

شهر بازی

نویسندگان
نوید سعیدی رضوانی
ماندانا حبیبی
مهکامه فتاحی
اکرم امیر احمدی

عنوان و نام پدیدارنده: شهر پر بازی / نویسندگان: نوید سعیدی رضوانی. [و دیگران]؛ [به سفارش] اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران.

مشخصات نشر: تهران: سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، موسسه نشر شهر، ۱۳۹۴.

مشخصات ظاهری: ۱۵۷ ص؛ مصور (بخشی رنگی)، جدول (رنگی).

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۳۸-۹۰۹-۴

وضعیت فهرست نویسی: نیبا

یادداشت: نویسندگان: نوید سعیدی رضوانی، ماندانا حبیبی، مهکامه فتاحی، اکرم امیر احمدی.

یادداشت: کتابنامه: ص ۱۵۷ - ۱۵۸

موضوع: زمین‌های بازی کودکان -- برنامه ریزی

موضوع: زمین‌های بازی کودکان -- طرح و اجرا

موضوع: شهرسازی -- طرح و برنامه ریزی / موضوع: بازی -- جنبه‌های روان‌شناسی

موضوع: بازی‌ها -- ایران / موضوع: تفریحگاهها -- برنامه ریزی

شناسه افزوده: سعیدی رضوانی، نوید، ۱۳۴۷ - / شناسه افزوده: موسسه نشر شهر

شناسه افزوده: شهرداری تهران، اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی

رده بندی کنگره: ۱۳۹۴ / ش ۹ / GV۴۲۵

رده بندی دیویی: ۷۱۱/۵۵۸

شماره کتابشناسی ملی: ۳۹۵۵۳۱۸ مختصر

شهر پر بازی

نویسندگان: نوید سعیدی رضوانی

ماندانا حبیبی، مهکامه فتاحی، اکرم امیر احمدی

زیر نظر: اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی

طراح گرافیک: سعید غفوری

طراح جلد: سیدایمان نوری نجفی

ناشر: مؤسسه نشر شهر

نوبت و تاریخ چاپ: اول - ۱۳۹۵

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

آماده‌سازی و چاپ: مؤسسه نشر شهر

شابک: ۹۷۸ - ۹۶۴ - ۲۳۸ - ۹۰۹ - ۴

بها: ۱۲۰.۰۰۰ ریال

آدرس اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی:

تهران، بزرگراه شهید گمنام ابتدای بزرگراه کردستان

تلفن: ۸۲۱۰۶۰۰۰ www.farhangi.tehran.ir

آدرس ناشر: تهران، میدان آرژانتین، ابتدای بلوار آفریقا،

رو به روی پارک سپهوار بیهقی، پلاک ۶

www.hashreshahr.com

مرکز چاپ: ۸۸۴۲۱۹۰۶ - ۸۸۴۰۹۱۱۲



مطالعات اجتماعی و فرهنگی
اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی



دستورالعمل

همه حقوق

محفوظ است.

