

## Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού;

Τόμ. 1 (2018)

Πρακτικά Συνεδρίου 'Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού; Όταν η συνθήκη αγωγής και εκπαίδευσης τέμνεται με την καθημερινότητα της πόλης'



### Το παιχνίδι ως «σχισμή» στον χώρο της πόλης: το Spielraum

*Γαρυφαλλιά Κατσαβουνίδου (Garyfallia  
Katsavounidou)*

doi: [10.12681/χπ.1403](https://doi.org/10.12681/χπ.1403)

## Το παιχνίδι ως «σχισμή» στον χώρο της πόλης: το *Spielraum* Play as a “crevice” in the space of the city: the *Spielraum*

**Δρ. Γαρυφαλλιά Κατσαβουνίδου**

Διδάσκουσα, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

### Περίληψη

Στην κριτική προσέγγιση της σχέσης μεταξύ παιδικής ηλικίας και αστικού χώρου, η εισαγωγή της έννοιας του παιχνιδιού – στοιχείου οντολογικά καθοριστικού για την ανθρώπινη ύπαρξη, όπως έχουν προτείνει οι φιλόσοφοι Κώστας Αξελός και Hans Georg Gadamer – αποτελεί μία «τακτική» χρήσης του δημόσιου χώρου και συγκρότησης της νοητικής εικόνας του. Αυτό οδηγεί την έρευνα πέρα από τις προδιαγεγραμμένες επιστημονικές κατηγορίες, στη συγκρότηση ενός τριπλού ερευνητικού υποκειμένου, που ονομάζεται «παιδί, παιχνίδι, πόλη»: πρόκειται για το *Spielraum*, έννοια που εκφράζει την «τριπλότητα» αυτή. Το *Spielraum* γίνεται το μέσο για τη διαγραμματική περι-γραφή ενός «άλλου» κόσμου, ενός κόσμου όπου το πνεύμα του παιχνιδιού, της ελευθερίας και της δημιουργικότητας, εκδιωγμένο σήμερα από την ορθολογιστική παραγωγή της πόλης, θα αποκτήσει τον δικό του χώρο· όπου η πόλη θα σχεδιάζεται για τα παιδιά, γιατί «αλλιώς δεν μπορεί να λέγεται πόλη», με τα λόγια του Aldo van Eyck· και όπου ο σχεδιασμός θα υπηρετεί τον άνθρωπο, που τόσο υποτιμητικά ονομάζεται «χρήστης», και θα συνεργάζεται με την παιδαγωγική για να αναδειχτούν νέες αρχές και νέες αξίες, ακολουθώντας τη ρήση του Henri Lefebvre: «δεν μπορεί να υπάρξει διαφορετική κοινωνία χωρίς διαφορετικό χώρο».

**λέξεις-κλειδιά:** παιδί, παιχνίδι, πόλη, αστικός χώρος, σχεδιαστική πρακτική.

**Dr. Garyfallia Katsavounidou**

Adj. lecturer, Dept. of Architecture, University of Ioannina

### Abstract

In an attempt to critically investigate the relationship between childhood and urban space, the introduction of the concept of play – a concept ontologically significant for the human condition, as shown in the works of philosophers such as Kostas Axelos and Hans Georg Gadamer – constitutes a form of tactical use of public space and as a constituent of its mental image for the child. Thus, research was led beyond prescribed scientific discourses towards the formation of a three-fold research subject, that of “child, play, city”, or *Spielraum*, a new concept to express this triptych. The *Spielraum* becomes the diagrammatic description of an “other” world, a world in which the spirit of play, of freedom, of creativity, now marginalized by the technocratic production of city space, will guide design; where the city will be taking care of children, because “otherwise it would be unworthy of being called a city“, to use Aldo van Eyck’s words; and where design will work together with pedagogy to promote new principles and new values, confirming Henri Lefebvre: “there can be no different society without a different space”.

**keywords:** child, play, city, urban space, design practice.

«Χρησιμοποιώ στην πράξη τον χώρο σημαίνει επαναλαμβάνω τη θριαμβευτική και σωτηρική εμπειρία της παιδικής ηλικίας; σημαίνει, μέσα στον τόπο, είμαι άλλος και περνάω στον άλλο».

Michel de Certeau (2010: 275)

### **Εισαγωγή: το *Spielraum***

Στο βιβλίο του *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική*, ο Michel de Certeau (2010) προτείνει έναν διαφορετικό τρόπο προσέγγισης και ανάλυσης του αστικού χώρου. Έρχεται να αντιπαρατεθεί στον κλασικό «πολεοδομικό» λόγο και να αποκαλύψει τις συμβάσεις που κρύβει η «αφ' υψηλού» θέαση του χώρου της πόλης με την οποία ταυτίστηκε η νεωτερικότητα. Για τον de Certeau, πρόκειται στην ουσία για ένα «τέχνημα της οπτικής», που επιτρέπει στον θεατή / δημιουργό να φαντασιώνεται έναν πλήρως αναγνώσιμο «γεωμετρικό» ή «γεωγραφικό» χώρο, ο οποίος όμως βρίσκεται σε μεγάλη πραγματική απόσταση από τον βιωμένο. Αυτή η «θέαση» του χώρου της πόλης μετατρέπει τις τροχιές σε ίχνη, αφαιρώντας όμως, τη στιγμή της αποτύπωσής τους στο διδιάστατο «χάρτη», όλη την περιπλοκότητα, χρονικότητα, ατομικότητα του ενεργήματος του χρήστη που δρα μέσα σ' αυτόν τον χώρο. Η «πόλη» στον κλασικό αυτό λόγο δεν είναι παρά μια διανοητική σύλληψη και κατασκευή με τρεις ιδιοσυστατικά χαρακτηριστικά (μοναδικότητα, αχρονικότητα, ανωνυμία/καθολικότητα) που από τη σύστασή τους αποκλείουν και απορρίπτουν όποια τμήματα ή λειτουργίες κρίνονται ως μη διαχειρίσιμα.

Σε μια ιδιότυπη αναλογία, μπορεί κανείς να ισχυριστεί ότι το «παιδί» στις αφηγήσεις και αναπαραστάσεις του σύγχρονου κόσμου έχει και αυτό κατασκευαστεί ως μια διανοητική σύλληψη, που παρά τις επίμονες προσπάθειες του κριτικού λόγου, εξακολουθεί να αποκλείει περισσότερα απ' ό,τι περιλαμβάνει. Η «παιδική ηλικία» ως επιστημονικό αντικείμενο των αντίστοιχων «λόγων» θεμελιώθηκε, όπως και η «πόλη», σε μια τριπλή τέλεση μοναδικότητας, παγκοσμιότητας και διαχρονικότητας: σ' αυτήν βασίστηκε τόσο η ψυχολογική όσο και η παιδαγωγική επανάσταση που μελέτησαν για πρώτη φορά, από τον Ρουσσώ και μετά, το «παιδί» ως ξεχωριστό ερευνητικό υποκείμενο. Στην πραγματικότητα, το «παιδί» δεν είναι μια γενικότητα: ταλανίζεται, ως κατηγορία, από πολλές εσωτερικές αντιφάσεις, όπως έχει δείξει ο κριτικός κοινωνιολογικός λόγος για την παιδική ηλικία.

Στο παρόν κείμενο παρουσιάζεται μία έρευνα που πραγματεύεται τη σχέση πόλης – παιδικής ηλικίας μέσα από την έννοια του παιχνιδιού. Διαπερνώντας στεγανές διεπιστημονικές περιοχές, επιχειρεί να συνδέσει τις έννοιες «παιδί», «πόλη», «παιχνίδι» σε μία ολότητα: «το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι» (Κατσαβουνίδου 2012). Την ολότητα αυτή ονομάζουμε: *Spielraum*. Το *Spielraum* είναι το «υποκείμενο» της έρευνας – και χρησιμοποιώ τη λέξη «υποκείμενο» και τις δυο έννοιές της, ως «θέμα του λόγου, της συζήτησης», αλλά και στη φιλοσοφική της εκδοχή, ως «ατομικό και πραγματικό ον, απέναντι στο οποίο ο εξωτερικός κόσμος αποτελεί αντικείμενο». Η ονοματοδοσία αυτή, το «κύριο όνομα», μας επιτρέπει «να περιγράψουμε το ίδιο αντικείμενο σε οποιοδήποτε δυνατό σύμπαν» (Kripke 1980: 51). Η λέξη *Spielraum* προέρχεται από τον de Certeau, ο οποίος χρησιμοποιεί τη γερμανική αυτή λέξη (που αναλυμένη στα δυο της συνθετικά θα μεταφράζαμε κατά λέξη ως *παιχνίδι – χώρος*), για να αποδώσει την έννοια του «χώρου που αφήνει περιθώρια» (αυτό σημαίνει στα γερμανικά) για τις *τακτικές* να συμβούν, μέσα σ' ένα σύστημα ορισμένο άνωθεν, μέσω μιας πληθώρας στρατηγικών.

Στη σύνθεση που ενσαρκώνει το Spielraum, οι τρεις όροι δεν εισέρχονται με τις ίδιες προσδοκίες. Καταρχήν, αν «παιχνίδι» και «χώρος» περιέχονται στην ίδια τη λέξη («Spiel» και «Raum»), ο τρίτος όρος (το παιδί) μόνον υπονοείται. Θεωρούμε όμως ότι τόσο το Spielraum όσο και το «πεδίο παιδιάς» συνεκφέρει και την παιδική ηλικία, αφού το παιχνίδι, η παιδιά, ορίζεται ως η κατεξοχήν δραστηριότητα των παιδιών ή η μίμηση της δραστηριότητας αυτής (Δημητράκος 1964). Είναι εξάλλου χαρακτηριστικό ότι στην ελληνική γλώσσα, το ρήμα «παίζω» προέρχεται ετυμολογικά από το ουσιαστικό «παιδί» (αρχαιοελληνικό *παις*), ενώ στο λεξικό του Δημητράκου, η πρώτη ερμηνεία του ρήματος «παίζω» είναι σχεδόν ταυτολογική: «παίζω ως τα παιδιά». Παρατηρούμε ότι η γλώσσα μαρτυρά τον ισχυρό εννοιολογικό δεσμό ανάμεσα στο παιδί και το παιχνίδι, «έχοντας ήδη επιτελέσει τη δουλειά της νοηματικής ανάλυσης», όπως γράφει ο Hans Georg Gadamer (1975: 102). Με κρυστάλλινη καθαρότητα η γλώσσα μάς δείχνει ότι η ενέργεια, η πράξη που συντελείται με το «παιχνίδι» και δηλώνεται με το ρήμα «παίζω», θεωρείται ιδιοσυγκρασιακή των παιδιών.

