

Χάρος αειχώρος

ΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΑΣ, ΧΩΡΟΤΑΞΙΑΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

ΤΕΥΧΟΣ 12 | ΕΤΟΣ 2009
ISSUE | YEAR



ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ - Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
*Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας
και Περιφερειακής Ανάπτυξης*

ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΣΚΑΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ
ΓΟΣΠΟΔΙΝΗ ΑΣΠΑ
ΔΕΦΝΕΡ ΑΛΕΞΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΥ ΟΛΓΑ
ΨΥΧΑΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΤΑΘΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Αραβαντινός Αθανάσιος	- ΕΜΠ
Ανδρικόπουλος Ανδρέας	- Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Βασενχόβεν Λουδοβίκος	- ΕΜΠ
Γιαννακούρου Τζίνα	- Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Γιαννιάς Δημήτρης	- Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Δελλαδέτσιμας Παύλος	- Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο
Δεμαθάς Ζαχαρίας	- Πάντειο Πανεπιστήμιο
Ιωαννίδης Γιάννης	- Tufts University, USA
Καλογήρου Νίκος	- ΑΠΘ
Καρύδης Δημήτρης	- ΕΜΠ
Κοσμόπουλος Πάνος	- ΔΠΘ
Κουκλέλη Ελένη	- University of California, USA
Λαμπριανίδης Λόης	- Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
Λουκάκης Παύλος	- Πάντειο Πανεπιστήμιο
Λουρή Ελένη	- Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Μαλούτας Θωμάς	- Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο
Μαντουβάλου Μαρία	- ΕΜΠ
Μελαχροινός Κώστας	- Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Μοδινός Μιχάλης	- Εθν. Κέντρο Περιβ. και Αειψ. Ανάπτυξης (ΕΚΠΑΑ)
Μπριασούλη Ελένη	- Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Παπαθεοδώρου Ανδρέας	- Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Πρεβελάκης Γεώργιος-Στυλ.	- Universite de Paris I, France
Φωτόπουλος Γιώργος	- Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
Χαστάογλου Βίλμα	- ΑΠΘ

Διεύθυνση:
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας
και Περιφερειακής Ανάπτυξης
Περιοδικό ΑΕΙΧΩΡΟΣ
Πεδίον Άρεως, 383 34 ΒΟΛΟΣ
<http://www.aeihoros.gr> e-mail: aeihoros@prd.uth.gr
τηλ.: 24210 – 74456 fax: 24210 – 74388



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

Επιστημονικό Περιοδικό

αειχώρος

Ανακοίνωση

Από το παρόν τεύχος αλλάζει η αρίθμηση του περιοδικού αειχώρος. Καταργείται η αναφορά σε τόμο και τεύχος τόμου, και καθιερώνεται η αναφορά σε αύξοντα αριθμό τεύχους (από την αρχή της έκδοσης του περιοδικού).

Επιμέλεια έκδοσης: Άννα Σαμαρίνα — Παναγιώτης Πανταζής

Λαγού: Παναγιώτης Πανταζής

Σχεδιασμός εξωφύλλου: Γιώργος Παρασκευάς — Παναγιώτης Πανταζής

Εκτύπωση: Ευαγγελία Ξουράφα

Κεντρική διάθεση: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας

Εμμανουήλ Δ., Γκόρτσος Κ., Καμούτση Π.	4
Επεκτάσεις σχεδίου, πολεοδομική χωρτικότητα και βαθμός οικιστικού κορεσμού στην Αθήνα, 1984-2004	
Τοπάλογλου Λ., Πετράκος Γ.	34
Αναζητώντας τις παραμέτρους ενός θεωρητικού υποδείγματος για την οικονομική γεωγραφία των συνόρων	
Καλλιώρας Δ., Τοπάλογλου Λ., Βενιέρης Σ.	56
Ανιχνεύοντας τους προσδιοριστικούς παράγοντες της οικονομικής διασυνοριακής αλληλεπίδρασης στην Ευρωπαϊκή Ένωση	
Νικολαΐδης Μ.Ν., Χριστοπούλου Ο., Καρασάββογλου Α.Γ., Μανδήλας Α., Μαδυτινός Δ.	82
Εκτίμηση της αποτελεσματικότητας του συστήματος αξιολόγησης των επενδύσεων στην Ελλάδα: Η περίπτωση των αναπτυξιακών κινήτρων στην Περιφέρεια της Ανατολικής Μακεδονίας-Θράκης	
Καίσαρη Β.	112
Η τέλεση του χώρου μέσω της θεατρικότητας και του παιχνιδιού: Διαβατήριο στην ταυτότητα και την ετερότητα	
ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ	
Τσέκερης Θ., Τσούμα Α.	130
Περιβαλλοντικές και ενεργειακές επιπτώσεις των μεταφορών: Διεθνής και εγχώρια εμπειρία και πολιτικές διαχειρίσις	
ΚΡΙΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ	
Πετράκος Γ., Τοπάλογλου Λ.	144
Λός Λαμπριανίδης (Επιμέλεια) (2008) <i>The Moving Frontier: The Changing Geography of Production in Labour-Intensive Industries</i>	
ΑΠΟΨΕΙΣ	158
Συνέντευξη με τον Greg Ashworth	160

Η τέλεση του χώρου μέσω της θεατρικότητας και του παιχνιδιού: Διαβατήριο στην ταυτότητα και την ετερότητα

Βενετία Καίσαρη

Δρ. Αρχιτέκτων Μηχανικός

Περίληψη

Η κοινωνική εμπειρία που στοχεύει στην ταυτότητα της διαφοροποίησης, και όχι της προσχώρησης, κατακτάται σε δεδομένο χώρο και χρόνο, όχι ως αναπαραγωγή στατικών εικόνων αλλά ως τέλεση του χώρου. Η θεατρικότητα επιτρέπει τη διατήρηση της κοινωνικής ταυτότητας με τη δράση του ατόμου που δημιουργεί το χώρο μέσα στο χρόνο, όχι μιμούμενο εικόνες αλλά διαβαίνοντας όρια και περιορισμούς ώστε να βρίσκεται σε συνεχή διάλογο με το έτερο. Το παιδικό παιχνίδι, ως κατεξοχήν κοινωνική δραστηριότητα, συμβάλλει κι αυτό στη διαμόρφωση της ταυτότητας του παιδιού, αφού του παρέχει τη δυνατότητα να διαχειριστεί το χώρο και το χρόνο του καθώς και την εικόνα του μέσα από την επαφή και την επικοινωνία με τον άλλο. Στο παρόν άρθρο επιχειρείται η διερεύνηση και επιβεβαίωση των αναλογιών που υπάρχουν μεταξύ της θεατρικής τέλεσης εικόνων και του παιχνιδιού. Επίσης, περιγράφονται ενδεικτικά χώροι παιχνιδιού στο σύγχρονο αστικό χώρο, προκειμένου να διαπιστωθεί κατά πόσο είναι δυνατή η προσωποποίηση χώρου και χρόνου μέσω του παιχνιδιού, και άρα η ελεύθερη διαμόρφωση της ταυτότητας του ατόμου, ή η αφομοίωσή της από τη μίμηση, όπως αυτή επιβάλλεται από την εικόνα του στάσιμου επιβεβλημένου χώρου.

Λέξεις κλειδιά

Θεατρικότητα, διάβαση ορίων, τέλεση χώρου και χρόνου, παιδικό παιχνίδι, ταυτότητα, ετερότητα, χώροι παιχνιδιού.

The production of space through theatricality and play, and their importance to shaping and retaining personal identity by crossing the borders and visiting the otherness

Any personal identity that aims at differentiation of the self and not at imitation of others, has to be supported by social experiences that take place within space and time, in fact by using and producing space and time. Theatricality, that allows individual to choose to cross the borders in order to visit otherness rather than imitate given images, retains and reshapes the abovementioned self-identity.

For the child, the way to find his/her identity through acting upon time and space and through meeting his image form the viewpoint of the other, is by playing.

This article examines the equivalence between play and theatricality, and also discusses whether "places for children" support active fashioning of self, or forces the individuals to comply with the stagnant image of space.

Keywords

Theatricality, border crossing, time and space production, play, personal identity, otherness, places for children.

"Η τέλεση του χώρου είναι η επανάληψη της χαρούμενης και ήσυχης εμπειρίας της παιδικότητας: μέσα στο χώρο, γίνεσαι άλλος και κινείσαι προς τον άλλο."

