

برنامه‌ریزی فضاهای بازی محله‌ای، ضرورت فراموش شده در سیما و منظر شهری

علیرضا نوروزی^۱
دکتر مهین نسترن

چکیده

بازی و فضاهای بازی یکی از ضرورت‌های برنامه‌ریزی در شهرهای کودک ستیز معاصر است. در شهر سنتی کوچه و بازار، حیاط مرکزی و تقریباً هر مکانی فضایی امن برای بازی کودکان محسوب می‌شد، اما در شهرهای امروزی این گونه فضاها امنیت لازم برای بازی کودکان را ندارد. از طرف دیگر شهر مدرن به دلایل وجود ویژگی‌هایی مانند کوچک‌سازی در بخش مسکن و تراکم بالای ساختمان و جمعیت، در دسترس نبودن فضاهای بازی در نزدیکی محل سکونت کودکان و تغییر سبک زندگی و مشارکت بیش از پیش مادران در اجتماع، واجد خصوصیت کودک ستیز شده است. به همین دلیل برنامه‌ریزی فضاهای بازی محله‌ای امری اجتناب‌ناپذیر شده است. به دلایل دسترسی، اهمیت فضاهای بازی کودکان به ویژه در برنامه‌ریزی فضاهای خرد و محله‌ای بیشتر مورد تأکید است. این گونه فضاها می‌تواند علاوه بر القای حس تعلق در ساکنان محله و به خصوص کودکان خوانایی آن را بهبود بخشد و به عنوان نشانه‌ای خاص در مراکز کوی و محله خود نمایی کند و نیز تحولی در زیباسازی منظر محله به همراه فعالیت شورانگیز و پرتحرک کودکان به وجود آورد. جنبش فضاهای بازی نیازمند راهبردها و معیارهایی اندیشمندانه است، برخی از این معیارها عبارتند از تبیین و تدوین سرانه‌های فضاهای بازی و شعاع دسترسی مناسب برای فضاهای بازی کوی و محله. روش تحقیق در این پژوهش توصیفی-تحلیلی است و روش گردآوری اطلاعات، مطالعات اسنادی و مشاهده است.

مقدمه

فضاهای شهری در گذار شهر از سنت به مدرنیسم، تحولات زیادی را تجربه کرد که گاه این تغییرات سازنده بود و گاه افول و فراموشی برخی از فعالیت‌ها را به دنبال داشت. یکی از فعالیت‌ها و فضاهایی که در چند دهه اخیر شهرسازی به صورت تخصصی بدان توجه خاصی نشده بازی و فضاهای بازی است، در حال حاضر کودکان سهمی از فضاهای شهری نداشته و با توسعه هرچه بیشتر عرصه عمده فعالیت آن‌ها که همان بازی است محدودتر می‌شود و به دلیل برتری حضور ماشین‌نیسم در کالبد شهر و فاصله گرفتن شهر از ویژگی انسان‌مداری، محیط شهر دیگر مکانی امن و ایمن برای بازی آزادانه آنان نیست، بنابراین در شهرسازی عصر حاضر ضروری است که به این فعالیت حیاتی و سرنوشت ساز دوران کودکی نظری داشته و به صورتی بنیادین بدان پرداخته شود. در اواخر دهه ۱۸۸۰ همزمان با غریدن ترامواها در میان راه‌های اصلی به ویژه پس از برقی شدن آن‌ها، خیابان‌ها به مکان‌های بسیار خطرناک برای کودکان تبدیل شدند و پارک‌ها یا زمین‌های بازی کوچک محله، گزینه امن‌تری در مقابل خیابان‌ها با ازدحام روز افزون به کودکان ارائه داد جی بون و مدرس، ۱۳۸۸: ۲۱۰-۲۱۱.

فضاهای بازی جزئی از فضای شهری است. در قرون و دهه‌های گذشته هر جایی در شهر سنتی، مکانی امن برای بازی کودکان تلقی می‌شد. بسیاری از سالمندان بازی‌های خود را در کوچه و بازار و کوی و برزن به یاد دارند، بازی و فضای بازی بسیار قابل دسترس بود و حیاط مرکزی خانه‌های بزرگ، هشتی‌های تودرتو، دالان‌های تاریک و هیجان‌انگیز و دشت و صحرا همه جایی برای خلق انواع بازی‌ها بودند. امروزه دیگر نه از آن سبزی‌نگی و درخت به آن وسعت خبری هست و نه آن خانه‌های وسیع و پر شر و شور و ملامال از حرکت و پویایی حضور کودکان دیده می‌شود. امروزه بدون هیچ تلاشی شاهد فراموشی ارزش بازی و فضاهای بازی و حضور پر شور کودکان در عرصه و کالبد شهر هستیم، آنچه که بخشی از ملات حرکت و پویایی در شهر است و می‌توان بدین وسیله در این کالبد خشک، روح و حیات را دمید.

