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'

Μια Π.Χ. από συμμετοχή: Χώροι Παιχνιδιού στην Πόλη της Λάρισας

Ελίκη Διαμαντούλη (Eliki Diamantouli), Αθηνά Φουστέρη (Athina Fousteri)

doi: 10.12681/χπ.1461

Μια Π.Χ. από συμμετοχή: Χώροι Παιχνιδιού στην Πόλη της Λάρισας

A participatory playground: A network of playscapes in the city of Larisa

Ελίκη Διαμαντούλη
Διπλ. Αρχιτέκτων Μηχανικός ΠΘ
Αθηνά Φουστέρη
Διπλ. Αρχιτέκτων Μηχανικός ΠΘ
Φοιτήτρια Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης ΑΠΘ

Περίληψη
Το παρόν κείμενο παρουσιάζει μεθοδολογίες συμμετοχικού σχεδιασμού και την εφαρμογή τους σε στάδια για τον επαναπροσδιορισμό, αλλά και την αναδιαμόρφωση των θεσμοποιημένων -από την πολιτεία- δημόσιων χώρων για παιχνίδι. Η ερευνητική πρόταση αφορά την πόλη της Λάρισας και ξεκίνησε το Μάιο 2016.
Αντικείμενο προβληματισμού της έρευνας αποτέλεσε η ανάλυση και η κριτική του τρόπου παραγωγής των παιδικών χαρών στη σύγχρονη ελληνική πόλη, ο ρόλος του αρχιτέκτονα-σχεδιαστή στην παραγωγή αυτών, καθώς και η ουσιαστική απουσία του παιδιού-χρήστη στα στάδια σύλληψης, υλοποίησης και εν δυνάμει διεύρυνσης της χρήσης τους.
Διερευνήθηκαν με έμπρακτο τρόπο οι δυνατότητες του σχεδιαστή να λειτουργήσει ως «διαμεσολαβητής» ανάμεσα στην πολιτεία, τα παιδιά και τους συνοδούς τους, ερμηνεύοντας τα στοιχεία από όλες τις πλευρές σε αρχιτεκτονική πρακτική (διοργάνωση εργαστηρίων, δημιουργία και προώθηση ψηφιακής πλατφόρμας έρευνας και παρουσίασης «Ludus Loci»[1], ερωτηματολόγια σε σχολεία, δράσεις σε κοινοτικούς χώρους). Επίσης, δόθηκε η ευκαιρία στα παιδιά ως χρήστες να συμμετέχουν ενεργά και διαλογικά στο σχεδιασμό αυτών των χώρων (κατασκευές στην κλίμακα 1:1, μακέτες σε διάφορες κλίμακες και ποιότητες). Με βάση το δημιουργικό παιχνίδι, ενθαρρύνθηκε η σχέση χώρου-παιχνιδιού, εμπλουτίζοντας το εύρος του σχεδιασμού και ανατροφοδοτώντας ουσιαστικά το σχεδιαστή.
Η έρευνα ολοκληρώνεται με την αξιολόγηση κάθε σταδίου του σχεδιασμού από το σχεδιαστή-αρχιτέκτονα, με στόχο τη συνεχή βελτίωση της μεθοδολογίας για την εξασφάλιση βιωσιμότητας.
λέξεις-κλειδιά: εργαστήριο, χώρος παιχνιδιού, εφήμερες κατασκευές, μακέτα, τοπίο, παιχνίδι, παιδική χαρά, συμμετοχικός σχεδιασμός.

[1] Με τον όρο *Ludus Loci* ονομάζουμε το σύνολο των προβληματισμών μας και των προτάσεών μας σχετικά με τις μεθόδους και τα αντικείμενα παιχνιδιού όπως αυτά εμφανίζονται στο σύγχρονο αστικό-ελληνικό- τοπίο. Ο τίτλος, βασισμένος στο έργο του Christian Norberg-Schulz, «Genius Loci», και του Johan Huizinga, «Homo Ludens» ανταποκρίνεται σε αυτήν την παιγνιώδη ευφυία του τόπου.

Eliki Diamantouli
Architect UTH
Athina Fousteri
Architect UTH
Student, School of Early Childhood Education, AUTh

Abstract
This paper presents participatory design methodologies concerning the institutionalized public spaces for play as long as its implementation through different stages until the final assessment. This research concerns the municipality of Larisa, a city located in the region of Thessaly, Greece and started in May 2016.
The main points of interest that formed this research were the critical analysis of the way playgrounds are being created in Modern Greek cities, the role of the architect (designer) in the production process as well as the actual absence of the child (user) at the stages of conception, implementation and potential expansion of their usage.
This inquiry investigates the designer's capabilities to act as a «mediator» between the state, the children and their attendants, interpreting the elements from every aspect into architectural practice (participation in festival organizing workshops, creation and promotion of digital research platform «Ludus Loci»[2], questionnaires distributed in schools and actions in community settings). Also children as users were given the opportunity to participate through discussing and making in the design of these sites (1:1 scale structures, physical models at various scales and qualities). Based on the notion of creative play, their imagination regarding the relation between space and play was emancipated, enriching the design range and simultaneously providing substantial feedback to the designer.
The research concludes with the assessment of each design stage by the designer-architect, aiming at the continuous improvement of the methodologies in order to ensure its sustainability.
keywords: participatory design, playground design, landscape, model, construction, playscape, play, workshop, ephemeral structures, model.

Εισαγωγή

Το κείμενο που ακολουθεί αφορά στους χώρους παιχνιδιού και στις διαδικασίες συμμετοχικού σχεδιασμού αυτών, καθώς και των παιχνιδιών που τους εξοπλίζουν. Σημαντικές παρατηρήσεις που αναδύθηκαν μέσα από την έρευνα είναι ο τρόπος που αντιμετωπίζεται το παιχνίδι και οι αντίστοιχοι χώροι από παιδιά και ενήλικες στα σημερινά ελληνικά δεδομένα και πώς οι παρατηρήσεις αυτές μπορεί να αποτελέσουν αφορμή για περαιτέρω μελέτη, αξιολόγηση, βελτίωση και εξέλιξη αυτών.

Στην πρώτη ενότητα, αναλύονται το παιχνίδι μέσα στην πόλη στο πέρασμα του χρόνου και οι διαφορετικές μορφές χώρων παιχνιδιού. Στη δεύτερη ενότητα, περιγράφονται: τα είδη συμμετοχής, οι διαφορετικές μορφές συμμετοχής με βάση το βαθμό εμπλοκής του χρήστη και ο συμμετοχικός σχεδιασμός ως διαδικασία.

[2] With the term *Ludus Loci*, we are calling a number of concerns and proposals according to the playing methods and objects as they appear in the contemporary urban -Greek - context/landscape/space. The title, based on the work of Christian Norberg-Schulz, "Genius Loci" and that of Johan Huizinga "Homo Ludens" refers to the "playful" wittiness/spirit of the place.

Ακολουθεί η παρουσίαση των τεσσάρων σταδίων για το έργο που ξεκίνησε το Μάιο του 2016 στην πόλη της Λάρισας υπό μορφή διπλωματικής εργασίας στο *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών* του *Πανεπιστημίου Θεσσαλίας* και βρίσκεται μέχρι και σήμερα σε εξέλιξη, σε συνεργασία με το *Δήμο Λαρισαίων*. Πρόκειται για μια *μεθοδολογία συμμετοχικού σχεδιασμού* αναφορικά με τον επαναπροσδιορισμό, αλλά και την αναδιαμόρφωση των θεσμοποιημένων -από την πολιτεία- δημόσιων χώρων για παιχνίδι με συμμετοχή από παιδιά και ενήλικες σε εργαστήρια και ερωτηματολόγια. Πιο συγκεκριμένα, σε επίπεδο έρευνας και πρακτικής διακρίνονται τα παρακάτω στάδια: η έρευνα (δευτερογενής και πρωτογενής), το γεγονός, η συνθετική διαδικασία και το έργο.

Μέσα από όλη αυτήν τη διαδικασία θεωρούμε πώς τόσο ο αστικός χώρος όσο και οι διαδικασίες σχεδιασμού του, μπορούν να αποτελέσουν για το παιδί ευκαιρίες μάθησης και αγωγής.

