

تدوین اصول طراحی فضاهای بازی کودکان در مقیاس محله با تأکید بر احیای بازی‌های بومی ایرانی

مطالعه موردی: محله باغ فیض شهر تهران*

مجید خرمشاد^۱، سیدعلی صفوی^۲ ** (نویسنده مسئول)

^۱ دانشجوی دکتری شهرسازی دانشکده هنر و معماری دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران
^۲ استادیار گروه شهرسازی دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۵/۰۵

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۲۰

چکیده

بر پایه دیدگاه‌های امروز جوامع علمی، بازی برای کودک صرفاً جنبه تفریح و سرگرمی نداشته و در حقیقت، بازی، زندگی کودک بوده و او توانمندی‌ها و مهارت‌های مورد نیاز زندگی آینده خود را از این راه کسب کرده و پرورش می‌دهد. از این رو توجه به طراحی علمی فضاهای بازی کودکان، به‌ویژه در سطح محله که به نوعی اولین و اصلی‌ترین بستر زندگی اجتماعی کودکان است، اهمیت بسیار بالایی دارد. پژوهش حاضر با دو هدف اصلی صورت گرفته است: (۱) استخراج اصول طراحی شهری به منظور ارتقای کیفیت فضاهای بازی برای کودکان و نوجوانان در سطح محله (۲) برداشتن گامی به پیش، برای احیای بازی‌های بومی ایرانی به وسیله طراحی فضاهای بازی متناسب در سطح محلات شهری. روش تحقیق این پژوهش کیفی و مبتنی بر روش «فراتحلیل کیفی یا فراترکیب» بوده و در ادامه به منظور تحلیل ساختارمند نمونه موردی انتخاب شده، از روش تحلیلی «سوآت» بهره گرفته شده است. بر اساس یافته‌های این پژوهش، کیفیت‌های متنوعی برای موفقیت و پاسخگویی تام و تمام یک فضای بازی، دارای اهمیت هستند. ایمنی و امنیت به عنوان توقعات اصلی والدین از فضای بازی، در کنار جذابیت به عنوان کیفیت اصلی مد نظر کودکان، نقش اصلی را در موفقیت یک فضای بازی ایفا می‌نماید. جذابیتی که هسته اصلی آن تنوع عملکردی است. تنوعی که فقدان آن در فضاهای بازی محله‌ای سبب جذب بیش از پیش کودکان به بازی‌های رایانه‌ای، کوتاه شدن بازه زمانی حضور کودکان در این فضاها و حضورپذیری پایین دوره‌های مختلف سنی کودکان شده است. در این میان، با بهره‌گیری از ظرفیت بازی‌های بومی ایرانی به عنوان یک میراث ناملموس تاریخی-فرهنگی ارزشمند، با توجه به تمرکزی که بر بازی‌های گروهی و جمعی دارند، غنای فرهنگی-اجتماعی فضاهای بازی افزایش خواهد یافت و گامی بزرگ در راستای برطرف کردن فردگرایی ایرانیان برداشته خواهد شد.

واژگان کلیدی: کودکان، بازی، فضای بازی، محله.

مقدمه

شکل‌گیری ساختارهای شهری بر پایه حرکت سواره حتی در کوچه‌های محلات مسکونی، ظهور ساختارهای آموزشی متکی بر ساعات طولانی حضور کودکان در مدارس، پیدایش واحدهای آپارتمانی مسکونی و به دنبال آن کوچک شدن حیاط منازل، از هم گسیختگی روابط همسایگی و پیوندهای اجتماعی مستحکم در محلات، ناامنی‌های اجتماعی و نگرانی والدین از حضور فرزندان در فضاهای شهری، کاهش تعداد اعضای خانواده، ابداع انواع وسایل بازی الکترونیکی جذاب و غرق شدن کودکان در فضاهای مجازی متنوع، عدم جذابیت فضاهای بازی شهری، همه و همه دست به دست هم دادند تا کودکان و نوجوانان عصر مدرن بیش از پیش از فضاهای شهری به صورت عام و فضاهای بازی به صورت خاص فاصله بگیرند، ارتباطات اجتماعی آنها به حداقل برسد، تحرکات جسمی آنها کاهش ملموسی یابد و از تجربیات مختلفی که کودکان در دهه‌های گذشته از آنها بهره‌مند بوده‌اند، محروم گردند. تجاری‌همچون، بازی در حیاط خانه و کوچه‌های محلات مسکونی، حضور آزادانه پیاده و یا با دوچرخه در فضای محله، لذت بازی با طبیعت، تجربه اکتشاف و ماجراجویی در فضاهای پیرامونی خانه، لذت بازی کردن با کودکان هم‌محله‌ای، امکان برگزاری مسابقات خودجوش مبتنی بر بازی‌های بومی و یا ورزش‌های گروهی، امکان بروز توانایی‌های جسمی و روانی، تجربه حل کردن چالش‌های اجتماعی به وجود آمده در بازی‌های گروهی و...

از سوی دیگر کودکان از بازی، بیشتر از هر فعالیت دیگری لذت می‌برند (کربلایی حسینی غیاثوند، ۱۳۹۲: ۶۷)، اما لذت تنها افزوده بازی به کودکان نیست. با بازی کردن، توانایی‌های گوناگون جسمی، ذهنی، عاطفی، ادراکی، اخلاقی، فرهنگی و اجتماعی کودک به مرور زمان پرورش یافته و به بلوغ خود می‌رسد. از همین روست که گفته می‌شود: «اگر برای بازی کودکان سرمایه‌گذاری نکنیم، آنگاه بیشتر از آن، باید در بیمارستان‌ها و زندان‌ها سرمایه‌گذاری کنیم، چرا که بروز بیماری‌های جسمی و روانی و همچنین رفتارهای پرخطرگراانه و خشن، شدت خواهد گرفت» (خزاعی و خزاعی، ۱۳۹۲: ۶۰).

با توجه به مطالب پیش گفته، سؤالات اصلی پژوهش حاضر موارد ذیل است:

- ۱) اصول و معیارهای طراحی فضای بازی کودکان در مقیاس محله چیست؟
- ۲) فضای لازم برای شکل‌گیری بازی‌های بومی ایرانی در محلات شهری، دارای چه ساختار و ویژگی‌هایی است؟

تعاریف

هر پژوهشی متناسب با موضوع، عنوان و هدف خود، تعریف مشخصی از واژگان و مفاهیم کلیدی به کار رفته در آن حوزه

علمی را مد نظر دارد و لازم است این تعریف برای خوانندگان نیز شفاف شده تا درک کامل و متقابلی از گزاره‌ها و موضوعات حاصل گردد. بدین منظور و در جهت ایجاد یک فهم و ذهنیت مشترک از مفاهیم کلیدی پژوهش، تعاریف ذیل ارائه می‌گردد:

الف) کودک: تعاریف متعددی چه بر اساس معیارهای کمی و چه بر اساس معیارهای کیفی برای دوران کودکی توسط نظریه‌پردازان حوزه‌های مختلف دانش انسانی مطرح شده است. در این پژوهش پس از بررسی و تحلیل تعاریف موجود در مبانی و قوانین ملی و بین‌المللی^۱ و متناسب با ماهیت منحصر به فرد موضوع بازی در مقایسه با دیگر فعالیت‌های کودک و گسترش آن در تمامی دوران کودکی و نوجوانی، تعریف ذیل به عنوان تعریف برگزیده تدوین گردید:

کودک به هر انسان کمتر از ۱۸ سالگی اطلاق می‌شود که بلوغ عقلی برای پذیرش مستقل مسئولیت‌های اجتماعی در او حاصل نشده است. **ب) بازی:** در حوزه تعریف پدیده بازی نیز نظریات و نگرش‌های متفاوتی وجود دارد. پس از مطالعه و دقت نظر در مورد ابعاد مختلف این تعاریف، تعریف ذیل به عنوان تعریف مانع و جامع ارائه می‌گردد:

بازی هر نوع فعالیت آزادانه‌ای است که کودک به هدف کسب لذت و سرگرمی آن را انجام داده و در حین آن مهارت‌های متعددی را به صورت ناخودآگاه کسب می‌نماید. این فعالیت‌ها می‌توانند جسمانی باشند یا ذهنی، دارای قاعده و قانون باشند یا نباشند، به صورت فردی انجام گیرند یا گروهی و در فضای مجازی صورت گیرند و یا دنیای حقیقی.

ج) فضای بازی: زمین بازی کودک عبارت است از هر گونه محوطه باز، داخل پارک، اماکن تفریحی مجتمع‌های مسکونی و سایر اماکن، جهت تفریح و استفاده کودکان از تجهیزات بازی موجود به نحوی که با منطق، خواسته‌ها و نوع فعالیت آن‌ها مطابقت داشته باشد (فرحمند، ۱۳۹۱: ۴۲).