### **Το παιχνίδι και ο κόσμος: προς μια οντολογία του παιχνιδιού**

Όπως και η ίδια η παιδική ηλικία, έτσι και το παιχνίδι αποτελεί ιδιοσυστατικό γνώρισμα της ύπαρξής μας στο κόσμο. Αν αποσυνδέσουμε το παιχνίδι από τον εννοιολογικό του δεσμό με την παιδική ηλικία, ανακαλύπτουμε, μέσα από τη σκέψη μεγάλων στοχαστών όπως ο Ηράκλειτος, ο Johan Huizinga, ο Κώστας Αξελός, ο Gadamer, το παιχνίδι ως *πρωταρχική* έννοια – προπολιτισμική, προκοινωνική – να διέπει πάντοτε τη σχέση του ανθρώπου με τον κόσμο.

Σημείο εκκίνησης αυτής της διερεύνησης αποτελεί η πραγματεία *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)* του Huizinga (Χουϊζινγκα 1989), αναμφισβήτητα μία από τις μοναδικές εκφράσεις μιας πολυφωνικής, συνθετικής προσέγγισης της ιδέας του παιχνιδιού που διατρέχει επιστημονικές κατηγορίες (όπως η ιστορία, η κοινωνιολογία, η φιλοσοφία). Για τον Huizinga, το παιχνίδι έχει την αρχή του στην ίδια την ανθρώπινη ζωή: «Ο πολιτισμός, στις αρχικές του φάσεις, παίζεται. Δεν γεννιέται από το παιχνίδι σαν ένα βρέφος που αποσπάται από τη μήτρα: γεννιέται στο και ως παιχνίδι, και ουδέποτε εγκαταλείπει τον χώρο του παιχνιδιού» (Χουϊζινγκα 1989: 257). Θα λέγαμε ότι τούτη η φράση συνοψίζει όσο λίγες τη βαθιά σύνδεση του παιχνιδιού με τον πολιτισμό, σύνδεση που ο Huizinga αναλύει παραδειγματικά συσχετίζοντας το παιχνίδι με την τέχνη, και ιδιαίτερα με τη μουσική. Στη βάση αυτής της σχέσης, ο συγγραφέας δεν τοποθετεί το «ένστικτο». Διαφωνεί με τον Schiller, που εξηγούσε τη γένεση της πλαστικής τέχνης ως εκδήλωση του έμφυτου «ενστίκτου του παιχνιδιού» και εκφράζει τις αμφιβολίες του κατά πόσον η ενστικτώδης, αυθόρμητη ανάγκη για διακόσμηση των πραγμάτων – όπως, για παράδειγμα τα «διακοσμητικά» μουτζουρώματα που κάνουμε στο χαρτί όταν μιλάμε στο τηλέφωνο ή παρακολουθούμε μια ανιαρή συζήτηση – μπορεί να αιτιολογήσει την απαρχή των διακοσμητικών τεχνών. «Μοιάζει παράλογο να αποδίδουμε τη ζωγραφική των σπηλαίων της Αλταμίρα, για παράδειγμα, στην αυθόρμητη, άσκοπη και μηχανική κίνηση των χεριών – αλλά εκεί καταλήγουμε όταν την αποδίδουμε στο «ένστικτο του παιχνιδιού»» (Χουϊζινγκα 1989: 248-249), γράφει. Τα παιδιά που χάρασαν την επιφάνεια των βράχων στα προϊστορικά σπήλαια δεν «περνούσαν απλώς την ώρα τους», αλλά επιτελούσαν με την πράξη τους μία από τις πρώτες (και πρωταρχικές) κινήσεις πολιτισμού, *αφήνοντας ίχνη*, ανοίγοντας συνομιλίες σ' ένα συμβολικό επίπεδο με το κοινωνικό τους περιβάλλον.

Ίσως το πιο αξιοσημείωτο στο βιβλίο του Huizinga, είναι το πώς ενσωματώνει, χωρίς να χρειάζεται καν να τις αναφέρει, τις παιδαγωγικές, ψυχολογικές, κοινωνικές συνιστώσες του παιχνιδιού που πρισματικά έχουν αναδειχθεί στις απόπειρες ορισμού του παιχνιδιού μέσα στους λόγους περί παιδικής ηλικίας. Στις τελευταίες σελίδες του έργου, εξηγεί μέσα σε ελάχιστες γραμμές γιατί το παιχνίδι είναι η λυδία λίθος του πολιτισμού: «Αληθινός πολιτισμός δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την ύπαρξη κάποιου στοιχείου παιχνιδιού, διότι ο πολιτισμός προϋποθέτει τον περιορισμό και τον έλεγχο του εγώ, την ικανότητα να μη συγχέει τις δικές του τάσεις με τον απώτατο και ύψιστο στόχο, αλλά να κατανοεί ότι περικλείεται σε ορισμένα δεσμά τα οποία ελεύθερα αποδέχεται» (Χουϊζινγκα 1989: 309).

Στις δύο τελευταίες σελίδες της μελέτης του ο Χουϊζινγκα αποτολμά ένα άλμα: αν και, όπως γράφει, απέφυγε συστηματικά σ' όλο το βιβλίο το «φιλοσοφικό βραχυκύκλωμα» του να θεωρήσει κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα ως παιχνίδι, κλείνει θυμίζοντάς μας τη φράση του προσωκρατικού φιλοσόφου από την Έφεσο, του Ηράκλειτου: «Παιδών αθύρματα νενόμικεν είναι τα ανθρώπινα δοξάσματα» (Χουϊζινγκα 1989: 310) - οι ανθρώπινες δοξασίες είναι παιδικά παιχνίδια. Δεν είναι τυχαίο ότι με διαφορά είκοσι πέντε αιώνων ο Huizinga προσεγγίζει το νόημα της ανθρώπινης ύπαρξης στηριζόμενος στη ρηξικέλευστη κοσμοθεωρία του Ηράκλειτου. Ως μια θεμελιώδης έννοια που διέπει τη σχέση μας με τον κόσμο, το παιχνίδι είναι στην καρδιά της φιλοσοφικής σκέψης του Ηράκλειτου. Στην εποχή του ακατανόητος και παρεξηγημένος, ο Εφέσιος φιλόσοφος συνομιλεί απευθείας με τη σκέψη του εικοστού αιώνα. Ο ίδιος ο κόσμος είναι για τον Ηράκλειτο ένα «παιχνίδι» ερμηνείας: «το καλό και το κακό είναι ένα» (Ηράκλειτος 1999: Απόσπασμα 58)· «ο ανήφορος και ο κατήφορος είναι ένας και ο αυτός δρόμος» (Ηράκλειτος 1999: Απόσπασμα 60). Την εκλεκτική συγγενεία του με τον Ηράκλειτο εντοπίζουμε άλλωστε και σε τρεις άλλους μεγάλους στοχαστές του εικοστού αιώνα, τον Bakhtin, τον Αξελό και τον Gadamer.

Η άρνηση των διπολικών αντιθέτων και η αποδοχή της σύμφυτης διαλεκτικής πάλης που χαρακτηρίζει όλα τα πράγματα του κόσμου είναι η βάση της ηρακλείτειας σκέψης. Ο Ηράκλειτος μάς προϊδεάζει για την πολυφωνία του Bakhtin (1981), όταν λέει ότι «σύνολα και μη-σύνολα, συγκλίνουντα και αποκλίνουντα, ήχοι με όμοιο τόνο και σε αντίθετο τόνο, κι από τα πάντα ένα κι από το ένα τα πάντα» (Ηράκλειτος 1999: Απόσπασμα 10). Στον Ηράκλειτο ανήκει η παράδοση –για την εποχή του– σκέψη πως «από τα αντίθετα γεννιέται η ωραιότερη αρμονία» (Ηράκλειτος 1999: Απόσπασμα 8), όπως, κατ' αναλογία, στην ανάλυσή του για τη γλώσσα, τη γένεση και το θάνατο του νοήματος, ο Bakhtin συλλαμβάνει τον ανθρώπινο λόγο ως μια αδιάκοπη μάχη μεταξύ φυγόκεντρων (που προσπαθούν να κρατήσουν τα πράγματα διαχωρισμένα) και κεντρομόλων δυνάμεων που κρατούν σε συνοχή το όλον.

Συνειδητοποιώντας τη διαρκή μεταβολή, αέναη κίνηση, ροή και διαλεκτική του κόσμου, ο άνθρωπος καλείται να αφηθεί σ' αυτό που ο Αξελός αποκαλεί «το παιχνίδι του κόσμου». Στο έργο του *Το παιχνίδι του κόσμου* (1969), το παιχνίδι συμβολίζει τη σχέση μεταξύ ανθρώπου και κόσμου και ενυπάρχει στις πρωταρχικές δυνάμεις που καθορίζουν αυτή τη σχέση: τη μαγεία και τον μύθο, την ποίηση και την τέχνη, την πολιτική, τη φιλοσοφία. Για τον Αξελό, «τίποτε ποτέ δεν διευκρινίζεται πλήρως. Η αρχή, η συνέχιση κι ιδιαίτερα το τέλος παραμένουν όλα προβληματικά. Πάντοτε επιβιβάζομαστε καθ' οδόν. Βρισκόμαστε μέσα στο διάλειμμα. Ό,τι είμαστε κι ό,τι δεν είμαστε είναι το διάλειμμα, όχι μόνο ανάμεσα σε δυο παιχνίδια, αλλά μέσα στο ίδιο το παιχνίδι. Ο άνθρωπος ανοίγεται μέσα στο παιχνίδι του κόσμου. Το απολαμβάνει σε πολλά επίπεδα. Απολαμβάνοντας και τον εαυτό του και το παιχνίδι» (Δουατζής 2009).