Περί χώρων παιχνιδιού

Το παιχνίδι, είναι μια δραστηριότητα, η οποία εγκαθιδρύει έναν δικό της χώρο μέσα στον οποίο διεξάγεται, διατηρώντας τους δικούς της κανόνες, κινούμενη μέσα στα δικά της –απομονωμένα– όρια χρόνου. Με άλλα λόγια, όταν αναφερόμαστε σε ένα πεδίο παιχνιδιού, αναφερόμαστε σε μια ειδική ενότητα ενός χώρου και ενός χρόνου που υπάρχει σε μιαν υπόσταση παράλληλη με την πραγματική, αλληλεπικαλύπτοντάς την και συνάμα διαχωριζόμενο από αυτήν. Όπως αναφέρει και ο Γερμανός (2004), το παιχνίδι αν και έχει πολλά στοιχεία από τον κόσμο της φαντασίας, εξελίσσεται σε ένα πλαίσιο πραγματικού χώρου και χρόνου. Στα συστατικά αυτού του πεδίου παιχνιδιού εκτός από το χρόνο και το χώρο, ανήκουν και τα διάφορα *apparatus ludens*, τα αντικείμενα δηλαδή που λειτουργούν σαν μηχανισμοί, οι οποίοι πυροδοτούν τα ένστικτα του παιχνιδιού. Ακόμη, στα συστατικά συγκαταλέγεται το ίδιο το υποκείμενο που ενεργεί είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες. Δηλαδή το ίδιο το σώμα του παιδιού που παίζει, αλλά και τα σώματα των υπόλοιπων που παίζουν ή διαδρούν μαζί του, καθώς και ο νοητικός μηχανισμός της φαντασίας. Με την καταλυτική δυνατότητα της φαντασίας, τα συστατικά του παιχνιδιού που αναφέρθηκαν πιο πάνω παύουν να είναι διακριτά μεταξύ τους, αλλά αναδευόνται τελικά σε ένα ενιαίο μίγμα. Δεν μπορούμε δηλαδή να απομονώσουμε μόνο το παιδί που παίζει ή το αντικείμενο με το οποίο παίζει και το παιχνίδι να συνεχίζει να υφίσταται.

Ο χώρος και το παιχνίδι είναι συνδεδεμένα με μιαν ιδιαίτερη σχέση που ενεργοποιεί τόσο το χώρο όσο και το παιχνίδι μέσω της τέλεσης. Εκτός, λοιπόν, από τα συστατικά του πεδίου παιχνιδιού και τη φαντασία σαν νοητικό μηχανισμό, απαραίτητη είναι και η επιτελεστική του φύση. Το *ενέργημα* που συνοδεύει τη διαδικασία του *παίζειν*. Το ενέργημα αυτό άλλοτε είναι συγκεκριμένο και καθορίζεται από το αντικείμενο παιχνιδιου, όπως για παράδειγμα: σκαρφαλώνω *σε ένα τοιχο αναρρίχησης*, γλιστράω *σε μια τσουλήθρα*, ισορροπώ *στη δοκό*, αιωρούμαι *στην κούνια* κ.ο.κ. και άλλοτε μπορεί να είναι πιο αφηρημένο και φανταστικό αναφερόμενο στο συμβολικό παιχνίδι, όπως πετάω στον αέρα, μαγειρεύω με χώμα κλπ.

Οι παιδικές χαρές αποτελούν πλέον τα ελάχιστα κομμάτια πολεοδομικού ιστού σε μία πόλη, τα οποία προορίζονται να χρησιμοποιηθούν για δραστηριότητες παιχνιδιού και εξοπλίζονται με παιχνιδοκατασκευές για αυτόν τον σκοπό. Αν και το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που πραγματώνεται ελεύθερα και χωρίς να είναι προδιαγεγραμμένη,

για μεγάλο αριθμό παιδιών αποτελούν τους μοναδικούς χώρους υπαίθριων δραστηριοτήτων, ένα ανοικτό περιβάλλον κατάλληλα διαμορφωμένο για διασκέδαση, εκτόνωση, παιχνίδι και κοινωνικοποίηση.

Μια ματιά στην ιστορική εξέλιξη των παιδικών χαρών μας φέρνει αντιμέτωπους με τη διαπίστωση ότι η παιδική χαρά ήταν «μια λειτουργική και μορφολογική καινοτομία που έφερε ο εικοστός αιώνας στον αστικό χώρο: στην ιστορία της διαγράφεται εξαιρετικά καθαρά η ενοχλητική ορατότητα των φτωχών παιδιών, των παιδιών «του δρόμου» στις πόλεις και το τι σημαίνει αυτό για την αναδυόμενη μητρόπολη. Ήδη από τη δεκαετία του 1880 στην Αμερική, οι πρώτοι χώροι παιχνιδιού για παιδιά είχαν αρχίσει να σχεδιάζονται και να λειτουργούν με ιδιωτική πρωτοβουλία από εκκλησιαστικά και φιλανθρωπικά σωματεία» (Κατσαβουνίδου 2012: 173). Τα παιδιά του «δρόμου» που στην πλειονότητά τους ήταν παιδιά μεταναστών συγκεντρώνονταν και τιθασσεύονταν μέσα στις παιδικές χαρές υπό την αυστηρή επίβλεψη των παιδοφυλάκων. Ο κίνδυνος, η πόλη και ο κίνδυνος για την πόλη είναι που οδήγησε στην θεσμοθέτηση των παιδικών χαρών συνθέτοντας μια ετεροτοπία για «παρείσακτους».

Στην Ευρώπη, όπως αναφέρει και η Κατσαβουνίδου (2015: 118) «ο σχεδιασμός εξωτερικού χώρου κοινόχρηστης περιοχής εφαρμόζεται για πρώτη φορά στο Margaretengurtel το 1919 όπου ο αρχιτέκτων Robert Kalesa, σχεδιάζει στην εσωτερική αυλή του συγκροτήματος έναν υπαίθριο χώρο για τα παιδιά με αμμοδόχο και άλλες κατασκευές παιχνιδιού.» Παρατηρούμε πως μια άλλη ερμηνεία δείχνει ότι ο δημόσιος χώρος παιχνιδιού προέκυψε στις πόλεις σταδιακά, μέσα από την εξέλιξη υπαίθριων δημόσιων χώρων αναψυχής που απευθύνονταν στο ευρύ κοινό και όχι στοχευμένα σε παιδιά. Παιδικές χαρές μέσα σε πάρκα, σε αστικά κενά, σε δώματα, στο εσωτερικό οικοδομικών τετραγώνων, σε τόπους με άχρηστα οικοδομικά υλικά/ παιχνιδότοπους περιπέτειας αλλά και σε παιδικούς κήπους είναι τυπολογίες των χώρων που έζησε και πιθανά ζει ακόμα το παιδικό παιχνίδι στον αστικό χώρο. Κάθε μια από αυτές τις κατηγορίες αναφέρεται σε άλλα ποιοτικά είδη χώρων και προάγει διαφορετικά σενάρια χρήσης τους. Ενδεικτικά θα αναφερθούμε σε δυο: στα αστικά κενά και το παράδειγμα του Aldo Van Eyck και στους τόπους με άχρηστα οικοδομικά υλικά/ παιχνιδότοπους περιπέτειας (*junk/ adventure playgrounds*).

Το παράδειγμα του Van Eyck[3] αφορά στο δίκτυο των χώρων που σχεδιάστηκαν μεταξύ 1947-1971 και μεταμόρφωσαν το μεταπολεμικό τοπίο της πόλης του Άμστερνταμ αφού καθόρισαν σε μεγάλο βαθμό την καθημερινή ζωή των παιδιών που μεγάλωσαν εκεί. Η διαδικασία ξεκίνησε αρχικά σαν «πείραμα», αφού μέχρι τότε οι χώροι για παιχνίδι αφορούσαν σε ιδιωτικές πρωτοβουλίες αλλά τόσο η θεαματική αύξηση των γεννήσεων μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, όσο και η ταχύρυθμη εξάπλωση της χρήσης του αυτοκινήτου στην πόλη απαιτούσαν την αναδιαμόρφωση του αστικού περιβάλλοντος, κάνοντάς το πιο ασφαλές και οικείο στα παιδιά, αλλά και στους υπόλοιπους κατοίκους. Μετά την επιτυχία της πρώτης παιδικής χαράς που ανατέθηκε στον Van Eyck, ακολούθησαν και οι υπόλοιπες, πολλές φορές κατόπιν διεκδικήσεων των κατοίκων για την ύπαρξη τουλάχιστον μιας σε κάθε γειτονιά. Τα «οικόπεδα», οι χώροι δηλαδή που διαμορφώθηκαν σε αυτό το δίκτυο παιχνιδότοπων δημιουργήθηκαν είτε επεμβαίνοντας σημειακά στον αστικό ιστό: διαπλαταίνοντας πεζοδρόμια, δημιουργώντας μικρές πλατείες ή εκμεταλλευόμενοι υπάρχοντα «αστικά κενά», ενώ ο τρόπος με τον οποίο ο Van Eyck αντιμετώπισε το σχεδιασμό τους είναι

[3] Ολλανδός αρχιτέκτονας (1918-1999), που στα πλαίσια της θητείας του στο Τμήμα Αστικής ανάπτυξης στον Τομέα Δημοσίων Έργων στο Άμστερνταμ σχεδίασε πάνω από 700 παιδικές χαρές.

