

Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι
Μια πολυφωνική βιογραφία

Γαρυφαλλιά Κατσαβουνίδου

Δίπλωμα Αρχιτέκτονα Μηχανικού

(Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 1996)

Master of Science in Architecture Studies

(Massachusetts Institute of Technology, 2000)

Επιβλέπων Καθηγητής:

Ζήσης Κοτιώνης

Συμβουλευτική Επιτροπή:

Νίκος Μπελαβίλας

Καφένια Μπότσογλου

- Ποια τμήματα του ανοιχτού αστικού χώρου χρησιμοποιούνται και με ποιο τρόπο για το παιχνίδι των παιδιών;

- Πώς η εμπειρία του αστικού υλικού περιβάλλοντος σχετίζεται με την ψυχολογική και κοινωνική ανάπτυξη τους;

- Ποια είναι (εφόσον υπάρχει) η ιστορία αλλά και το μέλλον του σχεδιασμού για τα παιδιά στην πόλη;



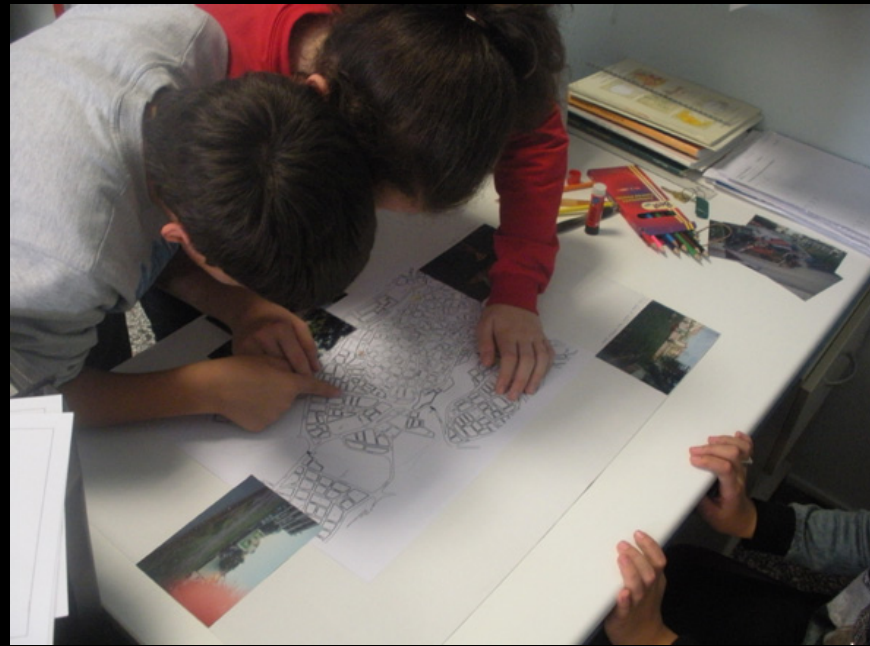
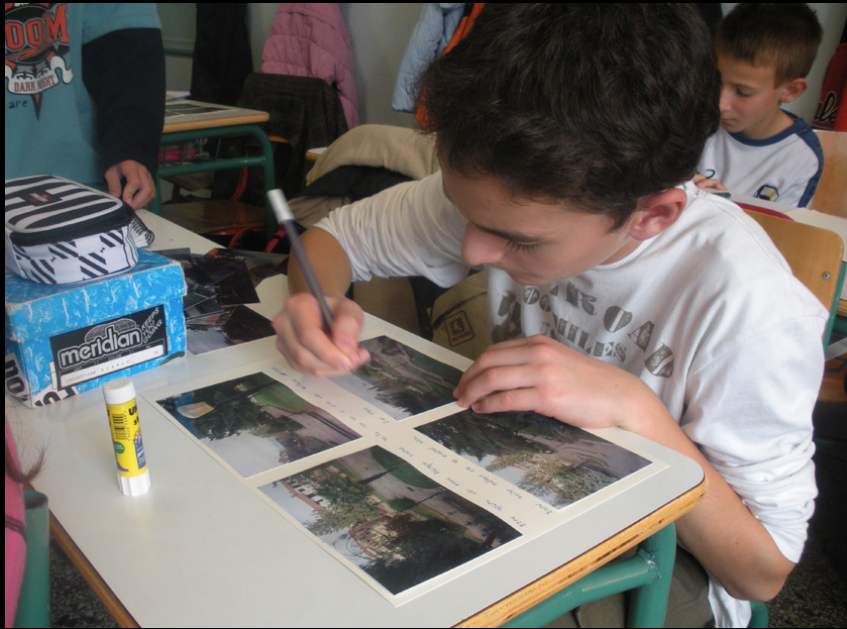
Εδώ είναι ένα μέρος όπου έχει κάποιες μεγάλες γλάστρες και παίζουμε χρωματοπόλεμο.

Εδώ είναι ένα μέρος όπου παίζουμε πασούλες από την μια οικοδομή στην άλλη για μια ειμοδοτή στην αλή.

«Εδώ είναι ένα μέρος όπου έχει κάποιες μεγάλες γλάστρες και παίζουμε χρωματοπόλεμο»

«Εδώ είναι ένα μέρος όπου παίζουμε πασούλες από την μια οικοδομή στην άλλη»

Πάυλος, 10 χρόνων



Στιγμές από τη δράση μέσα στις σχολικές τάξεις.

Η εκκλησία δίπλα στο ωδείο που πηγαίνω. Το επιβλητικό κυπαρίσσι στη μέση της αυλής με εντυπωσιάζει: κάθε φορά που περνάω.



21

Η μεγάλη καρυδιά του σπιτιού μας. Είναι 69 χρονών. Εκεί συζητάμε τα προβλήματά μας.



22

Εδώ εγώ και οι φίλοι μου παίζουμε μπάλα.



23

Αυτό είναι το κάτω μέρος του γηπέδου.



24

Το σπίτι που βρίσκεται στην εικόνα δεν υπήρχε παλιά. Πρώτα ήταν αλάνα και παίζαμε κάθε μέρα. Τώρα που έγινε σπίτι πηγαίνουμε να παίζουμε και μας μαλώνουν. Αυτό το μέρος είναι συναισθηματικά δεμένο μαζί μου.



25

Τα ατελείωτα σπίτια του Προμηθέα.



26

Όταν τράβηξα αυτή τη φωτογραφία ένωσα κάτι για το έθνος, και όπως βλέπατε είναι το άγαλμα μιας επετείου.



27

Ο Καρατάσος. Εκεί κάθεται με τις φίλες μου και συζητάμε.



28

διατριβή (η) το διατρίβειν, δαπανάν τον χρόνον, η εκουσία
χρονοτριβή: Σοφ. απ. 479,2 χρόνου τε διατριβάς... εφηύρε...
πεσσοús κύβους τε [...]· 4) τέρψις, διασκέδασις [...]· 8) ειδ.
διδασκαλία, ομιλία, δημηγορία, συζήτησις: Πλατ. Απ. 37 D τας
εμάς διατριβάς και τους λόγους [....].

Πηγή: Δ. Δημητράκος, *Μέγα Λεξικό Ελληνικής Γλώσσας* (Αθήνα: Δομή, 1964).