د) محله: پورجعفر با بررسی نظریات مرتبط با ساختار محله در شهرهای اسلامی قرون ماضی، مفهوم واحد همسایگی کلان‌ساز پری-به عنوان پایه و اساس نظریات غربی در حوزه محله- و احادیث و روایات ائمه معصومین در حوزه روابط همسایگی، الگوی پیشنهادی محله در شهرهای ایرانی- اسلامی را متناسب با فرهنگ مردم ایران زمین ارائه داده است. در این الگو مسجد در مرکزیت عملکردی و کالبدی محله قرار گرفته و با توجه به مطالعات انجام شده، شعاع محله ۴۰۰ تا ۵۰۰ متر به منظور سهولت دسترسی به مسجد و جمعیت آن در حدود ۳۵۰۰ تا ۴۰۰۰ نفر پیشنهاد گردیده است. مابقی عناصر، کاربری‌ها و فضاها نیز به تناسب در محله جانمایی شده‌اند.

نکته قابل تأمل و تحسین برانگیز در ارائه این الگو، توجه ویژه به فضاهای بازی کودکان است. محقق متناسب با چارچوب کلان

بر صورت‌بندی دوباره، مفهوم‌پردازی ثانویه، انباشت دانش، بدعت در کاربرد مفاهیم، تطبیق، تلفیق و ... است. بدیهی است فراترکیب فراتر از تلخیص یا سنتز کمیت محور و ارائه خلاصه موضوعی از یافته‌ها است (ودادهی، ۱۳۸۹: ۳۷ و ۳۸). بر این اساس، در پژوهش حاضر تحلیل کیفی مبانی نظری و ساختار آنها در پژوهش‌های گذشته، برای دستیابی به یک دسته‌بندی کلان و بدیع در موضوع تحقیق مد نظر بوده است.

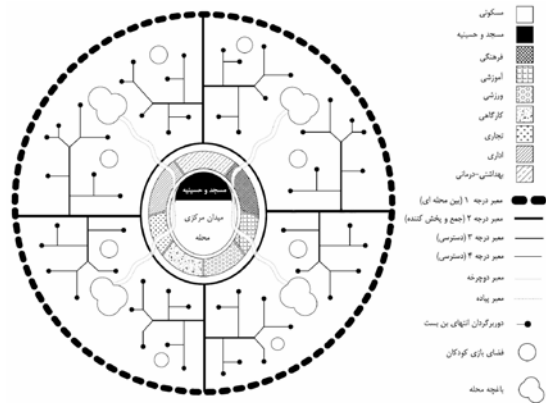
در واقع در بخش مبانی نظری با بررسی هدفمند متون، اسناد، پژوهش‌ها، تحقیقات و نمونه‌های موردی متعدد و گوناگون، ابتدا منابع دارای اعتبار و ساختار منسجم‌تر انتخاب شده و در مرحله بعد تجزیه و تحلیل و دسته‌بندی داده‌های هر منبع در قالب یک تحلیل ثانویه به صورت توصیفی-تحلیلی صورت گرفته و نهایتاً در یک روند فراتحلیل کیفی دو مرحله‌ای، ابتدا جمع‌بندی در راستای رسیدن به یک کل جدید و منسجم در هر یک از رویکردهای چهارگانه تأثیرگذار بر طراحی فضاهای بازی- که در بخش یافته‌های نظری به تفصیل بدانها پرداخته شده است- صورت گرفته و در نهایت در یک برهم کنش نظری، نتایج ارائه شده از این چهار رویکرد با یکدیگر تحلیل و نتایج منسجم‌نهایی حاصل شد.

از طرف دیگر به منظور عینی‌سازی اصول استخراج شده به صورت کاربردی و محک زدن آن در بستر یک نمونه موردی، ابتدا از روش اسنادی برای شناخت و تحلیل وضعیت کلی محله مورد نظر بهره گرفته شده و سپس با استفاده از روش پیمایشی، موضع خاص مورد مطالعه شناسایی شد. در این مرحله در واقع با انتخاب یک موضع و جامعه مشخص و مرتبط با موضوع پژوهش و تحلیل آن به وسیله شاخص‌های استخراج شده در بخش مبانی نظری، کیفیت فضای بازی موجود با بهره‌گیری از روش SWOT سنجیده و پیشنهادهایی در چارچوب مبانی حاصله، به منظور بهبود شرایط، ارائه شده است.

چارچوب نظری

درک نیازها و علایق کودکان، این که در چه سنی چه فعالیت‌هایی را دوست دارند و در چه اوقاتی فعالیت‌های گروهی را انتخاب می‌کنند، چه رنگ‌هایی آنان را به هیجان می‌آورد، چه بازی‌هایی را دوست دارند، کدام وسایل بازی را انتخاب می‌کنند، در چه زمین‌های بازی احساس امنیت و آرامش بیشتری می‌کنند، کدام فضاها و افراد را برای بازی کردن برمی‌گزینند، همه و همه فاکتورهایی هستند که برای طراحی معماری موفق برای کودکان، باید بررسی و شناخته شوند (اسدی محل چالی و الفت، ۱۳۹۴: ۶۷). بدین ترتیب تدوین اصول طراحی فضاهای بازی کودکان در مقیاس محله با تأکید بر احیای بازی‌های بومی ایرانی نیازمند توجه نظری در چند حوزه مختلف دانشی است. در درجه اول

نظریه‌پردازی خود بیان می‌دارد: «دست کم چهار قطعه فضای سبز به عنوان باغچه محله و هشت فضای بازی برای اوقات کوتاه فراغت ساکنان محله نیز در میان بخش مسکونی، بدون مزاحمت رفت و آمد سواره پیشنهاد گردیده است. این فضاها در دل بافت مسکونی محله جای گرفته تا نزدیک‌ترین فاصله ممکن را به منازل مسکونی فراهم نماید» (پورجعفر و پورجعفر، ۱۳۹۱: ۲۳).



شکل شماره ۱: الگوی پیشنهادی محله در شهرهای ایرانی و اسلامی؛ مأخذ: پورجعفر و پورجعفر، ۱۳۹۱

روش پژوهش

روش تحقیق در این پژوهش کیفی است. در بخش مبانی نظری با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای داده‌های اولیه استخراج گردید و در ادامه برای تحلیل داده‌ها از روش «فراتحلیل کیفی یا فراترکیب» استفاده شده است. فراتحلیل، مهم‌ترین روش برای خلاصه‌سازی تحقیقات گذشته است (ناطق پور و فیروزآبادی، ۱۳۸۵: ۱۶۹). فراتحلیل، به تحلیل اطلاعات مطالعات قبلی [صورت گرفته در مورد آن موضوع] پرداخته، به مقایسه بین اطلاعات توجه می‌نماید و به کشف نتایج جدید از میان مطالعات قبلی می‌پردازد (ایزائلو و حبیبی، ۱۳۹۰: ۷۱). فراتحلیل یعنی استخراج اطلاعات از منابع اولیه و سپس ترکیب و سرانجام، ساخت یک کل جدید (شوکتی احمدآباد و حسنی، ۱۳۸۵: ۱۶). هدف فراتحلیل، سازمان‌دهی یافته‌های سایر پژوهش‌ها درباره یک پدیده یا مسئله، در درون یک الگوی منسجم است. فراتحلیل بر این پیش فرض استوار است که انباشت و ترکیب یافته‌های مطالعات مجزای انجام شده حول یک موضوع، دانش جدید ارزشمندی را تولید می‌کند. نباید فراتحلیل را با روش مرور ادبیات، خلط کرد؛ زیرا مرور ادبیات بیشتر جنبه توصیفی دارد (دانایی فرد، ۱۳۸۹). فراتحلیل در دو بعد کمی و کیفی مطرح است (ناطق پور و فیروزآبادی، ۱۳۸۵: ۱۷۰). استفاده از فراتحلیل پژوهش‌های کیفی یا به تعبیر دیگر «فراترکیب»، به معنای تلفیقی تفسیری از نتایج کیفی است که بیشتر بر سنتزهای تفسیری داده‌ها و شواهد استوار است. هدف فراترکیب، مواردی چون توسعه نظریه، نیل به سطح بالاتری از انتزاع، کاربردی کردن، تعمیم دانش و ... است. فراترکیب مشتمل

یافته‌های نظری

الف) رشد کودک و فضای بازی مناسب آن

شناخت درست و کامل نیازهای کودکان، نیازمند بررسی و دقت در پژوهش‌های صورت گرفته در چند حوزه دانشی است. حوزه اول مربوط به متخصصان «رشد حرکتی» از زیرشاخه‌های علوم تربیت‌بدنی است که بر تعامل مقتضیات فعالیت حرکتی، شرایط بیولوژیکی فرد و شرایط محیطی تمرکز دارد. حوزه دیگر، مربوط به «روان‌شناسی رشد» است که مأموریت خود را تمرکز بر ویژگی‌های ذهنی و ادراکی انسان در سنین مختلف قرار داده است. حوزه بعدی، مربوط به دانش «روان‌شناسی بازی» است، که با تمرکز بر موضوع بازی و اهمیت آن برای کودک از بعد روان‌شناختی، سعی در تحلیل چیستی و چگونگی پدیده بازی، آثار آن و کیفیت همساختی آن با کودک در سنین مختلف دارد تا بتواند دستورالعمل‌هایی را برای بهبود شرایط بازی کودکان در فضاهای مختلف ارائه دهد. البته این شاخه از دانش-به‌منظور دستیابی به خروجی‌های دقیق‌تر- از نظریات متخصصان رشد حرکتی و روان‌شناسی رشد نیز بهره‌لازم را برده و در تحلیل‌های خود به خروجی‌های آنان نیز مراجعه مستقیم دارد.

