα το έντυπο αυτό και κατανοώ τις διαδικασίες που θα ακολουθήσω. Συναινώ να συμμετάσχω στην ερευνητική εργασία.

Ημερομηνία: ____/____/____

Ονοματεπώνυμο και
υπογραφή συμμετέχοντος

Υπογραφή ερευνητή
—

Ονοματεπώνυμο και
υπογραφή παρατηρητή

Χατζηγεωργίου Στυλιανός

Παράρτημα II

K1, 19 χρονών , δημοτικό, Πακιστάν

- 1) *Καλά είναι. Περνάει η ώρα. Θα ήθελα να κάνω γυμναστική παρά να παίζω επιτραπέζια παιχνίδια.*
- 2) *Ναι, στο ίδρυμα (Φυλακές ανηλίκων). Πολλά παιχνίδια, Υπο, τάβλι, ντάμα. Πιο πριν όχι.*
- 3) *Παίζουμε χαρτιά (τράπουλα) κάθε μέρα και Λούντο (Γκρινιάρη).*
- 4) *Λούντο και Μουρλάν (παιχνίδι με τράπουλα). Στο Μουρλάν προσπαθείς να πετάξεις εσύ και ο φίλος σου όλα τα χαρτιά από το χέρι. Καθόμαστε 4 άτομα (2 εναντίον 2) ή 2 άτομα. Βάζουμε στοίχημα καπνό ή νερό από βρύση (όποιος χάνει πίνει ένα μπουκάλι νερό 1,5L).*
- 5) *Καπάκια, τηλεκάρτες, σεντόνι από μαξιλάρι (μαξιλαροθήκη), σεντόνι, Χαρτιά (κόλλες Α4) και μολύβια (ξυλομπογιές) από το σχολείο.*
- 6) *Όταν κλείνει η φυλακή (από τις 20:00 και μετά) ξεκινάμε να παίζουμε μέχρι τις 12. Μετά βλέπουμε τηλεόραση. Στο μουρλάν καθόμαστε απέναντι ο ένας από τον άλλο (παιχνίδι με 4 παίκτες – 2 εναντίον 2). Παίζει πρώτος αυτός με τον αριθμό 3. Μπορεί να παίζει ότι θέλει και όσες κάρτες θέλει (το σύνολο των καρτών έχει μοιραστεί σε όλους τους παίκτες από την αρχή του παιχνιδιού). Οι άλλοι παίζουν τόσες κάρτες όσες αυτός που έπαιξε, αλλά μεγαλύτερο νούμερο. Όποιος παίζει (ξεφορτωθεί) όλες τις κάρτες του παίρνει 3 πόντους, ο επόμενος 2, ο επόμενος 1 και ο επόμενος 0 (μηδέν).*
- 7) *Να περνάει η ώρα. Μόνο αυτό.*
- 8) *Ποδόσφαιρο.*
- 9) *Περνάει η ώρα με τηλεόραση. Βάζουμε ταινίες (πακιστανικά κανάλια), μιλάμε με άλλους και δουλειά (δουλεύει στα μεροκάματα).*
- 10) *Έφτιαξα Λούντο (Γκρινιάρη).*
- 11) *Έβαλα (χρησιμοποίησε) καπάκια, σεντόνι, και ζάρια από χάντρες. Πήρα μολύβια (ξυλομπογιές) και έβαψα το σεντόνι. Είδα από άλλου το σχέδιο.*

K2, 21 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Βουλγαρία

- 1) *Μου αρέσουν τα παιχνίδια. Περνάει η ώρα.*
- 2) *Παιδικά παιχνίδια, αυτά που παίζουν τα παιδιά, όχι επιτραπέζια (αρνήθηκε να αναφέρει ποια ακριβώς). Ηλεκτρονικά, playstation.*
- 3) *Συχνά, ναι. Και κάθε μέρα αν γίνεται.*

- 4) *Τράπουλα και Λούντο (Γκρινιάρης). Από τράπουλα παίζουμε στο κελί Μουρλάν.*
- 5) *Σεντόνι, ζάρια από κομπολόϊ, καπάκια, χαρτόνι.*
- 6) *Το Μουρλάν παίζεται σαν το Υπο μαζί με συνδυασμούς από το πόκερ. Προσπαθείς να ρίξεις τις κάρτες σου, εσύ και ο φίλος σου, πριν από τους αντιπάλους. Στο Μουρλάν παίρνεις πόντους. Στους 21 πόντους νικάει η ομάδα σου.*
- 7) *Αν υπήρχαν επιτραπέζια παιχνίδια δεν θα είχαμε προβλήματα μέσα στη φυλακή. Καλύτερα να φέρουν απ' έξω (έξω από τη φυλακή) παιχνίδια.*
- 8) *Όχι..... μόνο μπάλα όταν έχει (Τους δίνει η υπηρεσία μπάλα ποδοσφαίρου ανα τακτά χρονικά διαστήματα και παίζουν μέχρι να χαλάσει).*
- 9) *Κοιτάμε τον τοίχο (κοιτάνε το ταβάνι του κελιού), όταν έχουμε δανείσει τα παιχνίδια. Έχουμε λίγες τηλεοράσεις.*
- 10) *Όχι, αλλά μπορώ να φτιάξω. Τράπουλα. Εύκολα. Μαζεύω τηλεκάρτες από κάτω (τηλεκάρτες χωρίς μονάδες, πεταμένες στο πάτωμα της φυλακής), τις ξύνω στον τοίχο και τις γράφω.*
- 11) -