Michel de Certeau¹

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο Michel de Certeau, συγκρίνοντας στην παραπάνω φράση την παιδικότητα με την πιο ουσιαστική σχέση του ανθρώπου με το χώρο –αυτήν της τέλεσης–, και περιγράφοντας τις ως μία κίνηση προς την ετερότητα, συμπύκνωσε σε πολύ λίγες λέξεις την ουσία δύο θεμελιωδών εμπειριών του ανθρώπου, του χώρου και της παιδικής ηλικίας. Η επιλογή της συνύπαρξης του βιωμένου χώρου και της παιδικής ηλικίας δεν είναι τυχαία. Ο de Certeau απομακρύνεται από τη μακροσκοπική θεώρηση του χώρου, και ειδικότερα της πόλης, που περιγράφει οπτικές ολότητες, "γεωμετρικές" ή "γεωγραφικές" θεωρητικές κατασκευές, και εστιάζει στο μικρόκοσμο της, μέσα από τον οποίο αποκτά τη μυθική και ποιητική διάστασή της. Το μυθικό συναλλάσσεται με το χρόνο και τη μνήμη, ενώ η ποίηση απαντά την κυριολεκτική σημασία της και αναδύεται ως τέλεση, ως κίνηση [κίνηση προς (κάτι ή κάποιον)].

¹ Michel de Certeau (1984) *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, Los Angeles, California: University of California Press.

Μέσα από αυτή τη διαδρομή δεν είναι δύσκολο να οδηγηθεί κανείς στην εμπειρία των πρώτων χρόνων της ανθρώπινης ύπαρξης. Η ανθρώπινη εξέλιξη είναι αναπόδραστα κίνηση προς, η οποία στη φάση της παιδικής ηλικίας περιβάλλεται από το μύθο και την ποίηση με δημιουργό, και συγχρόνως χρήστη, το ίδιο το παιδί. Τελεί όχι μόνο το χώρο του, αλλά έναν ολόκληρο κόσμο, ο οποίος σύντομα θα συμπεριλάβει τον άλλο. Το όχημα με το οποίο η παιδικότητα καθοδηγεί το άτομο προς το έτερο αλλά και προς το εγώ, δεν είναι άλλο από το παιχνίδι.

Η διάβαση προς κάτι, προς κάποιον, παραπέμπει συγχρόνως σε όρια και στο πέρασμά τους, μια πράξη δράσης και όχι ακινησίας, μια πράξη που καταργεί παγιωμένες, παγιωμένες εικόνες, προβάλλοντας αντίθετα *"εικόνες της θεατρικότητας [...]"* (που είναι) *κινούμενες εντυπώσεις συμβάντων"* (Σταυρίδης, 2006: 217). Η θεατρικότητα τελεί το χώρο μέσα στο χρόνο και με το χρόνο, είναι επομένως μια χωροχρονική παραγωγή που διαβαίνει όρια, σε αντιπαράθεση με την αφομοιωτική και αλλοτριωτική μίμηση εικόνων, που επιβάλλει όρια.

Η αναζήτηση της ταυτότητας και της ετερότητας μέσα από το παιχνίδι είναι κι αυτή μια συνεχής πορεία από και προς, μια δοκιμασία του εγώ το οποίο μορφοποιείται σταδιακά με συνεχείς διαβάσεις συνόρων. Σε αυτό το άρθρο διερευνάται κατά πόσο είναι έγκυρος ο παραλληλισμός ανάμεσα στο παιχνίδι και τη θεατρικότητα, με όρους τέλεσης του χώρου μέσα από την αναζήτηση του άλλου αλλά και του εαυτού. Επίσης ελέγχονται οι πραγματικές κοινωνικές και χωρικές συνθήκες στα μεγάλα αστικά κέντρα, για το αν προωθούν την τελεστική παρουσία του ατόμου εντός τους ή την υπονομεύουν.

2. ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΤΕΧΝΗ, ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΤΕΛΕΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ, ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΒΑΣΗ ΟΡΙΩΝ

Εντάσσοντας τον προβληματισμό της κοινωνικής συμπεριφοράς στη σύγχρονη κοινωνία και δη στην κοινωνία των μεγαλουπόλεων, οι έννοιες που αντλούνται στην προσέγγισή του, ίσως αναπόφευκτα, προέρχονται από τον πολιτισμό των εικόνων. Στον αντίποδα της στατικότητας που χαρακτηρίζει την εικόνα και τις σχέσεις και συμπεριφορές που τη μιμούνται, προβάλλει η δράση της θεατρικότητας. Αν στην πρώτη περίπτωση ο εαυτός ταυτίζεται με ένα κοινωνικό στιγμιότυπο, το οποίο αποκομμένο από το χώρο και το χρόνο αφομοιώνει τον εαυτό και εν τέλει τον εξουδετερώνει, στην περίπτωση της θεατρικότητας το άτομο διαχειρίζεται έγχρονα και χωροποιητικά την εικόνα του.

Η συσχετιστική σύνδεση της σχέσης ανθρώπου και χώρου με τη δραματική τέχνη δεν είναι αυθαίρετη. Ο Artaud, το 1964, προσέφερε ένα λεξιλόγιο-οπλοστάσιο στους μελετητές του θεάτρου και σε όσους ασχολούνται με αυτό, το οποίο τους έδινε τη δυνατότητα να καταρρίψουν τους περιορισμούς και τις αγκυλώσεις δομών που επιβάλλονταν μέχρι

τότε, και να ανανεώσουν τη δική τους στάση=δράση, πιο ανεξάρτητοι και αυτόνομοι και σε διάλογο με την τρέχουσα πραγματικότητα. Στην αναπαράσταση (=επιανεμφάνιση) του αναγνωρισμένου και αναγνωρίσιμου, ο Artaud αντιπροτείνει την παραγωγή ενός χώρου που δεν χρειάζεται καμία αυθεντία ή κανένα σύστημα συμβάσεων για να γίνει κατανοητός. *"Κάνω θέατρο σημαίνει σπάω τη γλώσσα, χωρίς να θεωρώ ότι αυτό είναι κάτι ιερό που πρέπει να διατηρηθεί. Η πράξη αυτή οδηγεί στην απόρριψη των συνήθων περιορισμών [...] και καθιστά απεριόριστα τα όρια (σύνορα) αυτού που αποκαλούμε πραγματικότητα"* (Artaud, 1964: 18).

Η έμφαση στη δράση, στην απόρριψη περιορισμών και στη διαχείριση της πραγματικότητας επί σκηνής με βάση την προσωπική οπτική, εντοπίζεται ανάλογα και στη σχέση που αναπτύσσει το άτομο με τις εικόνες για να αρθρώσει την κοινωνική συμπεριφορά του, όπου η ταυτότητα δεν είναι αποτέλεσμα μίμησης αλλά προσωπικής ερμηνείας, η οποία απευθύνεται προς κάποιους και από αυτούς αναμένεται να ανατροφοδοτηθεί.

Οι όροι με τους οποίους συνδιαλέγονται η θεατρική πράξη και η θεατρικότητα απηχούν σε μεγάλο βαθμό τη δραστηριότητα του παιχνιδιού, τόσο στο σκοπό και τα μέσα όσο και στο αποτέλεσμά της. Η άντληση ευχαρίστησης αλλά και η ανάγκη επικοινωνίας, η αναζήτηση ενός ρόλου και η ερμηνεία του, η δοκιμασία των δυνατοτήτων και η έκφρασή τους λεκτικά και σωματικά, η αναγνωριστική διερεύνηση της πραγματικότητας και η υπέρβασή της, η χρήση του χώρου και του χρόνου και η βίωσή τους πέραν των "αντικειμενικών" ορίων, όλα ανιχνεύονται στο παιχνίδι. Και το παιχνίδι αβίαστα καθοδηγεί τη διαμόρφωση της προσωπικής εικόνας του εαυτού, η οποία βοηθά το παιδί να ξεχωρίσει από το περιβάλλον του και όχι να αφομοιωθεί από αυτό.

3. Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΩΣ ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ ΕΤΕΡΟ

Αν η *"διαμόρφωση του ατόμου είναι διαδικασία διάβασης ορίων"* (Kobialka, 1999: 14), η διαδικασία αυτή δεν γίνεται συνειδητή πριν τα τέσσερα-πέντε χρόνια περίπου. Είναι η εξελικτική περίοδος όπου η εγωκεντρική σκέψη του παιδιού αρχίζει να υποχωρεί και αντικαθίσταται από τη διαφορετική οπτική στη θέαση των πραγμάτων. Είναι η περίοδος όπου η ανάγκη για επικοινωνία διεκδικεί την ικανοποίησή της, καθώς γίνεται αντιληπτός ο νέος κόσμος που υπάρχει πέρα από το σύνορο του εαυτού. Ένας κόσμος που προσφέρει τον πειρασμό της χειραφέτησης από τους ενήλικες όλο και πιο δελεαστικά και επιτακτικά. Το παιδί, στο πρόσωπο του συντρόφου της ηλικίας του, αναγνωρίζει ένα άλλο πρόσωπο, αντανάκλαση της δικής του εικόνας. Οι "άλλοι" ("other individuals") του George Mead δεν είναι παρά ο καθρέφτης μέσα στον οποίο το παιδί βλέπει τον εαυτό του με τα δικά τους μάτια, και οδηγείται προς τη συνείδηση και κυρίως την αυτο-συνείδηση (Mead, 1934). Η ομάδα των συνομηλίκων, η πρώτη απόπειρα του παιδιού να συμμετάσχει σε ένα σύνολο όπου κατευ-

θύνει το ίδιο τις επαφές του με άτομα ίσων προνομίων και δυνατοτήτων χωρίς την κυριαρχική παρουσία των ενηλίκων, αποτελεί άσκηση ελευθερίας και ανεξαρτητοποίησης.