در پژوهش حاضر پس از بررسی دقیق نظریات نظریه پردازان حوزه‌های پیش گفته، تحلیل عمیق ویژگی‌های رشد جسمانی کودکان در تطابق با ویژگی‌های رشد ذهنی و روانی آنان صورت گرفت و نتایج آن در قالب یک دسته‌بندی بدیع و جامع در جدول شماره ۱ ارائه شده است. در نتیجه، دوره‌های بازی برای گروه‌های پنج‌گانه سنی کودکان تعریف گردید و ویژگی‌های فضای بازی مورد نیاز آنان استخراج شد.

کودک و نیازهای جسمانی و روانی او باید مورد توجه قرار گرفته تا بتوان با یک نگاه جامع و مبنایی، فضاهای بازی متنوع مورد نیاز و علاقه گروه‌های مختلف سنی را تشخیص داد و عملیاتی کرد. در مرحله بعد می‌بایست با مراجعه به مبنای نظری طراحی فضاهای بازی کودکان در مقیاس ملی و جهانی اصول و شاخصه‌های مورد تأکید نظریه‌پردازان این حوزه را تحلیل و استخراج نمود و در گام بعد با تجزیه و تحلیل تجارب اجرا شده فضاهای بازی موفق در انطباق با مبنای استخراج شده در دو مرحله پیشین، سعی در استخراج اصول و معیارهایی داشت که یک فضای بازی را از نظر کیفی به سطح کیفی عالی خود نزدیک می‌نماید. همچنین بر اساس پیشینه فرهنگی و تاریخی کشور ایران در بازی‌های بومی، دقت نظر در ساختار و چگونگی این بازی‌ها و تعریف فضای مورد نیاز برای شکل‌گیری و توسعه آنها از نکات ضروری در هویت‌بخشی ملی و محلی به فضاهای بازی است.

بدین منظور و در دل یک روند پژوهشی علمی و منطقی، در بخش یافته‌های نظری از چند منظر به بازی کودکان و فضای مورد نیاز برای آن توجه نموده‌ایم:

- الف) رشد کودک و فضای بازی مناسب آنها،
- ب) اصول طراحی فضاهای بازی،
- ج) تجارب جهانی طراحی فضاهای بازی،
- د) ساختار و ویژگی‌های بازی‌های بومی ایرانی.

جدول شماره ۱: جمع‌بندی ویژگی‌های فضای بازی برای دوره‌های مختلف سنی

محدوده تقریبی گروه سنی	فضای بازی مورد نیاز
۰ تا ۳ سالگی (دوره اول بازی)	* خانه به عنوان اصلی‌ترین فضای بازی در طول دوره به‌ویژه تا یک سالگی * مراجعه به فضاهای خارج از خانه به‌ویژه در اواخر این دوره (حیاط و زمین بازی مجاور واحد مسکونی) با کمک والدین * لزوم مورد چالش قرار گرفتن حواس پنج‌گانه به امکان بازی با آب، گل و ماسه * همراه بردن وسایل بازی شخصی در فضاهای بیرونی در صورت لزوم
۴ تا ۶ سالگی (دوره دوم بازی)	* مراجعه به نزدیک‌ترین فضاهای بازی به محل سکونت با همراهی والدین * لزوم وجود تجهیزات، امکانات و موقعیت‌های متنوع در فضای بازی * وجود فضاهای دارای پستی و بلندی‌های کوتاه، نرم و ایمن برای ارضای تنوع‌طلبی و تمایلات شدید حرکتی کودک * پیش‌بینی وسایل بازی با قابلیت جابه‌جایی و شکل‌دهی برای ایجاد امکان بروز خلاقیت * طراحی محدوده‌های بازی با خاک، ماسه، آب و گل * در نظر گرفتن فضای با قابلیت حرکت سه‌چرخه و یا دوچرخه کمک‌دار
۷ تا ۱۲ سالگی (دوره سوم بازی)	* مراجعه مستقل به زمین بازی محله به عنوان اصلی‌ترین فضای بازی * مراجعه به پارک‌های منطقه‌ای و شهری با همراهی والدین * لزوم بهره‌گیری از تجهیزات، امکانات و موقعیت‌های بازی ماجراجویانه * وجود فضاهای باز منعطف برای انجام بازی‌های پر تحرک گروهی * فضاهای آرام و نسبتاً دنج برای بازی‌های کم‌تحرک، کلامی و تقلیدی دختران
۱۳ تا ۱۶ سالگی (دوره چهارم بازی)	* مراجعه مستقل به زمین ورزشی محله به عنوان اصلی‌ترین فضای بازی * مراجعه به بخش‌های دارای هیجان زمین بازی محله * لزوم ایجاد فضای ورزشی سر پوشیده برای دختران در محله
۱۶ سالگی به بالا (دوره پنجم بازی)	* رجوع مستقل به فضاهای ورزشی محله، ناحیه، منطقه و شهر * رجوع به فضاهای بازی دارای حس هیجان و ماجراجویی در منطقه و شهر محل سکونت

مأخذ: نگارنده، برگرفته از گالاها (۱۳۹۳)، کوپر و همکاران (۱۳۹۳)، مهجور (۱۳۹۲)، هیوز (۱۳۹۳)، دل آلامو (۱۳۹۱) و بهروزفر (۱۳۸۰)

ب) اصول طراحی فضاهای بازی

از سوی دیگر، به منظور دستیابی به اصول جامع و کارآمد برای طراحی فضاهای بازی، نظریات متخصصان حوزه‌هایی که مستقیماً پیشنهاداتی را در حوزه طراحی فضاهای بازی شهری ارائه نموده‌اند، مطالعه و تحلیل گردید. بدین منظور با بهره‌گیری از مطالعات مختلف، اصول برشمرده شده، برای طراحی فضاهای بازی استخراج گردیده، مورد بررسی تحلیلی- تطبیقی قرار گرفته، واژگان و مفاهیم جدید برای ساختارمند کردن آنها ابداع شده و نهایتاً در قالب یک دسته‌بندی کاملاً بدیع و جامع، اصول کلی برای شکل‌دهی به فضای بازی کودکان در قالب جدول شماره ۲ ارائه شده است.

جدول شماره ۲: اصول کلی طراحی فضاهای بازی

مکان‌یابی مناسب	رفاه و آسایش
مشارکت در طراحی و اجرا	طبیعت محوری
جذابیت کالبدی و عملکردی	فرهنگ محوری
ایمنی و امنیت	حضور پذیری (گروه‌های سنی، اجتماعی و اقتصادی)
خوانایی	مدیریت و نگهداری

مأخذ: نگارنده، برگرفته از ابراهیمی و همکاران (۱۳۹۰)، دل‌آلامو (۱۳۹۱)، مظفر و همکاران (۱۳۸۵)، فرحمنند (۱۳۹۱)، اسدی محل‌چالی و الفت (۱۳۹۴)، پورجعفر و همکاران (۱۳۸۹)، رفیعی و بهناش (۱۳۹۲)، خزاعی و خزاعی (۱۳۹۲)، Hendricks (2011), Tovey (2007), Green (2009), Hamarstrom (2009), Hearts Institute for Nature in Childhood (2009), Hamarstrom (2011), Shackell and et al (2008), Parsons (2011)

ج) تجارب جهانی طراحی فضاهای بازی

تجربیات عملیاتی کشورهای دیگر با وجود اختلافات فرهنگی، اجتماعی، تاریخی، اقلیمی و اقتصادی موجود، می‌تواند آموزه‌های مفید و کارآمدی را در اختیار پژوهشگران حوزه‌های گوناگون علمی قرار دهد. طراحی فضاهای بازی نیز از این قاعده مستثنی نیست و می‌بایست با بررسی فضاهای طراحی شده در کشورهای

مختلف و احصای نقاط قوت و ضعف آنها، سعی در ارائه ضوابطی جامع و مانع برای طراحی این‌گونه فضاها داشت. بدین منظور در پژوهش حاضر با بهره‌گیری از منابع مکتوب و برخط متعدد، تعداد قابل توجهی فضای بازی در کشورهای مختلف شناسایی گردید و پس از بررسی اولیه تمامی آنها نهایتاً ۱۷ مورد از این فضاها (جدول شماره ۳) که دارای ویژگی‌های شاخص و ویژه‌ای بودند انتخاب شد و مورد تحلیل دقیق و جزء به جزء قرار گرفت.