τόσο ιδιαίτερος που δεν μπορεί να βρεθεί ίδιος χώρος δύο φορές. Χρησιμοποίησε *στοιχεία* (*play elements*) με τα οποία κάθε φορά δημιουργούσε μια νέα σύνθεση βασισμένη στη συγκεκριμένη τοποθεσία (*in situ*). Τα στοιχεία αυτά ήταν: το σκάμμα άμμου, αλουμινένιες δομές για αναρρίχηση, πέτρινα πατήματα και «πέτρινο βουνό» για σκαρφάλωμα, όπως περιγράφονται από τις Anna Van Lingen and Denisa Kollarova (2016). Για τον Van Eyck, αλλά και για την Liane Lefaivre [4], η παιδική χαρά αποτελεί έναν τόπο-κόμβο στην κλίμακα της γειτονιάς ικανό να δημιουργήσει διαδικασίες διαλόγου και σχεδιασμού από τα κάτω (*bottom-up* ή *groundup*). Βασική αρχή είναι ότι τα παιδιά οφείλουν να έχουν σημαντικό λόγο σε θέματα αστικής ζωής και η παιδική χαρά αποτελεί τον κοινό τόπο της γειτονιάς, έναν πυκνωτή συναντήσεων και κοινωνικοποίησης, παρά το αναλογικά μικρό της μέγεθος, καθώς δεν είναι παρά ελάχιστα τετραγωνικά μέτρα ανοιχτού χώρου.

Το δεύτερο παράδειγμα αφορά στους παιχνιδότοπους περιπέτειας (*junk/ adventure playgrounds*). Οι απαρχές τους εντοπίζονται στην Δανία, σύμφωνα με την Allen Littlewood (1969: 55) στις αρχές του 1940, κατά τη διάρκεια της γερμανικής κατοχής. Τότε, αναπτύσσεται μια νέα, για την εποχή, φιλοσοφία στον τρόπο που προσεγγίζονταν μέχρι τότε ο σχεδιασμος των χώρων παιχνιδιού. Μια προσέγγιση αντισυμβατική, βασισμένη στις αρχές της ελευθερίας, της βιωματικής μάθησης και της ανακύκλωσης. Κάτω από αυτές τις συνθήκες, δημιουργούνται οι πρώτοι παιχνιδότοποι περιπέτειας, ένα είδος το οποίο σταδιακά θα εξαπλωθεί και στη Σουηδία, την Ελβετία και την Αγγλία.

Η έμπνευση για τους παιχνιδότοπους περιπέτειας ανήκει στον καθηγητή Carl Th. Sørensen. Ο ίδιος σαν αρχιτέκτονας τοπίου είχε σχεδιάσει μια σειρά από παιδικές χαρές στην Κοπεγχάγη. Ο Sørensen παρατηρώντας τα παιδιά και τα μέρη που επιλέγουν για να παίζουν κατέληξε στο εκπληκτικό για εκείνον συμπέρασμα ότι οι σκουπιδότοποι ή τα οικόπεδα-εργοτάξια τα γοητεύουν πολύ καθώς αποτελούν για εκείνα πρόκληση και αφορμή για να συστήσουν και να φτιάξουν μια δικιά τους γενεαλογία παιχνιδιών. Η άποψη του αυτή αποτυπώνεται χωρικά το 1943 σε ένα οικιστικό συγκρότημα έξω απο την Κοπεγχάγη όπου δημιουργείται ο παιχνιδότοπος Emdrup, σε συνεργασία με: τον John Bertelsen[5] και φυσικά τα παιδιά. Εκείνο το μέρος μετατράπηκε σε ένα πειραματικό πεδίο παιχνιδιού· συγκεντρώθηκαν υλικά που για τον υπόλοιπο ενήλικο κόσμο φάνταζαν μη χρηστικά και μη λειτουργικά και εν τέλει δημιουργούσαν ένα συγκεντρωμένο χάος. Αντίθετα, στα παιδιά πυροδοτούσαν μιαν αχαλίνωτη φαντασία και το χάος αυτό κατάφερνε να αποκτά έναν «εύτακτο χαρακτήρα». Ο ρόλος του συντονιστή είναι ιδιαίτερα σημαντικός και στην εξάπλωση των παιχνιδότοπων περιπέτειας. Ενσαρκώνει έναν χαρακτήρα ενήλικου ανθρώπου που βρίσκεται κοντά στα παιδιά, δίνοντας συμβουλές και ενθαρύνοντάς τα να δημιουργήσουν αυτόνομα και ανεξάρτητα, χωρίς να υπάρχει η έννοια του αυστηρού ελέγχου και της επιτήρησης παρά μόνο η ελεύθερη δημιουργία. Οι παιχνιδότοποι περιπέτειας εμφανίζουν μιαν εκπληκτική ποικιλομορφία στην σύστασή τους, καθώς διαμορφώνονται συνεχώς και με βάση πολλούς διαφορετικούς παράγοντες: το είδος του οικοπέδου, τα διαθέσιμα υλικά, αλλά κυρίως μέσα από τις επιθυμίες και τις ανάγκες των ίδιων των παιδιών. Η διαμόρφωση αυτή δεν αφορά μονο τα υλικά συστατικά, αλλά κυρίως τις ανθρώπινες

[4] Επιμελήτρια της έκθεσης- αφιέρωμα στις παιδικές χαρές του Van Eyck στο Άμστερνταμ. Η έκθεση φιλοξενήθηκε στο Stedelijk Museum και στον προαύλιο χώρο του μουσείο υπάρχει ακόμα ένα απο τα παιχνίδια που είχε σχεδιάσει ο Van Eyck, ενας θόλος αναρρίχησης.

[5] Νηπιαγωγός και πρώην άνθρωπος της θάλασσας, διαδραμάτιζε ρόλο συντονιστή στον παιχνιδότοπο Emdrup.

σχέσεις που ενυπάρχουν εκεί· όλων εκείνων που με κάποιον τρόπο εμπλέκονται σε αυτή τη διαδικασία της κατασκευής: τα παιδιά, τους γονείς, τους κάτοικους γύρω από το οικόπεδο, το συντονιστή και την ομάδα του.

Περί συμμετοχής

Η δεκαετία του ΄60 και μετά αποτέλεσε ένα ξεκίνημα προβληματισμού στις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες για το κατά πόσο η συμμετοχή των κατοίκων/πολιτών/χρηστών στο σχεδιασμό ενός δημόσιου χώρου τον οποίο «κατοικούν» θα μπορούσε να συντελέσει στην εξασφάλιση μίας καλύτερης ποιότητας ζωής βασιζόμενοι σε καλύτερες συνθήκες συμβίωσης ιδιαίτερα σε αστικές περιοχές. Παράλληλα, συζητήσεις ξεκίνησαν για το ποιά είναι η θέση του αρχιτέκτονα ως ειδικό γύρω από θέματα δημιουργίας ή αποκατάστασης δημόσιων χώρων. Αυτό το ερώτημα επήλθε ως αποτέλεσμα μίας περιόδου κοινωνικής, πολιτικής και οικονομικής κρίσης και αστάθειας (αστικοποίηση, μαζική παραγωγή, ελεύθερη αγορά, μετανάστευση, ψυχρός πόλεμος, κ.α.).

Ο Hart (1992: 5) χρησιμοποιεί τον όρο *συμμετοχή* «ως μία διαδικασία κοινών αποφάσεων που επηρεάζουν τη ζωή κάποιου και τη ζωή της κοινότητας στην οποία ζει. Είναι το μέσο με το οποίο η δημοκρατία χτίζεται και πρόκειται για ένα πρότυπο με το οποίο πρέπει να μετράται η δημοκρατία. Η συμμετοχή είναι το θεμελιώδες δικαίωμα της υπηκοότητας»[6]. Σημαντικά ερωτήματα μίας συμμετοχικής διαδικασίας είναι: ποιός επιδιώκει τη συμμετοχή, ποιό είναι το κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό πλαίσιο αυτής, ποιά είναι η μορφή της συμμετοχής και ποιός είναι ο χαρακτήρας του έργου που πρόκειται να πραγματοποιηθεί.

Το είδος συμμετοχής του χρήστη σε κάποιο έργο μπορεί να διαχωριστεί σε τρεις κατηγορίες: η *αυθόρμητη*, η *διεκδικητική* και η *θεσμοποιημένη συμμετοχή* (Βρυχέα 1993). Η *αυθόρμητη συμμετοχή* ξεκινάει από μία ομάδα ανθρώπων με κοινό όραμα και στόχο για τη δημιουργία κάτι καινούριου. Η απόφαση είναι δική τους και μπορεί να ξεκινήσει από τον οποιοδήποτε πολίτη. Η *διεκδικητική συμμετοχή* αφορά μία δράση ή ένα κίνημα που συνήθως αντιτίθεται σε μία *από τα πάνω προς τα κάτω* (*top to down decision*) απόφαση για το δημόσιο χώρο και η πρωτοβουλία παίρνεται από τους ίδιους τους πολίτες-χρήστες (*bottom up decision*). Η *θεσμοποιημένη συμμετοχή* συνδέεται με κάποιο φορέα, οργάνωση ή θεσμό, κρατικό ή ιδιωτικό, συνήθως μη κερδοσκοπικό και εμπλέκονται και οι ειδικοί συχνά ως συντονιστές.