فرضیه

^۱ Alirezanoroozi@gmail.com

به نظر می‌رسد بدین علت که اصولاً کودکان جزء ساکنان کم توان محله محسو می‌شوند، وجود فضای بازی در سلسله مراتب فضایی محله نسبت به سایر فضاهای جمعی به علت اهمیت و خاصیت محله‌ای بودن مقوله بازی ضرورت بیشتری داشته و در برنامه‌ریزی محله‌ای از اولویت برخوردار است. روش تحقیق در این مقاله توصیفی تحلیلی است و شیوه گردآوری اطلاعات مطالعات اسنادی و مشاهده است.

۱. ضرورت رخداد بازی و فضای بازی محله‌ای در فضاهای شهری امروز

با رشد شهرنشینی، شهر برای کودکان غیر قابل دسترس‌تر شده و کمتر پاسخگوی نیاز آن‌هاست و به طور همزمان تماس و ارتباط کودکان با طبیعت و محیط‌های طبیعی محدودتر می‌شود. بدین ترتیب فرصت بازی آن‌ها در محیط‌های شهری روز به روز کاهش می‌یابد. در برخی موارد نیز اندک وقت آزاد کودکان صرف تماشای برنامه‌های تلویزیونی و بازی‌های کامپیوتری می‌شود. رواج زندگی آپارتمان‌نشینی و به دنبال آن محدودیت در رویارویی با محیط‌های طبیعی نیز فرصت لازم برای بازی آزاد کودکان را سلب می‌کند ایزد پناه چهارمی، ۱۳۸۳: ۲۱. بازی فعالیت طبیعی، لذت بخش، شگفت انگیز و پر رمز و راز است. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی است و چون کودکان غالباً قابلیت کلامی و شناختی کمتری در بیان احساسات خود دارند، بازی برای آنان یک وسیله ارتباطی و عینی برای کنار آمدن با دنیاست. کودک در بازی نیازهای حسی- حرکتی خود را برآورده می‌سازد و انرژی غنی شده در درون خویش را به گونه‌ای منطقی تخلیه می‌نماید که این عمل نه تنها آرامش روحی او را افزایش می‌دهد، بلکه باعث پویایی رفتارش نیز می‌شود. در صورتی که این انرژی امکان بروز نیابد، احتمالاً به اضطراب، افسردگی و پرتحرکی تبدیل می‌گردد. در بازی کودک سفره دلش را می‌گسترده محمد اسماعیل، ۱۳۸۷: ۵.

نیازهای کودک به منظور اجتماعی بار آوردن وی در سه فضا قابلیت برآورده شدن دارد، این سه فضا شامل فضای خانواده، فضای آموزشی و فضای عمومی است. فضای عمومی شهر برای کودک را می‌توان در غالب‌های مختلفی از شهر متصور شد. فضای عمومی محله و شهر، فضای همبازی‌ها و همشاگردی‌ها و... از جمله این گونه مکان‌هاست. کودکانی که در زندگی جمعی واحدهای مسکونی اغلب کوچک جز تلویزیون، بازی با خواهر و برادر و شاید برخی کودکان همسایه و مطالعه در غوغای ناشی از تراکم ساختمان، تاریکی و گرفتگی خانه تفریح دیگری ندارند، با شاغلانی خسته روبه رو می‌شوند که برای استراحت به خانه می‌آیند و قابلیت لازم برای مهرورزی با فرزندان خود را از دست داده‌اند. شدت فشار بر روی کودکان ساکن در شهر بیش از کودکان روستایی است. در هر حال یک سوم جمعیت جهان به نحوی بی سر و صدا و همه جانبه و به صورتی ویرانگر در معرض تبعیض قرار دارند شیعه، ۱۳۸۶. شهرهای معاصر با پیروی از مکتب مدرن، نگرش حجمی و فرمی غالبی به شهر داشته و در نتیجه شهرهای کودک ستیز همچنان بدون توجه به نیازها و علائق شهروادگان کوچک به گسترش و توسعه خود ادامه می‌دهد. کودکان روستا از طرفی می‌توانند با طبیعت تماس بیشتری داشته باشند- که خود فضایی بزرگ و سالم برای بازی آنان است- و از طرف دیگر اغلب مادران روستا شاغل نبوده و می‌توانند بهتر به امور مربوط به کودکان رسیدگی کنند. نمی‌توان بازی را از زندگی کودکان حذف کرد، آنان در واقع هیچ‌گاه دست از بازی برنمی‌دارند و اگر محیط برای آنان مساعد نباشد هر مکانی را تبدیل به فضایی برای بازی می‌کنند. این مسئله خود نوعی دهن کجی و اعتراض به وضع کیفی فضاهای شهری امروز است.