فهرست

۳۸ / Play ground انواع	۱-۲-۲-۲-۲-۲-۲-۲	پیشگفتار / ۱۱
۳۸ / Play lot	۲-۲-۲-۲-۲-۲-۲	مقدمه / ۱۳
۴۰ / Play field	۳-۲-۲-۲-۲-۲-۲	
۴۰ / اهمیت بازی برای کودکان معلول	۳-۲-۲-۲-۲-۲-۲	فصل اول: کلیات پژوهش / ۱۵
۴۱ / بازی و برآورده سازی نیازهای نوجوانان و جوانان	۳-۲-۲-۲-۲-۲-۲	۱-۱. مقدمه / ۱۷
۴۱ / بازی و برآورده سازی نیازهای نوجوانان و جوانان	۱-۳-۲-۲-۲-۲-۲	۲-۱. بیان مسئله، اهمیت / ۱۸
۴۱ /		۳-۱. اهداف پژوهش / ۱۹
۴۳ / بازی و برآورده سازی نیاز بزرگسالان	۴-۲-۲-۲-۲-۲-۲	۴-۱. روش پژوهش / ۲۰
۴۴ / بازی و برآورده سازی نیاز سالمندان	۵-۲-۲-۲-۲-۲-۲	۱-۴-۱. روش گردآوری اطلاعات / ۲۱
۴۵ / شهر دوستدار سالمند	۱-۵-۲-۲-۲-۲-۲	۵-۱. جمع بندی / ۲۱
۴۶ / نتیجه گیری	۶-۲-۲-۲-۲-۲-۲	
۴۶ / مفاهیم مرتبط با بازی	۸-۱-۲-۲-۲-۲-۲	فصل دوم: مبانی نظری و دیدگاه های / ۲۳
۴۶ / فعالیت	۱-۸-۱-۲-۲-۲-۲	۱-۲. مبانی نظری مرتبط با بازی / ۲۵
۴۷ / ارتباط فعالیت با نیازهای انسانی	۱-۱-۸-۱-۲-۲-۲	۱-۱-۲. مفهوم بازی / ۲۵
۴۷ / فعالیت بدنی (Physical Activity)	۲-۲-۲-۲-۲-۲	۲-۱-۲. تاریخچه بازی / ۲۶
۴۸ / ضرورت تحرک در زندگی	۱-۲-۸-۱-۲-۲-۲	۳-۱-۲. گونه شناسی بازی / ۲۷
۴۸ / سلامت	۳-۸-۱-۲-۲-۲-۲	۴-۱-۲. جنبه های بازی / ۲۸
۴۹ / باط فعالیت بدنی با سلامت	۱-۲-۲-۲-۲-۲-۲	۵-۱-۲. ویژگی های بازی / ۲۹
۴۹ / ارتباط	۴-۸-۱-۲-۲-۲-۲	۱-۵-۲. نتایج و هدف های بازی / ۳۰
۵۰ / روان، ماساژ، بازی	۱-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۲-۲-۲. عوامل مؤثر در بازی / ۳۱
۵۰ / مفهوم سوختن	۲-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۱-۶-۱-۲. هزینه های بازی / ۳۱
۵۱ / مفهوم خستگی	۳-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۲-۶-۱-۲. ارتباط جنسیت و بازی / ۳۲
۵۱ / آندروفین	۴-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۳-۶-۱-۲. امنیت و بازی / ۳۲
۵۲ / خنده و شادی و تأثیر آن بر آندروفین	۵-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۱-۳-۶-۱-۲. بازی و امنیت و ایمنی محیط / ۳۳
۵۳ / ضرورت شادی و نشاط برای تمام اقشار جامعه	۶-۴-۸-۱-۲-۲-۲	۴-۶-۱-۲. بازی و کم رویی / ۳۳
۵۳ / مفهوم ورزش (Sport)	۵-۸-۱-۲-۲-۲-۲	۷-۱-۲. بازی و برآورده سازی نیاز گروه های سنی مختلف / ۳۴
۵۴ / تأثیر ورزش بر شادی	۱-۵-۸-۱-۲-۲-۲	۱-۷-۱-۲. بازی و تحلیل رفتار متقابل / ۳۴
۵۵ / تفاوت بازی و ورزش	۹-۱-۲-۲-۲-۲-۲	۲-۷-۱-۲. بازی و برآورده سازی نیاز کودکان / ۳۵
۵۷ / فضای پربازی	۱۱-۱-۲-۲-۲-۲-۲	۱-۲-۷-۱-۲. افزایش هوش و خلاقیت / ۳۶
۵۸ / نقش فضای عمومی در پربازی شدن فضاهای شهری	۱۲-۱-۲-۲-۲-۲-۲	۲-۲-۷-۱-۲. انواع زمین های بازی / ۳۷
۵۹ / باتوق	۲-۲-۲-۲-۲-۲	۱-۲-۲-۲-۲-۲. زمین بازی کودکان (Play ground) / ۳۷