Spielraum

Περιεχόμενα

Κατάλογος εικόνων	i
Κατάλογος πινάκων	xi
Εισαγωγή	1
Ορισμός του σύνθετου ερευνητικού υποκειμένου «παιδί, παιχνίδι, πόλη» - Το είδος της «πολυφωνικής βιογραφίας» και η σχέση του με το παιχνίδι - Η ιδέα της πολυφωνίας στη μορφή και την δομή της διατριβής – Περίγραμμα της διατριβής	
Χαρακτήρες (από το Α ως το Ω)	31
Οι επιρροές των χαρακτήρων στο Spielraum	105
Οι συνδέσεις των χαρακτήρων μεταξύ τους	107
Ζητήματα μεθόδου	109
«Κι όμως, το εκατό υπάρχει» - Γενικά χαρακτηριστικά της έρευνας - Οι δύο κλασικές μεθοδολογίες στις έρευνες με παιδιά: «εργαστηριακές» και «πραγματικές» συνθήκες - Μια τρίτη, διαφορετική προσέγγιση: η αντι-παράδοση του Μπιλ Μπαντζ και οι «γεωγραφίες των παιδιών» - Παιδαγωγικές επιρροές: η «προσέγγιση μωσαϊκό» - Η παιδική ηλικία ως κοινωνική κατασκευή: η νέα κοινωνιολογία των παιδιών - Χαρακτηριστικά της έρευνας όπως εφαρμόστηκε στην πράξη - Σύγκριση φωτογραφικής / σχεδιαστικής μεθόδου - Επισκόπηση ερευνών που χρησιμοποιούν τη φωτογραφία - Η φωτογραφία ως εθνογραφική μέθοδος - Οι φωτογραφίες των παιδιών ως υλικό «ανά χείρας» - Το «πεδίο παιδιάς» και ο <i>Φωτεινός Θάλαμος</i> του Ρολάν Μπαρτ	
Το παιδί, το παιχνίδι και ο κόσμος	155
«Έργο παιδιών οι τοιχογραφίες που βρέθηκαν σε σπήλαια στη Γαλλία» - Ορισμοί και χαρακτηριστικά του παιχνιδιού: Χουίζινγκα και Καγιουά - Ιστορία της θεώρησης του παιχνιδιού εντός των λόγων για την παιδική ηλικία, από την αρχαιότητα μέχρι την αρχή του 20 ^{ου} αιώνα - Ο «αιώνας του παιδιού»: Η παιδαγωγική επανάσταση - Παιχνίδι και παιδί στον ψυχολογικό λόγο περί παιδικής ηλικίας - Το παιχνίδι των παιδιών στη μετάβαση από την προβιομηχανική στην αστικοποιημένη κοινωνία - Το παιχνίδι στη φιλοσοφία	
Το «καθημερινό» και η τελετή	195
Εισαγωγή: Το παιχνίδι μεταξύ «καθημερινού» και «τελετής» - Το «καθημερινό» στην επιστημονική σκέψη - Η έννοια του «καθημερινού» στο έργο του Ανρί Λεφέβρ - Η «καθημερινή ζωή» κατά τον Μισέλ ντε Σερτώ - Οι πρακτικές των παιδιών στο χώρο της πόλης: τελετουργική καθημερινότητα	

Το παιδί και η πόλη	229
Εισαγωγή - Ορισμός της «εικόνας της πόλης» - Η σχέση παιδιού/ περιβάλλοντος ως αντικείμενο της ψυχολογίας - Η κοινωνική στροφή στην έρευνα για τη σχέση παιδιών / πόλης - Η περίπτωση του Κέβιν Λυντς - Η πόλη και η εικόνα της στα παιδιά : βίωμα εναντίον εκπαίδευσης	
Το «πεδίο παιδιάς» και η σχεδιαστική πρακτική	269
Εισαγωγή: Σχεδιάζοντας (για) τη σχολή - «Πού είναι τα παιδιά;»: Χώροι παιχνιδιού στην πόλη στον μοντερνισμό - Οι «περιοχές για παιδιά» στην πόλη στη βάση του λειτουργικού διαχωρισμού και το ασυμβίβαστο του παιχνιδιού - Παρένθεση: Ισχύουσες προδιαγραφές για τους υπαίθριους χώρους παιχνιδιού στην Ελλάδα - Οι χώροι για το παιχνίδι στη σύγχρονη πόλη: τάσεις και πραγματοποιήσεις - Στα βήματα του Άλντο βαν Άικ: Προς ένα νέο παράδειγμα πρακτικής	
Συμπέρασμα	319
Η διαδικασία της έρευνας και η συγκρότηση της κεντρικής ιδέας - Η μεθοδολογία οργάνωσης του περιεχομένου – Συμπεράσματα - Υστερόγραφο	
Επίμετρο I: Η έρευνα πεδίου	337
Προεργασία – προετοιμασία - Περιγραφή της διαδικασίας - Ανάλυση του υλικού της έρευνας - Οι φωτογραφίες ως αναπαραστάσεις τόπων - Γενικά συμπεράσματα από το υλικό της έρευνας πεδίου - Οι εικόνες ως μαρτυρίες πρακτικών	
Επίμετρο II: Φωτογραφίες πεδίου	385
Ευρητήριο κυρίων ονομάτων	417
Βιβλιογραφία	425
Πηγές εικόνων	439

Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι Μια πολυφωνική βιογραφία

Χαρακτήρες

Τίποτε δεν είναι πιο παραπλανητικό από την ψευδαισθήση που δημιουργείται από την εκ των υστέρων γνώση στην οποία όλα τα ίχνη μιας ζωής, όπως τα έργα ενός καλλιτέχνη ή τα γεγονότα μιας βιογραφίας, εμφανίζονται ως η πραγματοποίηση μιας ουσίας που φαίνεται να υπήρχε πριν από αυτά.