تصویر شماره ۱: وضعیت بازی در شهرها و فضاهای شهری امروز، منبع: نوروزی، ۱۳۸۹

زمین‌های بازی در واقع به سه دسته اصلی واحد همسایگی، مدرسه‌ای و منطقه‌ای تقسیم می‌شوند. یک زمین بازی واحد همسایگی یک جامعه محلی را سرویس‌دهی می‌کند (APA, 2006: 379). در شهرهای امروز کمتر به این مسئله توجه شده که فضای بازی باید در اولویت اول، دسترسی مناسبی به محل سکونت کودکان داشته باشد، چرا که کودکان در زمره شهروندان کم توانی هستند که نه تنها خود توانایی پیامودن فاصله‌های زیاد را ندارند، بلکه والدین آن‌ها نیز نمی‌توانند با وجود مشکلات زیادی که در پیرامون و به دور از خانه ممکن است اتفاق بیفتد، کودک خود را برای رفتن به بازی در هر جایی مجاز کنند. فضای بازی ذاتاً نوعی کاربری محله‌ای است و وجود فضاهای بازی منطقه‌ای و شهری تنها می‌تواند یک یا چند روز در هفته پذیرای کودکان باشد. لیکن بازی برای کودکان ۱ تا ۱۵ سال مانند کار برای بزرگسالان است و نمی‌توانند این فعالیت لذت بخش را ترک کنند.

اتزیونی^۲ که از محله گراهاست، موضوع سوق دادن محیط‌های کالبدی به سوی همساز شدن با اجتماع منسجم محله‌ای را مطرح می‌کند. آنچه او می‌خواهد این است که مکان‌هایی که استفاده می‌کنیم طوری طراحی شوند که پیوند محله گرایی را تقویت کنند. پیشنهاد او در مقیاس کوچک آن است که فضای لازم برای گرد هم آمدن مردم فراهم شود. فضای عمومی در سطح محله باید بتواند فرصت تعامل اجتماعی را فراهم کند و بدین ترتیب حس اجتماع منسجم محله‌ای را ایجاد کند. این نوع از پیشنهادات نشان می‌دهد که روندی از شهرگرایی خرد در حال شکل‌گیری است مدنی پور، ۱۳۸۷: ۱۶۶. محله‌ها به عنوان واحدی در ساخت شهر مطرح می‌شوند که سفر درون شهری و مصرف انرژی را کاهش می‌دهد همان: ۲۷۰. همچنین می‌توان اذعان کرد که ضرورت وجود فضای بازی در محله مانند وجود دبستان در آن است و عدم دسترسی آسان کودکان به آن‌ها موجب روی آوردن کودکان به برخی سرگرمی‌ها و تفریحات ناسالم دیگر می‌شود، چرا که بازی برای کودکان تفریح و نیازی روزانه است.

تاثیر فضای بازی محله‌ای در سیما و منظر شهری

انسان فضا را می‌سازد و فضا انسان را، بنا به این گفته هرگاه فضا برای آدمی مهیا نباشد فعالیت نیز رخ نخواهد داد و هنگامی که فضا برای آن فراهم شود، آن فعالیت نمودار خواهد شد. بدون خلق فضاهایی انسان دوستانه نمی‌توان انتظار جامعه‌ای وارسته و سالم را داشت، ضعف در خلق فضاهای مطلوب از جمله فضاهای باز عمومی شهر، اثرات نامطلوب و پایداری بر انسان خواهد گذاشت.

