

## Επιστροφή του Παιχνιδιού στην Γειτονιά: η περίπτωση μικρομεσαίων πόλεων στην Ελλάδα

## Επιστροφή του Παιχνιδιού στην Γειτονιά: η περίπτωση μικρομεσαίων πόλεων στην Ελλάδα

Διπλωματική εργασία με Θέμα:

Επιστροφή του παιχνιδιού στην γειτονιά: η περίπτωση μικρομεσαίων πόλεων στην Ελλάδα

Εκπόνηση: Σιμοπούλου Ισιδώρα

Επίβλεψη: Σαπουνάκης Άριστείδης

Ιούλιος 2020, Βόλος

Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης  
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

## ABSTRACT

Everyday games take place in the public space of the city. Free play shapes balanced adults, active in social life. In pre-modern cities, the game took place in the neighborhood. Children's herds, were conquering the streets, were exploring the sandlots and observing neighborhood life through their play. The desolation of the neighborhood, the children's leaving from the streets and the importance of play in a person's life, were the triggers in this dissertation to examine the concepts child, play, neighborhood and the way each one fall in line harmoniously with the other.

These three objects of study are examined through urban and city planning, as through these fields the relationship between the public outdoor space and the child is affected. The study area is the cities of Veria and Volos in which a survey of children's habits in terms of play (frequency, duration), the places they choose to play in the city and the image they have formed for their neighborhood, are explored. Also, interviews on the evolution of the game over the years have been collected from the same cities.

The aim of the research is to recover the spaces intended for play and to improve the natural environment. Thus, an effort is made to present some possible directions to be implemented in the Greek neighborhood and to change the image of the city.

Keywords: child, play, neighborhood, city, outdoor play area

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα παιχνίδια της καθημερινότητας διαδραματίζονται στον δημόσιο χώρο της πόλης. Το ελεύθερο παιχνίδι διαμορφώνει ισορροπημένους ενήλικες, ενεργούς στην κοινωνική ζωή. Στις προ-μοντέρνες πόλεις, το παιχνίδι λάμβανε μέρος στο χώρο της γειτονιάς. Παιδικές αγέλες, κατακτούσαν τους δρόμους, εξερευνούσαν τις αλάνες και παρατηρούσαν μέσω του παιχνιδιού τους την ζωή στην πλατεία.

Η γενικότερη ερήμωση της γειτονιάς, η απομάκρυνση των παιδιών από τους δρόμους καθώς και η σημασία του παιχνιδιού στην ζωή του ατόμου, αποτέλεσαν το έναυσμα στην παρούσα διπλωματική εργασία ώστε να εξεταστούν οι έννοιες παιδί, παιχνίδι, γειτονιά και τον τρόπο που η κάθε μία συμβαδίζει αρμονικά με την άλλη. Τα τρία αυτά αντικείμενα μελέτης εξετάζονται μέσω του πολεοδομικού και αστικού σχεδιασμού, καθώς μέσω αυτών των πεδίων επηρεάζεται η σχέση του δημόσιου υπαίθριου χώρου και του παιδιού. Πεδίο μελέτης αποτελούν οι πόλεις Βέροια και Βόλος στις οποίες μέσω ερωτηματολογίου διερευνώνται οι συνήθειες των παιδιών σε ότι αφορά το παιχνίδι (συχνότητα, διάρκεια), τα μέρη που επιλέγουν να παίξουν στην πόλη και την εικόνα που έχουν διαμορφώσει για την γειτονιά τους. Επίσης, από τις ίδιες πόλεις έχουν συλλεχθεί συνεντεύξεις σχετικά με την εξέλιξη του παιχνιδιού ανά τα χρόνια.

Στόχος της έρευνας αποτελεί η ανάκτηση των χώρων που προορίζονται για παιχνίδι και η βελτίωση του φυσικού περιβάλλοντος. Έτσι, γίνεται μία προσπάθεια για παρουσίαση ορισμένων κατευθύνσεων εφικτών να εφαρμοστούν στην ελληνική γειτονιά και να αλλάξει η εικόνα της πόλης.

Λέξεις κλειδιά: παιδί, παιχνίδι, γειτονιά, πόλη, υπαίθριος χώρος παιχνιδιού

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιεχόμενα	6
Εισαγωγή	9
<b>ΜΕΡΟΣ Ι: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΒΑΣΙΚΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ</b>	
<b>1. Η έννοια του παιχνιδιού και η σχέση του με το παιδί</b>	12
1.1 Η σημασία του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του	13
1.1.1 Παιχνίδια των μεγάλων: Το αόρατο παιχνίδι- Παιχνίδια στρατηγικής	15
1.2 Η συμβολή του παιχνιδιού στην καθολική ανάπτυξη του παιδιού	17
1.3 Νοητική και σωματική ανάπτυξη του παιδιού ηλικίας έξι έως δώδεκα χρονών	18
1.4 Η κοινωνικοποίηση στην σχολική ηλικία	18
1.5 Η εξελικτική πορεία του παιχνιδιού: από τα παιχνίδια του δρόμου στα ψηφιακά	20
<b>2: Το παιδί και το παιχνίδι στον αστικό χώρο</b>	30
2.1 Πόλη: Ζωντανή και διαρκώς μεταβαλλόμενη πραγματικότητα	31
2.2 Η σχέση του παιδιού με τον χώρο	32
2.3 «Αστικοί Παιδότοποι»: Υπαίθριοι Χώροι παιχνιδιού στην ελληνική πόλη	36
2.4 Παιδιά αθέατα στον δημόσιο χώρο: μία νέα κατηγορία αποκλεισμού	39
<b>3: Η σημασία της γειτονιάς και το παιδί</b>	42
3.1 Θεωρητικές προσεγγίσεις για την έννοια της γειτονιάς	43
3.2 Το αίσθημα της κοινότητας	44
3.3 Βιωμένος χώρος και γειτονιά	44
3.4 Το παιδί στη γειτονιά	45
3.5 Άνοικτοι χώροι παιχνιδιού στην γειτονιά	47
3.6 Άπομάκρυνση του παιδιού από τον δημόσιο χώρο της γειτονιάς	50

3.6.1 Η χρήση του αυτοκινήτου και η αύξηση της κυκλοφορίας του	51
3.6.2 Εγκληματικότητα και βία στις γειτονιές	52
3.6.3 Η επίδραση της τεχνολογίας στη καθημερινή ζωή του ατόμου	53
3.7 Μοντέλα Γειτονιάς για το παιδί και το παιχνίδι	54
3.7.1 "ΜΟΝΑΔΑ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ (neighborhood unit)"	54
3.7.2 "RADBURN"	58
3.7.3 "Quartier"	59

## ΜΕΡΟΣ ΙΙ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ, ΑΠΟ ΤΗΝ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

<b>4: Μεθοδολογία της έρευνας</b>	62
4.1 Σκοπός ερωτηματολογίου	62
4.2 Μεθοδολογία	62
4.3 Ερευνητικές υποθέσεις	63
4.4 Δείγμα	63
<b>5: Τα παιδιά απαντούν: Ανάλυση των δεδομένων</b>	64
5.1 Προσωπικά χαρακτηριστικά: Ηλικία ερωτηθέντων	64
5.2 Μέρη παιχνιδιού στην πόλη	65
5.3 Η σχέση των παιδιών με την γειτονιά τους	66
5.4 Συμπεράσματα	72
<b>6: Γενικά συμπεράσματα και κατευθύνσεις για τον σχεδιασμό χώρων παιχνιδιού στην γειτονιά</b>	73
<b>7: Βιβλιογραφία</b>	76
Πηγές εικόνων	80
Κατάλογος Εικόνων	81
Παράρτημα	82

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ζούμε όπως παίζαμε. Ο τρόπος που παίζαμε, τα μέρη που εξελίχθηκαν τα παιχνίδια μας, η συχνότητα που καθόριζε αυτήν την ανάγκη μας, αποτυπώθηκαν στον τρόπο που επικοινωνούμε, που γελάμε, που εργαζόμαστε, που αναπτύσσουμε δεσμούς, που κινούμαστε στην πόλη, που οικειοποιούμαστε τους δημόσιους χώρους και τελικά που ζούμε. Ελευθερία, ανεξαρτησία, κοινωνικότητα, δημιουργικότητα και σωματική ανάπτυξη είναι κάποια από τα χαρακτηριστικά που αποκομίζει το άτομο από το παιχνίδι. Η ιδέα για την ενασχόληση του παιδιού στον χώρο της γειτονιάς και συγκεκριμένα στον δρόμο, την αλάνα και την πλατεία ξεκίνησε αναλογιζόμενη τον τρόπο που έπαιζα η ίδια στην παιδική μου ηλικία στην πόλη της Βέροιας. Στους χώρους αυτούς το παιχνίδι εξελισσόταν αυθόρμητα, απρογραμματίστα, και σε μία συνεχή επικοινωνία με τον κόσμο των ενηλίκων. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις που διδάχτηκα στη σχολή, βασισμένες στον πολεοδομικό σχεδιασμό, αποτελούν τον καθρέπτη της αστικής πραγματικότητας. Μέσω του εναύσματος αυτού και σε συνδυασμό με το παιδικό βίωμα του παιχνιδιού μου, άρχισα να παρατηρώ τις γειτονιές των πόλεων, που κινούνται τα σημερινά παιδιά στην πόλη, τα μέρη που παίζουν, και τον τρόπο που αντιμετωπίζουν το παιχνίδι.

Τα τελευταία χρόνια, στα αστικά κέντρα της χώρας αλλά και στις μεσαίες σε κλίμακα πόλεις, έχουν καταγραφεί αλλαγές οι οποίες έχουν αντίκτυπο στην ζωή των ατόμων. Αλλαγές που αφορούν τόσο την αλλοίωση του οικιστικού περιβάλλοντος, όσο και τις δραστηριότητες των ανθρώπων που λαμβάνουν μέρος σε αυτό. Οι ταχύτεροι ρυθμοί ζωής, σε συνδυασμό με όλα τα παραπάνω, έχουν αναδιαμορφώσει τις ανθρώπινες σχέσεις και τον τρόπο που αναπτύσσονται στην δημόσια ζωή. Αναπόφευκτα, αυτή η εικόνα της πόλης, έχει επηρεάσει την μικρογραφία της γειτονιάς. Η παρουσία των παιδιών στον δημόσιο χώρο και η ελεύθερη κινητικότητά τους έχει μειωθεί αισθητά. Θεωρώντας την πόλη ως έναν ζωντανό οργανισμό, συνεχώς εξελισσόμενο, το κάθε άτομο θα πρέπει να συμμετέχει ενεργά στην διαμόρφωση και διεκδίκηση του δημόσιου αστικού χώρου. Τα παιδιά, μέσω διάφορων δραστηριοτήτων αλλά κυρίως μέσω του παιχνιδιού τους, κάνουν εμφανή την παρουσία τους και συμμετέχουν στο κοινωνικό σύνολο. Το παιχνίδι αποτελεί την συντονισμένη παρέμβαση των παιδιών στον δημόσιο χώρο (Lefebvre, 1977).

Στο πρώτο κεφάλαιο της έρευνας, αρχικά γίνεται μία προσέγγιση στην αφηρημένη έννοια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι έχει ως αφετηρία την παιδική ηλικία, παρόλα αυτά συντροφεύει τους ανθρώπους σε όλη τους τη ζωή. Έτσι, αναφέρονται ορισμένα παιχνίδια συμπεριφοράς που παίζουν οι ενήλικες στην καθημερινότητά τους, καθώς και παιχνίδια που χρησιμοποιούν εργαλειακά στην εργασία τους. Έπειτα, δεν θα μπορούσε να μην αναλυθεί η δραστηριότητα του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία και η συμβολή του στην καθολική ανάπτυξη του παιδιού. Τέλος, μέσω συνεντεύξεων που λήφθηκαν στις πόλεις Βέροια και Βόλο, εξετάζεται η εξέλιξη του παιχνιδιού ανά τα χρόνια και οι αλλαγές που έχει δεχθεί στον τρόπο και στους χώρους που συμβαίνει. Πρέπει να σημειωθεί ότι τα άτομα που συμμετείχαν στις συνεντεύξεις διαφέρουν στην ηλικία, καθώς με αυτό τον τρόπο θα δημιουργηθεί μια σφαιρική εικόνα στις αλλαγές που υφίσταται το παιχνίδι αλλά και οι ζωές των ατόμων.

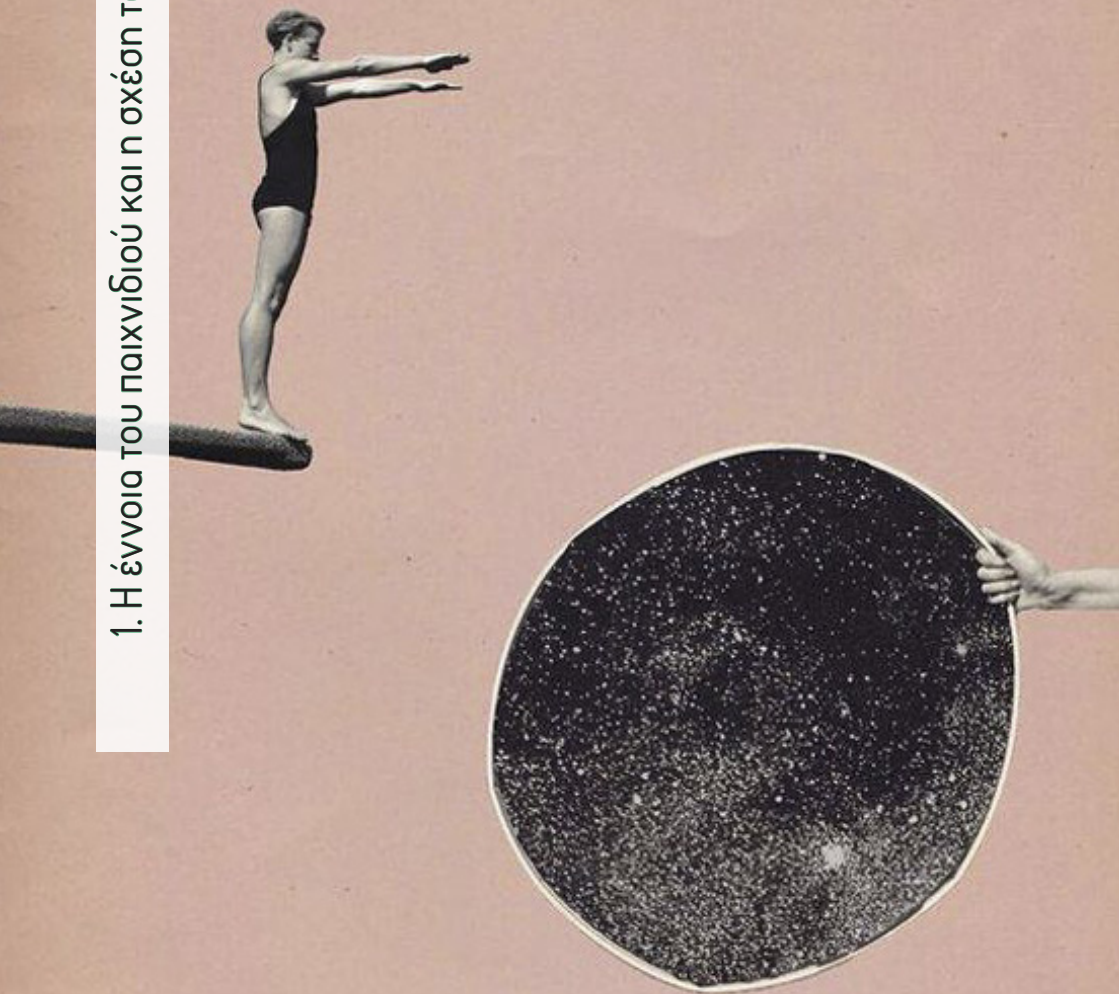
Το δεύτερο κεφάλαιο πραγματεύεται την σχέση του παιδιού με την πόλη. Αναλύεται ο τρόπος που αντιλαμβάνονται τα παιδιά τον χώρο της πόλης και η δραστηριότητά τους σε αυτήν. Η έντονη αστικοποίηση που είχε ως έναρξη τις αρχές της βιομηχανικής επανάστασης και συνεχίζεται ως σήμερα, σε συνδυασμό με την μαζική και συνήθως άνορχη ανοικοδόμηση, έχουν σαν αποτέλεσμα την μείωση των ελεύθερων χώρων στον αστικό ιστό. Η κατάσταση αυτή συνέβαλλε στην αλλαγή της σχέσης του παιδιού με τον δημόσιο χώρο της πόλης. Τα παιδιά έχουν περιοριστεί σε κλειστούς χώρους, κατάλληλα διαμορφωμένους και στερούνται την κοινωνική ζωή. Για τον λόγο αυτόν, επιχειρείται στην έρευνα να γίνει μία εξέταση των δημόσιων υπαίθριων οργανωμένων χώρων (παιδικές χαρές, αυλές σχολείου, αστικά πάρκα) αλλά και των ιδιωτικών χώρων που στοχεύουν στην αναψυχή των παιδιών. Τέλος, μέσω της παραπάνω εξέτασης, αναγνωρίζονται τα παιδιά ως μία παθητική κοινωνική ομάδα που στερείται το δικαίωμα οικειοποίησης των δημόσιων χώρων καθώς δεν συμμετέχουν στην διαμόρφωση του αστικού περιβάλλοντος τους.

Στο τρίτο κεφάλαιο της έρευνας, μέσω θεωρητικών προσεγγίσεων γίνεται αναφορά στον ορισμό της γειτονιάς και στην αίσθηση του “εμείς” που αναπτύσσεται εντός της. Προβάλλεται η γειτονιά ως ένας χώρος με έντονο το αίσθημα της αλληλεγγύης και της συμμετοχής μέσω κοινών δράσεων για την βελτίωση του αστικού περιβάλλοντος. Στην συνέχεια της ίδιας ενότητας, τονίζεται η σημασία της γειτονιάς στην ζωή του παιδιού καθώς πρόκειται για τον πρώτο χώρο που έρχονται σε επαφή μετά την κατοικία. Στην εργασία αυτή, ως ανοικτοί ελεύθεροι υπαίθριοι χώροι εντός γειτονιάς, κατάλληλοι για παιχνίδι εννοούνται οι δρόμοι γύρω από την κατοικία, η πλατεία καθώς και οι αλάνες που πλέον αποτελούν μία σπάνια εικόνα λόγω της έντονης ανοικοδόμησης και της εξαφάνισης κάθε κενού χώρου εντός της πόλης. Αποδεχόμενοι την μειωμένη κινητικότητα των παιδιών στον χώρο της γειτονιάς, εξετάζονται οι λόγοι αυτής της πραγματικότητας και προτείνονται ορισμένα σχεδιαστικά πολεοδομικά μοντέλα γειτονιάς που έχουν εφαρμοστεί στο παρελθόν αλλά και σήμερα, προκειμένου να αποτελέσουν και πάλι οι γειτονιές χώρο προσβάσιμο για κάθε δραστηριότητα τόσο των παιδιών, όσο και των ενηλίκων.

Στο τέταρτο και πέμπτο κεφάλαιο της έρευνας, αναλύεται η δομή του ερωτηματολογίου που λειτούργησε συμπληρωματικά με την βιβλιογραφική έρευνα. Το ερωτηματολόγιο αφορά παιδιά ηλικίας 6 έως 12 χρονών που διαμένουν στις πόλεις Βέροια και Βόλο. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου αφορούν την σχέση τους με το παιχνίδι και την εικόνα που έχουν διαμορφώσει για την γειτονιά τους. Έτσι, στο τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται η μεθοδολογία της παρούσας έρευνας, ενώ στο πέμπτο γίνεται η ανάλυση των δεδομένων και τα συμπεράσματα που απορρέουν κατά την διεξαγωγή των ερωτηματολογίων.

Στο έκτο και τελευταίο κεφάλαιο, παρουσιάζονται τα συνολικά συμπεράσματα της έρευνας και προτείνονται ορισμένες κατευθύνσεις με σκοπό την ενσωμάτωση των παιδιών στην δημόσια ζωή της πόλης. Η επανασεικιοποίηση των ανοικτών υπαίθριων χώρων που προσφέρονται στην γειτονιά και η σύνδεσή τους με το παιχνίδι συμβάλλουν στην ολική ανάπτυξη του παιδιού και στην ενεργό συμμετοχή του στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

## Θεωρητική προσέγγιση και βασικά ζητήματα έρευνας



## 1.1 Η σημασία του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του

Η σύνθετη και ταυτόχρονα αφηρημένη δραστηριότητα του παιχνιδιού που αποτελεί τον πυρήνα της παρούσας έρευνας, διέπεται από ορισμένες αρχές που την διαμορφώνουν και την καθορίζουν. Γύρω της κυμαίνεται πλήθος βιβλιογραφίας, βάση της οποίας επιχειρείται μία θεωρητική προσέγγιση.

### Σκοπός του παιχνιδιού

Ο Γιόχαν Χουϊζίνγκα χαρακτηρίζει το παιχνίδι ως μία ανιδιοτελής ενέργεια, που δεν έχει ως στόχο την άμεση κάλυψη των αναγκών και γι' αυτό αποτελεί μία σημαντική προσθήκη στο καθημερινό πρόγραμμα. Παρόλα αυτά, ο ίδιος θεωρεί το παιχνίδι μια δραστηριότητα με ενέργεια, αμφιβολία, προοπτική και τελικά νόημα (Huizinga, 1989).

Ο Caillois πιστεύει ότι μία δράση που εξελίσσεται και έχει ως αποτέλεσμα έναν προκαθορισμένο σκοπό, δεν συνάδει με την φύση του παιχνιδιού (Caillois, 2001). Σε αυτήν την άποψη, ο Gadamer προσθέτει ότι όταν κάνεις παίξει, ο σκοπός που επιδιώκεται είναι μία άσκοπη δραστηριότητα, αλλά αυτή καθαυτή η δραστηριότητα θεωρείται επιδιωκόμενη είτε είναι σκόπιμη, είτε όχι (Gadamer, 1986). Μέσω του αφηρημένου παιχνιδιού, ένας παρατηρητής είναι πιθανό να μην αντιλαμβάνεται τον σκοπό της πράξης, ωστόσο η δραστηριότητα αυτή προσδίδει νόημα στην ζωή των παικτών.

### Κανόνες κατά την διαδικασία

Πέρα της ασυμβίβαστης φύσης, το παιχνίδι έχει τα δικά του όρια και κανόνες οι οποίοι προβλέπονται και ακολουθούνται από τους ίδιους τους παίκτες. Αποτελεί δραστηριότητα διακριτή καθώς λαμβάνει δικό της χώρο και χρόνο.

Με μία πρώτη αναζήτηση της έννοιας παιχνίδι στο λεξικό, παρατηρείται να ορίζεται ως «οποιαδήποτε ενέργεια που δεν έχει συγκεκριμένο πρακτικό σκοπό, αλλά προσφέρει ευχαρίστηση, ενώ με την δεύτερη ερμηνεία του λήμματος προστίθεται το στοιχείο των κανόνων: « οποιαδήποτε δραστηριότητα πραγματοποιείται σύμφωνα με ορισμένους κανόνες απασχολώντας στην διασκέδαση». Την εξήγηση στο παράδοξο που δημιουργείται μέσω του λεξιλογικού ορισμού, δίνει ο φιλόσοφος Gadamer, σύμφωνα με τον οποίο η αυτοπειθαρχία και η τάξη που επιβάλουμε στις κινήσεις μας όταν παίζουμε σαν να εμπλέκονταν συγκεκριμένοι σκοποί, είναι η ανθρωπίνη ποιότητα του παιχνιδιού (Gadamer, 1986).

Ο Caillois συμπληρώνει ότι αυτοί που συμμετέχουν στο παιχνίδι, ορίζουν τους κανόνες και έχουν την δυνατότητα να τους αλλάξουν όσο το ίδιο εξελίσσεται. Οι κανόνες μεταβάλλονται και διαμορφώνονται κάθε φορά από τους εκάστοτε παίκτες και συμβάλλουν στην αμοιβαία επικοινωνία (Caillois, 2001).

## Ελευθερία στο παιχνίδι

Την ίδια στιγμή που το παιχνίδι εξελίσσεται διεπόμενο ορισμένων κανόνων, οι παίκτες απολαμβάνουν την ελευθερία που το ίδιο προσφέρει. Ο Χουίτζινγκα κάνει λόγο για αυτόν τον σχηματισμό των αντιθέτων που ορίζουν την ιδιότητα του παιχνιδιού, ελευθερία και πειθαρχία, ξεγνοιασιά και σοβαρότητα (Huizinga, 1989). Ο Caillois προσθέτει στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, την ελευθερία στην συμμετοχή των παικτών, την μη παραγωγικότητα καθώς στόχο του πρέπει να αποτελεί η ατομική διασκέδαση και όχι η παραγωγή χρηματικού κέρδους. Επίσης, θεωρεί σημαντικό το συναίσθημα της αμφισβήτησης που δημιουργείται στους παίκτες όσον αφορά την έκβασή του (Caillois, 2001).

## Συμμετοχή

Όσο διαρκεί το παιχνίδι, τα άτομα που συμμετέχουν διέπονται από ένα κοινό αίσθημα, το οποίο τους προσδίδει ένταση και την αίσθηση ότι ανήκουν κάπου. Για τον Χουίτζινγκα, το αίσθημα του ανήκειν σε μία ομάδα είναι ιδιαίτερα σημαντικό και συγκαταλέγεται στις κύριες αρχές του παιχνιδιού. Ο ίδιος προσθέτει, ότι μέσω του παιχνιδιού είναι εφικτό να αποσπάσουμε πληροφορίες σχετικά με την κουλτούρα και τον τρόπο που αλληλοεπιδρούν οι άνθρωποι (Huizinga, 1989).

Στην ίδια φιλοσοφία κυμαίνεται ο Caillois, ο οποίος πιστεύει ότι η ζωή μέσα στην κοινότητα μπορεί να εκφραστεί μέσω του παιχνιδιού (Caillois, 2001). Το παιχνίδι αποτελεί παράγοντα συλλογικών διαδικασιών και τα άτομα μοιράζονται κοινά αισθήματα και δημιουργούν κοινές εμπειρίες.

## Φαντασιακό και Άνεξάρτητο Πεδίο

Όπως αναφέρει ο Μπορντιέ, το πεδίο του παιχνιδιού, δηλαδή ο χώρος που λαμβάνει μέρος, οι κανόνες που το ορίζουν καθώς και το διακύβευμα του, αποτελούν μία κοινωνική κατασκευή. Για τον ίδιο, η τεχνητή εικόνα του παιχνιδιού αντανακλάται στους κανόνες που το διέπουν, και σε έναν αυστηρά ορισμένο χώρο και χρόνο που λαμβάνει μέρος (Bourdieu, 2006).

Το παιχνίδι διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, διότι θέτει τα δικά του φαντασιακά όρια χώρου και χρόνου. Ο Χουίτζινγκα θεωρεί ότι το παιχνίδι λαμβάνει μέρος σε ξεχωριστό χρόνο και χώρο, κάτι το οποίο το κάνει να διαφέρει σαν δραστηριότητα και να αποστασιοποιείται από την καθημερινότητα. Για τον ίδιο, το παιχνίδι πάει κόντρα στην «θραυτιστική» της νέας καθημερινότητας, η οποία εξελίσσεται σε χώρους κατά κύριο λόγο κλειστούς και τυποποιημένους, ενώ τα προηγούμενα χρόνια κυριαρχούσε η ελευθερία στην μετακίνηση (Huizinga, 1989). Ο Caillois προσθέτει ότι το παιχνίδι δημιουργεί ένα αυτόνομο σύμπαν, θωρακισμένο και ασφαλές με τα δικά του ορισμένα όρια (Caillois, 2001).

Σύμφωνα με τον Winnicott, το παιχνίδι αποτελεί την ενδιάμεση ζώνη μεταξύ

της ατομικής πραγματικότητας και του εξωτερικού κόσμου. Ο ίδιος θεωρεί, ότι η περιοχική αυτή είναι αξιοσημείωτη διότι μεταβάλλεται από άτομο σε άτομο και διαμορφώνεται βάσει της εμπειρίας του ανθρώπου κατά την ανάπτυξή του, σε αντίθεση με τις άλλες δύο που είναι σχετικά καθορισμένες (βρέφος, παιδί, έφηβος, ενήλικας) (Winnicott, 1964).

Το κυριότερο χαρακτηριστικό, όμως, του παιχνιδιού είναι ο ενθουσιασμός και η ξεγνοιασιά που προσφέρει. Σύμφωνα με τον Huizinga, σε όλους τους πολιτισμούς παρά τις διαφορές που ανιχνεύονται στον τρόπο που κάθε γλώσσα διαμόρφωσε την ιδέα για το παιχνίδι, η «ένταση», η χαρά που συνοδεύουν το παιχνίδι ως δραστηριότητα και η διαφοροποίηση της από τη συνήθη ζωή είναι καθοριστικά στην συγκρότηση της έννοιας του παίξιν (Huizinga, 1938). Κατά τον Freud, μέσω του παιχνιδιού, το άτομο προσπαθεί να ικανοποιήσει τις ορμές του, να πραγματοποιήσει τις επιθυμίες του και να βγάλει εις πέρας τις δυσκολίες της καθημερινότητάς του (Freud, 1936).

## 1.1.1 Παιχνίδια των μεγάλων

Η πρωταρχική εμπειρία του παιχνιδιού, εμφανίζεται στην παιδική ηλικία και ταυτίζεται με την παιδικότητα. Παρόλα αυτά, το παιχνίδι σε όλες τις μορφές του προσδίδει ευκαιρίες και συναισθήματα που συμβάλλουν στην βελτίωση της ζωής του ατόμου σε όλα τα στάδια της ζωής του. Οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια καθημερινά. Παιχνίδια που σχετίζονται κυρίως με τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις λαμβάνουν μέρος στο χώρο και του προσδίδουν μία ιδιαίτερη μορφή.

## Το αόρατο παιχνίδι των σχέσεων

Ο ψυχίατρος Eric Berne, στο βιβλίο του Games People Play, θεωρεί το παιχνίδι ως μία συναλλαγή κινήσεων μεταξύ των ατόμων και αναφέρεται κυρίως σε παιχνίδια που αφορούν τις διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων, όπως είναι τα σεξουαλικά παιχνίδια, τα παιχνίδια εντός ενός γάμου, παιχνίδια εξουσίας με κάποιον ανώτερο, καθώς και ανταγωνιστικά παιχνίδια με το φιλικό περιβάλλον. Τα παιχνίδια αυτά, παίζονται ανεξάρτητα τον χώρο και τον χρόνο (Duncan, 1988). Ο Berne, πιστεύει ότι κάθε άνθρωπος καθορίζεται από τρεις διαστάσεις: α) του παιδιού, που δεν σταματάει ποτέ να υπάρχει μέσα του, β) του γονέα, που τον ακολουθεί στην ζωή του, και γ) του προσωπικού του εγώ. Οι τρεις αυτές διαστάσεις, μέσα από συνδυασμούς μεταξύ τους, δημιουργούν παθολογικές στην ζωή του ατόμου (Berne, 1964). Μέσω των παιχνιδιών, ο Berne προσπάθησε να βοηθήσει τους ασθενείς του και παράλληλα παρατηρούσε και κατέγραφε τις ανθρώπινες συμπεριφορές στα παιχνίδια.