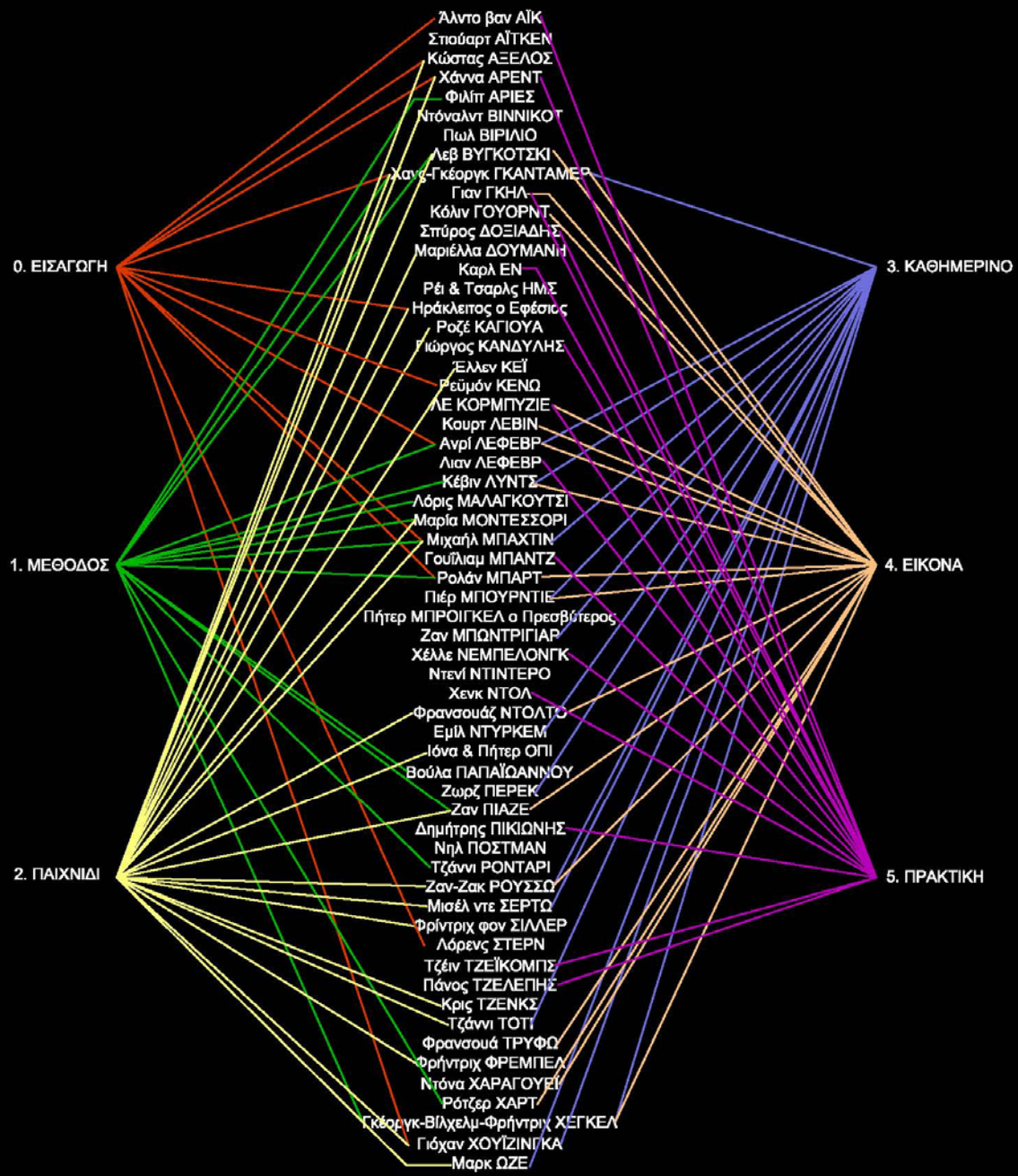
- Πιερ Μπουρντιέ¹

Άλντο βαν Άικ [Aldo van Eyck] (1918-1999). Ολλανδός αρχιτέκτονας, μέλος του CIAM, ιδρυτικό μέλος της ομάδας Team 10 (βλ. και **Κανδύλης**): έγραψε, το 1953, ένα από τα πρώτα άρθρα κριτικής του μοντερνισμού στο περιοδικό *Forum*, δηλώνοντας ότι «Ο λειτουργισμός έχει σκοτώσει τη δημιουργικότητα· οδηγεί σε μια τεχνοκρατία, στην οποία η ανθρώπινη πλευρά έχει ξεχαστεί». Ο βαν Άικ και ο επίσης ολλανδός Jacob Bakema πρωτοστάτησαν στην ανεξαρτητοποίηση της ομάδας, που έγινε στο 10^ο συνέδριο του CIAM στο Ντουμπρόβνικ το 1956, όπου ο βαν Άικ δήλωσε ότι «ο καλλιτέχνης, μαζί με τον ουσιαστικό σύντροφό του, το παιδί, βρίσκονται πάντοτε στο περιθώριο της προσοχής· η λειτουργία του είναι υπερβολικά διακοσμητική».³ Ήδη ο βαν Άικ είχε αποκτήσει μια παιδοκεντρική θεώρηση της αρχιτεκτονικής, τόσο από τις στενές σχέσεις που είχε με την καλλιτεχνική ομάδα COBRA, για την οποία το παιχνίδι, τα παιδιά και η τέχνη τους είχαν κεντρική θέση (έργο του Karel Appel, μέλους της COBRA, ήταν η τοιχογραφία «Παιδιά που κάνουν ερωτήσεις» στο Δημαρχείο του Άμστερνταμ, έργο του 1949) όσο και από το σχεδιασμό και κατασκευή των παιδικών χαρών του Άμστερνταμ, μια δραστηριότητα που έμελλε να διαρκέσει για τον βαν Άικ από το 1947 έως το 1978. Ενδιαφέρον είναι επίσης ότι τα σχέδια του βαν Άικ για περισσότερες από 700 παιδικές χαρές, την κατασκευή των οποίων επέβλεψε ο ίδιος, εκπονήθηκαν την εποχή που διευθυντής του πολεοδομικού γραφείου της πόλης ήταν ο Cornelis van Eesteren, διακεκριμένο μέλος του CIAM, με τον οποίο ο βαν Άικ είχε αντιπαρατεθεί ιδεολογικά, χωρίς αυτό να τους εμποδίσει να συνεργαστούν αρμονικά. Οι παιδικές χαρές αυτές ήταν έργα ξεχασμένα από την ιστορία της αρχιτεκτονικής, αφού μάλιστα κατά τη δεκαετία του 1990 οι πιο πολλές καταστράφηκαν, ώσπου το 2002 μια έκθεση που οργανώθηκε στο Άμστερνταμ από την Λιάν **Λεφέβρ** έφερε τις έφερε στη δημοσιότητα. Οι χώροι παιχνιδιού που σχεδίασε ο βαν Άικ, με λιτά μέσα, εφαρμόζοντας (θαρρείς από ένστικτο) τις θεωρίες της ψυχολογίας και παιδαγωγικής, σημάδεψαν την παιδική ηλικία των γενιών που μεγάλωσαν στο Άμστερνταμ, προσφέροντας χαρά και διασκέδαση σε μια πόλη που έβγαINE τραυματισμένη από τον πόλεμο, ενεργοποιώντας τον δημόσιο χώρο αλλά και συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της συνείδησης του πολίτη στα παιδιά, μια έννοια κεντρική στην ολλανδική κουλτούρα της παιδικής ηλικίας (βλ. και **Μπρόιγκελ, Χουϊζινγκα**). Ο βαν Άικ, παρότι δεν πραγματοποίησε παρά ελάχιστα κτήρια (μεταξύ