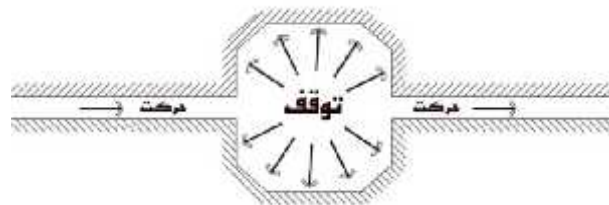
خوانایی، یکی از عناصری است که لینچ به تفصیل به آن پرداخته و آن را قابلیت تمیز و تفکیک مکان‌ها و قدرت تشخیص آن‌ها از یکدیگر می‌داند. خوانایی می‌تواند بر چگونگی و سهولت درک مردم از فرصت‌ها و موقعیت‌هایی که محیط به آنان

عرضه می‌دارد تاثیر بگذارد. این بدان مفهوم است که مردم تا چه حد می‌توانند به فهم یا درک آن مکان نائل شوند بهزادفر، ۱۳۸۵: ۷. ایجاد فضاهایی خاص و نشانه وار در بطن محلات می‌تواند کمک شایانی در خوانایی شهر داشته باشد. محلات در بسیاری از شهرها خوانایی نامطلوبی دارند و با شبیه سازی بیش از حد به این مسئله دامن زده می‌شود. با ایجاد فضاهای بازی در محلات به دلیل نوع فضا باز بودن، نوع فعالیت درون آن، وجود عناصر و مبلمان‌های خاص و منحصر به فرد، معماری منظر متفاوت از محیط اطراف و رنگ‌های مورد توجه، هم به عنوان یک نشانه و هم به عنوان یک گره محله‌ای در کانون مرکز محلات خودنمایی می‌کند.

گوناگونی نیز وجود انواع کاربری‌ها در کنار همدیگر را تعیین می‌کند. گوناگونی حق انتخا را بالاتر می‌برد و این خصوصاً برای گروه کم تحرک‌تر مانند کودکان، والدین دارای بچه‌های کوچک، زنان خانه دار، افراد فقیر و بیشتر خانه نشینان روزانه پر سود می‌باشد، چرا که این دسته از افراد توانایی یا تمایل به تحرک کمتری را دارند و این گوناگونی در نزدیک منزل محله برای آنان خوشایند است بهزادفر، ۱۳۸۵: ۵۹. گوناگونی کاربری در محلات نتیجه مستقیم گوناگونی است، با ایجاد کاربری‌های متنوع در کنار هم و به وجود آمدن گوناگونی در کالبد محله، عملکرد آن به لحاظ کیفیتی و پاسخ‌دهندگی افزایش می‌یابد. پارک‌ها، زمین‌های بازی، سازمان‌های اداری، مدارس، خانه‌های بهداشت، کاربری‌های تجاری و... در کنار همدیگر و در کنار کاربری مسکونی درجه پاسخ‌دهندگی فضا را بالا می‌برد.

همچنین وجود فضاهای باز و بازی می‌تواند در محلات بر غنای حسی یعنی آنچه که موجبات لذت شهروندان را تامین می‌کند و نیز بر رنگ تعلق راهی است که مردم می‌توانند مَهر خویش را بر محیط زندگی خویش بزنند اثر مستقیم گذارد. ساکنان محلات از اینکه خود را از محله ای بدانند که خالی از فضاهای خدماتی و زیبا باشد حس خوشایندی نداشته و تقریباً هیچ گونه حس تعلق به این گونه مکان‌ها ندارند بهزادفر، ۱۳۸۵: ۹.

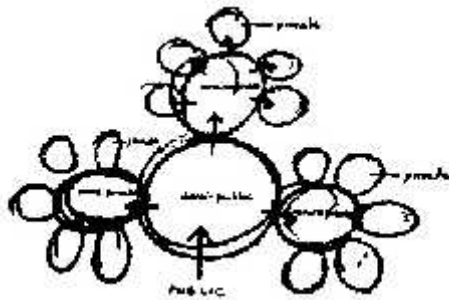
از جمله معیارهایی که توسلی در کیفیت فضاهای شهری عنوان کرده است خصوصیت ایستایی و پویایی فضاهاست. گشاد شدن‌های ناگهانی به پویایی فضا کمک می‌کند و محل توقفی را ایجاد می‌کند که ارزش توقف را دارد. در دسترسی‌های شهری و محله‌ای باید به خصوصیت پویایی و ایستایی فضاهای محصور توجه نمود. قرار دادن عناصری بسته به اهمیت عنصر و توجه به مسئله تجمع در مسیر گذر یا خیابان از یک طرف و در جوانب میدان از طرف دیگر به فضا اعتبار مکانی می‌بخشد توسلی، ۱۳۷۱: ۵۰.