تصویر شماره ۱: حوزه بازی با آب زمین بازی پارک BLAXLAND
مأخذ: URL1



تصویر شماره ۲: SCULPTURAL PLAYGROUND
مأخذ: URL1

جدول شماره ۳: لیست فضاهای بازی جهانی تحلیل شده

عنوان	موقعیت	عنوان	موقعیت
BLAXLAND RIVERSIDE PARK	سیدنی استرالیا	A TODDLERS PLAYGROUND	حومه جنوب شرقی پاریس، بخش Alfortville
BELLEVILLE PLAYGROUND	پاریس، فرانسه	VAN CAMPENVAART PLAYGROUND	هیگ، (Hague) هلند
ZORLU PLAYGROUND	استانبول، ترکیه	MELIS STOKE PARK	آمستردام، هلند
THE RAMPART WAVE	لیون، فرانسه	POTGIETERSTRAAT	آمستردام، هلند
SCULPTURAL PLAYGROUND	ویسبادن آلمان	BOX HILL GARDENS PLAYGROUND	ملبورن، استرالیا
WOODS OF NET	شهر هاکنه (Hakone) ژاپن	NATURE'S PLAYGROUND	آدلاید استرالیا
IMAGINATION PLAYGROUND	منهتن، نیویورک، ایالات متحده آمریکا	GLENELG FORESHORE PLAYSACE	آدلاید، استرالیا
BEUNINGENPLEIN PLAYGROUND	آمستردام، هلند	IRVINE ADVENTURE PLAYGROUND	شهر ایروین، ایالات متحده آمریکا
WIKADO PLAYGROUND	روتردام، هلند	A TODDLERS PLAYGROUND	حومه جنوب شرقی پاریس، بخش Alfortville

تصاویر ۱ تا ۴ نیز مشخص است، عمده فعالیت و بازی کودکان در این فضاها یا به صورت انفرادی و در قالب بازی با تجهیزات بروز پیدا کرده و یا نهایتاً بازی «در میان جمع» و نه در تعامل با کودکان دیگر. بدین ترتیب یکی از اصلی‌ترین تأثیرات بازی که همانا شکل‌گیری و تقویت توانایی تعاملات اجتماعی و انجام کار گروهی است به جز در معدود مواردی از فضاها، نادیده گرفته شده است. این نقیصه است که با توجه به تجزیه و تحلیل بازی‌های بومی ایرانی که در بخش بعد ارائه شده است، وجود نداشته و با بومی‌سازی فضاهای بومی قابل برطرف شدن است.



تصویر شماره ۳: زمین بازی TODDLERS
مأخذ: URL1

د) ساختار و ویژگی‌های بازی‌های بومی تهران

بازی‌ها متناسب با جنس‌های مختلفی که در آنها صورت می‌گیرد، انواع مختلفی دارند از جمله: بازی‌های حسی، بازی‌های جسمی، بازی‌های تقلیدی، بازی‌های نمایشی، بازی‌های نمادین، بازی‌های تخیلی، بازی‌های کلامی، بازی‌های آرام، بازی‌های با قاعده، بازی‌های فکری یا ذهنی، بازی‌های گروهی یا تیمی، بازی‌های رقابتی، بازی‌های مرحله‌ای و بازی‌های بومی. توضیح ویژگی‌های هر یک از این انواع و یا ترکیب آنها با یکدیگر در حیطه پژوهش حاضر نیست؛ ولی در ادامه به بازی‌های بومی به عنوان یکی از موضوعات اصلی مورد توجه این پژوهش می‌پردازیم.



تصویر شماره ۴: زمین بازی NATURE'S
مأخذ: URL1

هر ملت در طول تاریخ خود به منظور گذراندن اوقات فراغت مردم، دست به ابداع بازی‌هایی زده که بستر و شرایط خاص خود را طلب می‌کرده‌اند. برای شفاف شدن ماهیت کلی این گونه از فضاهای بازی نیاز است که محققان هر کشور، بازی‌های سنتی و بومی خود را شناسایی نموده و مختصات فرمی و شکلی آنها را استخراج نمایند؛ ولی عبارت کلی ای که می‌توان در مورد آن گفت این است که این نوع از زمین بازی به فضایی اطلاق می‌شود که بازی‌های بومی هر کشوری می‌تواند در آن ظهور و بروز پیدا کند. (قرنل ایبغ، ۱۳۹۲) در پژوهش جامع خود با عنوان «راهنمای بازی‌های ایران» پس از شناسایی ۱۸۴۵ عنوان بازی دارای شرح در سراسر پهنه ایران و تقسیم‌بندی آنها به سه دسته بازی‌های ورزشی، بازی‌های نمایشی و بازی‌سرگرمی، به صورت کلی خصوصیات را برای آنها ذکر می‌نماید. اگر بخواهیم این خصوصیات را باز شماریم، شامل موارد نه گانه ذیل خواهد شد:

- ۱) برپایی بر اساس سرگرم‌کنندگی و لذت بخش بودن و نه سودآوری؛
- ۲) عدم مقید بودن به مقررات و استانداردهای دست و پاگیر مانند بازی‌های امروز؛
- ۳) اجرا با ساده‌ترین تجهیزات و ابزار نظیر چوب، خاک، سنگ، پارچه، طناب، استخوان، توپ، کلاه، گردو و...؛
- ۴) دارای تنوع اجرا در فضاهای باز و فضاهای بسته؛
- ۵) گروهی بودن قریب به اتفاق بازی‌ها؛

پس از تحلیل و بررسی تجربیات مورد اشاره در جدول شماره ۳، می‌توان موارد مندرج در جدول شماره ۴ را به عنوان آموزه‌های کاربردی، بدیع و قابل استفاده در طراحی فضاهای بازی برشمرد.

جدول شماره ۴: چکیده آموزه‌های تحلیل تجارب جهانی فضاهای بازی

پیش‌بینی حوزه‌های متنوع بازی برای دوره‌های سنی مختلف کودکان
توجه ویژه به ماجراجویی در فضاها به ویژه با بهره‌گیری از تجهیزات صخره‌نوردی، سازه‌های طنابی و ...
تنوع در کف پوش‌ها (چمن طبیعی و مصنوعی، پوشش‌های گرانولی موزاییکی و یکپارچه، خرده‌های چوب و ...)
در اختیار قرار دادن تجهیزات بازی دارای قابلیت جابه‌جایی، به منظور خلق فضاها و اشکال متنوع
تنوع مصالح به کار گرفته شده در فضا (فولاد، آلومینیوم، چوب، طناب، پلاستیک، تور، بتن، آسفالت نرم)
توجه به جنبه تخیل در طراحی فضاها با خلق حوزه و تجهیزات بدون کارکرد مشخص و از پیش تعیین شده
پیش‌بینی شرایط حضور معلولان حرکتی در فضاهای بازی
حفظ و تقویت پوشش گیاهی درون و حاشیه فضاها
فراهم کردن امکان ترسیم و نقاشی دیواره و یا کف در قسمت مشخصی از فضای بازی
مشارکت کودکان و والدین در طراحی و اجرای فضاهای بازی

با وجود این آموزه‌های مثبت و کاربردی، می‌توان به یک نقطه ضعف در اکثر این تجربیات نیز اشاره نمود. همان‌طور که در