Μέσα από κλινικές έρευνες και παρατηρήσεις των ασθενών του, ο Berne τονίζει την σημασία του παιχνιδιού και το ορίζει ως μία τελετουργία, ένα χόμπι ή μία δραστηριότητα, με βασικό χαρακτηριστικό οι παίκτες να μην έχουν επί της ουσίας την αντίληψη για το τι κάνουν την παρούσα στιγμή. Αν κάποιος από τους παίκτες την στιγμή του παιχνιδιού



διού γνωρίζει τι κάνει, τότε η όλη διαδικασία εκλαμβάνεται ως τέχνασμα. Με άλλα λόγια, οι συμμετέχοντες πρέπει να αφήνονται ελεύθερη στην διαδικασία του παιχνιδιού χωρίς προσωπικούς ενδοιασμούς. Οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια για να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και κατανόηση για κάποια συναισθήματα δικά τους ή των γύρω τους (Berne, 1964). Τα παιχνίδια που αναφέρει ο Berne, έχουν συνήθως αρνητικά αποτελέσματα, διότι συμβαίνουν όταν οι άνθρωποι αναζητούν ψυχοθεραπευτική βοήθεια κυρίως για προσωπικά θέματα. Τα άτομα που διακρίνονται από συναισθηματική φόρτιση, χρησιμοποιούν το παιχνίδι με μεγαλύτερη ένταση στην ζωή τους (Duncan, 1988).

## Παιχνίδια στρατηγικής

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι στην ζωή του ανθρώπου, από την μέρα που γεννιέται και τον ακολουθά σε όλα τα στάδια της ζωής του.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα στον τομέα της στρατηγικής αποτελεί η θεωρία των Παιγνίων. Ουσιαστικά αποτελεί τον κλάδο εκείνο, που μελετά προβλήματα που σχετίζονται με την λήψη αποφάσεων σε περιβάλλοντα όπως είναι οι επιχειρήσεις, οι κυβερνήσεις, διάφοροι οργανισμοί κ.α. Οι οντότητες αυτές, πρέπει συχνά να λάβουν αποφάσεις με στόχο την μεγιστοποίηση του κέρδους τους. Στην διαδικασία λήψης των αποφάσεων, αλληλεπιδρά πλήθος ατόμων, τα οποία επηρεάζουν και επηρεάζονται από άλλους, κάτι το οποίο καθιστά την παρούσα διαδικασία δύσκολη και συνάμα ενδιαφέρουσα. Η θεωρία των Παιγνίων, προσφέρει μία μεθοδολογία και βάση μιας συστημικής ανάλυσης οριστικοποιείται μία απόφαση (Σταματόπουλος, 2015).

Τα Θεμέλια για την βάση της Θεωρίας ξεκίνησαν το 1928 από τον μαθηματικό Τζον Βον Νιούμαν, με την διατύπωση του Θεώρημα του μηδενικού αθροίσματος. Βάση αυτό, η ζημιά που μπορεί να έχει ένας παίκτης, ισορροπείται με τον κέρδος του άλλου. Μετέπειτα, η Θεωρία εξελίχθηκε και σε συνεργασία του Νιούμαν με τον Μόργκεστερν το 1944, το Θεώρημα δημοσιεύθηκε με τον επίσημο τίτλο «Θεωρία παιγνίων και οικονομικής συμπεριφοράς». Τέλος, τη δεκαετία του '50 ο Τζον Νας, εξέλιξε τη μεθοδολογία και μορφοποίησε την έννοια της ισορροπίας των παιγνίων, η οποία πλέον είναι γνωστή ως ισορροπία Nash. Το δίλημμα του φυλακισμένου, αποτελεί ένα από τα πιο γνωστά διλήμματα της Θεωρίας και φορά ένα είδος παιχνιδιού μη μηδενικού αθροίσματος (Σταματόπουλος, 2015).

Η Θεωρία των Παιγνίων, εφαρμόζεται σε πολλούς κλάδους της επιστήμης όπως η πολιτική, η ψυχολογία, η οικονομία, η διοίκηση επιχειρήσεων και δίνει λύσεις όταν χρειάζεται να παρθεί μια πολιτική ή στρατηγική.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, οι άνθρωποι αναλαμβάνουν ρόλους επηρεασμένοι από υποβόσκοντα κίνητρα. Μέσω της διαδικασίας του παιχνιδιού, αποκαλύπτονται εύκολα συναισθήματα και χαρακτηριστικά ανθρώπων που υπό άλλες συνθήκες θα ήταν δύσκολο να γίνουν αντιληπτά. Για τον Χουίζινγκα, το παιχνίδι αποτελεί την κινητήρια δύναμη για την δημιουργία κουλτούρας και χάρη σε αυτό, ο άνθρωπος σε όλες τις ηλικίες σταματά την μονοτονία και την ωμότητα της ζωής (Huizinga, 1989). Ο Berne θεωρεί ότι οι περισσότεροι άνθρωποι όταν μεγαλώνουν διαμορφώνουν την άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί μία μη οικεία δραστηριότητα πλέον για του ίδιους, με αποτέλεσμα να βιώσουν τις

προσωπικές σχέσεις (Duncan, 1988).

## 1.2 Η συμβολή του παιχνιδιού στην καθολική ανάπτυξη του παιδιού

Η ανάπτυξη, όταν αναφέρεται σε άνθρωπο, ορίζεται ως η ψυχοσωματική εξέλιξη μέσω των αλληλεπιδράσεων με το άμεσο ή έμμεσο περιβάλλον του. Το παιχνίδι αποτελεί πρωταρχική εμπειρία η οποία συμβάλει στην συνολική ανάπτυξη του ατόμου και αποτελεί βασικό τομέα στην ζωή του. Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη, το παιχνίδι αποτελεί την ευκαιρία σφαιρικής μελέτης ενός θέματος, ενώ παράλληλα το παιδί αποκτά πολύπλευρες δεξιότητες όπως νοητικές, κινητικές, συναισθηματικές. Μέσω του παιχνιδιού, τα άτομα προετοιμάζονται για τις μετέπειτα δραστηριότητες της κοινωνικής ζωής τους (Αντωνιάδης, 1994). Οι κανόνες των παιχνιδιών σταδιακά μεταμορφώνονται σε νόμους και ευθύνες του πραγματικού κόσμου. Το παιδί μαθαίνει να κρίνει, να αποφασίζει για τον εαυτό του, να οραπτύσσει την σκέψη του. Ο Κάππας, θεωρεί το παιχνίδι μία εμπλοκή σε μία δραστηριότητα η οποία στοχεύει στην ολοκλήρωση μίας κατάστασης μέσω ορισμένων κανόνων (Κάππας, 2005).

Μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού, το παιδί αναπτύσσει συναισθηματικές σχέσεις, δημιουργεί φίλιες, έρχεται σε αντιπαράθεσεις και αναπτύσσει γλωσσικές ικανότητες με κύρια αυτή του διαλόγου. Με τον τρόπο αυτό, μυείται στην διαδικασία ανάπτυξης κοινωνικών επαφών. Ο Winnicott, θεωρεί πολύ σημαντικό να εκδηλώνεται το συναίσθημα της επιθετικότητας από τα παιδιά, σε ένα φιλικό και προστατευμένο περιβάλλον στο οποίο δεν υπάρχει ο φόβος της τιμωρίας (Winnicott, 1971). Στον κόσμο του παιχνιδιού, το παιδί κινείται ελεύθερα και άναρχα. Σύμφωνα με τον φιλόσοφο και ψυχολόγο Piaget, το παιχνίδι θεωρείται πράξη αφομοίωσης και όχι συμμόρφωσης στην πραγματικότητα. Το παιδί ελευθερώνεται μέσω του παιχνιδιού αλλοιώνοντας τον πραγματικό κόσμο, με στόχο να προβάλλει τις δικές του ανάγκες και όνειρα (Piaget, 1970).

Η ανάπτυξη του παιδιού μπορεί να προσδιορισθεί μέσω τις αλληλεπιδράσεων των κληρονομικών χαρακτηριστικών καθώς και των παραγόντων που επηρεάζονται από το περιβάλλον του από την στιγμή της σύλληψης. Για τον Carvey, εξαιρετικά σημαντικό θεωρεί την ύπαρξη πολιτισμικών επιδράσεων καθώς αποτελούν την αφετηρία της προσωπικής ανάπτυξης και θέτουν το παιδί ενεργό και εξελισσόμενο. Ο ίδιος, θεωρεί το παιχνίδι, μία δραστηριότητα μέσω της οποίας κατακτούνται ιδέες οι οποίες βοηθούν παιδι να ξεπερνάει εμπόδια, να αυξάνει τις απαιτήσεις για τον εαυτό του (όπως παρατίθεται από Καίσαρη, 2005).

Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί δημιουργεί πολιτισμό αξιοποιώντας τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντός του. Σύμφωνα με τον Προκόβα, το παιχνίδι είναι πολιτιστικός πλούτος και μέσω της μελέτης των παιχνιδιών σε διάφορους πολιτισμούς, προκύπτουν συμπεράσματα για το πολιτιστικό και ιστορικό επίπεδο μιας κοινωνίας (Προκόβας, 2010). Έτσι εξηγείται και η ενσασχόληση πολλών κλάδων της επιστήμης όπως της ιστορίας, του πολιτισμού και της λαογραφίας με το αντικείμενο του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της πολιτιστικής εικόνας ενός λαού καθώς και ζωτικό στοιχείο της κουλτούρας του.

### 1.3 Νοητική και σωματική ανάπτυξη του παιδιού ηλικίας έξι έως δώδεκα χρονών

Παρότι τα ηλικιακά όρια δεν καθορίζουν τόσο αυστηρά την δραστηριότητα του παιδιού, στην παρούσα έρευνα το δείγμα που μελετάται είναι παιδιά που ανήκουν στο στάδιο ανάπτυξης ηλικίας έξι έως δώδεκα χρονών. Για την καλύτερη κατανόηση των σταδίων ανάπτυξης των παιδιών, παρακάτω αναλύεται το στάδιο κατάταξης του Ελβετού ψυχολόγου Jean Piaget, ο οποίος ανέλυσε το παιχνίδι βάση των νοητικών και ψυχολογικών εξελίξεων που συμβαίνουν στην ζωή του παιδιού.

Το παιδί είναι ένας ζωντανός οργανισμός στον οποίο συμβαίνουν βαθμιαίες αλλαγές κατά την ανάπτυξη του. Η σωματική ανάπτυξη παρουσιάζει αλματώδη ρυθμό τα νηπιακά χρόνια καθώς και στα χρόνια της εφηβείας. Η Παρασκευοπούλου Θεωρεί, την ηλικία των έξι-επτά χρόνων σαν μία φάση ήπιων μεταβολών απαραίτητη για να καταλαγιάσει η ορμή των πρώτων χρόνων και να επεξεργαστεί ο οργανισμός την νέα κατάσταση. Η ίδια, πιστεύει ότι οι κινητικές δεξιότητες του παιδιού αυτής της ηλικίας, είναι πολύ πιο προηγμένες σε σχέση με τα προηγούμενα χρόνια καθώς έχει πιο συμμετρικές σωματικές αναλογίες και ως εκ τούτου καλύτερο συντονισμό των κινήσεων του (Παρασκευοπούλου, 1985). Το παιδί είναι, και κυρίως αισθάνεται πιο δυνατό, έχει καλύτερα αντανακλαστικά, είναι πιο γρήγορο, εύκαμπτο και εκτελεί τις πράξεις με μεγαλύτερη ακρίβεια. Οι σωματικές αυτές δυνατότητες συνδέονται άμεσα με τις νοητικές και βοηθούν στην ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού. Ο Piaget, διαπίστωσε ότι οι νοητικές διαδικασίες έχουν κατακτηθεί σε αυτό το ηλικιακό στάδιο των έξι με επτά χρόνων και ονόμασε το στάδιο αυτό, το στάδιο των συγκεκριμένων λειτουργιών, οι οποίες προσανατολίζουν τη σκέψη του παιδιού (Piaget, 1970).

Όσον αφορά την έννοια του χώρου, ήδη από την ηλικία των επτά, το παιδί αντιλαμβάνεται τα γεωμετρικά σχήματα. Στην ηλικία των δέκα και μετά, έρχεται σε επαφή με την έννοια της προοπτικής και αντιλαμβάνεται τις έννοιες κοντά-μακριά. Σταδιακά αποκτά καλύτερη αίσθηση του χώρου και αντιλαμβάνεται τις χωρικές έννοιες. Ο χρόνος, αρχίζει να αποκτά σημασία γι' αυτά, από την ηλικία των οκτώ. Κατά τον Piaget, στην ηλικία των οκτώ, ξέρουν ότι το παρελθόν είναι πριν αλλά δεν έχουν την αίσθηση της διάρκειας, ενώ μετά τα οκτώ μπορούν να εμποδίσουν τη συνεχή ροή του χρόνου και να τον κατανοήσουν πλήρως (Piaget, 1970).

### 1.4 Η κοινωνικοποίηση στην σχολική ηλικία

Η δημιουργία κοινωνικών σχέσεων που διαμορφώνει το άτομο, συντάσσουν την κοινωνικοποίηση του. Βασικός παράγοντας για να κοινωνικοποιηθεί το άτομο, είναι η συνδιαλλαγή του με άλλους ανθρώπους. Για τον William, η κοινωνικοποίηση συντελείται όσο ο άνθρωπος βρίσκεται σε επαφή με άλλους ανθρώπους, με τρόπο που μάλιστα γίνεται αντιληπτός, σχεδόν ερήμην του (όπως παρατίθεται από την Καίσαρη, 2005). Η κοινωνικο-

ποίηση βοηθά το άτομο να αντιληφθεί που ανήκει μέσα στο πλήθος, με άλλα λόγια να βρει την δική του ταυτότητα. Το κοινωνικό άτομο, περνώντας σταδιακά από όλες τις ηλικιακές βαθμίδες, διαμορφώνει την δική του προσωπικότητα, σύμφωνα με την οποία δρα επί του κοινωνικού συνόλου.

Ο τρόπος με τον οποίο πραγματώνεται η κοινωνικοποίηση διαφοροποιείται ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του τόπου και των ανθρώπων όπου συμβαίνει. Ο William, θεωρεί ότι τα πλαίσια μέσα στα οποία συμβαίνει η κοινωνικοποίηση ποικίλουν ανάλογα με τη χρονική στιγμή και τον τόπο, τα οποία ασκούν καθοριστική επίδραση στον τρόπο που κοινωνικοποιούνται το άτομα μια ορισμένης κοινωνίας (όπως παρατίθεται από την Καίσαρη, 2005). Τα ήθη και οι αξίες, το νομικό σύστημα, οι πεποιθήσεις, οι μύθοι καθώς και όλα αυτά που συντάσσουν την κουλτούρα μιας κοινωνίας αποτελούν μέρη της κοινωνικής διαπαιδαγώγησης.

Το παιδί σταδιακά αποκτά κοινωνικές επαφές και αντιλαμβάνεται την προσθήκη των «άλλων» στην ζωή του. Σύμφωνα με τον Damon, η ικανότητα του παιδιού να μπορεί πλέον να μπει στη θέση του άλλου, είναι μία από τις σημαντικότερες λειτουργίες, όχι μόνο για να γνωρίσει και να κατανοήσει τον άλλον, αλλά κυρίως για να γνωρίσει τον ίδιο του τον εαυτό, πάντα μέσα από την διαπροσωπική συναλλαγή (Damon, 1995). Μετά την ηλικία των επτά-οκτώ χρόνων, το η φίλια καταλαμβάνει σημαντική θέση στη ζωή των παιδιών. Η Νόβα-Καλτσούνη, Θεωρεί ότι μετά την ηλικία των οκτώ χρόνων, το ενδιαφέρον του παιδιού στρέφεται στον άλλο, αναγνωρίζει σε αυτόν στοιχεία που μοιάζουν με τα δικά του, δημιουργώντας ένα τόπο όπου μέσω του άλλου, καταλαβαίνει και τον εαυτό του (όπως παρατίθεται από την Καίσαρη, 2005). Το παιδί είναι ικανό να ζητήσει αυτό που έχει ανάγκη, να συνεννοηθεί με έναν ενήλικα ή συνομήλικό του.

Στα πλαίσια της σχολικής ηλικίας, τον κύριο κοινωνικό περίγυρο των παιδιών αποτελούν η οικογένεια, το σχολείο και οι συνομήλικοι. Το σχολείο, πρόκειται για έναν κοινωνικό χώρο με επιβεβαιωμένους κανόνες και πειθαρχία. Δημιουργούνται σχέσεις βασισμένες στην δικαιοσύνη και τον σεβασμό όπου στη συνέχεια μεταφέρονται και σε άλλες φάσεις της ζωής. Από την άλλη πλευρά, μέσω της ομάδας των φίλων, δίνεται στο παιδί η ευκαιρία να δημιουργήσει κοινωνικές σχέσεις που ορίζει το ίδιο. Η ομάδα των συνομηλικών, βασίζεται σε φιλικούς δεσμούς, όπου ο ένας μαθαίνει από τον άλλον, εξερευνούν τον κόσμο των μεγάλων και μοιράζονται τις ίδιες ανησυχίες.

Η Ρεϊμόν-Ριβιέ, κάνει λόγο για την συνεργασία του παιδιού με τους συνομηλικούς του, μέσω της οποίας καθορίζει τους κανόνες που επιθυμεί και που εξυπηρετούν ανάγκες οι οποίες συνδέονται με τη σωματική, νοητική και συναισθηματική ωρίμανση του και ιδιαίτερα με το αίσθημα της αυτοεπιβεβαίωση στις που κάνει έντονη την παρουσία του σε αυτή την ηλικία (Ρεϊμόν-Ριβιέ, 2004). Ακολουθώντας την κοινωνιολογική έρευνα της ίδιας, παρατηρούμε ότι όπως όλες οι κοινωνικές επαφές με κάποια συχνότητα δημιουργούν μία σχετική τριβή, έτσι και η φιλική σχέση μεταξύ των παιδιών δημιουργεί τριβή η οποία βέβαια παράγει δημιουργικές συγκρούσεις, καθώς μέσω των οποίων εκφράζονται απόψεις και κάθε παιδί δηλώνει την παρουσία του. Η σπουδαιότητα των ομάδων συνομηλικών στην ζωή των παιδιών επιβεβαιώνεται με την διαπίστωση της Νόβα-Καλτσούνη, η οποία τονίζει ότι η προσωπικότητα των παιδιών επηρεάζεται αρνητικά όταν απουσιάζει η δυνατότητα συμμετοχής τους σε ομάδες συνομηλικών, αφού τους αφαιρείται η ολοκληρωμένη εικόνα για τον εαυτό τους, όπως αυτή καθρεφτίζεται στα μάτια των άλλων παι-

1. Παιδιά που παίζουν στον δημόσιο χώρο.  
Πηγή: Defending children's right to play, 2018



διών. Αντίθετα, η ένταξη σε τέτοιες ομάδες αυξάνει την αυτοπεποίθησή, την ενουναίσθηση, και βελτιώνει την ικανότητα επικοινωνίας (όπως παρατίθεται από την Καίσαρη, 2005).

Ο Piaget, διακρίνει την ηθική στο παιδί να εξελίσσεται σε τρία στάδια. Αρχικό στάδιο, θεωρεί την ηλικία των τεσσάρων, το ονομάζει στάδιο της προηθικής (premoral), κατά το οποίο, παιδί δεν αισθάνεται ότι η συμπεριφορά του πρέπει να υπόκειται σε κανόνες, ενώ στο δεύτερο στάδιο μέχρι την ηλικία των επτά χρόνων, είναι το στάδιο της ετερονομίας, όπου το παιδί υπακούει στο γράμμα και όχι στο πνεύμα των κανόνων, επιδεικνύει σχεδόν τυφλή υπακοή στους ενήλικες και συμμορφώνονται στις τιμωρίες που προέρχονται από μεγαλύτερους (Piaget, 1970). Σύμφωνα με την Singer, στο τρίτο στάδιο, το στάδιο της αυτονομίας που ξεκινά γύρω στα επτά χρόνια, ο Piaget θεωρεί ότι το παιδί οργανώνει και αντιμετωπίζει τους κανόνες βάση της αμοιβαιότητας και της ανταλλαγής, γιατί αυτό που τον ενδιαφέρει είναι να συνεχίσει να μετέχει στην ομάδα απολαμβάνοντας την αποδοχή και την αναγνώριση των άλλων (όπως παρατίθεται από την Καίσαρη, 2005).

### 1.5 Η εξελικτική πορεία του παιχνιδιού στο πέρασμα του χρόνου: από τα παιχνίδια του δρόμου στα ψηφιακά

Το παιχνίδι σύμφωνα με την εποχή που λαμβάνει μέρος, την κουλτούρα του τόπου, καθώς και τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες, αποκτά χαρακτηριστικά και διαμορφώνεται με μοναδικό στόχο πάντα, την ικανοποίηση του ανθρώπου. Ο ρόλος του σε διαφορετικές χώρες και χρονικές περιόδους συσχετίζεται με την παιδική ηλικία, αλλά και με παράγοντες που αφορούν την εκπαίδευση, την κοινωνία, την οικονομία κλπ.

Σύμφωνα με τον Frost, μέσα από ανασκαφές που έγιναν σε διάφορες χώρες όπως Μεσοποταμία, αρχαία Αίγυπτο, Περσία, Βυζάντιο, Κίνα, Ινδία, καθώς και Ελλάδα, βρέθηκαν κεραμικά και μεταλλικά αντικείμενα μικρού μεγέθους που θεωρούνται ότι αποτελού-

σαν παιχνίδια εκείνων των χρόνων, καθώς και ζωγραφίες με απεικόνιζαν ανθρώπους να παίζουν (Frost, 2010). Επίσης, αρχαιολογικές καταγραφές έδειξαν ότι παιχνίδια όπως τα ζάρια και άλλα αντικείμενα παλαιολιθικής εποχής, αποδεικνύουν την ύπαρξη παιχνιδιού από τα προϊστορικά χρόνια (Fox, 1977). Η δραστηριότητα του παιχνιδιού, καταγράφεται από τα αρχαία χρόνια σε διάφορους πολιτισμούς, και είχε τον ρόλο της προετοιμασίας για τελετές θρησκευτικού περιεχομένου και αθλητικών εκδηλώσεων. Επιπλέον, συναντάται ως άσκηση για την εκμάθηση κυνηγητικών και πολεμικών ικανοτήτων.

Στην περιοχή της Μεσοποταμίας (σημερινό Ιράκ) και συγκεκριμένα στους βασιλικούς τάφους της πόλης Ουρ, έγινε η ανακάλυψη του πρώτου επιτραπέζιου παιχνιδιού το 3300 πΧ. Το «Βασιλικό παιχνίδι της Ουρ» ή το «Παιχνίδι των είκοσι τετραγώνων» όπως ονομάστηκε, είχε να κάνει με συναλλαγές οικονομικού περιεχομένου και εικάζεται από πολλούς ότι έμοιαζε με το σημερινό τάβλι (Λάζος, 2002). Πέρα από το επιτραπέζιο, στην Μεσοποταμία δόθηκε μεγάλη έμφαση από τους δασκάλους των παιδιών στην γυμναστική, η οποία θεωρήθηκε μία ακόμη μορφή παιχνιδιού. Κύρια είδη γυμναστικής αποτελούσαν η ιππασία, το κολύμπι και η σαίτα.

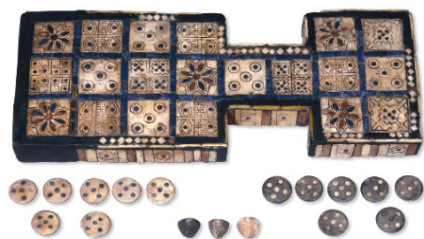
Επιτραπέζιο παιχνίδια έπαιζαν και στην αρχαία Αίγυπτο μεταξύ της χρονολογίας 3100- 3500 πΧ, με πιο γνωστό το Σένετ ή αλλιώς «το παιχνίδι του περάσματος» ("game of passing"). Το Σένετ παίζονταν από παιδιά και ενήλικες, ακόμα και από τους Φαραώ. Αποτέλούσε ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι, και γι' αυτό δίνονταν ως δώρο στους νεκρούς για την μεταθανάτιο ζωή τους. Στα παιχνίδια των Αιγυπτίων, συγκαταλέγονται τα παιχνίδια με σφαίρες καθώς και παιχνίδια που είχαν σαν βάση την κίνηση του σώματος, όπως ήταν τα ακροβατικά παιχνίδια, χορευτικά ή γυμναστικά. Επίσης, υπήρχαν τα παιχνίδια με κούκλα ή με τόπια. Θα πρέπει να τονιστεί, ότι τα παιχνίδια αυτά αποτελούσαν προνόμιο των εύπορων οικογενειών που είχαν τα χρήματα να τα αποκτήσουν και αρκετό ελεύθερο χρόνο για να παίζουν (Σκουμπουρδή, 2015).

Ένα από τα πιο παλιά παιχνίδια της Αμερικής ήταν το Patole ή Patolli, το οποίο αποτελούσε μέσο αναψυχής της ευγενής τάξης στα δικαστήρια. Παραλλαγές αυτού του παιχνιδιού αλλά και το ίδιο, χρησιμοποιούνταν στους πολιτισμούς των προ-Κολομβιανών Μεσοαμερικανικών (Σκουμπουρδή, 2015).



2. Τυχερά παιχνίδια της αρχαίας Ελλάδας.  
Πηγή: ELEFSIS, 0 αρχαίος πολιτισμός και το τυχερό παιχνίδι

Στις αναφορές του παιχνιδιού όσον αφορά την αρχαία Κίνα, παιδιά και ενήλικες όταν δεν ασχολούνταν με τις πολεμικές τέχνες, είχαν σαν δραστηριότητα παιχνιδιού το σκάκι, το κυνήγι, το ψάρεμα και την κωπηλασία. Γύρω στον 18<sup>ο</sup> και 19<sup>ο</sup> αιώνα, δημοφιλές παιχνίδι ήταν το Mahjong το οποίο σε ελεύθερη μετάφραση σημαίνει το τιπίβισμα του σπουργιτιού. Το παιχνίδι αυτό, ήταν διαθέσιμο μόνο για την αριστοκρατική τάξη, ενώ για τους απλούς πολίτες της εποχής θεωρούνταν απαγορευμένο. Αξίζει να αναφερθεί ότι κατά την μυθολογία, το παιχνίδι αυτό δημιουργήθηκε από μία όμορφη γυναίκα που ζούσε στην αυλή του βασιλιά Wu. Η όμορφη γυναίκα μέσα στην μοναξιά και την πλήξη που ένιωθε, άρχισε κάποια στιγμή να σκαλίζει φιγούρες σε ντόμινο από ελεφαντόδοντο και μαρμάρου. Το παιχνίδι αυτό, με το πέρασμα των χρόνων δέχθηκε κάποιες εξελίξεις στους κανόνες και τις φιγούρες του από τον Καμφούκιο και θεωρείται παιχνίδι στρατηγικής και συγκέντρωσης. Στην Ιαπωνία το παιχνίδι έγινε γνωστό το 1910, ενώ σήμερα παίζεται σε πολλές χώρες οι οποίες έχουν εφαρμόσει διαφορετικούς κανόνες και διαφορετικό τρόπο παιχνιδιού. Πλέον το Mahjong παίζεται και ηλεκτρονικά με πολλούς παίκτες ανά τον κόσμο (Σκουμπούρδη, 2015).



3. Βασιλικό επιτραπέζιο παιχνίδι της Ουρ.  
Πηγή: The British Museum

Ιπποδρομίες και πολεμικά παιχνίδια όπως πάλη και κονταρομαχίες ήταν τα παιχνίδια στην αρχαία Ινδία. Στην περιοχή της Περσίας, τα αγόρια εκπαιδεύονταν στις πολεμικές τέχνες και την γυμναστική, καθώς από την ηλικία των επτά ήταν υπό την κατοχή του κράτους (Σκουμπούρδη, 2015).



4. Παιχνίδι Σένετ  
Πηγή: Βικισοίδια

Οι αρχαίοι Έλληνες, θεωρούσαν τον παιχνίδι ένα μέσο αυτό-αγωγής, έδιναν ιδιαίτερη σημασία στην αξία των ομαδικών παιχνιδιών και τόνιζαν την ολοκλήρωση του ατόμου μέσω των παιχνιδιών. Για τους αρχαίους, όσο σημαντικά ήταν τα παιχνίδια για τα παιδιά, άλλο τόσο ήταν και για τους μεγάλους καθώς και οι ίδιοι, αφιέρωναν αρκετό χρόνο της ημέρας τους σε αγώνες και ομαδικά παιχνίδια τα οποία λάμβαναν χώρα σε αυλές και δρόμους. Κύριος χώρος παιχνιδιού αποτελούσε ο δρόμος και οι αυλές των σπιτιών. Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα χρησιμοποιούσαν τα σκαλιά και τα πατώματα των ναών της Ακρόπολης για να παίξουν παιχνίδια όμοια με τα σημερινά επιτραπέζια καθώς και για να χαράζουν σε αυτά παιχνίδια στρατηγικής (Pearson, 1992). Ο Αριστοτέλης κατεύθυνε τους γονείς να δίνουν δημιουργικά παιχνίδια στα παιδιά, έτσι ώστε να τους εντυπωσιάζουν με αποτέλεσμα να μην ενοχλούν τους γονείς αλλά παράλληλα, να αναπτύσσουν την φαντασία τους. Ο Πλάτωνας, θεωρούσε σημαντικό τα παιδιά να παίζουν μέχρι την ηλικία των έξι, με παιχνίδια που επιθυμούν τα ίδια, διότι πίστευε ότι με αυτόν τον τρόπο, προσανατολίζονται επαγγελματικά (Αντωνιάδης, 1994). Στην Σπάρτη, το παιχνίδι γινόταν μέσω της γυμναστικής και του αθλητισμού. Τα μικρά αγόρια διέμεναν σε στρατώνες, όπου εκεί εκπαιδεύονταν με πειθαρχία στο κυνήγι και σε διάφορα αγωνίσματα. Επιστέγασμα αυτής της αφοσίωσης στον αθλητισμό ήταν η διοργάνωση των Ολυμπιακών αγώνων.

Στην Ελλάδα, κατά την εποχή του Βυζαντίου, τα σχολεία είχαν κύριο μέλημα τους να εκπαιδεύσουν τα παιδιά βάση της ηθικής και γι' αυτόν τον λόγο τα παιχνίδια λάμβαναν μέρος μόνο την καλοκαιρινή περίοδο. Τότε τα αγόρια έπαιζαν σε υπαίθριους χώρους όπως αυλές, αλάνες κλπ., ενώ τα κορίτσια στο σπίτι με παιχνίδια όπως οι κούκλες. Μετέπειτα, την ίδια εποχή, το παιχνίδι αναγνωρίστηκε ως κύρια δραστηριότητα των παιδιών που συμβάλλει στην προσωπική εξέλιξη και ψυχική υγεία (Σκουμπούρδη, 2015).