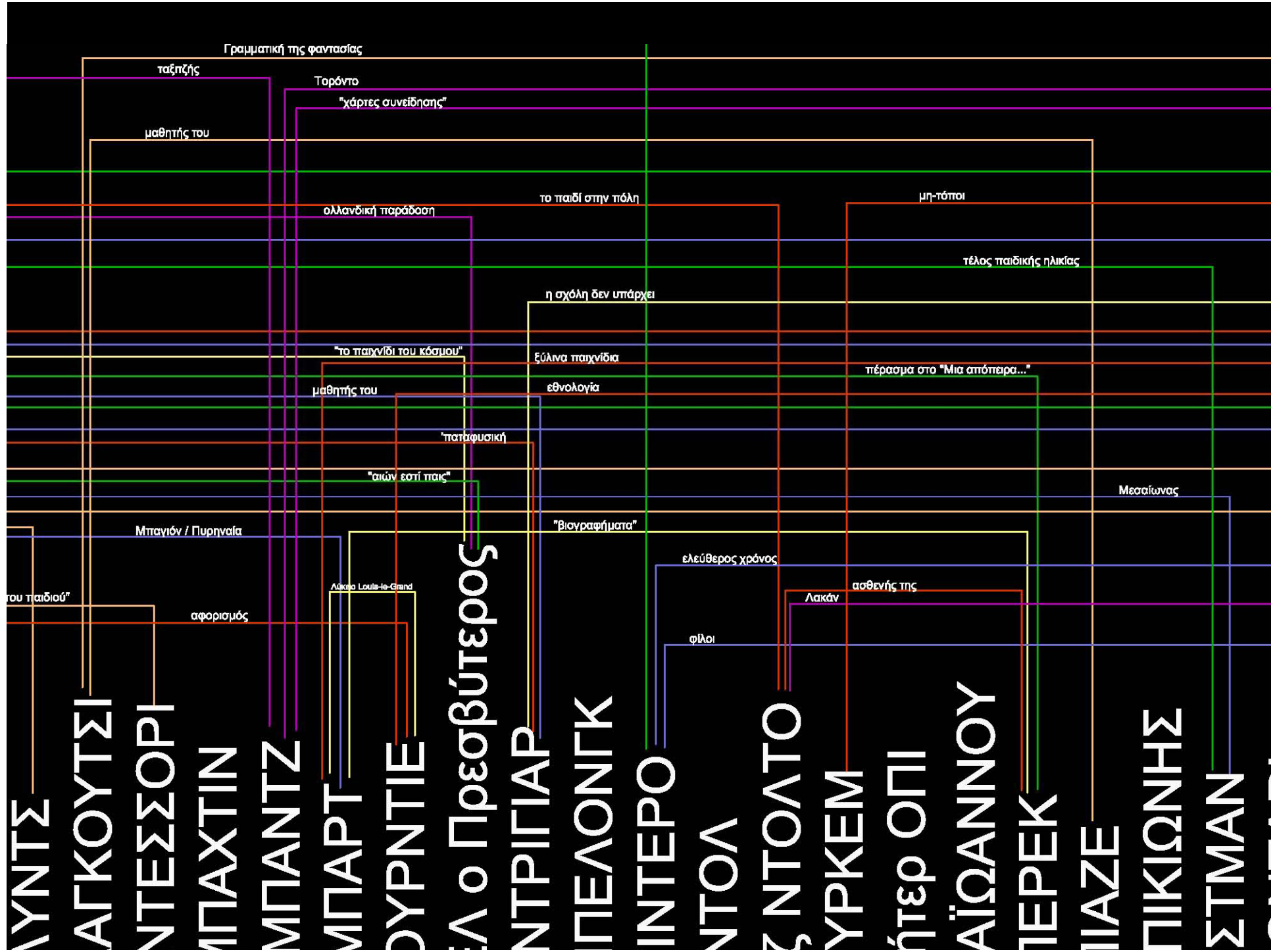
σύμφυτο της ποίησης, συνδέεται με τις τέχνες, ιδιαίτερα με τη μουσική. «Ο πολιτισμός, στις αρχικές του φάσεις, παίζεται. Δεν γεννιέται από το παιχνίδι σαν ένα βρέφος που αποσπάται από τη μήτρα: γεννιέται στο και ως παιχνίδι, και ουδέποτε εγκαταλείπει τον χώρο του παιχνιδιού»,⁹⁸ γράφει ο Χουίτζινγκα, σε μια διατύπωση που θα μπορούσε κάλλιστα να προέρχεται από τον ψυχαναλυτή Ντόναλντ Βίνικοτ. Ιδιαίτερα ριζοσπαστικός είναι στις απόψεις του για τον αθλητισμό στη σύγχρονη εποχή, γράφοντας ότι «οι μεγάλοι αγώνες στους αρχαϊκούς πολιτισμούς αποτέλεσαν πάντοτε μέρος των ιερών εορτών και ήσαν απαραίτητοι ως δραστηριότητες που χάριζαν υγεία και ευδαιμονία. Αυτός ο τελετουργικός δεσμός έχει τώρα τελείως κοπεί· το άθλημα έχει γίνει από κάθε άποψη κοσμική, ‘άνοσια’ υπόθεση και δεν έχει καμιά οργανική σχέση με την διάρθρωση της κοινωνίας, προπάντων όταν επιβάλλεται από το κράτος. Η άποψη αυτή έρχεται ενδεχομένως σε σύγκρουση με την κοινή αίσθηση των ημερών μας, σύμφωνα με την οποία οι αθλοπαιδιές αποτελούν την αποθέωση του στοιχείου του παιχνιδιού στον πολιτισμό μας. Η κοινή αίσθηση, όμως, είναι εσφαλμένη».⁹⁹ Ο Χουίτζινγκα είναι αντιπροσωπευτικό δείγμα του κριτικού πνεύματος που αντιστέκεται σε εποχές ανόδου του ολοκληρωτισμού, όπως η δεκαετία του 1930· δεν διστάζει να γράψει ότι βλέπει να «εμφανίζονται φαινόμενα που παραπλανούν και δείχνουν σαν παιχνίδια, είναι όμως ψευδαισθήσεις: είναι μια άλλη ποιότητα», που θα χαρακτηρίσει ως παιδισμό, «ένα κράμα εφηβείας και βαρβαρότητας το οποίο έχει αναστατώσει τον κόσμο». Πρόκειται για τάσεις που υιοθετούν νοοτροπίες εφήβου και κυριαρχούν σε περιοχές του πολιτισμένου βίου που ήταν μέχρι τώρα στην ευθύνη των ενηλίκων. Παράδειγμα, η τάση αγελοποίησης, «που απολήγει σε έναν παιδισμό εσχάτης κατηγορίας: να κραυγάζουμε ή να κάνουμε άλλα σημεία χαιρετισμού, να φοράμε εμβλήματα ή διάφορα διακριτικά που διαθέτει το φιλικατζίδικο της πολιτικής, να βαδίζουμε εις τάξιν παρελάσεως ή μ’ έναν ειδικό βηματισμό και να συμμετέχουμε σ’ όλην αυτή την ασυναρτησία της συλλογικής μαγείας και μωρής φλυαρίας».¹⁰⁰

Μαρκ Ωζέ [Marc Augé] (γ. 1935). Γάλλος εθνολόγος και ανθρωπολόγος, συγγραφέας τριανταπέντε βιβλίων (με πιο πρόσφατο, το 2011, την αυτοβιογραφία του, με τίτλο «Διπλή ζωή: Ταξίδι, εθνολογία, συγγραφή» [*La Vie en double. Voyage,*