- ۲-۷-۱-۲. پهنه‌ی امن خانگی / ۵۹
- ۳-۷-۱-۲. مفهوم راهوند / ۶۱
- ۴-۷-۱-۲. فضاهای شهری دوستانه / ۶۱
- ۱-۴-۷-۱-۲. گشت‌های پیاده / ۶۲
- ۵-۷-۱-۲. خیابان بازی (Play Street) / ۶۲
- ۱-۵-۷-۱-۲. علت ساخت خیابان‌های بازی / ۶۲
- ۲-۵-۷-۱-۲. تأثیر محالیت خیابان‌های بازی بر جامعه / ۶۳
- ۲-۲. نظریه‌های مرتبط با بازی / ۶۳
- ۱-۲-۲. نظریه‌های کلاسیک / ۶۳
- ۲-۲-۲. نظریه‌های مدرن / ۶۴
- ۱-۲-۲-۲. نظریه‌های بازی / ۶۵
- ۲-۲-۲-۲. نظریه‌ی کارایی یا نفع شخصی / ۶۵
- ۲-۲-۲-۲. نظریه‌ی تنش‌زدایی (رابطه‌ی مستقیم) / ۶۵
- ۲-۲-۲-۲. نظریه‌ی تکرار و سیر تکاملی (تجدید فعالیت) / ۶۵
- ۳-۱-۲-۲-۲. نظریه‌ی تکرار و سیر تکاملی (تجدید فعالیت) / ۶۵
- ۶۵ / نیاکان
- ۴-۱-۲-۲-۲. نظریه‌ی پیش‌تمرینی / ۶۵
- ۲-۲-۲-۲. نظریه‌های تفریح / ۶۶
- ۲-۲-۲-۲. تفریح به عنوان فعالیت دوران فراغت / ۶۶
- ۲-۲-۲-۲. تفریح به عنوان ارزش‌هایی برای فرد و اجتماع / ۶۶
- ۳-۲-۲-۲. تفریح به عنوان باز آفرینی / ۶۶
- ۳-۲-۲-۲. اوقات فراغت / ۶۷
- ۱-۳-۲-۲-۲. نظریه‌های اوقات فراغت / ۶۸
- ۲-۳-۲-۲-۲. تأثیرات امکانات فراغتی در میزان مشارکت / ۷۰
- ۳-۲-۲. تقسیم‌بندی مفهومی دیدگاه‌های مرتبط با بازی / ۷۰
- ۱-۳-۲-۲. روان‌شناسی فضا / ۷۰
- ۲-۳-۲-۲. دیدگاه رفاه اجتماعی یا کیفیت زندگی / ۷۱
- ۳-۳-۲-۲. دیدگاه جامعه‌شناختی و روان‌شناختی / ۷۱
- ۴-۳-۲-۲. دیدگاه کارکردگرایی / ۷۱
- ۴-۲-۲. دیگر دیدگاه‌ها درباره‌ی بازی / ۷۲
- ۱-۴-۲-۲. شهر آموزش‌دهنده / ۷۲
- ۲-۴-۲-۲. شهر مطلوب / ۷۴
- ۳-۴-۲-۲. شهر آرمانی / ۷۴
- ۴-۴-۲-۲. شهر خلاق / ۷۵
- ۵-۴-۲-۲. شهر سرزنده / ۷۶
- ۶-۴-۲-۲. شهر هوشمند / ۷۶
- ۷-۴-۲-۲. شهر فعال (Active City) / ۷۷
- ۸-۴-۲-۲. شهر سالم / ۷۸
- ۹-۴-۲-۲. شهر بازی‌محور (قابل بازی) / ۷۹
- ۱۰-۴-۲-۲. شهرهای پروریدار / ۸۰
- ۵-۲-۲. شهر پربازی / ۸۲
- ۱-۳-۲. تفاوت شهر بازی و شهر پربازی / ۸۲
- ۳-۲. جمع‌بندی / ۸۳
- فصل سوم: تجارب جهانی / ۸۵
- ۱-۳. فراغت در جهان / ۸۷
- ۱-۳. نمونه‌هایی از جشن‌های خیابانی جهان / ۸۸
- ۱-۱-۱. جشن ناتینگ هیل / ۸۸
- ۱-۱-۳. فستیوال رنگ‌ها (جشن هالی) / ۸۹
- ۱-۳-۱. جشن وال هادا کا / ۹۰
- ۱-۳-۴. جشن در ایتالیا / ۹۰
- ۱-۳-۵. جشن گینه فاسی / ۹۱
- ۱-۳-۶. جشن سنس / ۹۱
- ۲-۲-۳. برترین مکان‌ها برای تفریح (playful در دنیا) / ۹۳
- ۱-۲-۱-۳. دیزنی لند (Disneyland) / ۹۳
- ۱-۲-۱-۳. دیزنی لند توکیو / ۹۴
- ۲-۲-۱-۳. پارک شترنچ، کالیفرنیا / ۹۴
- ۳-۲-۱-۳. سیام‌پارک، تریف، اسپانیا / ۹۵
- ۴-۲-۱-۳. الیبی، بلژیک / ۹۶
- ۵-۲-۱-۳. یوروپا پارک، آلمان / ۹۷
- ۳-۲-۳. مکان‌های بازی در جهان / ۹۸
- ۱-۳-۲-۳. رستوران ماجراجویی در بروکسل بلژیک / ۹۸