5. Επιτραπέζιο παιχνίδι Patolli βασισμένο στην στρατηγική.  
Πηγή: A4 Games

Στην περίοδο της Τουρκοκρατίας, τα παιχνίδια λάμβαναν μέρος στις γειτονιές καθώς και στο αλώνι. Τα παιχνίδια στην εποχή της Κατοχής της Ελλάδας 1940-1944, έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην σωματική και νοητική ανάπτυξη των παιδιών. Εκείνη την δύσκολη περίοδο, οι ελλείψεις σε τροφή και ένδυση καθώς και η συνολικότερη εξαθλίωση της χώρας, είχε σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να είναι φοβισμένα, καχεκτικά και ρακένδυτα. Τα παιδιά της κατοχής, μέσα από το παιχνίδι δεν εξασφάλιζαν μόνο την ανεμελιά και την ελπίδα, αλλά η σωματική κίνηση μέσω αυτής της δραστηριότητας διασφάλιζε μία ισορ-



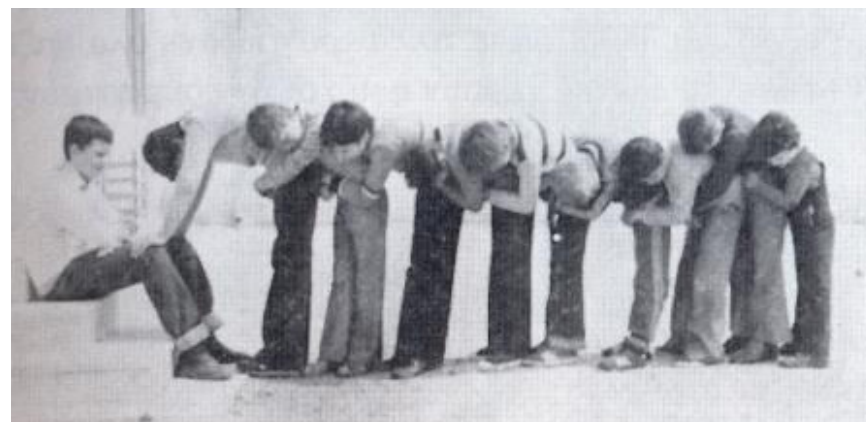
6. Αρχαία Κινέζοι στις Φιλιππίνες που παίζουν Mahjong.  
Πηγή: MAHJONG CLUB GROENE HART

ροπημένη ανάπτυξη στο σώμα τους (Προκόβας, 2010). Επίσης, έπαιζαν ομαδικά παιχνίδια στις αλάνες και τους δρόμους, αλλά και με παιχνίδια που έφτιαχναν τα ίδια από ευτελή υλικά όπως τσίγκος, χάρτινα κουτιά, κλαδιά και καλάμια.

Σύμφωνα με τις παραπάνω πληροφορίες που αναδεικνύουν το πέρασμα του παιχνιδιού στον χρόνο παρατηρούμε ότι το παιχνίδι πέρασε από διάφορα στάδια, τα οποία ήταν συνυφασμένα με τις εκάστοτε κοινωνικές συνθήκες σε κάθε χρονική περίοδο, καθώς επίσης και με τις αξίες κάθε τόπου. Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, μοιάζουν παντού όπου κι αν έζησαν πολιτισμού. Το παιχνίδι λάμβανε μέρος στον δημόσιο χώρο και το παιδί είχε εξοικειωθεί πλήρως με αυτό. Οι τρόποι έκφρασης, μπορεί να ποικίλουν, αλλά η λαχτάρα του παιδιού και η αγάπη για παιχνίδι, παραμένει η ίδια σε κάθε εποχή. (Γέρος, 1984). Στην παραδοσιακή κοινωνία, η οικειοποίηση του χώρου ήταν πολύ σημαντική καθώς με αυτόν τον τρόπο επιβαλλόντουσαν στον περιβάλλοντα χώρο και στόχευαν στην απόκτηση αγαθών και πρώτων υλών. Επίσης, είχαν αναπτύξει μία ιδιαίτερη σχέση με τα ζώα τα οποία τα είχαν εντάξει και στα παιχνίδια τους.



7. Παιδιά που παίζουν τα "αγαλματάκια".  
Πηγή: 12<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Βόλου



Πάνω:  
8. Παιδιά που παίζουν  
"μακριά γαιδούρα"



Κάτω:  
9. Παιδιά που παίζουν  
"γύρω-γύρω όλοι".  
Πηγή: 12<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Βόλου

Το παιχνίδι σε όλες τις φάσεις συμβαδίζει με την ζωή του παιδιού. Το παιδί, παρά τις δυσμενείς κοινωνικές συνθήκες οι οποίες πολλές φορές το ανάγκαζαν να εργαστεί για να εξασφαλίσει τα προς το ζην, έβρισκε πάντα την ευκαιρία να παίξει και να ξεφεύγει από την δύσκολη πραγματικότητά του. Τα παιδιά ενθουσιάζονταν ανέκαθεν με παιχνίδια τα οποία περιείχαν την κίνηση και χρειαζόντουσαν εξωτερικό χώρο για να πραγματοποιηθούν. Το παιχνίδι έκανε την εμφάνισή του σε ελεύθερους ανοιχτούς χώρους όπως δρόμους, πλατείες και αλάνες, δίνοντας έτσι, την ευκαιρία στο παιδί να παίξει παιχνίδια που εξασκούν τις σωματικές του ικανότητες, να αναπτύξει κοινωνικές επαφές μέσω ομαδικών παιχνιδιών και ουσιαστικά να τολμήσει την επαφή έξω από τον μικρόκοσμο της οικείας. Οι ελεύθεροι υπαίθριοι χώροι, δημιούργησαν το αυθόρμητο παιχνίδι. Παιχνίδι άναρχο, απρογραμματιστό όπου γεννά ένα πεδίο τυχαίων συναντήσεων και δημιουργιών.

Επιστρέφοντας στο σήμερα, έχουμε παραδοθεί σε μία άλλη πραγματικότητα που θέτει το παιχνίδι σε περιορισμό. Η Βιομηχανοποίηση, η ανάπτυξη της τεχνολογίας καθώς και η αστικοποίηση είναι κάποιοι από τους λόγους που έχουν εκτοπίσει το παραδοσιακό παιχνίδι από τους υπαίθριους χώρους (Διαμαντόπουλος, 2009). Στις σημερινές μεγαλουπόλεις, η έλλειψη ελεύθερου χώρου και πράσινου στοιχείου, η ανωνυμία μεταξύ των ενή-

λικων και των παιδιών που μοιράζονται την ίδια γειτονιά, το «φορτωμένο» πρόγραμμα του σημερινού παιδιού με τις παραπάνω σχολικές υποχρεώσεις αλλά και του γονέα που έχει να ανταποκριθεί στο ρόλο του, έχουν θέσει περιορισμούς σε ότι αφορά το παιχνίδι στην καθημερινή ζωή του παιδιού. Τα παιδιά πλέον, είτε παίζουν σε προμελετημένο χρόνο σε χώρους προκατασκευασμένους, όπως σε παιδικές χαρές, σε παιδότοπους, στην αυλή του σχολείου ή σε πάρκα που έχουν σχεδιαστεί για παιχνίδι, είτε προτιμούν τις οθόνες κινητού ή υπολογιστή για άφθονο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το σημερινό παιδί καλύπτει τις ανάγκες για σωματική άσκηση μέσω συγκεκριμένων δραστηριοτήτων ή σε αθλητικά κέντρα. Συναντάμε παιδιά εγκλωβισμένα στις πολυκατοικίες και στα μπαλκόνια, στερημένα από φυσικό περιβάλλον, τα δάση, τους δρόμους. Η έλλειψη χώρων παιχνιδιού στις σύγχρονες πόλεις, οδηγεί τα παιδιά στην ανία και στην λύση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με αποτέλεσμα να έχουμε παθητικά και μοναχικά παιδιά με προβλήματα σωματικού βάρους (Αυγητίδου, 2001).

Βασικό πρότυπο του παιδιού, από την στιγμή που θα γεννηθεί, αποτελεί ο γονέας. Οι συνήθειες στον τρόπο ζωής καθώς και οι απόψεις των γονιών, αντικατοπτρίζονται στα παιδιά. Με τον όρο πρότυπο εννοείται, κάθε πρόσωπο, κατάσταση ή συμπεριφορά που αξίζει να μιμηθεί από κάποιον. Η διαμόρφωση της συμπεριφοράς του παιδιού και η καθοδήγησή του, αποτελούν «καθήκοντα» οικογενειακού χαρακτήρα. Οι γονείς, οι συγγενείς και το σχολείο, αποτελούν τον «καθρέπτη» για τα παιδιά, τα οποία μέσω της μίμησης δημιουργούν την δική τους ταυτότητα (Miller, 2003). Ένα παιδί που μεγαλώνει σε ένα αγχωτικό περιβάλλον, όπου εκλείπει η δημιουργία και η ισορροπία στην καθημερινότητα, ακολουθεί και ταυτίζεται με αυτές τις συνθήκες με αποτέλεσμα να τις αναπαράγει στην δική του καθημερινότητα. Ο δυτικός άνθρωπος είναι εγκλωβισμένος σε ένα τεχνητό περιβάλλον και η σχέση του με το φυσικό περιβάλλον πραγματώνεται μέσα από τις μηχανές. Η οικειότητα με την φύση περιορίζεται μέσα σε εικόνες, βίντεο, φωτογραφίες, αισθήσεις μιας άλλης ζωής (Bookchin, 1974). Οι σημερινοί γονείς παρουσιάζουν πολλά κοινά με την παραπάνω περιγραφή του σύγχρονου ατόμου. Όταν οι ίδιοι δεν αντιλαμβάνονται τις δικές του ανάγκες, τότε αδυνατούν να κατανοήσουν τις βασικές του ανάγκες του παιδιού. Μόλις μέλημα αποτελεί η απόκτηση όσο το δυνατόν περισσότερων εφοδίων για να καταρτιστούν οικονομικά στο μέλλον. Το παιχνίδι αποτελεί γι' αυτούς μία δραστηριότητα χωρίς ιδιαίτερη σημασία η οποία καταλαμβάνει χρόνο από το εβδομαδιαίο πρόγραμμα και διάβασμα των παιδιών. Συχνά, τα παιδιά γίνονται αποδέκτες στα άγχη των γονέων χωρίς να απολαμβάνουν το ανέμελο της ηλικίας τους.

Για μία πιο αντιπροσωπευτική εικόνα σχετικά με την καθημερινότητα των παιδιών και την σχέση τους με το παιχνίδι τόσο στο παρελθόν, όσο και στο παρόν, έχουν πραγματοποιηθεί κάποιες συνεντεύξεις. Τα άτομα που συμμετείχαν είχαν διαφορετικές ηλικίες και ήταν γεννημένοι σε μικρομεσαίες περιοχές. Με τον τρόπο αυτόν, αποκτάμε μία σφαιρική αντίληψη για την διαφοροποίηση του παιχνιδιού ανά τα χρόνια, πως αυτό επηρεάστηκε από τις οικονομικές και κοινωνικές εξελίξεις, και εντέλει άσκησε επίδραση στην σχέση παιδί-παιχνίδι. Η εργασία που τέθηκε στους συμμετέχοντες ήταν η ίδια και αφορούσε τον τρόπο που παίζανε (ή παίζον) και τα μέρη που ήταν (ή είναι) διαθέσιμα για την δραστηριότητα του παιχνιδιού.

#### ο Αννέτα/81 ετών

Η κ. Αννέτα είναι σήμερα 81 ετών. Γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Καστανερά σε ένα χωριό στο όρος Πάικο. Το παιχνίδι για εκείνη αποτελεί μια μακρινή αλλά έντονη ανάμνηση της παιδικής της ηλικίας. Θυμάται τον εαυτό της να παίζει με αυτοσχέδιες κούκλες από ξύλα και πανιά με τις φίλες της στην αυλή. «Μέρες ψάχναμε τα κατάλληλα υλικά για να φτιάξουμε τις πιο όμορφες κούκλες! Η πιο σημαντική διαδικασία ήταν η επιλογή των χρωμάτων.» Μεγαλώνοντας, το παιχνίδι με τις κούκλες αντικαταστάθηκε από το κουτσό, το σχοινάκι και αργότερα από το κρυφτό με τα παιδιά της γειτονιάς. Δυστυχώς όπως δήλωσε και η ίδια, το παιχνίδι για εκείνη σταμάτησε στα 13 όταν έπρεπε πια να βοηθάει τον πατέρα της σε αγροτικές δουλειές.

#### ο Αμαλία/ 87 ετών

Η κ. Αμαλία κατάγεται από την Καλαμπάκα. Έμεινε έκπληκτη όταν ρωτήθηκε εάν θυμάται τα παιχνίδια που έπαιζε μικρή. Αμέσως έπιασε χαρτί και μολύβι και άρχισε να σχεδιάζει για να εξηγήσει τι είναι τα «εννιά-πέτρα», ένα παιχνίδι δύο ομάδων που σχημάτιζαν πύργους από πέτρες προσπαθώντας να μείνουν σταθεροί. Έλασε όταν της είπα ότι κάτι παρόμοιο αποτελεί παιχνίδι του εμπορίου. «Ήμουν τυχερή. Το σπίτι μου βρισκόταν δίπλα στη μεγαλύτερη αλάνα της πόλης, έτσι έπαιξα πολύ στη ζωή μου. Εκεί μαζευόμασταν αγόρια και κορίτσια διαφόρων ηλικιών και παίζαμε βόλους, ποδόσφαιρο με κονσερβοκούτια, κρυφτό, κυνηγητό. Υπήρχε ένα άτυπο ραντεβού μετά τα διαβάσματα. Άλλα χρόνια, ανέμελα. Σταμάτησα να παίζω 18 χρόνων όταν πια έγινα μεγάλη κοπέλα».

#### ο Σούλα/ 62 χρονών

Η κ. Σούλα κατάγεται από την Βέροια. Όταν ρωτήθηκε σχετικά με τα μέρη όπου έπαιζαν τότε, αμέσως απάντησε ότι δεν είχαν κανέναν περιορισμό σχετικά με το που θα έπαιζαν. Προτιμούσαν τον δρόμο, τις αλάνες στην γειτονιά και παίζανε μέχρι να νυχτώσει. «Η Βέροια τότε, είχε μόνο μία παιδική χαρά στον κέντρο της πόλης αλλά κανένας δεν ήθελε να παίζει εκεί. Θέλαμε πολύ χώρο». Τα παιχνίδια που παίζανε ήταν το κρυφτό, το κουτσό, το τζαμί και άλλα.

#### ο Ιωάννα/ 25 ετών

Η Ιωάννα γεννημένη και μεγαλωμένη στην επαρχία, σε μια κωμόπολη της δυτικής Θεσσαλονίκης, περιγράφει με ενθουσιασμό το παιχνίδι των παιδικών της χρόνων.

«Ο άγιος Αθανάσιος είναι μια περιοχή η οποία σίγουρα ενδείκνυται για ξέγνοιαστο παιχνίδι. Οι μονοκατοικίες με τις «πράσινες» αυλές, οι παιδικές χαρές σε στενά δρομάκια, η μεγάλη πλακόστρωτη πλατεία χωρίς το θόρυβο των αυτοκινήτων, τα τεράστια τιμεντένια προαύλια των σχολείων καθώς και το γήπεδο,

αποτελούν τα τοπόσημα των παιδικών μου αναμνήσεων. Εκεί που κυρίως τα καλοκαίρια περνούσαμε ώρες ατελείωτες παίζοντας «κουτσό» και «λάστιχο» στο νηπιαγωγείο, «μήλα», «ψείρες», «κλέφτες και αστυνόμους» στις πρώτες τάξεις του δημοτικού και αφού μεγαλώσαμε λιγάκι, ήρθε η σειρά του «κρυφτού», του «μπουγέλου» και πολλών άλλων αυτοσχέδιων παιχνιδιών. Μεταφορικό μας μέσο από την αυλή κάποιου σε μία παιδική χαρά ήταν πάντα το ποδήλατο ή και το πατίνι. Ωστόσο δεν υπήρχε τυπικά. Άτυπα το ραντεβού δινόταν από τις 5 τότε που κυριολεκτικά σκάει ο τζιτζίκας όπως μας έλεγαν οι γονείς μας, μέχρι την ώρα που δεν θα βλέπαμε πια! Με το πέρασμα των χρόνων και από τις πρώτες κιάλας τάξεις του γυμνασίου, οι ώρες του παιχνιδιού μειώθηκαν και οι ανάγκες μας για εκτόνωση περιορίστηκαν στην οθόνη του κινητού μας.»

#### ο Σίσσυ/ 11 χρονών

Η Σίσσυ είναι παιδί πέμπτης δημοτικού, κατάγεται από την Βέροια, και μας περιγράφει το πρόγραμμά της σε συνδυασμό με το παιχνίδι.

«Μου αρέσει πολύ να παίζω στην γειτονιά μου γιατί έχει πολλά παιδιά. Μένω σε μονοκατοικία και το καλοκαίρι μου αρέσει να παίζω έξω, ενώ τον χειμώνα στο σπίτι με τις φίλες μου. Το καλοκαίρι έχω περισσότερες ώρες για παιχνίδι γιατί τον χειμώνα δεν προλαβαίνω με το διάβασμα. Όταν ήμουν πιο μικρή και δεν είχα τόσες υποχρεώσεις έπαιζα περισσότερο. Τώρα έχω αγγλικά δύο φορές την εβδομάδα, βιολί κάθε Παρασκευή και κάποιες φορές τα Σάββατα πηγαίνω στον ποντιακό σύλλογο για χορό. Όταν παίζουμε, είμαστε κοντά στο σπίτι γιατί η μαμά μου φοβάται τα αυτοκίνητα. Τα παιχνίδια μας είναι κρυφτό, κυνηγητό, σκονιάκι και κάνουμε και βόλτα με τα ποδήλατα μερικές φορές. Μακάρι να μην σταματήσω ποτέ να παίζω.»

#### ο Βαγγέλης/12 χρονών

Ο Βαγγέλης είναι στην ηλικία των 12 και μένει στο κέντρο του Βόλου. Μας αναφέρει πως έπαιζε μικρός και τι σημαίνει γι' αυτόν το παιχνίδι σήμερα.

«Όταν ήμουν πιο μικρός και δεν είχα διάβασμα έπαιζα σχεδόν κάθε μέρα. Επειδή το σπίτι μου βρίσκεται στο κέντρο του Βόλου, τα παιδιά της γειτονιάς και οι συμμαθητές μου παίζαμε στην πλατεία του Αγίου Νικολάου. Συνήθως πήγαινα με την μητέρα μου γιατί φοβόταν να με αφήσει μόνο. Μόνο πέρυσι πήγαινα μόνος μου και έβρισκα εκεί τους φίλους μου. Όταν η μαμά μου δούλευε ήταν κουρασμένη έπαιζα σπίτι. Τώρα έχω πολύ διάβασμα γιατί τον επόμενο χρόνο θα πηγαίνω γυμνάσιο. Όταν έχω ελεύθερο χρόνο μέσα στην εβδομάδα, μαζεύομαι με τους φίλους μου σπίτι και παίζουμε playstation. Κάποιες φορές πάμε για μπάλα ή μαζευόμαστε στην αυλή του σχολείου.»

Συμπερασματικά, μέσα από τις παραπάνω συνεντεύξεις συμπεραίνουμε ότι, το παιχνίδι παρά τις διαφοροποιήσεις που δέχεται επηρεασμένο από την ζωή του ατόμου, το συνοδεύει πάντα στην παιδική του ηλικία. Από τις δύο πρώτες συνεντεύξεις, παρατηρούμε ότι η κ. Αμαλία που καταγόταν από μία πιο εύπορη οικογένεια, είχε παραπάνω ελεύθερο χρόνο να παίζει σε αντίθεση με την κ. Αννέτα που στα 13 της σταμάτησε να παίζει γιατί χρειαζόταν να εργαστεί. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το παιχνίδι στο παρελθόν, συνήθως, αποτελούσε προνόμιο των εύπορων οικογενειών. Παρόλα αυτά, και οι δύο μιλούν με εξαιρετική νοσταλγία για το παιχνίδι εκείνης της εποχής. Στις συνεντεύξεις του Βαγγέλη και της Σίσσους που είναι κοντά ηλικιακά, παρατηρούμε ότι και οι δύο αναφέρονται σε έλλειψη χρόνου για παιχνίδι που οφείλεται στην σχολικές τους υποχρεώσεις. Επίσης, και οι δύο κάνουν λόγο για τον φόβο των γονιών τους ώστε να παίξουν ελεύθερα. Σε αντίθεση με την κ. Σούλα που έπαιζε ελεύθερα όπου ήθελα, χωρίς τον φόβο των οχημάτων ή των ενοχλήσεων από αγνώστους. Στα επόμενα κεφάλαια, θα αναλυθούν περισσότερο οι λόγοι που το παιχνίδι στην ζωή των παιδιών έχει περιοριστεί καθώς και η εικόνα του στον δημόσιο χώρο.

Το παιδί της σύγχρονης κοινωνίας δεν θυμίζει καθόλου το παραδοσιακό παιδί των προηγούμενων εποχών. Η παιδικότητα και η ανεμελιά έχουν αντικατασταθεί με σχολικές υποχρεώσεις και άλλες δεξιότητες (μουσικές, αθλητικές, μαθησιακές) που πρέπει να κατέχει ως «εφόδια» για το μέλλον. Στο βεβαρημένο πρόγραμμα του αγοριού και του κοριτσιού, δεν υπάρχει ελεύθερος χρόνος για να αξιοποιηθεί όπως αυτά έχουν ανάγκη. Τα σημερινά παιδιά έχουν αδρανοποιηθεί στην πραγματικότητα που τους έχει δοθεί σαν φυσιολογικός τρόπος ζωής. Βιομηχανικά παιχνίδια, τηλεόραση και τηλεπαιχνίδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια στο κινητό ή στον υπολογιστή καθώς και μέσα δικτύωσης, έχουν αντικαταστήσει το παιχνίδι. Το παιδί δεν αποτελεί πια τον δημιουργό του παιχνιδιού, δηλαδή αυτόν που θα εφεύρει και θα κατασκευάσει ένα παιχνίδι. Σε αντίθεση, κατέχει την εικόνα του παθητικού χρήστη (Μερακλής, 1992).



## 2.1 Πόλη: Ζωντανή και διαρκώς μεταβαλλόμενη πραγματικότητα

Στο πλαίσιο της πραγματικότητας καλούμαστε να δημιουργήσουμε και να δημιουργηθούμε. Αυτοτελή όντα, κινούνται στις πόλεις, χαράζουν πορείες και μεταβάλλονται σύμφωνα με τον χρόνο και τον χώρο. Η πόλη οριοθετείται σύμφωνα με τον τρόπο που σχετίζονται μεταξύ τους ο χώρος, ο χρόνος, οι άνθρωποι και οι δραστηριότητές τους. Οι διαφορετικές ερμηνείες όσον αφορά τον τρόπο και την επιρροή της κάθε παραμέτρου παράγουν και διαφορετικές θεωρίες για την πόλη. Η παρούσα έρευνα προσεγγίζει την γειτονιά ως ένα από τα βασικότερα μέρη της πόλης όπου μπορεί να αναπτυχθεί το παιχνίδι, γι' αυτό και οι τέσσερις παραπάνω έννοιες θεωρούνται πολύ σημαντικές και αλληλεξαρτώνται μεταξύ τους.

Σύμφωνα με τον Rivlin, ο χώρος είναι το πλαίσιο μέσα στο οποίο αναπτύσσεται τη δράση των ανθρώπων καθώς και οι μεταξύ τους σχέσεις. Ένα πλαίσιο στο οποίο οι άνθρωποι συνδιαμορφώνονται καθημερινά (Rivlin, 1987). Οι χώροι που απευθύνονται στα παιδιά είναι κυρίως το σπίτι και το σχολείο καθώς και η γειτονιά που καλύπτει τις ανάγκες για ελεύθερο παιχνίδι και δημιουργία. Οι χώροι αυτοί καθορίζονται και σχεδιάζονται βόσει της ζωής των ανθρώπων. Ο χώρος της πόλης οργανώνεται σύμφωνα με την επιστήμη της Πολεοδομίας η οποία θέτει σε εφαρμογή τις ιδέες και την τάση που χαρακτηρίζουν μία εποχή. Έτσι, οι έννοιες του χώρου, της κατοικίας, της γειτονιάς κατέχουν διαφορετική μορφή και διαφορετικό συναισθηματικό και κοινωνικό βάρος ανάλογο με την εποχή στην οποία ανήκουν καθώς και ανάλογο με το κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο των ανθρώπων της συγκεκριμένης εποχής. Ουσιαστικά η ύπαρξη της πόλης καθορίζεται από μία σειρά δραστηριοτήτων σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο που αφήνουν το δικό του στίγμα σε αυτήν και την μετασχηματίζουν.

Η μορφολογία της πόλης και της κοινωνικής ζωής επηρεάζεται και καθορίζεται άμεσα από τον πολιτισμό, την οικονομία και την πολιτική. Η βιομηχανική εξέλιξη και η υψηλή τεχνολογία έχουν επιφέρει νέα δεδομένα στην ζωή του ανθρώπου και στην οργάνωση του χώρου. Σύμφωνα με τον Πρεβελάκη, ο πολιτισμός που παράγεται εντός της πόλης, αφενός ως καλλιτεχνική παραγωγή η οποία προωθείται μέσα από ένα συγκεκριμένο δίκτυο, και αφετέρου ως συμπεριφορά ανθρώπων που κατοικούν σε μία πόλη, δεν γίνεται παρά να εκληφθεί ως στοιχείο αυτοδύναμο που προκύπτει από την αστική πραγματικότητα και την επαναδιαμορφώνει (Πρεβελάκης, 2001).

Μέσα στις παραπάνω διαστάσεις, το παιχνίδι λαμβάνει χώρα και συμβαδίζει σαν πολιτιστικός παράγοντας ανάλογα τις κοινωνικές και οικονομικές εξελίξεις της εκάστοτε εποχής. Η Καίσαρη θεωρεί το παιχνίδι σαν ένα καθαρά πολιτιστικό προϊόν που συμβαδίζει με την εποχή του και αποκτά μορφή ανάλογα με το κοινωνικό και οικονομικό περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται (Καίσαρη, 2005). Το παιχνίδι στο χώρο καθώς και η καθημερινή διαβίωση, είναι ικανά να συμβάλλουν στην αλλαγή της εικόνας καθώς και της λειτουργίας μιας πόλης. Ο χώρος του παιχνιδιού παράγει συνθήκες που καθορίζουν σε σημαντικό βαθμό την καθημερινότητά των κατοίκων μιας πόλης, αν και αυτό δεν γίνεται άμεσα αντιληπτό.





10: Cowboy & Girlfriend.  
Colin O'Brien Photographer.  
Πηγή: Blograma, 2016

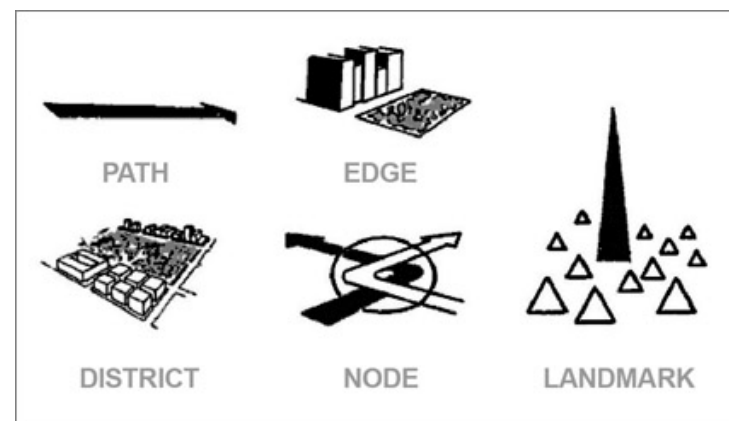
## 2.2 Η σχέση του παιδιού με τον χώρο

Η έννοια του χώρου λαμβάνει διαφορετικές ερμηνείες ανάλογα με την σκοπιά που αναγνωρίζεται και τον τρόπο που βιώνεται. Η σημασία του αξιολογείται διαφορετικά σε κάθε εποχή καθώς αλλάζουν τα ερεθίσματα που δέχονται τα άτομα. Η αντίληψη των παιδιών όσον αφορά την μορφή της πόλης, διαφέρει από εκείνη των ενηλίκων. Το παιδί ορίζει ως χώρο, τα μέρη που κινείται καθημερινά και είναι περισσότερα οικεία σε αυτό. Σύμφωνα με τον Ward, αν κάποιος ενήλικας προσπαθήσει να φέρει στην μνήμη του την σημασία που είχε γι' αυτόν η έννοια του χώρου στην παιδική του ηλικία, θα παραμείνει σε αναμνήσεις που σχετίζονται με το δάπεδο, το δωμάτιο, την αυλή ή τον δρόμο, την σκάλα της κατοικίας, την γειτονιά του δηλαδή το πάρκο ή τα γειτονικά μαγαζιά. Η διαφορά στην αντίληψη του χώρου από ένα παιδί σε σχέση με του ενήλικα, αφορά τον βαθμό εξοικείωσής του με αυτόν (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Στο βιβλίο *"The Image of the City"*, ο Kevin Lynch αναφέρει ότι η προσωπική αντίληψη που διαμορφώνει κάθε άτομο για την πόλη, βασίζεται σε συγκεκριμένους περιβαλλοντικούς παράγοντες και διακρίνονται στις εξής κατηγορίες:

- ο Διαδρομές, ροές κίνησης, που ακολουθεί ο παρατηρητής. Για τον Lynch, ο άνθρωπος διαμορφώνει την αντίληψη που έχει για την πόλη μέσω της παρατήρησης στις διαδρομές που κάνει στην πόλη.
- ο Όρια, με την μορφή εμποδίων ή και όχι, τα οποία ξεχωρίζουν τις ενότητες των πόλεων.
- ο Περιοχές ενταγμένες σε ποικίλα σημεία του αστικού ιστού, ικανές να βοηθήσουν τα άτομα να εντοπίσουν τα κοινά χαρακτηριστικά του χώρου.

- ο Κόμβοι, σημεία συνάντησης συγκοινωνιακών διαδρομών, δραστηριοτήτων κλπ.
- ο Τοπόσημα, διακριτά αντικείμενα του χώρου με φυσική μορφή που συμβάλλουν στον προσανατολισμό του ατόμου, π.χ κτίρια, μνημεία κλπ. (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).



11. Η αντίληψη του χώρου κατά τον Lynch.  
Πηγή: DABS25-ARCHITECTURE IN THE CITY

Για τον Lefebvre, οι κοινωνικές σχέσεις έχουν κοινωνική υπόσταση από τη στιγμή που υπάρχουν και αποτυπώνονται στο χώρο, ενώ τον παράγουν (Lefebvre, 2000). Ο ίδιος επισημαίνει πως ο χώρος δεν αποτελεί απλά ένα άδειο δοχείο στο οποίο εμπεριέχονται δραστηριότητες, κοινωνικές επαφές και ιδεολογίες. Ο χώρος αποτελεί το περιβάλλον μέσα στο οποίο δραστηριοποιούνται και κοινωνικοποιούνται οι άνθρωποι καθημερινά. Με τον όρο περιβάλλον, δεν εννοούμε απλά την ύλη που περιβάλλει τον χώρο, αλλά κυρίως, ορίζουμε τον χώρο που αποκτά μία πραγματική υπόσταση μέσα από τις υποκειμενικές θεωρήσεις που δημιουργούν τα άτομα σαν μονάδες ή συλλογικά (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Ο υλικός περίγυρος δημιουργεί ερεθίσματα στα άτομα και με αυτό τον τρόπο, παράγεται μία σχέση δράσης-αντίδρασης μεταξύ του χώρου και των ατόμων. Έτσι, παρατηρείται μία αλληλένδετη σχέση μεταξύ της κοινωνικοπολιτικής κατάστασης και του χώρου (Θανάση & Φορούλη, 2018).

