

بررسی نگرش استفاده‌کنندگان در طراحی فضای پارک‌های شهری به منظور ارتقاء خلاقیت‌پذیری فضای بازی کودکان

تاریخ دریافت: ۹۰/۵/۵

تاریخ پذیرش نهایی: ۹۰/۷/۵

حمید رضا عظمتی* - اسماعیل ضرغامی**
بهرام صالح صدق پور*** - سعید عظمتی****

چکیده

بدون شک مشارکت اجتماعی یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های مورد تأیید صاحب نظران در توسعه جوامع رو به رشد و ضامن پایداری اجتماعی به شمار می‌رود و بسیاری از مشکلات ساختاری و عملکردی برنامه‌های توسعه، ناشی از نارسایی‌هایی است که در این حوزه، کم اهمیت تلقی می‌شود؛ لذا امروزه با درک این اهمیت جلب مشارکت مردم در بخش‌ها و تخصص‌های مختلف نمود عینی به خود گرفته است. در مباحث معماری و شهرسازی نیز از آنجایی که مقصود و هدف فرآیند طراحی، به سامان کردن فضا به منظور رفع نیازهای انسان می‌باشد، جلب مشارکت استفاده‌کنندگان در این فرآیند می‌تواند متضمن برآورده شدن درست‌تر نیازها و به تبع آن استفاده بهینه‌تر و ماندگارتر از فضا باشد؛ لذا در راستای همین هدف، آنچه در این پژوهش نیز مورد توجه قرار گرفته است بررسی نگرش والدین به عنوان بخشی از استفاده‌کنندگان، در خصوص خلاقیت‌پذیری پارک‌های شهری برای استفاده فرزندانشان است. برای نیل به این هدف پس از ساخت و اعتباریابی ابزار پژوهش و محاسبه حجم نمونه با استفاده از روش تحقیق پیمایشی (زمینه یابی)، این نگرش از ۲۱۰ نفر از والدین در قالب چهار عامل: بازی‌سازی، تحرک‌پذیری، امنیت و تحریک‌کنندگی فضا استخراج شد. در بررسی خلاقیت‌پذیری کاربران از محیط، مهم‌ترین عاملی که در تحقیق حاضر به دست آمده مقوله یا عامل بازی‌سازی می‌باشد. بازی‌سازی در واقع فرآیند متعامل بین کاربر و محیط است. به گونه‌ای که هم محیط بر کاربر جهت اجرای بازی تأثیر می‌گذارد و هم کودک در محیط تغییراتی را برای بازی ایجاد می‌نماید؛ لذا توجه به این عوامل در فرآیند طراحی می‌تواند دست‌مایه مناسبی جهت طراحی فضاهای بهینه جهت رشد و ارتقاء خلاقیت کودکان باشد.

واژگان کلیدی: پارک‌های شهری، خلاقیت، فضای بازی، کودک، مشارکت در طراحی.

* استادیار معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

Email: Azemati@yahoo.com

** استادیار معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، تهران، ایران.

*** استادیار گروه علوم تربیتی دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، تهران، ایران.

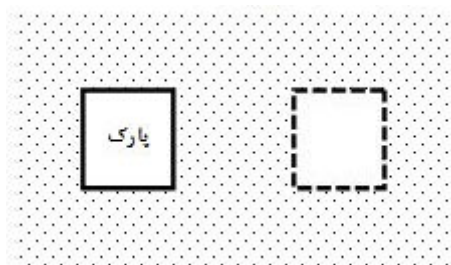
**** دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی، تهران، ایران.

مقدمه

امروزه پارک‌ها و بوستان‌های شهری بخشی جدایی‌ناپذیر از مجتمع‌های زیستی و فضاهای عمومی، به ویژه در کلان‌شهرها محسوب می‌شوند و در برآورده ساختن نیازهای اجتماعی و فردی شهروندان نقش اساسی و مهمی ایفا می‌نمایند. این فضاها بخش عمده‌ای از زمان و محیط روزمره مردم از جمله کودکان را به خود اختصاص می‌دهند و به همین دلیل ارتقاء و غنی‌سازی این فضاها می‌تواند در رشد فردی، تعاملات اجتماعی، تقویت حس تعاون و حتی آموزش شهروندان و کودکان مؤثر باشد. با توجه به ویژگی‌های خاص رشد، سلامت و امنیت کودکان، همواره بخشی از کارکرد فضاهای باز شهری از جمله بوستان‌ها به کودکان اختصاص می‌یابد. از این رو آماده‌سازی این محیط‌ها برای کودکان به عنوان شهروندان و سازندگان آینده شهر از اهمیت ویژه برخوردار است. در این مقاله با تکیه بر ویژگی‌های منحصر به فرد کودکان، به عنوان بخش مهمی از شهروندان، ضرورت و اهمیت بهره‌گیری از قابلیت پارک‌های شهری به منظور رشد خلاقیت آن‌ها مورد تأکید قرار می‌گیرد. به همین منظور و در راستای جلب مشارکت استفاده‌کنندگان از آن‌جایی که به دست آوردن نگرش کودکان به جهت عدم بلوغ فکری و استنباط صحیح از محیط امری غیر علمی به نظر می‌رسد، لذا با استفاده از دیدگاه والدین که نزدیک‌ترین افراد به کودکان بوده و نیازهای آنان را بهتر می‌فهمند نگرش سنجی به عمل آمد. بدیهی است به ظهور رسیدن این رویکرد، برای کودک علاوه بر ایجاد تمایل بیشتر به حضور و تعامل در محیط، می‌تواند امکان رشد جسمی، ذهنی، اجتماعی، استعدادها و خلاقیت آنان را نیز فراهم آورد.

بستن فضا در یک قطعه زمین به وسیله احاطه کردن آن با نوعی مانع صورت می‌گیرد. این محیط می‌تواند قابل نفوذ باشد (تصویر ۱). هنگامی که نوع بشر توانست حصار را برای حفاظت از قطعه زمین برپا کند، اولین پارک جهان ساخته شد. بیرون از آن خطر وجود داشت و در درون آن امنیت: برای کودکان، محصولات زراعی و حیوانات (Tom Turner, 1997, p. 137).

تصویر ۱: بستن فضا، پارک ایجاد می‌کند.



تامپسون^۱ پارک را فضایی عمومی می‌داند که اشخاص بیگانه در آن با یکدیگر ملاقات می‌کنند و مردم در آن‌جا، ضمن فائق آمدن بر شلوغی شهرها، می‌توانند صمیمیت، گمنامی و خصوصی بودن را تجربه کنند. پارک‌های شهری دارای نقش اجتماعی، اقتصادی و اکولوژیکی هستند که مزایایی مانند درمان بیماری‌های روحی، محیطی مطلوب برای پرورش کودکان، یکپارچگی اجتماعی، حفظ آسایش و نیز شاخصی برای ارتقاء کیفیت زندگی و توسعه جامعه محسوب می‌شوند (Piaget, 1989, P.169).

۱. خلاقیت و محیط

شاید بتوان گفت به تعداد نویسندگان و صاحب‌نظران خلاقیت از خلاقیت تعریف شده است (Acakoff, R & Vergara, E., 1981, P.71). خلاقیت از فعل خلق کردن به معنای آفریدن و به وجود آوردن اقتباس شده است. استاد علی‌اکبر دهخدا در تعریف خلاقیت می‌گوید: خلاق از صفات اصلی باری تعالی است و قوه خلاقه نیرویی است که منجر به تولید محصولات بدیع می‌شود (Dekhoda, 1964, P.2). اما اگر بخواهیم به نقطه اشتراک همه تعاریف اشاره شود، می‌توان گفت: «خلاقیت فرآیندی است که نتیجه آن به عنوان یک کار تازه توسط یک شخص یا یک گروه در یک زمان به عنوان چیز مفید و رضایت‌بخش مقبول واقع شود.» (Stein Morris, 1976, p.256).