Η ταυτότητα ακολουθεί την πορεία της ολοκλήρωσής της με αμφίδρομη κατεύθυνση, και ταυτόχρονα οικοδομεί την εικόνα της ύπαρξης του άλλου. Η σύλληψη του εαυτού μέσα από μια άλλη οπτική, προϋποθέτει την αναγνώριση του ατόμου που τη φέρει. Ο Henry Giroux, αναφερόμενος κυρίως σε φυλετικές διακρίσεις ή διακρίσεις εξουσίας που εμφανίζονται στις σχέσεις ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας, πρότεινε μία παιδαγωγική που θα προωθεί τη διάβαση των ορίων ώστε να γίνει κατανοητή η ετερότητα, αλλά και να διαμορφωθούν νέες ταυτότητες (Giroux, 1994: 28). Σε έναν κόσμο που ολοένα και περισσότερο διαμορφώνεται από τη συνύπαρξη ετεροτήτων ακόμη και σε στενά τοπικά πλαίσια, η εξάσκηση του ατόμου από νεαρή ηλικία στην αναγνώριση και το πέρασμα συνόρων θα διευκόλυνε σημαντικά την εξέλιξη των κοινωνιών και θα βελτιώνε την ποιότητα ζωής. Το παιχνίδι είναι ο πιο ανώδυνος τρόπος προς την επίτευξη αυτού του στόχου, αλλά και ο πιο σίγουρος και αποτελεσματικός.

4. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΘΩΡΙΟΣ, ΩΣ ΠΕΡΙΟΧΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ – Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στη συζήτηση για όρια και κατώφλια, η μεθώριος (borderland) παρουσιάζεται ως ένας τόπος ελπίδας ή διαμόρφωσης της ταυτότητας (Kobialka, 1999: 1-27). Για το παιδί που παίζει, το εγώ και η πραγματικότητα είναι τα όρια, ενώ το παιχνίδι γίνεται η ονειρική περιοχή όπου το μυθικό βιώνεται πέραν των χωρικών ή χρονικών διαστάσεων και η επίσκεψη στο άλλο, το ξένο, απευθύνεται συγχρόνως και στον εαυτό.

Η σπουδαιότητα του παιχνιδιού, το ακατάλυτο και η ανθεκτικότητά του, εδράζονται στην ασφαλή διττή πορεία του στο εγώ και στο μη εγώ. Αν και ο σκοπός (αναζήτηση ταυτότητας και άλλου) δεν είναι συνειδητός ή εκ των προτέρων οργανωμένος, όπως συμβαίνει στο θεατρικό δρώμενο ή στην καθημερινότητα του ατόμου που αντιμετωπίζει διαρκώς όρια (οικογένεια, συμβίωση, εργασία, φύλο) και αποφασίζει ή όχι να τα διασχίσει, η μη συνειδητότητα στην περίπτωση του παιχνιδιού δεν εμπεριέχει κανέναν μειωτικό υπαινιγμό, καθώς εξυπηρετείται ένα πολύ βαθύτερο αίτημα. Η θέση του Piaget ότι *"το παιδί που παίζει αναπτύσσει τις αντιλήψεις του, τη νοημοσύνη του, τις τάσεις του για πειραματισμό, τα κοινωνικά του ένστικτα"* (Piaget, 1999) προσανατόλισε πολλούς από τους μελετητές του παιδιού και του παιχνιδιού, ενώ για κάποιους από αυτούς αποτέλεσε την αφετηρία, για να στεριώσει ακόμη περισσότερο αυτή η σχέση ατομικού και συλλογικού.²

² Ο William Corsaro αναφέρει ότι τα παιδιά είναι δημιουργοί της δικής τους κοινωνίας και συγχρόνως συμμετέχουν με ενεργό τρόπο στη διατήρηση ή αλλαγή της κοινωνίας των ενηλίκων (1997).

Οι Furth και Kane, επεκτείνοντας το συλλογισμό του Piaget σε σχέση με το παιχνίδι ρόλων και την κοινωνική του διάσταση, έκαναν λόγο για δόμηση της κοινωνίας εκ μέρους των παιδιών και εισηγήθηκαν ότι το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι η ίδια η κοινωνία (McGurk, 1992: 149-74). Συνέδεσαν τη διαμόρφωση των νοητικών αντικειμένων με την ευχαρίστηση, και ενέταξαν τις διαπροσωπικές σχέσεις των παιδιών και την ικανοποίηση που αυτές συνεπάγονται σε μια ευρύτερη σύλληψη, σύμφωνα με την οποία η εξέλιξη του ανθρώπου βασίζεται στην κατασκευή κοινωνιών, στη συνύπαρξη με τους άλλους, οπότε και οι νοητικές και ψυχολογικές δεξιότητες είναι προσαρμοσμένες βιολογικά ώστε να υπηρετούν τον κοινωνικό τρόπο ζωής. Ίσως τελικά να μην υπάρχει άλλος "χώρος" από το παιχνίδι όπου τόσο αβίαστα αλλά και αναπόφευκτα και επιτακτικά να συναντώνται και να διαμορφώνονται οι εικόνες συνόλου και ατόμου.

Το παιδί, στο ομαδικό παιχνίδι κυρίως, αντλεί από τους άλλους τα στοιχεία του ρόλου που ταιριάζουν καλύτερα σε αυτό, το ανολοκλήρωτο έστω, που ήδη είναι. Το πριν συνυπάρχει με το τώρα ως μια ασφαλιστική δικλείδα, πατάει σε αυτό που ξέρει και έχει υπάρξει για να πειραματιστεί σε νέους τόπους. Δεν πρόκειται για οπισθοδρόμηση, είναι μια βεβαιότητα που εκκινεί προς το μετά ή το έτερο. Δεν χάνει τον εαυτό του με το να δοκιμάσει συμπεριφορές "ξένες", αλλότροπες, που δεν τις κατέχει. Μπορεί σε αυτή τη φάση ακόμη και να τις μιμηθεί, γιατί επιλέγει εκείνες που το φέρνουν πιο κοντά σε αυτό που πρόκειται να γίνει, και το κάνει με τρόπο απόλυτα δημιουργικό. Δεν επιλέγει να μιμηθεί ένα ρόλο, μια εικόνα-πρότυπο, που θα το εγκλωβίσει, που θα καταστήσει ανοίκεια τη διαδρομή της προσωπικής του ιστορίας, ή θα του στερήσει ακόμη κι αυτή την ίδια τη διαδρομή, όπως συμβαίνει στους ενήλικες στην κοινωνία της τυποποίησης και της αχρονικότητας. Αντιθέτως, το παιδί, εναλλάσσοντας τους ρόλους στο παιχνίδι, αποταμιεύει συναισθήματα και συμπεριφορές που θα πλουτίσουν την περιγραφή της δράσης του, δηλαδή την αφήγηση της ίδιας του της ύπαρξης.

Η βίωση των συναισθημάτων συνδέεται άρρηκτα με την εκτόνωσή τους, με την απελευθέρωση ενέργειας, που κατ' εξοχήν συμβαίνει στην παιγνιώδη δραστηριότητα – και στη θεατρική, ένα ακόμη σημείο συνάντησης των δύο.³ Το "άσκοπο" πλαίσιο του παιχνιδιού επιτρέπει στο παιδί να εκφράσει συναισθήματα στην ένταση που επιθυμεί, χωρίς το φόβο των συνεπειών τους, γεγονός που βοηθάει στην εκτόνωση ακατανόητων ίσως, ή μη αποδεκτών ενστικτωδών αντιδράσεων, και γι' αυτό καταπιεσμένων.

Η έκφραση αυτή είναι συχνά λεκτική, αλλά γίνεται ακόμη πιο πολύτιμη όταν είναι σωματική. Το συναίσθημα που σωματοποιείται βιώνεται πιο έντονα, κι αυτή η βίωση με την απτή, υλική υπόσταση, εγχαράσσεται στη μνήμη αφήνοντας ένα ισχυρό αποτύπωμα

³ Ο Artaud θεωρούσε ότι "ένα αληθινό θεατρικό έργο συνταράσσει την ακινησία των αισθήσεων, απελευθερώνει το καταπιεσμένο ασυνείδητο" (1964: 34).

στην προσωπικότητα του ατόμου. Πρόκειται για την ίδια διαδικασία που ακολουθείται σε κάποιες τεχνικές θεάτρου, ενώ δεν απέχει από αυτή που αναζητάται στη δράση της θεατρικότητας.