جدول شماره ۵: نمونه تحلیل تعدادی از بازی‌های بومی تهران

عنوان بازی	تجهیزات و امکانات مورد نیاز	نوع بازی	دوره بازی پیشنهادی	فضای مورد نیاز
الک دولک	دو قطعه چوب یکی به طول تقریبی ۳۰ سانتی‌متر و دیگری حدوداً یک متر	جسمی، تیمی، رقابتی	دوره سوم و چهارم	فضای باز با حداقل طول ۱۵ و حداقل عرض ۵ متر وجود حفاظ در حاشیه فضا برای عدم آسیب‌رسانی به افراد خارج از زمین بازی
لی لی	ابزاری برای ترسیم خط روی زمین	جسمی، فردی، گروهی، رقابتی، مرحله‌ای	اواخر دوره دوم	فضای باز با حداقل طول ۴ و حداقل عرض ۲ متر
هفت سنگ	هفت تکه سنگ و یک عدد توپ	جسمی، تیمی، رقابتی	دوره سوم و چهارم	فضای باز با حداقل طول و عرض ۱۵ متر فقدان لبه‌های تیز در حاشیه زمین بازی

مأخذ: نگارنده برگرفته از قول ایاغ، ۱۳۹۲

همچنین بر پایه نتایج این بررسی‌ها، زمین بازی‌های بومی تهران، شرایط کلی ذیل را دارا هستند و این شرایط وجه تمایز این نوع از فضاهای بازی با فضاهایی است که تاکنون برشمرده شده‌اند:

- ۱) یک فضای باز و مسطح که امکان بروز تمامی انواع بازی‌های بومی در آن وجود دارد؛
- ۲) عدم اتکای شکل‌گیری بازی بر وجود تجهیزات و وسایل ویژه، بلکه متکی بودن بر حضور افراد و وسایل بسیار ساده؛
- ۳) ترسیم خطوط و مرزهایی در کف فضا برای شکل‌گیری بازی‌های بومی دارای قواعد خاص.



تصویر شماره ۵: بازی الک دولک
مأخذ: tishineh.com



تصویر شماره ۶: بازی لی لی
مأخذ: tishineh.com

- ۶) وجود بازی‌های مختص بزرگسالان در کنار بازی‌های کودکان و نوجوانان؛
- ۷) بازی‌های پسران، پرتحرک‌اند و در فضاهای باز صورت می‌گیرند و بازی‌های دختران، کم‌تحرک و در فضای بسته‌اند؛
- ۸) آمیختگی سرودها و کلام با بازی؛
- ۹) عدم وجود داور در بازی‌ها و اجرای نقش داور توسط همه بازیکنان.

همچنین بر پایه مطالعات «راهنمای بازی‌های ایران» و بر اساس نمونه موردی انتخاب شده که محله‌ای از محلات شهر تهران را شامل می‌شود، به بررسی دقیق بازی‌های بومی «تهران» از ابعاد مختلف پرداخته و سعی در استخراج ویژگی‌های کلی آنها داشتیم. از بین ۱۲۱ بازی بومی شرح داده شده برای تهران، تعداد ۴۶ مورد از بازی‌هایی را انتخاب، تحلیل و بررسی نمودیم که در درجه اول، قابلیت اجرا در فضاهای باز را داشته، در درجه دوم، متناسب با گروه سنی کودک و نوجوان و دوره‌های بازی پیش گفته تشخیص داده شده و نهایتاً جذابیت‌شان را برای دوران معاصر حفظ کرده بودند. در این بررسی‌ها که خلاصه آن در جدول شماره ۵ تقدیم حضور گردیده، هر یک از بازی‌ها را از نظر جنسیت بازیکنان، تجهیزات و امکانات مورد نیاز، نوع بازی و گروه سنی پیشنهادی مورد ارزیابی قرار داده و نتایج ذیل حاصل گردید:

- ۱) عمده بازی‌ها از نظر تناسب با ویژگی‌های کودک-مورد اشاره در جدول شماره ۱ - در درجه اول بر دوره سوم بازی (۷ تا ۱۲ سال) تطابق داشته و درجه بعد دوره‌های دوم و چهارم بازی را پوشش می‌دهند؛
- ۲) قریب به اتفاق بازی‌ها، جسمی (چه استفاده از ماهیچه‌های بزرگ و چه ماهیچه‌های کوچک)، رقابتی و گروهی است در عین اینکه استفاده فعال از فکر و ذهن را طلب می‌نمایند؛
- ۳) بازی‌های مورد توجه پسران تیمی، رقابتی و دارای فعالیت جسمانی زیاد است؛
- ۴) در بازی‌هایی که دخترانه محسوب می‌شوند، عمدتاً عنصر کلام حضور پررنگی داشته و جنبه جسمانی کمتر است.

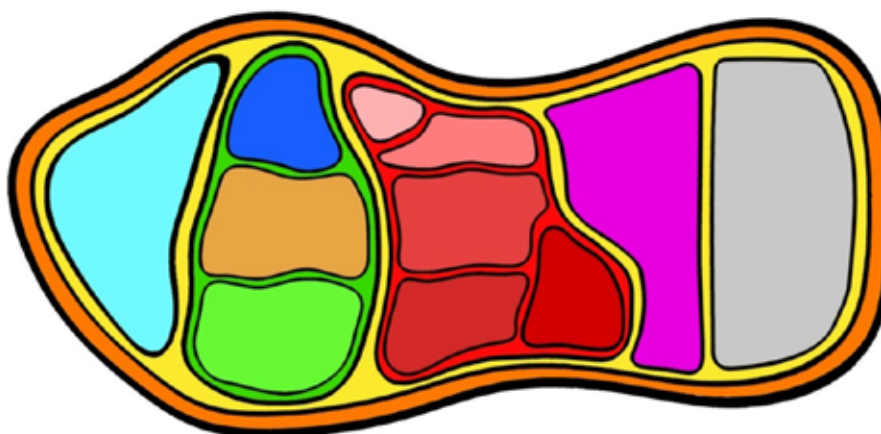
بر پایه تحلیل و جمع‌بندی جامع نتایج چهار بخش مبنایی نظری ارائه شده، اصول و معیارهای طراحی فضاهای بازی کودکان در مقیاس محله در قالب جدول شماره ۶ و حوزه‌های مختلف فعالیت‌های مورد نیاز کودکان بر اساس ۷ حوزه اصلی و ۸ حوزه فرعی با تکیه بر اصول حضور پذیری گروه‌های سنی، جذابیت و تنوع مبتنی بر شکل شماره ۲ ارائه می‌گردد. با تکیه بر این اصول و حوزه‌های پیشنهادی، می‌توان فضاهای بازی جذاب و کارآمدی برای کودکان شهرهای کشور خلق نمود تا کودکان در حین بازی به مهارت‌های متنوعی دست یابند.

قلمرو و پژوهش

محله امروزی باغ فیض واقع در ناحیه ۳ منطقه ۵ شهرداری تهران، از شمال به بزرگراه شهید همت و محله پونک جنوبی، از شرق به بزرگراه شهید اشرفی اصفهانی و محله هما در منطقه ۲ شهرداری تهران، از جنوب به بزرگراه شهید حکیم و محله‌های اباذر و مهران و از غرب به بزرگراه شهید ستاری و محله جنت آباد جنوبی محدود می‌شود. همچنین این محله ۲۶۰ هکتار مساحت دارد و جمعیت این محله بر اساس سرشماری سال ۱۳۸۵، تعداد ۴۷۰۹۸ تن در ۱۴۲۹۹ خانوار بوده است.

جدول شماره ۶: اصول و معیارهای طراحی فضاهای بازی در مقیاس محله

اصول	معیار	اصول	معیار
مکان‌یابی مناسب	دسترس پذیری	رفاه و آسایش	آسایش محیطی
	سازگاری عملکردی		امکانات رفاهی
مشارکت	مشارکت در طراحی	طبیعت محوری	بهره‌گیری از گل و گیاه
	مشارکت در ساخت		بهره‌گیری از آب
جذابیت	(ایجاد حس تعلق)	فرهنگ محوری	توجه به تفریحات دلخواه کودکان از جمله بازی‌های قومی و فرهنگی
	تنوع عملکردی و کالبدی (غناي حسی و غناي بصری)		رعایت الزامات فرهنگی طراحی فضاهای بازی دختران
	خلاقیت و نوآوری در طراحی		فرهنگ‌سازی
ایمنی و امنیت	ماجراجویانه و هیجان‌برانگیز بودن	حضور پذیری (گروه‌های سنی، اجتماعی و اقتصادی)	توجه به الزامات طراحی برای گروه خردسالان (دوره اول و دوم بازی)
	ایمنی درون و اطراف زمین بازی		توجه به الزامات طراحی برای کودکان و والدین معلول حرکتی
خوانایی	امکان نظارت اجتماعی	مدیریت و نگهداری فعال	نظافت
	ساده بودن هندسه محیط		نگهداری و تعمیر تجهیزات
	شاخص، جذاب و قابل تشخیص بودن ورودی		امکان تغییر و تکامل
	وجود علائم و نشانه‌های شاخص		



