



## تدوین راهکارهای موثر بر ارتقا سلامت جسمانی شهروندان با تاکید بر رویکرد شهر پر بازی؛ مطالعه موردی: محله استاد یوسفی شهر مشهد

زهرا قنبردوست<sup>۱</sup>، ساناز سعیدی مفرد<sup>۲\*</sup>، تکتیم حنایی<sup>۳</sup>

کد مقاله: ۵۶۲۴۱

### چکیده

بخش عمده‌ای از مشکلات سلامت روحی و جسمانی شهروندان به سبک‌زندگی شهری مربوط می‌شود. که با توجه به ماشینی‌شدن زندگی و نبود فضاهای مناسب برای حرکت و ورزش، آمار پیاده‌روی و ورزش و ... را پایین آورده است. در سال‌های اخیر رویکرد شهر پر بازی به عنوان یک شهر چندبعدی به شیوه‌ای از زندگی در شهرها اطلاق می‌شود که مشوق مردم به فعالیت بدنی، همراه با بازی و سرگرمی‌های معماگونه با استفاده از روش‌های ابتکاری می‌باشد. هدف از انجام این مقاله شناسایی مولفه‌های موثر بر ارتقا سلامت شهروندان با رویکرد شهر پر بازی و ارائه راهکارهایی جهت ارتقا مطلوبیت استفاده‌کنندگان با بهره‌گیری از روش‌های توصیفی-تحلیلی، همبستگی و پژوهش‌های موردی در بستر مطالعات میدانی و استفاده از پرسشنامه برای نیل به اهداف و پاسخ به سوال تحقیق می‌باشد. نوع این تحقیق به لحاظ هدف، در رده تحقیق‌های کاربردی قرار می‌گیرد. بمنظور تحلیل داده از نرم‌افزار SPSS و آزمون آماری فریدمن برای رتبه‌بندی مولفه‌ها استفاده شده است. نتایج این پژوهش حاکی از آن است که میتوان با طراحی فضاهای سالم و پر بازی در بافت جدیدی از شهر مشهد، کمکی به ایجاد سالم زیستی، افزایش فعالیت‌های جسمانی و ارتقا سلامت، برقراری ارتباط اجتماعی و افزایش نشاط و رفع نیازهای شهروندان پرداخت.

واژگان کلیدی: سلامت، سلامت جسمانی، بازی، رویکرد شهر پر بازی، مشهد.

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد، گروه شهرسازی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران

۲- استادیار گروه شهرسازی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران (نویسنده مسئول) [saeedi.s@mshdiau.ac.ir](mailto:saeedi.s@mshdiau.ac.ir)

۳- استادیار گروه شهرسازی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران

\*- این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد خانم زهرا قنبردوست با عنوان «تدوین راهکارهای موثر بر ارتقا سلامت جسمانی شهروندان با تاکید بر رویکرد شهر پر بازی؛ مطالعه موردی: محله استاد یوسفی شهر مشهد» به راهنمایی خانم دکتر ساناز سعیدی مفرد در دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد می‌باشد.

## ۱- مقدمه

طی چند دهه اخیر جهان به سرعت به شهرنشینی و ماشینه شدن روی آورده است. امروزه فضاهای شهری از آن جا که فضاهایی برای زندگی و تفریح ایجاد می کنند، وظایف مهمی بر عهده دارند و در پاسخگویی به نیازهای اجتماعی و فردی افراد، نقش منحصر به فردی ایفا می نمایند (کربلایی حسینی غیاثوند، ۱۳۹۷) و برنامه ریزان به دنبال پیوند محیط شهری با سلامت فیزیکی و روحی شهرنشینان هستند (لطفی و همکاران، ۱۳۹۲). در دنیای مدرن امروزی با توجه به مشکلات شهرنشینی و الگوی زندگی، انسان ها تمایل دارند بخشی از زمان خود را برای گذران اوقات فراغت، بازی و تفریح و... سپری کنند. (کوپایی و همکاران، ۱۳۹۵). اما با نگاهی گذرا به فضاهای شهری گذشته در ایران ملاحظه می شود که فضاهای بازی و گذران اوقات فراغت آنچنان که باید شکل نگرفته و نقش و حضور این فضاها در فضای اجتماعی همواره درحاشیه توجه بوده است (نجفی و همکاران، ۱۳۹۶).

بنابراین ترویج شهرپر بازی علاوه بر جنبه های سرگرمی و تفریحی آن، باعث زندگی فعال در شهرها می شود، که می تواند علاوه بر تضمین سلامت جسمی و روحی و فکری شهروندان، محرک مهمی در توسعه و بهره‌وری اقتصادی باشد و منافع اجتماعی زیادی را نیز به دنبال داشته باشد. انسان‌ها نیازمند فضاهایی هستند که آنان را مخاطب قرار دهند و به چالش وا دارد و جلب توجه کند تا آن‌ها مشاهده کنند و بیاندیشند و فعالیت نمایند (نجفی و همکاران، ۱۳۹۶). اما در توسعه روز افزون شهرها با وجود امکانات گسترده ای که در اختیار انسان‌ها قرار میگیرد، توجه ویژه ای به نحوه تأثیر فضاهای پر بازی بر تعاملات اجتماعی، شادی و نشاط، سلامت جسمانی، روانی و اجتماعی افراد نشده است (کوپایی و همکاران، ۱۳۹۵).

شهر سالم به معنی برنامه‌ریزی برای مردم است که این نوع از برنامه‌ریزی، شهر را به عنوان ایده‌ای فراتر از ساختمان‌ها، خیابان‌ها و فضاهای باز ترویج می‌دهد. براین اساس شهر یک سازواره زنده در حال تنفس و موجودی است که سلامتی اش کاملاً با سلامتی شهروندان گره خورده است (ه. بارتون، ۱۳۸۹). در واقع زندگی سالم، محصول تعاملات اجتماعی بین انتخاب های فردی از یک سو و محیط اجتماعی، اقتصادی احاطه کننده فرد از سوی دیگر است که در صورت تحقق، جامعه شاد و سلامت خواهد بود. (بخارایی و همکاران، ۱۳۹۴).