Τα παιδιά μέσω των δραστηριοτήτων τους διαμορφώνουν μία αντίληψη για τον χώρο και την προσωπικότητάς τους σε σχέση με το περιβάλλον τους. Μέσω του παιχνιδιού δημιουργούν έναν δεσμό με την πραγματικότητα, δηλαδή την πόλη που ζουν (Θανάση & Φορούλη, 2018). Σύμφωνα με τον Pecoriello, το παιδί μέσω του χώρου εκθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά γνωρίσματα στον "τόπο παιχνιδιού" του. Μέσα από αυτή την διαδικασία, ο χώρος δέχεται συνεχείς εξελίξεις όσον αφορά την χρήση και την σημασία του, ενώ ταυτόχρονα περνάει από τα στάδια της δημιουργίας-εξέλιξης-καταστροφής, με σκοπό να ανασυγκροτηθεί ξανά από την αρχή (Pecoriello, 2002).

Βάσει της θεωρίας του Piaget, η αντίληψη του χώρου από τα παιδιά χωρίζεται σε τρία στάδια και σχετίζεται με την ηλικία τους:

- ο Πρώτο στάδιο (pre-operational stage), αφορά ηλικίες 5 έως 9 ετών. Τα παιδιά

έρχονται σε επαφή με σχέσεις που συνδέονται με τον τόπο και την διαδρομή. Αποκτούν μία αντίληψη με τις έννοιες απόσταση, γειτνίαση, χωρικές επαναλήψεις.

- Δεύτερο στάδιο (concrete-operational stage), αφορά ηλικίες 9 έως 13 ετών. Σε αυτό το στάδιο, το παιδί αντιλαμβάνεται πλήρως τον χώρο και τα περιβάλλοντα στοιχεία. Επίσης, αποκτά την αίσθηση του προσανατολισμού και καταφέρνει να ακολουθήσει μια διαδρομή με αντίστροφη πορεία, καθώς και να ανακαλύψει μία διαφορετική διαδρομή.
- Τρίτο στάδιο (formal operational stage), αφορά ηλικίες από 13 ετών και άνω. Το παιδί κατέχει μία πλήρη αίσθηση των διαστάσεων του χώρου και των σχέσεων που αναπτύσσονται σε αυτόν (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

12: Children Playing Kensington, Colin O'Brien Photographer. Πηγή: Blograma, 2016



Στην συγκεκριμένη έρευνα, η σχέση του χώρου και του παιδιού προσεγγίζεται κυρίως μέσα από την δραστηριότητα του παιχνιδιού. Για τους Harloff et al, οι χώροι της πόλης όπου το παιδί τους αντιλαμβάνεται ως μέρη παιχνιδιού, διακρίνονται στις εξής κατηγορίες:

- Κατοικία. Λαμβάνεται ως το άμεσο και ταυτόχρονα το πιο σπουδαίο περιβάλλον στην φάση της παιδικής ηλικίας, διότι το παιδί περνάει μεγάλο μέρος της ζωής του σε αυτό. Μέσα στην κατοικία το παιδί αποκτά πνευματικές δεξιότητες, ενώ ταυτόχρονα ανακαλύπτει την κοινωνική του ταυτότητα. Η κατοικία αποτελεί τον πρώτο χώρο όπου το παιδί αναγνωρίζει και μαθαίνει να προσανατολίζεται.
- Εγγύς χώρος γύρω από την κατοικία. Στην κατηγορία αυτή, περιλαμβάνονται οι χώροι που περιβάλλουν την κατοικία όπως η αυλή, ο κήπος, το πεζοδρόμιο, οι σκάλες που συνδέουν τους ορόφους της πολυκατοικίας κλπ. Οι χώροι αυτοί είναι ιδιαίτερα σημαντικοί καθώς προσφέρουν στο παιδί μία ασφάλεια διότι βρίσκεται κοντά στην κατοικία του, αλλά ταυτόχρονα και μία ελευθερία. Το παιδί

αναπτύσσει σε μεγάλο βαθμό την κοινωνικότητα του και αποκτά μία χωρική αίσθηση για την κοντινή περιοχή γύρω από την κατοικία του.

- Γειτονιά. Στην γειτονιά εντάσσονται οι περιοχές στις οποίες τα άτομα έχουν πρόσβαση με τα πόδια εντός 20 λεπτών ή με ποδήλατο εντός 10 λεπτών. Για τα παιδιά η εξοικείωση με τον χώρο της γειτονιάς γίνεται με την βοήθεια ενός ενήλικα κατά την μετάβασή τους στο πάρκο ή την κοντινή πλατεία, το σχολείο ή κάποιο γειτονικό κατάστημα. Για τα παιδιά, η γειτονιά αποτελεί τον χώρο όπου αναπτύσσονται κοινωνικές σχέσεις. Ανακαλύπτουν την περιοχή τους και αποκτούν μία οικειότητα με τον δρόμο, ο οποίος έχει τον ρόλο της γέφυρας μεταξύ του ασφαλούς οικογενειακού περιβάλλοντος και της δημόσιας ζωής (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).



Πάνω:  
13. Lollipop Kids 1961, Colin O'Brien Photographer. Πηγή: Blograma, 2016

Κάτω:  
14. Παιδιά που παίζουν ξιφασκία σε δρόμο του Λονδίνου, 1947, Photo/Keystone-France/Gamma-Keystone via Getty Images. Πηγή: Cooped-Up Children Need Car-Free Play Streets, Say Experts, 2020

Κάθε χώρος που αντιλαμβάνεται το παιδί ως κατάλληλο για παιχνίδι είναι σημαντικός, καθώς σε καθέναν από αυτούς το παιδί μαθαίνει διαφορετικά πράγματα και αποκτά καλύτερη χωρική αντίληψη. Η γειτονιά καθώς και ο περιγύρος της (δρόμοι, πλατεία και ανοικτοί χώροι), απασχολούν την συγκεκριμένη έρευνα και κατέχουν ιδιαίτερη σημασία γι' αυτήν, διότι αποτελούν χώροι παιχνιδιού κατάλληλοι για την δημιουργία κοινωνικών επαφών στην παιδική ηλικία, και χώροι όπου το παιδί μέσω του παιχνιδιού, γίνεται ανεξάρτητο. Οι αλλαγές που υφίστανται οι σύγχρονες πόλεις και κυρίως οι γειτονιές, έχουν επηρεάσει σημαντικά την σχέση του παιδιού με τον δημόσιο χώρο.

Οι βασικές αρχές παραγωγής χώρου που διέπουν την δυτική πόλη έχουν θέσει σημαντικές οριοθετήσεις θέτοντας το όχημα στην πρώτη θέση καταπατώντας το δημόσιο χώρο (Θανάση & Φορούλη, 2018). Οι καθημερινές δραστηριότητες των ανθρώπων έχουν περιοριστεί στην δημόσια σφαίρα. Οι νέες τεχνολογίες έχουν δημιουργήσει έναν διαδικτυακό χώρο που απέχει πολύ από τον φυσικό. Η δημόσια ζωή επαναπροσδιορίζεται και οι κοινωνικές σχέσεις διέπονται από οπτική εμπειρία. Επίσης, η εκτός ελέγχου και σχεδίου δόμηση έχει βάλει όρια στην δημιουργία ελευθέρων χώρων στην πόλη (Θανάση & Φορούλη, 2018).

Λαμβάνοντας υπόψη τα νέα στοιχεία που δομούν την εικόνα των σύγχρονων πόλεων, παρατηρείται μία ασυμβατότητα όσον αφορά το παιδί και την πόλη. Οι ανάγκες του παιδιού φαίνεται να μην μπορούν να υποστηριχθούν στον χώρο της πόλης. Το 1969, σε άρθρο του στο περιοδικό *Corriere dei Piccoli*, ο συγγραφέας παιδικών βιβλίων Τζάνι Ροβιντάρνι, προτείνει στα παιδιά να ζητήσουν από τον δήμαρχο της πόλης τους το φεγγάρι, με την δικαιολογία ότι στην γη δεν υπάρχει επαρκής χώρος γι' αυτά, καθώς ότι χώρος υπάρχει γίνεται σκυρόδεμα και parking. Ουσιαστικά πρόκειται για μία παρότρυνση στα παιδιά ώστε να διεκδικήσουν το δικαίωμά τους στην πόλη και να συμμετέχουν ενεργά στην διαμόρφωση του περιβάλλοντός τους (Θανάση & Φορούλη, 2018).

### 2.3 «Αστικοί Παιδότοποι»: Οργανωμένοι Χώροι παιχνιδιού στην ελληνική πόλη

Ος "παιδότοποι" ορίζονται ως οι οριοθετημένοι χώροι που μπορούν να υποστηρίξουν το παιχνίδι. Οι παιδότοποι κατέχουν ποικίλες μορφές καθώς συναντιούνται σε ανοικτούς ή κλειστούς υπαίθριους χώρους με δημόσια ή ιδιωτική ταυτότητα. Αποτελούν χώρους ενταγμένους σε περιοχές κατοικίας, σε κεντρικά σημεία των πόλεων, σε αστικά πάρκα καθώς και σε σημεία μακριά από την πόλη όπως είναι η εξοχή. Στους παιδότους το παιχνίδι εξελίσσεται υπό την επίβλεψη κάποιου ενήλικα, χωρίς αυτό να θεωρείται δεδομένο. Επιπλέον, οι παιδότοποι είναι σχεδιασμένοι ώστε να ευχαριστούν τόσο τα παιδιά, όσο και τους ενήλικες που τα συνοδεύουν, κατέχουν μη σταθερό εξοπλισμό που μπορεί να αντικατασταθεί και λειτουργίες που εξελίσσονται σύμφωνα με τις ανάγκες των παιδιών (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Οι χώροι που παρουσιάζουν χαρακτηριστικά όπως αυτά που προαναφέρθηκαν είναι πολλοί. Στην παρούσα έρευνα με τον όρο "αστικοί παιδότοποι", εννοούμε τους δημόσιους οργανωμένους χώρους παιχνιδιού όπως τα πάρκα, τις παιδικές χαρές, τα γήπεδα και τις αυλές σχολείου. Στους χώρους αυτούς, μπορούν να συμπεριληφθούν οι ιδιωτικοί οργανωμένοι χώροι παιχνιδιού, που κατέχουν πλέον μία σημαντική θέση στις προτιμήσεις τόσο των γονέων, όσο και των παιδιών για παιχνίδι.

Σύμφωνα με τον McKendrick και την ερευνητική του ομάδα, οι παιδότοποι εντός του αστικού ιστού μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

- ο Εμπορικοί παιδότοποι: πρόκειται για ιδιωτικούς χώρους που στοχεύουν στην διασκέδαση των παιδιών. Συναντώνται είτε ανεξάρτητοι, είτε στο εσωτερικό καταστημάτων διαφόρων λειτουργιών όπως εμπορικά καταστήματα, κέντρα αναψυχής, εστιατόρια, καθώς και σε μεγάλα καταστήματα σταθμούς που βρίσκονται σε εθνικές οδούς. Η σύγχρονη αυτή μορφή τύπου παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα δημοφιλής διότι καλύπτει ένα πλήθος οικογενειακών αναγκών (McKendrick et al., 1999).
- ο Παραδοσιακοί παιδότοποι: Στην κατηγορία αυτή, εντάσσονται οι κλασικοί υπαίθριοι δημόσιοι χώροι όπως είναι το πάρκο και η παιδική χαρά. Τα παιδιά συνεχίζουν να προτιμούν τους χώρους αυτούς για τα παιχνίδια τους, ανεξάρτητα με την ύπαρξη των εμπορικών παιδότοπων (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Για τους αστικούς παιδότους έχουν τεθεί πολλές και αντικρουόμενες απόψεις. Για τον Moore, υπάρχουν πολλοί ενήλικες αλλά και ειδικοί που θεωρούν ότι τα παιδιά είναι καλό να παίζουν σε κλειστούς και οργανωμένους χώρους διότι αποφεύγουν τον κίνδυνο της εγκληματικότητας και αυτόν της κυκλοφορίας (Moore, 1986). Υποστηρίζουν, επίσης, πως το παιχνίδι στους δημόσιους οργανωμένους παιδότους είναι αντάξιο σε αναψυχή με αυτό που εξελίσσεται στο δρόμο και περισσότερο ασφαλές. Σε αντίθεση με αυτές τις απόψεις, δεν είναι λίγοι και εκείνοι που αμφιβάλουν για την ποιότητα του παιχνιδιού στους οργανωμένους κλειστούς χώρους. Αρχικά, θεωρούν μικρό το πλήθος των χώρων αυτών που υπάρχουν σε μία πόλη ώστε να καλυφθούν οι ανάγκες για παιχνίδι (Moore, 1986). Τονίζουν ότι οι αστικοί παιδότοποι μπορούν να λειτουργήσουν συμπληρωματικά με τους χώρους παιχνιδιού που καλύπτει η γειτονιά όπως ο δρόμος και η αλάνες, με την προϋπόθεση όμως τέτοιοι χώροι να υπάρχουν σε κοντινή απόσταση από την κατοικία και σε κάθε γειτονιά. Αυτό αποτελεί μία δύσκολη συνθήκη, κι έτσι οι περισσότεροι προτείνουν τον δρόμο για την δραστηριότητα του παιχνιδιού που βρίσκεται πλησιών κάθε κατοικίας (Moore, 1986). Μέσα στις απόψεις που εναντιώνονται στην ύπαρξη αστικών παιδότοπων, είναι και κάποιες ακραίες όπως αυτή του Ward, που υποστηρίζει ότι το σύνολο των παιδότοπων που αριθμεί μία πόλη αρκεί ώστε να χαρακτηριστεί αποτυχημένο ένα αστικό περιβάλλον (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Σύμφωνα με έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 1997 σε 26 παιδιά ηλικίας 10 έως 13 ετών στην πόλη Αδελαΐδα της Αυστραλίας, μόνο στα 5 παιδιά ανέφεραν την παιδική χαρά ως χώρο επιλογής παιχνιδιού και μόνο 1 στα 10 ανέφερε ότι προτιμάει την παιδική χαρά λόγω του εξοπλισμού που διαθέτει και όχι τον χώρο της. Επίσης, η έρευνα έδειξε ότι το 53% της δραστηριότητας του παιχνιδιού λάμβανε χώρα στην κατοικία ή στην αυλή της,

το 24% σε ανοικτές περιοχές με έντονο το φυσικό στοιχείο, το 17% σε πάρκα και παιδικές χαρές και τέλος το 6% σε δρόμους (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη 2011). Συμπερασματικά, μέσα από την έρευνα φαίνεται τα παιδιά να μην ενθουσιάζονται ιδιαίτερα με την ύπαρξη των αστικών παιδότοπων, και η χρήση των εξοπλισμών τους παρουσιάζεται βαρετή.

Μέσα από τους δημόσιους οργανωμένους παιδότοπους εμφανίζεται ένας ιεραρχικός διαχωρισμός ανάμεσα στους ενήλικες και τα παιδιά (Maxey, 1999). Παρατηρείται μία σταδιακή περιθωριοποίηση της κοινωνικής ομάδας των παιδιών, καθώς μέσω της χρήσης των χώρων αυτών, προάγεται ο διαχωρισμός του παιδιού με τον ενήλικα. Στα πλαίσια διαχωρισμού και προστασίας των παιδιών, οι αστικοί παιδότοποι θέτουν την ελεύθερη κινητικότητα των παιδιών και το παιχνίδι τους σε ελεγχόμενους χώρους. Βασισμένος σε κοινωνικές έρευνες για τα παιδιά, ο Hart θεωρεί την παιδική ηλικία ως μία εφεύρεση της κουλτούρας των δυτικών πολιτισμών (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008). Η έννοια της παιδικής ηλικίας αναφέρεται, αρχικά, στο πρώιμο στάδιο της ανθρώπινης ύπαρξης, όμως, δεν αντιλαμβάνονται όλες οι κουλτούρες με τον ίδιο τρόπο αυτήν την περίοδο ανάπτυξης του ατόμου. Για τον λόγο αυτόν, ποικίλουν οι αντιλήψεις για τις ικανότητες των παιδιών καθώς και ο τρόπος που μεταχειρίζονται ανά τον κόσμο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η παιδική εργασία καθώς σε πολλές μη δυτικές χώρες τα παιδιά εργάζονται από την παιδική ηλικία και συμβάλλουν οικονομικά στην οικογένεια τους. Βέβαια, παρατηρείται παιδική εργασία και σε χώρες του δυτικού κόσμου όπως η Ελλάδα καθώς για κάποια παιδιά που μεγαλώνουν σε αγροτικές οικογένειες, αποτελεί πραγματικότητα τους η εργασία με σκοπό να ενισχύσουν οικονομικά την οικογένεια όπου μεγαλώνουν. Ο τρόπος που μεγαλώνει κάθε παιδί καθώς και τα δικαιώματα αλλά και οι υποχρεώσεις που έχει διαφοροποιούνται σε κάθε τόπο για αυτό και ο ορισμός του παιδιού ποικίλει. Τα παιδιά ορίζονται σε σχέση με τους ενήλικες, αλλά στον καθορισμό της ταυτότητας τους παίζει επίσης ρόλο το γένος, η τάξη, η φυλή και το φύλο, καθώς και ο χρόνος και ο τόπος (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008).

Θεωρείται σημαντικό να υπάρχει μία πληθώρα χώρων παιχνιδιού στην πόλη, είτε οργανωμένοι, είτε ανοικτοί έτσι ώστε να μπορούν τα παιδιά να καλύψουν τις ανάγκες τους για παιχνίδι. Στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα, χώρος παιχνιδιού για τα παιδιά αποτελούσε ολόκληρη η πόλη και όχι ορισμένα τμήματά της (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Οι αστικοί παιδότοποι, υπάρχουν και κατέχουν ιδιαίτερη προτίμηση σαν χώροι παιχνιδιού, αλλά δεν πρέπει να αποτελούν τους πρώτιστους κυρίαρχους χώρους. Ο Maxey τονίζει ότι ως στόχος πρέπει να τεθεί η δημιουργία ανοικτών ευπροσάρμοστων χώρων που επιδέχονται αλλαγές από τα ίδια τα παιδιά (Maxey, 1999). Πάνω σε αυτήν την θεωρία, βασίστηκε ο όρος "playscape" που χρησιμοποιείται για να τονίσει ότι τα παιχνίδια των παιδιών μπορούν να καταλάβουν χώρους πέρα από αυτούς που διαθέτουν κατάλληλο εξοπλισμό όπως οι παιδικές χαρές και άλλοι κλειστοί οργανωμένοι χώροι, αλλά και ταυτόχρονα να συνυπάρχουν με τους ενήλικες (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Η ύπαρξη του παιδιού ενισχύεται μέσω της σταδιακής ενσωμάτωσής του σε δραστηριότητες οι οποίες συμβαίνουν σε χώρους όπου το παιδί έρχεται σε επαφή και με ενήλικες που δεν είναι οι γονείς του (Bronfenbrenner, 1979).

## 2.4 Παιδιά αθέατα στον δημόσιο χώρο: μία νέα κατηγορία αποκλεισμού

Τα παιδιά σήμερα έχουν να διεκδικήσουν το παιχνίδι στην πόλη. Κατοικούν στις σύγχρονες πόλεις, ακολουθώντας το εβδομαδιαίο τους πρόγραμμα, τηρώντας τα σχολικά καθήκοντα τους, περιπλανώνται σε χώρους διαμορφωμένους κυρίως από ενήλικους όντας αποκλεισμένα από το δημόσιο χώρο. Σύμφωνα με τον Matthews H. (1995), επειδή οι ενήλικες έχουν διαφορετικά ενδιαφέροντα και τρόπο ανάγνωσης της πραγματικότητας συχνά δεν μπορούν να δουν, πόσο μάλλον να καταλάβουν τον τρόπο σκέψης των παιδιών (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008).

Αναζητώντας τα βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει να πληρούν οι χώροι παιχνιδιού, διαπιστώθηκε από έρευνα των Cosco και Moore, ότι η οικονομική κατάσταση της οικογένειας σε συνδυασμό με τις ανέσεις της κατοικίας, δεν παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο, όσο το πολιτισμικό περιβάλλον το οποίο επιδρά θετικά στην ανάπτυξη των παιδιών. Η εν λόγω έρευνα υλοποιήθηκε σε οκτώ χώρες και διεξήχθη ώστε να ερευνηθεί κατά πόσο τα βιώματα των παιδιών συνδέονται με το αστικό περιβάλλον τους. Τελικός στόχος της έρευνας ήταν η ενίσχυση της συμμετοχής των παιδιών στον δημόσιο χώρο. Η έρευνα ανέδειξε ότι σε χώρες με μεγάλη ποικιλία τύπων για παιχνίδι, τα παιδιά δεν έκαναν λόγο για το αίσθημα της ανίας. Επίσης, τα παιδιά ένωσαν μεγαλύτερη ικανοποίηση σε χώρους όπου προσέφεραν ελευθερία κίνησης και πρόσβασης στους δημόσιους χώρους. Τα παιδιά παρουσιάζονται περισσότερο ικανοποιημένα και ενσωματωμένα σε περιοχές όπου υπάρχει πλήθος σημείων συνάντησης για παιχνίδι μέσα στην πόλη καθώς και αρκετές περιοχές πρασίνου. Σημαντική παρατήρηση, θεωρείται το γεγονός ότι τα παιδιά ένωσαν περισσότερο χαρά για παιχνίδι και εξερεύνηση όταν ένωσαν την ασφάλεια για την κάλυψη των βασικών τους αναγκών (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008).

Με βάση την παραπάνω έρευνα, διαπιστώνεται ότι οι βασικές προϋποθέσεις για να ενσωματωθεί το παιδί στον δημόσιο χώρο είναι η ύπαρξη σημείων συνάντησης και παιχνιδιού στην πόλη, η εξάλειψη του φόβου ότι μπορεί να αποτελέσουν θύματα βίας ή σεξουαλικής παρενόχλησης, η μείωση της κυκλοφορίας αυτοκινήτων και η σταδιακή συμμετοχή τους στη διαμόρφωση του περιβάλλοντός τους (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008).

Σήμερα τα παιδιά είναι αόρατα στην δημόσια ζωή καθώς δεν συμμετέχουν στις αποφάσεις που παίρνονται σχετικά με τις ανάγκες τους και τους χώρους όπου επιλέγουν να κινούνται δημιουργικά. Με βάση την εικόνα αυτή, προκύπτει τα παιδιά να αποτελούν μία ομάδα που υφίσταται χωρικό και κοινωνικό αποκλεισμό καθώς δεν μπορούν να επηρεάσουν το περιβάλλον όπου ζουν. Προκατασκευασμένοι χώροι, εσωτερικοί με περισσότερη «ασφάλεια» αλλά και εξωτερικοί όπως παιδότοποι, αυλές σχολείων, παιδικές χαρές και γήπεδα είναι κάποια από τα μέρη όπου αναπτύσσονται και ονειροπολούν τα παιδιά. Η κοινωνική ομάδα των παιδιών στερείται δικαιώματα όπως η οικειοποίηση του αστικού χώρου και η συμμετοχή στη διαμόρφωσή του. Σε αυτό το πλαίσιο τα παιδιά, περιορισμένα σε αποστειρωμένους ειδικά γι' αυτά χώρους καλούνται να εκπληρώσουν τη διαδικασία διαμόρφωσης βασικών ικανοτήτων όπως η εξερεύνηση, η φαντασία, η δημιουργικότητα και η συμμετοχή (Τσεβρένη, 2018). Στην Μεγάλη Βρετανία το 1980 είχε παρατηρηθεί ότι τα παιδιά προτιμούσαν να παίζουν στα πάρκινγκ και όχι στις παιδικές χαρές ή σε χώρους «κατάλληλους» για παιχνίδι. Ο βασικός λόγος ήταν ότι δεν ήθελαν να παίζουν στους «αποστειρωμένους χώρους», όπου υπερέσσαν φαντασίας και ελευθερίας. Όταν τα παι-

διά αποκλείονται από τη δημόσια ζωή δεν στερούνται μόνο τα πολιτικά τους δικαιώματα, αλλά και η περιθωριοποίηση τους κατά την παιδική τους ηλικία δεν βοηθά στην ανάπτυξή τους σε ενεργούς πολίτες οι οποίοι συμμετέχουν στη διαχείριση του περιβάλλοντος τους (Sutton & Kemp, 2002).

Σημαντικοί παράγοντες που εμποδίζουν στην οικειοποίηση της πόλης από τα παιδιά αποτελούν η πυκνή δόμηση σε συνδυασμό με την έλλειψη ελεύθερων πράσινων χώρων, η συνεχής αύξηση των αυτοκινήτων και οι μειωμένοι χώροι στάθμευσης, καθώς και ζητήματα που αφορούν την ασφάλεια των παιδιών όπως ο φόβος της βίας, των ναρκωτικών και της σεξουαλικής κακοποίησης. Οι απρόσωπες μεγαλουπόλεις έχουν χάσει το αίσθημα της γειτονιάς με αποτέλεσμα να υπάρχει αποξένωση και ανωνυμία μεταξύ ενός μικρού συγκροτήματος κατοικιών. Επιπλέον, η τηλεόραση και ο υπολογιστής έχουν αντικαταστήσει το παιχνίδι και την βιωματική γνώση. Τα σημερινά παιδιά έχουν περισσότερες έξω-σχολικές υποχρεώσεις και δραστηριότητες με τις οποίες απασχολούνται καθημερινά με αποτέλεσμα μειωμένος ή και καθόλου χρόνος για παιχνίδι. Σύμφωνα με την έρευνα των Sutterby και Frost, είναι πολλοί οι εκπαιδευτικοί, πολιτικοί και γονείς που πιστεύουν ότι το παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο παίρνει πολύ χρόνο σε σχέση με τις σχολικές δραστηριότητες (Sutterby & Frost, 2002). Σημαντικό παράδειγμα εναλλακτικής εκπαίδευσης, είναι αυτό του Φιλανδικού συστήματος. Στην Φιλανδία η εκπαίδευση ξεκινάει το έβδομο έτος της ηλικίας του παιδιού. Πριν από το έβδομο, το παιδί έχει όσο χρόνο χρειάζεται για να αναπτυχθεί νοητικά, να λάβει ερεθίσματα καθώς και να περάσει αξιολογικό χρόνο μέσα στην οικογένεια. Το συγκεκριμένο σύστημα εκπαίδευσης, θεωρείται πολύπλευρο καθώς η διδακτέα ύλη δεν περιλαμβάνει μόνο τα αναμενόμενα μαθήματα, αλλά και μαθήματα που αναπτύσσουν τις τεχνικές δεξιότητες των παιδιών, όπως η ξυλουργική και η υφαντική. Ο δάσκαλος έχει τον ρόλο του εμπνευστή και το μάθημα γίνεται από την συνεργασία των παιδιών. Αξίζει να σημειωθεί, ως προτεραιότητα των παιδιών της σκανδιναβικής χώρας το παιχνίδι ακόμα και τους χειμερινούς μήνες. Η τακτική σωματική δραστηριότητα και ο συνδυασμός της φύσης με τον καθαρό αέρα, θεωρούνται σημαντικά στοιχεία της μάθησης. Αυτό επιβεβαιώνεται με ένα φιλανδικό ρητό, «Δεν υπάρχει κακός καιρός. Μόνο ακατάλληλα ρούχα».

Απόρροια όλων των παραπάνω είναι η έλλειψη ουσιαστικών εμπειριών από την πραγματική ζωή. Εμπειρίες και στιγμές ικανές να διαμορφώσουν ενεργούς πολίτες στην μετέπειτα ζωή. Σύμφωνα με τον Freire, αυτοί οι εξωτερικοί, αντικειμενικοί παράγοντες, που δυσκολεύουν τη ζωή των παιδιών στην πόλη, ριζώνονται στον ψυχισμό των παιδιών, παίρνοντας τη μορφή εσωτερικού ειδήλου καταπίεσης (Freire, 1974). Η ανία που δημιουργείται σε εσωτερικούς χώρους καλύπτεται από τους υπολογιστές και φυσικά την τηλεόραση. Μέσα μαζικής δικτύωσης και τεχνολογία έχουν αντικαταστήσει την άμεση επαφή των παιδιών καθώς και την ανάγκη να εξερευνήσουν το μέρος όπου μεγαλώνουν, δηλαδή την γειτονιά καθώς και τα κοινωνικά δίκτυα της.

Η συμμετοχή των παιδιών στην σχεδίαση του περιβάλλοντός τους έχει ως αποτέλεσμα την προσωπική τους εξέλιξη αλλά και την βελτίωση στην συνολικότερη σχεδίαση μιας πόλης βασισμένης στην κοινωνική δικαιοσύνη. Πόλεις εναλλακτικές, ανοιχτές στην εξερεύνηση, στην υλοποίηση και τη συμμετοχή των παιδιών στην διαχείριση και την φροντίδα τους αποτελούν πόλεις ικανές να εμπνεύσουν τους πολίτες για την διαμόρφωση μιας πόλης καλύτερης από αυτήν που παρέλαβαν.

Έρευνες που έχουν γίνει για τη συμμετοχή των παιδιών έχουν αποδείξει την

ικανότητα τους στη διαμόρφωση του άμεσου περιβάλλοντός τους. Τα παιδιά, από μικρή ηλικία, μέσα από οργανωμένα προγράμματα συμμετοχής και περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και μέσα από τη συνεργασία τους με τους ενήλικες, μπορούν να συμμετέχουν σε διαδικασίες σχεδιασμού και δράσης για τη διαμόρφωση και τη φροντίδα των χώρων που τα αφορούν στο σχολείο, στη γειτονιά και την πόλη τους (Τσεβρένη, 2018). Οι Τσεβρένη και Παναγιωτάτου υποστηρίζουν ότι τα παιδιά έχουν πλούσιες ιδέες και επαρκείς ικανότητες για να σχεδιάσουν, να διαμορφώσουν και να φροντίσουν τους εσωτερικούς και υπαίθριους χώρους του σχολείου τους και επιλεγμένους χώρους της γειτονιάς τους. Ακόμη, θεωρούν ότι μπορούν να συμβάλουν με τις ιδέες τους σε ευρύτερα ζητήματα σχεδιασμού της πόλης (Τσεβρένη & Παναγιωτάτου, 2009). Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενεργού συμμετοχικού σχεδιασμού από τα παιδιά αποτελεί ο συνοικισμός Tinggården της Δανίας. Το 1971, το Υπουργείο Κατοικίας της Δανίας εμπνεύστηκε από το άρθρο του δημοσιογράφου Bodil Graae με θέμα «Κάθε παιδί πρέπει να έχει εκατό γονείς» και οργάνωσε έναν διαγωνισμό που αφορούσε την σχεδίαση του αστικού περιβάλλοντος του συνοικισμού. Το αρχιτεκτονικό γραφείο Vandkusten Architects μαζί με τα παιδιά που διέμεναν στον οικισμό, κατέθεσαν μία πρόταση σχεδίασης του αστικού περιβάλλοντος, κατά την οποία το 10% της επιφάνειας του συγκροτήματος αποτελούσε κοινωνικό χώρο και χώρο όπου μπορούσε να μοιραστεί η φροντίδα των παιδιών. Η πρόταση αυτή, εντυπωσίασε τους διοργανωτές και έτσι το αρχιτεκτονικό γραφείο μαζί με τα παιδιά νίκησαν στον διαγωνισμό (Κατσαβουνίδου, 2013).