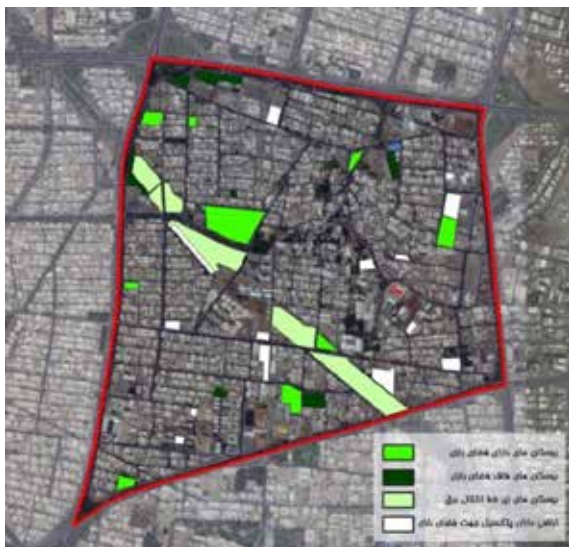
- | | | |
|--------------------------------|---|---|
| معمبر دوطرفه | زمین شن و خاک بازی | بازی با تجهیزات دوره سوم بازی (۷ تا ۱۶ سال) |
| معمبرهای عبور پیاده و سه چرخه | زمین کشت گل و گیاه و تعامل با موجودات | بازی با تجهیزات دوره دوم بازی (۴ تا ۷ سال) |
| مهمونه بازی‌های آرام و استراحت | زمین بازی خلاق | بازی با تجهیزات دوره اول بازی (۰ تا ۳ سال) |
| مهمونه بازی با طبیعت | زمین بازی دارای پستی و بلندی تپه مانند | زمین بازی‌های بومی و گروهی |
| زمین بازی با آب | زمین بازی دارای تجهیزات با قابلیت بازگویی | زمین بازی چلد منظوره روزگار |

شکل شماره ۲: حوزه‌های فضای بازی در مقیاس محله
مأخذ: نگارنده

حالی است که بخش عمده‌ای از بهره‌برداران از فضای بوستان را کودکان تشکیل می‌دهند. البته همان‌طور که پیش‌تر نیز در تحلیل کلی فضاهای بازی محله بدان اشاره شد، به دلیل محدودیت‌های عملکردی موجود در فضای بازی موجود، که صرفاً پاسخگوی نیاز کودکان دوره اول و دوم بازی است، کودکان دوره‌های دیگر بازی، با نفوذ در دل فضای سبز موجود و به ویژه محدوده‌های چمن‌کاری شده، خود دست به آماده‌سازی فضا برای بازی مورد نظرشان می‌زنند.



نقشه شماره ۱: موقعیت محله باغ فیض



نقشه شماره ۲: موقعیت و گونه‌بندی بوستان‌های محله باغ فیض



تصویر شماره ۱۰: فضای بازی بوستان کاج
مأخذ: نگارنده

نکته حائز اهمیت در مورد این محله آن است که ابعاد و جمعیت آن مطابقت چندانی با اعداد مورد نظر پژوهش در حوزه سطح و جمعیت مطلوب یک محله ندارد. به صورت دقیق‌تر باید عنوان داشت که ابعاد محله باغ فیض ۲٫۶ برابر و جمعیت آن ۱۱٫۷ برابر محله استاندارد و مطلوب ما در پژوهش است.

از آنجا که در فضاهای شهری تهران و دیگر نقاط کشور، فضاهای بازی در قریب به اتفاق موارد در دل بوستان‌های شهری مکان‌یابی شده‌اند، ما نیز در ابتدای امر بوستان‌های محله را به صورت کلی مورد بررسی قرار داده و سپس به فضاهای اختصاص یافته به بازی کودکان پرداخته‌ایم. بدین منظور، در بررسی میدانی صورت گرفته در مورد ۲۰ بوستان موجود در سطح محله باغ فیض این‌گونه فضاها در حوزه مورد بررسی شامل سه گونه‌اند:

* بوستان‌های دارای فضای بازی (۸ عدد)

* بوستان‌های فاقد فضای بازی (۸ عدد)

* بوستان‌های زیر خط انتقال برق و فاقد فضای بازی (۴ عدد)

همچنین، مجموع سطوح فضاهای بازی در شرایط فعلی محله ۳۱۹۷ متر مربع بوده که با احتساب جمعیت ۴۷۰۹۸ نفر و محاسبه سرانه استاندارد ۱ متر مربعی به ازای هر ساکن، سرانه فعلی فضای بازی در سطح محله ۰٫۰۶ متر مربع به ازای هر ساکن خواهد بود. بدین ترتیب محله باغ فیض به ۴۳۹۱۱ متر مربع دیگر فضای بازی نیاز خواهد داشت. این مهم هم باید از طریق توسعه و ساماندهی فضاهای بازی موجود درون بوستان‌ها محقق گردد و هم احداث فضاهای بازی جدید با استفاده از اراضی بایر و باغی موجود به صورت متوازن در سطح محله.

در میان تمامی بوستان‌های موجود در محله باغ فیض می‌توان بوستان کاج را به دلایلی چون، وسعت بوستان، قرارگیری سرای محله در مجاورت آن، وسعت فضای بازی موجود در آن و نهایتاً از نظر میزان استقبال اهالی محله، به عنوان بوستان اصلی دارای عملکرد محله‌ای دانست. بدین سبب متناسب با عنوان این پژوهش در ادامه روند تحقیق، تمرکز خود را بر تحلیل و ارائه طرح فضای بازی این بوستان معطوف خواهیم نمود.

فضای بازی موجود در بوستان کاج همان‌طور که در نقشه ۳ مشخص است، صرفاً مساحتی حدود ۶۱۰ متر مربع از فضای ۲۸۸۰۰ متر مربعی بوستان را به خود اختصاص داده است و این در



نقشه شماره ۳: عناصر و ابنیه موجود در بوستان کاج
مأخذ: نگارنده

بحث

همان‌طور که از جدول سوات ارائه شده (جدول ۷) مشخص است، فضای بازی موجود در بوستان کاج، دارای نقاط ضعف متعدد و متنوعی است. نقاط ضعفی که اگر به همین منوال به قوت خود باقی بماند، کودکان این نسل و نسل‌های آتی محله را بیش از پیش از فضاهای پویای شهری دور کرده و عرصه را به جذابیت‌های بی‌پایان بازی‌های رایانه‌ای واگذار خواهد کرد.

جدول شماره ۷: جدول SWOT فضای بازی بوستان کاج

عنوان	توضیحات
نقاط قوت (S)	<ul style="list-style-type: none"> - وجود فضای اختصاصی برای بازی کودکان - وجود درختان با تراکم مناسب در حاشیه فضای بازی - قرارگیری فضای بازی در دل بوستان و فاصله گرفتن از مسیرهای عبور وسایل نقلیه - خوانایی مناسب فرم فضا - وجود بسترهای اجتماعی سنتی و مشارکت‌جو در محله
نقاط ضعف (W)	<ul style="list-style-type: none"> - اختصاص فضایی محدود و کوچک به فضای بازی در بوستان - عدم وجود تنوع و جذابیت بصری و عملکردی در فضای بازی - محدود بودن فضاهای باز بوستان به دلیل تراکم نسبتاً بالای درختان و گیاهان - عدم توجه به نیازها و علائق گروه‌های مختلف سنی کودکان - فراهم نبودن امکان اجرای بازی‌های پر تحرک آزادانه تویی و گروهی - عدم توجه به مشارکت کودکان در طراحی، اجرا و نگهداری فضای بازی - وجود لبه‌های خطر آفرین و نایمن در حاشیه فضای بازی - عدم وجود تسهیلات و امکانات برای حضور کودکان دارای معلولیت حرکتی
فرصت‌ها (O)	<ul style="list-style-type: none"> - وجود شیب شمال به جنوب در بوستان - جریان داشتن آب قنات درون بوستان و در مجاورت فضای بازی - وجود سطوح چمن کاری شده در مجاورت فضای بازی - وجود فضای کافی در بوستان برای توسعه فضای بازی
تهدیدها (T)	<ul style="list-style-type: none"> - افزایش جمعیت محله و پاسخگو نبودن فضای بازی موجود - فرسودگی سریع تجهیزات موجود به دلیل تراکم بالای استفاده‌کنندگان

از ۶۰۰ متر مربع به ۵۰۷۰ متر مربع افزایش سطح داده و حوزه‌های متنوعی برای آن طراحی نمود.