ethnologie, écriture]). Σπούδασε φιλολογία, και στράφηκε στην εθνολογική έρευνα από μια εσωτερική ανάγκη «να ξεφύγει από τον ακαδημαϊσμό και να αναζητήσει πιο υποθετικό τρόπο σκέψης, αλλά και από περιέργεια για τις διαφορετικές κουλτούρες».¹⁰¹ Για περισσότερο από δύο δεκαετίες πραγματοποίησε έρευνες πεδίου στην Αφρική την εποχή του πολέμου στην Αλγερία (βλ. Πιερ **Μπουρντιέ**), κυρίως στην Ακτή Ελεφαντοστού και το Τόνγκο, και αργότερα στη Νότια Αμερική. Για τον ίδιο, «η Αφρική μάς βοηθά να σκεφτούμε το χώρο· έτσι, όταν τη δεκαετία του 1980, αρχίζει να ενδιαφέρεται για το είδος της μελέτης που ονομάζει «ανθρωπολογία του κοντινού», το πρώτο του σχετικό δοκίμιο είναι το «Πέρασμα μέσα από τους Κήπους του Λουξεμβούργου» [*La Traversée du Luxembourg*] (1985), μια ανθρωπολογική προσέγγιση ενός Γάλλου (θα μπορούσε να είναι ο εαυτός του) καθώς περπατά μέσα από το ομώνυμο πάρκο του Παρισιού ηγαίνοντας σε ένα ιατρικό ραντεβού: η εμπειρία του να περπατά κανείς στην πόλη, να συναντά και να παρατηρεί τους γύρω του και τον εαυτό του ως τον «άλλο», ενώ την ίδια στιγμή είναι εκτεθειμένος σε μια εσωτερική ονειροπόληση σκέψεων και εικόνων είναι για τον Ωζέ σαν να είναι κανείς μέσα και έξω από τον εαυτό του την ίδια στιγμή. Όλο του το έργο, άλλωστε, όπου και αν τοποθετείται γεωγραφικά, δομείται πάνω στη διαλεκτική μεταξύ εαυτού και άλλου: είναι η λανθάνουσα, εν δυνάμει ετερότητα του εαυτού μας αυτή που καθιστά το κοντινό, τον εαυτό μας και το «σπίτι» μας, την κουλτούρα μέσα στην οποία ζούμε, αντικείμενο της ανθρωπολογίας, η οποία πάντοτε ορίζεται ως η ανθρωπολογία του άλλου. Στο βιβλίο με το οποίο καθιερώθηκε, το «Μη-τόποι: Προς μια ανθρωπολογία της υπερμοντερνικότητας» [*Non-lieux*] (1992), που μεταφράστηκε στα ελληνικά με τον τίτλο *Για μια ανθρωπολογία των σύγχρονων κόσμων*, εξηγεί γιατί αυτή η αυτοεθνολογία είναι όχι μόνο πιθανή αλλά και αναγκαία: ο κόσμος στον οποίο ζούμε, με την τεράστια επέκταση των χώρων κυκλοφορίας, κατανάλωσης και επικοινωνίας, έχει δημιουργήσει εμπειρίες που ποτέ άλλοτε δεν υπήρχαν. Ζούμε και κινούμαστε κατά ένα μεγάλο ποσοστό του χρόνου μας σε χώρους χωρίς σταθερές κοινωνικές σχέσεις, όπου δεν υπάρχει συλλογικότητα, όπως την ορίζει ο **Ντυρκέμ**, παρά μόνο πλήθος ανθρώπων· «φανταστείτε μια Ντυρκεμιανή ανάλυση ενός χώρου αναμονής στο αεροδρόμιο του Roissy!».¹⁰² Επειδή όμως η ατομική και συλλογική ταυτότητα κατασκευάζεται πάντοτε μέσω των διαπραγματεύσεων με την ετερότητα, στην







Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι Μια πολυφωνική βιογραφία

Το παιχνίδι, το παιδί και ο κόσμος

Το παιχνίδι γίνεται δυνατό, νοητό και κατανοητό μόνο όταν μια εισροή πνεύματος διακόπτει τον απόλυτο ντετερμινισμό του κόσμου. Η ύπαρξη ακριβώς του παιχνιδιού επιβεβαιώνει διαρκώς την υπέρλογη φύση της ανθρώπινης κατάστασης. Τα ζώα παίζουν, άρα δεν είναι απλώς και μόνο κάποια μηχανικά πράγματα. Εμείς παίζουμε και ξέρουμε να παίζουμε, δεν είμαστε λοιπόν απλώς και μόνο έλλογα όντα, γιατί το παιχνίδι είναι άλογο.

- Γιόχαν Χουϊζίνγκα¹

Ορισμοί και χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Στο εισαγωγικό δοκίμιο, το «πεδίο παιδιάς» (Spielraum) ορίστηκε τόσο από τα γλωσσολογικά του συστατικά («παιδί», «παιχνίδι», «πόλη») όσο και από τη μεταφορική του λειτουργία, στο κείμενο του Μισέλ ντε Σερτώ, ως δυναμική «τοπική Αρχή» μιας σειράς παράλληλων δια-λόγων – με τη σχόλη, την τακτική, την τελετή, το καθημερινό. Πριν όμως από αυτές τις μετα-συζητήσεις, το «πεδίο παιδιάς» εκφράζει καταρχήν αυτό που λέει το όνομά του: απαραίτητη συνθήκη ύπαρξής του είναι το παιχνίδι αφ' εαυτού, η «παιδιά» είναι ο γενέθλιος τόπος του. Στο λεξικό, το παιχνίδι ορίζεται ως «οποιαδήποτε ενέργεια δεν έχει συγκεκριμένο πρακτικό σκοπό, αλλά προσφέρει ευχαρίστηση»,³ ενώ στη δεύτερη ερμηνεία του λήμματος προστίθεται το στοιχείο της οργάνωσης αυτής της δραστηριότητας: «οποιαδήποτε δραστηριότητα πραγματοποιείται σύμφωνα με ορισμένους κανόνες αποσκοπώντας στη διασκέδαση». Ήδη, από τον λεξικολογικό ορισμό της, από τη σημασία της στη γλώσσα, η έννοια του παιχνιδιού περικλείει το εξής παράδοξο: γιατί άραγε να χρειάζεται κανόνες κάτι το οποίο δεν έχει (πρακτικό) σκοπό; Σύμφωνα με τον Χανς Γκέοργκ Γκάνταμερ, φιλόσοφο στη σκέψη του οποίου η έννοια του παιχνιδιού κατέχει κεντρική θέση, αυτή είναι και η ειδικά ανθρώπινη ποιότητα του παιχνιδιού: «η αυτοπειθαρχία και η τάξη που επιβάλλουμε στις κινήσεις μας όταν παίζουμε, σαν να εμπλέκονταν συγκεκριμένοι σκοποί».⁴ Όταν κανείς παίζει, «ο σκοπός που επιδιώκεται είναι βεβαίως μια άσκοπη δραστηριότητα, αλλά αυτή η δραστηριότητα καθαυτή είναι επιδιωκόμενη». Στην ουσία, δεν υπάρχει κάτι το παράδοξο σ' αυτήν την αντίφαση: σε αντίθεση με την εξωτερική επιβολή κανόνων που διέπουν την πλειονότητα των ανθρώπινων δράσεων, στην περίπτωση του παιχνιδιού, είναι η ίδια η λογική του ανθρώπου που θέτει τους κανόνες σ' αυτήν την «άσκοπη» δραστηριότητα. Ο Γκάνταμερ μάς δίνει το παράδειγμα του παιδιού που παίζει με τη μπάλα: «το παιδί είναι δυστυχισμένο αν χάσει τον έλεγχο στο δέκατο χτύπημα και περήφανο για τον εαυτό του αν μπορέσει να συνεχίσει μέχρι το δέκατο τρίτο».⁵

Αναμφίβολα, η πρωταρχική εκδήλωση του παιχνιδιού συμβαίνει στην παιδική ηλικία και ταυτίζεται με την παιδικότητα. Τόσο για τα παιδιά που πριν από δεκατρείς χιλιάδες χρόνια «περνούσαν την ώρα τους» χαράζοντας τις επιφάνειες