نگاهی به منابع مربوط به خلاقیت، نوآوری، تخیل نشان می‌دهد که ریشه همه این اصطلاحات در نوع و روش فکری انسان نهفته است. در حقیقت فرد خلاق کسی است که از ذهنی جستجوگر و آفریننده برخوردار باشد. تخیل نوعی مهارت ذهنی است که در آن قدرت تصور و اندیشه به خلق ایده‌های نو به منظور دستیابی به یک یا چند راه‌حل می‌پردازد. تخیل تفکری واگراست که به بررسی راه‌حل‌های متفاوت مسأله می‌پردازد (Stevens, 1992, p.138).

تورنس^۲ در تحقیقی که در سال ۱۹۶۲ ارائه نمود، خلاقیت را در قالب فرآیند، محصول، شخصیت و محیط بررسی می‌کند. او خلاقیت را این‌گونه تعریف می‌کند: یک گام موفق در نداشته‌ها، دور شدن از مسیر اصلی، قالب‌شکنی، باز بودن در

تجربه کردن و اجازه دادن به یک چیز برای هدایت کردن چیز دیگر. دوباره ترکیب کردن ایده‌ها و دیدن ارتباط بین چیزها. از دیدگاه تورنس، خلاقیت عبارت است از حساسیت به مسائل، کمبودها، مشکلات و خلاءهای موجود در دانش بشری، حدس زدن و تشکیل فرضیه‌هایی درباره این کمبودها، ارزشیابی و آزمایش حدس‌ها و فرضیه‌ها، اصلاح احتمالی و آزمون مجدد آن‌ها و در نهایت نتیجه‌گیری.

در خصوص عوامل مؤثر بر رشد خلاقیت و یا موانع آن نقطه نظرات متعددی تاکنون بیان شده که بخشی از این نظرات مربوط به شرایط محیطی است، لیکن مجموعه اظهار نظراتی که در مورد محیط بیان شده نسبت به سایر موارد و عوامل بسیار اندک به نظر می‌رسد.

آماییل^۳، با بررسی حدود ۷۰۰۰ مقاله در زمینه خلاقیت، دریافت که تنها ۱۳۸ مورد آن‌ها به متغیرهای زمینه‌ای خلاقیت پرداخته‌اند. این بررسی تأثیر عمده‌ای روی حرکت متخصصین خلاقیت به سوی بررسی نقش متغیرهای محیطی در خلاقیت داشته است. آماییل بر این باور است که محیط نقش برجسته‌تری نسبت به عوامل شخصیتی در خلاقیت دارد. او می‌گوید یقیناً عوامل محیطی بسیار راحت‌تر قابل تغییر و دست‌کاری بوده تا ویژگی‌ها و استعدادهای فردی (Amabile, 1998, PP.77-78).

راجرز^۴ در بیان نقش و اهمیت شرایط مناسب برای ظهور و بروز خلاقیت با ذکر مثالی روشن‌گر می‌گوید، واضح است که خلاقیت را نمی‌توان با فشار به وجود آورد، بلکه باید به آن اجازه داده شود تا ظهور نماید، همان‌طوری که کشاورز نمی‌تواند جوانه را از دانه بیرون بیاورد، اما می‌تواند شرایط مناسب را برای رشد دانه فراهم سازد و در مورد خلاقیت نیز همین وضع صدق می‌کند. او بر این باور است که علت عمده سرکوبی خلاقیت در افراد، محیطی است که میزان اتکا و اعتماد به نفس را در آن‌ها پایین می‌آورد. به نظر راکستین^۵، با به وجود آوردن محیطی که پذیرای اندیشه‌های نوین باشد، ترغیب افراد به لمس، احساس و کنکاش در محیط برای تفکر جدید، صرف وقت برای تشویق خلاقیت و آموزش افراد برای کسب دانش و علم مورد نیاز رشته خاص خود، می‌توان به خلاقیت دست یافت (Rothstein, 1990, PP.145-146).

سیکزنتمی هالی^۶، بیان می‌کند خلاقیت هرگز نتیجه عمل فرد به تنهایی نیست. بلکه حاصل تعامل بین فرد خلاق، حوزه تخصصی مربوطه و همکاران گروه می‌باشد (Csikszentm, 1990, P.28).

هارینگتون خلاقیت را یک اکوسیستم می‌داند و همانطور که در یک اکوسیستم موجودات زنده با یکدیگر مرتبطند در اکوسیستم خلاقیت نیز همه اعضا یا جنبه‌های محیطی در تعامل با یکدیگر بوده تا این که خلاقیت شکل بگیرد. کارو چهار ویژگی را برای خلاقیت بر می‌شمرد: کنجکاوی، عطش اکتشاف، عشق آموختن و شوق زندگی. اما معتقد است این چهار ویژگی ذاتی زمانی متجلی می‌شوند که در محیطی مناسب قرار گیرند (Karoo, 2000, P.64). بنابراین محیط با فرآیند اجتماعی شدن، برای خلاقیت طبیعی و استعداد فکری افراد از طریق داوری‌هایی چون خوب، بد، درست، غلط، مناسب، نامناسب و غیره مانع ایجاد می‌کند و باعث سرکوب آن می‌شود. توانایی افراد در بروز خلاقیتشان به تدریج که نظرات، آراء، ارزیابی‌ها و باورهای دیگران را می‌آموزند کاهش پیدا می‌کند.

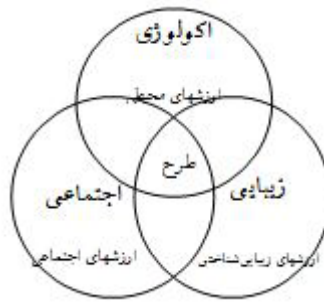
آماییل معتقد است عوامل محیطی به طور غیر مستقیم و از طریق تأثیر عوامل فردی روی خلاقیت فرد تأثیر می‌گذارد. بدین ترتیب اگر فرد در محیطی قرار گیرد که تمامی شرایط مساعد پرورش خلاقیت در آن فراهم باشد و عوامل فردی که در وی وجود دارد از طریق محیط و افکار خارجی سرکوب نگردد، محیط به عنوان عاملی مؤثر در پرورش خلاقیت او ایفای نقش خواهد کرد (Amabile, 1998, PP.77-78).

آنچه گذشت می‌توان دریافت که محیط نقش بسزایی در رشد و ارتقاء خلاقیت دارد، لیکن در بررسی متغیرهای محیطی مؤثر بر خلاقیت، چشم‌انداز روشنی دیده نمی‌شود و به نظر می‌رسد برای دستیابی به محیط خلاق در عصر حاضر تحقیقات بین رشته‌ای باید در این زمینه صورت پذیرد.

۲. کارکردهای معماری منظر

طراحی پارک‌های شهری به عنوان بخشی از مناظر شهری امروزه در قالب تخصص معماری منظر دنبال می‌شود، لذا در این جا به منظور آشنایی با رویکردها و کارکردهای این تخصص از معیار طبقه‌بندی سه ارزشیانی تامسون^۷ استفاده می‌کنیم. تامسون رویکردهای معماری منظر را به سه بخش شامل: رویکرد اکولوژی^۸، زیبایی‌شناسی و اجتماعی معرفی می‌نماید که توجه به هر یک دارای تبعات خاص خود است (نمودار ۱).

نمودار ۱: تلاقی بین سه حوزه ارزشی اکولوژی، زیبایی شناسی و اجتماع



(Thomson, 2002, p. 197)

الف - اکولوژی و معماری منظر

در تبیین گرایش اکولوژیکی معماری منظر می‌توان به ضرورت پرداختن به آن اشاره نمود. در حقیقت این توجه از زمانی به وجود آمد که انسان دریافت نیازهای امروزی وی با امکانات و منابع موجود کره زمین به جهت پابان پذیر بودن آن‌ها دارای عدم تطابق است. همچنین عامل دیگر، به وجود آمدن بحران‌های زیست محیطی بود که عامل آن‌ها نیز نگرش تکیه بر وفور ذخایر طبیعی و عدم توجه به تأثیرات مخرب نحوه نامطلوب استفاده از این منابع بود. بنابراین آنچه به عنوان برنامه‌ها و فعالیت‌های توسعه مطرح می‌شود بنابر تعاریف توسعه پایدار، زمانی می‌تواند جنبه پایداری داشته باشد که هم در مقام تئوری و هم در عمل برای همیشه تداوم داشته باشد.