Ο βαθμός συμμετοχής του χρήστη σε ένα έργο μπορεί να κατηγοριοποιηθεί με βάση το βαθμό εμπλοκής του, από το στάδιο σχεδιασμού μέχρι το στάδιο λήψης αποφάσεων και κατασκευής. Συγκεκριμένα, η Sherry R. Arnstein[7] με τη *Σκάλα της Συμμετοχής των Πολιτών* και αργότερα ο Roger A. Hart (1992) αναφέρουν και αναλύουν όλα τα στάδια συμμετοχής των πολιτών και των παιδιών αντίστοιχα, από τη *μη συμμετοχή* (*ψευδοσυμμετοχή*) μέχρι και την *πλήρη συμμετοχή*. Η ταξινόμηση γίνεται σε οχτώ

[6] The term 'participation' is used in this Essay to refer generally to the process of sharing decisions which affect one's life and the life of the community in which one lives. It is the means by which a democracy is built and it is a standard against which democracies should be measured. Participation is the fundamental right of citizenship. (ιδία μετάφραση από το πρωτότυπο) Hart, A. R. (1992:5)

[7] Αμερικανίδα συγγραφέας (1930-σήμερα) και κοινωνική λειτουργός σε δημόσιους φορείς στις ΗΠΑ, που έγινε γνωστή, αφού δημοσίευσε το 1969 το άρθρο της με τίτλο *'Μία Σκάλα για τη Συμμετοχή των Πολιτών'* (*'A Ladder of Citizen Participation'*) στο περιοδικό Journal of the American Institute of Certified Planners.

σκαλιά, ξεκινώντας από το μηδαμινό και καταλήγοντας στο μέγιστο βαθμό εμπλοκής. Στην περίπτωση της Σκάλας Συμμετοχής των Παιδιών όπως διατυπώθηκε από τον Hart, τα τρία πρώτα σκαλιά (*manipulation*, *decoration*, *tokenism*) ανήκουν στη συνθήκη της μη συμμετοχής των παιδιών στο σχεδιασμό ενός έργου και τα επόμενα πέντε στάδια εκφράζουν σταδιακά την ένταση του βαθμού της συμμετοχής των παιδιών. Στο τελευταίο σκαλί, η διαδικασία συμμετοχής ξεκινάει από το παιδί και οι ίδιοι φέρουν τον πλήρη έλεγχο των αποφάσεών τους, ενώ σε τελικό στάδιο μοιράζονται τις αποφάσεις τους με τους ενήλικες.

Η αρχιτεκτονική είναι μία από τις επιστήμες που ενδιαφέρεται για τη συμμετοχή του χρήστη στο σχεδιασμό (*user participation*, *participatory design*), καθώς διαπραγματεύεται ζητήματα χώρου που αλληλεπιδρούν σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό με το δημόσιο χώρο. Ο *Christopher Alexander*[8], ο *Lucien Kroll* [9], ο *Giancarlo de Carlo*[10], ο *Walter Segal*[11], ο *Ralph Erskine*[12] είναι αρχιτέκτονες οι οποίοι έβαλαν σε εφαρμογή τη διαδικασία του συμμετοχικού σχεδιασμού με χρησιμοποιώντας διαφορετικά *εργαλεία επικοινωνίας* βοηθώντας στην εξέλιξη του σχεδιασμού που ενδιαφέρεται για την άποψη του χρήστη. Αντίστοιχο παράδειγμα στη σύγχρονη εποχή αποτελεί ο τρόπος που δουλεύει η ομάδα των *Baupiloten* χρησιμοποιώντας σαν εργαλείο επικοινωνίας τους τις «ατμόσφαιρες». Η Susanne Hoffman[13] (2014: 22) αναφέρει «Σύμφωνα με το φιλόσοφο Gernot Böhme, μπορούμε να δούμε ότι (οι ατμόσφαιρες) είναι εναλλάξιμες, καθώς οι ατμοσφαιρικές εντυπώσεις του φυσικού μας περιβάλλοντος −επηρεασμένες από τον καιρό και τις αισθήσεις των φτιαγμένων-από-τον-άνθρωπο χώρων αρχιτεκτονικής που καθορίζονται από χωρικές παραμέτρους−είναι

[8] Αυστριακός αρχιτέκτονας (1936-σήμερα), θεωρητικός και καθηγητής στην αρχιτεκτονική σχολή του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνιας. Είναι δημιουργός του κινήματος της Γλώσσας των Μοτίβων (Pattern Language) στη μελέτη δημιουργίας και συστηματοποίησης μεθόδων συμμετοχικού σχεδιασμού. Υπήρξε ένας από τους αρχιτέκτονες του γνωστού έργου ως *The Oregon Experiment*, η μελέτη 10 χρόνων ενός πειράματος συμμετοχικού σχεδιασμού του Πανεπιστημίου του Όρεγκον με απαίτηση των ίδιων των φοιτητών.

[9] Βέλγος αρχιτέκτονας και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο της Λουβένης (1927-σήμερα). Υποστηρικτής του αρχιτεκτονικού κινήματος *Incrementalism*, παροτρύνει διαδικασίες σχεδιασμού «από τα κάτω προς τα πάνω». Τη δεκαετία του '70, ξεκινάει ο σχεδιασμός και η κατασκευή μίας φοιτητικής εστίας (La Mémé) από τους φοιτητές αρχιτεκτονικής. Ο τρόπος σύνθεσης και σύνδεσης των μεμονωμένων δωματίων-κατοικιών δημιούργησαν μία νέα μορφή συλλογικής κατοίκησης.

[10] Ιταλός αρχιτέκτονας (1919-2005), πολεοδόμος, συγγραφέας και καθηγητής, καθώς και ένας αυστηρός επικριτής αυτού που είδε ως αποτυχία της αρχιτεκτονικής του 19ου αιώνα. Το 1969, συντάσσει το άρθρο «Architecture's Public» (Το κοινό της αρχιτεκτονικής), επισημαίνοντας την ανάγκη να συμπεριλαμβάνονται οι χρήστες στη διαδικασία σχεδιασμού ενός έργου και επισημαίνει τον εγγενώς πολιτικό ρόλο του αρχιτέκτονα. Για το *de Carlo*, η αρχιτεκτονική δεν μπορεί να διαχωριστεί από την πολιτική, ενώ ο ίδιος ήταν ενεργός στην ιταλική αντιφασιστική αντίσταση και στο μεταπολεμικό ιταλικό αναρχικό κίνημα. Οι φοιτητικές εστίες του Πανεπιστημίου του Ουρμπίνο σχεδιάστηκαν με τη συμμετοχή των ίδιων των φοιτητών, ενώ το χωριό Matteotti κοντά στη βιομηχανική πόλη Terni δημιουργήθηκε με τη συμμετοχή των μελλοντικών κατοίκων του με καθοδήγηση της διαδικασίας από τον de Carlo.

[11] Ελβετο-άγγλος αρχιτέκτονας (1907-1985) και *community architect*, που ανέπτυξε τη μέθοδο χρήσης ξύλινων κατασκευών που έδινε τη δυνατότητα ευελιξίας για την απόφαση την τοποθέτηση των εσωτερικών τοίχων σε στάδιο προχωρημένης κατασκευής. Η κατασκευή πραγματοποιείται από τον ίδιο τον κάτοικο με τη βοήθεια του αρχιτέκτονα και των γειτόνων του. Η μέθοδος κατασκευής αναγνωρίστηκε ως *Walter Segal Self Build Trust*.

[12] Αγγλο-σουηδός αρχιτέκτονας (1914-2005), επηρεασμένος από το κίνημα του Φονξιοναλισμού. Πραγματοποίησε την ανάπλαση της γειτονιάς Byker στην πόλη Newcastle τη δεκαετία του '70 με τη συνεχή επικοινωνία και αξιολόγηση των κατοίκων πάνω σε αποφάσεις γύρω από το έργο. Τον ενδιαφέρει η συνδιαλογή με τους κατοίκους και η κοινωνιολογική και η ανθρωπιστική διάσταση της αρχιτεκτονικής.

[13] Αρχιτέκτονας, καθηγήτρια αρχιτεκτονικής και ιδρυτικό μέλος της αρχιτεκτονικής ομάδας *Baupiloten*.