هدف این پژوهش تدوین راهکارهای موثر بر ارتقا سلامت شهروندان باتاکید بر رویکرد شهر پر بازی در محله استاد یوسفی شهر مشهد است.

پژوهش حاضر با طرح یک سوال انجام شده است که: چگونه می‌توان با استفاده از رویکرد شهر پر بازی به ارتقا سلامت شهروندان رسید؟

لذا با توجه به موارد ذکر شده ضرورت طراحی شهر پر بازی در محله استاد یوسفی قاسم آباد مشهد که با مشکلاتی نظیر کاهش فعالیت های جسمانی، نبود سرگرمی و تفریح، کاهش نشاط و شادی، عدم حضور مردم و مشارکت آن‌ها و... درگیر می باشد در این محله حس می شود که می توان با طراحی محله ی پر بازی در این بافت جدید از شهر مشهد کمکی به ایجاد سالم زیستی، افزایش فعالیت های جسمانی و ارتقا سلامت، برقراری ارتباط اجتماعی و افزایش نشاط و شادی، و همچنین رفع نیازهای شهروندان و ساکنین مناطقی از شهر پرداخت. در این راستا سعی خواهد شد ویژگی ها و راهبردهای طراحی شهرپر بازی را شناخته و این اصول را در این محدوده پیاده نمود تا به یک فضای شهری پر بازی در سطح محله دست یافت. در این بین نیز عوامل و مولفه هایی که بر پر بازی بودن شهر تأثیر گذار هستند نیز بررسی می شود.

## ۲- مبانی نظری و پیشینه تحقیق

## ۲-۱- بازی

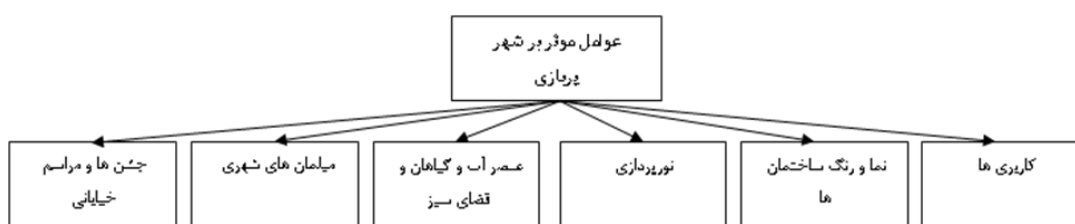
بازی، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده ای دربر نداشته باشد (نجفی و همکاران، ۱۳۹۶). بازی فعالیتی کاملاً آگاهانه و خارج از زندگی معمولی است. چنانچه گویی جدی نیست ولی شخص را شدیداً و کاملاً جذب می‌کند (ابراهیمی و همکاران، ۱۳۹۰). بازی عموماً برای کسب لذت و سرگرمی انجام می شود (Driskell, 2003).

فضای پر بازی در شهر، فضایی است که مردم می توانند به طور موثر، سودمند، ایمن و با رضایت مندی بسیار، بازی نمایند. یکی از فاکتورها در رضایت مندی و خشنودی شهروندان از شهر و فضاهای پر بازی، ارتباط موثر فضای پر بازی و کاربری های مختلف با افراد در سنین مختلف می باشد (Fisman, 2003). شهرپر بازی شیوه ای از زندگی در شهرها است، به منظور تشویق مردم به فعالیت بدنی، همراه با بازی و تفریح و سرگرمی های معماگونه با استفاده از روش‌های ابتکاری خاص، که در زندگی روزمره جای می‌گیرد. شهر پر بازی، شهری سالم، متنوع و بسیار سودآور می باشد. که فضاهای شهری وظایف مهمی برای ایجاد زمینه مناسب و بستر سازی این گونه فعالیت ها بر عهده دارند (رفعیان و عسگری، ۱۳۸۱). تحقق سه هدف مهار خودروها در خیابان های مسکونی، طراحی مبلمان متناسب برای تحقق اصول و ایده شهر پر بازی و تبدیل خیابان ها، میدان ها، پیاده روها و

دیگر فضاهای شهر به محلی که همه افراد جامعه بتوانند تفریح کنند و به واژه "فضای قابل زندگی" معنای تازه ای ببخشند در شهرپر بازی اهمیت زیادی دارد (Driskell، ۲۰۰۳: ۸-۱۱). روجرز (۲۰۰۳) معتقد است که شهرهای بزرگ اغلب توسط فضاهای عمومی وسیعشان شناخته می شوند، و یکی از ابزارهای بزرگی سنجش شهرها، توانایی در فراهم آوردن بازی و تفریح و سرگرمی، زیبایی‌های طبیعی و فضاهای باز شاخص برای شهروندانش می باشد.

جدول ۱- اهداف و هزینه‌ها در شهر پر بازی (ماخذ: شیعه، ۱۳۸۵)

اهداف	ویژگی های شهر پر بازی
اهداف	لذت، تفریح، شادی، انبساط خاطر، تعادل، استراحت، ارتباط با دیگران، سلامت برای تمامی گروه‌های سنی و جنسی
هزینه ها	صرف هزینه کم برای هر شخص، کمک به کاهش هزینه های درمانی، افزایش کارایی شرکت کنندگان در فعالیت‌ها
نتایج و برداشت‌ها	کمک به توسعه خلاقیت های افراد، کمک به اجتماعی شدن، برقراری ارتباط، کمک به بهبود کیفیت زندگی و همبستگی اجتماعی، تخلیه هیجانات و کم کردن استرس



شکل ۱- عوامل موثر بر شهر پر بازی (ماخذ: Walzer، ۱۹۸۶ و حسینون، ۱۳۸۰ و Driskell، ۲۰۰۳)

بازی‌ها، چه حالت سرگرم کنندگی و تفریحی داشته باشند و چه حالت مسابقه و قهرمانی از دیدگاه مختلف، انواع گوناگونی دارند از مهم ترین آنها میتوان به بازیهای رقابتی، بازی‌های شانسی، بازی های تقلیدی، و بازی های دورانی اشاره کرد (سعیدی رضوانی و همکاران، ۱۳۹۵).