ب - زیبایی شناسی و معماری منظر

بدون تردید زیبایی‌شناسی یکی از ابعاد جدایی ناپذیر معماری می‌باشد که توجه به آن به جهت اینکه هنرمند می‌تواند محتوی اثر خود را در قالب کالبد تجلی بخشد، همواره اجتناب ناپذیر بوده است. در این میان معماری منظر نیز با عنایت به توجهات خاصی که به طبیعت دارد، ظرافت‌های بیشتری را در به‌کارگیری عناصر و سبک‌ها در زیبایی بخشی به فرآیند طراحی طلب می‌نماید. چرا که طبیعت به خودی خود و به صورت ارگانیک به جهت اینکه مخلوق خداوند می‌باشد زیباست و اینکه انسان باید از این بستر به عنوان خلق و ساماندهی در جهت دستیابی به نیازهای خود بهره‌گیرد و در آن دخل و تصرف نماید، موضوعی است که اختلاف نظرهایی را در چگونگی دخل و تصرف در بین معماران منظر به وجود آورده است.

هوبارد و کیمبال^۹ معماری منظر را هنری ظریف تعریف کرده‌اند و مهم‌ترین عملکرد آن را ایجاد و حفظ زیبایی در مجاورت سکونت‌گاه بشر و در مقیاس بزرگ‌تر گسترش چشم‌اندازهای طبیعی اطراف و همچنین ارائه دهنده آسایش، راحتی و بهداشت برای شهرنشینان دانسته‌اند تا آنان بتوانند برای تجدید قوا و کسب آسایش و آرامش، به چشم‌اندازهای روستایی دسترسی داشته باشند (Esfandiari, 1997, P.60).

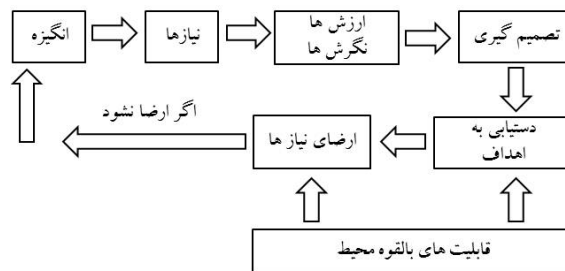
«ماینینگ»^{۱۰} نیز با بر شمردن ده صورت مختلف از دیدگاه‌های مردم نسبت به منظر زیبایی شناسی را یکی از وجوه دامنه تفاسیر محیط و منظر دانسته و در بیان آن می‌گوید، این دیدگاه بر کیفیات هنری سیمای محیط و منظر تأکید دارد (Myers, 2001, P.36).

ج - اجتماع و معماری منظر

توجه به ارزش‌های اجتماعی در طراحی منظر یکی دیگر از مبناهایی است که برای یافتن پاسخی درست و بجا برای خلق فضاهای بیرونی بکار می‌رود. رویکرد عملگرا به طراحی منظر با تأکید بر عقلانیت می‌تواند جایگاه طراحی حرفه‌ای را ارتقاء دهد. در این ارتباط «کریستوفر الکساندر» و «وایت» اطلاعات ارزشمندی را در خصوص جنبه‌های اجتماعی طراحی ارائه نموده‌اند. در حقیقت باید اذعان نمود طراحی منظر همان قدر که با جنبه‌های فیزیک فضای باز درگیر است، با مردم نیز سروکار دارد.

مایرز^{۱۱} در کتاب روان‌شناسی اجتماعی «نگرش‌ها» یا «بازخوردها» را چنین تعریف می‌کند: نگرش بیانگر گرایش فرد است به ارائه پاسخ‌های موافق یا مخالف به افراد و اشیاء. نگرش‌ها بر اساس «باورها»، «هیجان‌ها» (احساس‌ها) و «آمادگی‌های رفتاری» شکل می‌گیرند (Gray, 1998, P.27) (نمودار ۲).

نمودار ۲: جایگاه نگرش در رفتار انسان



بنابراین با عنایت به مفاهیم فوق و براساس اهمیت و ضرورت توجه به این رویکردها، به نظر می‌رسد با پذیرفتن دامنه این تخصص در قالب‌های اکولوژی، زیبایی‌شناسی و مسائل اجتماعی می‌توان ادعان داشت: معماری منظر می‌تواند در خلق بخشی از فضاهای عمومی و اجتماعی مجتمع‌های زیستی نقش به‌سزایی داشته باشد. از آنجایی که بخش عمده‌ای از تعاملات اجتماعی انسان‌ها در فضاهای باز خارج از خانه شکل می‌گیرد، پرداختن به ارزش‌های اجتماعی که بتواند به اینگونه فضاها غنای بیشتری بخشند امری است بایسته، به گونه‌ای که حتی می‌توان از اینگونه فضاها به عنوان وسیله‌ای برای آموزش شهروندان نیز استفاده نمود، که در این میان مشارکت مردم در خلق این فضاها نیز می‌تواند به این مهم کمک نماید.

۳. استفاده‌کننده و فضا

ادموند بیکن^{۱۲} می‌گوید: یکی از هدف‌های اصلی معماری تعالی بخشیدن به واقعه زیستن است. بنابراین معماری باید فضاهایی متمایز برای فعالیت‌های مختلف فراهم آورد و آن‌ها را به نحوی به هم پیوند دهد که محتوای عاطفی آن، کنش خاص در حیات آدمی که در آن فضاها رخ می‌دهد را تقویت کند (Bacon, 1977, P.145).

بدون تردید اجزاء اصلی معماری همواره از دو عنصر توده و فضا تشکیل یافته است و این دو عنصر در تمام ابعاد معماری (خرد و کلان) وجود دارند، چه در خلق یک فضای کوچک و چه در ابعاد بزرگ‌تر در محیط شهری. اما این‌که چه عواملی در شکل‌گیری یک فضای مطلوب دخیل هستند و چگونه می‌توان به یک فضای متعالی که مورد استفاده بهینه انسان باشد دست یافت، همواره مورد سوال اندیشمندان بوده است. بیکن شهرها را جزء بزرگ‌ترین دستاوردهای بشر می‌داند و در خصوص نحوه شکل‌گیری آن‌ها اعتقاد دارد که شکل شهرها همواره شاخص بی‌رحم درجه تمدن بشر بوده و خواهد بود و آن چیزی که شکل شهرها را تعیین می‌کند، تصمیمات مردم آن شهر است و در شرایطی خاص، حاصل تأثیر این تصمیمات در یکدیگر قدرتی است چنان روشن و شکل‌دهنده که به زاده‌شدن شهری اصیل می‌انجامد (Bacon, 1977, P.146). «مشاهدات فضاهای خلق شده در کشورهای غربی» نیز نشان داده است که لزوماً توجه به کالبد و فرم و شکل‌ها بدون توجه به محتوای آن عملکرد مورد نظر، افراد ذی‌نفع و نحوه تعاملات اجتماعی در آن‌ها و از همه مهم‌تر نیازهای انسانی در آن‌ها فضای مطلوبی را ایجاد نمی‌کند. در بسیاری از موارد مشاهده شده است که فضاهای طراحی شده که به لحاظ ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه دارای ابعاد مناسب بوده و ملاحظات هنرمندانه نیز در آن‌ها بکار گرفته شده‌اند لزوماً مطلوب نیستند. استفاده قلیل، خرابکاری در محیط و جنایت و یا ترس از آن عوامل مهمی در عدم مطلوبیت محیط‌های شهری محسوب می‌شود» (Whyte, 1988, P. 56).

پروشانسکی می‌گوید: در طراحی و ارزیابی فضاهای شهری (محیط مصنوع) نیازهای اولیه مورد توجه اندیشمندان است. این اعتقاد وجود دارد که بدون توجه به نیازهای مصرف‌کننده فضا می‌تواند حتی صدمات زیاد فیزیولوژیکی و روانی به انسان وارد نماید.