- ۲-۳-۲-۳. زمین‌های بازی موقت در پاریس / ۹۹
- ۳-۲-۳-۳. محوطه‌ی بازی‌های فکری تورنتو در کانادا / ۹۹
- ۴-۳-۲-۳. پله‌ی پیانویی در کالیفرنیا / ۱۰۰
- ۴-۲-۳. برخی از شادترین شهرها در ایالات متحده / ۱۰۱
- ۱-۴-۲-۳. شهر سیاتل، واشنگتن / ۱۰۲
- ۲-۴-۲-۳. شهر دبی، کلرو / ۱۰۲
- ۳-۴-۲-۳. شهر بولد، لورادو / ۱۰۲
- ۴-۴-۲-۳. شهر سن‌فرانسیسکو، کالیفرنیا / ۱۰۲
- ۵-۴-۲-۳. شهر سان‌فرانسیسکو، کالیفرنیا / ۱۰۲
- ۶-۴-۲-۳. شهر پرتلند، اریگون / ۱۰۲
- ۷-۴-۲-۳. شهر سن‌دیه‌گو، کالیفرنیا / ۱۰۲
- ۸-۴-۲-۳. شهر شیکاگو، ایلینویز / ۱۰۲
- ۹-۴-۲-۳. شهر نیویورک / ۱۰۳
- ۱۰-۴-۲-۳. شهر واشنگتن دی.سی. / ۱۰۳
- ۳-۳-۳. فراغت در ایران / ۱۰۳
- ۱-۳-۳. بازی‌های سنتی ایران / ۱۰۴
- ۲-۳-۳. بازی‌های بومی و محلی ایران / ۱۰۶
- ۳-۳-۳. نمونه‌هایی از بازی‌های بومی و محلی ایران / ۱۰۷
- ۱-۳-۳-۳. هفت‌سنگ / ۱۰۷
- ۲-۳-۳-۳. الک‌دولک / ۱۰۷
- ۳-۳-۳-۳. زو / ۱۰۸
- ۴-۳-۳-۳. قایم‌باشک / ۱۰۸
- ۵-۳-۳-۳. قلعه / ۱۰۸
- ۶-۳-۳-۳. تیله‌بازی / ۱۰۹
- ۷-۳-۳-۳. وسطی / ۱۰۹
- ۴-۳-۳. جشن‌ها و مراسم خیابانی / ۱۱۰
- ۱-۴-۳-۳. نمونه‌هایی از جشن‌های باستانی / ۱۱۰
- ۴-۳. نمونه‌هایی از زمین‌های بازی با توجه به گروه‌های سنی در جهان / ۱۱۲
- ۱-۴-۳. زمین بازی کودکان / ۱۱۲
- ۱-۴-۳. کیدز انیا / ۱۱۳
- ۲-۴-۳. زمین بازی بزرگسالان / ۱۱۴
- ۱-۲-۴-۳. ایجاد هزارتو یا لایبرنت / ۱۱۴
- ۲-۲-۴-۳. خط میان مرزی / ۱۱۴
- ۳-۲-۴-۳. خط صندلی‌های چرخان / ۱۱۵
- ۳-۲-۴-۳. زمین بازی سالمندان / ۱۱۵
- ۵-۳-۴. جمع‌بندی / ۱۱۶
- فصل چهارم: یافته‌های مطالعات میدانی / ۱۱۷
- ۱-۴-۱. مقدمه / ۱۱۹
- ۲-۴. گزیده‌ی نتایج تحلیل فعالیتی و کالبدی برخی از فضاها / ۱۲۰
- ۱-۲-۴. پارک پردیسان / ۱۲۰
- ۲-۲-۴. بوستان آب و آتش / ۱۲۱
- ۳-۴. جمع‌بندی / ۱۲۵
- فصل پنجم: نتیجه‌گیری و پیشنهادات / ۱۲۷
- ۱-۵. مقدمه / ۱۲۹
- ۲-۵. معرک‌های شهر پربازی / ۱۲۹
- ۳-۵. حکایت اجرای توسعه «شهر پربازی» / ۱۳۲
- ۴-۵. راهکارها، نبود عملکرد پاتوق‌ها در جهت سرزندگی فضای شهری / ۱۴۲
- ۲-۳-۵. راهکارها برای فعال کردن شهرها / ۱۴۲
- ۳-۳-۵. راهکارهایی برای حضور سالمندان در فضا / ۱۴۴
- ۴-۵. پیشنهادات / ۱۴۶
- ۵-۵. فرجام کلام / ۱۵۰
- واژه‌نامه / ۱۵۱
- منابع و مآخذ / ۱۵۷