Πρόκειται για μια στάση που το παιδί ενστικτωδώς γνωρίζει, γιατί έχει συνολική και όχι επιμερισμένη εμπειρία του κόσμου: «η βασιλεία είναι του παιδιού» (Ηράκλειτος 1999: Απόσπασμα 52), λέει ο Ηράκλειτος. Στην εμπειρία του παιχνιδιού που οι ενήλικοι έχουν ζήσει ως παιδιά, στην αμφισημία του και στην πληρότητά του (γιατί το παιχνίδι είναι πάντοτε απόλυτα σοβαρό μέσα στην ανεμελιά και μη χρησιμότητά του), ανατρέχουμε για να ερμηνεύσουμε την ουσία, το *είναι* της ανθρώπινης εμπειρίας μέσα στον κόσμο.

Από τις πιο πλήρεις οντολογικές ερμηνείες του παιχνιδιού μάς παρέχει ο Hans Georg Gadamer, στο *Αλήθεια και Μέθοδος* (Gadamer 1975), και είναι ενδιαφέρον ότι στρέφεται στην ιδέα του παιχνιδιού στην πορεία της αναζήτησής του για το νόημα της τέχνης, θυμίζοντάς μας τους ρομαντικούς φιλοσόφους, που πρώτοι συνέδεσαν το παιχνίδι με την αισθητική ευχαρίστηση της τέχνης. Ο Gadamer ξεκινά διατυπώνοντας με ακρίβεια πού η δική του προσέγγιση διαφοροποιείται από την αισθητική θεωρία του Kant και του Schiller. Και οι δύο υποθέσεις της αισθητικής θεωρίας – τόσο η έμφαση στην εμπειρία του αντικειμένου της τέχνης από το θεατή, όσο και η διερεύνηση της διανοητικής κατάστασης του δημιουργού του αντικειμένου αυτού, του καλλιτέχνη – είναι, για τον Gadamer, θραύσματα μόνο της αληθινής κατάστασης που συμβαίνει «όταν συμβαίνει το παιχνίδι»: αυτή είναι που ενδιαφέρει πραγματικά τον φιλόσοφο. Για την οντολογική εξήγηση του παιχνιδιού, ο Gadamer στρέφεται στη *γλώσσα*: στις μεταφορικές της σημασίες, η λέξη «παιχνίδι» δεν έχει να κάνει με το χειρισμό αντικειμένων, δεν προϋποθέτει καν την ύπαρξη ενός υποκειμένου που παίζει. Όταν λέμε «το παιχνίδι του φωτός» ή «το παιχνίδι των χρωμάτων», η χρήση της λέξης παραπέμπει σε μια κίνηση, και μια κίνηση χωρίς σκοπό, που επαναλαμβάνεται και χαρίζει ικανοποίηση μέσα από την επανάληψή της (όπως το ρεφραίν ενός τραγουδιού). Ο Gadamer παραλληλίζει την ερμηνεία αυτή με την αρχική σημασία της γερμανικής λέξης για το παιχνίδι, *spiel*, που δεν είναι άλλη από «χορός». Αυτή η μπρος-πίσω, επαναλαμβανόμενη, άσκοπη, αλλά ταυτόχρονα με κανόνες, κίνηση που συνεπαίρνει τους συμμετέχοντες: εκεί εντοπίζει το είναι του παιχνιδιού ο Gadamer. Δεν είναι τυχαίο ότι για να εκφράσουμε τη δραστηριότητα αυτή στη γλώσσα, επαναλαμβάνουμε το νόημα που ήδη έχει το ρήμα και στο αντικείμενο: «παίζω παιχνίδια»· όπως τονίζει ο Huizinga, «δεν σημαίνει, άραγε τούτο πως η πράξη του παίζει είναι τόσο ιδιόρρυθμη και ανεξάρτητη, ώστε βρίσκεται έξω από τις τρέχουσες κατηγορίες δράσης; Το παίζει δεν είναι ‘πράττειν’ με την τρέχουσα σημασία· δεν μπορείς να ‘κάνεις’ παιχνίδι όπως ‘κάνεις’ ψάρεμα ή κυνήγι – το παιχνίδι το ‘παίζεις’» (Χουϊζινγκα 1989: 61).

Η κίνηση του παιχνιδιού προϋποθέτει όχι απαραίτητα ένα αντικείμενο, αλλά κάτι που ανταποκρίνεται στο παιχνίδι: στην αρχική κίνηση απαντά με μία αντι-κίνηση. Είναι ουσιαστικά ένας διάλογος, όμως ένας διάλογος ελεύθερος, με εκπλήξεις, την έκβαση του οποίου δεν γνωρίζουμε εξαρχής· ο Gadamer δίνει το παράδειγμα της μπάλας που ανταποκρίνεται στην κίνηση της γάτας: «Έτσι η γάτα διαλέγει τη μπάλα με το μαλλί γιατί ανταποκρίνεται στο παιχνίδι, και παιχνίδια με μπάλα θα είναι μαζί μας για πάντα, διότι η μπάλα είναι ελεύθερα κινούμενη σε κάθε κατεύθυνση, εμφανιζόμενη να κάνει πράγματα που εκπλήττουν από μόνη της» (Gadamer 1975: 106). Αυτό δε σημαίνει ότι το παιχνίδι ταυτίζεται με το τυχαίο ή το μη σοβαρό: είναι *την ίδια στιγμή* άσκοπο και επιδιωκόμενο, ελεύθερο και περιορισμένο. Ο Gadamer εντοπίζει την περίεργη αναποφασιστικότητα στην παιγνιώδη συνείδηση που το κάνει απολύτως αδύνατο να αποφασίσει μεταξύ πίστης και μη-πίστης. Από τη στιγμή που αρχίζει, η μπρος-πίσω κίνηση αποκτά κανόνες που όμως δεν της επιβάλλονται από έξω, αλλά από το εσωτερικό της. Γι’ αυτό και το πεδίο, ο χώρος του παιχνιδιού, δεν οριοθετείται από

εξωτερικούς παράγοντες: «καθορίζεται πολύ περισσότερο από τη δομή που προδιαγράφει την κίνηση του παιχνιδιού από μέσα παρά από το τι έρχεται αντιμέτωπο μ' αυτό – π.χ. τα όρια του ανοικτού χώρου – που περιορίζει την κίνηση από έξω» (Gadamer 1975: 107).

Υπό το φως του Gadamer, το παιχνίδι είναι η έννοια-κλειδί για να συλλογιστούμε πάνω στην ανθρώπινη κατάσταση στα πλαίσια του αποξενωμένου κόσμου όπου ζούμε: η ίδια η αντίθεση μεταξύ ζωής και τέχνης βασίζεται «στην αποτυχία μας να αναγνωρίσουμε τον παγκόσμιο σκοπό και την οντολογική αξιοπρέπεια του παιχνιδιού» (Gadamer 1986: 130). Επιστρέφοντας επομένως στη σχέση του παιχνιδιού με τους άλλους δύο όρους του Spielraum, το παιδί και την πόλη, με οδηγό τον οντολογικό ορισμό του παίξιν, μπορούμε να κατανοήσουμε τη σκέψη του de Certeau, που βλέπει στο παιχνίδι το «καθοδηγητικό πρότυπο» για την επανάκτηση της πόλης: «η παιδική ηλικία που καθορίζει τις πρακτικές του χώρου αναπτύσσει τα αποτελέσματά της, φουντώνει, κατακλύζει τους ιδιωτικούς και δημόσιους χώρους, διαλύει τις αναγνώσιμες επιφάνειές τους και δημιουργεί μέσα στη σχεδιασμένη πόλη μια πόλη 'μεταφορική' ή μετατοπιζόμενη, όπως την ονειρευόταν ο Kandinsky: 'μια μεγάλη πόλη, χτισμένη στέρεα σύμφωνα με όλους τους κανόνες της αρχιτεκτονικής, που σείεται ξαφνικά από μια ανυπολόγιστη δύναμη'» (De Certeau 2010: 276).

Το παιχνίδι είναι υπερβολικά κεφαλαιώδης έννοια στην ανθρώπινη ζωή για να την περιορίσουμε στην παιδική ηλικία, ακόμη και όταν η συζήτηση αφορά τα παιδιά. Αντίστοιχα, ό,τι κάνουν τα παιδιά όταν παίζουν δεν αφορά μόνο τα ίδια, αλλά φωτίζει την ίδια την ανθρώπινη κατάσταση. Όπως και οι δημιουργικές μορφές της τέχνης, «το παιχνίδι είναι ικανό να διεμβολίζει όλες τις διαστάσεις της κοινωνικής ζωής, μέσω όλων των τάξεων, φυλών και επιπέδων πολιτιστικής επίτευξης» (Gadamer 1975: 130). Μέσω της φιλοσοφίας του Gadamer, του Αξελού, του Ηράκλειτου, η παιδική ηλικία, εμπειρία πρωταρχική για το παιχνίδι, δεν είναι ποτέ η κατάσταση του «Άλλου», αλλά το αντίθετο, η μόνη ιδιότητα που μοιράζονται ή μοιράστηκαν όλοι, χωρίς καμία εξαίρεση, οι άνθρωποι – και άρα το απόλυτα κοινό στοιχείο σε έναν κόσμο θεμελιωμένο πάνω στη διαφορά.

### **Το παιδί, το παιχνίδι, η πόλη: προς μια «συνολική εποπτεία»**

Το παιδί, το παιχνίδι, η πόλη: επιλέγουμε τη γραμμική αυτή παράθεση (οι τρεις αυτές λέξεις χωρίζονται με κόμματα, χωρίς συντακτική σύνδεση δηλ. εξάρτηση του ενός από τον άλλο) συνειδητά. Η επιλογή αυτή μάς επιτρέπει να τραβήξουμε διασταυρούμενες γραμμές, που οδηγούν την βιβλιογραφική έρευνα σε δύο ευρύτερα πεδία, τους *επιστημονικούς λόγους για το παιδί και το παιχνίδι*, από τη μια, και τον *υλικό χώρο*, από την άλλη. Στο πρώτο πεδίο, θα λέγαμε ότι το παιδί και το παιχνίδι συνδέονται μεταξύ τους *ταυτολογικά*. Αν ανατρέξουμε στο λεξικό, το παιχνίδι ορίζεται ως «η κατεξοχήν δραστηριότητα των παιδιών ή η μίμηση της δραστηριότητας αυτής». (Δημητράκος 1964). Ο έτερος τόπος εξερεύνησης είναι η πόλη, οι χώροι για το παιδί και το παιχνίδι μέσα στον αστικό χώρο: μάς ενδιαφέρουν εξίσου οι *θεωρητικές σκέψεις* για τον αστικό χώρο, ειδικά από τη σκοπιά της αστικής γεωγραφίας, και η *σχεδιαστική πρακτική*, μ' άλλα λόγια, η ιστορία του αρχιτεκτονικού και πολεοδομικού σχεδιασμού.