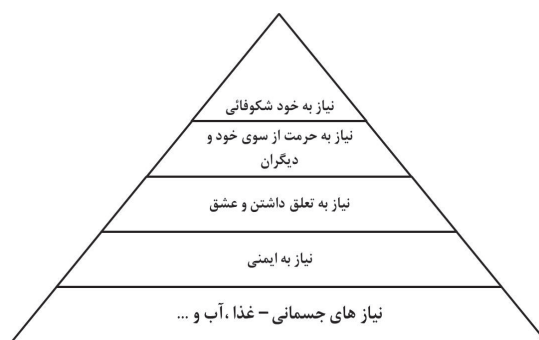
نیومن و لینچ نیز می‌گویند: طراحی بر اساس نیازهای مصرف‌کننده نوعی عملکردگرایی است و عملکردگرایی در حرکت مدرن معماری و طراحی شهری مشاهده شده است. بعضی از منتقدین حرکت مدرن عقیده دارند که معماری مدرن بسیار عملکردگراست و بعضی نیز اعتقاد دارند که طراحی مدرن به اندازه کافی عملکردگرا نیست. (نیومن و لینچ) این منتقدین عقیده دارند که به دلیل آن که مدرنیست‌ها تعریف ناقصی از انسان و نحوه زندگی او ارائه می‌دهند، نظریه عملکردگرایی مدرنیست‌ها بسیار ناقص است. به عنوان نمونه در این رابطه لوکوربوزیه می‌گوید: تمامی انسان‌ها دارای ارگانسیم واحدی هستند و یک نوع عملکرد دارند و لذا دارای نیازهای مشابهی هستند. تفاوت‌های اجتماعی به لحاظ سن افراد و طبقات اجتماعی استاندارد را تشکیل می‌دهد، عملکرد و نیازها نیز محصولات استاندارد را ایجاد می‌کنند؛ لذا من پیشنهاد می‌کنم یک نوع ساختمان برای تمام ملت‌ها و تمام اقلیم‌ها ایجاد شود. از این گفتار پیداست که همفکران لوکوربوزیه معتقداند همه انسان‌ها دارای نیازهای مشابهی هستند. بدیهی است آنان نه تنها قادر به تشخیص تمامی نیازهای انسانی

نیوده‌اند بلکه تفاوت‌های فرهنگی و ویژگی متفاوت افراد را نیز نتوانستند تشخیص دهند. در اینکه برخی نیازهای انسان‌ها می‌تواند مشترک باشد شکی نیست اما نمی‌توان از نیازهای خاص افراد جامعه صرف نظر کرد چه بسا بی‌اهمیتی به همین نیازها بتواند فضایی را از ارزش بیاندازد و آن را بلا استفاده نماید. به همین دلیل حتی روان‌شناسان تا حد ممکن سعی می‌کنند از تعریف نیازهای انسان دوری نمایند چون که عقیده بر آن است که تعداد نیازهای انسان بسیار زیاد است، به همین جهت صرفاً می‌توان این نیازها را طبقه‌بندی نمود.

مازلو روانشناس آمریکایی نیازهای انسان را شناسایی و طبقه‌بندی نموده است. نیازهای ذکر شده توسط او، سلسله مراتبی را تشکیل می‌دهند (نمودار شماره ۳).

نیازهای که در پله‌های پایین‌تر نردبان انگیزشی هستند، باید پیش از نیازهایی که در پله‌های بالاتر قرار دارند، ارضاء شوند. ارضای نیازهای بالاتر مستلزم شرایط بیرونی بهتر (اجتماعی، اقتصادی و سیاسی) است. در این نردبان انگیزشی برای خودشکوفایی، نیاز به آزادی بیان و فرصت‌های بیشتر اجتماعی و فردی لازم است (Pakzad, 2009, P.92).

نمودار ۳: طبقه بندی نیازها از دیدگاه مازلو



از آنچه گذشت می‌توان نتیجه گرفت که بسیاری از متفکرین و اندیشمندان به اصل توجه به نیازهای مصرف‌کننده اذعان دارند، لیکن آنچه محل اختلاف نظر بوده چگونگی رسیدن به این نیازهاست، در همین خصوص می‌توان اشاره کرد که مشارکت استفاده‌کننده در فرآیند طراحی فضا، می‌تواند به عنوان یکی از راه‌حل‌ها مورد توجه قرار گیرد که البته این‌جا نکته جدید چگونگی ورود به این فرآیند است، لیکن بدون تردید مشارکت مردم با معماران در طراحی مزایای فراوانی در بر خواهد داشت.

مشارکت یک نیاز سرشتی انسان است. انسان بر پایه آفرینش خویش نیاز به تعلق و پیوند با دیگران دارد. خوی اجتماعی بودن در وی نهفته است. مشارکت «پیوند دو سوپه» سازنده و سودمند بین دو تن یا بیشتر می‌باشد. مشارکت پیوندی است گشوده و باز میان دو انسان که این دو در پرتو آن پرورش می‌یابند و از یکدیگر بهره می‌گیرند. دو سوپه بودن پیوند موجب می‌شود تا اطلاعات، دانش، شناخت، اندیشه و نظر هر یک از دوسوی پیوند به دیگری منتقل گردد و در اثر آن هر دو طرف بهره‌ای به دست آورند و بر نیروی ذهنی و عقل خود بیفزایند. مشارکت درگیری ذهنی و عاطفی اشخاص در موقعیت‌های گروهی است که آنان را بر می‌انگیزد تا برای دستیابی به هدف‌های گروهی یکدیگر را یاری‌دهند و در مسئولیت کار شریک شوند.

در تعریف دیگر از مفهوم مشارکت، مشارکت را نوعی سهیم و دخیل شدن در تصمیم‌گیری، برنامه‌ریزی و اجرا دانسته‌اند. این تصمیم‌گیری معطوف به هدف‌هایی است که مشارکت‌کنندگان تمایل نشان می‌دهند، برای تحقق هدف مشترک با دیگران به کنش متقابل یاری‌گرانه بپردازند.

این روش می‌تواند به عنوان بهترین ابزار برای نظرسنجی، مشارکت‌کنندگان را با دیدگاه‌ها و سلیقه‌های متفاوت که در واقع استفاده‌کنندگان اصلی فضاهای طراحی شده می‌باشند، آگاه سازد و بهترین اطلاعات را در این زمینه فراهم آورد. همچنین فرآیند طراحی مشارکتی فرصت مناسبی برای خلق ایده‌های تازه نیز به شمار می‌رود. چرا که با این روش می‌توان از خلاقیت مردم نیز در قالب نگرش سنجی و جمع‌آوری ایده‌های آن‌ها بهره جست و به همین دلیل طرح تهیه شده می‌تواند حاوی خلاقیت بیشتری باشد.

باید در نظر داشت که طراحی برای مردم است پس باید دانست آنان چگونه فکر می‌کنند به چه چیزی نیاز دارند، چه می‌خواهند و چگونه می‌توان حضور آنان را در فضای مورد طراحی تضمین نمود.

برای این منظور لازم است درباره خلاقیت‌پذیری محیط به روان‌شناسی محیط، روان‌شناسی کودک و روان‌شناسی کودک و محیط توجه کرد.

۴. روان‌شناسی کودک و روان‌شناسی محیط

رفتار انسان محصول تعامل مداوم تغییرات شخصی و محیطی است، چون شرایط محیطی به رفتار شخص شکل می‌دهد. از سویی رفتار شخص نیز در شکل‌گیری موقعیت‌ها مؤثر است. طبق نظریه یادگیری اجتماعی، بخش عمده تفاوت‌های رفتاری افراد، نتیجه تفاوت‌های محیطی است که آنان از لحاظ تجربه‌های دوران رشد خود با یکدیگر دارند، اگرچه برخی از الگوهای رفتاری از راه تجربه مستقیم با محیط یاد گرفته می‌شود (Mortazavi, 2002, P.64).