شکل شماره ۱: ارتباط فضای پویا و ایستا، منبع: نوروزی ۱۳۸۹ با اقتباس از توسلی، ۱۳۷۱

محیط‌های افقی حالت ایستایی، سکون و آرامش را القاء می‌کنند توسلی ۱۳۷۱، ۶۱. با توجه به این فضاهای بازی در محلات می‌تواند این نقش را ایفا کند و سکون و آرامش فضایی بیشتری را در محلات به ارمغان آورد و این فضا به دلیل اینکه فضایی است افقی و کم تراکم نه تنها مکانی است که تشدید کننده ترس و اضطراب به شمار می‌آید، بلکه با گشادگی در بخشی از محله به کالبد محله آرامش را ارزانی می‌دارد.

در این رابطه در جوامعی که نیاز به امنیت بیشتری حس می‌شود، سلسله مراتب قلمروها اهمیت بیشتری دارند و فضاهای قابل دفاع به تدریج از خصوصی‌ترین فضا تا عمومی‌ترین فضا باید به یکدیگر راه یابند، نه اینکه اتفاقی و بدون سلسله مراتب باشد. فضای قابل دفاع، فضایی است که تشخیص و کنترل فعالیت‌ها را برای ساکنین آسان می‌سازد عینی‌فر، ۱۳۸۶: ۱۷۴. بنابراین فضاهای بازی به عنوان یکی از مفصل‌های اتصالی بین خصوصی، نیمه خصوصی و کاملاً عمومی نقش بسزایی را می‌تواند بازی کند. چرا که به گفته پرفسور جان لنگ امنیت در فضا را بالا می‌برد و زمین بازی می‌تواند به عنوان فضایی قابل دفاع مطرح شود.



شکل شماره ۲: سلسله مراتب فضاهای خصوصی تا عمومی . public , semi public , semi private , private .
منبع: عینی فر، ۱۳۸۶: ۱۷۵

بسیاری از نیازهای رفتاری شهروندان در شهرهای کنونی تامین نشده و به همین علت است که این شهرها از عملکرد مطلوبی برخوردار نیستند بحرینی، ۱۳۸۲: ۴۹. در علوم رفتاری و روانشناسی محیطی یکی از اهداف مورد بررسی ارتباط آشتی پذیر محیط با انسان است به نحوی که فضای شهری ارگونومیک^۳ ماحصل آتی این گونه تفکرات خواهد بود. فضا و محله‌ای که بدون توجه به نیازهای بشر شکل پذیرد فضایی ضد انسانی است و نمی‌تواند رغبت و حس تعلق خاطر ساکنان را برانگیزاند.



شکل شماره ۳: ارتباط بین نیاز، فعالیت و فضا، منبع: نوروزی، ۱۳۸۹
توضیح: آنچه که فعالیت را باعث می‌شود، نیاز انسان است و آنچه که باید فضا را سازمان دهد، فعالیت‌های انسانی است

فضای بازی می‌تواند اثرات بی‌بدیل دیگری بر کالبد و فضای اجتماعی محله بگذارد. محله و کوی که از جمله موزاییک‌های موثر شهری هستند، به مکان‌هایی بی‌هویت، نازیبا و ناخوانا مبدل گردیده‌اند و فضای بازی با تاثیر وجودی خاص خود می‌تواند تزریق کننده منظر مطلوب و سامان دهنده ناخوانایی و ابهام کالبدی محلات باشد. فضای بازی قادر است با حرکت، بازی و هیاهوی کودکان پویایی و زنده بودن فضای اجتماعی محله را به دنبال داشته باشد.