Συμβόλαιο, βασισμένο στο κείμενο για την πολιτική οικονομία που έγραψε για τη Γαλλική Εγκυκλοπαίδεια, της οποίας αρχισυντάκτης ήταν ο φίλος του Ντενί **Ντιντερό**. Στην εισαγωγή του *Εμίλ*, που απαγορεύτηκε στο Παρίσι και κήκε στην πυρά στη γενέτειρά του Γενεύη, γράφει πως «δεν ξέρουμε τίποτα για την παιδική ηλικία. Οι πιο σοφοί συγγραφείς αφιερώνονται στο τι ένας άνδρας θα έπρεπε να γνωρίζει χωρίς να διερωνώνται τι είναι ικανό να γνωρίζει ένα παιδί. Κοιτούν πάντα τον άνδρα στο παιδί χωρίς να εξετάζουν τι είναι πριν γίνει άνδρας».⁷³ Η θέση του Ρουσσώ στο βιβλίο, που είναι γραμμένο σε μυθιστορηματικό ύφος, ως ένα *Bildungsroman* (βλ. και **Χέγκελ**), είναι ότι ο άνθρωπος γεννιέται με φυσική καλοσύνη αλλά οι επιδράσεις των άλλων ανθρώπων τον διαφθείρουν. Είναι επιφυλακτικός ως προς τη δημόσια εκπαίδευση έτσι όπως εφαρμόζεται («Θέλετε να πάρετε μια ιδέα για τη δημόσια παιδεία; Διαβάστε την Πολιτεία του Πλάτωνα!»⁷⁴), που έχοντας ουσιαστικό στόχο την ενσωμάτωση στην κοινωνία, είναι καταδικασμένη γιατί απλώς αναπαράγει τη διαφθορά. Μπροστά στην αναγκαιότητα, όμως, να διαπαιδαγωγηθούν πολίτες (που ζουν σε μια κοινωνία), και όχι *άνθρωποι* (που ιδανικά θα ζούσαν σε επαφή με τη φύση), η λύση έγκειται στην ανατροφή του παιδιού στο σπίτι, όπου, ειδικά στο στάδιο της βρεφικής ηλικίας, ο ρόλος της μητέρας δεν μπορεί να υπερτονιστεί (ο ίδιος, σημειωτέον, μεγάλωσε χωρίς μητέρα, η οποία είχε πεθάνει στη γέννα). Το παιδί παρομοιάζεται με το φυτό που μεγαλώνει (βλ. και **Φρέμπελ**) και είναι καθήκον της μητέρας «να το καλλιεργήσει και να το ποτίσει» και να το προστατεύσει από ξένες επιδράσεις. Ο ιδιωτικός δάσκαλος, στη συνέχεια, οφείλει να του παρέχει γνώση για τον κόσμο, όχι από βιβλία αλλά μέσω της παρατήρησης του φυσικού κόσμου και της διάδρασης με τα αντικείμενα: το μόνο που ουσιαστικά έχει να «μάθει» είναι η λογική. Στην πόλη της Γενεύης λειτουργεί το Ινστιτούτο Ρουσσώ, φημισμένο ιδιωτικό σχολείο, όπου εργάστηκε ο Ζαν **Πιαζέ** μεταξύ 1921 και 1925.

Μισέλ ντε Σερτώ [Michel de Certeau] (1925 – 1986). Γάλλος ιησουΐτης, με εκλεκτικές σπουδές και επιρροές, το συγγραφικό έργο του οποίου διατρέχει το φάσμα των κοινωνικών επιστημών χωρίς να ανήκει πουθενά συγκεκριμένα. Σπούδασε κλασική φιλοσοφία, φιλοσοφία, θρησκευτική ιστορία, και επηρεάστηκε από την φαινομενολογία, το μυστικισμό, την κοινωνιολογία και την ψυχανάλυση.

Χειροτονήθηκε το 1956 με την προοπτική να γίνει ιεραπόστολος στην Κίνα αλλά τελικά έμεινε στο Παρίσι, όπου δραστηριοποιήθηκε σε διάφορα πεδία: ήταν, μεταξύ άλλων, ιδρυτικό μέλος της Φρουδιανής Σχολής του Jacques Lacan (βλ. και Φρανσουάζ **Ντολτό**). Σε ένα άρθρο του ντε Σερτώ για την κατάληψη της Σορβόννης το Μάη του 1968, η φράση «τον περασμένο Μάιο κατακτήθηκε ο λόγος όπως το 1789 είχε κατακτηθεί η Βασιύλλη», τον έκανε γνωστό στο ευρύ κοινό. Τα πιο γνωστά του έργα είναι το «Γράψιμο της ιστορίας» [*L'Écriture de l'histoire*] (1975) και το «Η επινόηση του καθημερινού» [*L'invention du quotidien*] (1980). Το τελευταίο – ειδικά το κεφάλαιο «Περπατώντας στην πόλη», που επηρέασε σημαντικά την αρχιτεκτονική και αστική θεωρία – είναι ένα μυστικιστικό/ιστορικό/κοινωνιολογικό δοκίμιο πάνω στην καθημερινή ζωή. Για τον ντε Σερτώ, καθοριστική στην κατανόηση της καθημερινής ζωής είναι η διάκριση μεταξύ στρατηγικής και τακτικής. Στρατηγικές είναι οι μέθοδοι και τα κατασκευάσματα των θεσμών και της εξουσίας: έκφραση μιας «στρατηγικής» είναι, λόγου χάρη, ένας χάρτης που παρουσιάζει την πόλη από ψηλά ως ένα συγκροτημένο όλον. Η καθημερινή εμπειρία της πόλης, όμως, δεν είναι αυτή: μέσα στον αστικό ιστό (που σχεδιάζεται από επαγγελματίες πολεοδόμους και εξυπηρετεί τη θεσμική εξουσία), η καθημερινότητα συγκροτείται από το άθροισμα των τακτικών των χρηστών της, που παρότι δεν «παράγουν» (φαινομενικά, είναι μόνο καταναλωτές του χώρου, της κουλτούρας κλπ.) συντελούν κάθε στιγμή τη δική τους ιδιόμορφη παραγωγή, που συχνά, επειδή δεν έχει το δικό της «χώρο», σαν λαθροκυνηγός, μπαίνει στα εδάφη άλλων. Στη σελίδα 269 της ελληνικής έκδοσης του βιβλίου, γεννιέται το Spielraum ως πρωταγωνιστής του παρόντος βιβλίου: πρόκειται για την έννοια που συμπυκνώνει την *πράξη* και το *χώρο* μαζί, που σαν ρωγμή στον στρατηγικά σχεδιασμένο αστικό ιστό, επιτρέπει τις τακτικές του παιχνιδιού.

Φρίντριχ φον Σίλλερ [Friedrich von Schiller] (1759-1805). Γερμανός ποιητής, θεατρικός συγγραφέας, φιλόσοφος και ιστορικός. Πρόσφατα ψηφίστηκε από το κοινό του καναλιού ARTE ως ο δεύτερος σημαντικότερος ευρωπαίος θεατρικός συγγραφέας μετά τον Shakespeare. Τα «Γράμματα για την αισθητική διαπαιδαγώγηση του ανθρώπου» (1794) θεωρούνται το κορυφαίο φιλοσοφικό του έργο, με καθοριστική επιρροή στην παιδαγωγική σκέψη. Στον Σίλλερ κάνουν

καβαλικεύσει και δεν μπορεί: το μικρό παιδί, κάτω των τριών ετών, αντιδρά κλαίγοντας, όμως το μεγαλύτερο παιδί, συνειδητοποιώντας ότι δεν μπορεί να υπεύσει το αληθινό άλογο, θα πάρει μια σκούπα και θα «παίξει» ότι είναι άλογο. Όσο μεγαλώνει, ο άνθρωπος δεν χρειάζεται καν ένα άλλο αντικείμενο για την φανταστική πραγμάτωση των επιθυμιών του: έχοντας εσωτερικοποιήσει τη γνώση του «παίζει», το μεταβατικό αντικείμενο έχει αντικατασταθεί από τη φαντασία – δηλαδή έχει αναπτύξει συνείδηση των αφηρημένων εννοιών που βρίσκονται πέρα από τα πράγματα, μπορεί να σκέφτεται δημιουργικά και επινοητικά (βλ. και **Ροντάρι**). Ο Βυγκότσκι ήταν επίσης από τους πρώτους που έγραψε για τον κοινωνικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, και ιδιαίτερα την αυτοπειθαρχία, τον αυτόβουλο σεβασμό στους κανόνες, που αναπτύσσει στα παιδιά, ένα χαρακτηριστικό που και ο Χανς-Γκέοργκ **Γκάνταμερ** προτάσσει στην οντολογική του ερμηνεία του παιχνιδιού.