انسان با توجه به نیازها، ارزش‌ها و هدف‌های خود محیط را دگرگون می‌کند و به‌طور متقابل تحت تأثیر محیط دگرگون شده قرار می‌گیرد، به ویژه فن‌آوری پیشرفته موجب می‌شود تأثیر انسان بر محیط شدت و سرعت یابد. برخی این دگرگونی سریع محیط را مخرب و موجب انحلال در نظام زیست محیطی «انسان - محیط» می‌دانند و بر این نکته تأکید دارند که هر نوع دگرگونی اساسی و عمیق در محیط طبیعی، باید با توجه به تأثیر بلند مدت آن بر انسان و پیش‌بینی نتایج مثبت و منفی آن انجام گیرد. دگرگونی سریع محیط از ویژگی‌های بنیادی دوران اخیر است. هر روز شهرها و محله‌ها و بناهای جدید ساخته می‌شود. این‌گونه الگوها و معیارهای رفتاری را تقویت و برخی دیگر را تضعیف می‌نماید و به طور خلاصه جهت و ابعاد جدیدی به رفتار ساکنان خود می‌بخشد (Mortazavi, 2002, P.65).

در مورد تأثیر متقابل فرد با محیط و نقش عوامل محیطی در تحولات جسمی و روانی کودکان قابل ذکر است که: «هسته اصلی همه تئوری‌های رشد، تعامل یا تأثیر متقابل است. همه روانشناسان بر این عقیده صحه می‌گذارند که پدیده‌های روانی و تغییرات آن‌ها نتیجه تعامل بین ارگانیزم انسان و محیط است. فقط تفاوت دیدگاه‌ها در این است که در این میان کدام عوامل مورد تأکید هستند» (Mansouri, 2004, PP.2-4).

پیاژه^{۱۳} بر جنبه خودبه‌خودی رشد تأکید کرده، مبانی آن را در رشد ذهنی جستجو و مطالعه می‌کند. وی اساس تکامل قوای شناختی و فرایند یادگیری مداوم و خودجوش کودک را، بر داد و ستد متقابل ذهن او با محیط می‌داند و در این تأثیر متقابل، تعادلی بین دو جنبه «درون‌سازی» به معنی جذب داده‌های خارجی در الگوهای موجود در ذهن و «برون‌سازی» به معنی تطبیق با شرایط و تشکیل الگوی جدید ذهنی در برابر پدیده خارجی را مطرح می‌سازد» (Singer, 1964, P.76). آن چه از «قوای شناختی» در تئوری حیطه شناختی پیاژه و تقسیم‌بندی این حیطه از سوی او در مراحل متوالی رشد نتیجه می‌شود، «تصویر کردن اطلاعات دریافت شده از محیط در ذهن و تعبیر و تفسیر آن‌ها با استفاده از مجموعه داشته‌ها و «طرح‌های ذهنی» است، تا برای واکنش و فعالیت‌های لازم تصمیم گرفته شود. بنابراین «شناخت» را مجموعه‌ی فرآیندهای ذهنی‌ای همچون: ادراک، به خاطر آوردن، باز شناختن و استنتاج کردن در نظر می‌گیریم» (Singer, 1964, P.76).

پیاژه از «عواطف» به عنوان اولین منشاء انگیزه‌های انسان برای یادگیری و رشد نام می‌برد. از سوی دیگر، فرآیند موجود در حیطه عواطف همراه با شناخت تدریجی انسان از جهان هستی، منجر به شکل‌گیری «شخصیت» در وجود او می‌شود. «پس از ارزش‌گذاری انسان بر پدیده‌های مختلف که حاصل تداوم تماس با محیط اجتماعی و کالبدی و ارزیابی دائمی رویدادهاست و نیز به دنبال سازماندهی این ارزش‌ها در ذهن، نظامی از آن‌ها در وجود فرد پدید می‌آید که پذیرش انگیزه‌ها و رفتار او را برای مدتی طولانی کنترل می‌کند، تا این که نوعی شیوه و در حقیقت شخصیت در انسان شکل بگیرد» (Piaget, 1984, P.55).

از سویی دیگر آبراهام مزلو معتقد است شکل‌گیری شخصیت بی‌تفاوت که درباره محیط خود حساسیت و کنجکاوای زیادی نداشته، با زندگی درگیر نشده و رغبتی برای زیستن ندارد، حاصل ناکامی و شکست در ارضاء کنجکاوای‌های خود انگیزخته و مشتاقانه دوران کودکی است (Piaget, 1984, P.55).

«گوردون آلپورت» پس از بیان پیوستگی مراحل تکامل خویشتن تأیید می‌کند که شرایط محیطی مساعد و تجربه‌های دوران کودکی، در پرورش شخصیت سالم از اهمیت خاصی برخوردارند. وی توضیح می‌دهد انسانی که دارای شخصیت سالم و پرورش یافته است، در مراحل مختلف زندگی تلاش می‌کند مستقل از تنش‌های گذشته خود عمل کند» (Singer, 1964, P.76).

نتیجه می‌شود که: «کودکی، دورانی است که با تولد آغاز شده و طی آن قالب و فرم شناخت شخصیت و جسم انسان شکل گرفته و محتوای داشته‌ها، قابلیت‌ها و خلاقیت کودکان پایه‌گذاری می‌شود. در انتهای این دوره که معمولاً در سنین ۱۱ تا ۱۳ سالگی است، طی نقطه عطف دوران نوجوانی، رشد انسان به مرور بر گسترش «محتوایی و درونی» متمرکز می‌شود و تحول در قالب و فرم جنبه‌های وجودی را کمتر می‌توان مشاهده نمود» (Ghasemi, 1989, P.68).

اغلب روان‌شناسان معتقدند که کاوش و جستجوی در محیط برای درک آن از ارزش‌های حیاتی برای شکل‌گیری شخصیت و شناخت انسان است. «خردسالان، درباره دنیای خود کنجکاوای طبیعی دارند و در تلاش برای دانستن و فهمیدن این جهان، خود انگیزخته و مشتاقانه به کندوکاو می‌پردازند» (Scholes, 1985, PP.145-146).

ریشه‌های ادراک محیط از کودکی در انسان دیده می‌شود و بر اساس یافته‌های تجربی روان‌شناسان محیط به دوره‌های دیگر رشد انسان بسط داده می‌شود. کودک هنگام ارتباط با محیط اطرافش انواع پدیده‌ها و یا اشیاء را می‌بیند. برای این

ارتباط دو مرحله متفاوت قائل شده‌اند: نخست این که در یک دوره کودک نسبت به پدیده‌های ثابت و متغیر جستجوی خاصی را انجام نمی‌دهد و در مرحله دیگر او فرا می‌گیرد که چگونه بین اشیاء ثابت و متغیر تفاوت قائل شود (Scholes, 1985, PP.145-146).

نوع رابطه بین کودک و اشیاء از مباحث دیگر ادراک محیط است. رابطه‌ای که به این فضاها نظم و ترتیب می‌بخشد دارای خصوصیت موضعی «تیپولوژیکی» بوده و حتی پیش از جان گرفتن «شکل» و «اندازه» برقرار شده‌اند. شناخت موضعی، به فواصل، ابعاد، زوایا و مساحت‌های پایدار مربوط نبوده بلکه بر روابطی چون نزدیکی، دوری، درون یکدیگر بودن و بسته‌بودن مبتنی است (Piaget, 1984, P.63).

همچنین یکی از جدی‌ترین تعاملات کودک با محیط پیرامون خود در قالب بازی اتفاق می‌افتد. در خصوص بازی و اهمیت آن نیز تاکنون اظهار نظرهای متعددی شده است.

بازی در عین اینکه وسیله سرگرمی کودک است نقش بسیار مهمی را در آموزش و پرورش و رشد جسمی و ذهنی کودک ایفا می‌کند. اگر بازی خوب و اندیشیده طرح شده باشد به کودک فرصت می‌دهد تا به تقویت جنبه‌های جسمی، ذهنی، روانی و عاطفی خود بپردازد و اصول اخلاقی و اجتماعی را به خوبی فراگیرد (Riahi, 2002, P.214).

«یونسکو» در باب اهمیت بازی در رشد کودکان و دلایل نیاز به «فضاهای بازی» این‌گونه می‌گوید: فضاهای بازی نیازهای رشد کودکان را در تمامی زمینه‌ها فراهم می‌سازد:

۱- رشد فیزیکی ۲- رشد ادراکی ۳- رشد اجتماعی ۴- رشد احساسی

البته فضاها یا زمین‌های بازی اختصاص یافته به کودکان، در بسیاری موارد، انتظارات مورد نظر آنان را برآورده نمی‌سازد. از این رو کودکان واکنش کاملاً مثبتی در ارتباط با استقبال و استفاده فعال از خود نشان نمی‌دهند. دلایل این پدیده، در قسمت‌های مربوط به مطالعات میدانی پژوهش مورد بحث قرار گرفته است (Unseco, 1987).