فهرست جداول

- دیاگرام ۱-۲. هرم تفکیک سنی / ۳۵
- دیاگرام ۲-۲. هرم سلسله مراتب نیازهای مازلو / ۴۶
- جدول ۱-۲. تفاوت بازی و ورزش / ۵۶
- جدول ۲-۳. چرخه‌ی زندگی اریکسون / ۷۱
- جدول ۲-۴. مقایسه‌ی شهر پربازی و شهر بازی و وجه تمایز آن‌ها با یکدیگر / ۸۳
- جدول ۱-۳. معرفی برخی از جشن‌های عمومی ایران باستان / ۱۱۱
- دیاگرام ۱-۴. نمونه‌های شهر پربازی / ۱۱۹
- جدول ۱-۴. نمونه‌ی از فضای پربازی و نقاط ضعف و قوت آن‌ها / ۱۲۳
- جدول ۱-۵. معیارها و شاخص‌های ایجاد و ارزیابی شهر پربازی / ۱۳۰
- جدول ۲-۵. گزیده‌ی راهکارهای توسعه شهر پربازی / ۱۴۰
- جدول ۴-۵. گزیده‌ی پیشنهادها / ۱۴۶
- جدول ۴-۵. الگوی پیشنهادی شهر پربازی / ۱۴۸
- جدول ۵-۵. راهکارهای تحقق شهر پربازی / ۱۴۹

فهرست تصاویر

- تصویر ۱-۱. بازی نیم‌خیز / ۱۷
- تصویر ۲-۱. بازی حرکت به طرفین / ۱۸
- تصویر ۱-۲. لندن. بازی کودکان در فضای شهری / ۳۶
- تصویر ۲-۲. زمین بازی کودکان / ۳۸
- تصویر ۳-۲. Play lot / ۳۹
- تصویر ۴-۲. Play eld / ۳۹
- تصویر ۵-۲. امنیت برای کودکان معلول / ۴۰
- تصویر ۶-۲. لندن. اسکیت‌سواری نوجوانان در فضای شهری / ۴۳
- تصویر ۷-۲. برف‌باری / ۴۷
- تصویر ۸-۲. پهنه‌ی امن اتنگی / ۴۸
- تصویر ۹-۲. پاریس، کناره‌ی رود سن، فرشتگاه فرهنگی راهبوندی / ۶۱
- تصویر ۱۰-۲. راهبوند ورزشی، شهر پربازی / ۶۱
- تصویر ۱۱-۲. Play Street / ۶۳
- تصویر ۱۲-۲. نمونه‌هایی از فعالیت گذران اوقات فراست / ۶۸
- تصویر ۱۳-۲. Playable City / ۷۹
- تصویر ۱۴-۲. Eventful City / ۸۱
- تصویر ۲-۳. فستیوال ناتینگ هال در شهر لندن / ۸۹
- تصویر ۳-۳. فستیوال رنگ‌ها (جشن هالی) در هندوستان / ۸۹
- تصویر ۴-۳. فستیوال هادا کادر ژاپن / ۹۰
- تصویر ۵-۳. فستیوال پرتقال در ایتالیا / ۹۱
- تصویر ۶-۳. فستیوال گوجه‌فرنگی در برلین اسپانیا / ۹۲
- تصویر ۷-۳. فستیوال پرتاب بالش / ۹۲
- تصویر ۸-۳. دیزنی لند / ۹۴
- تصویر ۹-۳. پارک شطرنج، کالیفرنیا / ۹۵
- تصویر ۱۰-۳. سیام‌پارک، تتریف، اسپانیا / ۹۵
- تصویر ۱۱-۳. والیبی، بلژیک / ۹۶
- تصویر ۳-۱۲. یوروپا پارک، آلمان / ۹۷
- تصویر ۳-۱۳. یوروپا پارک، آلمان / ۹۷
- تصویر ۳-۱۴. رستوران، بروکسل، بلژیک / ۹۸
- تصویر ۳-۱۵. زمین‌های بازی در فرانسه / ۹۹
- تصویر ۳-۱۶. محوطه بازی‌های فکری تورنتو، کانادا / ۱۰۰
- تصویر ۳-۱۷. پله‌های برقی در متروی شهر کالیفرنیا / ۱۰۱
- تصویر ۳-۱۸. پله‌های برقی در متروی شهر کالیفرنیا / ۱۰۱
- تصویر ۳-۱۹. قایم‌باشک / ۱۰۹
- تصویر ۳-۲۰. alf playground، لندن / ۱۱۲
- تصویر ۳-۲۱. کیدز انیا / ۱۱۳
- تصویر ۳-۲۲. هزارتو (لابیرنت) / ۱۱۴
- تصویر ۳-۲۳. خط‌میان‌مرزی / ۱۱۵
- تصویر ۳-۲۴. زمین بازی سالمندان / ۱۱۶
- تصویر ۴-۱. بادبادک‌بازی در پارک پردیسان / ۱۲۱
- تصویر ۴-۲. مسابقه‌ی ماشین کنترل‌ی در پارک پردیسان / ۱۲۱
- تصویر ۴-۳. بوستان آب و آتش / ۱۲۲
- تصویر ۴-۴. آب‌بازی در بوستان آب و آتش / ۱۲۲
- تصویر ۴-۵. شین‌بازی در بوستان آب و آتش / ۱۲۲
- تصویر ۵-۵. فضای بازی کودکان / ۱۳۲
- تصویر ۵-۶. مسابقه، جرخه / ۱۳۲
- تصویر ۵-۷. ایستگاه، های، بی / ۱۳۳
- تصویر ۵-۸. به تصویر کشیدن ریاضاد، فضای شهری / ۱۳۴
- تصویر ۵-۹. نمایش‌های خیابانی / ۱۳۵
- تصویر ۶-۶. ایجاد فضاهای تفریح مناسب / ۱۳۶
- تصویر ۷-۷. ایجاد فضاهای آبی / ۱۳۷
- تصویر ۸-۸. تعبیه‌ی وسایل مهیج و سرگرم‌کننده در بام / ۱۳۸