جدول شماره ۸: راهبردهای اجرایی پیشنهادی برای بازطراحی فضای بازی بوستان کاج محله باغ فیض منطقه ۵ تهران

اصول و معیار	راهبرد اجرایی	نوع راهبرد
تنوع بخشی به فضای بازی	افزایش سطح اختصاص یافته به فضای بازی	انطباقی
	پیش‌بینی حوزه‌های بازی متنوع برای پاسخگویی به نیاز گروه‌های مختلف سنی کودکان	انطباقی
احیاء بازی‌های بومی ایرانی	طراحی جذاب و خلاقانه کالبدی فضای بازی و مسیرهای منتهی به آن	انطباقی
	طراحی فضایی تجهیز شده برای شکل‌گیری بازی‌های بومی	تهاجمی
طبیعت محوری در طراحی	آموزش بازی‌های بومی تهرانی به کودکان (به وسیله تصاویر، متن و ...)	تهاجمی
	فراهم کردن امکان تماس مستقیم کودکان با طبیعت (آب، گیاه، خاک و ...)	تهاجمی
رعایت ضوابط ایمنی فضاهای بازی	حضور طبیعت در تمامی حوزه‌های فضای بازی	تهاجمی
	رعایت نکات ایمنی در طراحی و نصب تجهیزات	دفاعی
تأمین رفاه و آسایش بیشتر	رعایت نکات ایمنی در فضا سازی کلیت فضای بازی	دفاعی
	فراهم کردن آسایش محیطی (در برابر آفتاب، باران، برف و ...)	انطباقی
فراهم کردن شرایط حضور کودکان معلول حرکتی	پیش‌بینی و تأمین امکانات رفاهی (سرویس بهداشتی، آب‌خوری و ...)	دفاعی
	رعایت الزامات طراحی محیطی برای معلولان، سالمندان و کودکان	دفاعی
جلب مشارکت ساکنین محله	طراحی و اجرای تجهیزات بازی متناسب برای معلولان	دفاعی
	مشارکت‌دهی کودکان و والدین محله در طراحی فضای بازی	اقتضایی
مدیریت پویا و خلاق	مشارکت دادن کودکان و والدین در اجرای فضای بازی (با رعایت نکات ایمنی)	اقتضایی
	واگذاری تصمیم‌گیری در حوزه اقدامات فضای بازی به والدین و کودکان (با همکاری شهرداری منطقه و هیئت امنای محله)	اقتضایی

براساس شناخت حاصل شده از فضای کالبدی-عملکردی بوستان کاج و مقایسه تطبیقی آن با نتایج مبانی نظری حاصل شده در روند پژوهش، می‌توان بر پایه راهبردها و سیاست‌های اجرایی ارائه شده در جداول ۸ و ۹، فضای بازی بوستان کاج را

جدول شماره ۹: مساحت حوزه‌های پیشنهادی فضای بازی بوستان کاج

مساحت (متر مربع)	حوزه‌های پیشنهادی	مساحت (متر مربع)	حوزه‌های پیشنهادی
۱۷۰	حوزه استراحتگاه و پناهگاه	۷۰۰	حوزه بازی با طبیعت
۵۰	غرفه عرضه محصولات خوراکی	۴۰	حوزه بازی با شن
۶۵۰	حوزه ورزش‌های توبی	۲۰۰	حوزه کاشت و پرورش گیاهان
۱۵۰	سکوی تماشاگران (والدین)	۶۵	حوزه بازی با حیوانات اهلی
۱۷۵	فضاهای حرکتی مابین حوزه‌ها	۸۰	حوزه بازی با قطعات چوب قابل جابجایی
۳۶۰۰	مجموع حوزه‌های متمرکز فضای بازی	۱۷۰	حوزه تجهیزات بازی معاصر
۱۴۷۰	مسیر دوچرخه سواری	۶۵۰	حوزه بازی ماجراجویانه طنابی
		۵۰۰	حوزه بازی‌های بومی و گروهی
۵۰۷۰		مجموع حوزه‌های پیشنهادی فضای بازی بوستان	

نتیجه گیری

محلات شهری به عنوان اولین و مهم ترین فضای عمومی که توسط کودکان تجربه می‌شوند، می‌بایست مورد توجه جدی متخصصان شهری، به ویژه طراحان شهری قرار گرفته و به دلیل تأثیرات متعدد و عمیق بر کودک، فضای آنها متناسب با نیازهای این قشر از جامعه باز طراحی شود. در این بین پارک‌های محلی و به ویژه فضاهای بازی آنها ظرفیت بسیار ویژه‌ای برای حضور فعال و شاداب کودکان محسوب شده و می‌تواند محل شکل‌گیری و پرورش انواع مهارت‌های فردی و اجتماعی مورد نیاز آنان در زندگی آینده خود باشد. بر اساس پژوهش صورت گرفته، این فضاهای بازی می‌بایست بر پایه اصولی ۱۰ گانه شامل: مکان‌یابی مناسب، مشارکت، جذابیت، ایمنی و امنیت، خوانایی، رفاه و آسایش، طبیعت محوری، فرهنگ محوری، حضور پذیری (گروه‌های سنی، اجتماعی و اقتصادی)، مدیریت و نگهداری فعال و زیر معیارهای مرتبط به هر اصل- که در جدول ۶ بدانها اشاره شده است- طراحی شود تا بتوان یک محیط بازی استاندارد را برای کودکان فراهم نمود.

از سوی دیگر متناسب با تجربیات جهانی و سابقه غنی بازی‌های بومی ایرانی، اختصاص هفت عرصه اصلی فضای بازی (بازی‌های آرام، بازی با طبیعت، بازی‌های خلاق، بازی‌های بومی و گروهی، بازی‌های ورزشی، مسیر سه چرخه سواری و مسیر دوچرخه سواری) و زیرمجموعه‌های آن- که در شکل ۲ به تفصیل ارائه شده‌اند- غنای تجربی کودکان را افزایش داده و آموزه‌های

مهارتی آنها را نیز به حداکثر خود می‌رساند؛ آموزه‌های جذاب و متنوعی در حوزه‌های جسمی، ذهنی، عاطفی، ادراکی، اخلاقی، فرهنگی و اجتماعی.

نکته بسیار مهم در این بین توجه ویژه‌ای است که می‌بایست از دیدگاه فرهنگی به این گونه فضاها شود. توجهی که در آن باید به موضوعات مختلفی از جمله تأثیرات مفید و مخرب گروه‌های سنی بر یکدیگر، ملاحظات جنسیتی طراحی فضاها برای پسران و دختران، بهره‌گیری از المان‌های ملی و بومی در طراحی محیطی و احیای بازی‌های بومی غنی ایرانی به عنوان یک میراث ناملموس تاریخی، فرهنگی و هویتی. بر اساس مطالعه و تحلیل‌های صورت گرفته، فضای بازی برای بازی‌های بومی ایرانی به عنوان یک حوزه از حوزه‌های متنوع مورد نیاز کودکان در فضای بازی محله، یک فضای باز و مسطح است که متکی به حضور کودکان در آن بوده و با بهره‌گیری از ساده‌ترین اسباب و وسایل و ترسیم خطوط مورد نیاز روی زمین، مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودکان را در قالب بازی‌های گروهی و تیمی پرورش می‌دهد.

همچنین، فارغ از مباحث بیان شده در این پژوهش، توجه مضاعفی می‌بایست در راستای (۱) شکل‌گیری فضاهای بازی در مقیاس کوچه‌های مسکونی و واحدهای همسایگی (۲) مناسب‌سازی معابر محله برای عبور و مرور کودکان (۳) ایجاد هماهنگی مکانی و عملکردی میان فضاهای بازی مهدهای کودک و دبستان‌ها، در بین برنامه‌ریزان و طراحان شهری شکل بگیرد تا بتوان به مفهومی تحت عنوان «محله دوستدار بازی» به عنوان یک رویکرد نو و بومی در محلات شهری کشور دست یافت.

پی‌نوشت

۱. رجوع شود به: ماده ۱ کنوانسیون حقوق کودک، بند اول آیین‌نامه مرجع ملی کنوانسیون حقوق کودک در جمهوری اسلامی ایران، مواد ۸۸ تا ۹۵ قانون مجازات اسلامی، شیعه (۱۳۹۱) تحت عنوان «آماده‌سازی شهر برای کودکان» و رفیعی (۱۳۹۲) تحت عنوان «بررسی وضعیت مناسب‌سازی فضاهای شهری برای کودکان».