تصویر شماره ۲: تکاپو، هیاهو و صدای بازی کودکان هویت بخش محله است،
منبع: زنگی آبادی و تبریزی، ۱۳۸۳

تحلیل و استنتاج

همانطور که در مباحث پیش از این بررسی شد، شهر در گذار خود از سنت به مدرنیسم چهره آن را دگرگون کرده و تغییراتی در آن به وجود آورد. آلودگی بصری، ناخوانایی و کودک ستیزی از جمله ویژگی‌های شهر معاصر است، شهر مدرن در برآورده ساختن نیازهای گروه‌های مختلف به ویژه کودکان ناموفق بوده و این شکست در بطن محلات به وضوح قابل مشاهده است. با توجه به فرضیه مطرح شده، در حال حاضر بسیاری از شهرها در سلسله مراتب فضایی فضاهای بازی دچار نوعی نابسامانی است و در این میان تنها سلسله‌های بالای آن در عرصه شهر حیات دارند، سلسله‌ای که تا مقیاس حیاتی خود یعنی محله‌ای دارای وضعیت رضایت بخش، ولی در مقیاس محله‌ای و کوچک‌تر از آن نقصان زیادی در سرانه، سیما و منظر پویا و کودک محوری دارد. با این وجود فضاهای بازی نه تنها کاربری لوکسی به شمار نمی‌آید، بلکه بالعکس لازم و ضروری است و باید به عنوان کاربری مستقلی شناخته و پذیرفته شود تا بدین وسیله بتوان گامی موثر در جهت ساماندهی و برنامه‌ریزی فضاهای بازی محله‌ای برداشت.

از لحاظ سرانه بسیاری از شهرهای کشور فاصله زیادی تا سرانه قابل قبول دارند. جدول ذیل در بردارنده پیشنهادات مساحت، سرانه در سه سطح زیر استاندارد، خو و ایده آل است، اما در شهرهای ما وضعیت فضاهای بازی حتی با وضعیت زیر استاندارد نیز فاصله زیادی دارد.

جدول شماره ۱: پیشنهاد سرانه‌ها و مساحت فضای بازی در عرصه کوی واحد همسایگی و محله

کیفیت سرانه و فضای بازی	سرانه واحد همسایگی ۱۸۰۰-۲۵۰۰ نفر فضای بازی صرفاً برای خردسالان ۱-۶ ساله	مساحت فضای بازی واحد همسایگی ۱۸۰۰-۲۵۰۰ نفر صرفاً برای خردسالان ۱-۶ ساله	سرانه محله ۳۵۰۰-۵۵۰۰ نفر فضای بازی برای همه گروه های سنی کودک و نوجوان *	مساحت فضای بازی محله ۳۵۰۰-۵۵۰۰ نفر فضای بازی برای همه گروه‌های سنی کودک و نوجوان
زیر استاندارد	۰/۲۵ متر مربع به ازای هر ساکن	۴۵۰-۶۲۵ متر مربع	کمتر از ۱ متر مربع به ازای هر ساکن	۳۵۰۰-۵۵۰۰ متر مربع
خو حداقل	۰/۵ متر مربع به ازای هر ساکن	۹۰۰-۱۲۵۰ متر مربع	سرانه ی ۰/۷۵ + ۰/۷۵ + ۰/۵ متر برای سه گروه سنی خردسالان - کودکان و نوجوانان جمعاً ۲ متر مربع به ازای هر ساکن	۷۰۰۰ متر مربع محلات ۳۵۰۰ نفری تا ۱۰۰۰۰ متر مربع محلات ۵۰۰۰ نفری
ایده آل بسیار خو	سرانه ی ۲ متر مربع به ازای هر ساکن	۳۶۰۰ - ۵۰۰۰ متر مربع	سرانه ۴ متر مربع به ازای هر ساکن	۱۴۰۰۰ متر مربع ۳۵۰۰ نفری تا ۲۰۰۰۰ متر مربع ۵۰۰۰ نفری

منبع: نوروزی، ۱۳۸۹

به منظور تحقق سرانه فضاهای بازی- فضای شهری فراموش شده شهرامروز- که به طور قطع اثرات مطلوبی بر سیما و منظر محله خواهد گذاشت، سیاست‌های زیر پیشنهاد می‌شود:

الف: به این دلیل که سیمای شهر در بافت‌های فرسوده دچار تاری و ابهام بیشتری است، فضای بازی در نوسازی و بهسازی بافت‌های فرسوده نقش موثرتری دارد و می‌تواند با حضور خود در محله خوانای آن را بهبود بخشد.

ب: فضاهای بازی خردسالان ۱ تا ۸ ساله دارای مساحت کمتر و شعاع دسترسی نزدیک‌تر نسبت به فضای بازی محله‌ای ۱ تا ۱۵ ساله است. در میان سلسله مراتب فضایی اولویت برنامه‌ریزی با فضای بازی محله و سپس کوی و در نهایت منطقه و شهر است، چرا که تعداد دفعات و ساعات مراجعه به آن‌ها بیشتر است و کودکان کم توان، توان پیمودن مسیرهای طولانی برای فعالیت روزانه خود یعنی بازی را ندارند.