پیش‌گفتار

یادمان نرفته، تا همین چند سال پیش، عصرهای کوچه‌های شهر، پر بود از دویدن و هیاهوی کودکانی که شادمانه، بازی می‌کردند. در اثنای این بازی‌ها، کار تیمی تمرین می‌شد، دوستی‌های پایدار شکل می‌گرفت، اشک‌ها و لبخندها بر رخسارها جاری می‌شد. روح و جسم آیندگان پرورش می‌یافت.

گرچه در قیاس با آن دوران، بچه‌های مدرن کمتر بدست و کوچه‌ها جای خود را به فضاهایی جدیدتر داده‌اند، اما به نظر می‌رسد بیش از همه ورود چند رسانه‌ای‌ها و بازی‌های کامپیوتری به خانه‌های شهر، سبب خاموشی آن هیاهو و به پستو خزیدن بچه‌های شهر شده است. حال با وجود دی‌وی‌دی‌های جذاب پویانمایی و بازی‌های مجازی، کودکان شهرمان نوعی دیگری از حضور را تجربه می‌کنند. حضور همه‌جاگستر در اوج تنهایی. این پدیده نوظهور، می‌تواند آغاز رخدادهایی مهم در سبک زندگی و زیست آیندگان باشد. بیماری‌های روحی و جسمی به کنار، شاهد رشد روزافزون ناتوانی جوانان در برقراری ارتباط مؤثر با پیرامون خود، و اماندگی آنان در گریز از دشواری‌های زندگی واقعی، و فقر مهارت‌آموزی به‌ویژه برای کار گروهی و سازمانی هستیم.

دشواری‌هایی که بدان اشاره شد، به ناکارآمدی نظام اجتماعی در پرورش نسل آینده دامن زده، هزینه‌های سرسام‌آور اقتصادی و فرهنگی را به نظام مدیریتی کشور تحمیل می‌کند.