Κ3, 22 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Συρία

- 1) *Καλά είναι. Θα περνάει η ώρα όταν έχει ησυχία. Θέλω ησυχία. Και έξω ήμουν μόνος μου (πριν τη φυλακή). Όταν πάω έξω δεν θα είμαι με άλλον μαζί.*
- 2) *Όχι, δούλευα στην κουζίνα από 14 χρονών στη Συρία (5 χρόνια δούλευε) και μετά στην Τουρκία (2 χρόνια δούλευε). Μετά πόλεμος.*
- 3) *Παίζω χαρτιά το πρωί. Κάποιες φορές. Όταν βαριέμαι.*
- 4) *Μόνο μουρλάν (παιχνίδι με τράπουλα). Το αλβανικό παιχνίδι.*
- 5) *Με τηλεκάρτες. Τις πατάνε στον τοίχο (τις τρίβουν) και γράφουν πάνω με στυλό.*
- 6) *Παίζεις με παρέα και ρίχνεις τις κάρτες σου μέχρι να τελειώσουν (Μιλάει για το Μουρλάν). Παίζεις με 4 άτομα. (Δεν θέλει να αναφέρει κάτι παραπάνω γι' αυτό).*
- 7) *Περνάει η ώρα. Δεν θέλω παιχνίδια. Θέλω να παίζω Kickboxing (μαχητικό άθλημα). Έκανα έξω (πριν μπει φυλακή). Δεν είχα λεφτά και το έκοψα (το σταμάτησε).*
- 8) *Ποδόσφαιρο.*
- 9) *Τηλεόραση και τηλέφωνο. Μιλώ με αδέρφια και θεία. Όχι με γονείς (ντρέπεται που είναι φυλακή και δεν θέλει οι γονείς του να ξέρουν ότι είναι μέσα).*
- 10) *Όχι.*
- 11) -

Κ4, 20 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Πακιστάν

- 1) *Ναι, περνάω καλά και όλα τα παιδιά από το Πακιστάν τους αρέσει να παίζουν.*
- 2) *Πιο πριν όχι..... ποδόσφαιρο (έπαιζε ποδόσφαιρο πριν τη φυλακή) και cherichika (αυτός έγραψε τη λέξη σε ένα κομμάτι χαρτί). Το cherichika είναι σαν Πινκ Πονκ χωρίς τραπέζι. Κρατάω ζύλο και παίζω με τον άλλο. Είναι σαν ρακέτες παραλίας, αλλά χωρίς την μπάλα (Περιγράφει το φτερό. Αναφέρεται στο Badminton).*
- 3) *Κάθε μέρα λίγο.*
- 4) *Κάρτες (τράπουλα) και Λούντο (Γκρινιάρη), Ντάμα.*
- 5) *Καπάκια, Κουτιά (χαρτόκουτα αποθήκευσης τροφίμων, που προμηθεύονται από την κουζίνα), χάντρες, πανιά (σεντόνια), κάρτες (τηλεκάρτες). Τρίβεις σε τοίχους (μιλάει για τις τηλεκάρτες). Όταν είναι άσπρες (οι τηλεκάρτες μετά το τρίψιμο) γράφεις με στυλό πάνω.*
- 6) *Όλα τα παιδιά παίζουν Μουρλάν (παιχνίδι με τράπουλα). Παίζεται με 4 άτομα. Μπορείς και με 2, αλλά βγάζεις 2 κάρτες.*
(Επειδή διακόπηκε η περιγραφή του παιχνιδιού απότομα, επανέλαβα ξανά το ερώτημα. Τότε σταμάτησε να μιλάει για το Μουρλάν και συνέχισε να μιλάει από μόνος του για τη Ντάμα). (Στην Ντάμα) Βάζεις καπάκια από εδώ και από εκεί (συνοδεύει την περιγραφή του με χειρονομίες για το πώς είναι στημένα τα καπάκια και το ταμπλό) και προχωράς μπροστά έτσι (δείχνει με χειρονομίες τη διαγώνια πορεία) και παίρνεις το καπάκι του άλλου.
- 7) *Είναι πολύ καλά. Παίζουμε δύο άτομα.*
- 8) *Ένα παιχνίδι, (που) παίζει απ' έξω από τη φυλακή. Αυτό, ποδόσφαιρο.*
- 9) *Βαριέμαι, δεν είναι καλά. Θα παίζω κομπολόϊ.*
- 10) *Ναι, αυτό, Λούντο (Γκρινιάρη) και κάρτες (τράπουλα).*
- 11) *Έφτιαξα πριν, στο θάλαμο (την χρονική περίοδο που διεξάγεται η συνέντευξη έχει αλλάξει χώρο κράτησης και διαμένει σε κελί). Λούντο και ζάρια. Πάρε κομπολόϊ (πήρε τις χάντρες από το κομπολόϊ) και κάνει έτσι (δείχνει με χειρονομίες πως ξύνει στον τοίχο τις χάντρες), πάνω – κάτω. Κάνει ζάρι. Γράφει 2,3,6. Βάψει σεντόνι με χρώματα (ταμπλό του γκρινιάρη).*

Κ5, 22 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Συρία

- 1) *Ναι, μου αρέσει γιατί περνάει η ώρα και ξεχάσω (ξεχνάω) λίγο φυλακή, να ξεχάσω από κάτι δύσκολο (ξεχνάει δύσκολες στιγμές μέσα και έξω από τη φυλακή).*

- 2) *Κάρτες ναι, το μπάλα, ναι και μπάσκετ. Γυμναστική, playstation, αμάξι με τηλεχειριστήριο και drone.*
- 3) *Κάθε μέρα. Δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι. Θα ήθελα να κάνω γυμναστική ή (να παίζω) playstation.*
- 4) *Trex (παιχνίδι με χαρτιά). Μόνο αυτό.*
- 5) *Με τηλεκάρτες το φτιάξαμε.*
- 6) *Στο Trex πετάς κάρτες. Έχει κάρτες παππού (Ρήγας), γιαγιά (Ντάμα), άλφα (Άσσοι) και παιδί (Βαλές). Κρατάς 13 κάρτες στο χέρι και πετάς όλοι μαζί (παίζει μία κάρτα, ένας παίχτης κάθε φορά, μέχρι να τελειώσουν όλες οι κάρτες). Αν φάει παππού (αν κάποιος πάρει ένας από τους Ρηγάδες), τότε χάνει 200 μείον (πόντους), αν φάει γιαγιά (Ντάμα) χάνει 150 μείον (πόντους). (Εξηγεί μια παραλλαγή από το παιχνίδι Κούπες).*
- 7) *Ναι, για (να) μην χαλάσω το μυαλό μου (τρελαθώ), (να) ξεχάσω φυλακή.*
- 8) *Είδα τηλεόραση ένα παιχνίδι, νομίζω λέγεται Zlr. Ένα παιδί κρύβει (ένα) δαχτυλίδι και το άλλο προσπαθεί να το βρεί (με χειρονομίες δείχνει ότι το δαχτυλίδι το κρύβει σε μία από τις γροθιές του). Αν δεν το βρει (επιλέξει λάθος γροθιά), τότε τρώει ξύλο. Κανονικά βάζει στοίχημα, αλλά χωρίς λεφτά τρώει ξύλο.*
- 9) *Να κοιμηθώ με το ζόρι. Δεν μπορώ. Θα χάσω το μυαλό μου (θα τρελαθώ).*
- 10) *Τράπουλα μόνο.*
- 11) *Με τηλεκάρτες. Μάζεψα από κάτω. Έξυσα και έβαψα με στυλό.*