## ۲-۲- مرور سابقه پژوهش پیرامون بازی

در رابطه با پر بازی بودن فضای شهری و تفریح به صورت پراکنده مطالبی یافت می شود. ولی هیچکس چه در خارج و چه در داخل کشور به طور خاص به این مطلب نپرداخته است. مورخ هلندی، هویزینکا، به بررسی مفهوم بازی از دیدگاه اجتماعی پرداخته و در تعریف آن گفته است: بازی عبارت است از هرگونه فعالیت آزاد که با آگاهی کامل، در بیرون از حیطه زندگی عادی انجام گیرد (قاضی و محمد پور، ۱۳۸۳: ۱۴). زیمل بازی را فرایندی برای آماده ساختن کودکان جهت ایفای نقش های بزرگسالان به شمار می آورد (صادق صابری و همکاران، ۱۳۹۵). به عقیده یان گل از خصوصیات خوب برای یک مکان میتوان به مناسب بودن جهت راه رفتن و بازی کردن، ماندن برای مدتی، راحت، محفوظ در برابر اقلیم، وجود صندلی ها، پله ها، کافه ها، نماهای خوشایند، تداوم حرکت پیاده و عدم وجود موانع حرکتی اشاره کرد (Gehl، ۱۹۸۷: ۱۲۴). هال اعتقاد دارد که کودکان بازی می کنند تا صحنه و محتویات موقعیت ها و فعالیت های نیاکان خویش را که بر حسب نیاز زندگی آنان تولید شده است، تجدید کنند. (گودرزی و اسدی، ۱۳۷۹). میلر رابینسون تفریح را به عنوان یک نهاد اجتماعی و می یار و برایتل آن را به عنوان یک نیروی اجتماعی و از نظر سازمانی یک نهاد اجتماعی معرفی می نماید (آلتمن، ۱۳۸۲: ۴۸). مورخ هلندی، هویزینکا، بازی فعالیتی کاملاً آگاهانه و خارج از زندگی معمولی است، چنانچه گویی جدی نیست ولی شخص را شدیداً و کاملاً جذب می کند در بازی هیچگونه منفعتی حاصل نمی شود. بازی زمینه ساز تقویت گروه های اجتماعی می باشد (قاضی و محمدپور، ۱۳۸۳: ۱۴). زیمل<sup>۲</sup> بر مفهوم بازی به عنوان مجموعه اهدافی که غالباً حس، آنها را رهبری میکند، تاکید می ورزند (صادق صابری و همکاران، ۱۳۹۵).

امروزه بازی ها چه به صورت فعال و چه به صورت غیر فعال، جزئی از زندگی انسان ها شده اند. به طوری که بسیاری از افراد یا بازی می کنند یا به تماشای آن می پردازند. بازی های تفریحی انواع مختلفی دارند. اما همگی آنها اگر برای تفریح و سرگرمی

1 Huizinka

2 zimel

انجام شوند دارای ویژگی های زیر هستند: غیرجدی بودن؛ انجام آزادانه؛ نظم؛ محدودیت زمانی و مکانی؛ عدم قطعیت و غیرقابل پیش بینی بودن (Driskell، ۲۰۰۳: ۱۵).

### ۳-۲- شادی و نشاط

شادی و نشاط، از مهم ترین احساسات و نیازهای بشر به شمار می رود. شادی و نشاط دارای دو بعد است که یک بعد آن فردی است و به بینش و فرهنگ مردم و به ادراک آن ها وابسته است و دیگری به فضاهای شهری و معماری مربوط می شود که این دو بعد باهم ارتباط متقابل دارند و از یکدیگر نیز تاثیر می پذیرند. گسترده شدن ارتباطات اجتماعی باعث تقویت تعلق خاطر افراد به محل زندگی و بالارفتن ضریب امنیت روانی جامعه و نشاط اجتماعی می شود. (شارع پور، ۱۳۸۷: ۵۸)

### ۴-۲- فراغت

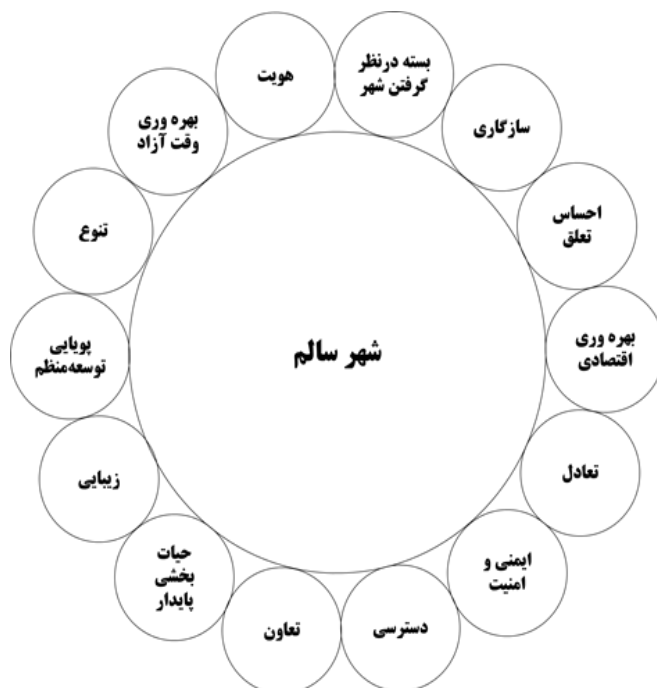
جامعه شناسان آمریکایی اوقات فراغت را فعالیت آزاد و بدون مزد که رضایت خاطر آنی را به همراه دارد تعریف می کنند پل وایز وقت فراغت را بخشی از وقت روزانه آدمی می داند که در مقابل نیازهای ضروری به کار گرفته نمی شود. (هیوود، ۱۳۸۳). فراغت فعالیتی هدفمند است که از روی انتخاب شخص انجام می شود و فردیت شخص را تکامل می بخشد و موجب تکامل فردی وی می شود. به موجب بعضی از تعاریف، تفریح نیز ممکن است دامنه ای فراتر از ارضاء شخصی پیدا کند و موجب خدمات اجتماعی گردد (ربانی و شیری، ۱۳۹۰).