چاره‌اما چیست؟ پیش از آن که نوستالژی خاطرات خوش بازی‌های کودکی به‌طور کامل از ذهن‌ها پاک شود، باید فکری کرد. در این جا، توانایی فکرهای نوگرا و آفریننده، در بهره‌گیری از فضاها و فرصت‌های موجود، کارساز است. در واقع جذابیت مسحورکننده بازی‌های رایانه‌ای را باید با جذابیت و شور بازی و تفریح در گستره عرصه‌های شهری جبران کرد. حتی کوچک‌ترین مفرهای موجود می‌تواند تبدیل به فضایی برای سرگرمی و تفریح کودکان و نوجوانان شود. مگر زیر پله‌ها را تنها برای انبار کردن کالاهای مازاد تعریف کرده‌اند؟ مگر چهار فصل سال، که با خود بارش باران و برف و ریزش برگ در ختان را می‌آورد، در ذات خود،

مجال سرگرمی‌های فصلی را نهان نکرده است؟ مگر نمی‌توان از ابزارهای دم‌دست برای ابداع بازی‌هایی نو بهره گرفت؟ و مگر ذهن‌مان کور شده است که نتوانیم از شرایط و زمان و مکان و فرصت‌ها، بهره بگیریم تا بازی و شادی را به ارمغان آوریم؟

نمونه‌های فراوانی همین دور و اطراف‌مان، از تجربه پیشینیان و کامیابی‌های امروزیان وجود دارد. از بازی‌هایی که مناسب پهنه‌های امن خانگی طراحی شده تا سرگرمی‌هایی که با استفاده از دور ریختنی‌ها ساخته شده‌اند. کفایت باور داشته باشیم به این واقعیت که شهر پویا، شهر آفریننده، شهر تاب‌آور، شهر سالم و شهر زندگی، شهری است پر بازی. بپذیریم که بازی حق کودکان‌مان از زندگی‌ست و محروم ساختن آنان از این حق، به در بهانه‌ای، پیامدهای جبران‌ناپذیر برای سرنوشت و آینده جامعه دارد. پس بکوشیم شهرمان، شهر پر بازی باشد.

علی اصغر محکی

مدیر کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران

www.ketab.ir

مقدمه

امروزه بیشتر کشورهای جهان، ویژه کشورهای در حال توسعه، با پدیده‌ی شهرنشینی گسترده و گسترش شهری لجام گسیخته‌ای مواجه هستند. این روند علاوه بر پیامدهای زیست‌محیطی و آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی، بر سلامت شهروندان نیز تأثیر گذار بوده است.

بخش عمده‌ای از مشکلات بهداشت و سلامت شهروندان به کیفیت و سبک زندگی شهری مربوط می‌شود. به این دلیل که زندگی شهری با اتکاب به نوآوری‌های بشری از طایعت فاصله گرفته است و در راه ماشینی شدن و زندگی مصنوعی ادامه‌ی مسیر می‌دهد.

تهران امروز با جمعیتی تقریباً بیش از ده میلیون نفر به دلایل مختلف در حال حاضر متحمل مشکلات عدیده‌ای است. تداوم روند مشکلات در سالیان گذشته و نبود چاره‌اندیشی مناسب، تهران را در مرحله‌ی خطر نزدیک کرده است؛ به همین جهت توجه علمی و دقیق به مشکلات این شهر مسئله‌ای حیاتی، ضروری و حیاتی است. کتاب حاضر که با حمایت معاونت امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران امکان چاپ یافته است، در کلیت خود می‌تواند تصویری از پیچیدگی‌ها، تناقض‌ها، فرصت‌ها، محدودیت‌ها، واقعیت‌ها، بازنمایی‌ها و نیز بستر تاریخی زندگی در این شهر را ترسیم کند.

ایده‌ها و نتایج به دست آمده از مطالعات تجربی، علاوه بر این که در شناخت و فهم عمیق تر زندگی شهری و نیاز به احیای فضاهای مرده و فراموش شده در ایجاد شهری فعال و سرزنده بسیار مؤثر است به فهم عمیق تر زندگی شهری و سازوکار تغییر و تحولات در فرهنگ آن کمک می‌کند.

شهر به عنوان موجودی زنده برای ادامه‌ی حیات خود به سرزندگی و نشاط نیازمند است. امروزه فضاهای شهری، ضرورتی اساسی در برنامه‌های توسعه شهری یافته‌اند که این امر حکایت از نقش این فضاها در تقویت وجهه فرهنگی- اجتماعی و سلامت شهر دارد. از آن جا که ساکنان شهرها حقوق برابر در استفاده از این فضاها داشته‌اند، ایجاد فضاهایی متناسب و مطلوب برای گروه‌های مختلف سنی و جنسی از اهمیت زیادی برخوردار است.