ανάλογες με το φυσικό, ή καλύτερα: με τη σωματική εμπειρία.»[14]. Κάνοντας χρήση αυτού του μέσου οι *Baupiloten* έχουν αναπτύξει μια μεθοδολογία χρησιμοποιώντας εγχειρίδια που διαμορφώνονται ανάλογα με τα εκάστοτε δεδομένα για το αναμενόμενο έργο. Τα εργαστήρια και τα εγχειρίδιά τους αναφέρονται σε οποιαδήποτε ηλικία. Οι ίδιοι έχουν κληθεί να επανασχεδιάσουν αρκετές σχολικές εγκαταστάσεις επιμένοντας να λαμβάνεται υπόψη τη γνώμη των παιδιών στο σχεδιασμό του χώρου που θα κατοικήσουν με τρόπο που ταιριάζει στην ηλικία τους.

Η ύπαρξη του παιδιού στο χώρο καθίσταται σημαντική και πρέπει να θεωρείται αυτονόητη, καθώς ο τρόπος που ένα παιδί ή ένας νέος βλέπει, βιώνει, αντιλαμβάνεται το χώρο γύρω του είναι μοναδικός και διαφορετικός από εκείνον του ενήλικα.

Σύμφωνα με αυτά που αναφέρονται στη *Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού* στο Άρθρο 13 «το παιδί έχει το δικαίωμα της ελευθερίας της έκφρασης. Το δικαίωμα αυτό περιλαμβάνει την ελευθερία αναζήτησης, λήψης και διάδοσης πληροφοριών και ιδεών οποιουδήποτε είδους, ανεξαρτήτως συνόρων, υπό μορφή προφορική, γραπτή ή τυπωμένη, ή καλλιτεχνική ή με οποιοδήποτε άλλο μέσο της επιλογής του».[15] Το δικαίωμα του παιδιού στη λήψη αποφάσεων, καθώς και το δικαίωμα του και η ανάγκη στο παιχνίδι οδήγησε στη παρακάτω μελέτη σε μία προσπάθεια πρότασης για βελτίωση των σημερινών δεδομένων.

Οι Παιδικές Χαρές στην Ελλάδα και στη Λάρισα

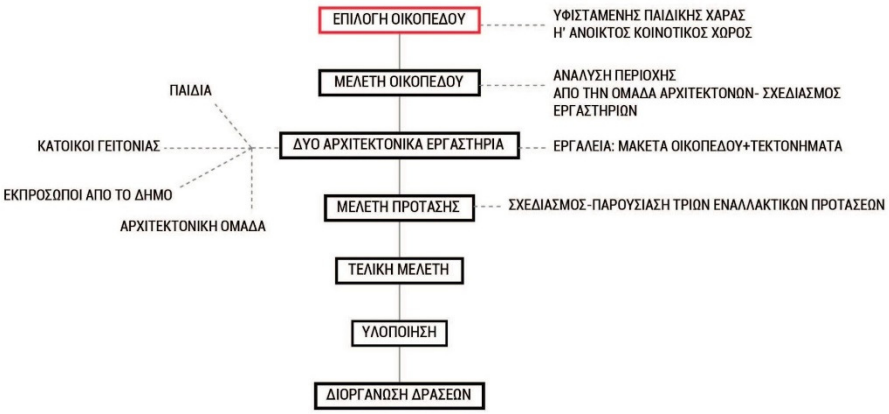
Αντικείμενο πρώιμων προβληματισμών της έρευνας αποτέλεσε η ανάλυση και η κριτική του τρόπου παραγωγής των παιδικών χαρών στη σύγχρονη ελληνική πόλη, ο ρόλος του αρχιτέκτονα-σχεδιαστή στην παραγωγή αυτών, καθώς και η ουσιαστική απουσία του παιδιού-χρήστη στα στάδια σύλληψης, υλοποίησης και εν δυνάμει διεύρυνσης της χρήσης τους.

Η υλοποίηση (σχεδιασμός και κατασκευή) και η συντήρηση αυτών των χώρων είναι μία δραστηριότητα που πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο μέσα από τους οργανισμούς τοπικής αυτοδιοίκησης (ΟΤΑ). Σήμερα, περίπου το 80% των υφιστάμενων παιδικών χαρών κρίνονται σύμφωνα με τα στοιχεία του Υπουργείου Εσωτερικών ακατάλληλες προς χρήση. Για το λόγο αυτό, προκειμένου να εξασφαλίστουν συνθήκες ασφάλειας και πρόσβασης στους χώρους παιδικής αναψυχής, εκδόθηκε η Υπουργική Απόφαση 28492/18.5.2009 (ΦΕΚ 931 Β΄) σχετικά με τον καθορισμό των προϋποθέσεων και των τεχνικών προδιαγραφών για την κατασκευή και λειτουργία των παιδικών χαρών των Δήμων και Κοινοτήτων. Παράλληλα, το πρόγραμμα «Διαμόρφωση Παιδικών Χαρών» λαμβάνει χώρα σε όλους της Δήμους και Κοινότητες, με στόχο τη δημιουργία πιστοποιημένων χώρων παιδικής χαράς, αναβαθμίζοντας τους υφιστάμενους χώρους.

[14] According to philosopher Gernot Böhme, we can see that they are interchangeable, since the atmospheric impressions of our natural surroundings---influenced by the weather and sensations of man-made spaces of architecture determined by spatial parameters---are analogous to the physical, or better: the bodily experience. (ιδία μετάφραση από το πρωτότυπο) - Hofmann, S. (2014). *Architecture is Participation. Die Baupiloten Methods and Projects.* Berlin: Jovis. σ. 22.

[15] Ηνωμένα Έθνη (1989). *Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού*. Προσβάσιμο στο: www.unicef.gr/το-πλήρες-κείμενο-της-σύμβασης-για-τα-δικαιώματα-του-παιδιού/a4-366-22. (Ανακτήθηκε: 02/07/2017).

Για την επιλεγμένη μελέτη περίπτωσης της έρευνας επιλέχθηκε η πόλη της Λάρισας, ένα δυναμικό αστικό κέντρο με πληθυσμό 144.651 κατοίκων εκ των οποίων το 23% είναι παιδιά ηλικίας 0-19 ετών[16]. Με βάση τα στοιχεία που παρείχε η Τεχνική Υπηρεσία του δήμου, στην έρευνα για τις παιδικές χαρές, καταγράφηκαν 123 χώροι στο σύνολο του καλλικρατικού δήμου Λαρισαίων. Στο αστικό τμήμα της πόλης Λάρισας βρίσκουμε 87 από αυτές και οι υπόλοιπες κατανέμονται στα περιαστικά τμήματα (Γιάννουλη, Φαλάνη, Κοιλάδα, Μάνδρα, Ραχούλα, Αμυγδαλέα, Ελευθερές, Λουτρό, Κουτσόχερο, Τερψιθέα και Κουλούρι). Ως προς το μέγεθος οι 87 παιδικές χαρές κατανέμονται σε τρείς κατηγορίες με βάση το πλήθος των παιχνιδοκατασκευών που φέρουν, στις μικρού μεγέθους (μέχρι 5 κατασκευές), στις μεσαίου μεγέθους που είναι και το μεγαλύτερο ποσοστό (6-10 κατασκευές) και στις μεγάλου μεγέθους (πάνω απο 10 κατασκευές). Ως προς τα είδη των παιχνιδιών που συναντάμε, σε πλειοψηφία είναι η κούνια με 197 κούνιες νηπίων και 173 κανονικές κούνιες και η τραμπάλα με 76 τραμπάλες συνολικά στους 87 χώρους.