### ۵-۲- شهر سالم و سلامت

سلامت یکی از ارزش ها و نیازهای اساسی هر انسان است و حفظ و ارتقا سلامت، مسئولیتی فردی، اجتماعی، سازمانی و حاکمیتی است (دماری و غیره، ۱۳۹۴). شهر سالم عرصه ی ظهور سیاست های هماهنگ اجرایی به دست مردم و در جهت تامین محیطی سالم برای رشد استعدادها و خلاقیت ها و فضایی مناسب جهت تامین سلامت شهروندان است (رهنما و افشار، ۱۳۹۰). شهر سالم شهری است که محیط فیزیکی و اجتماعی آن سلامت را ترویج نماید. (زیاری و جانبانزاد، ۱۳۹۰). شهر سالم شهری است که به طور مداوم و پیوسته، در حال ایجاد و بهبود محیط های اجتماعی و کالبدی خویش بوده و منابع اجتماعی خود را گسترش می دهد (دانشنامه مدیریت شهری و روستایی، ۱۳۸۷).  
از نظر سازمان بهداشت، شهر سالم یک شهر پاک و مبرا از بسیاری از آلودگی ها است. خدمات بهداشتی و زیست محیطی کافی و خوبی در دسترس دارد، دارای امنیت فیزیکی است و مردم می توانند در آن شهر با عقاید، فرهنگ و سبک های مختلف زندگی مورد علاقه خود را به راحتی ادامه دهند (طیبیان، ۱۳۷۶). رویکرد جهانی از پروژه شهر سالم، ارتقاء کلیه امور بهداشتی و ایجاد محیط زیست مناسب است (ارجمندنیا، ۱۳۷۹).

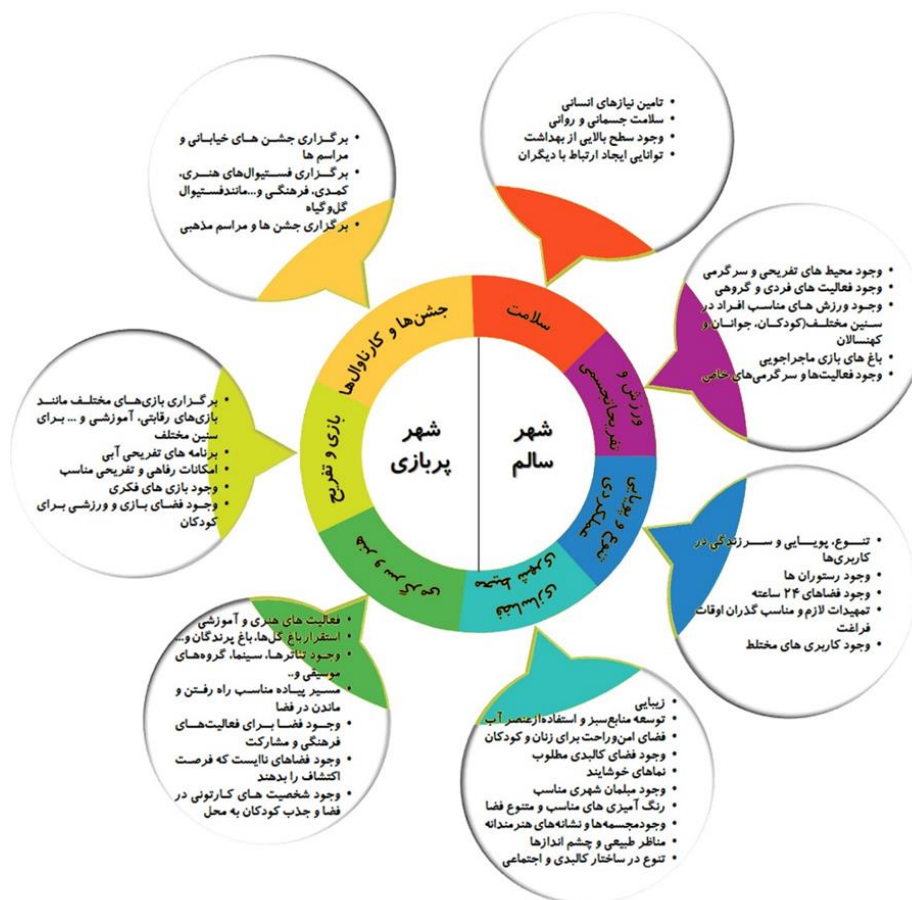
جدول ۲- معیارهای کیفی شهر سالم از نظر سازمان جهانی بهداشت (ماخذ: بارتون و تقی زاده مطلق، ۱۳۸۱)

محیط کالبدی پاکیزه، سالم و با کیفیت بالا
زیست بومی که در بلندمدت با ثبات و پایدار باشد
جامعه ای قوی، غیر استثمارگر و حمایتگر متقابل
سطح بالایی از مشارکت و نظارت عمومی بر تصمیمات که بر زندگیشان، سلامتیشان و رفاه شان تاثیر می گذارند.
دستیابی به نیازهای اصلی برای کلیه مردم شهر شامل غذا، آب، سرپناه، درآمد، ایمنی و کار
دسترسی به تجارب و منابع گسترده متنوع
تشویق پیوند با گذشته و میراث فرهنگی و بیولوژیکی ساکنان شهر و گروه ها و افراد دیگر
شکلی از شهر که با ارتقای خصوصیات برتر آن انطباق داشته باشد
سطح بهینه دسترسی به خدمات مراقبت از بیماران برای همه
شرایط سطح بالای سلامت



شکل ۲- اصول چهارده گانه شهر سالم (ماخذ: حاجی خانی و صالحی، ۱۳۷۲)

در جهت استخراج معیارها و شاخص ها به منظور دستیابی به هدف تحقیق، به جدول زیر میرسیم که شامل معیارها، زیرمعیارها و شاخص های قابل سنجش در زمینه ارتقا سلامت و شهر پر بازی است.