15. Ο συνοικισμός Tinggården σχεδιάζεται από τα παιδιά.

Πηγή: Vandkusten Architects, The Successful Experiment

Οι ενέργειες που πρέπει να γίνονται για την ενθάρρυνση των παιδιών όσον αφορά την συμμετοχή τους στην κοινωνία, είναι χρήσιμο να ξεκινούν κατανοώντας τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά οραματίζονται τον κόσμο. Σύμφωνα με τις Holloway και Valentine, χάρη στην προσπάθεια μεμονωμένων ερευνητών έχει παραχθεί μία μικρή αλλά σημαντική βιβλιογραφία για το περιβάλλον των παιδιών η οποία χρονολογείται από τη δεκαετία του 1970 και διαμορφώνεται από έρευνες για την κατανόηση του χώρου από τα παιδιά και τις ικανότητές τους στην κατανόηση και τη δημιουργία χαρτών καθώς και στην πρόσβαση τη χρήση και την οικειοποίηση τους με το χώρο (όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008).



### 3.1 Θεωρητικές προσεγγίσεις για την έννοια της γειτονιάς

Τα τελευταία χρόνια, η έννοια της γειτονιάς, έχει γίνει αντικείμενο μελέτης και έρευνας, πολλών επιστημονικών κλάδων εξαιτίας των χωρικών, γεωγραφικών και οικονομικών ανακατατάξεων σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.

Σε αυτό το κεφάλαιο της έρευνας, η γειτονιά λαμβάνεται ως ένας από τους σημαντικότερους χώρους μέσα στον αστικό ιστό, στον οποίο αλληλοεπιδρούν τα υποκείμενα με την πόλη δημιουργώντας κοινωνικές σχέσεις βασισμένες στην αλληλεγγύη και την συλλογικότητα. Η έννοια της γειτονιάς, θα προσεγγιστεί θεωρητικά μέσα από διαφορετικές επιστημονικές αντιλήψεις οι οποίες έχουν διαμορφώσει μία ολοκληρωμένη αντίληψη του όρου.

Ο Lefebvre θεωρεί ότι οι ζωές των ανθρώπων που διαμένουν σε συγκεκριμένους τόπους και γειτονιές, εμπεριέχουν το στοιχείο της τοπικότητας, της σύγκλισης αλλά και των τυχαίων συναντήσεων (Lefebvre, 2007). Σύμφωνα με αυτή την άποψη, η γειτονιά πρόκειται για τον χώρο όπου η αμεσότητα της κοινότητας ταυτίζεται με το τυχαίο ή το «ξένο». Η γειτονιά, σε όλες τις χωρικές κλίμακες αποτελείται από ένα πλήθος κοινωνικών σχέσεων που αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους σε έναν χώρο. Δέχεται την αμφισβήτηση και τις διαφορετικές κριτικές από άτομα των οποίων οι εμπειρίες διαφέρουν. Απαρτίζεται από επικοινωνία, κίνηση, κοινωνικές επαφές που διαρκούν και πέρα από αυτήν (Massey, 2005). Η γειτονιά δεν αποτελεί μόνο την περιοχή με πυρήνα τον εαυτό μας και κατ'επέκταση το σπίτι μας, αλλά και την περιοχή στην οποία περιλαμβάνονται σπίτια, δρόμοι και άνθρωποι τα οποία μπορούν να παρατηρηθούν από μία αποστασιοποιημένη ματιά ή από την ματιά του εξωτερικού παρατηρητή (Entrikin, 1991). Με άλλα λόγια, η γειτονιά για τον κάτοικο της ίσως είναι ότι ο καθένας για τον άνθρωπο, αλλά μπορεί να αποτελέσει και ένα διαφορετικό πλαίσιο για κάποιον εξωτερικό.

Κατά την Βαΐου, ο όρος γειτονιά συνδέει, και συχνά συχέει αφενός μεν πλευρές που αφορούν τον υλικό χώρο, αφετέρου δε, διαδικασίες που αναφέρονται στις κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται στην γειτονιά, παραπέμποντας σε επεξεργασίες που ταύτιζαν μια ορισμένη κοινωνική ομάδα («κοινότητα») με έναν σαφώς οριοθετημένο τόπο (Βαΐου, 2013). Στην περιοχή της γειτονιάς, διασταυρώνονται διαδρομές ατόμων με διαφορετική κοουλτούρα, φύλο, φυλή/εθνότητα, και ο τρόπος με τον οποίο συγκροτούνται στην γειτονιά γίνεται μέσω συγκεκριμένων σημείων αναφοράς (τοποσήμων) όπως είναι η πλατεία, το σχολείο, το ΚΑΠΗ, ο ναός και των κοινωνικών δικτύων.

Ανακεφαλαιώνοντας, αποδεχάμαστε την γειτονιά ως τον χώρο γύρω από την κατοικία, ο οποίος λαμβάνει διαφορετική σημασία από διαφορετικά άτομα, ανάλογα με το κοινωνικό υπόβαθρο αυτών, το φύλο, την ηλικιακή βαθμίδα, την εθνότητα κλπ. Είναι η περιοχή της πόλης όπου μέσω της οικειοποίησης της, δραστηριοποιούνται οι άνθρωποι, δημιουργούν κοινωνικές επαφές και κώδικες επικοινωνίας μέσω της διάδρασης. Μέσα στην γειτονιά οι άνθρωποι μοιράζονται τους προβληματισμούς τους που συχνά είναι κοινοί με τους προβληματισμούς των άλλων, αγωνίζονται, δημιουργούν φιλίες, συναντιούνται, παίζουν, ερωτεύονται κλπ.

## 3.2 Βιωμένος χώρος και γειτονιά

Σύμφωνα με τις ερμηνείες που δόθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο για τον χώρο, αντιλαμβανόμαστε ότι η αντίληψή του, αποτελεί μία υποκειμενική πραγματικότητα που είναι άμεσα εξαρτώμενη από τις εμπειρίες που έχουν οι άνθρωποι στον χώρο. Τα άτομα ορίζουν τον χώρο που κατοικούν, βάσει των βιωμάτων τους. Το βίωμα μπορεί να είναι προσωπικό, συλλογικό, θετικό, αρνητικό ακόμα και τραυματικό. Συχνά επικαλούμαστε τα παιδικά βιώματα τα οποία μας προσδιορίζουν σε όλη τη ζωή.

Ο Σταυρίδης θεωρεί πως όταν στον χώρο βιώνονται εμπειρίες, τότε αμέσως το άτομο αποκτά την ικανότητα να λάβει τον ρόλο του πομπού και του δέκτη πληροφοριών, συναισθημάτων, ερεθισμάτων κλπ. Η εμπειρία συνδέει τον τόπο με τον βιωμένο χώρο. Μέσω του τόπου, δίνεται έμφαση στη βιωματική-υπαρξιακή αντίληψη του χώρου. (Σταυρίδης, 1990). Η ταυτότητα του τόπου συγκροτείται από μία υποκειμενική αλλά ταυτόχρονα συλλογική σκοπιά των κατοίκων, των ατόμων που τον επισκέπτονται, καθώς και των χρηστών του (Στεφάνου, 2009).

Συμπερασματικά, η γειτονιά μπορεί να θεωρηθεί ως βιωμένος χώρος στην πόλη, καθώς αποτελεί πεδίο δραστηριοποίησης και κοινωνικοποίησης των ατόμων, χώρος που αναπτύσσει την συλλογική δράση και σκέψη, δημιουργείται οικειότητα μεταξύ των ατόμων και του χώρου. Η γειτονιά είναι ο χώρος πειραματισμού και βιωμένων εμπειριών.

## 3.3 Το αίσθημα της κοινότητας μέσω της γειτονιάς

Η έννοια της κοινότητας, αναφέρεται συνήθως, σε ένα σύνολο ατόμων τα οποία μέσω μίας συνεχούς αλληλεπίδρασης δημιουργούν μία ομάδα που είναι ικανή να διαχειριστεί συλλογικά κοινά ζητήματα. Η παρούσα ομάδα ανθρώπων με κοινές δράσεις και οράματα που πηγάζουν μέσα από την αγάπη και την μέριμνα για αναβάθμιση της περιοχής τους, αναπτύσσουν κοινωνικές σχέσεις.

Η Τσεβρένη, κάνει λόγο για την «τοποφιλία» που εκδηλώνεται μεταξύ των ανθρώπων και των τόπων. Η ίδια, αναφέρεται στην τοποφιλία, ως την προσωρινή οπτική ικανοποίηση και την απόλαυση που λαμβάνει ένα άτομο από τον τόπο λόγω της οικειότητας που έχει αναπτύξει μαζί του. Η τοποφιλία αποτελεί τον συνδετικό κρίκο ανάμεσα στον συναισθηματικό κόσμο του ατόμου και τον χώρο (Τσεβρένη, 2008). Το αίσθημα της τοποφιλίας είναι ικανό να αναπτυχθεί στο περιβάλλον της γειτονιάς, καθώς οι κάτοικοι μέσω της συλλογικότητας και των κοινοτικών εμπειριών στη γειτονιά τους, αναπτύσσουν ένα είδος οικειότητας με αυτήν.

Για την Σχολή του Σικάγο, η γειτονιά θεωρήθηκε τμήμα της πόλης από την άποψη της «κοινότητας», κατά την οποία λαμβάνονται μεν υπόψη τα χωρικά όρια, αλλά

επιπλέον, έχουν ύψιστη σημασία τα κοινωνικά δίκτυα που την χαρακτηρίζουν, το αίσθημα συγκίνησης που προκαλεί στους κατοίκους η γειτονιά και η σημασία που έχει για τους ίδιους, καθώς και η σύνθεση ταυτότητας εναρμονισμένης με τον τόπο. Για τον λόγο αυτό, η γειτονιά διαρθρώνεται ως χωρική μονάδα μικρής κλίμακας που βασίζεται στις διαπροσωπικές σχέσεις και στο κοινό παρελθόν (Βαΐου, 2007). Σε αντίθεση με την άποψη της Σχολής του Σικάγο που θέλει την γειτονιά σε ενιαία σχέση με την κοινότητα, βρίσκονται οι Crow & Allan οι οποίοι αποκόπτουν τις δύο έννοιες, καθώς θεωρούν πιθανή την ύπαρξη κοινότητας πέρα από τα χωρικά όρια της γειτονιάς (π.χ στις επαγγελματικές σχέσεις), και γειτονιά χωρίς την δημιουργία κοινότητας (Crow & Allan, 2013).

Σε αυτήν την εργασία, η έννοια της κοινότητας και των διαπροσωπικών σχέσεων, μελετιούνται στο πεδίο της γειτονιάς. Η κοινότητα ενυπάρχει με τις διαπροσωπικές σχέσεις και την αλληλεγγύη στην γειτονιά. Οι κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται σε έναν χώρο λαμβάνουν χαρακτηριστικά του και επηρεάζονται από αυτόν. Ο τόπος διαμορφώνεται σύμφωνα με τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των ατόμων που τον περιβάλλουν.

Σημαντική θεωρείται η ύπαρξη κοινωνικών δικτύων στην γειτονιά καθώς μαρτυρούν την συγκρότηση της γειτονιάς. Ως κοινωνικά δίκτυα στην παρούσα έρευνα, ορίζουμε τις σχέσεις και τις αλληλεπιδράσεις των ατόμων που συνθέτουν μία κοινωνική δομή. Οι αλληλεπιδράσεις αυτές, πηγάζουν από την ανταλλαγή πόρων μεταξύ των ατόμων. Το κατά πόσο αναγνωρίσιμο μπορεί να αποτελεί ένα κοινωνικό δίκτυο της γειτονιάς στο ευρύτερο κοινό της πόλης, έχει να κάνει με τα χρόνια κατοίκησης της γειτονιάς. Τα κοινωνικά δίκτυα, συχνά αποτελούν την αφετηρία στην κοινωνικοποίηση των ατόμων ειδικότερα για συγκεκριμένες ομάδες πολιτών (π.χ ηλικιωμένοι, άτομα με χαμηλό εισόδημα) οι οποίοι δεν έχουν πρόσβαση στα ευρύτερα κοινωνικά δίκτυα της πόλης. Στις συγκεκριμένες ομάδες πολιτών, συγκαταλέγονται τα παιδιά, για τα οποία η γειτονιά αποτελεί τον δεύτερο κύριο χώρο κοινωνικοποίησης μετά το σχολείο. Το κατά πόσο σωστά λειτουργούν τα κοινωνικά δίκτυα της γειτονιάς και ευδοκούν οι σχέσεις μεταξύ των γειτόνων, αντανακλά στις κοινωνικές επαφές που διατηρούν τα παιδιά μεταξύ τους (Sutton & Kemp, 1997).

## 3.4 Η γειτονιά για τα παιδιά

Ο χώρος της γειτονιάς είναι άμεσα επηρεασμένος από τα χαρακτηριστικά των κατοίκων της. Τα παιδιά γίνονται αποδέκτες των ερεθισμάτων που δέχονται από το περιβάλλον το οποίο συμβάλλει στην κατάκτηση των κοινωνικών σχέσεων και στην δημιουργία της ταυτότητάς τους (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008).

Ο Matthews κάνει λόγο για τους κοινοτικούς πόρους που περιλαμβάνονται στην γειτονιά οι οποίοι μπορεί να είναι είτε φυσικοί όπως το δομημένο περιβάλλον, οι κάτοικοι της γειτονιάς, οι δρόμοι καθώς και οι χώροι πρασίνου, είτε κοινωνικοί δηλαδή, οι διαπροσωπικές σχέσεις των κατοίκων αλλά και οι δεσμοί που έχουν αναπτύξει οι κάτοικοι με την τοπική αγορά και τα δίκτυα της γειτονιάς (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008). Όταν

οι κοινοτικοί πόροι έχουν γερά θεμέλια ανάπτυξης, παρέχουν την δυνατότητα στα άτομα να διαμορφώσουν την προσωπικότητά τους μέσω της εξοικείωσης τους με τον χώρο της γειτονιάς, να εξελιχθούν σαν προσωπικότητες μέσω της χρήσης των πόρων αυτών, ενώ παράλληλα με την συμμετοχή τους στο κοινωνικό δίκτυο της γειτονιάς αποκοτούν το αίσθημα του «ανήκειν» κάπου. Η έλλειψη καθώς και η μη σωστή χρησιμοποίηση των πόρων αυτών, ωθούν τα άτομα στον αποκλεισμό και την απομόνωση (Matthews, 1993 όπως παρατίθεται από την Τσεβρένη, 2008). Για τον Engwicht, η αίσθηση της κοινότητας αποτελεί έναν παράγοντα που συμβάλλει στην δημιουργία ενός «θετικού περιβάλλοντος» για τα παιδιά (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008).

Η γειτονιά αποτελεί την δομημένη περιοχή μεταξύ πόλης και κατοικίας. Συνήθως χαρακτηρίζεται από τυχαίες συναντήσεις και αμεσότητα ανάμεσα στους γείτονες, ανάλογα με την γειτονιά. Για τα παιδιά, η γειτονιά αποτελεί έναν χώρο προς κατάκτηση. Η μετάβαση από το οικείο και ασφαλές περιβάλλον του σπιτιού στο χώρο της γειτονιάς, αποτελεί μία έντονη διαδικασία απαραίτητη για την ωρίμανση του παιδιού. Οι Sutton και Kemp θεωρούν την γειτονιά ως τον χώρο όπου το παιδί μέσω των κοινοτικών πόρων και το φυσικό περιβάλλον της γειτονιάς, εξοικειώνεται με διαφορετικούς πολιτισμούς και συστήματα αξιών από αυτά που έχει το ίδιο αποκομίσει από το περιβάλλον της οικογένειας (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008).

Η κατάκτηση του χώρου της γειτονιάς από τα παιδιά ξεκινάει κυρίως μέσω του παιχνιδιού γι' αυτό και το πεδίο της γειτονιάς είναι ιδιαίτερα σημαντικό γι' αυτά. Παρατηρούνται παιδικές αγέλες έτοιμες να κυριαρχήσουν τον χώρο της γειτονιάς και να θέσουν τα όριά της σύμφωνα με το παιχνίδι και την αντίληψή τους. Παιδιά σε ομάδες ή και μόνα τους, είναι έτοιμα να εξερευνήσουν κάθε σημείο «άγνωστο» της γειτονιάς και μέσω του παιχνιδιού τους να καταργήσουν τον χρόνο. Με τον τρόπο αυτόν, έρχονται σε επαφή με τα άτομα της γειτονιάς αλλά και με τον ίδιο τον χώρο της γειτονιάς.

Η αλλαγή στη μορφή της πόλης, έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές στην κλίμακα της γειτονιάς κι αυτό έχει επηρεάσει με την σειρά του, την σχέση που έχει το παιδί με τον χώρο της πόλης (Γαλάνη, 2011). Τα σημερινά παιδιά, μεγαλώνουν σε γειτονιές στις οποίες το αίσθημα της κοινότητας και της αλληλεγγύης τείνει να χαθεί (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008). Τα κοινωνικά δίκτυα που κάποτε είχαν οι γειτονιές, πλέον βρίσκονται σε περιοχές εκτός γεωγραφικών ορίων γειτονιάς. Επίσης, οι αποστάσεις στην πόλη έχουν ελαχιστοποιηθεί μέσω της τεχνολογίας, με αποτέλεσμα οι συναντήσεις των φίλων, ο χώρος εργασίας και οι συγγενείς να βρίσκονται συχνά εκτός γειτονιάς. Εξαιτίας των παραπάνω λόγων, η έννοια της γειτονιάς και η σημασία που είχε, τείνουν να αλλάζουν με τον καιρό. Σύμφωνα με τον Forrest, οι κοινωνικές επαφές που δημιουργούνται στην γειτονιά, μπορεί να μην έχουν «φθαρεί» συνολικά, αλλά με βεβαιότητα έχει μεταβληθεί η αξία και η έννοια του γειτονεύειν και της κοινωνικότητας (Βαΐου, 2007).

### 3.5 Ανοικτοί χώροι παιχνιδιού στην γειτονιά

Τα παιδιά σχολικής ηλικίας, έχουν ανάγκη από χώρο έτσι ώστε να εκτονώσουν όλη την ενέργεια και την ένταση που συσσωρεύεται στο καθημερινό τους πρόγραμμα. Έχουν ανάγκη να αισθανθούν το σώμα τους, τις κινήσεις τους, να δοκιμάσουν την ισορροπία τους και να νιώσουν σιγουριά και ανεξαρτησία. Το σχολείο αδυνατεί να καλύψει την συγκεκριμένη ανάγκη καθώς ο μικρός χρόνος διαλειμμάτων δεν επαρκεί για παιχνίδι. Σταδιακά όσο μεγαλώνουν, χρειάζονται να επεξεργαστούν και να μεταδώσουν τα ερεθισμάτων που λαμβάνουν. Το παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους καλύπτει επίσης την ανάγκη της ελευθερίας. Ελεύθερες κινήσεις δίχως τον έλεγχο των μεγάλων. Αντίθετα, το παιχνίδι στο σπίτι έχει τους δικούς του όρους και την δική του λειτουργία τα οποία καθορίζονται από την οικογένεια. Τα παιδιά, σταδιακά αποδέχονται τους κανόνες που αφορούν το παιχνίδι εντός σπιτιού, αναλαμβάνουν τους ρόλους τους και σταδιακά βιώνουν ένα πρώτο στάδιο κοινωνικοποίησης. Με ένα παρόμοιο τρόπο εισχωρούν και στην πόλη.

Θεωρώντας το παιχνίδι κατά φύσιν αυθόρμητο και άναρχο, η παρούσα εργασία εστιάζει και μελετάει τη διαδικασία του παιχνιδιού σε συγκεκριμένους δημόσιους υπαίθριους ανοιχτούς χώρους της γειτονιάς όπως είναι οι δρόμοι γύρω από το σπίτι, η αλάνα και οι πλατείες. Χαρακτηρίζονται ως “ελεύθεροι” διότι δίνουν την δυνατότητα στο παιχνίδι να εξελιχθεί με δικούς του όρους, σε χώρο ακανόνιστο που δεν έχει οριστεί από πριν γι' αυτήν την δραστηριότητα και προσφέρεται να αποτελέσει πεδίο εξερεύνησης. Οι χώροι αυτοί επιλέχθηκαν διότι το παιχνίδι έκανε την πρώτη του εμφάνιση σε ανοιχτούς χώρους οι οποίοι δίνουν την ελευθερία για αυτοσχεδιασμό στην κίνηση του σώματος, την επιλογή παιχνιδιού από τα υποκείμενα και τελικά την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον των ηλικιών. Το παιχνίδι που εκδηλώνεται στους ελεύθερους χώρους της γειτονιάς, υπονοεί την έλλειψη δομής, και χαρακτηρίζεται από ανεξαρτησία κινήσεων και ελευθερία δράσης. Οι χώροι αυτοί, ανεξάρτητα από την δημόσια ταυτότητα που τους χαρακτηρίζει, είναι ικανοί να αποτελέσουν «καταφύγιο» για τα παιδιά, πεδίο γνώσης και ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων (Θανάση & Φορούλη, 2018).

Το παιχνίδι συμβάλλει με τον καλύτερο τρόπο στην προσωπική ανάπτυξη των παιδιών. Το ελεύθερο παιχνίδι που λαμβάνει μέρος στους δημόσιους χώρους προωθεί την κοινωνική ανάπτυξη και την δημοκρατία (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

### Ο Δρόμος της Γειτονιάς

Ο δρόμος αποτελεί τον πρωταγωνιστή της καθημερινής ζωής. Η μέρα ξεκινάει στον δρόμο και τελειώνει σε αυτόν. Για τα παιδιά, οι Harloff et al, θεωρούν ότι μέσω του δρόμου γίνεται η μετάβαση από το προστατευτικό περιβάλλον του σπιτιού, στο αμέσως επόμενο εξωτερικό περιβάλλον του δημόσιου χώρου και της κοινωνικής ζωής (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Το πεδίο του δρόμου, βιώνεται από το παιδί μέσω διάφορων δραστηριοτήτων αλλά κυρίως μέσω του παιχνιδιού. Το παιχνίδι στο δρόμο, συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας του παιδιού και στην συμμετοχή του στο άμεσο κοινωνικό περιβάλλον του.



Σύμφωνα με την Jacobs, τα παιδιά για να παίξουν έχουν ανάγκη από ένα «ανεξίτητο» πεδίο εξωτερικού περιβάλλοντος, ώστε να διαμορφώνουν εικόνες του περιβάλλοντος όπου ζουν (Jacobs, 1961). Συχνά ο δρόμος δεν αποτελεί επιλογή για να εξελιχθεί το παιχνίδι, καθώς μπορεί να είναι το μοναδικό διαθέσιμο μέρος (Moore, 1991).

Ο δρόμος αποτελεί την εγγύς περιοχή γύρω από το σπίτι και χαρακτηρίζεται από εύκολη πρόσβαση. Οι δρόμοι αποτελούν περιοχές παιχνιδιού οι οποίες εντάσσονται μέσω στην περιοχή της κατοικίας και για το λόγο αυτό συναντώνται σε αφθονία και είναι άμεσα προσβάσιμοι από τα παιδιά μέσα στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα τους (Moore, 1991). Η κοντινή απόσταση που έχει ο δρόμος με το σπίτι καθιστά το παιχνίδι εφικτό και ικανό να συμβαδίσει με την καθημερινή ρουτίνα του παιδιού. Σύμφωνα με τον Gehl, τα παιδιά μικρής ηλικίας σπάνια κινούνται σε απόσταση μεγαλύτερη των πενήντα μέτρων από την κατοικία τους και γι' αυτόν τον λόγο παίζουν κυρίως με τα παιδιά της γειτονιάς τους, παρά με αυτά που κατοικούν ακόμα και λίγο πιο μακριά (Gehl, 1971).

Μέσω του παιχνιδιού στον δρόμο και της εξερεύνησης που προκύπτει στον χώρο της γειτονιάς, το παιδί ενσωματώνεται στην κοινωνική ομάδα της περιοχής και έρχεται σε επαφή με την τοπική κοινωνία γύρω από την κατοικία του (Moore, 1991). Για την Jacobs, το να περπατάνε τα παιδιά ανέμελα στο χώρο της πόλης αποτελεί την αγαπημένη τους δραστηριότητα (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Αυτή η ανεμελιά συναντάται και στους δρόμους της γειτονιάς όπου τα παιδιά εξοικειώνονται με τον κόσμο των ενηλίκων. Στο δρόμο που θεωρείται το κοινωνικό κέντρο της γειτονιάς, τα παιδιά δημιουργούν τις δικές τους διαπροσωπικές σχέσεις (Γαλάνη, 2011). Συνομήλικο φίλοι καθώς και ενήλικοι γείτονες επικοινωνούν λεκτικά και ανταλλάσσουν ερεθίσματα στην τοπική ζωή του δρόμου. Ο Matthews θεωρεί τον δρόμο ως τον χώρο όπου παιδιά και νέοι ανεξαρτητοποιούνται και αποκτούν κοινωνική ταυτότητα (όπως παρατίθεται από Τσεβρένη, 2008).

Ο δρόμος παρέχει την δυνατότητα να εξελιχθεί ένα πλήθος διαφορετικών υπαίθριων παιχνίδια στο πεδίο του. Τα παιδιά χρειάζονται αρκετό υπαίθριο χώρο για να εκτελέσουν τις δραστηριότητές τους και επιλέγουν τον δρόμο διότι αποτελεί μία επιφάνεια λεία και σκληρή κατάλληλη για παιχνίδια με ρόδες (Moore, 1991). Στον δρόμο, το ανοργάνωτο παιχνίδι αποτελεί πρωταγωνιστή και η έντονη παρουσία των ενηλίκων στον χώρο αυτό, κάνει το παιχνίδι όλο και περισσότερο ελκυστικό για τα παιδιά. Η Jacobs πιστεύει ότι η ελευθερία που προσφέρουν οι δρόμοι για παιχνίδι, έρχεται σε αντίθεση με την εικόνα του εγκλεισμού που συχνά δίνουν τα πάρκα (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Συμπερασματικά, ο δρόμος θεωρείται ένα σημαντικό τμήμα της γειτονιάς που λαμβάνει μέρος στην καθημερινή ζωή τόσο των παιδιών, όσο και των ενηλίκων. Τα παιδιά χαίρονται παίζοντας ελεύθερα στο οικείο περιβάλλον κοντά στο σπίτι, ενώ παράλληλα με αυτήν την δραστηριότητά τους συμβάλλουν στην ενίσχυση των δεσμών της τοπικής κοινότητας, οι γονείς απολαμβάνουν τον ελεύθερο χρόνο που κερδίζουν από την μείωση του χρόνου μεταφοράς των παιδιών σε άλλους χώρους παιχνιδιού τύπου πάρκα, παιδική χαρά, ιδιωτικός παιδότοπος κ.α., και τέλος ελαχιστοποιείται το κυκλοφοριακό πρόβλημα που απασχολεί την κοινωνία (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

## Η Αλάνα

Πρόκειται για το αδιαμόρφωτο οικόπεδο μέσα στον αστικό ιστό, το οποίο μπορεί να είναι είτε δημόσιο είτε να ανήκει σε κάποιον ιδιώτη. Στο παρελθόν, ήταν αρκετά σύνηθες μία γειτονιά της πόλης ή του χωριού να περιείχε μία αλάνα, η οποία να εξυπηρετούσε τις ανάγκες του παιχνιδιού καθώς βρισκόταν σε μικρή απόσταση από την κατοικία.

Ο αμάντρωτος αυτός χώρος κινούσε το ενδιαφέρον των παιδιών τα οποία αυτοσχεδίαζαν στον χώρο με γνώμονα την φαντασία. Στην σύγχρονη αστική γειτονιά, πολύ σπάνια συναντάμε τις αλάνες καθώς όλα τα οικόπεδα είναι κτισμένα, με εξαίρεση κάποιες φορές τις γειτονιές που βρίσκονται στις παρυφές των πόλεων. Η έντονη ανοικοδόμηση που συναντάται στις πόλεις, δεν αφήνει περιθώρια εκμετάλλευσης του κενού χώρου.

## Η Πλατεία

Η πλατεία αποτελεί τον υπαίθριο δημόσιο χώρο που λειτουργεί ως φορέας της κοινωνικής ζωής στο αστικό περιβάλλον.

Σύμφωνα με την Korosec-Serfaty το να χαρακτηρίσεις και να ορίσεις ένα υπαίθριο δημόσιο χώρο αποτελεί μία δύσκολη διαδικασία. Αν και υπάρχουν διαφορές στο σχήμα, τη λειτουργία και τη μορφή, όλοι οι υπαίθριοι δημόσιοι χώροι κατέχουν την ίδια όμοια φύση, δηλαδή την τάση για κοινωνική συγκρότηση (Korosec-Serfaty, 1976). Για την ίδια, η πλατεία κατέχει ιδιαίτερη σημασία στον αστικό ιστό καθώς και κοινωνική δομή. Για την καλύτερη αντίληψη της δομής της πλατείας θεωρείται απαραίτητο να αντιμετωπίζεται σαν μία συγκρότηση με χωρικό περιεχόμενο και λειτουργίες που την περιβάλλουν (Korosec-Serfaty, 1976).

Η πλατεία, παρέχει λειτουργίες με κοινωνικά χαρακτηριστικά (Blauw, 1992). Ως κατεξοχήν δημόσιος χώρος, αποτελεί πεδίο συναναστροφής και συνάθροισης όλων των κοινωνικών ομάδων. Τέτοιοι τύποι πλατειών, είναι η πλατεία της γειτονιάς αλλά και οι πλατείες αγορών που αποτελούν τόπους συναλλαγών άρα και κοινωνικών συναναστροφών. Στην ενότητα αυτή, θα ασχοληθούμε με την πλατεία της γειτονιάς η οποία παρέχει την δυνατότητα ανάπτυξης των κοινωνικών επαφών. Επίσης, γίνεται συχνά τόπος παιχνιδιού από τα παιδιά των γύρω κατοικιών.

Η πλατεία είναι το μέρος με την διαρκή παρουσία ατόμων κατά την διάρκεια της ημέρας. Συχνά περιέχει στοιχεία πράσινου ή στοιχεία νερού. Για τον Σαρηνιάνη, η πλατεία και ο εμπορικός δρόμος μιας πόλης, αποτελούν το «αποκαρύφωμα της αστικής ζωής» από την στιγμή που δημιουργήθηκε ο πρώτος οικισμός (όπως παρατίθεται από την Ιωάννου, 2017). Για τον λόγο αυτόν, η πλατεία συχνά προτιμάται για παιχνίδι καθώς έχει ένα ενδιαφέρον λόγω της συνεχούς κίνησης με τους ενήλικες, αλλά ταυτόχρονα παρέχει και ασφάλεια. Ανοιχτός χώρος, ιδανικός για παιχνίδια με μπάλα αλλά και ποδήλατα, η πλατεία προσφέρει χαρακτηριστικά ανεξαρτησίας που καθιστούν την συναναστροφή των παιδιών και των νέων τυχαία και ενδιαφέρουσα.