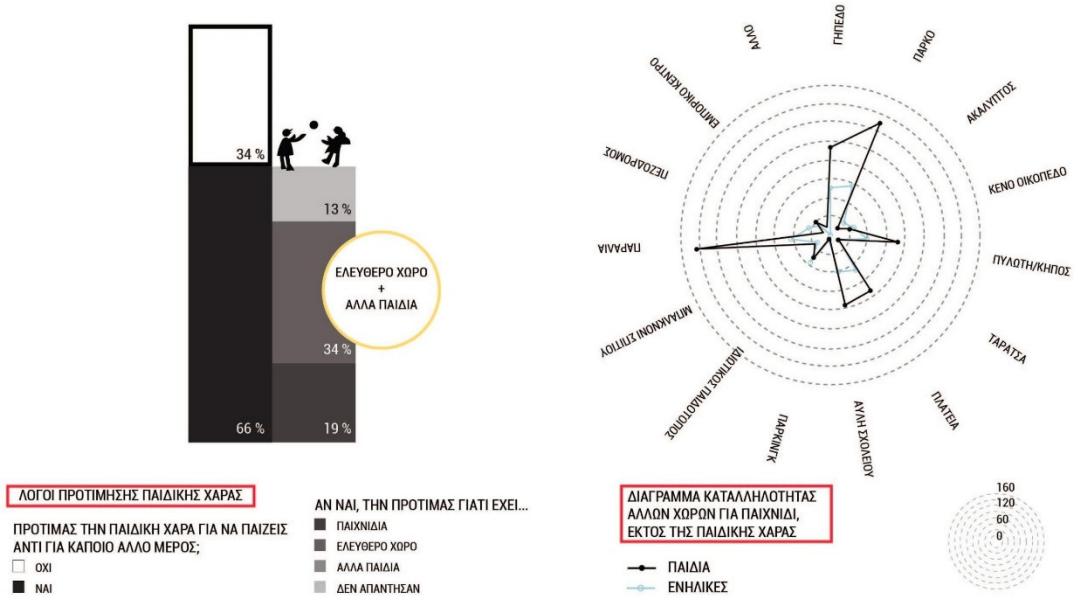
Εικόνα 1: Διάγραμμα διαδικασίας σχεδιασμού μίας παιδικής χαράς στα πλαίσια της ελληνικής

Αναλύοντας το σύνολο του δικτύου, παρατηρήθηκε πώς η αλλαγή της νομοθεσίας σε θέματα ασφάλειας και προδιαγραφών επηρεάζει τόσο το σχεδιασμό όσο και τη λειτουργία των παιδικών χαρών, αφού η πλειοψηφία τους με βάση τις ισχύουσες διατάξεις κρίνεται ως ακατάλληλη προς χρήση και θα έπρεπε να παραμένει ερμητικά κλειστή, έως ότου αποκτήσει το ειδικό σήμα καταλληλότητας. Διαγραμματικά, η διαδικασία σχεδιασμού περιγράφεται στον πίνακα (Εικόνα 1). Ακολουθώντας τα βήματα της διαδικασίας εύλογο είναι να αναζητήσουμε «*πού είναι το παιδί;*» μέσα σε αυτήν όταν ο σχεδιασμός περιστρέφεται αποκλειστικά γύρω από τις ίδιες τις παιχνιδοκατασκευές, οι οποίες τις περισσότερες φορές στέκουν σαν αντικείμενα τοποθετημένα μέσα έναν χώρο επίπεδο και αδιαμόρφωτο.

[16] Σύμφωνα με τα στοιχεία της απογραφής του 2011, όπως αναρτήθηκαν στην ιστοσελίδα της ΕΛΣΤΑΤ.

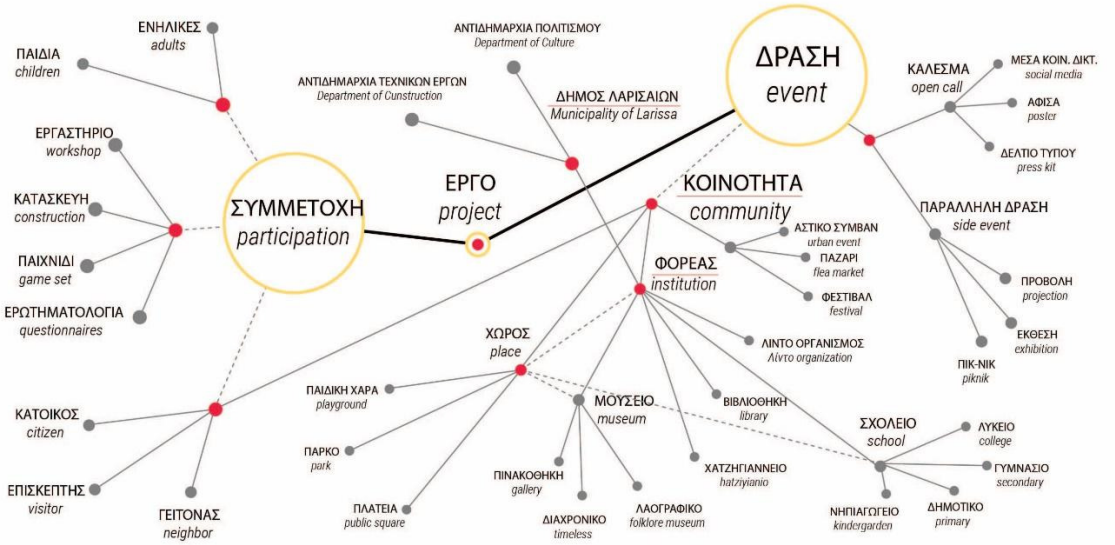
Στάδιο 1ο: Ερωτηματολόγιο

Σε αυτό το σημείο, θα αναφερθούμε στο πρώτο στάδιο της διαδικασίας, που ήταν το *ερωτηματολόγιο* που δημιουργήθηκε με στόχο αφενός να αποκτήσουμε μια εικόνα για το πως αντιλαμβάνονται τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες τους χώρους για παιχνίδι σε αστικό και περι-αστικό περιβάλλον, όσο και να εμπλουτίσει με τα αποτελέσματά του τον μετέπειτα σχεδιασμό ενός τέτοιου χώρου. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά πορίσματα που αναδύθηκαν μέσα από αυτό το κομμάτι της έρευνας και διαμόρφωσε σημαντικά και την σχεδιαστική μας πρόταση ήταν *οι λόγοι* για τους οποίους τα παιδιά προτιμούν την παιδική χαρά αντί κάποιου άλλου χώρου για ελεύθερο παιχνίδι (Εικόνα 2). Οι δοθείσες επιλογές ήταν τρεις: ελεύθερος χώρος, παιχνίδια και η ύπαρξη άλλων παιδιών. Η πλειοψηφία των παιδιών απάντησε για τον ελεύθερο της χώρο και τα άλλα παιδιά (39%), ενώ λιγότερο για τα παιχνίδια της (14%).



Εικόνα 2: Διάγραμμα προτίμησης χώρων για παιχνίδι και διάγραμμα λόγων προτίμησης χώρων

Από αυτήν την ερώτηση, όσο και από τις αιτιολογήσεις των υπόλοιπων ερωτήσεων, προκύπτει το συμπέρασμα ότι ο *ελεύθερος-ανοικτός χώρος* γοητεύει τα παιδιά πολύ περισσότερο από τα *τυποποιημένα παιχνίδια* που εξοπλίζουν σήμερα ένα χώρο



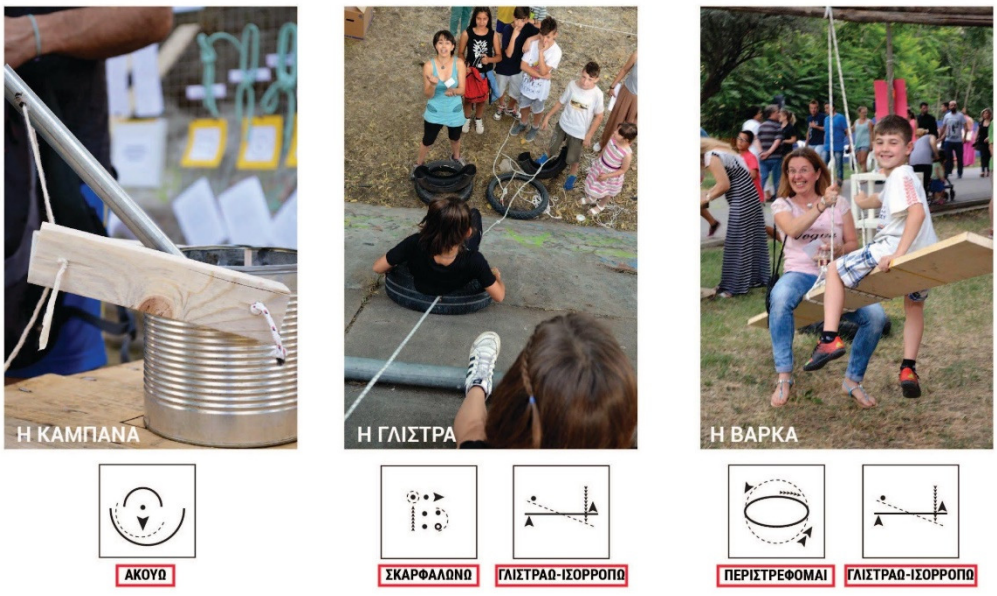
Εικόνα 3: Διάγραμμα διοργάνωσης έρευνας και δράσης

παιχνιδιού. Τα παιδιά αναζητούν στους χώρους παιχνιδιού περιοχές με μεγάλο ανοικτό χώρο, με υλικά που μπορούν να διαμορφώσουν και να παίξουν μαζί τους, όπως η άμμος και το νερό, ενώ ανέφεραν πολύ λιγότερο την ύπαρξη αντικειμένου παιχνιδιού (μπασκέτα, τέρματα στην αυλή του σχολείου ή οι φουσκωτές παιχνιδοκατασκευές στον ιδιωτικό παιδότοπο). Παρατηρούμε δηλαδή πώς το ίδιο το τοπίο, μπορεί να ενισχύσει το παιχνίδι. Δευτερεύουσας σημασίας, αλλά άξιο αναφοράς είναι, ότι τόνισαν μέσα από τις απαντήσεις τους την *κοινωνική διάσταση* αυτών των χώρων. Επιδιώκεται εκτός από το παιχνίδι, η συνάντηση με συνομηλίκους, είτε από το σχολικό περιβάλλον, είτε από το εγγύτερο περιβάλλον της οικογένειας/ γειτονιάς, είτε μέσα από το παιχνίδι αποσκοπούν να έρθουν σε επαφή με παιδιά που δεν γνωρίζουν και να αναπτύξουν νέες φιλίες.