شکل ۳- چارچوب شاخص های ارتقا سلامت و شهر پر بازی (ماخذ: برگرفته از منابع مختلف)

## ۳- روش پژوهش

روش تحقیق پژوهش حاضر، به لحاظ ماهیت، تلفیقی از روش های توصیفی-تحلیلی، همبستگی و پژوهش های موردی بوده و نوع تحقیق به لحاظ هدف، در رده تحقیق های کاربردی قرار میگیرد. به طور کلی ابزار گردآوری اطلاعات که در این پژوهش برای شناسایی محیط (نمونه موردی) مورد استفاده قرار گرفته، از طریق منابع کتابخانه‌ای، الکترونیکی و میدانی شامل: پرسشنامه محقق ساخته، مصاحبه و گفت‌وگوی چهره به چهره، مشاهده (ناظر تعلیم یافته)، عکس برداری، پرسه زنی، استفاده از آمار و اطلاعات و ... است. از آنجا که این تحقیق ارتباط نزدیکی با رفتارهای انسانی در محیط شهری دارد، سعی شده است از شیوه‌های جدید جهت دریافت اطلاعات محیطی و رفتاری، آنالیزهای آماری و تحلیل‌های فضایی استفاده شود. در جریان این پژوهش نیز از طریق تحلیل گرافیکی، نمایش صحیح و روشن ایده ها و شاخص های مورد نظر صورت خواهد پذیرفت. تصاویر گرافیکی قابلیت بیان و انتقال آنچه را که شاید نیاز به بحث بسیار داشته باشد، را دارند.

تجزیه و تحلیل این پژوهش در دو مرحله صورت میگیرد:

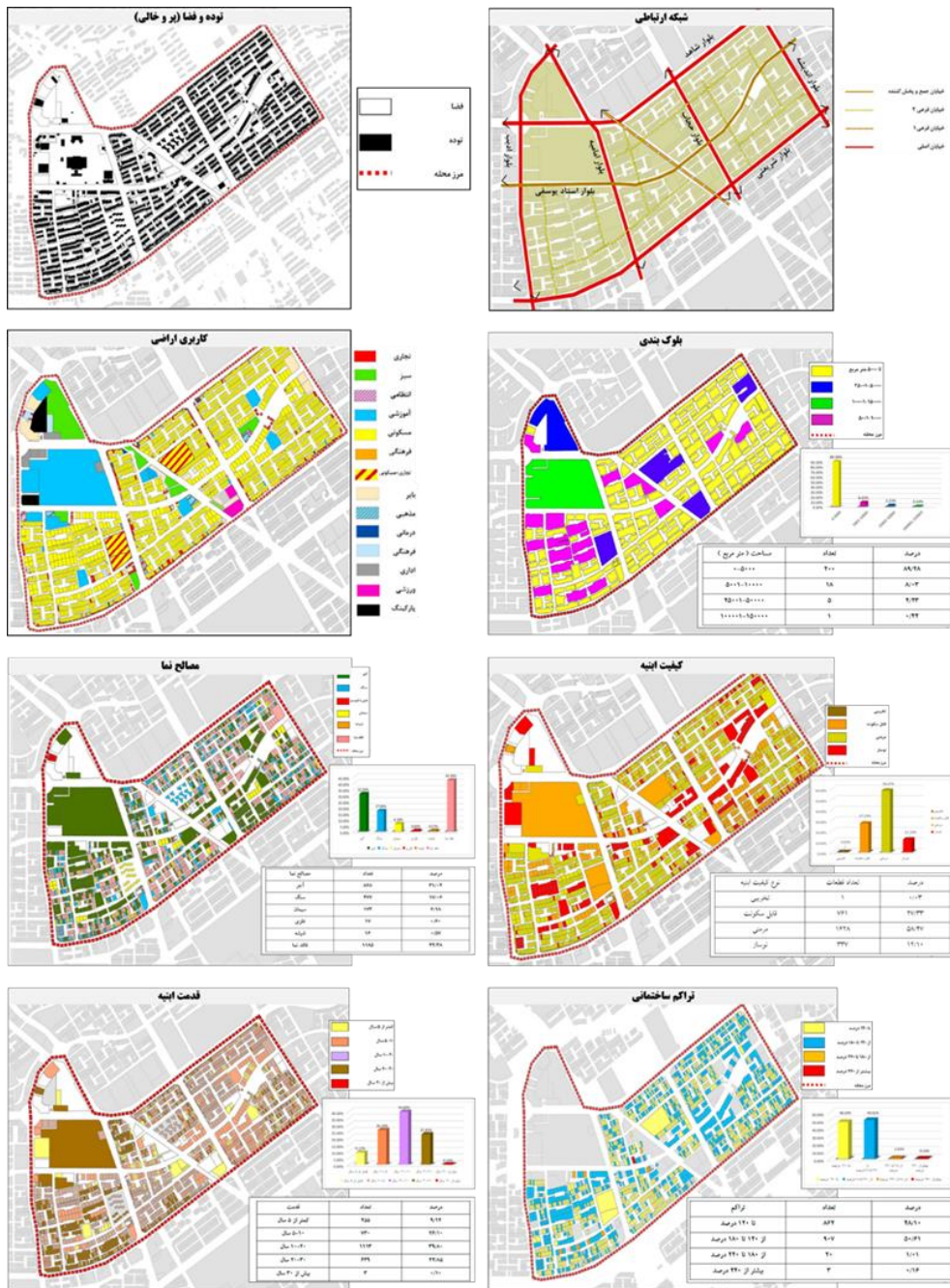
- ۱- تحلیل پرسشنامه؛ این تحلیل برگرفته از سنجه های (شاخص های) چارچوب نظری تحقیق می باشد. و در انتهای این قسمت دیدگاه های مخاطبان فضا در قالب معیارهای تحقیقی رتبه بندی می شوند.
- ۲- تحلیل یکپارچه سوات؛ در این قسمت پتانسیل ها و امکانات در کنار محدودیت ها و ضعف ها در قالب جدول سوات تهیه میشود و در بستر معیارهای چارچوب نظری تحقیق بررسی می گردد و بر روی نقشه ای یکپارچه به نمایش گذاشته میشود. پرسشنامه محقق ساخته در قالب پرسشنامه بسته و با طیف ۵ تایی لیکرت (از بسیار کم با امتیاز ۱ تا بسیار زیاد با امتیاز ۵) تهیه شده است.