Όσον αφορά τον πρώτο «τόπο», δηλαδή *τη σκέψη για την παιδική ηλικία και το παιχνίδι*, εντοπίζουμε μια ενδιαφέρουσα διαδοχή διαφορετικών *κατηγοριών επιστημονικών λόγων* στην πορεία του χρόνου. Ο πρώτος σε εμφάνιση είναι ο

*φιλοσοφικός*: είναι αξιοσημείωτο ότι στην ανθρώπινη σκέψη, από την αρχαιότητα μέχρι τον 19<sup>ο</sup> αιώνα, η σκέψη για το παιδί εμπεριέχεται στον φιλοσοφικό προβληματισμό για τη φύση της ανθρώπινης ύπαρξης. Ο διαχωρισμός της μελέτης του παιδιού, και η ανάδειξη της παιδικής ηλικίας ως ειδικού πεδίου για έρευνα, δεν αρχίζει παρά με την νεωτερικότητα, με την ανάδυση του *βιολογικού λόγου* για το παιδί, που ξεκινά με τον Herbert Spencer, στα πλαίσια του κινήματος του θετικισμού που θεμελιώνεται από τον Δαρβίνο. Τρίτος σε εμφάνιση, ο κατεξοχήν *παιδαγωγικός λόγος* ανατέλλει με την αυγή του 20<sup>ου</sup> αιώνα, με την πρωτοπόρο γιατρό και παιδαγωγό Μαρία Μοντεσσόρι. Και ακολουθούν, χρονολογικά, ο *ψυχολογικός λόγος*, που θεμελιώνεται μεσοπολεμικά από τον Ζαν Πιαζέ και σημαντικά αργότερα, τη δεκαετία του 1980, ο κοινωνιολογικός λόγος για την παιδική ηλικία, που είναι και το πιο τρέχον ρεύμα, ο οποίος εκφράζεται είτε μέσω της «γεωγραφίας των παιδιών» είτε μέσω της «νέας κοινωνιολογίας της παιδικής ηλικίας». Ενδιαφέρον είναι πάντως ότι η κοινωνιολογική προσέγγιση της παιδικής ηλικίας βασίζεται στο διάσημο έργο ενός ιστορικού, και όχι κοινωνιολόγου: το *Αιώνες παιδικής ηλικίας*, του Philippe Ariès (Αριές 1990), το οποίο γράφτηκε το 1962, και όπου πρώτος ο Ariès, πρότεινε αυτό που πλέον θεωρείται κοινά αποδεκτό: ότι η παιδική ηλικία δεν είναι καθόλου «προαιώνια», «φυσική» και «διαχρονική», αλλά μια «κοινωνική κατασκευή».

Παράλληλα με τους επιστημονικούς λόγους, στο δεύτερο επίπεδο, τον υλικό χώρο, η έρευνα στις υλοποιημένες προτάσεις ή και τα σχέδια για το παιδί και τους χώρους παιχνιδιού συνθέτει μια πολύ διαφορετική εικόνα: οι αναφορές εδώ, στο παιδί και τους χώρους παιχνιδιού, είναι ουσιαστικά *εξαιρέσεις, συμβάντα*: απέχουν πολύ από το να συγκροτήσουν έναν «κανόνα». Δεν συναποτελούν σημεία μιας γραμμής αλλά μικρές νησίδες σ' έναν μεγάλο χάρτη. Το πρώτο συμβάν τοποθετείται στη Γερμανία, γύρω στα 1840. Ο Friedrich Froebel ιδρύει το πρώτο νηπιαγωγείο και κάπου στην αυλή κατασκευάζει την πρώτη αμμοδόχο: είναι η πρώτη εμφάνιση υλικού αντικειμένου που ορίζει μέσα στο χώρο μια «ειδική» περιοχή για τα παιδιά. Τα παιδιά μέχρι τότε θεωρούνταν ότι δεν χρειάζονταν τίποτε παραπάνω από την ελευθερία να εξερευνούν το περιβάλλον: μέσα σ' αυτό έβρισκαν τρόπους να «παιίζουν» και να «μαθαίνουν» χωρίς τη διαμεσολάβηση οποιουδήποτε «σχεδιασμού».

Με την νεωτερική εποχή, συμβαίνει και το ιδρυτικό γεγονός του *σχεδιασμού για τα παιδιά* στο δημόσιο χώρο: αναφέρομαι στις πρώτες παιδικές χαρές, που αρχίζουν να λειτουργούν, όχι τυχαία, στην εμβληματική μοντέρνα μητρόπολη, τη Νέα Υόρκη. Το κίνημα «σωτηρίας των παιδιών» στρέφεται στα παιδιά που πλημμυρίζουν τους δρόμους της πολύβουης πόλης (Εικόνα 1).



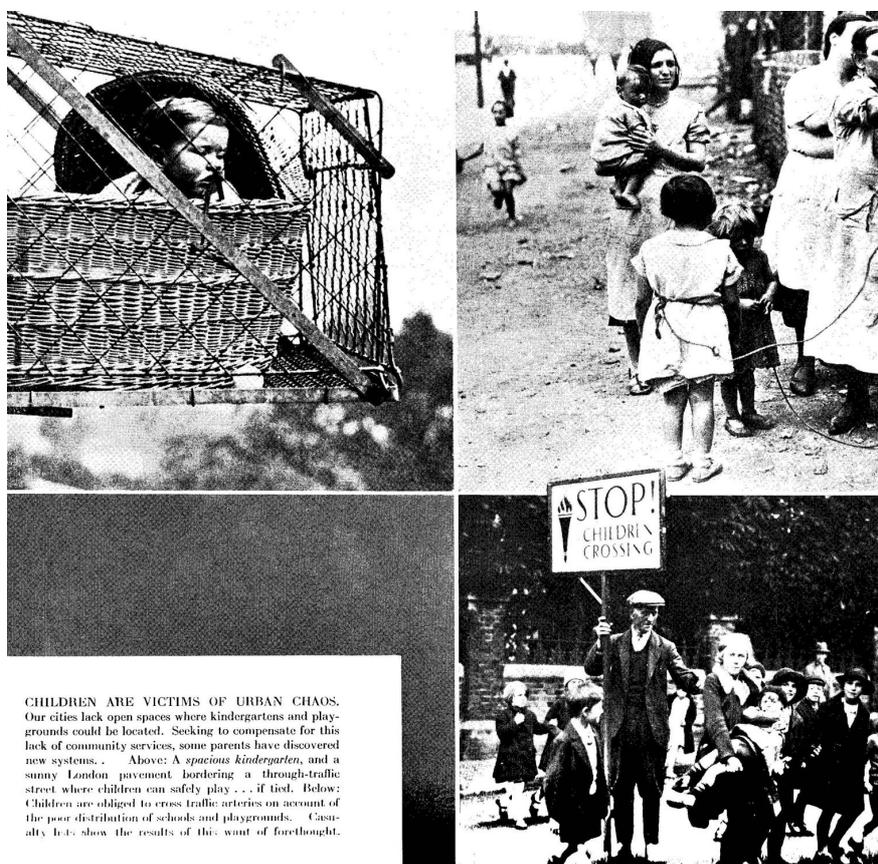
Εικόνα 1: «Τα παιδιά του δρόμου». Φωτογραφία από τη Νέα Υόρκη, 1905. Πηγή: Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου

Η ανάγκη για χώρους περιφραγμένους, όπου μάλιστα το παιχνίδι διεξάγεται υπό την εποπτεία «παιδονόμων», εκφράζεται με κυνικό πραγματισμό από τον αστυνομικό διευθυντή της Νέα Υόρκης (και μετέπειτα Πρόεδρο) Theodor Roosevelt: «Οι δρόμοι της πόλης είναι ανεπαρκείς χώροι παιχνιδιού για τα παιδιά, εξαιτίας του κινδύνου, επειδή τα περισσότερα καλά παιχνίδια είναι ενάντια στο νόμο, εξαιτίας της υπερβολικής ζέστης το καλοκαίρι, και επειδή στα πιο πυκνοκατοικημένα τμήματα της πόλης, τείνουν να γίνονται σχολεία εγκλήματος» (Gaster 1992: 39).

Αν στην Αμερική ο σχεδιασμός για το παιδί γίνεται αντιληπτός ως μια σωστική επέμβαση, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, πρωτοδιατυπώνεται η μοντέρνα

αντίληψη για ένα νέο πρόγραμμα μέσα στις πόλεις: Από το 1919, στα οικιστικά συγκροτήματα της «Κόκκινης Βιέννης», αρχίζουν να σχεδιάζονται στις κεντρικές αυλές ειδικοί χώροι για το «παιχνίδι των παιδιών». Με το σύνθημα “Alles fur Kind” - «Όλα για το Παιδί», το παιδί αντιμετωπίζεται ως μελλοντικός πολίτης και οι ανάγκες του θεωρούνται ότι έχουν προτεραιότητα στο σχεδιασμό.

Με αφετηρία το 4<sup>ο</sup> CIAM στα 1933, τα δύο θεμελιακά κείμενα που προέκυψαν από το συνέδριο, η *Χάρτα των Αθηνών* του Le Corbusier (2003 [1943]) και το *Can our cities survive?* του Jose Luis Sert (1942), θέτουν επίσης το παιδί στο κέντρο του μοντέρνου εγχειρήματος για τον προοδευτικό σχεδιασμό της πόλης. Το παιδί και το παιχνίδι του αναφέρονται από τον Le Corbusier σε 15 από τα 95 άρθρα της Χάρτας, ενώ ο Sert, που αποτυπώνει με εικόνες και κείμενα τις απάνθρωπες συνθήκες διαβίωσης στις φτωχές γειτονιές των πόλεων της προπολεμικής περιόδου, τονίζει ότι τα παιδιά είναι τα απόλυτα θύματα του αστικού χάους (Εικόνα 2).