### 3.6 Απομάκρυνση του παιδιού από τον δημόσιο υπαίθριο χώρο της γειτονιάς

Είναι πολλές οι μελέτες που έχουν διεξαχθεί και αφορούν την ανεξάρτητη παρουσία των παιδιών στον δημόσιο υπαίθριο της γειτονιάς και γενικότερα της πόλης τα τελευταία χρόνια. Σύμφωνα με την Γαλάνη, έπειτα από συνεντεύξεις παιδιών και γονέων καθώς και επιτόπιες έρευνες σχετικά με τις ελευθερίες των παιδιών στον δημόσιο χώρο, έχει υποστηριχθεί ότι η ελεύθερη κινητικότητα των παιδιών χωρίς την συνοδεία κάποιου ενήλικα, τείνει σταδιακά να μειώνεται αισθητά (Γαλάνη, 2011).

Μία βασική αιτία αυτής της πραγματικότητας αποτελεί η αύξηση στη χρήση του αυτοκινήτου και ο κίνδυνος που ελλοχεύει στην ελεύθερη κυκλοφορία. Οι γονείς δεν εμπιστεύονται τα παιδιά να παίξουν ανέμελα στους δρόμους της γειτονιάς, με αποτέλεσμα τα παιδιά να οδηγούνται σε δραστηριότητες αναψυχής και άθλησης συνήθως μακριά από την γειτονιά. Επίσης, ο τρόπος που διαμορφώνονται πλέον οι σύγχρονες γειτονιές, θέτει την διασκέδαση των παιδιών και τους χώρους που τα αφορούν όπως είναι τα θεματικά πάρκα αναψυχής, χώροι δημιουργικής απασχόλησης κ.α., σε περιοχές εκτός των ορίων της περιοχής κατοικίας κάτι το οποίο συμβάλλει στην ανάγκη χρήσης του οχήματος (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Έτσι, παρατηρείται το παιχνίδι να εκτοπίζεται από την γειτονιά και πλέον να αποτελεί μία δραστηριότητα οργανωμένη και ελεγχόμενη από κάποιον ενήλικα. Το παιδί απομακρύνεται από την τοπική κοινωνία της γειτονιάς του και τον δημόσιο υπαίθριο χώρο αυτής.

Επιπρόσθετη αιτία της απομάκρυνσης των παιδιών από τον χώρο της γειτονιάς, αποτελεί ο φόβος που προέρχεται από τους γονείς σε ζητήματα που αφορούν την αύξηση της εγκληματικότητας, την πιθανότητα της απαγωγής και της παρενόχλησης στα παιδιά (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Για πολλούς γονείς, ο δρόμος της γειτονιάς πλέον, αποτελεί τόπο ανάπτυξης επικίνδυνων εμπειριών τόσο για τα παιδιά όσο και για τους εφήβους.

Ο σύγχρονος τρόπος ζωής θέτει ορισμένες αλλαγές στη ζωή των ατόμων. Η εξέλιξη της τεχνολογίας σε συνδυασμό με την τάση των ανθρώπων για διαμόρφωση οργανωμένων ιδιωτικών χώρων για το παιχνίδι και την διασκέδαση, έχουν ως απόρροια οι άνθρωποι να απομονώνονται σε κλειστούς χώρους όπως είναι η κατοικία, ιδιωτικοί παιδότοποι, καθώς και οι οργανωμένοι χώροι άθλησης και ψυχαγωγίας. Έτσι, παρατηρείται σταδιακά μία μετατόπιση των ανθρώπινων δραστηριοτήτων σε εμπορικά κέντρα στην περιφέρεια των πόλεων (Γαλάνη, 2011). Σύμφωνα με την Γαλάνη, το 1999 έγινε μία έρευνα σε 21 πόλεις της Μ. Βρετανίας από τον αρχαιολόγο Woolley την ομάδα του. Στην έρευνα συμμετείχαν 1648 παιδιά ηλικίας 10-12 ετών, τα οποία ρωτήθηκαν σχετικά με τον τρόπο που χρησιμοποιούσαν το κέντρο της πόλης. Η έρευνα έδειξε ότι τα παιδιά προτιμούσαν να βρίσκονται στα μεγάλα κλειστά εμπορικά κέντρα στην περιφέρεια της πόλης, καθώς οι χώροι αυτοί προσέφεραν ασφάλεια, υποδομές, ήταν καθαροί και προσέφεραν ευκαιρίες για αγορές και διασκέδαση (Γαλάνη, 2011).

Συμπεραίνοντας, παρατηρείται ότι οι παραπάνω λόγοι που αναφέρθηκαν, έχουν περιορίσει σε μεγάλο βαθμό την ελεύθερη πρόσβαση των παιδιών στους δημόσιους χώρους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, το παιχνίδι να αποτελεί μία εξαρτώμενη δραστηριότητα

σε οργανωμένους χώρους εκτός γειτονιάς, υπό την συνεχόμενη επίβλεψη των γονέων οι οποίοι γίνονται συνοδοί στους χώρους αυτούς. Ο Hillman χαρακτηριστικά αναφέρει για την ζωή των παιδιών της Μ. Βρετανίας, τα οποία έχουν στερούνται το δικαίωμά τους να κυκλοφορούν ελεύθερα στους δημόσιους χώρους της πόλης όπως έκαναν τα προηγούμενα χρόνια οι γονείς και οι παππούδες τους. Τονίζει το γεγονός, ότι οι προηγούμενες γενιές έπαιζαν χωρίς την επίβλεψη των γονέων τους, ενώ πλέον το παιχνίδι στον δρόμο και η κυκλοφορία στην γειτονιά συγκαταλέγονται στις επικίνδυνες δραστηριότητες. Για τον ίδιο, η γειτονιά αποτελεί τον «παραδοσιακό χώρο» για δημιουργία κοινωνικών επαφών και εμπειριών (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Παρακάτω, αναλύονται οι λόγοι που ευθύνονται για την μη οικειοποίηση των δημόσιων χώρων της γειτονιάς από την κοινωνική ομάδα των παιδιών, καθώς και οι επιδράσεις που δέχονται τα παιδιά από το γεγονός αυτό.

#### 3.6.1 Η αύξηση της χρήσης του ιδιωτικού αυτοκινήτου

Η αύξηση στη χρήση των ιδιωτικών αυτοκινήτων μέσα στις πόλεις παρατηρείται και μελετάται τις τελευταίες δεκαετίες. Σύμφωνα με τον Hillman, οι ενήλικες που κατέχουν ένα ιδιωτικό όχημα παρουσιάζουν μεγάλη προσωπική ανεξαρτησία (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Ο Rosenbaum υποστηρίζει ότι όταν οι άνθρωποι κατέχουν ένα ιδιωτικό όχημα αποκτούν αυτόματα μία ευκολία στον τρόπο μετακίνησής τους η οποία έχει ως αντίκτυπο την απομόνωση των παιδιών από τους δημόσιους χώρους όπως ο δρόμος. (Rosenbaum, 1993). Έτσι, η αύξηση των χρηστών του αυτοκινήτου έχει ως απόρροια τη μείωση της ελεύθερης κινητικότητας των παιδιών καθώς και τη συνεχόμενη συνοδεία τους από τους γονείς για τη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων τους.

Σύμφωνα με τον Mackelt, ο οποίος έχει ασχοληθεί αρκετά σε θέματα που αφορούν την μεταφορά των παιδιών, η αύξηση της χρήσης του αυτοκινήτου όσον αφορά τις μετακινήσεις τους οφείλεται:

- ο στην γενικότερη αύξηση της χρήσης του οχήματος καθώς και της αύξησης των ιδιοκτητών οχημάτων,
- ο στην αύξηση των αποστάσεων των κατοικιών από τις δραστηριότητες των παιδιών,
- ο στην πίεση του χρόνου που αντιμετωπίζει ο σύγχρονος άνθρωπος βάσει του τρόπου ζωής,
- ο στον φόβο των γονέων, όσον αφορά την κυκλοφορία στους δρόμους αλλά και την παρενόχληση από ξένους (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Ο ίδιος θεωρεί, ότι η χρήση του αυτοκινήτου έχει αρνητική επίδραση στη ζωή των παιδιών καθώς αδυνατούν να αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες που αφορούν την ασφαλή κυκλοφορία τους στους δημόσιους χώρους όπως ο δρόμος και να ανεξαρτητοποιηθούν. Επίσης, δεν αναπτύσσουν κοινωνικές σχέσεις, ο πολύτιμος χρόνος των γονέων σπαταλάται άδικα καθώς νιώθουν υποχρέωσή τους τη μεταφορά των παιδιών, πα-

ρουσιάζεται πρόβλημα στην κυκλοφοριακή κίνηση εξαιτίας της αύξησης της ιδιαίτερα τις πρωινές ώρες όπου τα παιδιά μεταφέρονται στο σχολείο και τέλος, περιορίζεται αισθητά η φυσική παρουσία των παιδιών και η δραστηριότητα τους κάτι το οποίο επιδρά αρνητικά στην υγεία τους (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011)

Εν κατακλείδι, η αυξημένη χρήση του ιδιωτικού αυτοκινήτου μπορεί να έχει συνεισφέρει σημαντικά στην εξυπηρέτηση των αναγκών των γονέων αλλά δεν λειτουργεί εξίσου θετικά αναφορικά με την ζωή των παιδιών. Η ελεύθερη κίνηση των παιδιών έχει μειωθεί σε μεγάλο βαθμό σε σχέση με τις προηγούμενες δεκαετίες και η συνεχόμενη επίβλεψη από τους γονείς τους έχει επηρεάσει και τη δική τους ζωή και καθημερινότητα. Λύση στο παρόν πρόβλημα θα ήταν η ανάπτυξη δεξιοτήτων από την παιδική ηλικία, για την σωστή κυκλοφορία με ποδήλατο ή με τα πόδια.

### 3.6.2 Εγκληματικότητα και βία στις γειτονίες

Όπως ήδη αναφέρθηκε, ένας από τους λόγους που μαρτυρούν την απουσία των παιδιών από τον δημόσιο χώρο της γειτονιάς, αποτελεί ο φόβος των γονέων εξαιτίας της εγκληματικότητας και ειδικότερα του κινδύνου επίθεσης ή παρενόχλησης για τα παιδιά. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα οι γονείς να θέτουν περιορισμούς στην κινητικότητα των παιδιών στον χώρο της πόλης.

Για την διεξαγωγή της έρευνάς της, η γεωγράφος Gill, δημιούργησε ερωτηματολόγια τα οποία διανεμήθηκαν σε παιδιά ηλικίας 8 με 11 ετών, απαντήθηκαν από γονείς και περιείχαν ερωτήσεις για θέματα που αφορούσαν τους κινδύνους στην γειτονιά, το παιχνίδι των παιδιών τους καθώς και τον τρόπο που μετακινούνται στην πόλη για τις δραστηριότητές τους. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι το 45% των γονέων θεωρούσε ως μεγαλύτερο κίνδυνο του δημόσιου χώρου την πιθανότητα απαγωγής των παιδιών (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Επίσης, μέσω της έρευνας φανερώθηκαν οι επιρροές που ασκούν η μία μητέρα στην άλλη μέσω των κοινωνικών συναστροφών τους σε θέματα που αφορούν τους κανόνες που τίθενται σχετικά με το παιχνίδι των παιδιών, όπως για παράδειγμα την μέγιστη ακτίνα απόστασης που πρέπει να έχουν τα παιδιά από το σπίτι κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Έτσι, σε περίπτωση που κάποιος γονέας είχε αντίθετη γνώμη από το πρότυπο, περιθωριοποιούνταν (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη Β, 2011). Η ίδια θεωρεί ότι είναι πολλοί οι γονείς που φοβούνται και τις συμμορίες άλλων παιδιών, κυρίως παρέες εφήβων, στον δημόσιο χώρο, τα οποία μπορούν να ασκήσουν βία και εκφοβισμό (bullying) (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Η ανησυχία των γονέων, όπως παρατηρείται και από την παραπάνω έρευνα, έχει σαν αποτέλεσμα ο δημόσιος χώρος να μετατρέπεται σαν χώρος για ενήλικες και όχι για παιδιά. Σύμφωνα με τον Matthews, οι γονείς εκδηλώνουν με διαφορετικό τρόπο την ανησυχία τους στα αγόρια, σε σχέση με τα κορίτσια. Έτσι, ο φόβος των γονέων στα αγόρια εκδηλώνεται μέσω περιβαλλοντικών κινδύνων, όπως την κυκλοφορία των οχημάτων, ενώ για τα κορίτσια εντοπίζεται στην ανάγκη για προστασία από παρενόχληση (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Τα παιδιά, αντιλαμβάνονται τον φόβο των γονέων τους και έτσι αδυνατούν και

τα ίδια να κυκλοφορήσουν ανέμελα στον δημόσιο χώρο της γειτονιάς. Οι διάφορες μορφές βίας και εγκληματικότητας που υπάρχουν στις σύγχρονες κοινωνίες, περιορίζουν την ανεξαρτησία και την ελεύθερη και ξένοιαστη κινητικότητά τους στον δημόσιο χώρο.

### 3.6.3 Η επίδραση της τεχνολογίας στη καθημερινή ζωή του ατόμου

Οι αλλαγές που συνοδεύουν τον σύγχρονο τρόπο ζωής έχουν επιδράσει σε μεγάλο βαθμό στον τρόπο που κινούνται οι άνθρωποι στον δημόσιο υπαίθριο χώρο, τόσο της γειτονιάς, όσο και της πόλης γενικότερα. Τα σύγχρονα παιδιά αδυνατούν να παρατηρήσουν τον κόσμο γύρω τους και αισθάνονται οικεία κυρίως με την πλαστή πραγματικότητα της οθόνης.

Για την Γαλάνη, το γεγονός της αύξησης των οικογενειών δύο εισοδημάτων, δηλαδή εργαζόμενος πατέρας και εργαζόμενη μητέρα, έχει ως απόρροια να μειώνεται η παρουσία κάποιου ενήλικα στο σπίτι (Γαλάνη Β., 2011). Μέσα από έρευνα, οι Tranter και Doyle, τονίζουν ότι ένας λόγος που ευθύνεται για την απουσία των παιδιών από τον δημόσιο χώρο και την αλλαγή του τόπου παιχνιδιού, αποτελεί η επί πληρωμής φροντίδα μετά το σχολείο (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Πλέον, τα περισσότερα παιδιά επιλέγουν σαν χώρο παιχνιδιού την κατοικία καθώς και κλειστούς οργανωμένους χώρους παιχνιδιού.

Τηλεόραση, ηλεκτρονικός υπολογιστής, ηλεκτρονικά παιχνίδια τύπου Playstation, καθώς και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης όπως Facebook και Instagram, έχουν διαφοροποιήσει σημαντικά την καθημερινότητα των σύγχρονων παιδιών. Στα πλαίσια ενός ερευνητικού προγράμματος της UNESCO "Growing up in an urbanizing world", ο ερευνητής Percy Smith διαπίστωσε ότι οι επιπτώσεις του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και της τηλεόρασης έχουν σαν αποτέλεσμα την σταδιακή απομόνωση των παιδιών στην κατοικία (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011).

Η σχέση που έχει αναπτύξει το παιδί με την τεχνολογία, έχει προβληματίσει τόσο τους γονείς, όσο και τους ειδικούς. Είναι αρκετοί αυτοί που πιστεύουν ότι η χρήση του υπολογιστή γίνεται είτε από επιλογή των παιδιών, είτε από την προτροπή των γονέων τους οι οποίοι συχνά την θεωρούν καλύτερη λύση σε σχέση με την διάδραση των παιδιών στον δημόσιο χώρο κάτι το οποίο προϋποθέτει την δική τους συνεχόμενη επιτήρηση (Γαλάνη, 2011). Αποτέλεσμα αυτής της εικόνας, αποτελεί η περιθωριοποίηση των παιδιών στην κατοικία δίχως κοινωνικές επαφές και την απόλαυση του αληθινού παιχνιδιού στην γειτονιά. Επιπλέον, μέσω της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον κίνδυνο του αγνώστου καθώς δεν ξέρουν ποιοι κρύβονται πίσω από τις οθόνες. Εξίσου ανησυχητική είναι και η επίπτωση της αυξημένης χρήσης νέων τεχνολογιών σε νεαρή ηλικία τόσο στην αναγνώριση του πραγματικού φυσικού και κοινωνικού περιβάλλοντος των παιδιών αλλά και της επικοινωνίας και κοινωνικής συναστροφής τους.

Η αρνητική επιρροή του διαδικτύου έχει να κάνει με την συχνότητα και τον τρόπο που συμβαίνει. Η εντατική χρήση της καινούργιας τεχνολογίας, έχει επιφέρει μείωση της παρουσίας των παιδιών στον δημόσιο χώρο και έχει μεταλλάξει την καθημερινότητά τους.

### 3.7 Μοντέλα Γειτονιάς για το παιδί και το παιχνίδι

Στην ενότητα αυτή, παρουσιάζονται κάποια σχεδιαστικά μοντέλα γειτονιάς που έχουν εφαρμοστεί και συνεχίζουν την εφαρμογή τους μέχρι σήμερα. Τα πρότυπα γειτονιάς δημιουργήθηκαν με σκοπό την ενδυνάμωση υφιστάμενων γειτονιών.

Η διαμόρφωση της γειτονιάς, ώστε να αποτελεί χώρο προσβάσιμο για όλους και ιδιαίτερα για τα παιδιά, ξεκίνησε τον 20<sup>ο</sup> αιώνα και αποτέλεσε σημείο αναφοράς των Clarence Stein, Henry Wright και Clarence Perry, όταν ξεκίνησαν να διαμορφώνουν τις πρώτες σχεδιαστικές τους ιδέες (Προκόπη, 2015).

#### 3.7.1 ΜΟΝΑΔΑ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ (neighborhood unit)

Η μονάδα γειτονιάς, αποτέλεσε ιδέα του σχεδιαστή και παιδαγωγού Perry και είχε ως κεντρικό άξονα την δημιουργία ενός είδους σχεδιασμού για την κατανομή των χώρων παιχνιδιού στην Νέα Υόρκη. Λίγο πριν τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, η χρήση του δρόμου στην Νέα Υόρκη, γινόταν από παιδιά τα οποία έπαιζαν και από πεζούς μέσω των καθημερινών πρακτικών. Η εικόνα αυτή άλλαξε με την έλευση του αυτοκινήτου. Η κυκλοφορία των οχημάτων, σε συνδυασμό με την έλλειψη διαβάσεων πεζών, φωτεινών σημάτων και πινακίδων, είχε ως αποτέλεσμα οι άνθρωποι να επιθυμούν την απαγόρευση των οχημάτων, διότι είχαν αυξηθεί τα ποσοστά θνησιμότητας παιδιών στο δρόμο. Η κατάσταση αυτή πήρε το όνομα «Motor-dom».

Η αντιμετώπιση του Perry, ήταν να διαχειριστεί τις γειτονιές σαν «νησιά» εγκλωβισμένα υπό την κυριαρχία των οχημάτων. Η σημασία της μονάδας γειτονιάς, βασίστηκε σε θεσμικές και φυσικές αρχές σχεδιασμού οι οποίες περιείχαν κοινωνικό περιεχόμενο. Οι αρχές αυτές, είχαν ως πηγή σημαντικά πρότυπα του 1920, όπως τον διαχωρισμό πεζών, οχημάτων αλλά ορίων τα οποία δημιουργούσαν μία ζώνη ασφαλείας για την γειτονιά, σε σχέση με τον υπόλοιπο αστικό ιστό. Για τον λόγο αυτόν, η μονάδα γειτονιάς αποτέλεσε ένα πρότυπο γειτονιάς από πολλές χώρες ανά τον κόσμο και χρησιμοποιήθηκε σε περιοχές με αυξημένη οικιστική ανάπτυξη.

Το παρόν μοντέλο είχε ως επίκεντρο την ανεξαρτησία των γειτονιών, οι οποίες θα βασίζονται στις κοινοτικές σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων.

Η μονάδα γειτονιάς, βασίζονταν σε αρχές φυσικού σχεδιασμού όπως:

- Η χωροθέτηση του σχολείου στο κέντρο της πόλης ώστε τα παιδιά να μην περπατούν απόσταση μεγαλύτερη από αυτήν των 0,8 χλμ. Για την καλύτερη υποστήριξη ενός σχολείου, θεωρούνταν ιδανικό μέγεθος γειτονιάς μεταξύ 5.000-9.000 κατοίκων. Επιπλέον, οι εγκαταστάσεις του σχολείου, μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν συλλογικά από την τοπική κοινότητα.
- Η χωροθέτηση των μεγάλων αρτηριών περιμετρικά της γειτονιάς, με σκοπό οι μεγάλες αρτηρίες να ορίζουν την γειτονιά αλλά ταυτόχρονα να ελέγχεται η κυκλοφορία και η διέλευση άλλων οχημάτων.

- Η διαφοροποίηση των τοπικών οδικών δικτύων από τις μεγάλες αρτηρίες και ο σχεδιασμός τους εντός της γειτονιάς. Οι εσωτερικοί δρόμοι θα σχεδιάζονταν καμπυλόγραμμοι για σκοπούς ασφάλειας και καλύτερης αισθητικής.
- Η χωροθέτηση των χρήσεων γης που προορίζονταν για εμπόριο, περιμετρικά της γειτονιάς ή στην αρχή της εισόδου της, με σκοπό να ελέγχεται καλύτερα η κυκλοφορία.
- Η προσφορά του 10% της γης, ώστε να δημιουργηθούν πάρκα, χώροι πρασίνου και παιχνιδιού, καθώς και χώροι που θα προορίζονται για συλλογικές δραστηριότητες των κατοίκων εντός της γειτονιάς.



16: Το διάγραμμα της «μονάδας γειτονιάς».  
Πηγή: Βικιπαίδεια

Σύμφωνα με τον Perry, η ιδέα της μονάδας γειτονιάς εθεωρείτο κατάλληλη σε περιοχές της πόλης όπως:

- ο Κενοί χώροι στο κέντρο αστικής περιοχής
- ο Περιοχές κατοικίας
- ο Νέες περιοχές στα προάστια
- ο Περιοχές κεντρικές που έχουν αποδυναμωθεί και απαιτούν ανοικοδόμηση (όπως παρατίθεται από Σπανίδης, 2016).

Η ιδέα της μονάδας γειτονιάς είχε αρκετούς που την ασπάστηκαν και έτσι κυριάρχησε στον σχεδιασμό των νέων γειτονιών. Παρόλα αυτά, ήταν πολλοί και εκείνοι που αντέδρασαν με την συγκεκριμένη προσέγγιση (όπως παρατίθεται από Προκόπη, 2015). Για την Keller στο βιβλίο "The Urban Neighborhood: A sociological perspective", οι γειτονιές που δημιουργήθηκαν βάσει της ιδέας του Perry αστόχησαν κυρίως διότι υπήρχαν διαφορές στο εισόδημα και στην οικογενειακή σύνθεση εντός της γειτονιάς. Επίσης, αμφισβητήθηκαν κάποιες αρχές της θεωρίας, όπως η οριοθέτηση των γειτονιών, οι αμοιβαίες εξυπηρετήσεις, καθώς και η επιρροή που ασκεί αυτού του είδους η γειτονιά στις ανθρώπινες επαφές (όπως παρατίθεται από την Γαλάνη, 2011). Για τον Mumford, η μονάδα γειτονιάς παρουσίαζε πολλά κοινά χαρακτηριστικά με το οικιστικό μοντέλο των μεσιτών διότι δημιουργούσε κοινωνικές αντιθέσεις μέσα σε ένα κλίμα ανταγωνισμού ανάμεσα στις γειτονιές (Προκόπη, 2015). Παρόμοια άποψη με αυτή του Mumford είχε ο αρχιτέκτονας Reginald Isaacs, καθώς γι' αυτόν η συγκεκριμένη ιδέα μοντέλου, ήταν ικανή να συμβάλει στον κοινωνικό αποκλεισμό καθώς για τον ίδιο, οι πόλεις εκείνης της περιόδου θεωρούσαν τις γειτονιές που δημιουργήθηκαν σύμφωνα με αυτό το μοντέλο ως τις «γειτονιές των ευγενών» (Προκόπη, 2015).

Σήμερα, στον σχεδιασμό νέων γειτονιών, παρατηρείται χρήση της μονάδας γειτονιάς με κάποιες παραλλαγές της. Βέβαια, η αυξημένη χρήση του μοντέλου έχει προκαλέσει προβλήματα, όπως είναι αυτό της εξαπλώσης των προαστίων στις πόλεις. Έτσι, χρειάζεται να ελεγχθεί η σημερινή προσέγγιση για την διαμόρφωση του σχεδιασμού των νέων γειτονιών.

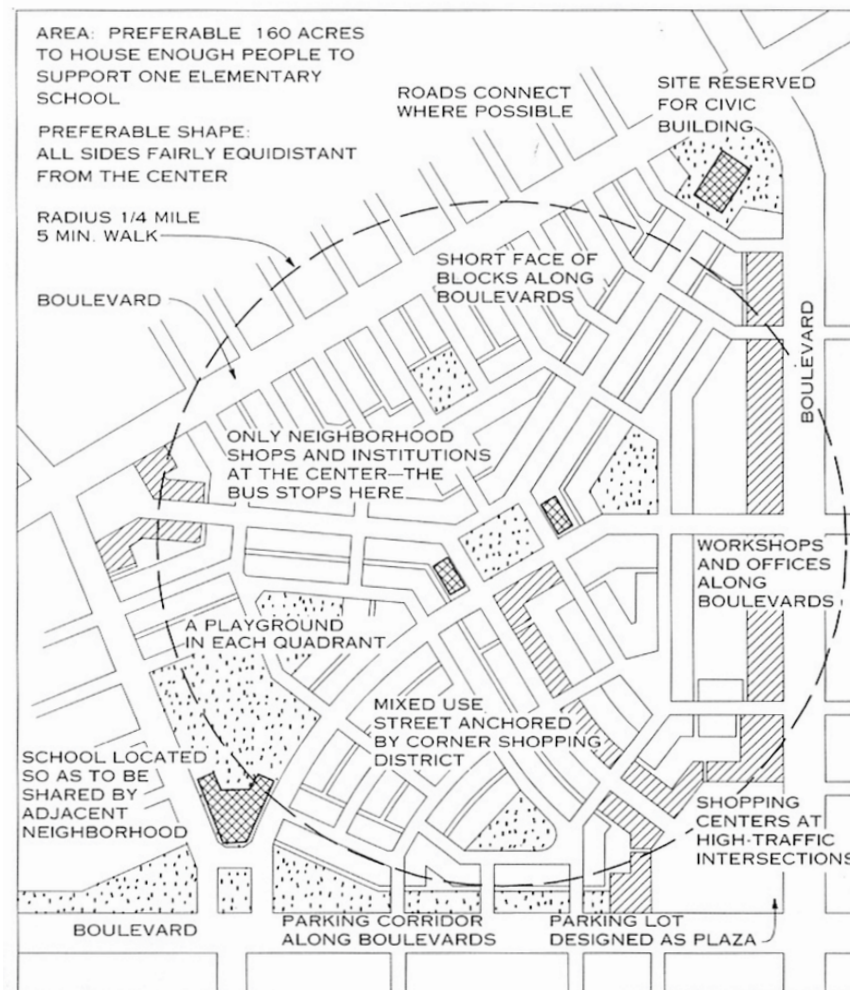
Η ιδέα του Perry χρησιμοποιήθηκε ως βάση για τους Duany και Plater-Zyberk, όταν οι ίδιοι στις αρχές του 1980 εξέλιξαν την μονάδα γειτονιάς προσθέτοντας κάποιες επιπλέον αρχές στις ήδη υπάρχουσες.

Οι νέες εξελιγμένες αρχές της μονάδας γειτονιάς σύμφωνα με τους Duany και Plater-Zyberk ήταν οι εξής:

- ο Χωροθέτηση των εμπορικών κέντρων σε κεντρικές διασταυρώσεις της γειτονιάς.
- ο Δημιουργία χώρων στάθμευσης στις αρτηρίες.
- ο Χωροθέτηση παιδικών χαρών σε κάθε τεταρτημόριο.
- ο Συγκέντρωση μικτών χρήσεων γης περιμετρικά των κύριων οδικών κόμβων

και αρτηριών.

- ο Εύκολη πρόσβαση στα μέσα μαζικής μεταφοράς για μετακίνηση εντός και εκτός της γειτονιάς.



17: Εξελιγμένη μορφή της «μονάδας γειτονιάς».

Πηγή: Sustainability at the Neighborhood Level: Assessment Tools and the Pursuit of Sustainability, 2013

### 3.7.2 RADBURN

Το Radburn αποτελεί μία πρωτοποριακή, για εκείνη την εποχή, πόλη που ιδρύθηκε το 1929 στο New Jersey των Η.Π.Α και έγινε γνωστή ως «μια πόλη για την εποχή του αυτοκινήτου». Ιδρυτές αυτής της ιδέας υπήρξαν οι C. Stein και H. Wright, οι οποίοι εφαρμόσαν τις αρχές σχεδιασμού των «Garden Cities» της Αγγλίας.

Το μοντέλο αυτό, σχεδιάστηκε για την στέγη 25.000 κατοίκων και κύριο μέλημά του αποτέλεσε ο διαχωρισμός της κυκλοφορίας των πεζών από των οχημάτων. Αυτό επιτεύχθηκε μέσω ενός συστήματος πεζοδρόμων τα οποία δεν διασταυρώνονται με τους κύριους άξονες κυκλοφορίας οχημάτων. Στο Radburn, εφαρμόστηκε το οικιστικό σχέδιο «superblock» και ξεκίνησαν να ισχύουν οι πρώτες «cul de-sacs» στις Η.Π.Α.