**حجم جامعه:** جامعه آماری تحقیق حاضر شامل تمامی ساکنین محله استاد یوسفی طبق آخرین سرشماری آماری سال ۱۳۹۵ می باشد که در محدوده خیابان های شاهد، اندیشه، شریعتی و ادیب زندگی می کنند (۱۴۲۹۹ نفر).  
**نمونه آماری:** با توجه به جامعه ۱۴۲۹۹ نفری محله استاد یوسفی در سال ۱۳۹۵، حجم نمونه با استفاده از روش نمونه برداری طبقه ای و با توجه به تعداد معیارها (۱۴ معیار) و با احتساب ۱۰ درصد خطای نمونه گیری، برابر با ۱۴۰ پرسشنامه (نفر) می باشد. در ادامه داده‌ها توسط نرم‌افزار Spss22 مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته و جداول داده‌های آماری در ۲ سطح توصیفی و استنباطی ارائه خواهد شد.

## ۳-۱- قلمرو جغرافیایی پژوهش

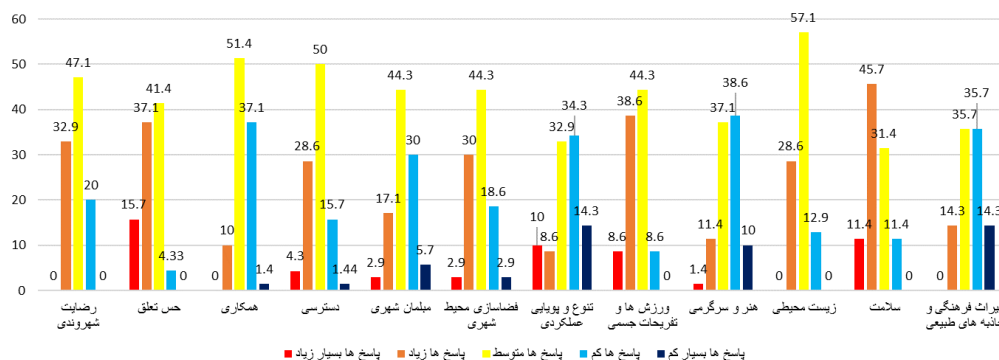
محله استاد یوسفی به مساحت ۱,۱۶ کیلومتر مربع و جمعیت ۱۴۲۹۹ نفری، محله ای تازه ساز (با قدمت حداکثر ۳۰ سال) واقع در ناحیه ۱ منطقه ۱۰ شهرداری مشهد می باشد. از شمال به بلوار شاهد، از جنوب به بلوار شریعتی، از شرق به بلوار اندیشه و از غرب به بلوار ادیب محدود می شود. محله استاد یوسفی، محله ایست که پتانسیل پر بازی شدن را به دلایلی همچون وجود زمین های بایر، فضاهای عمومی و فضاهای سبز، امکانات فرهنگی و آموزشی مانند کتابخانه ها، فرهنگسرا و گروه های استفاده کننده خاص در سطح محله به دلیل کاربری‌های تجاری و آموزشی زیاد را دارد. همچنین این محله از محلات جدید شهر مشهد می باشد که باتوجه به کاربری آموزشی نظیر دانشگاه آزاد و.. دارای جمعیت نسبتا جوانی است. این محله جز گروه درآمدی متوسط به بالا می باشند و می توان از این امر جهت برنامه ریزی و طراحی محله سالم استفاده نمود. همچنین باعث می شود که بتوانیم رویکرد جدید شهر پر بازی را در یکی از محلات نوپا ایجاد کنیم که نتیجه بهتر و مستعدتری را به همراه خواهد داشت. لذا باتوجه به دلایل ذکر شده ضرورت پرداختن به طراحی این محله باتوجه به رویکرد شهر پر بازی در این محدوده وجود دارد.

با مشاهده نقشه های زیر در خصوص کیفیت، دانه بندی، قدمت و همچنین تعداد طبقات در محله مورد نظر میتوان اظهار نمود که در قسمت کیفیت ابنیه بیشترین درصد مربوط به مرمت میباشد که از کل درصد آماری ۵۸/۴۷٪ را به خود اختصاص داده است که این بیانگر این باور است که سطح کیفیت ابنیه تا حدودی نیاز به اصلاح دارد تا سیما و منظر مطلوبی را برای ساکنین محله رقم زند و یکی از شرایط پایداری کالبدی را فراهم نماید. از لحاظ دانه بندی بیشترین سهم محله مربوط به قطعاتی میباشد که بیشتر ریزدانه‌اند و ۹۸/۳۱٪ را به خود اختصاص داده اند این موضوع میتواند یکی از عوامل موثر در کالبد بافت محله باشد و تا حدودی پایداری را با لغزش رو به رو نماید ولی این در حالی است که تعداد طبقات بیشتر یا ۲ طبقه بوده است طوری که ۸۶/۹۶٪ را شامل میشود این موضوع حاکی از این است که ریزدانه بودن قطعات بیشتر به علت تجاری شدن ابنیه ها بوده است که این تجاری شدن میتواند عاملی برای پیشرفت محله در راستای پایداری کالبد محسوب شود اما به شرط آنکه این تجاری بودن ها به سمت تراکم عمودی حرکت کند تا علاوه بر موثر بودن در توسعه محله، بار ترافیکی و حمل و نقلی را کاهش دهد.



شکل ۴- بررسی وضعیت موجود محله استاد یوسفی شهر مشهد

موضوع کنترل کیفیت نتایج یک پرسشنامه دامنه وسیعی از موضوعات مختلف را در بر می گیرد که در این بین روایی و پایایی از اهمیت بیشتری برخوردار اند. در این پژوهش اعتبار ابزار سنجش با استفاده از اعتبار محتوایی از نوع صوری و پایایی آن با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ مورد تایید قرار میگیرد. در این پژوهش پرسشنامه ای محقق ساخته با ۴۱ سوال در قالب طیف لیکرت طراحی شده و روایی محتوایی آن زیر نظر استاد راهنما و مشاور و چند تن از اساتید رشته شهرسازی مورد تایید قرار گرفته است. تعداد ۱۴۰ پرسشنامه بین نمونه آماری تحقیق توزیع گردید و پایایی داده ها با استفاده از آلفای کرونباخ، ۰/۸۷۴ محاسبه گردید که پایایی مورد قبولی است.