Η συλλογικότητα λειτουργεί ως δεξαμενή τροφοδότησης της ατομικής αυτοτέλειας, αλλά και του κοινωνικού εγώ. Η συνύπαρξη οδηγεί στην αμοιβαιότητα και αυτή με τη σειρά της στην αλληλεγγύη. Το μοίρασμα στο παιχνίδι –μοίρασμα του χώρου, του χρόνου, των αντικειμένων, των ρόλων– δυναμώνει τους δεσμούς, που διευκολύνουν και ομορφαίνουν τη δραστηριότητα. Το σπουδαιότερο, το μοίρασμα των εμπειριών και των συναισθημάτων –η κοινή προσπάθεια, η κοινή επιτυχία, η κοινή χαρά αλλά και η κοινή απογοήτευση ή ο κοινός φόβος– ενισχύουν τα θεμέλια του κοινωνικού ατόμου.⁴

Ακόμη και η διαμόρφωση της ηθικής έχει την αρχή της στο παιχνίδι, ειδικά σε αυτό που απαιτεί οργάνωση. Οι θεσμοί και οι κανόνες που το οργανώνουν δημιουργούν μια ηθική που τελικά εξαπλώνεται και εδραιώνεται στη συμπεριφορά του παιδιού (Piaget, 1985). Η προσωπική εμπλοκή του στη θέσπιση αυτών των κανόνων, η αποτελεσματικότητά τους στη διεξαγωγή του παιχνιδιού και η δράση επί της αρχής "μην κάνεις αυτό που δεν θα ήθελες να σου κάνουν", υποβοηθούν την ομαλή ενσωμάτωσή τους στο σύστημα αξιών του παιδιού.

Στο παιχνίδι, ατομικό και συλλογικό συνδιαμορφώνονται παράλληλα. Το ίδιο συμβαίνει και στη θεατρικότητα, αν και το πρόταγμα της είναι να διασωθεί το πρώτο μέσω του δεύτερου, ή καλύτερα εντός του. Ο χώρος, όπως και ο χρόνος, είναι όχι το δοχείο ή του καλούπι που υποδέχεται τις δύο συμπεριφορές, αλλά η σκηνή που μετουσιώνεται με βάση τα δρώμενα. Ειδικά για το χώρο παιχνιδιού, πράξεις και ύλη ενδύονται το αόρατο κι όμως εντυπωσιακό πέπλο της μυθολασίας, οπότε το εδώ και το τώρα μεταλλάσσονται διαρκώς σε αλλού, σε άλλοτε, σε άλλο. Τα όρια, αυτή τη φορά της πραγματικότητας και όχι μόνο του εγώ, γίνονται εύπλαστα, άρα ευκολοπέραστα.

5. Η ΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Δίπλα στον *flâneur* του Benjamin, στα βήματα του de Certeau, που δεν αφήνουν μόνο τα χνάρια τους αλλά πραγματώνουν τις πιθανότητες μέσα στην πόλη και διαμορφώνουν τη χωρική –εν προκειμένω την αστική– εμπειρία, τα παιδιά που παίζουν επιβεβαιώνουν αυτή την τέλεση με τρόπο ακόμη πιο συγκροτημένο, έστω και ενίοτε αλληγορικό.

Η προσωποποίηση του χώρου στο παιχνίδι ξεπερνά τα όρια της οικειοποίησης, μιας έννοιας συχνά αναφερόμενης όσον αφορά τη σχέση του παιδιού με το χώρο, αλλά

⁴ Ο Μ. Khan, στην εισαγωγή του βιβλίου του Winnicott (1979/2004) *Το Παιδί, το Παιχνίδι και η Πραγματικότητα*, αναφέρει ότι η κλινική πείρα διδάσκει ότι όσοι δεν μπορούν να παίξουν, δεν μπορούν να χειριστούν την πραγματικότητα, με αποτέλεσμα να παραμένουν έρμια ψυχοπαθολογικών συμπτωμάτων.

ανεπαρκούς να περιγράψει αυτό που συμβαίνει. Όσο διαρκεί το παιχνίδι, το δρων σώμα δεν "γεμίζει" απλώς το χώρο, τον καθορίζει, ενώ το ομιλών πρόσωπο ολοκληρώνει τη διαδικασία. Η μεταμόρφωση που τελείται με την υιοθέτηση ενός προσώπου –το οποίο όμως, για όσο χρόνο διαρκεί, ενσωματώνεται και γίνεται πρόσωπο–, επεκτείνεται και στο χώρο και το χρόνο, που αποκτούν τα χαρακτηριστικά που τους προσδίδει η συμπεριφορά των χρηστών, ενίοτε δε καταργεί τα όρια μεταξύ χώρου και χρόνου.⁵ Η μεταμόρφωση αυτή, αν και δεν είναι εμφανής στους μη συμμετέχοντες –και μάλιστα όσο λιγότερο προσεκτικοί και "ανοιχτοί", δεκτικοί είναι αυτοί, τόσο λιγότερο την αντιλαμβάνονται– εντούτοις συμβαίνει για τα παιδιά που παίζουν, γεγονός που τα αναδεικνύει σε τελεστές του χώρου. Ο Wiinicot αναγνώριζε ότι η λέξη "μέσα" (inside) είναι μια μάλλον ατυχής έννοια για να περιγράψει τη διαδικασία του παιχνιδιού (το παιχνίδι *μέσα* στο χώρο), καθώς είναι σαν να θέτει το όλο γεγονός εκτός του ατόμου που δρα (Winnicot, 1979/2004).

Αρωγός σε αυτή τη δοκιμασία είναι η φαντασία, ως συνδημιουργός του χώρου και του χρόνου. Ίσως μάλιστα θα έπρεπε να πούμε ως συνδημιουργός του *άλλου* χώρου και χρόνου, αυτής της μυθοποιημένης μεθορίου. Ο Vygotsky υποστήριζε ότι η φαντασία δεν έρχεται τυχαία στη ζωή του παιδιού, αλλά είναι μια πρώτη ένδειξη απαλλαγής του από τις καταστάσεις που το περιορίζουν (Vygotsky, 1997). Στην περίπτωση του παιχνιδιού (ή του παιδικού σχεδίου, ή της παιδικής αφήγησης), η απόκλιση από τους κανόνες που θα ακολουθούσε ένας ενήλικας, και η οποία αποκαλείται φαντασία, δεν είναι τίποτε άλλο παρά η διαφορετική αντίληψη των παιδιών για τον κόσμο γύρω τους και η προσαρμογή αυτής της αντίληψης στις δεδομένες ικανότητές τους. Για το παιδί που παίζει ή αφηγείται ή σχεδιάζει, η χρήση της φαντασίας δεν γίνεται συνειδητά ως μια διαφορετική συνθήκη κατανόησης και απόδοσης της πραγματικότητας, δεν είναι μια πράξη *μέσα* στο χώρο και το χρόνο, *είναι* η ίδια η πραγματικότητα, *είναι* το εδώ και το τώρα. Πρόκειται για μια νοητική λειτουργία, μάλλον για τη νοητική λειτουργία, που συνοδεύει και υποστηρίζει τη συγκεκριμένη πράξη. Η φαντασία δεν είναι απλώς αρωγός, είναι προϋπόθεση για να υπάρξει οποιοδήποτε παιχνίδι, για κάθε παιδί, αγόρι ή κορίτσι. Μάλιστα στο συμβολικό παιχνίδι η αξία της είναι προφανής ακόμη και στους μη μετέχοντες.

Η εμφάνιση του αποκαλούμενου συμβολικού παιχνιδιού γίνεται γύρω στην ηλικία των δύο-δυόμισι χρόνων μέχρι και έξι-εφτά, και εντοπίζεται στη μίμηση, ή καλύτερα στην αναπαράσταση καταστάσεων και συμπεριφορών, προσαρμοσμένων όμως στα μέτρα και τις επιθυμίες τους. Αν και αυτό το παιχνίδι έχει αναγνωριστεί και ερευνηθεί ως διακριτό είδος, είναι αδύνατο κάποιος που μελετά το παιχνίδι των παιδιών να μην επισημάνει στοι-

⁵ Είναι χαρακτηριστικό το σχέδιο παιδιού που του ζητήθηκε να ζωγραφίσει τον ιδανικό χώρο για παιχνίδι, το οποίο αναπαρίστανε δεινόσαυρους που καταλάμβαναν το μεγαλύτερο μέρος του γραφικού χώρου, της κόλλας χαρτιού, και συμπληρωνόταν από τη λεζάντα "Η καλύτερή μου ώρα είναι να παίζω με τους δεινόσαυρους" (Καίσαρη, 2005).

χεία και όψεις του σε κάθε είδος παιχνιδιού, από παιδιά κάθε ηλικίας και των δύο φύλων. Η ανα-παράσταση στιγμιοτύπων έστω από συμπεριφορές και κοινωνικά πεπραγμένα είναι αναπόσπαστο κομμάτι στη διαδικασία του παιχνιδιού, όπου η μνήμη και η σύγκριση, το πριν και το μετά γίνονται αντικείμενο διαπραγμάτευσης στο τώρα με όρους και όρια συμβατά με τις ανάγκες και τις νοητικές, ψυχολογικές και κοινωνικές κατακτήσεις των παιδιών. Το παιχνίδι γίνεται πεδίο αναμέτρησης, της οποίας η λύση συχνά είναι ανακουφιστικά προκαθορισμένη από το ίδιο το παιδί που μαθαίνει να αντι-λαμβάνεται, να δίνει δηλαδή και να παίρνει ό,τι και όσο μπορεί. Το παιχνίδι θέτει τα όρια όχι για να περιορίσουν, αλλά για να ξεπεραστούν.