Ο σχεδιασμός αυτού του μοντέλου, βασίστηκε στην δημιουργία τεσσάρων επιπέδων:

- ο *Θύλακας («enclave»)*: ένας κλειστός χώρος είκοσι κατοικιών, οι οποίες σχημάτιζαν το γράμμα U. Το σύστημα αυτό των κατοικιών, αποσκοπούσαν στην γρήγορη κυκλοφορία των οχημάτων στην λωρίδα. Με άλλα λόγια, αποτελούσε ένα «cul-de-sac» με μετάβαση σε ξεχωριστό γκαράζ που υπήρχε πίσω από κάθε κατοικία, ενώ το μπροστά μέρος κοιτούσε σε κήπο.
- ο *Μπλοκ («block»)*: Τα μπλοκ ήταν δημιούργημα τριών και περισσότερων θυλάκων. Τα μπλοκ διαχωρίζονταν από ένα μονοπάτι πεζών που υπήρχε στους μπροστινούς κήπους των κατοικιών.
- ο *«Superblock»*: Τα μπλοκ ορίζονταν από μία διάταξη περιμετρικά μίας κεντρικής λεωφόρου γύρω από έναν ανοικτό χώρο πρασίνου. Η ομάδα των πέντε μπλοκ και η κεντρική λεωφόρος αποτελούσαν το «superblock».
- ο *Γειτονιά*: Η γειτονιά περιλάμβανε συνήθως τέσσερα έως έξι «superblocks» και οι μεγάλοι οδικοί άξονες καθώς και ο χώρος πρασίνου αποτελούσαν τα όριά της. Σε κάθε γειτονιά υπήρχε ένα σχολείο στην άκρη της λεωφόρου. Στα σύνορα της γειτονιάς υπήρχαν οι μεγάλοι άξονες κυκλοφορίας, γύρω από κάθε «superblock» υπήρχαν δρόμοι διανομής, ενώ για κάθε ξεχωριστή είσοδο στην κατοικία υπήρχε ένα «cul-de-sac». Το παράδοξο αυτού του μοντέλου είναι ότι, ενώ οι εμπνευστές του Stein και Wright ήθελαν να δημιουργήσουν αυτόνομες γειτονιές, εντέλει τις σχεδίασαν με κοινόχρηστες υποδομές εντός αυτών, όπως θέατρα, νοσοκομεία κ.α. Όραμά τους, ήταν η γειτονιά να κατέχει την πρώτη θέση στην αστική ιεραρχία, έπειτα η πόλη και στο τέλος η περιοχή. Πίστεψαν ότι μέσω από την ομάδα μικρών γειτονιών δημιουργείται η πόλη (όπως παρατίθεται από Σπανίδης, 2016).

Το παρόν μοντέλο, περιορίζει τη χρήση του οχήματος και μέσω μίας έρευνας που έγινε το 1970 παρατηρήθηκε ότι, το 47% των κατοίκων του Radburn προτιμούσε να κυκλοφορήσει με τα πόδια για την αγορά και την κάλυψη των αναγκών τους, ενώ σε μία γειτονιά που δεν είχε υποστεί σχεδιασμό το αντίστοιχο ποσοστό ήταν 8%.



18: "Radburn City".

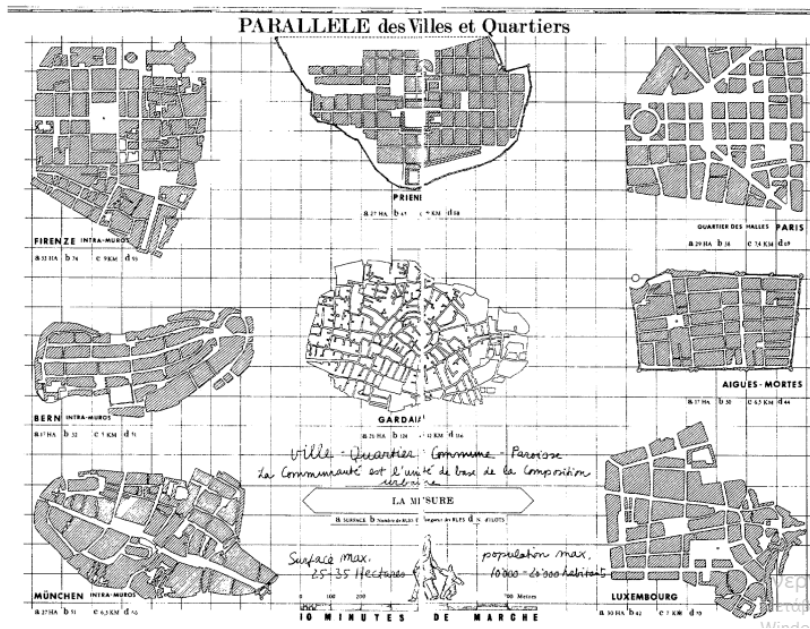
Πηγή: Fradkin & McAlpin Architects

Στόχος των Stein και Wright ήταν η δημιουργία αλληλέγγυων γειτονιών βασισμένων στον αίσθημα της κοινότητας. Προτεραιότητά τους αποτελούσε η σύνδεση της κατοικίας με τον χώρο του σχολείου, τους κοινούς χώρους καθώς και τους ανοικτούς χώρους πρασίνου, και τέλος το εμπόριο. Η σύνδεση αυτή, επιδιωκόμενη μέσω ενός συστήματος πεζοδρόμων, ενώ ταυτόχρονα η κυκλοφορία των οχημάτων γινόταν μέσω ενός ιεραρχημένου οδικού δικτύου στα σύνορα της γειτονιάς.

### 3.7.3 QUARTIER

Ο Krier ορίζεται από πολλούς ιδρυτές του κινήματος New Urbanism (Νέας Αστικοποίησης) που γεννήθηκε στις αρχές του '70 και '80. Το New Urbanism αποτελεί ένα κίνημα σχεδιασμού με κύριο μέλημα την καλύτερη κυκλοφορία των πεζών καθώς και την μίξη στους τύπους κατοικιών και λειτουργιών.

Για τον Krier κάθε «quarter», όπως ο ίδιος ορίζει πολεοδομικά την γειτονιά, πρέπει να κατέχει ξεχωριστό κέντρο, περιφέρεια και όρια. Με άλλα λόγια, η κάθε γειτονιά πρέπει να αποτελεί «μία πόλη μέσα στην πόλη» και να προσδίδει ευχαρίστηση στις καθημερινές πρακτικές για εμπόριο και αναψυχή στους κατοίκους που κινούνται με τα πόδια (Krier L., 1980). Το «quarter» δεν ξεπερνά τους 15.000 κατοίκους, ενώ η έκτασή του φτάνει τα 35 εκτάρια. Σύμφωνα με τον ίδιο, θεωρείται σημαντικό οι πολίτες να νιώθουν οικία στους δρόμους και τις πλατείες, καθώς η αίσθηση των φυσικών ορίων δεν αντιλαμβάνεται από τον άνθρωπο που κινείται με όχημα, σε αντίθεση με αυτόν που περπατάει. Τέλος, ο Krier



19: Μοντέλο γειτονιάς "Quartier".

Πηγή: The Reconstruction Of The City

κάνει λόγο για απλότητα που θα πρέπει να χαρακτηρίζει την γειτονιά, την πόλη καθώς και ένα πολεοδομικό σχέδιο (Krier, 1980).

Συμπερασματικά, οι απόψεις των Stein και Wright, του Perry καθώς και του Krier συμπίπτουν σε πολλά θέματα. Όλοι τους υποστήριζαν ότι η γειτονιά θα έπρεπε να έχει ένα σταθερό μέγεθος βάση του οποίου να μπορεί να λειτουργήσει ένα δημοτικό σχολείο. Επιπλέον, είχαν κοινή αντίληψη σε ότι αφορά τα όρια της γειτονιάς, την διαχείριση των ανοιχτών χώρων και των χώρων πρασίνου, την παρουσία αυτόνομου κέντρου σε κάθε γειτονιά, καθώς επίσης τον σχεδιασμό οδικών δικτύων και συστήματος κυκλοφορίας των πεζών δίνοντάς τους προτεραιότητα. Στα τρία μοντέλα γειτονιάς που αναφέρθηκαν, παρουσιάζονται σχεδιαστικά εργαλεία βάσει των οποίων δημιουργούνται αυτάρχεις γειτονίες μέσα στην πόλη, οικειοποιήσιμες και εύκολα προσβάσιμες από τους κατοίκους.

Τα παιδιά μιλούν για το παιχνίδι της γειτονιάς τους  
πορίσματα ερωτηματολογίου

## 4. Μεθοδολογία της έρευνας

### 4.1 Σκοπός ερωτηματολογίου

Εξαρχής το κύριο ερευνητικό ερώτημα της διπλωματικής εργασίας, ήταν η σχέση των παιδιών με τον χώρο της γειτονιάς όσον αφορά το παιχνίδι. Ο δημόσιος υπαίθριος χώρος της γειτονιάς, θεωρήθηκε το βασικό πεδίο στο οποίο το παιδί διαμορφώνει την εικόνα που έχει για την πόλη του, κοινωνικοποιείται και μέσω του παιχνιδιού μαθαίνει να οικειοποιείται τον χώρο του. Ο ανοιχτός χώρος της γειτονιάς όπως είναι οι δρόμοι της, η αλάνα που πιθανό να υπάρχει, καθώς και η πλατεία, παράγουν ευκαιρίες για ελεύθερο απρογραμματίστο παιχνίδι σε ένα περιβάλλον όπου τα παιδιά ενυπάρχουν αρμονικά με τους ενήλικες. Έτσι, λοιπόν, επιλέχθηκε μέσω ενός ερωτηματολογίου που αφορά τα ίδια τα παιδιά, να ληφθούν απαντήσεις για θέματα που αφορούν την πραγματική εικόνα που έχουν για την γειτονιά τους, τους χώρους παιχνιδιού στην πόλη καθώς και την σχέση που έχουν με το παιχνίδι.

### 4.2 Μεθοδολογία

Η μεθοδολογία της έρευνας βασίστηκε σε ερωτηματολόγιο που περιέχει δέκα ερωτήσεις και απευθύνεται σε παιδιά σχολικής ηλικίας. Ορισμένες ερωτήσεις είναι πολλαπλής επιλογής και αφορούν: α) τα μέρη που προτιμούν να παίζουν στην πόλη, β) τα άτομα που επιλέγουν να παίζουν μαζί, γ) την γνώμη τους σχετικά με την γειτονιά τους, την συχνότητα και αν την επιλέγουν ως χώρο παιχνιδιού και τέλος δ) προτείνουν τις αλλαγές που θα ήθελαν να πραγματοποιηθούν στην γειτονιά τους.

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε μέσα από την φόρμα της Google και τα αποτελέσματα βγήκαν αυτόματα με το ίδιο πρόγραμμα σε μορφή γραφημάτων. Κάποια διαγράμματα δέχτηκαν προσωπική επεξεργασία μέσω του προγράμματος Excel, διότι κρίθηκε απαραίτητο να ομαδοποιηθούν οι απαντήσεις που δόθηκαν σε ορισμένες ερωτήσεις.

Το σύνολο των απαντήσεων ανέρχεται στις 94 και η περίοδος συγκέντρωσής του ήταν τους μήνες Μάρτιο και Απρίλιο του 2020. Η έρευνα έλαβε μέρος την περίοδο που η χώρα είχε λάβει μέτρα περιορισμού και κυκλοφορίας λόγω της πανδημίας Covid-19. Παρόλα αυτά, οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις είναι διαμορφωμένες για κανονικές καταστάσεις και δεν συσχετίζονται με συνθήκες και μέτρα περιορισμού.

## 4.3 Ερευνητικές υποθέσεις

Τα ερευνητικά ερωτήματα που απορρέουν σχετικά με την σχέση του παιδιού και του παιχνιδιού στην γειτονιά είναι: α) Ποιο είναι το ποσοστό των παιδιών που επιλέγει την γειτονιά για να παίξει;, β) Παίζουν τα σύγχρονα παιδιά στους υπαίθριους δημόσιους χώρους της πόλης;, γ) Τι θα ήθελαν να αλλάξουν τα παιδιά από τον χώρο της γειτονιάς τους ώστε να τον χρησιμοποιούν για παιχνίδι;

### 4.4 Δείγμα

Ως δείγμα του ερωτηματολογίου, αποτελούν παιδιά ηλικίας έξι έως δώδεκα χρονών τα οποία διαμένουν στις πόλεις Βέροια και Βόλο. Το ηλικιακό φάσμα θεωρήθηκε κατάλληλο ώστε να παρατηρηθεί καλύτερα η σχέση του παιδιού με το παιχνίδι.

Οι πόλεις αυτές δεν επιλέχθηκαν τυχαία. Η Βέροια αποτελεί τον τόπο καταγωγής της ερευνήτριας και ο Βόλος είναι η πόλη που έχει επιλέξει ως κατοικία τα τελευταία επτά χρόνια. Κύριος λόγος επιλογής των δύο αυτών πόλεων, είναι ότι και οι δύο κατατάσσονται στις μικρομεσαίες πόλεις με κοινή κοινωνικοοικονομική σύσταση.

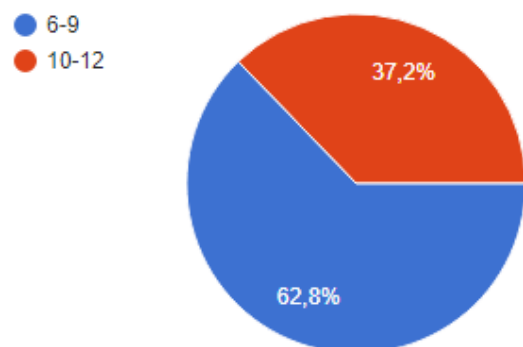


## 5. Ανάλυση των δεδομένων

Παρακάτω θα γίνει η ανάλυση των απαντήσεων του ερωτηματολογίου βάσει των γραφημάτων. Σύμφωνα με την ανάλυση θα προκύψουν τα συμπεράσματα του ερωτηματολογίου τα οποία με την σειρά τους θα οδηγήσουν στην καλύτερη αντίληψη των όρων παιχνίδι και γειτονιά.

### 5.1 Προσωπικά χαρακτηριστικά: Ηλικία ερωτηθέντων

Αρχική ερώτηση του ερωτηματολογίου αποτελεί αυτή της ηλικίας. Οι συμμετέχοντες είχαν να επιλέξουν ανάμεσα στις απαντήσεις α) 6-9 και β) 10-12. Ο διαχωρισμός αυτός επιλέχθηκε διότι υπάρχουν βασικές διαφορές σε ότι αφορά την αντίληψη που έχουν τα παιδιά για τον δημόσιο χώρο της γειτονιάς. Επίσης, διαφέρει το εβδομαδιαίο πρόγραμμα των παιδιών στις πρώτες τάξεις του σχολείου, από αυτό των μεγαλύτερων τάξεων. Η Κατσαβουνίδου κάνει λόγο για την “μέση παιδική ηλικία” που ορίζεται από τα εννιά ως τα δώδεκα χρόνια. Για την ίδια, η μέση παιδική ηλικία περιλαμβάνει τη φάση της ανεξαρτησίας των παιδιών τα οποία ετοιμάζονται να περάσουν στο στάδιο της εφηβείας (Κατσαβουνίδου, 2013).

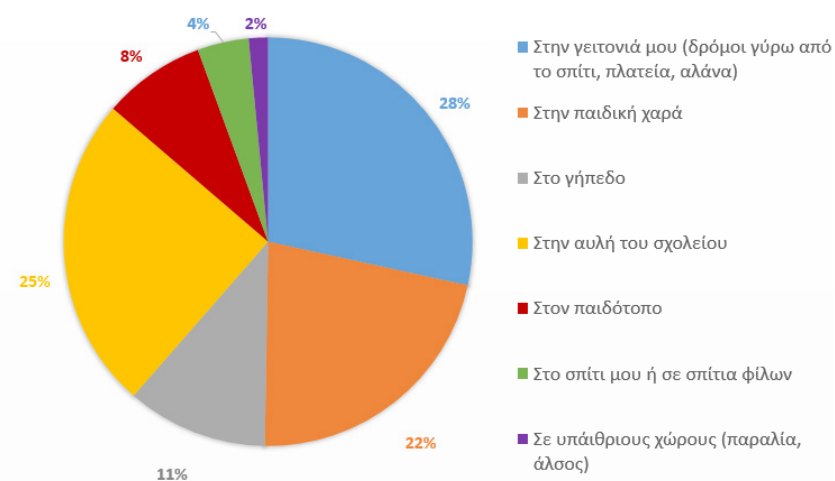


20: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ηλικιών των συμμετεχόντων.  
Πηγή: Ιδία επεξεργασία

Όπως φαίνεται από την εικόνα 20, οι περισσότεροι συμμετέχοντες ανήκουν στις ηλικίες 10 έως 12. Στην ηλικία αυτή, τα παιδιά αποκτούν μία αυτονομία στην πόλη, επιδιώκουν να βρίσκονται σε περιβάλλοντα εκτός σπιτιού και εξερευνούν διαρκώς τους δημόσιους χώρους.

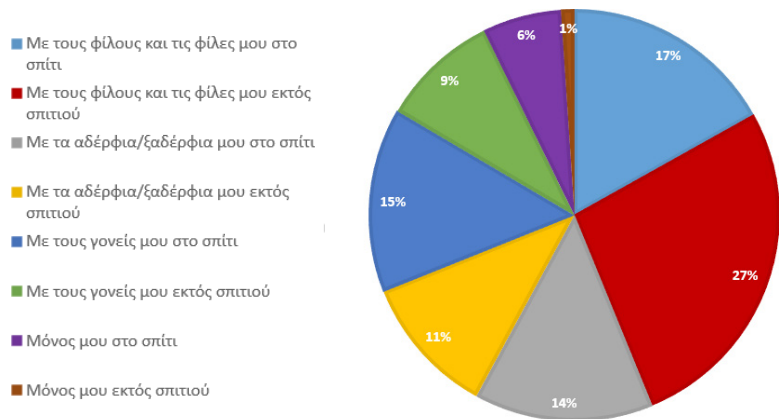
### 5.2 Μέρη παιχνιδιού στην πόλη

Η έρευνα ανέδειξε τον χώρο της γειτονιάς (δρόμοι γύρω από την κατοικία, πλατεία, αλάνα) ως προτιμώμενο μέρος για παιχνίδι (28%) (εικόνα 21). Αυτό, ίσως, οφείλεται στο γεγονός ότι τα ερωτηματολόγια απαντήθηκαν από παιδιά μικρομεσαίων πόλεων στις οποίες ο δημόσιος χώρος της γειτονιάς οικειοποιείται ακόμη χωρίς να εμφανίζει έντονα αστικοποιημένα χαρακτηριστικά σε επίπεδο γειτονιάς. Την επόμενη θέση προτίμησης κατέχει η αυλή του σχολείου (25%). Το σχολείο θεωρείται ένα αρκετά οικείο περιβάλλον για τα παιδιά, καθώς περνούν μεγάλο μέρος της ημέρας τους σε αυτό. Το σχολείο, συνήθως, βρίσκεται σε κοντινή απόσταση με την κατοικία και αποτελεί χώρο προσβάσιμο για τα παιδιά. Η αυλή του σχολείου, ενδείκνυται για ένα πλήθος παιχνιδιών εξαιτίας του μεγέθους της, ενώ ταυτόχρονα θεωρείται ασφαλής χώρος εξαιτίας της περιφράξης. Η παιδική χαρά (22%) και το γήπεδο (11%) αποτελούν, επίσης, χώρους παιχνιδιού με μεγάλη απήχηση στα παιδιά. Ο παιδότοπος (8%) καταλαμβάνει την έκτη θέση στις προτιμήσεις των παιδιών, ενώ οι δημόσιοι υπαίθριοι χώροι (2%) αποτελούν την τελευταία επιλογή των παιδιών.



21: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων από τα μέρη που έχουν επιλέξει για παιχνίδι.  
Πηγή: Ιδία επεξεργασία

Για τον σκοπό την έρευνας, τα παιδιά ρωτήθηκαν με ποιους προτιμούν να παίξουν (μόνα τους, με αδέρφια, με φίλους) και αν επιλέγουν την κατοικία ή όχι για χώρο παιχνιδιού. Όπως φαίνεται στην εικόνα 22, τα παιδιά νιώθουν μεγαλύτερη ευχαρίστηση όταν παίζουν με τους φίλους τους εκτός σπιτιού (27%). Αμέσως επόμενη απάντηση με το μεγαλύτερο ποσοστό (17%), ήταν αυτή “Με τους φίλους και τις φίλες μου εντός σπιτιού”. Από τις δύο αυτές απαντήσεις με τα περισσότερα ποσοστά, αντιλαμβανόμαστε ότι για τα παιδιά έχει μεγαλύτερη αξία να βρίσκονται με τους φίλους και συνομήλικους τους ανεξάρτητα το μέρος.



22: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που στις προτιμήσεις τους για τα άτομα που προτιμάνε να παίζουν εντός ή εκτός σπιτιού.

Πηγή: Ίδία επεξεργασία

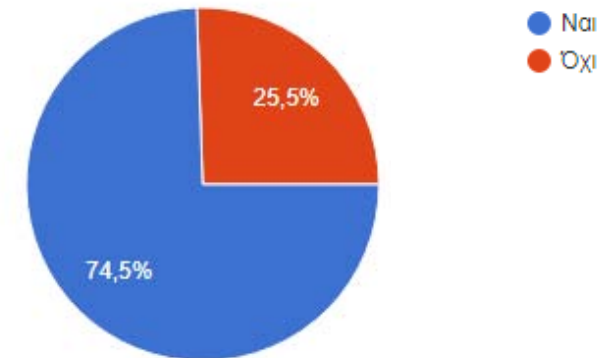
### 5.3 Η σχέση των παιδιών με την γειτονιά τους

Στην ενότητα αυτή, ζητήθηκε από τα παιδιά να απαντήσουν σε ερωτήματα που αφορούν την γειτονιά τους καθώς και την σχέση τους με τον χώρο της γειτονιάς.

Αρχικά, με σκοπό να διαμορφωθεί μία εικόνα για την γειτονιά στην οποία βρίσκεται κάθε παιδί και τους χώρους για παιχνίδι που υπάρχουν, ρωτήθηκαν για την ύπαρξη ανοικτού χώρου που να ενδείκνυται για παιχνίδι σε ακτίνα 500 μέτρων από το σπίτι τους. Στους ανοικτούς χώρους συμπεριλάβαμε τους δρόμους γύρω από το σπίτι, την πλατεία ή την αλάνα και εξαιρέσαμε τα πάρκα, τις παιδικές χαρές και τα γήπεδα. Η εξαίρεση αυτή, προήλθε από το γεγονός ότι στην παρούσα έρευνα το ενδιαφέρον εστιάζεται στην σχέση που έχουν αναπτύξει τα παιδιά με τους ανοικτούς δημόσιους υπαίθριους χώρους που δεν περιέχουν κάποιο είδος περίφραξη ή έτοιμα παιχνίδια. Στόχο αποτελεί η ανάδειξη του παιδιού ως κατασκευαστή του ίδιου του παιχνιδιού.

Όπως φαίνεται στην εικόνα 23, το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων κατοικεί σε γειτονιές με ανοικτούς χώρους για παιχνίδι σε κοντινή απόσταση από το σπίτι. Αυτό αποτελεί ένα πλεονέκτημα των μικρομεσαίων περιοχών, σε αντίθεση με τις μεγαλουπόλεις όπου εξαιτίας των πυκνοκατοικημένων περιοχών, δεν υπάρχει ελεύθερος χώρος ή χώρος πρασίνου που να προορίζεται για παιχνίδι.

Επίσης, θεωρήθηκε σημαντικό να ερευνηθεί η σχέση που έχουν αναπτύξει τα παιδιά με την γειτονιά τους. Τα παιδιά απαντούν για το αν ικανοποιούνται από τον ήδη υπάρχον χώρο της γειτονιάς καθώς και για τις αλλαγές που τα ίδια θα έκαναν ώστε να βελτιωθεί.

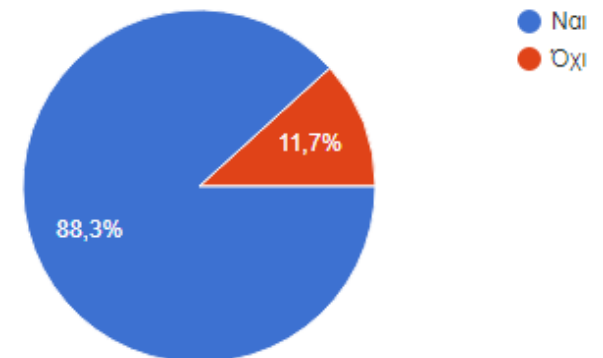


23: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των απαντήσεων που δόθηκαν για τον αν υπάρχει ανοικτός χώρος για παιχνίδι στην γειτονιά.

Πηγή: Ίδία επεξεργασία

Σύμφωνα με την εικόνα 24, στο μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων αρέσει ο χώρος της γειτονιάς τους. Αυτό φάνηκε και στην εικόνα 1, στην οποία παρουσιάζεται η γειτονιά ως τον χώρο με την μεγαλύτερη δημοτικότητα για την δραστηριότητα του παιχνιδιού.

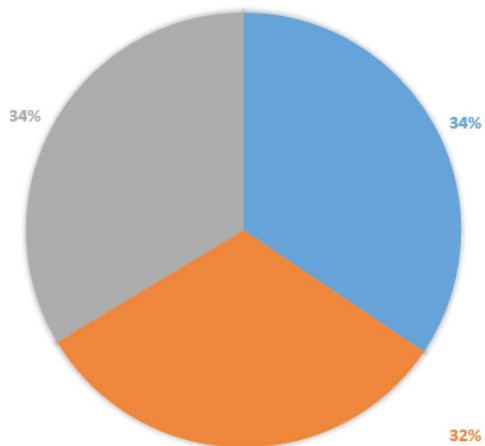
Από την εικόνα 25, παρατηρήθηκε ότι οι λόγοι που τα παιδιά προτιμούν την γειτονιά είναι κυρίως εξαιτίας του ελεύθερου χώρου που διαθέτει και το εύρος των παιχνιδιών που μπορεί να υποστηρίξει, σε σχέση με την παιδική χαρά και το σπίτι. Τα παιδιά αντιμετωπίζουν την γειτονιά, ως έναν χώρο οικείο που τους δίνει την ευκαιρία να συναντούν τους φίλους τους και μαζί να εξερευνούν τον χώρο.



24: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων στον αν τους αρέσει η γειτονιά τους.

Πηγή: Ίδία επεξεργασία

- Έχει ελεύθερο χώρο
- Έχει πολλά παιδιά
- Μπορώ να παίξω πολλά παιχνίδια

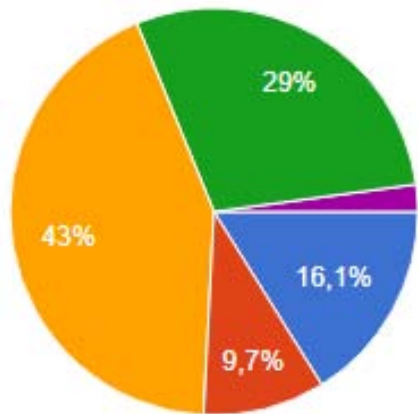


25: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που τους αρέσει να παίξουν στην γειτονιά τους και παρουσιάζουν τους λόγους

Πηγή: Ιδία επεξεργασία

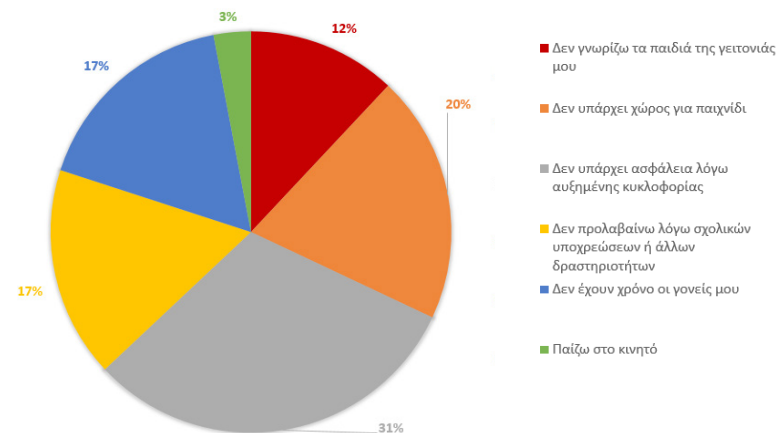
Τα παιδιά που απάντησαν ότι τους ευχαριστεί η γειτονιά τους, θέτουν ως κύριους λόγους τον άδειο και ελεύθερο χώρο και το πλήθος των παιχνιδιών που μπορούν να παίξουν στον χώρο αυτό (εικόνα 25). Βέβαια, όπως φαίνεται τα ποσοστά των ατόμων που απάντησαν και υποστήριξαν αυτούς τους λόγους είναι σχετικά χαμηλά (34%). Αυτό σημαίνει ότι ήταν πολλοί και εκείνοι που δεν καλύπτονται από τον χώρο της γειτονιάς τους.

- κάθε μέρα
- μέρα παρα μέρα
- 2 με 3 φορές την εβδομάδα
- σπάνια
- 2 με 3 φορές την εβδομάδα



26: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων σε σχέση με την συχνότητα που παίζουν στην γειτονιά τους.

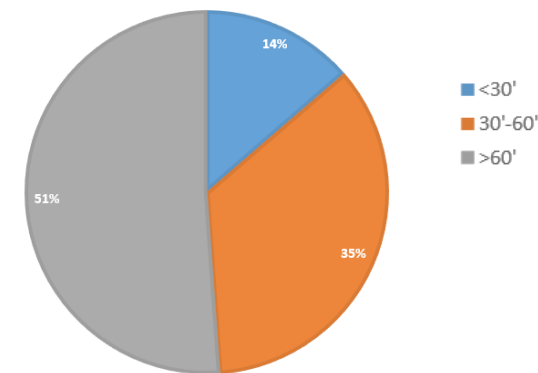
Πηγή: Ιδία επεξεργασία



27: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που απάντησαν σχετικά με τους λόγους που δεν παίζουν πιο συχνά.

Πηγή: Ιδία επεξεργασία

Παρά την προτίμηση στην γειτονιά για παιχνίδι, η συχνότητα με την οποία συμβαίνει η δραστηριότητα αυτή φτάνει στις 2 με 3 φορές την εβδομάδα (εικόνα 26). Τα ποσοστά των συμμετεχόντων που παίζουν κάθε μέρα ή μέρα παρά μέρα είναι χαμηλά. Οι λόγοι που παρουσιάζονται στην εικόνα 27 στην οποία τα παιδιά μοιράστηκαν τους λόγους που δεν παίζουν τόσο συχνά όσο θα ήθελαν. Ο κατεξοχήν ανασταλτικός παράγοντας που τους αποτρέπει από το να παίζουν πιο συχνά στην γειτονιά τους είναι ο κίνδυνος που ελλοχεύει εξαιτίας της αύξησης της κυκλοφορίας των οχημάτων. Επιπλέον, μεγάλο είναι και το ποσοστό των συμμετεχόντων που θεωρεί ότι η γειτονιά τους δεν έχει τον απαραίτητο χώρο για το παιχνίδι τους. Τέλος, ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τα ποσοστά των απαντήσεων "Δεν έχουν χρόνο οι γονείς μου" και "Δεν προλαβαίνω λόγω σχολικών και άλλων υποχρεώσεων". Όπως έχει ήδη αναφερθεί στο πρώτο μέρος της έρευνας, οι δύο αυτοί παράγοντες επηρεάζουν και καθορίζουν σημαντικά την σχέση του παιδιού με τον δημόσιο χώρο της γειτονιάς.



28: Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των απαντήσεων σχετικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι της γειτονιάς.

Πηγή: Ιδία επεξεργασία

Για να αντιληφθεί καλύτερα η συχνότητα με την οποία παίζουν, τους ζητήθηκε να περιγράψουν τον χρόνο που συνήθως αφιερώνουν στο παιχνίδι. Σύμφωνα με την εικόνα 28, τα παιδιά μπορεί να μην παίζουν τόσο συχνά, αλλά η διάρκεια με την οποία παίζουν ξεπρνάει την μία ώρα. Με άλλα λόγια, τα παιδιά έχουν ιδιαίτερα ανάγκη να παίζουν ακόμα κι αν η κατάσταση της γειτονιάς τους δεν τους το επιτρέπει.