شکل ۵- وضعیت نهایی هر معیار در بین سایر معیارها

پس از ارائه آمار توصیفی و تحلیل هر یک از سوالات، حال به بررسی آمار استنباطی و آزمون‌های فرض به منظور رتبه بندی معیارها در محله استاد یوسفی می‌رسیم. در اغلب آزمون‌های پارامتری، مفروضات مقدماتی بسیاری وجود دارد که تا این مفروضات تأمین نشوند، نتایج به دست آمده از آزمون، نامعتبر خواهد بود. در میان این مفروضات مهمترین و شایع‌ترین فرض، فرض نرمال بودن داده‌هاست. در بررسی نرمال بودن داده‌های تحقیق، فرض نرمال بودن به دلیل پرسشنامه لیکرت و طیف طبقه بندی پاسخ‌ها رد شد؛ بنابراین باید از آزمون‌های ناپارامتریک برای تحلیل داده‌ها استفاده کنیم.

با توجه به اطلاعات معیارهای محاسبه در این فصل، مولفه‌های هر معیار سنجیده شد و میانگین نظرات طبق جدول ۶ به دست آمد. بیشترین میانگین به ترتیب مربوط به حس تعلق ۳/۶۵، سلامت ۳/۵۶، ورزش‌ها و تفریحات جسمی ۳/۴۹ و کمترین میانگین مربوط به میراث فرهنگی و جاذبه‌های طبیعی ۲/۴۶ می‌باشد. با توجه به نرمال نبودن داده‌ها، از آزمون فریدمن برای رتبه بندی مولفه‌ها استفاده شده است.

آزمون فریدمن یک آزمون ناپارامتری، معادل آنالیز واریانس با اندازه‌های تکراری (درون گروهی) است که از آن برای مقایسه میانگین رتبه‌ها در بین  $K$  متغیر (گروه) استفاده می‌کنیم. در آزمون فریدمن فرض  $H_0$  مبتنی بر یکسان بودن میانگین رتبه‌ها در بین گروه‌ها است. رد شدن فرض صفر به این معنی است که در بین گروه‌ها حداقل دو گروه با هم اختلاف دارند.

جدول ۳- رتبه بندی مولفه‌ها با استفاده از آزمون ناپارامتریک فریدمن

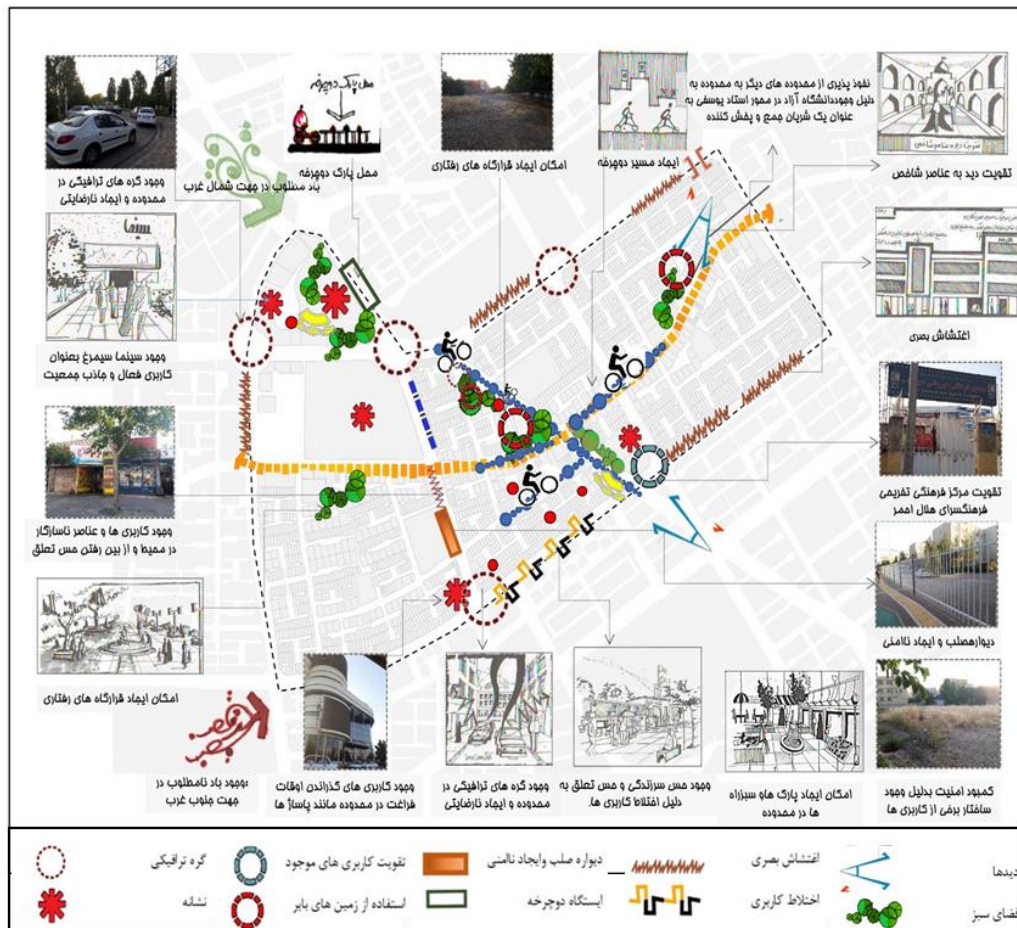
رتبه بندی آزمون فریدمن	آماره		معیار
	انحراف معیار	میانگین	
۸/۹۲	۰/۸۱	۳/۶۵	حس تعلق
۸/۵۵	۰/۸۵	۳/۵۶	سلامت
۸/۳۳	۰/۷۶	۳/۴۹	ورزش‌ها و تفریحات جسمی
۷/۱۹	۰/۸۲	۳/۱۹	دسترسی
۷/۰۷	۰/۶۴	۳/۱۶	زیست محیطی
۶/۸۱	۰/۸۶	۳/۱۱	فضاسازی محیط شهری
۶/۷۱	۰/۷۲	۳/۱۰	رضایت شهروندی
۵/۵۰	۰/۸۹	۲/۸	میلان شهری
۵/۱۰	۰/۶۷	۲/۶۹	همکاری
۴/۹۶	۱/۱۶	۲/۶۵	تنوع و پویایی عملکردی
۴/۵۶	۰/۸۷	۲/۵۲	هنر و سرگرمی
۴/۳۰	۰/۸۹	۲/۴۶	میراث فرهنگی و جاذبه‌های طبیعی