Κ6, 20 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Πακιστάν

- 1) *Τίποτα (δεν μου αρέσει) γιατί ξεκινάνε προβλήματα. Μου αρέσει (να παίζω) παιχνίδια. Να βλέπω πρώτα παιδιά (βλέπει πρώτα ποιοι είναι να συμμετέχουν και αναλόγως θα παίζει ή όχι) αν είναι καλά ή αν κάνει μ..... (εδώ ο κρατούμενος έβρισε).*
- 2) *Ναι, ναι, όλα τα έπαιξα, λούντο, μπάλα, κρίκετ, videogame.*
- 3) *Εχθές μόνο έπαιξα Λούντο (γκρινιάρη). Έχω να παίζω 9 μήνες. Τα παιδιά δεν μιλάει (μιλάνε) καλά μαζί σου (βρίζουν και νευριάζουν όταν παίζουν). Εμένα δεν μου αρέσει.*
- 4) *Κάρτες (τράπουλα), Λούντο, μπάλα, ντόμινο.*
- 5) *Καπάκι, χαρτί, σεντόνι ναι, μολύβι, ότι υπάρχει.*
- 6) *Λούντο παίζει πολύ πακιστάν. 4 καπάκι έχει (το κάθε) παιδί. Ρήξει ζάρι πάει κύκλο (κινούνται τα πιόνια κυκλικά στο ταμπλό ανάλογα τη ζαριά). Όποιο φτάσει κέντρο όλα (τα) καπάκια νικάει.*
- 7) *Πιστεύω καλό είναι. Όταν μιλάει άσχημα μαζί σου, νευριάζει, δεν είναι καλό.*
- 8) *Όχι.*

- 9) *Τηλεόραση* πολύ να βλέπει, αλλά παιδιά κι εγώ, αυτό (βλέπουν όλοι τηλεόραση στο κελί του).
- 10) *Ναι*.
- 11) *Έξυσα μια φορά κάρτα και έδωσα* (βοήθησε στη δημιουργία τράπουλας).

K7, 18 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Συρία

- 1) *Ναι, εγώ (παίζω) γιατί θα περνάει η μέρα, περνάει η ώρα.*
- 2) *Ναι σαν αυτά (που υπάρχουν στη φυλακή) έτσι, τράπουλα, ποδόσφαιρο, playstation.*
- 3) *Κάθε βράδυ να παίζει μία ώρα, δύο ώρα. Δεν έχει πολλά τράπουλα. Καθίσει παίζει ο καλός (αυτός που κερδίζει), φεύγει ο κακός (αυτός που χάνει).*
- 4) *Κάρτες, ντόμινο. Ξέρεις.*
- 5) *Τηλεκάρτα, καπάκια, δίνει πράγματα υπηρεσία, φτιάχνει παιδιά (παίρνουν οι κρατούμενοι υλικά από την κοινωνική υπηρεσία και φτιάχνουν πράγματα).*
- 6) *Trex (Κούπες). (Στο) Κελί παίζουμε Trex (τα) παιδιά από Συρία. Κάνουμε κύκλο. Άλλα παίζουν, άλλα κάθονται. (κάθε παίχτης). Ρίχνει κάρτες (διαδοχικά) στο κέντρο. Παίρνει το μεγαλύτερο φύλλο (Αυτός που θα παίζει το μεγαλύτερο σε αξία φύλλο παίρνει τις κάρτες που είναι κάτω). Μαζεύει πόντους μαζί με ομάδα (παιχνίδι ομαδικό, 2 εναντίον 2).*
- 7) *Ναι (είναι) καλό. Μακάρι έχει παραπάνω (περισσότερες τράπουλες).*
- 8) *Ζάρια. Ρίχνει ζάρια 2-2, 3-3, 5-5 (προσπαθούν να φέρουν διπλές). Ξέρεις εσύ. Εμένα δεν αρέσει να παίζω αυτό.*
- 9) *Τηλεόραση. Μιλάει με παιδιά (αναφέρει ονόματα κρατουμένων που βρίσκονται στο κελί του).*
- 10) *Όχι, παίζει μόνο, αν δώσει υπηρεσία (υλικά) φτιάζει ότι θέλει.*
- 11) –

K8, 18 χρονών , Χωρίς εκπαίδευση, Συρία

- 1) *Έτσι κι έτσι. Εδώ φυλακή όλα απαγορεύονται.*
- 2) *Πριν φυλακή ναι παίζει. Πολύ παιχνίδι (πολλά παιχνίδια) αλλά δεν ξέρω τι Ελληνικά (πως λέγονται). Σατράντζ (σκάκι), ντάμα, contra (παιχνίδι ηλεκτρονικού), playstation.*
- 3) *Όταν έχει τράπουλα παίζει.*
- 4) *Παίζει τράπουλα, αλλά απαγορεύεται (φοβάται να μιλήσει γι' αυτό). Και παιχνίδια σε θάλαμο, ότι έχει, Σατράντζ (σκάκι), Ελευθερία (Μονόπολη).*