Ακόμη και σε πιο μεγάλη ηλικία, καθώς η "αντικειμενική" πραγματικότητα γίνεται περισσότερο σεβαστή και πλέον αναδύονται ζητήματα επιβολής, θέσης, κυριαρχίας και ανταγωνισμού, η φαντασία πάντα επιστρατεύεται, είτε το παιχνίδι απαιτεί χώρο με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, είτε όχι, όπως συχνά συμβαίνει με το παιχνίδι των κοριτσιών. Οι αγώνες ποδοσφαίρου μεταξύ των αγοριών, που εκτυλίσσονται στις πλατείες, στους δρόμους ή στα προαύλια, με παίκτες επώνυμους, ομάδες υπαρκτές και κοινό "φανταστικό" –με κάθε σημασία του όρου–, είναι μια απόλυτα βιωμένη πραγματικότητα, που διαρκεί όσο να μαζευτούν και να χωρίσουν οι φίλοι που τη διαμορφώνουν (Καίσαρη, 2005). Οι πριγκίπισσες, οι νεράιδες, οι "μαμάδες" και οι "κουμπάρες" των κοριτσιών, μικρών αλλά και μεγαλύτερων, είναι και αυτές μια σφήνα πραγματικότητας μέσα στην πραγματικότητα.

Προσωποποιημένος χώρος γίνεται ο χρόνος που αποκτά υπόσταση μέσα από την αφήγηση και τη δράση, και ο χώρος αυτός παρακινεί για τη συνέχιση της ζωής (Sennett, 1992). Η ανθρώπινη αγωνία της ύπαρξης αναπόφευκτα χαρακτηρίζεται και από τοπολογικές έννοιες, της ύπαρξης στο χώρο, τον φυσικό και τον κοινωνικό. Η απώλεια του "τόπου μας" εμπεριέχει και τη βαθύτερη απώλεια του εγώ, που ορίζεται, μεταξύ άλλων, από το αίσθημα του ανήκειν. Τα παιδιά που δραστηριοποιούνται στο χώρο διεκδικούν το κομμάτι της ταυτότητάς τους που αυτός τους προσφέρει μέσω των σχέσεων που παράγει με πρόσωπα ή αντικείμενα. Το παιχνίδι είναι η ελπίδα τους για την ανακάλυψη και την εδραίωση της θέσης τους στο χώρο.

6. ΟΙ ΧΩΡΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ Ή ΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΕΠΙΒΟΛΕΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ; ΤΙ ΙΣΧΥΕΙ ΣΤΟΝ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

Η δυνατότητα διαχείρισης και τέλεσης εκ μέρους των ίδιων των παιδιών του χώρου και του χρόνου αναδεικνύεται μέχρι τώρα σχεδόν μονόδρομος, προκειμένου να πληρωθούν όλες οι προϋποθέσεις που καθιστούν το παιχνίδι τόσο σημαντικό για την εξέλιξη του ατόμου. Η παραχώρηση ελευθερίας γι' αυτή τη διαχείριση επιβάλλεται και από μία επιπλέον παρά-

μετρο, που συνδέεται άμεσα με τη φαντασία όπως αυτή αναλύθηκε παραπάνω, και η οποία αφορά τις περιπτώσεις όπου το παιχνίδι δεν έχει αναγνώσιμη μορφή.

Το ποδόσφαιρο, οι "κούκλες" είναι αναγνωρίσιμα ως παιχνίδι εξίσου από τα παιδιά και από τους ενήλικες, απ' όσους, εν πάση περιπτώσει, συμμετέχουν ή δεν συμμετέχουν σε αυτό. Τι γίνεται όμως με συμπεριφορές, αντικείμενα, αφηγήσεις, επινοήσεις που για τον μη συμμετέχοντα δεν "ανήκουν" σε καμία κατηγορία, μορφή παιχνιδιού, δεν αφυπνίζουν καμιά νοητική ή άλλη εικόνα που να τα χαρακτηρίσει ως παιχνίδι; Πρόκειται απλώς για κάποιες μεμονωμένες, "ξεκάρφωτες" ενέργειες που δεν εντάσσονται σε κανένα οργανωμένο, επινοημένο σχέδιο ενασχόλησης του ατόμου ή των ατόμων που τις εκτελούν; Μελέτες που επικεντρώθηκαν στις περιγραφές των ίδιων των παιδιών ως προς την έννοια παιχνίδι (Καίσαρη, 2005· Burke, 2005· Gallagher, 2004), αναδεικνύουν ένα πλήθος στοιχείων που κάποιος, ακόμη και πολύ προσεκτικός, παρατηρητής σίγουρα δεν θα συνέδεε με το παιγνιώδες ρεπερτόριο. Το ενδιαφέρον στα αποτελέσματα αυτών των ερευνών, ανάλογα και με τα μεθοδολογικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται, είναι ότι ανασύρουν από την αφάνεια έναν ολόκληρο κόσμο, ο οποίος σίγουρα δεν έχει διαμορφωθεί για παιχνίδι και πάντως δεν θα συνδεόταν με αυτό πριν την τέλεσή του εκ μέρους των παιδιών που παίζουν. Το γρασίδι με την ποικιλία του ως προς την υφή και τη μυρωδιά του, οι θάμνοι, τα διαφορετικής μορφής δέντρα, το νερό, ακόμη και οι στύλοι της ΔΕΗ έχουν τη σημασία τους στο είδος της επαφής των παιδιών, στην απόφασή τους για το πού και τι θα παίξουν ή πώς θα επικοινωνήσουν με τους φίλους τους. Εξ ου και η απαρέσκειά τους για προμελετημένους χώρους παιχνιδιού, τους οποίους χαρακτηρίζουν ως ακατάλληλους για προσωπική εξερεύνηση και δημιουργία.

Το ερώτημα που τίθεται είναι αν λαμβάνονται υπόψη αυτές οι προτιμήσεις και τάσεις. Η μάλλον απογοητευτική απάντηση δίνεται από τις ίδιες τις έρευνες, οι οποίες κατά" αρχάς επισημαίνουν ότι παραδοσιακά παρεξηγείται ή/και απαξιώνεται ο ρόλος των παιδιών ως των καταλληλότερων κοινωνιών του δικού τους πολιτισμού (διότι, όσον αφορά το παιδικό παιχνίδι, πραγματικά μιλάμε για πολιτισμό). Κρίνοντας από μέρος της βιβλιογραφίας αλλά κυρίως την πρακτική όσων ασχολούνται με το σχεδιασμό του χώρου για παιχνίδι, όπου η προβληματοποίηση περιστρέφεται γύρω από τους όρους "ειδικός", "ειδικά σχεδιασμένος", υπάρχει μάλλον μεγάλη απόσταση μεταξύ αυτού που επιζητούν τα παιδιά και της πραγματικότητας.

Η ύπαρξη ειδικών χώρων για παιχνίδι –είτε πρόκειται για παιδικές χαρές, είτε για "παιδότοπους" άλλου τύπου, η γκάμα των οποίων εκτείνεται ανάλογα με το είδος και ενίοτε την ποιότητα παιχνιδιού που, ιδεατά, προσφέρουν (Αυγητίδου, 2001: 365-90)– παραπέμπει στη διάκριση, στον καταμερισμό όχι μόνο του χώρου αλλά και του χρόνου. Ο Sennett ανήγε στην έλευση των ρολογιών χεριού την επιβολή του διακριτού χρόνου στο