Εικόνα 2: Οι συνθήκες ζωής των παιδιών ως ένδειξη του αστικού χάους. Από το βιβλίο του J. L. Sert (1947) *Can Our Cities Survive?*, σ. 55

Στην Ελλάδα, το 1937, ο Πάνος Τζελέπης σχεδιάζει τα παιδικά χωριά στη Βούλα και στην Πεντέλη. Το βιβλίο του *Villages d'enfants* (Dzélépy 1947), το οποίο αφιερώνει «στα παιδιά που στερούνται την υγεία και τη χαρά της ζωής», ξεκινά με φωτογραφίες από την πραγματικότητα της εποχής: τις άθλιες συνθήκες διαβίωσης στις φτωχογειτονιές της Αθήνας. Αυτές τις συνθήκες τις αντιπαραβάλλει με τη φιλοσοφία σχεδιασμού των Παιδικών Χωριών, που έχουν το χαρακτήρα «μικρής πόλης» στα

μέτρα και την κλίμακα του παιδιού. Σκοπό έχουν να δώσουν αισθητική ευχαρίστηση και χαρά στα παιδιά που μένουν εκεί, και είναι συγκινητικό πώς κλείνει το βιβλίο ο Τζελέπης: με αμέτρητα παιδικά πρόσωπα που γελούν παρακολουθώντας Καραγκιόζη στο υπαίθριο θεατράκι της Βούλας.

Μεταξύ 1946 και 1952, ο ίδιος ο θρυλικός Le Corbusier θα σχεδιάσει τον πιο εκπληκτικό παιχνιδότοπο του μοντερνισμού, στο δώμα της πολυκατοικίας στη Μασσαλία [*Unité d'habitation*]. Αλλά και ο Aldo van Eyck, που θα αποχωρήσει από τα CIAM ιδρύοντας τους Team Ten, από το 1949 και για περισσότερα από 30 χρόνια θα σχεδιάσει σχεδόν 800 παιδικές χαρές στο Άμστερνταμ. Όπου μπορούσε να βρεθεί έστω και ελάχιστος χώρος, ο van Eyck σχεδίαζε μ' εξαιρετικά απλά υλικά και καθαρό, γεωμετρικό σχεδιασμό, έναν χώρο παιχνιδιού. Οι παιδικές χαρές του Άμστερνταμ, παρότι ελάχιστα γνωστές εκτός Ολλανδίας, ήταν από πολλές απόψεις το σπουδαιότερο έργο του van Eyck: ένα αρχιτεκτονικό έργο διασπαρμένο σε όλη την πόλη, το οποίο επηρέασε καθοριστικά τις ζωές των παιδιών που μεγάλωσαν σ' αυτήν (Lefainvre και de Roode 2002). Το ιδιαίτερο στοιχείο τους είναι ότι δεν πρόκειται για χώρους με «μεγάλο» σχεδιασμό: περνούν σχεδόν απαρατήρητοι, είναι πολύ μικροί και συχνά στριμωγμένοι ανάμεσα στα κτήρια. Οι κατασκευές του van Eyck είναι πολύ απλές και λείπουν τα τυπικά παιχνίδια (τσουλήθρα, κούνια, τραμπάλα κ.ο.κ.). Ο χώρος ζωντανεύει από τους ίδιους τους χρήστες, τα παιδιά, που τον χρησιμοποιούν δημιουργικά, ακριβώς γιατί οι κατασκευές του van Eyck δεν προδιαγράφουν συγκεκριμένη «λειτουργία».

Ο γλύπτης Isamu Noguchi σχεδίασε από το 1935 έως και τη δεκαετία του 1960, με τη συμμετοχή του αρχιτέκτονα Louis Kahn, πολλές παραλλαγές του Play Mountain, του Παιχνιδοβουνού: ήταν ο Noguchi που έλεγε ότι «η γλυπτική πρέπει να δοκιμάζεται από πισινούς παιδιών». Στη Νέα Υόρκη, μετά το 1965, αρχίζει να δουλεύει ο αρχιτέκτονας Richard Dattner. Ήδη στην πόλη υπάρχουν πάνω από 300 τυποποιημένες παιδικές χαρές: μια περιφραγμένη επιφάνεια ασφάλτου, με τοποθετημένα διάσπαρτα τα τυπικά σιδερένια «όργανα», που για τον Dattner είναι η επιτομή του ανασφαλούς, βαρετού και ακατάλληλου για το παιχνίδι χώρου. Όπως γράφει στο κλασικό του βιβλίο *Σχεδιασμός για το παιχνίδι* (Dattner 1969), η τυπική αυτή παιδική χαρά αντιμετωπίζεται ως το σημείο μηδέν του σχεδιασμού – απλώς βολεύει ώστε οι δημοτικές αρχές να «ξεμπερδεύουν» με το θέμα «παιχνίδι» όσο πιο φθηνά και γρήγορα γίνεται. Ο Dattner, από την άλλη, σχεδιάζοντας την πρώτη του «παιδική χαρά περιπέτειας», στο ύψος της 67<sup>ης</sup> οδού στο Σέντραλ Παρκ, πίσω από το Μητροπολιτικό Μουσείο, συμβουλευτήκε τα παιδιά και τους γονείς, χρησιμοποίησε φυσικά υλικά και σχεδίασε τρισδιάστατες κατασκευές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από το παιδί πολυσήμαντα.

Με μια κάποια καθυστέρηση, από το 1975 και μετά, στην Ελλάδα αρχίζουν να εμφανίζονται οι πρώτες τυποποιημένες παιδικές χαρές. Δεν χρειάζεται να ψάξουμε ιστορικές φωτογραφίες, γιατί μέχρι πρόσφατα τις βλέπαμε σ' όλες τις ελληνικές πόλεις: είναι χώροι αφρόντιστοι και χωρίς καμία φαντασία, συχνά χωρίς επαρκή συντήρηση και καθαριότητα, με τυποποιημένα «όργανα», σιδερένια ή ξύλινα, και με εμφανή παντού τα σημάδια παρακμής και οπτικής βίας. Τι μαθαίνουν τα παιδιά στις παιδικές χαρές αυτές; Πρώτα απ' όλα, ότι το κοινωνικό σύνολο δεν νοιάζεται γι' αυτά, αλλά τα αντιμετωπίζει ως μια «ομάδα» που οι ανάγκες της για παιχνίδι πρέπει να «καλυφθούν» με ελάχιστα μέσα. Ότι δεν έχουν καμία δυνατότητα να επιδράσουν δημιουργικά στο περιβάλλον –μπορούν να «παρέμβουν» σ' αυτό μόνο καταστρέφοντάς το. Ότι το τεχνητό περιβάλλον, που σχεδιάζει και κατασκευάζει ο άνθρωπος, είναι ανιαρό, άσχημο, και δεν δίνει καμία αισθητηριακή απόλαυση. Για τα παιδιά που μεγάλωσαν και

μεγαλώνουν στις ελληνικές πόλεις, αυτές είναι οι εμπειρίες που καθορίζουν τη σχέση τους με τον δημόσιο αστικό χώρο – και θα τους ακολουθούν όταν πια θα είναι ενήλικοι. Στον αντίποδα αυτών των χώρων, υπάρχει το μοναδικό, στην Ελλάδα, υψηλής αξίας έργο για παιδιά: ο Παιδικός Κήπος στη Φιλοθέη, του Δημήτρη Πικιώνη. Όπως πάντα, η εξαίρεση, φωτίζοντας την πιθανότητα της αποφυγής του τετριμμένου, μάς δείχνει πώς θα μπορούσε να έχει αποφευχθεί το «αναπόφευκτο»: πώς θα ήταν ο δημόσιος χώρος για τα παιδιά αν, π.χ., κάθε ελεύθερος χώρος σχεδιαζόταν με την επιμέλεια, τη φαντασία και την προσοχή με την οποία ο Δημήτρης Πικιώνης σχεδίασε τον Κήπο.

Μετά το 1980, και με το πέρασμα στη μετανεωτερική εποχή και τον μεταμοντερνισμό, βρίσκουμε όλο και πιο σπάνια αναφορές σε δημόσιους χώρους παιχνιδιού. Χωρίς να έχει σχεδιαστεί για τα παιδιά, καταγράφουμε την εγκατάσταση Stadtlounge στην πόλη Saint Gallen της Ελβετίας, μια κόκκινη επιφάνεια που καλύπτει όλον τον εξοπλισμό της πλατείας και αναδεικνύεται σε ιδανικό τόπο (και) για τα παιδιά. Από τις νέες τάσεις σχεδιασμού θα ξεχωρίζαμε την «φυσική» προσέγγιση της Helle Nebelong στη Δανία και την «κατασκευαστική / δημιουργική» ιδέα του David Rockwell στη Νέα Υόρκη. Ακόμη, τη δουλειά του Henk Döll, που σε συνεργασία με τη Liane Lefainvre (Lefainvre και Döll 2007), ανέλυσε, με τη βοήθεια των ίδιων των παιδιών, την κατάσταση των χώρων παιχνιδιού σε δυο γειτονίες του Ρότερνταμ. Ο Döll πρότεινε, στη συνέχεια, ένα νέο δίκτυο ευέλικτων χώρων για το παιχνίδι όλων των ηλικιών.

### **Το παιχνίδι των παιδιών στην αστικοποιημένη κοινωνία**

Αν το παιχνίδι έχει οντολογική για τον άνθρωπο σπουδαιότητα, η εκπληκτικά περιορισμένη αρχιτεκτονική παραγωγή που να αφορά το παιχνίδι των παιδιών στην πόλη, που παρουσιάστηκε παραπάνω, μας οδηγεί σε μια σειρά από ερωτήματα: Αν η φροντίδα για το παιδί αποτελεί κεντρικό στοιχείο της παιδοκεντρικής Δυτικής κοινωνίας, γιατί αυτή δεν έχει μετουσιωθεί σε αντίστοιχη βαρύτητα – από πλευράς των σχεδιαστών – στην παραγωγή χώρων που να μπορεί το παιδί να χρησιμοποιήσει στον αστικό χώρο; Αν, από την άλλη, λάβουμε υπόψη ότι και το παιχνίδι με προσχεδιασμένα αντικείμενα ή σε ειδικούς χώρους δεν είναι μια διαχρονική και αναντίρρητη ανάγκη, όπως αποδεικνύεται ιστορικά, αλλά (άλλη) μία κοινωνική κατασκευή, υπάρχει πραγματική ανάγκη για τον σχεδιασμό για το παιδί στην πόλη; Θα προσπαθήσουμε να θέσουμε αυτά τα ερωτήματα σε μια διαλεκτική σχέση.