- 5) Δεν επιτρέπεται να φτιάξουμε (μιλάει για την τράπουλα). Μόνο τηλεκάρτα φτιάξει τράπουλα. (Κοινωνική) Υπηρεσία δεν αφήνει κάνει αίτηση.
- 6) Παίζει Trex ναι, μόνο Trex και 41. (Το 41) παίζεται με 4 άτομα. Δεν μπορώ να σου εξηγήσω. Θέλει παιδιά και τράπουλα.
- 7) Χρειάζονται πολύ παιδιά. Άμα όλα παιδιά ζητάνε πράγματα (όλα τα παιδιά θέλουν να πάνε στην κοινωνική υπηρεσία και να αιτηθούν κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι). Εγώ επιθυμώ να παίζει, αλλά τι να κάνουμε....
- 8) Μόνο μπάλα. Δεν έχει κάτι άλλο.
- 9) Κάθε μέρα πρωί δουλειά. (μετά) Να κοιμηθώ. Να πάω προαύλιο από τις 15:00 μέχρι τις 19:00. (ύστερα) παιχνίδι, έτσι, μιλάει (με τους συγκρατούμενους στο κελί), τραγούδια (ακούει). Μετά να κοιμηθώ.
- 10) Δεν φτιάξει.
- 11) –

Κ9, 23 χρονών , Γυμνάσιο, Συρία

- 1) Ναι, μου αρέσει, να περνάει λίγο η ώρα.
- 2) Εγώ ναι, παίζω χαρτιά και σκάκι, αλλά πιο πολύ τώρα (παίζω) γιατί είμαι μέσα φυλακή.
- 3) 2 – 3 ώρες. Κάθε μέρα. Αν δεν παίζω στο τηλεόραση (Όταν δεν παίζει παρακολουθεί τηλεόραση).
- 4) Τράπουλα, Σκάκι, Λούντο, Ελευθερία.
- 5) Καπάκια, σεντόνι, στυλό, χαρτί.
- 6) Ελευθερία (Μονόπολη). Ρίξει ζάρι. Όσο φέρει προχωράει μπροστά. Αν πάρει μέρος (αν αγοράσει το μέρος που βρίσκεται πάνω το πόνι του), μετά άλλο παιδί πληρώσει (πληρώνει όταν το πόνι του πάει στο μέρος που αγόρασε άλλος).
- 7) Είναι πολύ καλό, γιατί δεν έχει τίποτε άλλο. Θα αλλάξει το δικό σου μέρα (θα κάνει κάτι διαφορετικό απ' ότι συνήθως). Αν έχει παιχνίδια πολύ καλά. Σε άλλες φυλακές έχει ότι θέλεις.
- 8) Ναι, κρύβουμε... πως λέγεται αυτό.... Δαχτυλίδι. 4 παιδιά και 4 προσπαθούν να βρουν. Αν δεν βρουν τότε φάει ξύλο.
- 9) Αν δεν έχει παιχνίδια, τίποτα, να σκέφτεσαι μόνο (κάθεται μόνος του και σκέφτεται). Αν δεν έχεις παιχνίδια και δεν έχεις τηλεόραση βγάζεις 2 φορές φυλακή.
- 10) Όχι, μόνο παίζει.
- 11) -

K10, 18 χρονών , γυμνάσιο, Βουλγαρία

- 1) *Ναι (μου αρέσουν), γιατί περνάει η ώρα. Από το πρωί μπαίνουμε μέσα, δεν κάνουμε τίποτα. Ύπνο και παιχνίδι.*
- 2) *Μονόπολη, Υπο, με το ζάρια (Λούντο).*
- 3) *Παίζω το βράδυ, να περάσει η ώρα, κάθε μέρα.*
- 4) *Λούντο, τράπουλα, ντάμα.*
- 5) *Με σεντόνια. Φτιάξει άλλα παιδιά. Παίρνει κομπολόι, σπάσει σχοινί, φτιάξει ζάρια.*
- 6) *Λούντο (Γκρινιάρης). Φέρνει 6 και 3..... 9. Φας τον άλλο, Πάει από την αρχή.*
- 7) *Ναι, είναι καλό, να ξεχάσεις. Να μην σκέφτεσαι έξω, οικογένεια.*
- 8) *Δεν έχει τίποτα. Μπάλα, εγώ πριν παίζω, δεν θέλω (πλεον). Δεν έχει γρασίδι (έχει τσιμέντο έξω το προαύλιο). Αν πέσει, σπάσει πόδι.*
- 9) *Δύσκολα. Κάθε μέρα το ίδιο. Πώς να σου πω τώρα. Μόνο εγώ ξέρω πως περνάω. Μιλάω με οικογένεια, αλλά δεν με καταλαβαίνουν.*
- 10) *Όχι, το είχαν φτιάξει άλλα παιδιά (Λούντο).*
- 11) –

K11, 20 χρονών , δημοτικό, Πακιστάν

- 1) *Εδώ κάτω θάλαμο, λίγος εδώ, πάνω θάλαμο περισσότερο (Το προηγούμενο διάστημα διέμενε σε θάλαμο στον 1^ο όροφο του κτηρίου και πρόσφατα μεταφέρθηκε σε θάλαμο του ισογείου) . Καλά είναι. Αρέσει, ναι.*
- 2) *Όχι, δεν έχει, δεν παίζει. Εδώ φυλακή παίζει.*
- 3) *Έχει (πολλά) παιδιά (στο) θάλαμο. Όταν έχει (επιτραπέζιο) παίζει (Δεν έχουν πολλά επιτραπέζια στο θάλαμο και όταν δεν παίζει κάποιος άλλος τότε παίζει αυτός).*
- 4) *Λαντού ναι, τράπουλα ναι, ντάμα ναι.*
- 5) *Κάρτα φτιάξει τράπουλα, καπάκι μπουκάλι φτιάξει (τα) άλλα (Λαντού και ντάμα). Σεντόνι κοιμάται κόψει και βάψει. Από κομπολόι ζάρι.*
- 6) *(Λαντού) Βάζει τραπέζι σε 2 κρεβάτι και παίζει (έχουν ένα πλαστικό τραπέζι χωρίς πόδια και το βάζουν να στηρίζεται ανάμεσα στα κρεβάτια τους. Εκεί πάνω παίζουν το Λαντού αλλά και τρώνε το φαγητό τους). Ρίχνει ζάρι, παίζει πρώτο (Αυτός που θα φέρει μεγαλύτερη ζαριά παίζει πρώτος). Σιγά – σιγά πάει μπροστά (περιγράφει πως προχωράει το πόνι στο ταμπλό).*
- 7) *Παιχνίδι και τηλεόραση, περνάει (η) ώρα. Τι άλλο (να) κάνει; Φυλακή.*