χώρο: χρόνος και χώρος για δουλειά ή για πόλεμο, χρόνος και χώρος ρουτίνας ή αναψυχής (Sennett, 1992). Οι ειδικοί χώροι για παιχνίδι υποδηλώνουν ότι, θεωρητικά, το παιχνίδι συμβαίνει ή, καλύτερα, πρέπει να συμβαίνει, σε ορισμένη ώρα, όπως κάθε άλλη δραστηριότητα του παιδιού, και σε ορισμένο χώρο, "ειδικά διαμορφωμένο", ώστε να παρέχει στο παιδί τη μέγιστη δυνατή ικανοποίηση και να επιτελεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την παιδευτική αξία του παιχνιδιού. Είναι λάθος όμως να θεωρεί κανείς ότι μια τέτοια πρακτική εγγυάται τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Οι "χώροι των παιδιών" δεν συμπίπτουν αναγκαστικά με τους χώρους "κατάλληλους για παιδιά". Ο Sennett, διασταυρώνοντας τη δημιουργία της λογοτεχνικής αφήγησης με αυτή του χώρου, κατέληγε σε μία διαπίστωση ίσης σημασίας και για τις δύο: όταν φτιάχνεις κάτι σημαντικό δεν μπορείς να τα "λες" όλα εξαρχής. Το παιχνίδι δεν προκύπτει επειδή το ορίζει ο χώρος ή ο χρόνος, το παιδί δεν καταφεύγει σ' αυτή τη δραστηριότητα προγραμματισμένα. *"Η διαδικασία και η ποιότητα του παιχνιδιού δεν επιτυγχάνονται κατά παραγγελία. Προκύπτουν από τη φαντασία και την εσωτερη επιθυμία του παιδιού για το παιχνίδι"* (Ruth, 2006). Ο αυθόρμητος, διερευνητικός, επικοινωνιακός, επιβεβαιωτικός και ενίοτε παραμυθητικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, δυνάμει, το καθιστά εσαεί παρόν, ανεξάρτητα από χώρο και χρόνο. Κανένα παιδί δεν μπορεί να αναγκαστεί να παίξει επειδή βρέθηκε σε χωροχρονικά πλαίσια που "υπαγορεύουν" το παιχνίδι, όπως και κανένα παιδί δεν μπορεί να εμποδιστεί να διαφύγει στο παιχνίδι, επειδή δεν είναι "κατάλληλος" ο τόπος ή ο χρόνος, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι όταν οι συνθήκες είναι βοηθητικές, το παιχνίδι δεν εξελίσσεται με πιο ομαλό και, πιθανώς, πιο ικανοποιητικό τρόπο. Είναι γεγονός ότι τα παιδιά που παίζουν μπάλα σε μια πλατεία που στεγάζει και χρήστες άλλων ηλικιών και αναγκών, θα προτιμούσαν να παίζουν σε ένα γήπεδο, το βίωμα όμως, έστω και υπό αυτές τις συνθήκες, δεν είναι λειψό. Οι στιγμές μεγαλείου υπάρχουν σε κάθε περίπτωση. Εκείνο που έχει σημασία είναι να υπάρχουν τα περιθώρια για να μπορέσουν τα παιδιά να αναπτύξουν πρωτοβουλία σύμφωνα με τις ανάγκες και τις επιθυμίες τους, που είναι πολλές και ενίοτε αντικρουόμενες. Το ζητούμενο δεν είναι η έλλειψη ορίων, αλλά η δυνατότητα της διάβασής τους στο βαθμό και με τον τρόπο που τα παιδιά το επιθυμούν.

Η λογική υιοθέτησης της μιας οπτικής ή της άλλης στη σχέση του παιχνιδιού με το χώρο, αν θα είναι ελεύθερος ή επί τούτου σχεδιασμένος, δεν είναι απαλλαγμένη από το νόημα και το σκοπό που αποδίδονται στο παιχνίδι. Αν δηλαδή υπάρχει η πρόθεση αναγνώρισης της ευρύτερα κοινωνικής αξίας του, ή χρησιμοποιείται ως εργαλείο υποβολής και επιβολής χαρακτηριστικών και κανόνων συμπεριφοράς. Στα τέλη του 19ου αιώνα οι αναμορφωτές της αμερικανικής κοινωνίας συνέδεαν τη συμμόρφωση των πολιτών και τη διατήρηση της τάξης στις πόλεις με το παιδί και το παιχνίδι του (Gagen, 2000). Άραγε, στη σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα όπου η *"όποια εμπειρία είναι φτιαγμένη πάνω σε εικόνες"* (Σταυρίδης, 2006: 211), οι προθέσεις ως προς τη σχεδίαση των χώρων για παιχνίδι

–αλλά και του ίδιου του παιχνιδιού ως αντικειμένου, έχοντας υπόψη τη βιομηχανία που έχει στηθεί πάνω σε αυτό– εναντιώνονται ή υποκύπτουν στην κατασταλτική δύναμη των εικόνων; Η άσκηση ελέγχου, η κατεξοχήν επιδίωξη σήμερα, είναι πολύ πιο εύκολη όταν εφαρμόζεται σε στατικές, άχρονες και απομονωμένες ταυτότητες, παρά σε αυτές που βρίσκονται σε διαρκή επιδίωξη της αλλαγής και του διαφορετικού. Κάλιστα στο χώρο όπου τελείται το παιχνίδι μπορεί να δοκιμάζεται η διαμόρφωση και η χρήση εικόνων από τα παιδιά, πιθανώς με στόχο την ομαλή μετάβασή τους στην κοινωνία της εικόνας.

Αν και δεν είναι εύκολη η θεμελίωση μιας τέτοιας θέσης, σίγουρα δεν κομίζει τίποτα πρωτότυπο στη συζήτηση για τους δημόσιους χώρους στη σύγχρονη πόλη, σε όποια ηλικία κι αν απευθύνονται, ειδικότερα δε στα παιδιά. Ο κανόνας γι' αυτούς φαίνεται να είναι το "προκαθορισμένο". Τα δεδομένα στην ελληνική πραγματικότητα –ειδικά δε στην πρωτεύουσα, ένα δύσκολο από κάθε άποψη και για κάθε χρήστη περιβάλλον–, όπου η οριοθετημένη, κυρίως εμπορική, δραστηριότητα καταπνίγει κάθε άλλη μη κατευθυνόμενη, έχουν πάψει από καιρό να είναι ανησυχητικά και έγιναν πλέον απελπιστικά (βλ. χρήσεις και διεκδικήσεις στο λόφο του Φιλοπάππου κ.ά., πλήρης κατάληψη πεζοδρομίων, ελεύθερων χώρων ή πλατειών από τραπεζοκαθίσματα κέντρων εστίασης σε Γκάζι, Ψυρρή, ή μετατροπή τους σε χώρους στάθμευσης, κ.ά.). Οι συνθήκες αυτές διαγράφουν το τοπίο και για το χώρο παιχνιδιού μέσα στην πόλη, ή γενικότερα για τους χώρους δραστηριότητας των παιδιών μέσα σε αυτή.

Η ύπαρξη –και αυξανόμενη εξάπλωση–, μεταξύ άλλων, "παιδότοπων", κλειστών δηλαδή χώρων με συγκεκριμένες, σχεδόν πανομοιότυπες κατασκευές –"σπιτάκια" που μοιάζουν με κάστρα, με ανοίγματα και τσουλήθρες, συχνά δε και με δεκάδες μπαλάκια που απορροφούν τη δύναμη της πτώσης των σωμάτων–, οι οποίοι κάθε άλλο παρά αποφεύγονται από τους γονείς, αντιθέτως προτιμώνται καθώς τις περισσότερες φορές προσφέρουν και επίβλεψη από άτομα που παρευρίσκονται ενόσω παίζουν τα παιδιά, πολύ απέχουν από τη δυνατότητα αυθόρμητης εμπλοκής και διαμόρφωσης του χώρου εκ μέρους του παιδιού. Δεν είναι αμελητέα η δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά που τους χρησιμοποιούν –συνήθως ηλικίας μεταξύ τεσσάρων και έξι ετών– της εκτόνωσης και της χρήσης και άσκησης του σώματός τους, στόχων ή επιτευγμάτων δηλαδή κάθε μορφής παιχνιδιού. Άλλωστε δεν αποκλείεται ακόμη και σε αυτές τις πολύ συγκεκριμένες χωρικές συνθήκες, τα παιδιά να επιστρατεύουν τη φαντασία τους και να δημιουργούν και εδώ το δικό τους παιχνίδι, τον δικό τους κόσμο. Ωστόσο, γίνεται αντιληπτό ότι τα περιθώρια ελεύθερου και δημιουργικού παιχνιδιού είναι πολύ περιορισμένα, καθώς δεν ενθαρρύνεται καμία μορφή κοινωνικού παιχνιδιού που προϋποθέτει το πρόσωπο που δρα, που υποδύεται. Η παρουσία ενηλίκων που επεμβαίνουν κάθε φορά που ανησυχούν μήπως κάτι συμβεί, η συνύπαρξη, σε απόλυτα οριοθετημένο χώρο, πολλών παιδιών που συνήθως δεν γνωρίζονται μεταξύ

τους, καθώς και η χρονική οριοθέτηση, καταργούν σχεδόν κάθε διάθεση και ευκαιρία για προσωποποιημένη δράση.

Οι συγκεκριμένοι χώροι δεν είναι οι μόνοι που υπαγορεύουν και ενίοτε επιβάλλουν τη συμπεριφορά και τη δραστηριότητα των χρηστών τους. Ούτε υπάρχει η πρόθεση να δαιμονοποιηθούν. Απλώς διακρίνονται ως εύγλωττη περίπτωση τόσο των επιδιώξεων όσο και της εφαρμογής τους. Οι παιδικές χαρές με τα συγκεκριμένα, και ξεπερασμένα πλέον, όργανα, τα γήπεδα μπάσκετ (κυρίως) που καταλαμβάνουν τον όποιο ελεύθερο χώρο στις γειτονιές, τα "πάρκα αναφυχής", υπηρετούν εξίσου τα όσα περιγράφηκαν παραπάνω –τον περιορισμό δηλαδή της αυτονομίας– και αποτελούν την πλειονότητα των χώρων για παιχνίδι.