۵. سؤالات پژوهشی

در این پژوهش هدف کشف اطلاعات از دیدگاه پاسخ دهندگان و کاربران فضاهای پارک‌های شهری به منظور ارتقاء خلاقیت‌پذیری فضای بازی کودکان است؛ لذا در این پژوهش به جای فرضیه سؤالات ذیل مورد توجه می‌باشد:

- ۱- عوامل نگرش استفاده‌کنندگان فضای پارک‌های شهری درباره ارتقاء خلاقیت‌پذیری کودکان کدام است؟
- ۲- میزان توافق پاسخ‌دهندگان با عامل ویژگی بازی‌سازی فضای پارک‌های شهری کدام است؟
- ۳- میزان توافق پاسخ‌دهندگان درباره عامل تحریک‌کنندگی فضای پارک‌های شهری کدام است؟
- ۴- میزان توافق پاسخ‌دهندگان درباره عامل امنیت فضای پارک‌های شهری کدام است؟
- ۵- میزان توافق پاسخ‌دهندگان درباره عامل تحریک‌پذیری محیط فضای پارک‌های شهری کدام است؟

۶. روش شناسی تحقیق

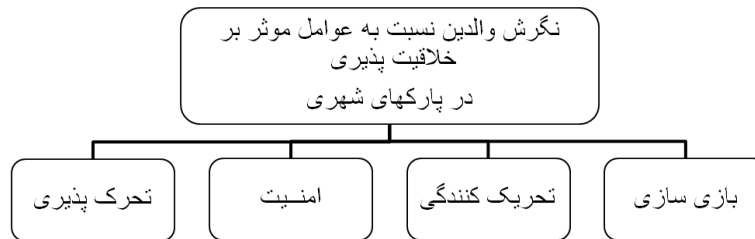
آنچه تاکنون مورد بررسی قرار گرفت، دیدگاه‌ها و مبانی نظری مربوط به بحث خلاقیت و معماری آن در رابطه با کودک به خصوص در فضاهای باز بود. در این مبحث به جهت ضرورت ساخت ابزاری که توسط آن بتوان نگرش والدین را نسبت به خلاقیت‌پذیری فضای بازی کودکان در پارک‌های شهری بررسی کرد، داده‌های تحقیق جهت انجام این هدف گردآوری شد. همچنین در ادامه نیز از روش تحقیق پیمایشی (زمینه‌یابی^۴) استفاده شد که در این فرآیند پس از ساخت ابزار و تعیین روایی و پایایی آن با استفاده از روش تحلیل عامل این نگرش‌ها مورد استنتاج قرار گرفت. لازم به ذکر است که برای محاسبات آماری این پژوهش از نرم افزار SPSS 15 استفاده شد.

۱-۶- جامعه آماری

جامعه آماری این پژوهش نیز شامل والدین کودکان ۴-۱۲ ساله ساکن در تهران، با هر سطح از تحصیلات که جزء استفاده‌کنندگان از فضای بازی کودکان در پارک‌های شهر تهران می‌باشند.

۲-۶- نمونه و روش نمونه‌گیری

در این پژوهش، از روش نمونه‌گیری به صورت تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای استفاده شده است. نمونه‌گیری خوشه‌ای زمانی مورد استفاده قرار می‌گیرد که انتخاب گروهی از افراد امکان‌پذیر و آسان‌تر از انتخاب افراد در یک جامعه تعریف شده باشد.



در نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای زمانی که منطقه به صورت تصادفی انتخاب شد، می‌توان نمونه‌گیری را در داخل منطقه نیز ادامه داد (Delaware, 2004, P.46).
که به شرح ذیل اجرا شد:

به جهت دستیابی جامع‌تر به نقطه نظرات همه والدین براساس موقعیت فرهنگی و اجتماعی و اقتصادی آن‌ها از قیمت زمین در شهر تهران استفاده شد.
از ۲۰ منطقه شهری تهران، ۲۰ پارک و در هر پارک ۱۱ نفر به صورت تصادفی انتخاب شد.

برای برآورد حجم نمونه از فرمول: $n = \frac{S^2 \times Z^2}{d^2}$ استفاده می‌کنیم.
۱۸۵۰۵ = واریانس ابزار تحقیق.

۱/۹۶ = Z سطح معنا داری و در سطح ۹۵٪ اطمینان.

۱۷d/۲۶ = تفاوت میانگین جامعه از نمونه،

بنابراین حجم کل نمونه در این مرحله ۲۱۰ نفر تعیین شد.

با توجه به این‌که پرسشنامه استاندارد برای تعیین نگرش والدین نسبت خلاقیت‌پذیری فضای بازی کودکان در پارک‌های شهری وجود نداشت، برای گردآوری اطلاعات مورد نیاز تحقیق از پرسشنامه «محقق ساخته» استفاده شد. این پرسشنامه در چند مرحله تهیه و روایی و پایایی آن محاسبه شد.

در پژوهش حاضر از روش آلفای کرونباخ برای محاسبه ضریب پایایی ابزار اندازه‌گیری استفاده شد و مقدار آن $a = 0/891$ به‌دست آمد و جهت تعیین اعتبار از روش اعتبار سازه، توسط تحلیل عوامل استفاده شد که عوامل آن عبارتند از:

- عامل قابلیت «بازی‌سازی»، که میزان پایایی این مؤلفه $\alpha = 0/800$ محاسبه شد.
- عامل قابلیت تحریک کنندگی، یا «قابلیت تحریک محیط» که میزان پایایی این مؤلفه نیز $\alpha = 0/886$ محاسبه شد.
- عامل «امنیت»، که میزان پایایی این عامل نیز $\alpha = 0/846$ محاسبه شد.
- عامل قابلیت «تحرك پذیری محیط» که پایایی این عامل نیز $\alpha = 0/800$ محاسبه شد.

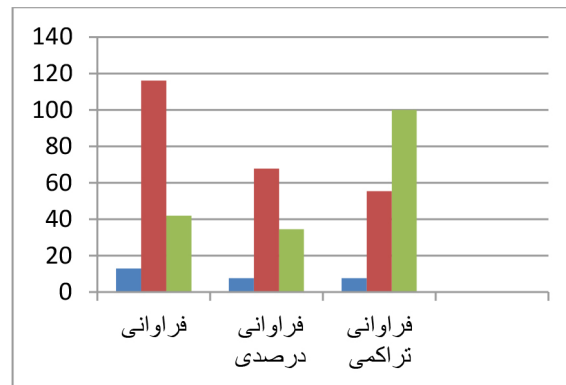
۷. تجزیه و تحلیل

جدول ۱: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل بازی سازی

میزان توافق	فراوانی	فراوانی درصدی	فراوانی تراکمی
کم	۱۳	۷/۶	۷/۶
متوسط	۱۱۶	۶۷/۸	۷۵/۴
زیاد	۴۲	۲۴/۶	۱۰۰

با توجه به اطلاعات مندرج در جدول ۱ و نمودار ۴ می‌توان دریافت که ۷/۶ درصد از والدین با امکان وجود بازی‌سازی پارک‌های شهری توافق کمی دارند و ۶۷/۸ درصد توافق متوسط و ۲۴/۶ توافق زیاد. اطلاعات فوق نشانگر آن است که ۹۴ درصد از والدین بازی‌سازی را یکی از ویژگی‌های مهم خلاقیت‌پذیری پارک‌های شهری می‌دانند.