- 8) *Όχι, παλιά παίζει (με) μπάλα παιδιά (από το) Πακιστάν, τώρα όχι παίζει αυτό (Αναφέρετε σε ένα παιχνίδι που έπαιζαν οι Πακιστανοί στο προαύλιο πιο παλιά και τώρα δεν το παίζουν πλέον. Αυτό το παιχνίδι έμοιαζε με το βόλεϊ).*
- 9) *Κοιμάται, Μαμά – Μπαμπά (μιλάει στο τηλέφωνο).*
- 10) *Όχι φτιάξει. Άλλα φτιάξει (άλλοι φτιάχνουν τα παιχνίδια).*
- 11) –

K12, 19 χρονών , χωρίς εκπαίδευση, Συρία

- 1) *Ναι, καλό, πολύ καλό. Περνά ώρα.*
- 2) *Ναι, έτσι παιχνίδι. Μόνο Λούντο (Λούντο = Λαντού = Γκρινιάρης) και rugby (παιχνίδι στον υπολογιστή). Λίγο κάρτα (Λίγο έπαιζε τράπουλα). Έχει telephone έξω (Έξω από τη φυλακή είχε κινητό τηλέφωνο και δεν ασχολούνταν τόσο πολύ με τα επιτραπέζια παιχνίδια).*
- 3) *3 – 4 ώρα, κάθε μέρα, ναι.*
- 4) *Λούντο, ζάρια, κάρτες, trex και 41.*
- 5) *52 κάρτα. Έτσι, πως λέγεται αυτό. Πάρε από κάτω (τις μαζεύει από το πάτωμα του προαυλίου) και μετά σίδερο (τις τρίβει σε σιδερένια επιφάνεια). Μετά γράψει. Μετά παιχνίδι. Τελειώσει.*
- 6) *(παίζουν) 2 παιδιά, αν έχει 4 παιδιά, παίζει 4. Πάρε από κοντάρι (το) πάνω (παίρνουν ένα πλαστικό κομμάτι που βρίσκεται στην άκρη της σκούπας και το χρησιμοποιούν για να βάζουν μέσα τα ζάρια και να τα πετάν. Έτσι εξασφαλίζεται ότι δεν θα κλέψουν και ότι δεν θα φύγουν τα ζάρια μακριά), ρίξει ζάρια, φέρει 2-2, 3-3, 5-5.*
- 7) *Μόνο τράπουλα ξέρω. Καλά (είναι) και περνάει η ώρα γρήγορα.*
- 8) *Όχι, δεν ξέρω.*
- 9) *Αν δεν κάνει (παίζει) παιχνίδι, κοιμάται. Κοιμάται και βλέπει τηλεόραση. Μόνο παιχνίδι καλό. Αν δεν κάνει (παίζει) παιχνίδι δεν φεύγει η ώρα.*
- 10) *Ναι, μόνο κάρτα (τράπουλα). Λούντο φτιάξει άλλα παιδιά.*
- 11) *Τρίψει κάρτα, γράψει εγώ.*

K13, 18 χρονών , γυμνάσιο, Συρία

- 1) *Ναι, εγώ λίγο ξέρω παιχνίδια, όχι πολύ.*
- 2) *Όχι τέτοια, μόνο στο φυλακή, έξω άλλο. Uno, Κινητό (παιχνίδια στο κινητό).*
- 3) *2 φορά, 3 φορά τη βδομάδα, έτσι.*
- 4) *41, Trex, Σατράντζ (σκάκι), ντόμινο.*

- 5) *Παίρνει πράγματα από σχολείο και προαύλιο. Σχολείο δίνει δάσκαλο, έτσι, προαύλιο έχει κάτω, πως (λέγεται) αυτό; Α, πάτωμα.*
- 6) *Σατράντζ θέλει μυαλό, έτσι, αν δεν ξέρει δεν παίζει. Έχει άλογο, στρατηγό (αξιωματικό). Ξέρεις εσύ; Α, ξέρει. Αν φάει βασιλειά κερδίζει αυτός.*
- 7) *Ναι, γιατί πρώτο να περνάει η ώρα. Δεύτερο να γελάει. Όταν winner (όταν κερδίζει) να γελάει λίγο. Όχι παιχνίδι για λεφτά, για κρουασάν και έτσι (Εννοεί ότι ποντάρουν φαγώσιμα προϊόντα που τους παρέχει η φυλακή). Τρίτο, να ανοίξει (το) μυαλό σου, μαθηματικά (μιλάει για την τράπουλα).*
- 8) *Παίζει μπάλα (ποδόσφαιρο), για όταν έχει (όταν τους δίνει η υπηρεσία και δεν την έχουν χαλάσει). Δεν έχει, κάνει βόλτα (περιφέρεται στο προαύλιο).*
- 9) *Βλέπει τηλεόραση, μιλήσει με παιδιά αν βγούμε έξω τι θα κάνουμε, έτσι κι έτσι, πάει σχολείο, πάει βόλτα στο προαύλιο.*
- 10) *Ναι κάνει χαρτί (τράπουλα).*
- 11) *Με κάρτα. 3 – 4 παιδιά πάρει 52 κάρτα (τηλεκάρτες) από (το) προαύλιο. (Στη συνέχεια) πάει μπάνιο, τρίβει με νερό (για να φύγει το) χρώμα. Τώρα άσπρο. Τώρα γραφικό (ζωγραφική). Μετά τι κάνουμε ξέρεις; Έχει μολύβια, βγάλει το μέσα. Μέσα σίδερο, κάνει ζωγραφική (ζωγραφίζει το περίγραμμα). Μετά να πάρει στυλό, κάνει έτσι (δείχνει με χειρονομίες ότι μπουτξουρώνει μέσα σε περίγραμμα).*