Χανς-Γκέοργκ Γκάνταμερ [Hans-Georg Gadamer] (1900-2002). Γερμανός φιλόσοφος· κεντρική έννοια στο έργο του είναι η φιλοσοφική ερμηνευτική, δηλαδή το φιλοσοφείν ως πράξη, ως η τέχνη του κατανοείν και του να κάνεις κάτι κατανοητό σε κάποιον. Ορφανός από μητέρα σε ηλικία τεσσάρων χρόνων, στράφηκε στις ανθρωπιστικές επιστήμες (σπούδασε κλασική φιλολογία και φιλοσοφία) παρά την έντονη αντίρρηση του πατέρα του, καθηγητή χημείας στο Πανεπιστήμιο του Μάρμπουργκ, που δεν συμεριζόταν το ενδιαφέρον του γιου του για τα λεγόμενα των «φλύαρων καθηγητών»,¹¹ όπως αποκαλούσε τους φιλοσόφους. Ο βιογράφος του Jean Grondin αποδίδει τη στροφή του μακριά από τις φυσικές επιστήμες στην απώλεια της μητέρας του και τη δύσκολη παιδική ηλικία που πέρασε δίπλα στον αυστηρό πατέρα του. Ο ίδιος, στις «Αυτοβιογραφικές σκέψεις» του, αιτιολογεί την απόφασή του να σπουδάσει φιλοσοφία (ενώ τον ενδιέφεραν επίσης η λογοτεχνία, η ιστορία και η ιστορία της τέχνης) ως μια ανάγκη προσωπικής διερεύνησης μέσα στο γενικό πνεύμα σύγχυσης που κυριαρχούσε στην πατρίδα του με το τέλος του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, την αίσθηση ότι «ήταν πια αδύνατο να ενταχθεί στην εναπομείνουσα παράδοση χωρίς ερωτηματικά».¹² Καθοριστική ήταν η εμπειρία που είχε όταν το 1926 διάβασε το βιβλίο του Theodor Lessing «Ευρώπη και Ασία»: ο συγγραφέας αναδείκνυε πώς, στο φως της ανατολικής σκέψης, ο

ευρωπαϊκός τρόπος σκέψης δεν ήταν παρά ένας ολοκληρωτισμός που βασιζόταν στην απόλυτη αξία των επιτευγμάτων. Επρόκειτο για ένα βιβλίο που καθόλου δεν εντυπωσίασε την εποχή εκείνη, όμως για τον Γκάνταμερ στάθηκε η αιτία να συνειδητοποιήσει πόσο σχετικοποιημένη ήταν η όλη του εμπειρία από τον κόσμο: όπως γράφει χαρακτηριστικά «τη στιγμή εκείνη ξεκίνησε η σκέψη».¹³ Στο Πανεπιστήμιο του Μάρμπουργκ γνώρισε τον Martin Heidegger και ο ίδιος γράφει ότι γοητεύτηκε από τον τρόπο που είχε ο Heidegger να επικαλείται τους αρχαίους φιλοσόφους, να «φέρνει πίσω» τα παλιά ερωτήματα της κλασικής παράδοσης και να τα παρουσιάζει τόσο ζωντανά και κατανοητά που να γίνονται δικά μας ερωτήματα. Έκτοτε ο τίτλος του «μαθητή του Heidegger» θα τον ακολουθεί πάντοτε (στην ίδια ομάδα ακολουθητών ανήκε και η Χάννα **Άρεντ**). Παθιασμένος με τη διδασκαλία στο πανεπιστήμιο, μέχρι το 1960, που εξέδωσε το έργο του *Αλήθεια και Μέθοδος*, είχε δημοσιεύσει ελάχιστα, και κυρίως κείμενα φιλολογικά, ιδιαίτερα πάνω στους πλατωνικούς διαλόγους, τους οποίους λάτρευε. Η άλλη μεγάλη του αγάπη ήταν η τέχνη, και ειδικά η ποίηση: στις διαλέξεις του χρησιμοποιούσε στίχους του Hölderlin (βλ. και **Χέγκελ**) και του Rilke. Η εμπειρία της τέχνης είναι άλλωστε το καινούριο στοιχείο στη δική του ερμηνευτική προσέγγιση: από αυτή την εμπειρία γνωρίζουμε πολύ καλά ότι τα κριτήρια της επιστημονικής προόδου δεν μπορούν να εφαρμοστούν (π.χ. να συγκρίνουμε το Σοφοκλή με τον Shakespeare) στα δημιουργήματα της τέχνης. Παρόμοια, η ερμηνευτική, ως τέχνη του κατανοείν, δεν υποτάσσεται στους κανόνες της αυστηρής ακρίβειας των φυσικών επιστημών και της μεθοδολογίας: «είναι δουλειά της φιλοσοφίας να συνειδητοποιήσουμε ότι επιστήμη και μέθοδος έχουν μια περιορισμένη θέση μέσα στην όλη ανθρωπινή ύπαρξη και την λογική της θεμελιώδους γλωσσολογικότητας των ανθρώπινων όντων».¹⁴ Δύο έννοιες είναι στην καρδιά της ερμηνευτικής του Γκάνταμερ: το παιχνίδι και ο λόγος (η γλώσσα). Ταυτίζει την εμπειρία της τέχνης με το παιχνίδι, στο είναι του οποίου εντοπίζει την απελευθέρωση από την πρωτοκαθεδρία της αυτοσυνείδησης αλλά και από τις προκαταλήψεις του ιδεαλισμού, ο οποίος βασιζέται ακριβώς πάνω στη συνείδηση. Η γλωσσολογική σύσταση της εμπειρίας του κόσμου σημαίνει απλά ότι «μεγαλώνουμε μέσα σε μια γλώσσα». Γιατί πέρα από την πολλαπλότητα των ανθρώπινων γλωσσών, όλες έχουν κοινό τον λόγο, τη λογική – κάτι που, όπως ομολογεί ο Γκάνταμερ, ήξερε αιώνες πριν ο **Ηράκλειτος**, ο οποίος