نمودار ۴: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل بازی سازی

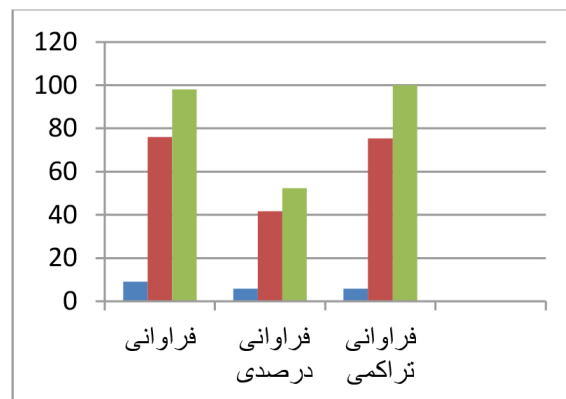


جدول ۲: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل تحریک کنندگی

میزان توافق	فراوانی	فراوانی درصدی	فراوانی تراکمی
کم	۹	۵/۹	۵/۹
متوسط	۷۶	۴۱/۷	۴۷/۶
زیاد	۹۸	۵۲/۴	۱۰۰

با توجه به اطلاعات مندرج در جدول ۲ و نمودار ۵ می‌توان دریافت که ۵/۹ درصد از والدین با امکان وجود تحریک کنندگی پارک‌های شهری توافق کمی دارند و ۴۱/۷ درصد توافق متوسط و ۵۲/۴ درصد توافق زیاد. اطلاعات فوق نشانگر آن است که ۹۴ درصد از والدین تحریک کنندگی را یکی از ویژگی‌های مهم خلاقیت‌پذیری پارک‌های شهری می‌دانند.

نمودار ۵: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل تحریک کنندگی

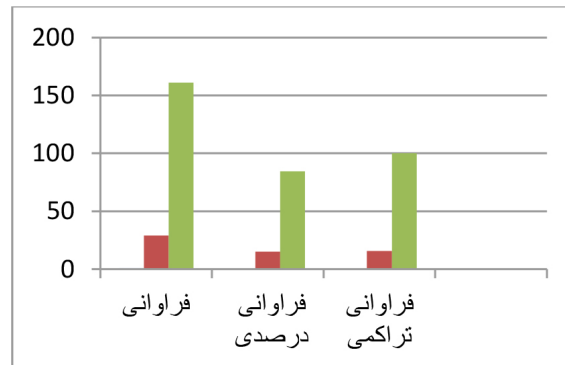


جدول ۳: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل امنیت

میزان توافق	فراوانی	فراوانی درصدی	فراوانی تراکمی
کم	۱	۰/۵	۰/۵
متوسط	۲۹	۱۵/۲	۱۵/۷
زیاد	۱۶۱	۸۴/۳	۱۰۰

با توجه به اطلاعات مندرج در جدول ۳ و نمودار ۶ می‌توان دریافت که ۵/۰ درصد از والدین با امکان وجود امنیت در پارک‌های شهری توافق کمی دارند و ۲/۱۵ درصد توافق متوسط و ۳/۸۴ توافق زیاد. اطلاعات فوق نشانگر آن است که ۹۹٪ از والدین امنیت را یکی از ویژگی‌های مهم خلاقیت‌پذیری پارک‌های شهری می‌دانند.

نمودار ۶: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل امنیت

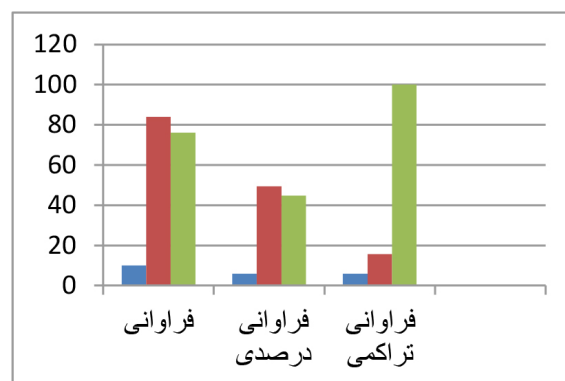


جدول ۴: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل تحرک پذیری محیط

میزان توافق	فراوانی	فراوانی درصدی	فراوانی تراکمی
کم	۱۰	۵/۹	۵/۹
متوسط	۸۴	۴۹/۴	۵۵/۳
زیاد	۷۶	۴۴/۷	۱۰۰

با توجه به اطلاعات مندرج در جدول ۴ و نمودار ۷ می‌توان دریافت که ۹/۵ درصد از والدین با امکان وجود تحرک‌پذیری پارک‌های شهری توافق کمی دارند و ۴/۴۹ درصد توافق متوسط و ۷/۴۴ توافق زیاد. اطلاعات فوق نشانگر آن است که ۹۴٪ از والدین تحرک‌پذیری را یکی از ویژگی‌های مهم خلاقیت‌پذیری پارک‌های شهری می‌دانند.

نمودار ۷: توزیع فراوانی توافق پاسخ دهندگان با عامل تحرک پذیری محیط



۸. جمع‌بندی

در بررسی خلاقیت‌پذیری کاربران از محیط، مهم‌ترین عاملی که در تحقیق حاضر به دست آمده مقوله یا عامل بازی‌سازی می‌باشد. بازی‌سازی در واقع فرآیند متعامل بین کاربر و محیط است به گونه‌ای که هم محیط بر کاربر جهت اجرای بازی تأثیر می‌گذارد و هم کودک در محیط تغییراتی را برای بازی ایجاد می‌نماید. همانگونه که قبلاً اشاره شد، همه روان‌شناسان بر این عقیده صحت می‌گذارند که پدیده‌های روانی و تغییرات آنها نتیجه تعامل بین ارگانسیم و محیط

است. بازی سازی خود تحت تأثیر حس کنجکاوی کاربر است. تغییر حس کنجکاوی در کاربران علاوه بر آن که منجر به بازی سازی کاربر می شود، زمینه ساز تخیل کاربر نیز می باشد. تخیل نقش بسیار عمیقی در فرآیند بازی سازی دارد به گونه ای که وجود نشانه های محیطی تخیل کودک را راه اندازی می کند و در ادامه کاستی های نشانه های محیطی توسط تخیل کودک اصلاح شده و کاربر در فرآیند بازی تغییرات مورد نیاز بازی خود را براساس اصلاحات به وجود آمده توسط تخیل در محیط اعمال می نماید.

تخیل علاوه بر تأثیر بر بازی سازی بر تجسم کاربر نیز تأثیر دارد. در واقع تغییرات به وجود آمده از تخیل برخی در سطح تخیل باقی می ماند و برخی به عالم واقع کشانده می شود، به عبارت دیگر تخیل باعث تغییرات واقعی محیط شده که همان تجسم است. انتقال تخیل به تجسم به واسطه تحرک پذیری کاربر از محیط صورت می گیرد، بنابراین در فرآیند بازی سازی که مهم ترین تغییر کاربر از محیط تلقی می شود. تحت تأثیر تغییرات دیگری از کاربر قرار دارد که همان حس کنجکاوی، تخیل و تجسم است. به عبارت دیگر محیط تغییراتی را در کاربر به وجود می آورد که گام نخست این تغییرات اختصاصاً نسبت به کاربر درونی است که عبارت است از حس کنجکاوی، تخیل، تجسم و در گام بعدی نسبت به کاربر بیرونی است که همانا بازی سازی و در متن آن خلاقیت است. این واقعیت در دیدگاه پیاژه بدین صورت بیان شده است که وی اساس تکامل قوای ذهنی و فرآیند یادگیری مداوم و خودجوش کودک را بر داد و ستد متقابل ذهن او با محیط می داند و در این تأثیر متقابل، تعادلی بین دو جنبه درون سازی (جذب داده های خارجی در الگوهای موجود در ذهن) و برون سازی (انطباق الگوهای موجود در ذهن با شرایط محیطی و تشکیل الگوی جدید ذهنی) مطرح می سازد.