K14, 20 χρονών, γυμνάσιο, Πακιστάν

- 1) *Ναι, μου αρέσουν, γιατί περνάει η ώρα.*
- 2) *Ναι πολύ, Κάρτα (τράπουλα), Λούντο (Γκρινιάρη), βόλεϊ.*
- 3) *Κάθε βράδυ, δεν περνάει αλλιώς η ώρα.*
- 4) *Πιο πολύ μου αρέσει (το) βόλεϊ. Τώρα δεν έχει άτομα. Θέλει 7 παιδιά. Μπορεί και με 5. Από τα άλλα παιχνίδια, χαρτιά παίζω.*
- 5) *Βγαίνουμε έξω προαύλιο, μαζεύουμε από κάτω καπάκια. Από το σχολείο βρίσκουμε τα χρώματα. Σεντόνι είναι εύκολο να βρούμε. Έχει στο θάλαμο πολλά.*
- 6) *Θέλεις να μάθεις να παίζεις; Δύσκολα να σου πω έτσι. Χρειάζεται 4 παιδιά (μιλάει για παιχνίδι με χαρτιά). Έλα από το θάλαμο να δεις. Ότι δεν καταλάβεις, να σου το πω εγώ.*
- 7) *Ναι, πρέπει (να υπάρχουν). Καλύτερα (με τα) παιχνίδια, να περνάει η ώρα. Δεν έχουμε μπάλα, άλλοι πάνε σχολείο, δεν έχουμε παιδιά να παίζουμε.*
- 8) *Όχι, άλλα παιχνίδια δεν παίζουμε.*
- 9) *Δεν περνάει η ώρα. Κάθε μέρα τα ίδια. Θα περνάει η ώρα μόνο όταν πάω έξω (δηλαδή όταν αποφυλακιστεί).*

- 10) *Ναι, έχω φτιάξει Λούντο μαζί με άλλα παιδιά.*
- 11) *Ξίνουμε κομμάτι από κομπολόι. Ξέρεις απαγορεύεται (δεν θέλει να συνεχίσει την περιγραφή και αλλάζει θέμα επίτηδες).*

K15 , 20 χρονών, χωρίς εκπαίδευση. Συρία

- 1) *Yes, I pass time. I don't like videogames like rugby (παιχνίδι στον υπολογιστή). It takes your mind (τα παιχνίδια στον υπολογιστή του κάνουν κακό).*
- 2) *Λούντο, Σατράντζ, books, everything, every day.*
- 3) *Every day. We play about Cigarettes.*
- 4) *Λούντο, poker, trex, 41.*
- 5) *Very hard. Maybe we want 1 month (Ίσως χρειάζονται 1 μήνα για να φτιάξουν μία τράπουλα). You know, we need 52 cards (χρειάζεται να βρουν 52 τηλεκάρτες). We take cards from down (από το πάτωμα του προαυλίου). If you want to buy cards it cost 100euro, because it's too hard to make.*
- 6) *Λούντο Pakistan; Λούντο Syria; Λούντο Greek; We play Pakistan Λούντο because it's hard. If you kill the opponent you can't move for one round (αν αιχμαλωτίσεις πιόνι του αντιπάλου δεν μπορείς να συνεχίσεις να κινήσει σε εκείνο το γύρο με το πιόνι που έκανε την αιχμαλωσία). You have to play with Mahmoud. He have the best luck. He kill me every time. When I go outside I will teach my family Λούντο.*
- 7) *Yes, how can I explain. I stay in my place, we don't fight, we don't have problem (παίζουν στο κρεβάτι τους και δεν μαλώνουν με τους άλλους).*
- 8) *No, only cards and Λούντο.*
- 9) *We do gym. Is better (Εννοεί καλύτερο από οτιδήποτε άλλο. Όχι από τα επιτραπέζια).*
- 10) *Yes i make a lot of time but Υπάλληλος take it (Φτιάχνει συνέχεια, αλλά του τα κατάσχουν οι υπάλληλοι κατά τη διεξαγωγή της έρευνας). I take πειθαρχικό about that. 20 πόντο (πόντοι).*
- 11) *We make together (μαζί με άλλους) cards. As a team.*

K16 , 23 χρονών, δημοτικό, Αφγανιστάν.

- 1) *Παίζω, να περνάει η ώρα, να πάμε (περνάμε) καλά.*
- 2) *Ε παίζω, πως ε παίζω, μπάλα παίζω, πινκ – πονκ παίζω, σκάκι, ξέρεις σκάκι, αυτό με το βασιλεία, μπιλιάρδο παίζω, πολλά παιχνίδια παίζω, και τράπουλα, τάβλα (τάβλι).*
- 3) *Κάθε 2 – 3 μέρες για μία ώρα.*

- 4) *Κρυφά (παίζω) τράπουλα. 41, 61 (Λέγεται Tarneeb και είναι μια παραλλαγή του 41), Trex, Κουν Καν, Τονζ. Και μπάλα και γυμναστική.*
- 5) *Με τηλεκάρτα. Όταν τελειώσει μονάδες, φτιάχνει τράπουλα.*
- 6) *Το Τονζ παίζεται με 2 άτομα, 52 κάρτα, πιο τελειώσει (όποιου παίχτη τελειώσει) πρώτο δικά του κάρτα κερδίζει.*
- 7) *Ανήλικα εδώ, πρέπει να παίζουν να περνάνε φυλακή.*
- 8) *Μπάλα, μόνο μπάλα, δεν έχει κάτι άλλο. Δεν φέρνει Κοινωνική Υπηρεσία τίποτα, μόνο (το) σχολείο (φέρει).*
- 9) *Στο κρεβάτι, μαζί (με) τα παιδιά κουβεντιάζουμε λίγο, το βράδυ βλέπω ταινίες. Μέχρι 5 η ώρα. Ρουτίν(α).*
- 10) *Ναι, Λούντο (Γκρινιάρη).*
- 11) *Με ένα σεντόνι άσπρα, με χρώματα να ζωγραφίσω τετραγωνάκια, ζάρι από κομπολόϊ άσπρο και καπάκια από μπουκάλια, καθένας (παίζει με) 4.*

K17, 21 χρονών, χωρίς εκπαίδευση, Αφγανιστάν.

Σημείωση: Χρειάστηκε διερμηνέα για να απαντήσει στις ερωτήσεις.