ج: در برنامه‌ریزی کاربری اراضی اختلاط چند کاربری با همدیگر و اطلاق یک سرانه برای آن می‌تواند نقش موثر هر کاربری را کم اهمیت کند، برای مثال کاربری فضای بازی همراه با فضای سبز - که تنها قرابت آن‌ها باز بودن فضایی آن‌هاست-

تحت عنوان کاربری فضای سبز می‌تواند تنها فضاهایی غیر تخصصی و کوچک در کنار پارکی را منجر شود و این سیاست نمی‌تواند مد سرنانه مطلوب را محقق کند.

شهر پایدار با تاکید بر توجه به تمامی نسل‌ها به ویژه کودکان مجال حضور می‌یابد. فضای بازی در کنار برنامه‌ریزی سایر کاربری‌ها می‌تواند سیما و منظر محله را دگرگون کرده، ساختار کالبدی محله را ساماندهی کند و سهم کودکان در فضاهای شهری و حضور پر شور آن‌ها را در سیما و منظر پویای محله‌ای افزایش دهد و حس تعلق را در بین آن‌ها پر رنگ‌تر کند. در واقع این هدفی است که *نوشهرسازی*^۴ و محله‌گرایان در نگرش‌های خود بدان اشاره داشته و تمایل به تامین خدمات و فضاهای ضروری ساکنین در دل محلات دارد تا بدین وسیله بتواند تقویت کننده ارتباط گرم و صمیمی ساکنان محله باشد و ارتقاء کیفیت زندگی در محلات را فراهم کند.

پی نوشت

1. Play area
2. Etzioni 1959
۳. Ergonomic : علمی که ظهور آن بر این پایه است که باید وسایل و سازه‌هایی که برای انسان ساخته می‌شود منطبق بر شرایط روحی و فیزیکی انسان باشد و آرامش او را تامین کند.
۴. New Urbanism : از جمله تفکرات نو در شهرسازی و اوائل قرن بیست و یکم است که تاکید بر محله‌گرایی یکی از محورهای اصلی آن است.

فهرست منابع

- ایزد پناه جهرمی، آیدا. ۱۳۸۳. *کودک، بازی و شهر، فرآیند و معیارهای برنامه‌ریزی و طراحی فضاهای بازی کودکان*. تهران: انتشارات سازمان شهرداری های کشور.
- بحرینی، سید حسین. ۱۳۸۲. *فرآیند طراحی شهری*. تهران: دانشگاه تهران.
- بنت لی، ایی. ین. بی تا. *محیط‌های پاسخده*. مصطفی بهزاد فر. ۱۳۸۵. تهران: دانشگاه علم و صنعت.
- توسلی، محمود. ۱۳۷۱. *اصول و روش های طراحی شهری و فضاهای مسکونی در ایران*. تهران: مرکز مطالعات معماری و شهرسازی ایران.
- زنگی آبادی، علی، و نازنین تبریزی. ۱۳۸۳. *طراحی و برنامه‌ریزی مبلمان شهری*. مشهد: شریعه توس مشهد.
- شیعه، اسماعیل. ۱۳۸۶. *آماده‌سازی شهر برای کودکان*، نمونه موردی بررسی شهر تهران. تهران: نشر شهر.
- لنگ، جان. بی تا. *آفرینش نظریه معماری، نقش علوم رفتاری در طراحی محیط*. ترجمه علیرضا عینی فر. ۱۳۸۶. تهران: دانشگاه تهران.
- محمد اسماعیل، الهه. ۱۳۸۷. *بازی درمانی، نظریه‌ها و روش‌ها و کاربردهای بالینی*. تهران: نشر دانژه.
- مدنی پور. علی. ۲۰۰۳. *فضاهای عمومی و خصوصی شهر*. ترجمه فرشاد نوریان. ۱۳۸۷. تهران: شرکت پردازش و برنامه‌ریزی شهری.
- نوروزی، علیرضا. ۱۳۸۹. *برنامه‌ریزی فضاهای بازی محله‌ای*، نمونه موردی فضاهای بازی شهر اصفهان. پایان نامه کارشناسی ارشد شهرسازی دانشگاه هنر اصفهان.
- American Planning Association. 2006. *planning and urban design standards*. new jersey : john wiley & sons , inc.