Σημαντικό στοιχείο μετάβασης από την προβιομηχανική στην αστική κοινωνία ήταν η βαθμιαία «εσωτερικοποίηση» της ζωής (και) των παιδιών, στενά δεμένη με τις μεταπολεμικές κοινωνικοοικονομικές αλλαγές, που ανάλογα με το ρυθμό εκσυγχρονισμού συνέβησαν νωρίτερα ή αργότερα σε όλες τις χώρες του δυτικού κόσμου, επηρέασε όσο τίποτε άλλο το παιχνίδι τους (Ντολτό 2000). Στα αστικά διαμερίσματα εμφανίζεται μια ανάγκη που δεν υπήρχε παλιότερα: να απασχοληθεί το παιδί με παιχνίδια, αθύρματα – μια ανάγκη που έχει πλέον οδηγήσει, στο δυτικό κόσμο στην απίστευτη έξαρση της βιομηχανίας του παιχνιδιού, συνεπικουρούμενη από τη διαφήμιση. Πρόκειται για μια σημαντική αλλαγή στην πρακτική έκφραση και την υλική μορφή του παιχνιδιού των παιδιών.

Πριν σαράντα περίπου χρόνια, τη δεκαετία του 1970, η Μαριέλλα Χρηστέα-Δουμάνη, στην έρευνά της σε ένα απομονωμένο χωριό της Ηπείρου (Χρηστέα-Δουμάνη 1989), βρίσκει το παλαιότερο μοντέλο ανατροφής του παιδιού ακόμη σε

λειτουργία: η μία και μοναδική κούκλα είναι ανεβασμένη σε ψηλό ράφι, απροσπέλαστη από το παιδί, που έτσι κι αλλιώς ελάχιστα περνά την ώρα του μέσα στο σπίτι (όπου συχνότερα δεν έχει δικό του δωμάτιο), αφού από την ηλικία των τεσσάρων - πέντε χρόνων παίζει με τα άλλα παιδιά, που εξερευνούν ομαδικά ό,τι έχει να τους προσφέρει το περιβάλλον. Μέχρι να γίνουν αυτάρκη, τα μικρότερα παιδιά, που χρειάζονται επίβλεψη, βρίσκονται υπό τη συνεχή εποπτεία της μητέρας, η οποία σπάνια είναι μόνη, αλλά με συγγενείς και γειτόνισσες. Η Δουμάνη περιγράφει χαρακτηριστικά ότι το μικρό παιδί, πάντοτε μέσα στην ομήγυρη των γυναικών, που κάνουν ταυτόχρονα τις δουλειές τους, κουβεντιάζουν κλπ., παίζει κινούμενο ελεύθερα, χωρίς η μητέρα να είναι συνεχώς από πάνω του ή να το απασχολεί με ειδικά αντικείμενα-παιχνίδια. Το περιβάλλον με τα καθημερινά αντικείμενα προσφέρει στο παιδί πολυποίκιλες ευκαιρίες για να παίζει, επινοώντας «παιχνίδια», ενεργοποιώντας τη φαντασία του, ενώ είναι ταυτόχρονα ασφαλές, καθώς δεν είναι ποτέ απολύτως μόνο του. Αντί για απαγορεύσεις και αρνητικές προειδοποιήσεις («μην αγγίζεις, θα σπάσει»· «μη, θα λερωθείς», κ.ο.κ.) που σημαδεύουν τη ζωή στο διαμέρισμα, το μικρό παιδί ακούει συχνά προτροπές και παροτρύνσεις. Η Δουμάνη επισημαίνει την «περιττή» λεκτική επανάληψη, την επιβεβαίωση από τη μεριά των ενηλίκων ότι η πράξη του παιδιού είναι θεμιτή και αρεστή: για παράδειγμα, αν το παιδάκι καταφέρει να σύρει ένα κασόνι, του λένε «δώσ' του, σύρε το κασόνι». Η Δουμάνη διακρίνει μέσα σ' αυτή τη συμπεριφορά τη λαϊκή σοφία των ανθρώπων του χωριού, που ήξεραν ότι με την επανάληψη το παιδί ευχαριστείται και αποκτά αυτοπεποίθηση στο χειρισμό των αντικειμένων. Πρόκειται, θα λέγαμε, για ενστικτώδη κατανόηση της θεμελιώδους σημασίας που έχει για την ανάπτυξη του παιδιού η ευχαρίστηση που παίρνει από την κυριαρχία του πάνω στα αντικείμενα, που εκφράζει το φατικό φρουδιανό «da!». (Μήπως όμως και ο ίδιος ο Freud δεν εμπνεύστηκε ακριβώς «από την παρατήρηση του εγγονού του, να ρίχνει μακριά ένα καρούλι με ένα ω-ω-ω-ω ευχαρίστησης και να το ξανάφερνει στην άκρη του σπάγγου του με ένα χαρούμενο da»; [De Certeau 2010: 274]). Όπως τονίζει η Δουμάνη, στο περιβάλλον της προβιομηχανικής κοινωνίας, η κάθε ενέργεια του παιδιού αναγνωρίζεται ως κοινωνική δραστηριότητα: το παιδί βρίσκεται συνεχώς, θα λέγαμε, στην «επικείμενη ζώνη ανάπτυξης», όπως την όρισε ο Vygotsky (1994), μέσω της εγγύτητάς του με άλλους ανθρώπους. Παρόμοια, στη μελέτη της για τη δομή της οικογένειας στα πομάκικα χωριά της Δυτικής Θράκης στα τέλη της δεκαετίας του 1980, η Βάνα Τεντοκάλη διαπιστώνει τον παραγωγικό ρόλο που έχει το παιχνίδι των παιδιών: τα παιδιά παίζουν κάνοντας κάτι που αποτελεί μέρος της εργασίας στην οποία όλα τα μέλη της οικογένειας συμμετέχουν: το μάζεμα των καρπών είναι ευκαιρία για σκαρφάλωμα στα δέντρα, το κυνηγητό των πουλερικών βοηθάει τη μητέρα που σκουπίζει την αυλή, κλπ.. Το παιχνίδι ως «το αντικείμενο που χρησιμεύει για τέρψη» ενώ στις βιομηχανικές κοινωνίες έχει εμπορευματοποιηθεί, είναι ανύπαρκτο: «η ίδια η φύση είναι αστείρευτη πηγή αντικειμένων προς τέρψη: ένα κλαδί από δέντρο, το ίδιο το δέντρο, ο ξύλινος φράκτης, το χώμα, η λάσπη, τα ρυάκια με τις πέτρες...», γράφει η Τεντοκάλη (1988: 81). Τα παιδιά μαθαίνουν από τη φύση, από τη διαντίδραση με τα στοιχεία της, γιατί προετοιμάζονται να είναι αυτόνομα, να αυτοσυντηρούνται μέσα και από τη φύση, διότι «η σχέση ανθρώπου (παιδιού) – φύσης είναι άμεση και καθοριστική για τη ζωή» (Τεντοκάλη 1988: 82).



Εικόνα 3: Το σκαρφάλωμα στα δέντρα. Φωτογραφία του Robert Doisneau από το Παρίσι της δεκαετίας του 1930

Την ίδια σχέση διατηρούσαν και διατηρούν πάντοτε τα παιδιά, ακόμη και αυτά που δεν ζουν στην ύπαιθρο: ο Robert Doisneau αποτύπωσε το σκαρφάλωμα των δέντρων από τα παιδιά στο Παρίσι τη δεκαετία του 1930 (Εικόνα 3). Κατά την δική μου έρευνα πεδίου, διαπιστώθηκε ότι παρόμοιες εμπειρίες έχουν ακόμη και σήμερα: ένα δωδεκάχρονο αγόρι φωτογραφίζει το αγαπημένο του δέντρο, και γράφει το σχόλιο «μεγάλωσα παίζοντας μαζί του»: παιδί και δέντρο βρίσκονται σε πλήρη ταύτιση.

Μικρή, πραγματικά, σχέση έχει η απασχόληση των παιδιών με τα παιχνίδια – βιομηχανικά και καταναλωτικά προϊόντα, τόσο μέσα στο σπίτι όσο και στον υπαίθριο χώρο, με τη μορφή των τυποποιημένων κατασκευών που εξοπλίζουν τις παιδικές χαρές, ή τα οργανωμένα αθλήματα με τα οποία ασχολούνται τα παιδιά, με το παιχνίδι που παρατηρούσε η Τεντοκάλη ή τα παιχνίδια στους δρόμους της Αγγλίας που κατέγραφαν οι Όπις (Opie και Opie 1969). Η διαπίστωση αυτή έχει άλλωστε καταντήσει κοινός τόπος και επαναλαμβάνεται κάθε φορά που, νοσταλγικά ή καταγγελτικά, οι σημερινοί γονείς θυμούνται πόσο διαφορετικό ήταν το παιχνίδι, για τις προηγούμενες γενιές, προτού τα δωμάτια των παιδιών κατακλυστούν από μυριάδες αγορασμένα αντικείμενα ή ο χώρος όπου το παιδί μπορεί να παίξει με ασφάλεια περιοριστεί εντός της περίφραξης της παιδικής χαράς. Και είναι ενδιαφέρον ότι αυτή η (ατομική) νοσταλγία είναι συγχρονική με την (κοινωνική) πρακτική, τη μόδα, θα λέγαμε, της αγοραστικής μανίας αντικειμένων – παιχνιδιών που καθόλου νοσταλγικά δεν είναι, παρά πιστές αντιγραφές του σημερινού κόσμου. Στο δοκίμιό του με τίτλο *Παιχνίδια*, ο Roland Barthes γράφει πολύ χαρακτηριστικά ότι αν παρατηρήσει τα παιχνίδια με τα οποία παίζουν σήμερα (1957) τα παιδιά των Γάλλων, όλα μικρογραφίες του ενήλικου κόσμου, «δεν θα μπορούσε να βρει καλύτερη απόδειξη του γεγονότος ότι ο ενήλικος Γάλλος βλέπει το παιδί ως τον άλλο του εαυτό» (Barthes 1972: 53).