Στάδιο 2ο: Δράση

Εκτός από το κομμάτι της έρευνας, στόχος ήταν να σχεδιαστεί μια σειρά από δράσεις και γεγονότα (*place-making events*) προκειμένου να επιτευχθεί ο μέγιστος βαθμός αλληλεπίδρασης ανθρώπων και χώρων που εμπλέκονται στο έργο (Εικόνα 3). Σε πρακτικό επίπεδο, σχεδιάσαμε τη διοργάνωση και διεξαγωγή 4 απογευματινών εργαστήριων στα πλαίσια του Φεστιβάλ Πηνειού (21-24 Ιουνίου) με την πολύτιμη βοήθεια και υποστήριξη του Δήμου Λαρισαίων και της Αντιδημαρχίας Πολιτισμού και Επιστημών. Στόχος του εργαστηρίου ήταν η δημιουργία εφήμερων κατασκευών από τα παιδιά, χρησιμοποιώντας υλικά, όπως ελαστικά αυτοκινήτου, σχοινιά σε διάφορα πάχη, μεταλλικά παξιμάδια, ξύλα, εκμεταλλευόμενοι τη μορφολογία της κοίτης του Πηνειού και την εγγύτητα με τη φύση. Τα εργαστήρια εμπνέονται από ενέργειες που σχετίζονται με το παιχνίδι (περιστρέφομαι-κρεμιέμαι, ισορροπώ-γλιστράω, ακούω, σκαρφαλώνω). Κάθε ενέργημα αντιστοιχούσε σε ένα κουτί με διαφορετικά υλικά και συνοδεύοταν από ενα εγχειρίδιο. Το σχεδιαστικό ενδιαφέρον για το εργαστήριο ήταν περισσότερο η διαδικασία παρά το ίδιο το αποτέλεσμα.

Η κάθε κατασκευή δεν ήταν προσχεδιασμένη, αλλά προέκυψε προκαλώντας τα παιδιά μέσα από τη συνεργασία και το δημιουργικό τρόπο που θα χρησιμοποιήσουν τα υλικά συμβουλευόμενα το εσώκλειστο φύλλο οδηγιών στο κάθε κουτί και το αντίστοιχο ενέργημα. Επομένως, είχαν σχεδιαστεί 4 διαφορετικά εγχειρίδια, ένα για κάθε ενέργημα που περιείχαν τη λίστα με τα υλικά και κάποιες ενδεικτικές συνδεσμολογίες και κόμπους. Εν τέλει, προέκυψαν 19 εφήμερες κατασκευές μικρής κλίμακας (Εικόνα 4), οι οποίες μετά το πέρας του εργαστηρίου, καταγράφηκαν και αναλύθηκαν ως προς τα συνθετικά τους στοιχεία. Οι κατασκευές στο σύνολό τους αναλύθηκαν πρώτα με βάση το *ενέργημα* και δεύτερον με βάση το αν λειτουργούσαν σαν *όριο/ έδαφος/ αντικείμενο* στο χώρο.



Εικόνα 4: Εφήμερες κατασκευές παιχνιδιού από τα εργαστήρια *Παίζω στο Τοπίο* στο *Φεστιβάλ Πηνειού* (Λάρισα, Ιούνιος 2016): η *Καμπάνα* (κατασκευή από το ενεργητικό ρήμα 'ακούω'), η *Γλίστρα* (κατασκευή από το συνδυασμό των ενεργητικών ρημάτων «σκαρφαλώνω» και «γλιστράω-ισορροπώ») και η *Βάρκα* (κατασκευή από το συνδυασμό των ενεργητικά ρήματα «περιστρέφομαι-κρεμιέμαι» και «γλιστράω-ισορροπώ»)

Στάδιο 3ο: Δημιουργία Εργαλειοθήκης

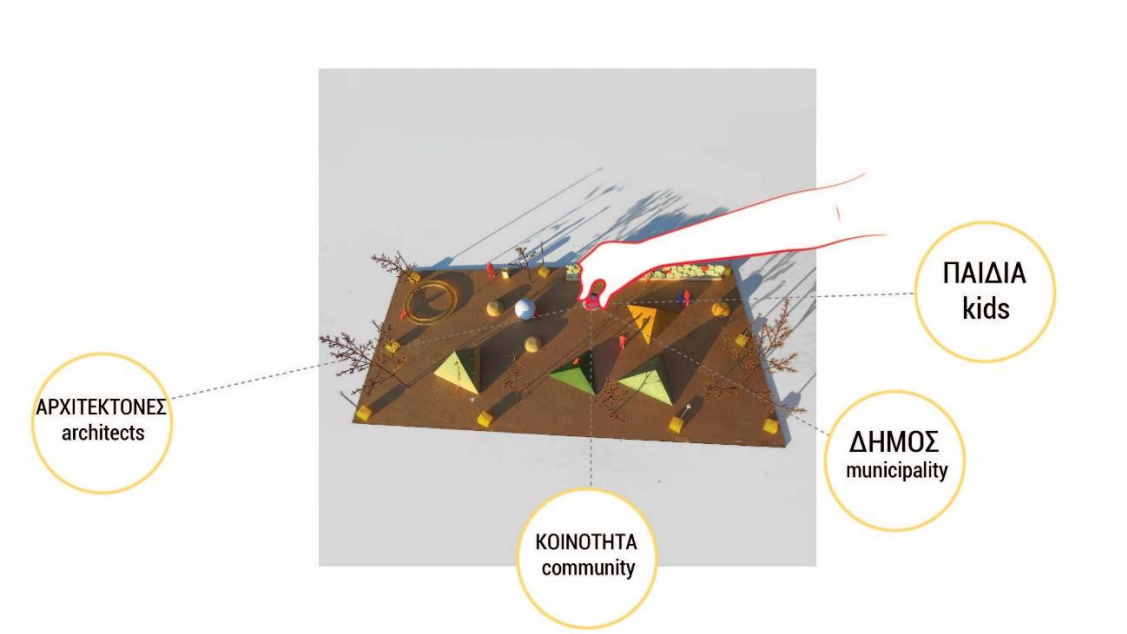
Έπειτα δημιουργήθηκε ένα *αρχείο* από τα ερωτηματολόγια και τις κατασκευές που η ανάλυση και επεξεργασία αυτών οδήγησε τελικά στην απόφαση μας να προχωρήσουμε στο σχεδιασμό της πρότασης μιας *εργαλειοθήκης* σε μορφή μακέτας (Εικόνα 5). Στην εργαλειοθήκη ταξινομούνται, τα προπλάσματα με βάση το *είδος* (όριο/ έδαφος/ αντικείμενο), τα *ενεργήματα* που μπορούν να πραγματοποιηθούν (σκαρφαλώνω, περιστρέφομαι κοκ.), την προτεινόμενη μορφολογία εδάφους για την τοποθέτησή τους, τα υλικά κατασκευής τους, αλλά και την αναφορά τους στις κατασκευές του εργαστηρίου.

Η μακέτα δεν αποτυπώνει ένα μοναδικό στιγμιότυπο χώρου, αλλά στόχος είναι να διαμορφωθεί συλλογικά η εκάστοτε πρόταση μετά από διαλόγους και δράσεις. Οι διαφορετικές παραλλαγές στην ουσία εκφράζουν και την ποικιλία των παιδικών χαρών που μπορεί να δημιουργούνται με την ίδια μεθοδολογία, αλλά να συγκροτούν την ίδια στιγμή ένα δίκτυο μέσα στο αστικό περιβάλλον, προκαλώντας και προσκαλώντας το χρήστη να επισκέπτεται χώρους παιχνιδιού εκτός της γειτονιάς του. Η μακέτα επιλέχθηκε στοχευμένα σαν το εργαλείο επικοινωνίας του έργου θεωρώντας οτι είναι το πιο κατάλληλο μέσο για μια ανοιχτή παρουσίαση, μια συλλογική συζήτηση εναλλακτικών λύσεων αλλά και λήψη τελικών αποφάσεων με τους αρχιτέκτονες, τα παιδιά, την κοινότητα και το δήμο να είναι παρόντες και να συν-διαμορφώνουν την πρόταση (Εικόνα 6).