Στο τελευταίο κομμάτι της έρευνας ζητήθηκε από τα παιδιά να μας προτείνουν τις αλλαγές που θα πραγματοποιούσαν στην γειτονιά τους ώστε να τους καλύπτει περισσότερο. Τα παιδιά περιγράφουν πως φαντάζονται την γειτονιά τους, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζουν τα προβλήματα που διαθέτει σύμφωνα με την δική τους κρίση.

Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες από τις απαντήσεις τους:

\_Πίσω από την αυλή του σπιτιού μου υπάρχει μια αλάνα με πέτρες. έναν χώρο που να είναι για παιδιά κάτι σαν παιδική χαρά.

\_Δεν υπάρχει ασφάλεια και είναι όλο τσιμεντο. θέλω να φύγουν τα αυτοκίνητα, να έχει μεγάλο χώρο για ποδήλατο και πατίγια.

\_Θα ήθελα να έχει περισσότερους χώρους με γρασίδι αντί για άσφαλτο. Θα ήθελα να έχει πιο πολύ ελεύθερο χώρο.

\_Στους δρόμους υπάρχουν πολλά σκουπίδια. Νιώθω φόβο όταν είμαι με το ποδήλατο. Θα ήθελα να υπάρχουν περισσότερα παιχνίδια στις παιδικές χαρές, περισσότερα πάρκα, ποδηλατόδρομους στις μικρές γειτονίες της πόλης και όχι μόνο στο κέντρο.

\_Δεν μου αρέσει η κίνηση στους δρόμους. Η γειτονιά μου δεν είναι ασφαλής και δεν είναι κατάλληλη, θα έφτιαχνα ένα πάρκο να κάνουμε ποδήλατο ή σκιετ. Για τα μικρότερα παιδιά θα ήθελα να χει χώρο για κούνιες ή και αμμοδόχους για ατέλειωτες κατασκευές. Θα ήταν όμορφο

να υπήρχε μια μικρή λίμνη με πάπιες να τις ταΐζω.

\_Θα ήθελα οι γείτονες να είναι πιο νέοι και να μην μας μολώνουν που παίζουμε και τους ενοχλούμε.

\_Θα ήθελα να υπάρχει ένα γήπεδο ποδοσφαίρου πιο κοντά κ ποδηλατόδρομος, περισσότερος χώρος για να παίζουμε ποιο άνετα.

\_Θα ήθελα να μην υπάρχουν μηχανάκια και να υπάρχουν μεγαλύτεροι χώροι.

\_Θα ήθελα να υπήρχαν αλάνες να παίζουμε με τα παιδιά της γειτονιάς μου. Να μην υπήρχε τόσο αυξημένη κυκλοφορία έτσι ώστε να μην κινδυνεύουμε.

\_Περισσότερο πράσινο, πλατείες πεζοδρόμια, και ένα τεράστιο χώρο για θεατρικό παιχνίδι και επιτραπέζια.

\_Θα άλλαζα την πλατεία, γιατί παλιότερα ήταν παιδική χαρά και θέλω να την ξανακάνω έτσι όπως ήταν παλιά συν το γύρο γύρο όλοι. Επεισης θα άλλαζα το παρατημένο οικόπεδο δήμου που είναι

δίπλα στο βουνό και θα τα έκανα γήπεδο για μπάσκετ γιατί το μπάσκετ είναι ένα από τα αγαπημένα μου αθλήματα. Τώρα όλα τα άλλα είναι ένταξει. Θα απόλυμνα τις παιδικές χαρές.

\_Θα προτιμούσα να είχε περισσότερα παιδιά της ηλικίας μου

\_Θα ήθελα περισσότερη ελευθερία κινήσεων. Πχ ένας πεζόδρομος.

\_Θα ήθελα να έχει ένα συντριβάνι, ένα πηγάδι και ένα μαγαζί με δωρεάν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν και οι απαντήσεις των παιδιών που φαίνονται να είναι ευχαριστημένα με την γειτονιά τους και να την απολαμβάνουν:

\_Δεν θα άλλαζα την γειτονιά μου.

\_Δεν θα άλλαζα τίποτα στην γειτονιά μου γιατί θεωρώ ότι είμαι πολύ τυχερή που μένω σε μια τέτοια περιοχή. Η αραιοκατοικημένη γειτονιά μου, μου δίνει την δυνατότητα να έχω επαφή με την φύση και να παίζω χωρίς τον φόβο της αυξημένης κυκλοφορίας.

\_Όλα είναι ωραία. Είμαστε κοντά στη φύση και μου αρέσει. Θα ήθελα μόνο λιγα πιο πολλά παιδιά στην ηλικία μου.

\_Μου αρέσει όπως είναι.

αλάνες  
πράσινο  
πλατείες  
πεζοδρόμια  
θεατρικό παιχνίδι  
επιτραπέζια  
γύρο γύρο όλοι  
συντριβάνι  
πηγάδι  
δωρεάν  
ηλεκτρονικά παιχνίδια  
γήπεδο για μπάσκετ  
απόλυμανση παιδικών  
χαρών  
παιδιά της ηλικίας μου  
ασφάλεια  
ελευθερία κινήσεων

## 5.4 Συμπεράσματα ερωτηματολογίου

Παρά την εικόνα της απομάκρυνσης των παιδιών από τον δημόσιο χώρο και την μειωμένη ελεύθερη κινητικότητα τους στον δρόμο, στην πλατεία κλπ., εξακολουθούν να υπάρχουν παιδιά που να χρησιμοποιούν τους χώρους αυτούς και να τους επιλέγουν για παιχνίδι. Στην έρευνα του ερωτηματολογίου και στην ερώτηση “Πού παίζω;”, το μεγαλύτερο ποσοστό απάντησε στην γειτονιά. Αυτό, ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι το δείγμα των συμμετεχόντων ήταν από μικρομεσαίες πόλεις στις οποίες η γειτονιά δεν έχει πλήρως αστικοποιηθεί.

Κλείνοντας την έρευνα του ερωτηματολογίου και λαμβάνοντας υπόψη τις προτάσεις των παιδιών για την γειτονιά τους, γίνεται φανερό ότι τα σύγχρονα παιδιά έχουν ανάγκη από χώρο στο παιχνίδι τους. Από τις παραπάνω προτάσεις, οι ανάγκες τους για παιχνίδι έχουν καλυφθεί από τις πολυκατοικίες και από την φασαρία των αυτοκινήτων. Αναζητούν περισσότερα παιδιά, τα οποία υπάρχουν, αλλά ο φόβος των κινδύνων που παραμένουν στον δρόμο, δεν τους αφήνει να κινηθούν ελεύθερα.

## 6. Γενικά συμπεράσματα και κατευθύνσεις για τον σχεδιασμό χώρων παιχνιδιού στην γειτονιά

Μετά την ανάλυση του θεωρητικού πλαισίου που κάλυψε την παρούσα έρευνα, την έρευνα που πραγματοποιήθηκε μέσω του ερωτηματολογίου και τα συμπεράσματα αυτής, γίνεται φανερό ότι ο χώρος της γειτονιάς παρά τους κινδύνους που ελλοχεύει, αποτελεί ένα σημαντικό μέρος στις προτιμήσεις των παιδιών για παιχνίδι. Ο σχεδιασμός και η δημιουργία κατάλληλων και ασφαλών χώρων παιχνιδιού, έχει ως αποτέλεσμα την μείωση των παιδιών από τον δημόσιο χώρο της πόλης. Το παιχνίδι στον δρόμο της γειτονιάς, στην πλατεία καθώς και σε διάφορους άλλους ανοικτούς χώρους συμβάλλει στην πνευματική και σωματική ανάπτυξη του παιδιού, ενώ ταυτόχρονα βοηθά στην αναβίωση του δημόσιου υπαίθριου χώρου.

Τα παιδιά έχουν ανάγκη από ένα φιλικό και εύκολα προσβάσιμο περιβάλλον για παιχνίδι, που θα συναναστρέφονται με φίλους αλλά και με αγνώστους, αναπτύσσοντας έτσι κοινωνικά και πνευματικά χαρακτηριστικά (Hillman, 2006). Είναι σημαντικό να τους παρέχεται μία ποικιλία χώρων μέσα στην πόλη που θα παίζουν και θα καλύπτουν τις ανάγκες τους. Η εφαρμογή του πολεοδομικού και αστικού σχεδιασμού είναι ικανή να συμβάλλει στην άυξηση της χρήσης των δημόσιων ανοικτών υπαίθριων χώρων στην γειτονιά, όπως ο δρόμος, η πλατεία και οι ανοικτοί χώροι που περιλαμβάνει. Ο τρόπος που μπορεί να επιτευχθεί αυτό είναι κατά την διαδικασία μίας πολεοδομικής μελέτης επέκτασης, αναθεώρησης ή μελέτης ανάπλασης, ώστε να λαβάνονται υπόψη οι παράμετροι που αφορούν τον σχεδιασμό δρόμων, πλατειών και ανοικτών χώρων εντός των γειτονιών με χαρακτηριστικά που να συμβάλλουν στην ενίσχυση του παιχνιδιού. Οι αλλαγές που πρέπει να περιλαμβάνονται εντός των αστικών προixών, θα πρέπει να αφορούν τις ασφαλείς διαδρομές που σχετίζονται με το σχολείο, την διαμόρφωση των δρόμων της γειτονιάς ώστε να καλύπτουν το παιχνίδι και πιο αυστηρούς κανονισμούς για τις ταχύτητες των οχημάτων (Davis, 2001).

Οι κατευθύνσεις που μπορούν να προταθούν με στόχο τον φυσικό σχεδιασμό για την ενίσχυση των χώρων παιχνιδιού εντός του αστικού ιστού είναι:

- ο Εφαρμογή του σχεδιασμού woonerven και των home zones στην περιοχή κατοικίας. Θεωρείται πολύ σημαντική η δημιουργία “δρόμων παιδιών” (child street), δρόμοι δηλαδή διαμορφωμένοι για το παιχνίδι στην παιδιών ή δρόμοι “διπλής χρήσης” που συνηπάρχουν πεζοί με οχήματα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα δρόμων διπλής χρήσης, αποτελεί το woonerven στις πόλεις Ολλανδία και Γερμανία. Στις περιοχές woonerven οι πεζοί συνηπάρχουν με τα οχήματα και υπάρχει μεγάλος χώρος για παιχνίδι. Στα χαρακτηριστικά των δρόμων αυτών εντάσσονται το πράσινο, η ελεγχόμενη ταχύτητα (traffic calming) των οχημάτων και ο διαθέσιμος χώρος που προορίζεται για παιχνίδι (Γαλάνη, 2011). Σε πολεοδομικές μελέτες στην Ελλάδα έχουν προταθεί τέτοιου είδους κατηγορίας επεμβάσεων όπως για παράδειγμα των προτάσεων της πολεοδομικής οργάνωσης των οικισμών διανομής του Υπουργείου Υγείας στους οικισμούς Κρύα Βρύση, Καρυώτισσα και Μελίσσι στο νομό Πέλλας. Μέσω του σχεδιασμού κυττάρων οργάνωσης που σην τυπική τους μορφή δημιουργούνται

29. Δρόμος ήπιας κυκλοφορίας τύπου woonerf στην Ολλανδία.

Πηγή: Δρόμοι για πεζούς, αστικές δρόμος ήπιας κυκλοφορίας. Ερευνητική εργασία Γρέμ Αθηνά, 2013



από τέσσερα οικοδομικά τετράγωνα, οι εσωτερικοί δρόμοι των οποίων είναι δρόμοι "διπλής χρήσης", ενώ στη διασταύρωση τους διαμορφώνεται μία παιδική γωνιά (Κουσιδώνης, 1990). Αυτά τα εργαλεία διαχείρισης της κυκλοφορίας προσφέρουν ασφάλεια στους κατοίκους, αλλά ταυτόχρονα θεωρούνται σημαντικά εργαλεία για την αναζωογόνηση του δημόσιου χώρου. Οι οικιστικές ζώνες (home zone) εφαρμόστηκαν πρώτη φορά στην Αγγλία το 1999, εξαιτίας της αλλοίωσης που είχαν δεχθεί οι παραδοσιακές γειτονιές από την αύξηση των χώρων στάθμευσης. Οικιστική ζώνη ορίζεται ένας δρόμος εντός μίας κατοικημένης περιοχής, στον οποίο έχουν εφαρμοστεί ορισμένες τεχνικές ήπιας κυκλοφορίας και μεικτών χρήσεων γης (Κάππας, 2019).

- ο Εφαρμογή στην μέθοδο μείωσης της ταχύτητας των οχημάτων. Στην Ελλάδα τέτοιου είδους μέθοδοι δεν εφαρμόζονται συστηματικά, αλλά κυρίως σημειακά σε μεμονωμένους δρόμους που βρίσκονται κοντά σε σχολεία ώστε να εξασφαλίζεται η ασφάλεια στην κίνηση των παιδιών. Έτσι, μειώνεται αποσπασματικά η ταχύτητα των οχημάτων χωρίς να υπάρχει μία συνολική θετική εικόνα. Στόχο θα πρέπει να αποτελεί η εφαρμογή των μεθόδων για τη μείωση της ταχύτητας σε ένα συνολικό δίκτυο δρόμων στις περιοχές κατοικίας.
- ο Εφαρμογή μεθόδων με σκοπό την ελεγχόμενη στάθμευση. Εικόνες πάνομης στάθμευσης σε πεζοδρόμια είναι πολύ συχνές και έχουν ως απόρροια την μείωση των διαθέσιμων χώρων για τις δραστηριότητες τόσο των παιδιών, όσο και των ενηλίκων.
- ο Σημαντική αποτελεί η μίξη χρήσεων γης στην περιοχή κατοικίας, ώστε η γειτονιά να αποτελεί έναν ανεξάρτητο χώρο με εμπορικές χρήσεις αλλά και χρήσεις αναψυχής που θα ικανοποιεί τις ανάγκες των κατοίκων της χωρίς να χρειάζεται οι ίδιοι να απομακρυνθούν από την περιοχή κατοικίας. Με αυτόν τον τρόπο, μειώνεται η κυκλοφοριακή κίνηση και ενισχύεται τοπική κοινωνία της γειτονιάς.



30. Κεντρικός πεζόδρομος στο Porto της Πορτογαλίας στον οποίο επιτρέπεται η κυκλοφορία λεωφορείων και τραμ.

Πηγή: Δρόμοι για πεζούς, αστικές δρόμος ήπιας κυκλοφορίας. Ερευνητική εργασία Γρέμ Αθηνά, 2013

- ο Η αύξηση στο ποσοστό των κοινόχρηστων χώρων στις επεκτάσεις σχεδίου αλλά και στα παλαιότερα σχέδια. Έτσι, τα παιδιά θα κατέχουν περισσότερο διαθέσιμο χώρο στους δρόμους, καθώς και πλήθος κοινόχρηστων χώρων όπως πλατείες και άλλου είδους ανοικτών χώρων παιχνιδιού. Όπως αναφέρει ο Οικονόμου, το ελληνικό σύστημα απόκτησης γης για την παροχή δημιουργίας κοινόχρηστων και κοινοφελών χώρων δεν είναι ιδιαίτερα πετυχημένο. Σε αυτήν την κατάσταση έχουν συμβάλει οι μειωμένοι δημόσιοι χώροι και η κακή ποιότητα που τους χαρακτηρίζει (Οικονόμου, 1994).
- ο Ιδιαίτερα σημαντικό μέτρο για την εξασφάλιση καλής ποιότητας ζωής στον δημόσιο χώρο, αποτελεί η ενεργός συμμετοχή τόσο των ενηλίκων, όσο και των παιδιών για θέματα που αφορούν τον πολεοδομικό σχεδιασμό της περιοχής τους. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω συμβουλίων των ομάδων πολιτών και νέων που κατοικούν σε μία γειτονιά. Η συμμετοχή των παιδιών σε θέματα που αφορούν το περιβάλλον τους, συμβάλλει στην διαμόρφωση κρίσης για τον χώρο στον οποίο κατοικούν και την ικανότητα να λαμβάνουν αποφάσεις για την βελτίωσή του (Moore, 1986).

Όλες οι κατευθύνσεις που προτάθηκαν παραπάνω, έχουν ως στόχο την βελτίωση του φυσικού περιβάλλοντος και την ανάκτηση των χώρων παιχνιδιού της γειτονιάς. Τα μέτρα αυτά, σύμφωνα με την πραγματικότητα της ελληνικής πόλης, μπορούν να συμβάλλουν στην αναδιαμόρφωση του τρόπου που ζούμε και αντιλαμβανόμαστε τον χώρο.

## 7.Βιβλιογραφία

### Ελληνόγλωσσον

Αργυριόδη, Μ., (1997). Ο κόσμος του λαϊκού παιχνιδιού – Αφιέρωμα Έλληνες αεί παίδες εστέ, Αθήνα, Καθημερινή Εφημερίδα

Αντωνιάδης, Α., (1994). Το παιχνίδι, Θεσσαλονίκη, University Studio Press

Αυγητίδου, Σ., (2001). Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερμηνευτικές και διδακτικές προσεγγίσεις, Αθήνα, Τυπωθήτω- Γ. Δάρδανος

Βαΐου, Ντ. (επιστ. υπεύθυνα) και συν., (2007). Ανάπτυξη μεθοδολογικών εργαλείων για τη συγκριτική έρευνα της γειτονιάς σε μεγάλες πόλεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Αθήνα, ΕΜΠ

Γέρου, Θ., (1984). Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο, Αθήνα, Δίπτυχο

Δέση-Λουκά Χ., Χααραλαμίδη Μ., (2016). Η έννοια της γειτονιάς σήμερα. Η περίπτωση της Κυψέλης, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Κρήτης

Διαμαντόπουλος, Δ., (2009). Το παιχνίδι, Θεσσαλονίκη, Πουρναρά

Gehl, J., (2013). Η ζωή ανάμεσα στα κτήρια, μετάφραση Κατσαβουνίδου Γ. & Ταρανή Π., Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας

Hart, R., (2011). Τα παιδιά συμμετέχουν. Θεωρία και πρακτική της εμπλοκής παιδιών στην ανάπτυξη της κοινότητας και τη φροντίδα του περιβάλλοντος, Αθήνα, Επίκεντρο

Θανάση, Μ., Φορούλη, Μ., Ι., (2018), Παιδί Παιχνίδι Πόλη, Αθήνα, ΕΜΠ

Ιωάννου, Ε., (2017). Η πλατεία ως τόπος διεξαγωγής της δημόσιας ζωής: Κοινωνιολογική προσέγγιση πλατειών στα Χανιά

Καΐσαρη, Β., (2005). Το παιδί και ο αστικός χώρος: το παιχνίδι του παιδιού σχολικής ηλικίας στον αστικό χώρο, Αθήνα, ΕΜΠ

Κάππα, Α., (2019). «Χώροι με κοινή χρήση» ή «χώροι διπλής χρήσης» ή «μικτοί χώροι», Χρονικά της Δράμας

Κατσαβουνίδου, Γ., (2013). Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι: μια πολυφωνική βιογραφία, Βόλος, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Κουσιδώνης, Χ., (2002). Κοινόχρηστοι χώροι του οικισμού: η ώσμωση των χρήσεων και ευελιξία στο σχεδιασμό, Τεχνικά Χρονικά, Επιστημονική Έκδοση Τ.Ε.Ε

Lefebvre, H., (2007). Δικαίωμα στην Πόλη-Χώρος και Πολιτική, Αθήνα, Κουκίδα

Μερακλής, Μ., (1992). «Pueri Ludentes». Η μεταφορική λειτουργία του παραδοσιακού παιδικού παιχνιδιού, Αθήνα, Ιωλκός

Miller, A., (2003). Οι φυλακές της παιδικής μας ηλικίας ή το δράμα του προικισμένου παιδιού, Αθήνα, Ροές

Οικονόμου, Δ., (1999). Πολιτική γης και εφαρμογή πολεοδομικών σχεδίων. Στο Οικονόμου Δ. και Πετράκος Γ. (επιμ.) Η ανάπτυξη των ελληνικών πόλεων διεπιστημονικές προσεγγίσεις αστικής ανάλυσης και πολιτικής, Βόλος, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας

Παρασκευόπουλος, Ι., (1985). Εξελικτική ψυχολογία. Ψυχολογική Ξεώρηση της πορείας της ζωής από την σύλληψη ως την ενηλικίωση (ΤΟΜΟΣ 3), Αθήνα, Ιδιωτική Έκδοση

Πεχτελίδης, Γ., (2015). Η παιδική ηλικία ως κοινωνική κατασκευή

Πρεβελάκης, Σ., Γ., (2001). Επιστροφή στην Αθήνα. Πολεοδομία και γεωπολιτική της Ελληνικής πρωτεύουσας, Αθήνα, Βιβλιοπωλείων της Εστίας

Προκόβας, Κ.Ε., (2010), Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια, Θεσσαλονίκη, Γράμμα Βαρθολομαίος

Προκόπη, Α., (2015). Η γειτονιά ως εργαλείο παραγωγής του αστικού χώρου, Πολυτεχνείο Κρήτης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Pearson, A., (1992). Η αρχαία Ελλάδα, Αθήνα, Δελφινάσσης

Ρεϊμόν-Ριβιέ, Μπ., (2004). Η κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, Αθήνα, Καστανιώτης

Σκουμπουρδή, Χ., (2015). Το παιχνίδι στην μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών, Αθήνα, ΕΜΠ

Σπανίδης, Κ., (2016). Αστική αναγέννηση σε επίπεδο γειτονιάς, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας και Ανάπτυξης

Σταματόπουλος, Γ., (2015). Θεωρία Παιγνίων, Αθήνα, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών

Σταυρίδης, Σ., (1990). Η συμβολική σχέση με το χώρο, πώς οι κοινωνικές αξίες διαμορφώνουν και ερμηνεύουν το χώρο, Αθήνα, Κάλβος

Στεφάνου, Ι., (2009). Περί τόπου και τοπίου, Ποιητική του τοπίου, Περιοδικό Αρχιτέκτονες, τεύχος 2009/45

Τσεβρένη, Ι., (2008). Η πόλη μέσα από τα μάτια των παιδιών: προσεγγίζοντας το συμμετοχικό σχεδιασμό του χώρου μέσα από μία εναλλακτική Ξεώρηση της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, Αθήνα, ΕΜΠ

Τσεβρένη, Ι., (2018). Το δικαίωμα των παιδιών να έχουν πρόσβαση και να συμμετέχουν στη διαμόρφωση των χώρων όπου ζουν και μεγαλώνουν στην πόλη, Εφημερίδα Η ΑΥΓΗ

Χατζηνεοφύτου, Δ., (2009). Τα πρώτα έξι χρόνια της ζωής, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα

Χουζίνγκα, Γ., (1938). Ο Ανθρώπος Και Το Παιχνίδι (Homo Ludens), Αθήνα, Γνώση

Winnicott, D., (1964). Το παιδί, η οικογένεια και ο εξωτερικός κόσμος, Perseus Publishing, U.S.A

## Ξενόγλωσση

Bookchin, M., (1974). Our synthetic environment, Harper and Row, New York

Caillois, R., (2001). Man, Play and Games, University of Illinois Press

Damon, W., (1995). Greater Expectations: Overcoming the culture of indulgence in our homes and schools, The Free Press, New York

Duncan, C., (1988). Games People Play: the Psychology of Human Relationships: Eric Berne, The British Journal of Psychiatry

Entrikin, N., (1991). The Betweenness of Place: Towards a Geography of Modernity

Freire, P., (1974). Education for Critical Consciousness

Freud, S., (1936). The Problem Of Anxiety, Psychoanalytic Quarterly Press,

Gadamer, H., G., (1986). The Relevance of the Beautiful and Other Essays, Cambridge University Press

Harriet, G., (2019). Children are stuck inside more than ever – how can we give them back their freedom?, The Guardian

Krier, L., (1980). The Reconstruction of the European City, Léon Krier: Drawings, Brussels: Archives d'Architecture Moderne

Lynch, K., (1960). The image of the city, MIT Press, Cambridge

Martin, W., E., (1959). Child Behavior and Development, Harcourt, Brace

Massey, D., (1991). The political place of locality studies, Environmental and planning

Maxey, I., (1999). Playgrounds: From Oppressive Spaces to Sustainable Places, Built Environment

Meckley, A., (2002). Observing children's play: Mindful methods, International Toy Research Association, London

Moore, R., (1986). Childhood's Domain, Play and Place in Child Development, Croom Helm, London

Moore, R., (1991). Streets and Playgrounds. Στο Moudon A. V. (ed) Public Streets for Public Use, Columbia University Press, New York

Pecoriello, A. L., (2007). Spazi di gioco e autocostruzione. Στο D. Poli (επιμ.), Il bambino educatore. Progettare con i bambini per migliorare la qualità urbana

Piaget, J., (1972). Psychology Of The Child

Rivlin, L., G. (1987). The neighborhood, personal identity, and group affiliations. Human Behavior & Environment: Advances in Theory & Research, U.S.A

Sutterby, J., A., Frost, J., L., (2002). Making Playgrounds Fit for Children and Children Fit for Playgrounds, Young Children



## ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- 1: <https://playingout.net/defending-childrens-right-to-play/>
- 2: <http://elefsis.com.cy/%CE%BF-%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%BF%CF%82-%CF%80%CE%BF%CE%B-%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%AE%CE%BD%CF%89%CE%BD-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84/>
- 3: [https://www.britishmuseum.org/collection/object/W\\_1928-1009-378](https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378)
- 4: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%AD%CE%BD%CE%B5%CF%84>
- 5: <https://a4games.com/company/patolli/>
- 6: <https://www.groenehartmahjong.com/spelregels-volgens-nts/>
- 7-8-9: <http://12dim-volou.mag.sch.gr/>
- 11: <https://ahmidarchi525.wordpress.com/2013/03/04/lynch-landmarks-and-other-things/>
- 12-13: <https://www.blogarama.com/destinations-blogs/165701-spitalfields-life-midst-woke-blog/3092248-colin-obriens-children-street>
- 14: <https://www.forbes.com/sites/carltonreid/2020/04/19/cooped-up-children-need-car-free-play-streets-say-experts/#6d0030edc304>
- 15: <https://vandkunsten.com/en/projects/tinggaarden>
- 16: [https://en.wikipedia.org/wiki/Neighbourhood\\_unit](https://en.wikipedia.org/wiki/Neighbourhood_unit)
- 17: [https://www.researchgate.net/publication/260038282\\_Sustainability\\_at\\_the\\_Neighborhood\\_Level\\_Assessment\\_Tools\\_and\\_the\\_Pursuit\\_of\\_Sustainability/figures?lo=1&utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.researchgate.net/publication/260038282_Sustainability_at_the_Neighborhood_Level_Assessment_Tools_and_the_Pursuit_of_Sustainability/figures?lo=1&utm_source=google&utm_medium=organic)
- 18: <http://www.fradkinmcalpin.com/project/radburn-new-jersey/>
- 19: <http://web.mit.edu/4.163J/BOSTON%20SP%202011%20STUDIO/Urban%20Design%20Docs/03.%20Urban%20Design%20Reader/L.%20Krier%20Urban%20Components.pdf>
- 20-28: Ιδία επεξεργασία
- 29-30: <http://docplayer.gr/67951337-Dromoi-gia-pezoys-astikos-shediasmos-ipias-kykloforias.html>

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

1. Παιδιά που παίζουν στον δημόσιο χώρο
2. Τυχερά παιχνίδια της αρχαίας Ελλάδας
3. Βασιλικό επιτραπέζιο παιχνίδι της Ουρ
4. Παιχνίδι Σένετ
5. Επιτραπέζιο παιχνίδι Patolli βασισμένο στην στρατηγική
6. Άρχαία Κινέζοι στις Φιλιππίνες που παίζουν Mahjong
7. Παιδιά που παίζουν τα “αγαλματάκια”
8. Παιδιά που παίζουν “μακριά γαιδούρα”
9. Παιδιά που παίζουν “γύρω-γύρω όλοι”
10. Cowboy & Girlfriend, Colin O'Brien Photographer
11. Η αντίληψη του χώρου κατά τον Lynch
12. Children Playing Kensington, Colin O'Brien Photographer
13. Lollipop Kids 1961, Colin O'Brien Photographer
14. Παιδιά που παίζουν ξιφασκία σε δρόμο του Λονδίνου, 1947, Photo: Keystone-France/Gamma-Keystone via Getty Images
15. Ο συνοικισμός Tinggården σχεδιάζεται από τα παιδιά
16. Το διάγραμμα της «μονάδας γειτονιάς»
17. Εξελιγμένη μορφή της «μονάδας γειτονιάς»
18. “Radburn City”
19. Μοντέλο γειτονιάς “Quartier”
20. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ηλικιών των συμμετεχόντων
21. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων από τα μέρη που έχουν επιλέξει για παιχνίδι
22. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που στις προτιμήσεις τους για τα άτομα που προτιμάνε να παίζουν εντός ή εκτός σπιτιού
23. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των απαντήσεων που δόθηκαν για τον αν υπάρχει ανοιχτός χώρος για παιχνίδι στην γειτονιά

24. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων στον αν τους αρέσει η γειτονιά τους

25. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που τους αρέσει να παίζουν στην γειτονιά τους και παρουσιάζουν τους λόγους

26. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων σε σχέση με την συχνότητα που παίζουν στην γειτονιά τους

27. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των ατόμων που απάντησαν σχετικά με τους λόγους που δεν παίζουν πιο συχνά

28. Γράφημα που απεικονίζει τα ποσοστά των απαντήσεων σχετικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι της γειτονιάς

29. Δρόμος ήπιας κυκλοφορίας τύπου woonerf στην Ολλανδία

30. Κεντρικός πεζόδρομος στο Porto της Πορτογαλίας στον οποίο επιτρέπεται η κυκλοφορία λεωφορείων και τραμ

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Παρατίθεται η ολοκληρωμένη φόρμα του ερωτηματολογίου.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc0mBzrfmP-B5XPzVjjxcSwHyYpP3g-8a7MV6MvCbJUEVgZlg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc0mBzrfmP-B5XPzVjjxcSwHyYpP3g-8a7MV6MvCbJUEVgZlg/viewform?usp=sf_link)

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αρχικά, Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου και φίλο Αριστείδη Σαπουνάκη για την συμβολή του στην ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας, καθώς και για τις κατευθύνσεις και τον προσωπικό χρόνο που αφιέρωσε καθ' όλη την διάρκειά. Επίσης, Θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στην κυρία Ίριδα Τσεβρένη για τις επισημάνσεις της σε κρίσιμα σημεία της έρευνας.

Ιδιαίτερα και ξεχωριστά, επιθυμώ να ευχαριστήσω τους γονείς μου που όλα αυτά τα χρόνια αποτελούν το στήριγμά μου στις δύσκολες στιγμές.

Η εκπόνηση αυτής της εργασίας, αποτέλεσε ενέργεια ενθάρρυνσης και υποστήριξης. Έτσι, ευχαριστώ από καρδιάς τους δικούς μου ανθρώπους, που είτε βρίσκονται κοντά, είτε μακριά, η συμβολή τους είναι ιδιαίτερα σημαντική.