Στον προβληματισμό που προαναφέρθηκε και αφορούσε την ενδεχόμενη χρήση του παιχνιδιού με στόχο την καθοδηγούμενη δράση των παιδιών και κατ' επέκταση του κοινωνικού ατόμου, χρειάζεται μία συμπλήρωση. απ' όσα ειπώθηκαν μέχρι τώρα, δεν συνεπάγεται ότι η παροχή ελεύθερων χώρων για το παιχνίδι των παιδιών θα αξιοποιούσε αυτομάτως και στο έπακρο τα οφέλη του. Οι χωρικές επεμβάσεις αναπόφευκτα απαιτούν αλλαγές και σε κοινωνικό επίπεδο, ή προκύπτουν από ενέργειες που τελούνται σε αυτό.

Οι φιλικόι για τους πεζούς δρόμοι, π.χ. ("ήπιας κυκλοφορίας" ή "πεζόδρομοι" ή όπως αλλιώς ονομάζονται), ακόμη κι αν παρέχουν τα φυσικά στοιχεία –λίγο περισσότερο πράσινο, απαγόρευση τροχοφόρων ή μειωμένη αυτών κυκλοφορία–, δεν είναι δυνατόν να λειτουργήσουν αν δεν συνοδεύονται και από τις ανάλογες κοινωνικές απαιτήσεις ή δεν στοχεύουν σε αυτές. Οι ενήλικες, που δεν διαθέτουν ούτε το χρόνο ούτε τη διάθεση να γίνουν φύλακες του παιδιού τους εκτός σπιτιού, δεν θα αλλάξουν στάση επειδή και μόνο τους προσφέρθηκε το χωρικό πλαίσιο για να το κάνουν. Ο αστικός σχεδιασμός πρέπει να συνοδεύεται και από τη συνειδητοποίηση και ενθάρρυνση της κοινότητας, από την επιλογή λειτουργίας του κοινωνικού δικτύου, που σε κάποιες κοινωνίες είναι ενεργοποιημένη, ή ήταν μέχρι πρόσφατα, και καθιστούσε εφικτή αλλά και επιθυμητή την παρουσία και δραστηριοποίηση των κατοίκων όλων των ηλικιών στους δημόσιους χώρους μιας γειτονιάς (σχετικά είναι τα συμπεράσματα έρευνας που διεξήχθη στο Άμστερνταμ και το Ρότερνταμ· Karsten και Vliet, 2006). Οι γείτονες, οι μαγαζάτορες, οι επαγγελματίες είχαν άτυπα αλλά ουσιαστικά την ευθύνη του χώρου και των ανθρώπων του, χωρίς να διακόπτεται η δραστηριότητά τους. Τόσο μια ιστορική αναδρομή όσο και έρευνες δείχνουν ότι η ομοιογένεια, κυρίως ταξική, του πληθυσμού μιας περιοχής, η αξιολόγηση εκ μέρους αυτού του πληθυσμού του δημόσιου χώρου και των επαφών που προάγει, καθώς και η εμπιστοσύνη μεταξύ των μελών του, είναι απαραίτητα βήματα για την επιτυχία της όποιας αλλαγής σε χωρικό επίπεδο.

Κλείνοντας, αξίζει να αναφερθεί μία περίπτωση όπου, ενώ η λειτουργία του χώρου δεν στόχευε –σίγουρα όχι αποκλειστικά– στην παιγνιώδη δραστηριότητα, ωστόσο τη φιλοξενεί με αξιώσεις –γεγονός που αναδεικνύει για μια ακόμη φορά την ανάγκη αποφυγής του ορισμένου, του οριστικού. Πρόκειται για τον πεζόδρομο της Αρεοπαγίτου στην περιοχή της Ακρόπολης. Παρακάμπτοντας –άδικα ίσως για το παρόν κείμενο, εφόσον επιχειρήθηκε να αναδείξει τη σύνδεση του παιχνιδιού με τη θεατρική πράξη– τις γραφικές περιγραφές περί "σκηνικού" οι οποίες αποδίδουν την αισθητική παράμετρο του χώρου (καθόλου αμελητέα για το χώρο όπου δραστηριοποιούνται παιδιά), αρκεί να περιοριστεί κανείς στην παρατήρηση των πεπραγμένων: ο αρκετά μεγάλος χωμάτινος ελεύθερος χώρος μπροστά από το εκκλησιαστικό οίκημα ικανοποιητικά φιλοξενεί παιχνίδια με μπάλα, κυρίως για αγόρια μεταξύ πέντε και δώδεκα χρόνων, περίπου. Συγχρόνως, το "κρυφό" μονοπάτι που εκτείνεται παράλληλα με την κύρια οδό, ανάμεσα σε αυτήν και τον ιερό βράχο, προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία σε όσα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, μικρά ή μεγάλα, το επιλέγουν: οι ογκώδεις θάμνοι κρύβουν και αποκαλύπτουν τις ποικίλες δραστηριότητές τους, όποτε και όπως τα ίδια το θελήσουν. Και μια τελευταία επισημάνση μέγιστης σημασίας. Σε αυτόν τον μη οργανωμένο για παιχνίδι χώρο, η ευλογημένη δυνατότητα των επιλογών συμπληρώνεται από το αναγκαίο για τα παιδιά αίσθημα της ασφάλειας. Η παρουσία των γονιών καθισμένων σε παγκάκια και πεζούλια, είναι αρκούντως καθησυχαστική, χωρίς να γίνεται καταπιεστικά παρεμβατική.

7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η υπόθεση που ερευνηθήκε στο παρόν άρθρο φαίνεται να επιβεβαιώνεται: θεατρικότητα και παιχνίδι εμπεριέχουν την αμφισβήτηση των επιβαλλόμενων, των δεδομένων, των στάσιμων εικόνων. Το δρων πρόσωπο και στις δύο περιπτώσεις προικίζει τον ενδιάμεσο χώρο μεταξύ των ορίων με την προσωπική του ερμηνεία, κι αυτή η χωροποιητική διαδικασία βοηθά στη διαμόρφωση όσο και διατήρηση της ταυτότητάς του.

Η σκηνή του θεάτρου όπου ιστορίες, ρόλοι, σκηνικά, εποχές εναλλάσσονται σε μια προσπάθεια προσέγγισης του άγνωστου ή του δύσκολα προσβάσιμου –είτε αυτό είναι πρόσωπο, συναισθημα, κατάσταση ή ό,τι άλλο– είναι το πιο κοντινό παράδειγμα στο παιχνίδι ή στη θεατρικότητα. Μια άδεια σκηνή παραμένει κενή αν δεν υπάρξουν τα πρόσωπα και οι ιστορίες που θέλουν να αφηγηθούν, και κυρίως αν δεν υπάρξει η πρόθεση για κίνηση προς. Ανάλογη είναι και η λειτουργία του παιχνιδιού. Τα παιδιά επιλέγουν τις ιστορίες που θέλουν να αφηγηθούν και υιοθετούν τους ρόλους που τις πραγματώνουν, καθοδηγούμενα από μια βαθύτερη ανάγκη. Τα υλικά δεδομένα βοηθούν, αλλά δεν καθορίζουν. Η γοητεία της προσποίησης, της μυθοπλασίας και του μυστηρίου στο παιχνίδι προκύ-

πτε από τα πρόσωπα και την ελευθερία τους να επιλέξουν την πορεία τους από και προς τον εαυτό τους και τον άλλο.

Όσο ελπιδοφόρα πάντως κι αν είναι η λειτουργία του παιχνιδιού στη διαμόρφωση ατόμων με δράση κοινωνική εντός μιας συλλογικότερης εγρήγορσης, οι συνθήκες στους χώρους παιχνιδιού των σύγχρονων πόλεων δεν φαίνεται να την υποστηρίζουν. Η τάση που επικρατεί είναι να ενισχύεται η ασφάλεια που προσφέρει το προοργανωμένο, το προβλέψιμο και, άρα, ευκολότερα ελέγξιμο. Μένει να ερευνηθεί πόσο ισχυρή και ανθεκτική είναι η παιγνιώδης δραστηριότητα, ώστε να διατηρήσει τα εφόδια που χρειάζεται ένα άτομο ελεύθερο από περιορισμούς, για να αναζητήσει την ταυτότητά του και όχι να μιμηθεί μια εικόνα.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Αυγητίδου Σ. (επ.) (2001) *Το Παιχνίδι. Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις*, Αθήνα: Τυπωθήτω.

Καίσαρη Β. (2005) *Το Παιδί και το Παιχνίδι στον Αστικό Χώρο*, αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

Σταυρίδης Σ. (2006) "Κατοίκηση των εικόνων ή δράσεις εξεικόνισης του κοινωνικού;", στο Κουζέλης Γ., Μπασάκος Π. (επ.) *Φως - Εικόνα - Πραγματικότητα*, Αθήνα: Νήσος, 211-221.