- 1 της σπηλιάς τους (βλ. παράθεμα αρχής) όσο και για τα παιδιά που σήμερα κάνουν
- 2 γκράφτι στα πάρκα των πόλεων, το παιχνίδι, αυτή η ελεύθερη και άσκοπη δραστηριότητα, υπήρξε και είναι ακόμη, στην παγκοσμιότητα, διαχρονικότητα και διαπολιτισμικότητά της, η κατεξοχήν δραστηριότητα των παιδιών. Όπως γράφει ο Ροζέ Καγιουά, το παιχνίδι χαρακτηρίζει η ελευθερία (η συμμετοχή σ' αυτό δεν είναι επιβεβλημένη), η μη-παραγωγικότητα (στόχο έχει την ατομική ευχαρίστηση, κι όχι την παραγωγή κέρδους), αλλά και η αβεβαιότητα ως προς την έκβασή της: «μια εκτύλιξη που να οδηγεί καθαρά σε ένα αναπόδραστο αποτέλεσμα είναι ασύμβατη με τη φύση του παιχνιδιού»⁶. Από την άλλη, έχει συγκεκριμένα όρια: είναι μια
- 7 δραστηριότητα διακριτή – έχει ή δημιουργεί το δικό της χώρο και χρόνο – και, παρότι αβίαστη και απρόβλεπτη, διέπεται από κανόνες, που τίθενται από τους ίδιους τους παίκτες, οι οποίοι και διατηρούν την ευχέρεια να τους μεταβάλουν ακόμη και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ίσως όμως το κυριότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι το αίσθημα ευθυμίας και ξεγνοιασιάς. Ο Γιόχαν Χουϊζινγκα, σε μια διεξοδική συγκριτική γλωσσολογική ανάλυση, διαπιστώνει ότι σε όλους τους πολιτισμούς, παρά τις διαφορές που ανιχνεύονται στον τρόπο που κάθε γλώσσα διαμόρφωσε την ιδέα της για το παιχνίδι, η «ένταση», η χαρά που συνοδεύουν το παιχνίδι ως δραστηριότητα και η διαφοροποίησή της από τη «συνήθη ζωή»⁷ είναι καθοριστικά στη συγκρότηση της έννοιας του παίξιν.

Ορίζοντας το παιχνίδι, ο Καγιουά είναι από τους λίγους συγγραφείς που δεν το συνδέει a priori με τα παιδιά· με το έργο του *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι* (1958), θεμελίωσε μια νέα επιστημονική περιοχή στον ευρύτερο κλάδο της πολιτιστικής θεωρίας, την «παιχνιολογία»,⁸ συνεχίζοντας ουσιαστικά μια συζήτηση που άρχισε το 1938 ο Χουϊζινγκα με την πραγματεία του *Homo Ludens*, και η οποία είχε μείνει χωρίς απάντηση στην εποχή της. Πρόκειται για εξαιρέσεις: στην πλειονότητά της, η «κλασική» βιβλιογραφία της ιστορίας και θεωρίας του παιχνιδιού εξακολουθεί να βρίσκεται σχεδόν αποκλειστικά εντός των λόγων για την παιδική ηλικία. Η ταύτιση του παιχνιδιού με τα παιδιά και η εξέταση της σχέσης τους από τον παιδαγωγικό, ψυχολογικό και κοινωνιολογικό λόγο, μάς παρέχει ορισμούς και θεωρήσεις για το παιχνίδι, κυρίως όσον αφορά τον εργαλειακό του χαρακτήρα, ιδιαίτερα το ρόλο του

στην ψυχολογία και τη διαπαιδαγώγηση. Έξω απ' αυτήν την ταύτιση, όμως, αναζητούμε αναφορές για το παιχνίδι σε κείμενα εκτός των ορίων της βιβλιογραφίας για την παιδική ηλικία· ακόμη και ως παρήχηση ή μεταφορά, οι μη-κλασικές πηγές μπορούν δυνητικά να φωτίσουν την έννοια του παίξιν με ένα διαφορετικό φως από εκείνο στο οποίο είναι πραγματικά λουσαμένο, δηλαδή τα παιδιά και ο κόσμος τους. Στο δοκίμιο αυτό ο διάλογος μεταξύ του «πεδίου παιδιάς» και του παιχνιδιού ξεκινά από τη βάση, δηλαδή την επισκόπηση της ιστορίας των θεωρήσεων του παιχνιδιού μέσω των «κλασικών» πηγών, δηλαδή των λόγων για την παιδική ηλικία. Στο δεύτερο μέρος του, η συζήτηση ανοίγει για να συμπεριλάβει φωνές που προέρχονται από τη φιλοσοφική σκέψη και την πολιτιστική θεωρία.

Ιστορία της θεώρησης του παιχνιδιού εντός των λόγων για την παιδική ηλικία, από την αρχαιότητα μέχρι την αρχή του 20^{ου} αιώνα

Τις πρώτες γραπτές σκέψεις για τη σύνδεση του παιχνιδιού με τη διάνοια του νέου ατόμου και την κοινωνικοποίησή του, τις συναντούμε στον Πλάτωνα, τον οποίο αναφέρει ο Ζαν-Ζακ Ρουσσώ στο έργο του *Εμίλ ή Περί Εκπαίδευσης* ως τον κατεξοχήν στοχαστή που έθεσε την εκπαίδευση του νέου ατόμου στο επίκεντρο της φροντίδας για μια καλύτερη μελλοντική κοινωνία. Στους *Νόμους*, και συγκεκριμένα στις σκέψεις για την «ιδανική παιδεία και τη συμβολή της στη διαμόρφωση του τέλειου πολίτη», ο Πλάτωνας προτείνει χαρακτηριστικά τη χρήση του παιχνιδιού στην εκπαίδευση των παιδιών, ως προσομοιωτικό εργαλείο προετοιμασίας τους για τον ενήλικο κόσμο: «όποιος άνθρωπος έχει σκοπό να γίνει ενάρετος σε ό,τι τον ενδιαφέρει, πρέπει να ασχολείται από την πρώτη του παιδική ηλικία αστεία και σοβαρά με τα σχετικά ζητήματα του κλάδου του. Όποιος θέλει, παραδείγματος χάριν, να γίνει καλός γεωργός ή οικοδόμος, ο δεύτερος πρέπει να παίζει χιζώντας κανένα παιδιάστικο οικοδόμημα, κι ο πρώτος να καλλιεργεί τη γη».⁹ Καθοριστική, επομένως, είναι για τον Πλάτωνα, η επιλογή των κατάλληλων ανθρώπων που θα αναλάβουν αυτή την αποστολή προετοιμασίας. «Όποιος ανατρέφει τον καθένα απ' αυτούς τους δυο, πρέπει να τους φτιάχνει μικρά εργαλεία, απομμήσεις των

Τα γκράφιτι. Βρίσκονται κοντά στην παιδική χαρά. Όλο τέτοια κάνουν εκεί τριγύρω.



1

Στη φωτογραφία θέλω να δείξω τα γκράφιτι που κάνω εγώ και οι φίλοι μου.



2

Είναι ένας περιφραγμένος χώρος για παιχνίδι.



3

Αυτό είναι το δασάκι πίσω από το σπίτι μου όπου πάω και παίζω με τους φίλους μου. Μου αρέσει πολύ αυτό το μέρος.



4

Διάλεξα αυτή τη φωτογραφία επειδή μεγάλωσα παίζοντας σε εκείνο το δέντρο.



5

Εδώ κρύβομαι για το κρυφό.



6

Εδώ στη φωτογραφία είναι λίγο μακριά από το σπίτι μου και στη φωτογραφία εδώ παίζω πάρα πάρα πολλά παιχνίδια.



7

Η αλάνα, το μέρος όπου παίζω τζαμί με τους φίλους μου.



8