Εικόνα 5: Η εργαλειοθήκη των κατασκευών παιχνιδιού που προέκυψε από τα εργαστήρια *Παίζω στο Τοπίο* στο *Φεστιβάλ Πηνειού* (Λάρισα, Ιούνιος 2016) και από τη συνθετική επεξεργασία της ομάδας Ludus Loci

Στάδιο 4ο: Υλοποίηση

Οι παραπάνω διαδικασίες έχουν παρουσιαστεί και εγκριθεί από τις αντίστοιχες υπηρεσίες του δήμου Λαρισαίων που επιθυμούν, όπως ανέφεραν να «επιστεγάσουν καλές πρακτικές». Η βασική ιδέα, είναι ο σχεδιασμός του κάθε χώρου να γίνεται με



Εικόνα 6: Η συγκεκριμένη αποτελεί μια πρόταση χώρο παιδικής χαράς και πληρεί όλες τις απαραίτητες προϋποθέσεις. Σε αυτήν, απουσιάζουν τα τυπικά παιχνίδια και επικεντρώνεται σε ένα μόνο ενέργημα

μοναδικό τρόπο μέσα από δράσεις που περικλείουν τη συμμετοχή των κατοίκων (παιδιά και ενήλικες). Τα προτεινόμενα στάδια σχεδιασμού είναι τα ακόλουθα:

- *Επιλογή οικοπέδου - υφιστάμενης παιδικής χαράς*
- *Μελέτη οικοπέδου, ανάλυση περιοχής* από την ομάδα αρχιτεκτόνων,
- *Δύο αρχιτεκτονικά εργαστήρια* με τα παιδιά, τους υπόλοιπους κατοίκους που σχετίζονται με το εν λόγω οικόπεδο και εκπρόσωπο από τον δήμο, με την μακέτα και τα τεκτονήματα να είναι στο επίκεντρο,
- *Μελέτη πρότασης, σχεδιασμός, παρουσίαση 3 εναλλακτικών προτάσεων* στα παιδιά και τους κατοίκους, έτσι ώστε να πληρούνται οι προδιαγραφές, συζήτηση,
- *Τελική μελέτη,*
- *Φάση υλοποίησης* θα περιλαμβάνει και ένα μέρος διαδραστικού οικοδομήματος, βάψιμο κάποιου τοίχου από τα παιδιά, δημιουργία κάποιας από τις κατασκευές ή κάποιων εφήμερων κατασκευών, ανάλογα την περίπτωση,
- *Διοργάνωση δράσεων στο χώρο της παιδικής χαράς.*

Συμπεράσματα – κριτική

Οι χώροι παιχνιδιού προέκυψαν στις πόλεις μέσα από την ανάγκη επιτήρησης των παιδιών σε έναν προστατευόμενο-ελεγχόμενο χώρο και παράλληλα από την ανάγκη να βρεθεί ένας χώρος δημόσιος, αφιερωμένος στα χαρακτηριστικά της τρυφερής τους

ηλικίας. Στην προσπάθεια επίτευξης αυτού του στόχου, έχουν δημιουργηθεί παραδείγματα χώρων παιχνιδιού άλλοτε πιο πειραματικής και άλλοτε τυπικής μορφής. Είναι ένα ζήτημα που έχει απασχολήσει αρκετές επιστήμες και ανάμεσά τους και την αρχιτεκτονική.

Υποστηρίζουμε ότι ο αρχιτέκτονας λειτουργεί ως «διαμεσολαβητής» της πολιτείας και του κάθε κατοίκου/χρήστη/πολίτη (Εικόνα 6), ενώ ο παράλληλος ρόλος του είναι να καταφέρει να εισάγει το χρήστη στη μέθοδο του σχεδιασμού έτσι ώστε να αναδειχθούν οι πραγματικές ανάγκες. Έτσι, σημαντικά στοιχεία της πρότασης μας είναι η συγκρότηση ενός *ποικιλόμορφου δικτύου* παιδικών χαρών, η ιδέα *αξιοποίησης του τοπίου* και η *ανοιχτή λειτουργία των χώρων*. Ένα δίκτυο τόπων παιχνιδιού με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ποιότητες ενδυναμώνει το ενδιαφέρον και την περιέργεια του παιδιού για εξερευνήση. Η εξερεύνηση και η περιήγηση αυτή στον αστικό χώρο γίνεται με άξονα της το παιχνίδι. Ακόμα, η προτεινόμενη αναδιαμόρφωση φιλοδοξεί να αναδείξει και να δημιουργήσει εκ νέου-όπου δεν υπάρχουν- τοπιακά χαρακτηριστικά, χρησιμοποιώντας φυσικά υλικά, συνδέοντας το παιχνίδι ξανά με τη φύση. Θεωρούμε ότι η κοινωνία επιτρέπει, υποστηρίζει και επιζητά την ειρηνική συνύπαρξη και υγιή αλληλεπίδραση όλων των πολιτών και καθώς το παιχνίδι είναι δικαίωμα όλων, ανεξαιρέτως ηλικίας, πολιτισμικής και κοινωνικής προέλευσης οι τόποι για παιχνίδι οφείλουν να είναι προσβάσιμοι σε όλους.

Όπως αναφέρεται και από τις Van Lingen και Kollarova (2016: 68), ο Aldo Van Eyck έχει διατυπώσει οτι «οι παιδικές χαρές είναι εμπνευσμένες από τα παιδιά, από την ικανότητα τους να φαντάζονται πράγματα και από την ίδια τη φύση του παιχνιδιού τους. Την ίδια στιγμή όμως, απευθύνονται σε όλες τις γενιές».[17]

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Βρυχέα, Α., Λωράν, Κλ. (1993). *Συμμετοχικός Σχεδιασμός: Θεωρητικές διερευνήσεις, Ιστορία των ιδεών και των πρακτικών, Μεθοδολογικές προσεγγίσεις.* Αθήνα: Εκδόσεις ΕΜΠ.

Γερμανός, Δ. (2004). *Το παιχνίδι, μια άλλη προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.* Στο Π., Χατζηκαμάρη, Μ., Κοκκίδου, (επιμ), *Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία,* Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Διαμαντούλη, Ε., Φουστέρη, Α. (2006). *Μία π.χ. από συμμετοχή: Χώροι παιχνιδιού στην πόλη της Λάρισας*. [Διπλωματική Εργασία]. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.

Ηνωμένα Έθνη (1989). *Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού*. Διαθέσιμο στο: www.unicef.gr/το-πλήρες-κείμενο-της-σύμβασης-για-τα-δικαιώματα-του-παιδιού/a4-366-422. (Ανακτήθηκε: 02/07/2017).

Κατσαβουνίδου, Γ., (2015) *"Πού είναι τα παιδιά;": Δημόσιοι χώροι για παιχνίδι στην πόλη του μοντέρνου.* Στο Α. Βιτοπούλου, Α. Καραδήμου- Γερολύμπου, Π., Τουρνικιώτης, (επιμ.) Do.co, mo.mo_ Η ελληνική Πόλη και η Πολεοδομία του Μοντέρνου, *τ. 05 Τα τετράδια του Μοντέρνου,* Αθήνα: Εκδόσεις Futura.

[17] «Playgrounds are inspired by children, their ability to imagine things and their nature of playing but at the same time are meant for all generations». (ιδία μετάφραση από το πρωτότυπο) - Van Lingen, A., Kollarova, D. (2016: 68).

Κατσαβουνίδου, Γ. (2012). *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι: Μια πολυφωνική βιογραφία*. Διδακτορική Διατριβή. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.

Ξενόγλωσση

Arnstein, S. R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. Στο *Journal of the American Institute of Planners* 35(4): 216-224.
Berthoz, A. και Recht, R. (2005) (επιμ). *Les Espaces de l'homme*. Paris: Odile Jacob.
Hart, A. R. (1992). *Children's Participation: From Tokenism to Citizenship, Innocenti Essay no. 4*. Florence: UNICEF International Child Development Centre.
Hofmann, S. (2014). *Architecture is Participation. Die Baupiloten Methods and Projects.* Berlin: Jovis.
Lefaivre, L., Döll. (2007). *Ground- Up City, play as a design tool*, Rotterdam: 010 Publishers.
Lady Allen of Hurtwood. (1969*). Planning for Play.* London: Thames and Hudson.
Van Lingen, A., Kollarova, D. (2016). *Aldo Van Eyck – Seventeen Playgrounds.* Amsterdam: Lecturis.

Πηγές Εικόνων

Εικόνες 1-6: Προσωπικό αρχείο Ε. Διαμαντούλη και Α. Φουστέρη.