بنابه گزارش سازمان ملل، آغاز سده‌ی بیستم و یکم با تکوین انقلاب شهری نوین در جهان همراه است که برای نخستین بار در تاریخ بشر، بیش از نیمی از مردم دنیا در شهرها زندگی می‌کنند و تاسی سال آینده تعداد شهرنشینان جهان دوبرابر روستانشینان خواهد بود. در دهه‌های اخیر توسعه‌های شهری بیشتر متوجه مسائل کمی بود و تأمین کمیت در اولویت اول قرار داشته و کیفیت تحت الشعاع کمیت قرار گرفته است. گویی تصور بر این است که کیفیت به دنبال کمیت مطرح می‌شود و این دو به موازات یکدیگر دست یافتنی نیستند. نتیجه‌ی طراحی با این پیش فرض، فضاهایی است که تنها تعدادی عدد و نفر را در خود جای می‌دهند، بدون آن که به نیازها، ادراکات و رفتارهای آن‌ها در زندگی روزمره بهایی داده شود. شهرنشینی و تشدید روند مهاجرت به شهرها، با کوچک شدن نسبی مساحت خانه‌ها یا عرصه‌ی منزل، تمام است. جدا شدن فضاهای سکونت یا کار انسان‌ها از زمین و استقرار در ارتفاع، مشکل زمین در شهرهای بزرگ را حل می‌کند، ولی انسان را از طبیعت و زمین دور می‌کند. این دوری پایدار نیست و خیلی زود انسان بر جانشین به جستجوی فضایی کم گشته‌ی خود می‌پردازد. سکنه‌ی ساختمان‌های بلند، علی‌رغم داشتن آخرین امکانات امروزی، زندگی بیکیفیت برای حیات و باغچه‌را آرزو می‌کنند، حتی اگر این خانه قدیمی و فرسوده باشد. در این کتاب که بر پایه‌ی فهم میان شهرنشینی و مباحث چندوجهی قرار دارد، واژه‌ی **پربازی** برای توصیف مکان‌هایی با فعالیت‌های مفرح و شاد عنوان شده است. این واژه و کتاب حاضر را می‌توان برگرفته از پژوهش‌ها و مطالعاتی دانست که هدف اصلی آن باز شدن باب جدیدی از مباحث امروز و مطرح در حیطه‌ی تئوری‌های نوین شهرسازی جهان است تا بتواند زوایای جدیدی از تجلی‌های کالبدی و عین‌الیه، صورتی مداوم در حال افزایش هستند، نمایان کند. شاید بتوان وجه تمایز این کتاب را در استفاده از آخرین منابع موجود در بحث شهر پربازی و پربازی شدن فضای شهری و همچنین گزیده‌گویی آن در قالب نظریه‌های مفصل شهرسازی دانست.

این کتاب در ۵ فصل تنظیم شده است. فصل نخست و فصل دوم به بررسی تئوری‌های مرتبط و به روز جهان در زمینه‌ی شهرسازی و ارتباط آن با شهر پربازی اختصاص دارد که به دو بخش تقسیم یا غیرمستقیم، به این موضوع پرداخته‌اند. در فصل سوم نمونه‌هایی از فضاهای پربازی در جهان و ایران بررسی می‌شود. در فصل چهارم به تحلیل کار براساس پرسش‌نامه پرداخته و با بررسی نقاط قوت و ضعف، معیارهای شهر پربازی تعیین می‌شود. در فصل پنجم نیز به جمع‌بندی و ارائه‌ی پیشنهادات برای پربازی شدن فضاهای شهری پرداخته شده است.

امید است مطالب این کتاب بتواند برای برنامه‌ریزان و مدیران شهری راهنمای خوبی باشد و بتواند به نحوی به سلامت و بهداشت جامعه و ایجاد شهرهای سالم کمک‌ی شایان کند.

در پایان لازم است از زحمات و راهنمایی‌های مدیر کل محترم اداره کل مطالعات اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران جناب آقای دکتر محکی، معاون محترم اداره کل جناب آقای دکتر عماري، جناب آقای شمس، جناب آقای بهلول و سرکار خاتم غلامپور در زمینه تألیف و انتشار این کتاب کمال تشکر به عمل آوریم و آرزوی توفیق نمائیم.