Piaget J. (1999) *Ψυχολογία και Παιδαγωγική*, Αθήνα: Νέα Σύνορα Α.Α. Λιβάνη.

Σπυροπούλου Α. (επ.) (2007) *Βάλτερ Μπένγιαμιν. Εικόνες και Μύθοι της Νεωτερικότητας*, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Vygotsky L.S. (1997) *Νους στην Κοινωνία. Η Ανάπτυξη των Ανώτερων Ψυχολογικών Διαδικασιών*, Αθήνα: Gutenberg.

Winnicott D. (1979/2004) *Το Παιδί, το Παιχνίδι και η Πραγματικότητα*, Αθήνα: εκδ. Καστανιώτη.

Ξενόγλωσση

Artaud A. (1964), *Oeuvres Complètes, Tome 4: Le Théâtre et Son Double*, Paris: Gallimar.

Burke C. (2005) " 'Play in Focus': Children Researching Their Own Spaces and Places for Play", *Children, Youth and Environments*, 15(1): 27-53.

Corsaro W. (1997) *The Sociology of Childhood*, California, London, New Delhi: Pine Forge Press.

- de Certeau M. (1984) *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Gagen E. (2000) "An example to us all: child development and identity construction in early 20th century playgrounds", *Environment and Planning*, 32: 599-616.
- Giroux H. (1994) *Between Borders: Pedagogy and Politics of Cultural Studies*, New York: Routledge.
- Gallagher C.B. (2004) "'Our Town'. Children as advocates for change in the city", *Childhood*, Vol. 11(2), 251-62, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Karsten L., van Vliet W. (2006) "Children in the City: Reclaiming of the Street", *Children, Youth and Environments*, 16(1): 151-67.
- Kobialka M. (ed.) (1999) *Of Borders and Thresholds. Theatre History, Practice, and Theory*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- McGurk H. (επ.) (1992) *Childhood Social Development: Contemporary Perspectives*, UK: Lawrence Erlbaum Ass. Publishing.
- Mead G.H. (1934) *On Social Psychology*, The University of Chicago Press.
- Piaget J. (1985) *Le Jugement Moral Chez l' Enfant*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Ruth L.C. (2006) *Playground Design and Equipment*, National Institute of Building Sciences.
- Sennett R. (1992) *The Conscience of the Eye. The Design and Social Life of Cities*, New York, London: W.W. Norton & Company.

Πρόσθετη βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Bachelard G. (1985) *Το Νερό και τα Όνειρα. Δοκίμιο Πάνω στη Φαντασία της Ύλης*, Αθήνα: Χατζηνικολή.
- Bachelard G. (1982) *Η Ποιητική του Χώρου*, Αθήνα: Χατζηνικολή.
- Γκουγκουλή Κ., Κούρια Α. (1999) *Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία (19ος και 20ός αιώνας)*, Αθήνα: Καστανιώτης.
- Caillouis R. (2001) *Τα Παιχνίδια και οι Άνθρωποι. Η μάσκα και ο ίλιγγος*, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Damon W. (1995) *Ο Κοινωνικός Κόσμος του Παιδιού*, Αθήνα: Gutenberg.
- Lefebvre H. (1977) *Δικαίωμα στην Πόλη/Χώρος και Πολιτική*, Αθήνα: Παπαζήσης. [επανέκδοση: (2007), Αθήνα: Κουκκίδα]
- Νικολαΐδου Σ. (1993) *Η Κοινωνική Οργάνωση του Αστικού Χώρου*, Αθήνα: Παπαζήσης.
- Piaget J. (1988) *Η Ψυχολογία της Νοημοσύνης*, Αθήνα: Καστανιώτης.

- Σταυρίδης Σ. (1990) *Η Συμβολική Σχέση με τον Χώρο. Πώς οι Κοινωνικές Αξίες Διαμορφώνουν και Ερμηνεύουν τον Χώρο*, Αθήνα: Κάλβος.
- Σταυρίδης Σ. (1996) *Διαφήμιση και το Νόημα του Χώρου*, Αθήνα: Στάχυ.
- Στεφάνου Ι. (1993) *Ο Ηλικιωμένος και ο Χώρος*, Αθήνα.
- Στεφάνου Ι. (1979) *Στοιχεία Ψυχολογίας του Χώρου*, Αθήνα: ΕΜΠ.
- Συλλογικό έργο (2002) *Τεχνών Κρίσεις. Κείμενα για την Κριτική: Αρχιτεκτονική, Εικαστικά, Θέατρο, Κινηματογράφος, Μουσική, Πολυμέσα, Χορός*, Αθήνα: Dian.

Ξενόγλωσση

- Berg M., Medrich E. (1980) "Children in Four Neighborhoods. The Physical Environment and Its Effect on Play and Play Patterns", *Environment and Behavior*, 12(3): 320-48.
- Fischer C. (1975) "The Study of Urban Community and Personality", *Annual Review of Sociology*, 1, 67-89.
- Freeman C. (1995) "Planning and Play: Creating Greener Environments", *Children's Environments*, 12(3): 381-88.
- Gaster S. (1991) "Urban Children's Access to their Neighborhood. Changes Over the Generations", *Environment and Behavior*, 23(1).
- Heseltine P. (1987) *Playgrounds and planning, design and construction of play environments*, London: Mitchell.
- Kyta M. (2004) "The Extent of Children's Independent Mobility and the Number of Actualized Affordances as Criteria for Child-friendly Environments", *Journal of Environmental*, 24(2): 179-98.
- Moore R. (1990) *Childhood's Domain: Play and Place in Childhood Development*, Berkeley, California: MIG Communications.
- Opie I., Opie P. (1969) *Children's Games in Street and Playground*, London: University Press.
- Piaget J. (1970) *The Child's Conception of Space*, London: Routledge-Kegan Paul.
- Piaget J. (1976) *The Grasp of Consciousness*, Cambridge: Harvard University Press.
- Rasmussen K. (2004) "Places for Children - Children's Places in Childhood", *Childhood*, 11(2): 155-73
- Sennett R. (1975) *The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life*, Middlesex: Harmondsworth, Penguin Books. [έκδοση στα Ελληνικά (2003): *Οι Χρήσεις της Αταξίας: Προσωπική Ταυτότητα και Ζωή της Πόλης*, Αθήνα: Τροπή]
- Singer D., Singer J. (1990) *The House of Make-Believe. Children's Play and the Developing Imagination*, Cambridge: Harvard University Press.

- Susa A., Benedict J. (1994) "The Effects of Playground Design on Pretend Play and Divergent Thinking", *Environment and Behaviour*, July, 26(4): 560-79.
- Ward C. (1977) *The Child in the City*, New York: Penguin Books.

Βενετία Καίσαρη
Μπιζανίου 16, Χαλάνδρι 152 32, Αθήνα
e-mail: vkessari@otenet.gr

4 **Εμμανουήλ Δ., Γκόρτσος Κ., Καμούτση Π.**
Επεκτάσεις σχεδίου, πολεοδομική χωρτικότητα και βαθμός οικιστικού κορεσμού στην Αθήνα, 1984-2004

34 **Τοπάλογλου Λ., Πετράκος Γ.**
Αναζητώντας τις παραμέτρους ενός θεωρητικού υποδείγματος για την οικονομική γεωγραφία των συνόρων

56 **Καλλιώρας Δ., Τοπάλογλου Λ., Βενιέρης Σ.**
Ανιχνεύοντας τους προσδιοριστικούς παράγοντες της οικονομικής διασυνοριακής αλληλεπίδρασης στην Ευρωπαϊκή Ένωση

82 **Νικολαΐδης Μ.Ν., Χριστοπούλου Ο., Καρασάββου Α.Γ., Μανδύλας Α., Μαδυτινός Δ.**
Εκτίμηση της αποτελεσματικότητας του συστήματος αξιολόγησης των επενδύσεων στην Ελλάδα: Η περίπτωση των αναπτυξιακών κινήτρων στην Περιφέρεια της Ανατολικής Μακεδονίας-Θράκης

112 **Καίσαρη Β.**
Η τέλεση του χώρου μέσω της θεατρικότητας και του παιχνιδιού: Διαβατήριο στην ταυτότητα και την ετερότητα

ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

130 **Τσέκερης Θ., Τσούμα Α.**
Περιβαλλοντικές και ενεργειακές επιπτώσεις των μεταφορών: Διεθνής και εγχώρια εμπειρία και πολιτικές διαχείρισης

ΚΡΙΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

144 **Πετράκος Γ., Τοπάλογλου Λ.**
Λόης Λαμπριανίδης (Επιμέλεια) (2008) *The Moving Frontier: The Changing Geography of Production in Labour-Intensive Industries*

158 ΑΠΟΨΕΙΣ

160 Συνέντευξη με τον **Greg Ashworth**