- 1) *Ναι, να περνάει η ώρα και να ξεχάσω τι έχω πρόβλημα (να ξεχάσει ότι τον προβληματίζει).*
- 2) *Ναι, μπάλα και αυτή από τηλεόραση (PlayStation) και κάρτα (τράπουλα).*
- 3) *Λίγο κάρτα (τράπουλα), τι άλλο έχει? Τίποτα, μόνο κοιτάει τηλεόραση και χαλάσει μάτια μας.*
- 4) *Λούντο, Κάρτα. Trex, 41.*
- 5) *Κάρτα από κάτω (πάτωμα). Λούντο πολύ πράγματα. Σεντόνι, καπάκια, ζάρι.*
- 6) *Απαγορεύεται αυτό, δεν ξέρω.... (Δεν θέλει να περιγράψει. Πιθανόν επειδή δεν με εμπιστεύεται. Ξέρει ότι η τράπουλα απαγορεύεται και τα ζάρια, που περιλαμβάνονται στο Λούντο).*
- 7) *Πρέπει (να) έχει (παιχνίδια), ναι, είναι καλύτερα. Καλύτερα από τηλεόραση, καλύτερο απ' όλα. Άλλο φυλακή έχει (παιχνίδια). Κι εμείς μικρά παιδιά, πρέπει να έχει (παιχνίδια).*
- 8) *Παίζει μπάλα (ποδόσφαιρο). Όχι τώρα, πρόβλημα (έχει κάποιο πρόβλημα υγείας).*
- 9) *Κοιμάται. Λίγο τηλεόραση και λίγο κοιμηθώ. Μακάρι να πεθάνω σήμερα, καλύτερα από αύριο (Έτσι εκφράζει το ότι βαριέται πολύ).*
- 10) *Όχι, όχι φτιάξει παιχνίδι.*
- 11) –

K18, 18 χρονών, δημοτικό, Πακιστάν.

- 1) *Ναι, ναι, περνάει η ώρα.*
- 2) *Έξω παίζω ζάρια (Λούντο). Και Πακιστάν και Ελλάδα παίζει.*
- 3) *1 φορά κάνει, 2 φορά (το σκέφτεται)..... 3 φορές τη βδομάδα κάνει.*
- 4) *Μόνο ζάρια (Λούντο) παίζουμε. Μόνο ζάρια (Λούντο) και μπάλα.*
- 5) *Πάρεi καπάκια μπουκάλι. Πάρεi σεντόνι άσπρο. Στύλο δώσει από δασκάλα σχολείο.*
- 6) *(Μιλάει για το Λούντο) Πακιστανικό παιχνίδι είναι. 4 παιδιά να παίζουμε. Έχουμε 4 κουπάκια (πλαστικό πάνω μέρος της σκούπας). 2 – 2 παίζουμε (ομάδες, 2 εναντίον 2). Οποιος φτάσει 4 καπάκια κερδίζει.*
- 7) *Εγώ μου αρέσει. Ποδόσφαιρο πολύ μου αρέσει, αλλά (και) Λούντο (μου αρέσει) το ίδιο.*
- 8) *Πριν Ντόμινο, τώρα δεν έχει. Το πήρε παιδί και έφυγε (αποφυλακίστηκε αυτός στον οποίο ανήκε και το πήρε μαζί του).*
- 9) *Μόνο τηλεόραση. Λίγο παρέα και περνάει (η ώρα). (Αν) δεν περνάει, τότε κοιμάται.*
- 10) *Πριν έχω φτιάξει, όχι φυλακή. Δικό μου σπίτι Σαλονίκη (Θεσσαλονίκη), έφτιαξα.*
- 11) *(Χρησιμοποίησα) Γόμα, χρώματα, στύλο. Εγώ όχι φτιάξει σε σεντόνι, (στο) ξύλο (έκανε ξύλινο ταμπλό). Μαζί χάρακας (χρησιμοποίησε χάρακα για τις γραμμές).*

Κ19 , 18 χρονών, δημοτικό, Πακιστάν.

- 1) *Σου αρέσει (Μου αρέσουν τα) παιχνίδια, ναι παίζει.*
- 2) *Πρώτη φορά (έπαιξε στη) φυλακή.*
- 3) *Μπορεί να παίζει όλη μέρα, μπορεί να παίζει όλη νύχτα. 5 ημέρες τη βδομάδα.*
- 4) *Λούντο (Γκρινιάρη). Μόνο έχει αυτό. Δεν έχει κάτι άλλο. Θέλει να παίζει καραμπόλ (Εκφράζει την επιθυμία να παίζει ένα παιχνίδι που ονομάζεται Καραμπόλ. Αναφέρει ότι το Καραμπόλ είναι σαν επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι).*
- 5) *Ότι βρει προαύλιο. Καπάκι, (χάντρες από) κομπολόι. Λίγο θάλαμο (εννοεί ότι χρησιμοποιούν υλικά και από το θάλαμο).*
- 6) *(Μιλάει για το Λαντού) 4 παιδιά καθίσει. Παίζει (με) καπάκι. Εγώ παίζει καλό (Υπονοεί ότι είναι καλό παίκτης)*
- 7) *Ναι, περνάει η ώρα. Για να έχει χρόνο 3 ώρες μετά παίζουνε (Εννοεί ότι αν είχε κάποιο επιτραπέζιο παιχνίδι που να του αρέσει θα μπορούσε να έπαιζε 3 ώρες κάθε μέρα).*
- 8) *Μπάλα ναι παίζει.*
- 9) *Κοιμάμαι, βλέπω τηλεόραση, πάω σχολείο. Αν δεν περνάει η ώρα κοιμάμαι.*
- 10) *Όχι, έφτιαξε άλλο παιδί.*
- 11) –