Επομένως, το παιχνίδι, όπως και η παιδική ηλικία, δεν είναι παρά μια κοινωνική κατασκευή. Η τρέχουσα ταύτιση μιας πολυεπίπεδης δραστηριότητας που είναι το παίζεις, με τα παιχνίδια-αντικείμενα ή με τις παιδικές χαρές στην πόλη, είναι

επιφανειακή και καθ' όλα ενδεικτική της σημερινής κοινωνικής πραγματικότητας (προέρχεται εξάλλου από αυτήν). Όμως, τούτη η πραγματικότητα δεν στερεί από τη διερεύνηση του παιχνιδιού, και τη σχέση του με τα παιδιά στην πόλη, την αιχμή της: το παιχνίδι εμπεριέχει ως έννοια, όπως φαίνεται από την ιστορία των λόγων σχετικά μ' αυτό, πολύ περισσότερα απ' αυτά που κατέληξε να σημαίνει, και είναι αυτό το διευρυμένο νόημά του που ενδιαφέρει την παρούσα έρευνα.

### **Το *Spielraum* και η σχεδιαστική πρακτική**

Πάνω από πενήντα χρόνια έχουν περάσει από τη στιγμή που γράφτηκε το κείμενο *Το παιδί, η πόλη, ο καλλιτέχνης*, στο οποίο ο Aldo van Eyck (2008), διαπίστωνε την πραγματική αορατότητα των παιδιών στις συζητήσεις και τις σχεδιαστικές πρακτικές που αφορούν τον αστικό χώρο, και τις συνέπειες που έχει αυτή η απουσία για την ίδια την έννοια της πόλης. Στο διάστημα αυτό, η σχεδιαστική πρακτική ακολούθησε πολύ διαφορετική πορεία από εκείνη που ποθούσε ο van Eyck: όχι μόνο τα παιδιά βρίσκονται πολύ μακριά από την καρδιά της αρχιτεκτονικής σκέψης και των θεωριών και των δράσεων στον αστικό χώρο, αλλά η κυρίαρχη αρχιτεκτονική τάση εξακολουθεί να θεωρεί τετριμμένα, περιθωριακά και άνευ πραγματικού σχεδιαστικού ενδιαφέροντος τα σχεδιαστικά θέματα που σχετίζονται με τα παιδιά και το παιχνίδι τους. Σε πολεοδομική κλίμακα, αφήνει αδιαπραγμάτευτο τον λειτουργικό διαχωρισμό του παιχνιδιού, παρά τις παιδαγωγικές και ψυχολογικές μελέτες που διαπιστώνουν ότι το παιχνίδι, ως θεμελιώδης δραστηριότητα του παιδιού, ελάχιστα εξυπηρετείται από αυστηρά οριοθετημένους «χώρους παιχνιδιού».

Συγκριτικά περισσότερο έχει αναπτυχθεί θεωρητικά η συζήτηση για τα παιδιά στην πόλη από τη σκοπιά της γεωγραφίας, στα πλαίσια της οποίας ο χώρος της πόλης έχει εξεταστεί διεξοδικά ως τόπος δράσης και καθημερινής εμπειρίας των παιδιών, αλλά και ως υλική έκφραση σχέσεων εξουσίας και πολιτικής που ορίζουν αυτήν την εμπειρία. Στον κλάδο αυτό ξεχωρίζει το εξαιρετικό παράδειγμα του «επαναστάτη γεωγράφου» William Bunge (2011), ο οποίος καλούσε, ήδη το 1971, σε μια συστράτευση δυνάμεων για να «σωθούν τα παιδιά» (Εικόνα 4): κι αυτή όμως η πρόθεση, στις δεκαετίες που μεσολάβησαν, έμεινε στο περιθώριο. Η γεωγραφική – κοινωνιολογική έρευνα εντός των πεδίων της «νέας κοινωνιολογίας της παιδικής ηλικίας» ή των «γεωγραφιών των παιδιών» φαίνεται κατά κανόνα να εξαντλείται σε έναν ακαδημαϊσμό που απέχει από την ακτιβιστική, πρακτική δράση μέσα στο χώρο, μαζί με τους χρήστες, την οποία ο Bunge θεωρούσε όχι «συμπλήρωμα» αλλά το ουσιαστικότερο μέρος της γεωγραφικής του προσέγγισης.



Εικόνα 4: «Σώστε τα παιδιά». Από το βιβλίο του W. Bunge Fitzgerald: *Geography of a revolution* (1971)

Από μια διαφορετική σκοπιά, η παιδαγωγική ενδιαφέρεται για το περιβάλλον της πόλης ως «το μεγάλο σχολείο» για τα παιδιά που μεγαλώνουν σ' αυτή. Στην πράξη, όμως, η μη συνεργασία μεταξύ παιδαγωγικής και αρχιτεκτονικής αφήνει την πρόθεση αυτή αιωρούμενη στο κενό. Παρότι τα παιδιά μέσα στο εκπαιδευτικό σύστημα «διδάσκονται» ένα μεγάλο πλήθος «γνώσεων», ουσιαστικά η αρχιτεκτονική απουσιάζει. Μια παιδαγωγική αρχιτεκτονική, εμπλοκή δηλ. της αρχιτεκτονικής με τα παιδιά, ειδικά στην ελληνική κοινωνία, η οποία χαρακτηρίζεται από έλλειψη αστικής κουλτούρας και άγνοια για το ρόλο και τις δυνατότητες του φυσικού σχεδιασμού, θα πρέπει να έχει προηγουμένως ενσωματώσει τις κατακτήσεις και εμπειρίες των παιδαγωγών. Μέσα στα πλαίσια της «εκπαιδευτικής χειραφέτησης» του Ζοζέφ Ζακοτό (Rancière 1991), δεν θα πρέπει να βασιστεί σε μια «μετάδοση γνώσεων» από τη μεριά της αρχιτεκτονικής προς τα παιδιά, όσο για μια ανοιχτή συνομιλία μαζί τους. Σκοπός δεν πρέπει να είναι η «διδασκαλία», αλλά η αφύπνιση του ενδιαφέροντος και η αυτοδιδασκαλία του κοινού για το περιβάλλον ζωής του. Από την άλλη, όπως και σε κάθε παιδαγωγική σχέση, θα μπορούσε να μάθει η ίδια από τα παιδιά, να τις υπενθυμίσουν ότι, ως δημιουργική τέχνη, οφείλει να επανεισάγει στην πρακτική της το στοιχείο της επινόησης και της παιγνιώδους σχέσης με τα πράγματα που περιβάλλουν.

Μπροστά στις διαπιστωμένες παγιδεύσεις των ως τώρα διατυπωμένων διεπιστημονικών λόγων μέσα σε μια ανακύκλωση είτε αυτοαναφορικών λόγων, είτε προτύπων, πάντοτε με μικρή διάρκεια ζωής, μια διαφορετική είδους απάντηση πρέπει να υπάρξει. Μια «ολότητα» που θ' αναζωογονήσει προθέσεις και επιδιώξεις που

στερεύουν γρήγορα. Αυτό που λείπει στις απόπειρες «συνδυασμού» των πεδίων (περιβαλλοντική ψυχολογία, γεωγραφίες των παιδιών, κ.ο.κ.) είναι το στοιχείο που συνενώνει τις προσπάθειες, το «παιχνίδι», το «παίξιμο μαζί» για το οποίο μιλάει ο Gadamer. Η πρόταση αποτελεί, ιδιαίτερα στην εποχή που ζούμε (όπου από τη μια οι πόλεις ως τόποι συμβίωσης στενάζουν, αλλά από την άλλη – ευτυχώς – χρήματα για «τεχνικά έργα» δεν υπάρχουν), ίσως τη μόνη ευκαιρία να αποκτήσει η αρχιτεκτονική μια διαφορετική σημασία, να αποδεσμευτεί από τη λογική του «έργου» του δημιουργού της, να αποδεχτεί το «παιχνίδι» με τον Άνθρωπο στο οποίο βρίσκεται από τη στιγμή της πρώτης της συγκρότησης. Σημάδια αλλαγής, αν κοιτάξουμε προσεκτικά γύρω μας, αρχίζουν να εμφανίζονται. Το βιβλίο του van Eyck *Το παιδί, η πόλη, ο καλλιτέχνης*, που κυκλοφορούσε από χέρι σε χέρι σε φωτοτυπίες, εκδόθηκε επιτέλους το 2008· το αιρετικό *Φιτζέραλντ: Η γεωγραφία μιας επανάστασης* του Bunge επανεκδόθηκε το 2010. Η συμμετοχή των Ηνωμένων Πολιτειών στην Μπιενάλε της Βενετίας του 2012 είναι μια αποθέωση του συμμετοχικού στοιχείου που μετασχηματίζει τις πόλεις και επαναπροσδιορίζει το ρόλο της αρχιτεκτονικής μέσα σ' αυτές. Την ίδια χρονιά, στο Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης παρουσιάστηκε μια εντυπωσιακή ρετροσπεκτίβα του «σχεδιασμού για το παιδί» που διατρέχει όλον τον εικοστό αιώνα, τον «Αιώνα του Παιδιού» [*Century of the Child*], όπως είναι και ο τίτλος της έκθεσης, δανεισμένος από το ομώνυμο βιβλίο της Έλλεν Κέι, προσπαθώντας να απαντήσει στο ερώτημα κατά πόσο σχεδιαστικά ο αιώνας αυτός εκπλήρωσε τις προσδοκίες της σουηδής παιδαγωγού. Οι ενθουσιώδεις κριτικές και η ανταπόκριση που είχε η έκθεση στο κοινό είναι ενδείξεις ότι ο προβληματισμός για τη σχέση της σχεδιαστικής πρακτικής με το παιδί, αρχίζει να επηρεάζει τον σχεδιαστικό «κανόνα». Η έκθεση «παρακολουθεί τα χνάρια της συμπόρευσης μοντέρνου design και μοντέρνας παιδικής ηλικίας, παρουσιάζοντας ατομικά και συλλογικά οράματα για τον υλικό κόσμο των παιδιών, από ουτοπικά όνειρα για τους πολίτες του μέλλοντος έως τις σκοτεινές πραγματικότητες της πολιτικής σύγκρουσης και εκμετάλλευσης» (MoMA 2012).