اما تغییرات کاربران به ویژه حس کنجکاوی، تحت تأثیر فضای کنجکاوانه و تحریک کنندگی محیط است. فضای کنجکاوانه به فضایی اطلاق می شود که به ویژه دارای خاصیت برانگیزاننده کنجکاوی است و «تحریک کنندگی محیط» به طور عمده به ویژگی هایی از محیط اطلاق می شود که کودک را به جستجو و تحرک و می دارد. از سویی دیگر تحرک پذیری از جمله تغییرات کاربران است که تحت تأثیر تحریک کنندگی محیط و فعالیت آزادانه است. فعالیت آزادانه به فعالیت هایی اطلاق می شود که امکان ریسک پذیری را در کاربر افزایش دهد و دخالت والدین نیز در آن نقشی نداشته باشد. با توجه به اطلاعات اشاره شده می توان دریافت که به طور عمده تغییرات کاربران تحت تأثیر متغیرهایی قرار دارد که می توان آن ها را تحت عنوان تعامل فضا و کاربر در نظر گرفت. تعامل فضا و کاربر مقوله هایی از محیط هستند که تأثیری خاص بر کاربران می گذارند و پیش نیاز تغییرات کاربران قلمداد می گردند. مهم ترین تغییر کاربران بازی سازی است که قبلاً اشاره شد. سه فاکتور مهم مؤثر بر بازی سازی، خود نیز تغییرات درونی کاربر می باشد. اما بازی سازی تحت تأثیر فضای کنجکاوانه و فعالیت آزادانه نیز قرار دارد که جزء متغیرهای محیطی می باشند که تأثیر مستقیمی بر کاربران دارند. اما فضای کنجکاوانه رأساً تحت تأثیر یک ویژگی محیطی است که می توان از آن به عنوان پیچیدگی محیط نام برد. پیچیدگی محیط، آن مجموعه از ویژگی های محیطی است که فضای کنجکاوانه را فراهم می آورد و از سویی دیگر بر تحریک کنندگی محیط می افزاید. تحریک کنندگی محیط علاوه بر تأثیر پذیری از پیچیدگی محیط از انعطاف پذیری محیط نیز تأثیر می پذیرد. انعطاف پذیری آن مجموعه از ویژگی های محیطی است که توسط کاربران قابل تغییر باشد. آخرین ویژگی مؤثر محیطی نظارت محیطی است (محیط نظارت پذیر) محیطی است که از یک سو امکان مراقبت والدین را افزایش دهد و از سویی دیگر در فعالیت آزادانه کودک خللی به وجود نمی آورد. در مجموع می توان دریافت که ویژگی های محیطی بر ویژگی های فضا و کاربر اثر می گذارند و این ویژگی ها بر تغییرات درونی و بیرونی کاربران اثر گذارده و در نهایت منجر به خلاقیت کاربران می شود.

1. Thompson
2. Torrance
3. Amabile T.M.
4. Rajers
5. Rothstein,P.R
6. Csikszentmi Halyi
7. Ian H. Thompson
8. Ecology
9. Howard &Kimball
10. Mining
11. Myers
12. Edmond biken
13. Pijet
14. Survey Research

References

- Acakoff.R & Vergara.E. (1981). Creativity in problem solving & planning. *European journal of operational research*. 7 (12). 24 – 36.
- Amabile, Teresa. (1998). How to Kill Creativity. *Harvard Business Review*. Sept-Oct. 17(26). 36 – 52.
- Bacon, Edmund. (1988). City Planning. (Farzaneh Taheri, Trans.). *Iranian Architecture. Urban Research Centre*. 6 (16). 33 – 51.
- Balram Shivanand. Dragicevic Suzana. (2005). Attitudes toward urban green space :Integrating questionnaire surevey and collaborative GIS techniques to improve attitude measurements. *Landscape and Urban Planning*. 149(326). 167 - 197.
- Csikszentmi halyi, Mihaly. (1990). *Creativity- Flow and psychology of Discovery and Invention*. New York: *Havaper Collins*.28 (135). 28 - 45.
- Dehkhoda. A. *Dictionary*. (1969). Tehran University. Volume ۲۱(256). 17.
- Dehkhoda. A. *Dictionary*. (1999). Tehran University. Vol ۴.(256).17.
- Delaware, A. (2005). *Theoretical and Practical Research in The Humanities And Social Sciences*. third edition, Tehran, growth Publications. 9(16). 25 – 34.
- Esfandiari, M. (1998). Vision of Nature in the urban habitat. *Partners magazine. Municipality*. 60(12). 45- 57.
- Gall, Meredith, Borg, Walter Vgal, Joyce. (2005). *Quantitative and Qualitative Research Methods in Educational Psychology*. (Reza Nasr et al., trans.). First Edition, Tehran, The Press. 11(24), 16 – 29.
- Gray, M. A. (1999). *Participation in the management and ownership*. published by the Center for Public Management. Tehran. 8(27). 22 – 43.
- Ghasemi, A. (2002). *Community participation in education*. published by the Institute of Education. Tehran.(28)9 . 35 – 22.
- Grandeur, H., Design principles based urban parks Artqakhlaqyt children. *PhD thesis, Architecture, University of Science and Technology*.9 (28), 22 – 35.
- Karoo, J. (1994). Entrepreneurship, Creativity and Organization. *New Jersey: Prentice Hall*. 64(165), 37 – 98.
- Lang J. (1987). *Creating architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York; Wokingham: Van Nostrand Reinhold, London.11 (14), 16 – 24.
- M. Qasim, M. (2002). *Environment for Children*. Shahid Beheshti University.31 (43). 14 – 18.
- Myers, DG (۱۹۸۸). *Social Psychology*. McGraw-Hill. International Ed. ۲nd Edition. New York13-27 .(16) 5 ..
- Mansouri, Seyyed Amir. (2005). Introduction to Landscape Architectural knowledge. *Garden Journal. No. II years. Institute Review*56 – 31 .(21) 14..
- Mansouri. Amir. (2005). Introduction to Landscape Architectural Knowledge. *Journal of the garden. second edition* ۱۲(25). 7 - 11.
- Mortazavi, Shahrnaz. (2002). *Environmental Psychology and Its Applications*. Press Center. Tehran: Shahid Beheshti University. 22(14). 15 – 24.
- Piaget, Jean. (1988). *Time and Mental Development of Children*. (M. Karimi, trans.). education. *second edition*.

- Tehran. 14(54). 26 – 65.
- Piaget, Jean & et al. (1988). *Child Psychology*. translated into success ornament, reed Publication, Tehran.8 (25), 35 – 46.
 - Riahi, A. (2002). *Play A Role In Fostering Creativity And Children*. Tehran, Publication Board, 13(20), 64 – 70.
 - Rothstein, P.R. (1990). *Educational Psychology*. New York: McGraw Hill, Inc. 11(45), 30 – 41.
 - Shvlts, Doan. (1984). *Patterns of Normal Personality, Psychology Perfection*. (G. Merry, trans.). New Publication, Tehran.28 (78), 61 – 67.
 - Scholes, Krystsn Nvrbrg. (1975). *Universe, Space, Architecture*. (Mohammad Hassan Hafez, Trans.). Publications, Tehran.16 (25), 26 – 46
 - Stevens. (1994) *Certain Translations*.8 (27), 22 – 43.
 - Singer, Dorothy G.; Rvnsn, A. Tracy. (1984) *How a Child Thinks*, (M. Karimi, trans.). education, second edition, Tehran.88 – 61 .(74)20 .
 - Stein, Morris.(1976). *Creativity as an Intrapersonal Process*. Parnes, Sidney, *J.A Source Book for Creative Thinking*, New York, Charlea, Scribner, Sons, 14(26), 35 – 43.
 - Thampson, I .H. (2002). Ecology, Community and Delight A Trivalent Approach to Landscape. *Elsevier*. 48 (9). 28 – 37.
 - Turner, Tom.(1989). As The City's Landscape.(Nouri, F., Trans.). *Processing and Publishing Companies Tehran Urban Planning* .8 (27). 31 – 56.
 - The legal and technical assistance services tax. the value of real estate transactions in Tehran, Shemiran, Rey. *Publications and process planning (municipal Tehran)*. Tehran. 8(27). 31 – 65.
 - Unseco.(1987) *Design Ideas for Play Spaces for Three to Six Year Olds*. 22(14), 15 – 24.
 - article, Qassem. (2002). Environmental Psychology: New knowledge in the Service of Architecture and Environmental Design. *Journal of Fine Arts*. Tehran University Publications. ۱۰(18). 15 - 20
 - Pakzad, Jahanshah. (2010). *Theoretical Urban Design Process*. Shahidi Press. third edition. Tehran. 14(21). 31 – 56.
 - Whyte W.H. (1988). *City. Rediscovering the Center*. New York: *Doubleday*.7 (19) . 45 – 64.