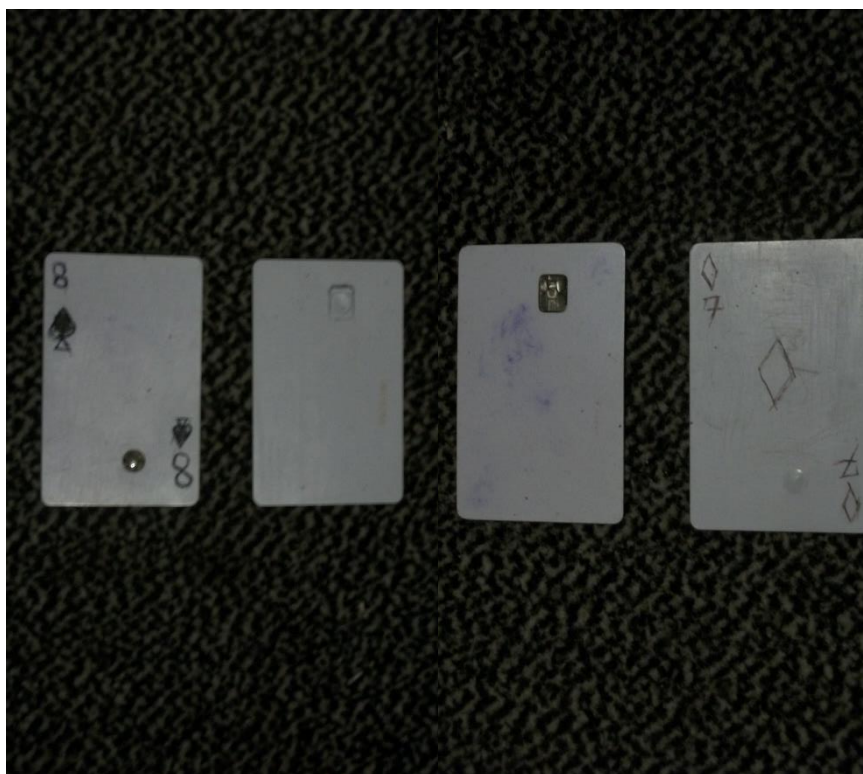
K20 , 22 χρονών, δημοτικό, Πακιστάν.

- 1) *Ναι, επειδή σου αρέσει να βάλει μυαλό (του αρέσει να σκέφτεται), έχει μυαλό (θέλουν σκέψη τα συγκεκριμένα παιχνίδια).*
- 2) *Όχι, πρώτη φορά φυλακή, αλήθεια.*
- 3) *Αν έχει ποδόσφαιρο (αν παίζουν άλλοι κρατούμενοι μπάλα στο προαύλιο) παίζω. Αν όχι δεν παίζω.*
- 4) *(Παίζω) Ότι έχει (στο θάλαμο). Ντόμινο και Λαντού.*
- 5) *Καπάκια, καπάκι κοντάρι (πλαστικό πάνω μέρος από το κοντάρι της σκούπας), σεντόνι, κουτί κρουασάν. Έχει πολλά.*
- 6) *(Μιλάει για το Λαντού) Έχει 4 άτομα (παίζουν 4 παίκτες). Κάθε παιδί ένα καπάκι. Φέρει 4 – 5 (στα ζάρια), προχωράει. Όποιος βγάλει πρώτο καπάκι αυτό θα κερδίσει (Όποιος καταφέρει πρώτος να φτάσει όλα του τα καπάκια στο κέντρο του ταμπλό κερδίζει).*
- 7) *Ναι είναι καλό, επειδή παιδιά περνάει η ώρα (περνάνε την ώρα τους) και δεν κάνει φασαρία (δεν μαλώνουν μεταξύ τους).*
- 8) *Αυτά, 1 – 2 παιχνίδια ξέρω. Λαντού, Ντόμινο, αυτά.*
- 9) *Με παρέα (μιλάει με άλλους κρατούμενους), βλέπω τηλεόραση, αυτό.*
- 10) *Εγώ δεν φτιάχνω τίποτα. Τα παιδιά τα φτιάχνουνε.*
- 11)–

Παράρτημα III



Εικόνα 1. Αυτοσχέδιο επιτραπέζιο Λαντού / Λούντο / Γκρινιάρης.



Εικόνα 2. Κατασκευασμένα αυτοσχέδια τραπουλόχαρτα από τηλεκάρτες.



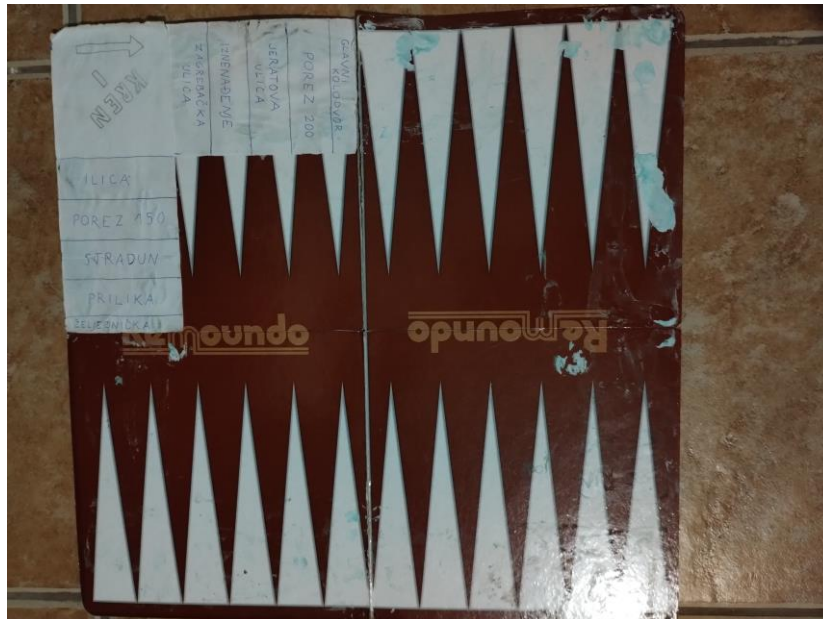
Εικόνα 3. Κατασκευασμένα αυτοσχέδια τραπουλόχαρτα από χάρτινα κομμάτια τετραδίου.



Εικόνα 4. Σκακιέρα χάρτινη και πιόνια πλαστικά, προσφορά της κοινωνικής υπηρεσίας.



Εικόνα 5. Σκακιέρα χάρτινη, προσφορά της κοινωνικής υπηρεσίας, και καπάκια νερού πλαστικά.



Εικόνα 6. Αυτοσχέδιο επιτραπέζιο Ελευθερία / Μονόπολη.



Εικόνα 7. Πλακίδια ντόμινο, προσφορά της κοινωνικής υπηρεσίας.



Εικόνα 8. Κατασκευασμένα αυτοσχέδια ζάρια από χάντρες κομπολογιού.