Σε αναζήτηση λοιπόν αυτού του νέου «σχεδιαστικού παραδείγματος», το Spielraum, το ερευνητικό υποκείμενο της παρούσας εργασίας, έχει τέσσερις παραλλαγές ερμηνείας. Η πρώτη σημαίνει «χώρος ελευθερίας», μ' άλλα λόγια, το πλεονέκτημα της φιλοσοφικής στάσης. Στον χώρο αυτό, «η σκέψη και η ομιλία της μπορούν να ξετυλιχθούν μεταμορφώνοντάς τον σε ένα ευρύ θέατρο της παγκοσμιοποίησης», για να χρησιμοποιήσουμε τα λόγια με τα οποία ο Henri Lefebvre μιλάει για το έργο του Κώστα Αξελού, ή όλος ο κόσμος και η ύπαρξή μας μέσα σε αυτόν δεν είναι παρά μια αλληγορία ενός ατέρμονου παιχνιδιού, όπως στον αλληγορικό πίνακα του Peter Bruegel του Πρεσβύτερου (Εικόνα 5).



Εικόνα 5: «Παιχνίδια παιδιών», πίνακας του Πίτερ Μπρόιγκελ του Πρεσβύτερου (1560)

Η δεύτερη ερμηνεία της λέξης είναι «πεδίο παιδιάς»: η μεταμόρφωση, στην παιδική ηλικία, του κόσμου όλου σε ένα πεδίο εν δυνάμει στα χέρια του παιδιού για να τον μεταπλάσσει σ' αυτό που εκείνο ονειρεύεται και επιθυμεί. Η τρίτη εκδοχή είναι το Spielraum ως «μέρος» του δημόσιου χώρου που προορίζεται για το παιχνίδι. Σημαίνει, μ' άλλα λόγια, τη σχεδιαστική απόκριση στην ανάγκη των παιδιών για παιχνίδι στον αστικό χώρο. Η τέταρτη, τέλος, παραλλαγή ερμηνείας είναι και η κοντινότερη στον de Certeau. Το Spielraum είναι η «σχισμή», η «ρωγμή» στο σύστημα. Η σκηνή από την ταινία *Ikiru* του Akira Kurosawa όπου ο γραφειοκράτης υπάλληλος πεθαίνει κάνοντας κούνια στην παιδική χαρά που κατάφερε να φτιάξει, αντιπροσωπεύει αυτήν την ερμηνεία (Εικόνα 6).



Εικόνα 6: Σκηνή από την ταινία *Ikiru* του A. Kurosawa (1952)

Έχει εκκίνηση μια υπαρξιακή, στη φύση της, αγωνία: Τι μπορεί να αποτελέσει «πράξη» με αυθεντικό νόημα, στις σημερινές συνθήκες που καθορίζουν την κοινωνική ζωή, σε όλα της τα επίπεδα – από την επιβολή πειθαρχίας έως τη γραφειοκρατία και την καθημερινή ζωή; Ποιες είναι αυτές οι «πολύμορφες και πολυμήχανες, αντιστεκόμενες και πείσμονες διαδικασίες που ξεφεύγουν από την πειθαρχία», όπως γράφει ο De Certeau, και, από την άλλη, ποιες είναι οι ενέργειες που έχουν μια διαφορετική, εσωτερική του ανθρώπου αρχή που μπορούν να αναγάγουν την ανθρώπινη ζωή σε βίο,

δηλαδή μια ζωή που επηρεάζει τους άλλους και έχει αναφορά σ' αυτούς – όπως στην ιστορία που μάς διηγείται ο Kurosawa στο *Ikiru*, που σημαίνει στα ελληνικά «*Να ζεις*».

Όπως γράφει ο Aldo van Eyck, οι πόλεις δεν είναι αληθινές πόλεις χωρίς τα παιδιά – και, από την άλλη, χωρίς τον υλικό χώρο η φερόμενη ως παιδοκεντρική εποχή μας είναι έωλη. Σε μια εποχή κρίσης όπως η σημερινή, που είναι και μια εποχή «υπαρξιακής κρίσης» για την αρχιτεκτονική, η σκέψη μας για την πόλη και το δημόσιο χώρο της, και η πρακτική μας μέσα σ' αυτόν, μπορεί είτε να επιλέξει να κρατήσει απόσταση από το παιδί και το παιχνίδι, συνεχίζοντας τη σημερινή της εξάρτηση από την «τεχνοκρατική ορθολογικότητα», για να χρησιμοποιήσουμε τον όρο του Lefebvre, είτε να διαλέξει να εμπλακεί με το παιδί και το παιχνίδι – να κάνει το Spielraum ν' αποκτήσει πραγματική, υλική μορφή. Με τη δεύτερη επιλογή, όπως προσπάθησα να δείξω στην έρευνά μου, ανοίγεται ταυτόχρονα και ένας νέος δρόμος για την ίδια την αρχιτεκτονική: έναν δρόμο (επανα)σύνδεσης της πρακτικής με την έννοια της «πράξης», όπως την όρισε η Hannah Arendt (Arendt 2006), βασιζόμενη στον Αριστοτέλη: μιας πράξης με ουσιαστικά πολιτικό περιεχόμενο, που αναφέρεται στην πόλη, δηλαδή στην ευημερία όλων των πολιτών της.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνόγλωσση

- De Certeau, M. (2010). *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική: Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*. Μτφρ. Κ. Καψαμπέλη. Αθήνα: Σμίλη.
- Αρεντ, Χ. (2006). *Η Ανθρώπινη Κατάσταση (Vita Activa)*. Αθήνα: Γνώση.
- Αριές, Φ. (1990). *Αιώνες Παιδικής Ηλικίας*. Αθήνα: Γλάρος.
- Δημητράκος, Δ. (1964). *Μέγα Λεξικόν Όλης Της Ελληνικής Γλώσσης*. Αθήνα: Δομή.
- Δουατζής, Γ. (2009, 14 Απριλίου). Κώστας Αζελός: Η Φιλοσοφία σήμερα δεν μπορεί να υπηρετήσει τίποτα και κανέναν. *Η Καθημερινή*. Διαθέσιμο στο: [antifono.gr/portal/Κατηγορίες/Φιλοσοφία-Επιστημολογία/Συνεντεύξεις/1209—1-r-r.html](http://antifono.gr/portal/Κατηγορίες/Φιλοσοφία-Επιστημολογία/Συνεντεύξεις/1209—1-r-r.html). (Ανακτήθηκε: 10/06/2017).
- Ηράκλειτος (1999). *Απαντα*. Επιμ. Τ. Φάλκος-Αρβανιτάκης. Θεσσαλονίκη: Ζήτρος.
- Κατσαβουνίδου, Γ. (2012). *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι: Μια πολυφωνική βιογραφία*. Διδακτορική Διατριβή. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων. Βόλος.
- Λε Κορμπυζιέ (2003). *Η Χάρτα των Αθηνών*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Ντολτό, Φ. (2000). *Το παιδί στην πόλη*. Αθήνα: Πατάκης.
- Τεντοκάλη, Ε. (1988). *Η οργάνωση του χώρου της κατοικίας ως έκφραση της δομής της οικογένειας: Η περίπτωση της Οργάνης*. Διδακτορική διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Χουΐζινγκα, Γ. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*. Μτφρ. Γ. Λυκιαρδόπουλος και Σ. Ροζάνης. Αθήνα: Γνώση.
- Χρηστέα-Δουμάνη, Μ. (1989). *Η Ελληνίδα Μητέρα άλλοτε και σήμερα*. Αθήνα: Κέδρος.

### Ξενόγλωσση

- Axelos, K. (1994). *Le Jeu Du Monde*. Paris: Éditions de Minuit.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination*. Translated by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press.
- Barthes, R. (1972) *Mythologies*. New York: Noonday Press.

- Bunge, W. (2011). *Fitzgerald: Geography of a Revolution*. Athens and London: University of Georgia Press.
- Dattner, R. (1969). *Design for play*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Dzélépy, P. (1947). *Villages d'enfants*. Paris: A. Morancé.
- Gadamer, H. G. (1975). *Truth and Method*. London: Continuum.
- Gadamer, H. G. (1986). *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gaster, S. (1992). Historical Changes in Children's Access to U.S. Cities: A Critical Review. Στο *Children's Environments* 9(2): 34-55.
- Kripke, S. (1980). *Naming and Necessity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Lefavre, L. και Döll, H. (2007). *Ground-up City: Play as a Design Tool*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Lefavre, L., και de Roode, I. (επιμ.) (2002). *Aldo Van Eyck: The Playgrounds and the City*. Rotterdam: NAI Publishers.
- MoMA (2012). Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000. Διαθέσιμο στο: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1222>. (Ανακτήθηκε: 10/6/2017).
- Opie, I. A., και Opie P. (1969). *Children's Games in Street and Playground: Chasing, Catching, Seeking, Hunting, Racing, Duelling, Exerting, Daring, Guessing, Acting, Pretending*. Oxford: Clarendon Press.
- Rancière, J. (1991). *The Ignorant Schoolmaster: Five Lessons in Intellectual Emancipation*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Sert, J. L. (1942). *Can Our Cities Survive?: An ABC of Urban Problems, Their Analysis, Their Solutions*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Van Eyck, A. (2008). *Writings. Vol. 2: The Child, the City and the Artist: An Essay on Architecture; the in-between Realm*. Amsterdam: Sun Publishers.
- Vygotsky, L (1994). The Role of the Environment. Στο R. van der Veer και J. Valsiner (επιμ.), *The Vygotsky Reader*. Oxford & Cambridge: Blackwell.

### Πηγές Εικόνων

- Εικόνα 1: Φωτογραφία από το αρχείο της Βιβλιοθήκης του Κογκρέσου, διαθέσιμη στο <http://archiveglobal.org/tours/>. (Ανακτήθηκε: 10/06/2017).
- Εικόνα 2: Sert, J. L. (1942). *Can Our Cities Survive?: An ABC of Urban Problems, Their Analysis, Their Solutions*, σ. 55. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Εικόνα 3: Cavanna, F., και Robert Doisneau (1989). *Les Doigts Pleins D'encre*, σ. 84. Paris: Hœbeke.
- Εικόνα 4: Bunge, W. (2011). *Fitzgerald: Geography of a Revolution*, σ. 245. Athens and London: University of Georgia Press.
- Εικόνα 5: Διαθέσιμη στο: <https://www.wikiart.org/en/pieter-bruegel-the-elder/children-s-games-1560>. (Ανακτήθηκε: 10/06/2017).
- Εικόνα 6: Διαθέσιμη στο: <https://mubi.com/films/ikiru>. (Ανακτήθηκε: 10/06/2017).