فهرست منابع و مراجع

۱. ابراهیمی، حمیدرضا؛ سعیدی رضوانی، نوید و معانی منجیلی، آرزو (۱۳۹۰)، «تدوین اصول طراحی فضاهای بازی کودکان با تأکید بر گروه سنی ۵ تا ۱۲ سال؛ مطالعه موردی: رشت»، **فصلنامه علمی-پژوهشی باغ نظر**، شماره ۱۹، اسفند، ص ۴۲-۳۱.
۲. اسدی محل چالی، مسعود و الفت، میلاد (۱۳۹۴)، **ملاحظات روان‌شناسانه در طراحی محیطی؛ در راستای پاسخگویی به گروه‌های کم‌توان: کودکان، معلولان و سالمندان**، انتشارات آرمانشهر، تهران.
۳. ایزانلو، بلال و حبیبی، مجتبی (۱۳۹۰). «کاربرد فراتحلیل در تحقیقات علوم اجتماعی و رفتاری، مروری بر مزایا، تنگناها و روش‌شناسی»، **دو فصلنامه تحقیق علوم رفتاری**، شماره ۱۷، فروردین، ص ۷۹-۷۰.

۴. بهروزفر، فریبرز (۱۳۸۰)، **مبانی طراحی فضاهای باز نواحی مسکونی در تناسب با شرایط جسمی و روانی کودکان**، مرکز تحقیقات ساختمان و مسکن، تهران.
۵. پورجعفر، محمدرضا و پورجعفر، علی (۱۳۹۱)، «الگوی پیشنهادی محله، با مرکزیت مسجد و فضاهای عمومی مورد نیاز در شهر ایرانی-اسلامی»، **فصلنامه مطالعات شهر ایرانی اسلامی**، شماره ۱۰، زمستان، ص ۲۴-۱۵.
۶. پورجعفر، محمدرضا؛ انصاری، مجتبی؛ محمودی نژاد، هادی و علی زاده، حمید (۱۳۸۹)، «بررسی تحلیل چگونگی برانگیزش آفرینشگری کودکان در طراحی فضاها و محوطه‌های شهری با تأکید بر رابطه «خلاقیت» و «طراحی کالبدی» فضاهای بازی کودکان»، **دو فصلنامه مدیریت شهری**، شماره ۲۵، بهار و تابستان، ص ۸۲-۶۳.
۷. خزاعی، سهیلا و خزاعی، سعید (۱۳۹۲)، **بازی و رشد و تکامل کودک من**، چاپ اول، انتشارات ارجمند، تهران.
۸. دانایی فرد، حسن (۱۳۸۹)، **استراتژی‌های نظریه پردازی**. انتشارات سمت، تهران.
۹. دل آلامو، مارتا روخالس (۱۳۹۱)، **طراحی زمین بازی**، ترجمه لیلا پهلوان زاده، انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی خوراسگان اصفهان، اصفهان.
۱۰. رفیعی، امیررضا و فرزاد بهتاش، محمدرضا (۱۳۹۲)، **بررسی وضعیت مناسب سازی فضاهای شهری برای کودکان**، مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهر تهران، قابل دسترس در: <http://region10.tehran.ir/Default.aspx?tabid=356> [Accessed 12 farvardin 1388]
۱۱. شیعه، اسماعیل (۱۳۹۱)، **آماده سازی شهر برای کودکان**، چاپ سوم، مؤسسه نشر شهر، تهران.
۱۲. شوکتی احمدآباد، مصطفی و حسنی، پرخیده (۱۳۸۵). «فرا تحلیل چیست؟»، **فصلنامه علمی دانشکده پرستاری و مامایی دانشگاه علوم پزشکی بیرجند**، شماره ۱۲، پاییز و زمستان، ص ۲۱-۱۵.
۱۳. فرحمند، مرتضی (۱۳۹۱)، «ایمنی در زمین بازی»، **ماهنامه بازی و اسباب بازی**، شماره ۱۷، بهمن، ص ۴۵-۴۲.
۱۴. قزل ایغ، ثریا (۱۳۹۲)، **راهنمای بازی های ایران**، چاپ دوم، دفتر پژوهش های فرهنگی، تهران.
۱۵. کربلایی حسینی غیاثوند، ابوالفضل و سهیلی، جمال‌الدین (۱۳۹۲)، «بررسی ویژگی های شهر دوست داشتنی از نگاه کودکان؛ مطالعه موردی: منطقه ۲ شهرداری قزوین»، **فصلنامه علمی- پژوهشی مطالعات شهری**، شماره ۹، زمستان، ص ۶۸-۵۹.
۱۶. کوپر، کارول؛ هالسی، کلیر؛ لورنت، سو و سالیوان، کارن (۱۳۹۳)، **رفتار با کودکان و نوجوانان**، ترجمه سیاوش جمال‌فر، چاپ دوم، نشر روان، تهران.
۱۷. گالاهو، دیوید و اُزمون، جان سی (۱۳۹۳)، **درک رشد حرکتی در دوران مختلف زندگی**، ترجمه رسول حمایت‌طلب و فولادیان، جواد و فارسی، علیرضا و موحدی، احمدرضا، چاپ دوم، انتشارات علم و حرکت، تهران.
۱۸. مظفر، فرهنگ؛ عظمتی، حمیدرضا و باقری، محمد (۱۳۸۵)، «طراحی بوستان‌های شهری و رشد خلاقیت کودکان»، **مجله فناوری و آموزش**، شماره ۲، زمستان، ص ۸۵-۷۵.
۱۹. مهجور، سیامک رضا (۱۳۹۲)، **روان شناسی بازی**، چاپ اول، نشر ویرایش، تهران.
۲۰. ناطق پور، محمدجواد و فیروزآبادی، سید احمد (۱۳۸۵). «شکل‌گیری سرمایه اجتماعی و فراتحلیل عوامل مؤثر بر آن»، **مطالعات جامعه‌شناختی**، شماره ۲۸، آذر، ص ۱۹۰-۱۶۰.
۲۱. ودادهیر، ابوعلی (۱۳۸۹)، «فرا ترکیب نتایج واکاوی‌های کیفی و مطالعات فرهنگی: واقعیت یا توهم»، **فصلنامه برگ فرهنگ**، شماره ۲۲، پاییز و زمستان، ص ۴۵-۲۴.
۲۲. هیوز، فرگاس پیتر (۱۳۹۳)، **روان شناسی بازی؛ کودکان، بازی و رشد**، ترجمه کامران گنجی، انتشارات رشد، تهران.
23. Green Hearts Institute for Nature in Childhood, (2009), **Design Principles for Nature Play Spaces in Nature Centers and Other Natural Areas** [online], Available from: http://www.greenheartsinc.org/uploads/Green_Hearts_Design_Principles_for_Nature_Play_Spaces.pdf [Accessed 7 May 2013]
24. Hamarstrom, Jeffrey C. (2012), **Perceptions of Naturalized Playgrounds: A Qualitative Study**, Master of Landscape Architecture, Utah State University.
25. Hendricks, B. (2011), **Designing for Play**, farnham: ashgate publishing limited
26. Parsons, A. (2011), **Young Children and Nature: Outdoor Play and Development, Experiences Fostering Environmental Consciousness, And the Implications on Playground Design**, Master of Landscape Architecture In Landscape Architecture, faculty of the Virginia Polytechnic Institute and State University.
27. Shackell, A and others. (2008), **Design for Play: A guide to creating successful play spaces**, London
28. Tovey, H. (2007), **Playing Outdoors: Spaces and Places, Risk and Challenge**, McGraw Open University Press.
29. URL1: <http://tishineh.com>

Preparation principle for Mohallah Playground Design, With Emphasis on Revival of Irainian Native Games Case Study: Mohallah of Bagh-feyz in Tehran

Majid Khoramshad

Ph.D. student of urban planning, iran University of Science and Technology, Tehran, Iran.

Sayed Ali Safavi ^{**}(Corresponding Author)

Assistant Prof, Department of Urban Planning & Design, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

**E-Mail: sasafavi@modares.ac.ir

Abstract:

Based on today's scientists point of view, playing is not only a joy for children but also their life. He will gain and improve his needed future life skills by playing .hence it is important to pay extra attention to children's playgrounds especially in scale of a muhallah which is their main social life base ground. This project has two main goals:

1) to find urban designing basics in order to improve quality of children and juveniles play grounds in scale of muhallah area. 2) some steps forward to revive domestic persian games by providing proper places for muhallah. in the beginning of this project the method of study was based on "quality meta analysis " and in the following SWAT analysis method was chosen in order to make structured analysis of case studies. According to results of this study ,there are bunch of factors that matter to be able to meet all the requirements. Safety and security are the very first thing parents ask beside that a play grounds should be interesting for kids too. The key to make a play ground interesting is to meet variety. Absence of diversity is the main reason children focus on computer games and stay less in the play fields and fewer age groups get involved .in the mean while using persian games ,as an intangible heritage of our culture and history can insert a little bit of culture to games atmosphere and reduce Individualism, as our culture propounds social activities a lot.

Keywords: child, play, playground ,muhallah.