شکل ۶- رتبه بندی مولفه ها با استفاده از آزمون ناپارامتریک فریدمن

در جدول ranks (جدول بالا)، میانگین رتبه های هر یک از مولفه ها مشخص شده است. و جدول Text Statistics محتوی نتیجه اصلی آزمون است. همان گونه که در این جدول شاهد هستید میتوان مقدار آماره مربع کی را با ۱۱ درجه آزادی و همچنین سطح معنی داری آزمون P-Value با مقدار ۰,۰۰۰ مشاهده کرد که نشان از رد شدن فرض  $H_0$  دارد. با توجه به خروجی های بالا نتیجه نهایی اینکه بین مولفه های ارائه شده در چهارچوب نظری تحقیق، با یکدیگر رابطه وجود دارد و مداخله موثر بوده است. بر این اساس «حسن تعلق» بالاترین امتیاز و «میراث فرهنگی و جاذبه های طبیعی» دارای کمترین امتیاز است. همچنین پتانسیل ها و محدودیت های درونی و بیرونی موجود در قالب نقاط قوت، ضعف، فرصت و تهدید برای محله استاد یوسفی در نقشه زیر ارائه شده است.



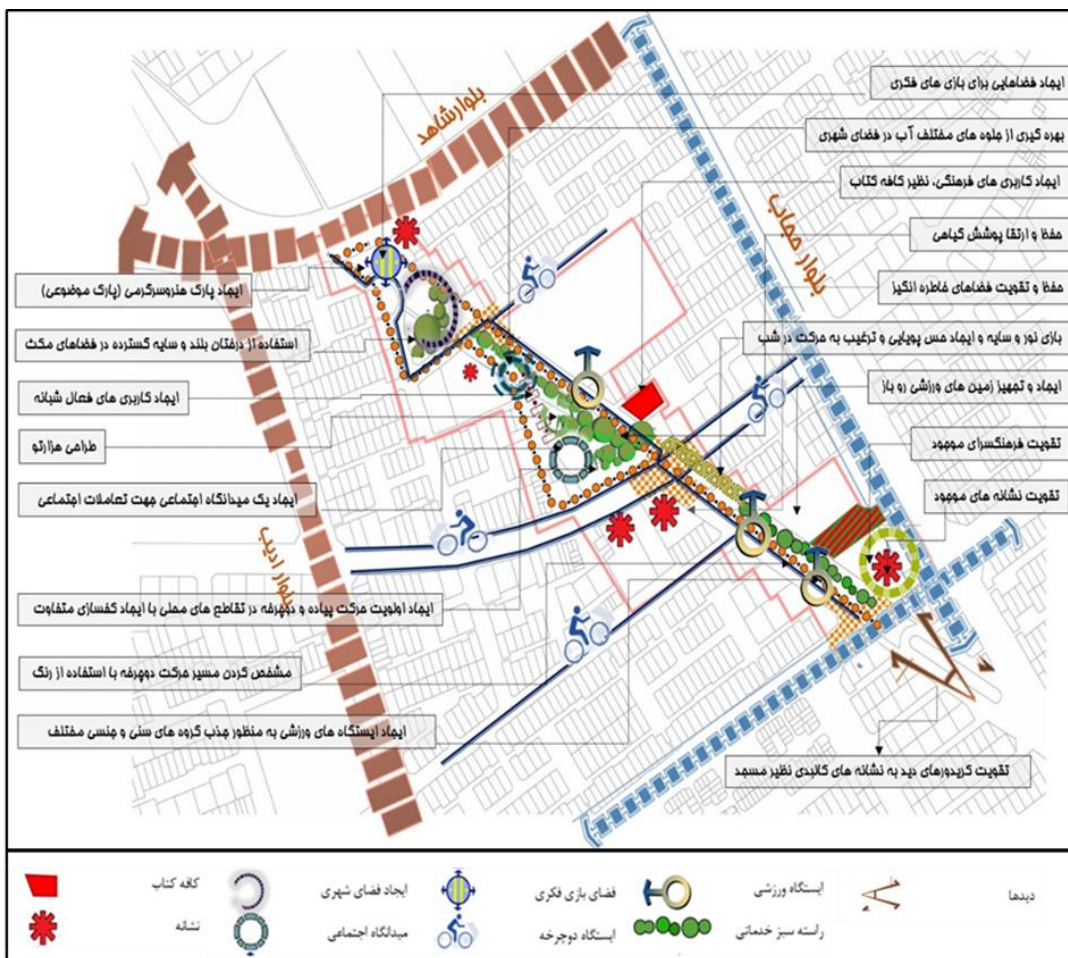
#### ۴- یافته‌ها و بحث

در جمع بندی نظرات شهروندان و ناظر تعلیم یافته (پژوهشگر) در ارتباط با ارزش گذاری معیارهای تحقیق، همانطور که از یک محله تقریباً نوساز شهر (توسعه های اخیر) انتظار می رفت، سطح سلامت و معیار زیست محیطی از وضعیت نسبتاً خوبی برخوردار است. و با توجه به کاربری های مقیاس شهری و بعضاً فرا شهری نظیر دانشگاه، و نیز فضا سازی های برنامه ریزی شده در محیط شهری، حس تعلق ساکنین نسبت به محله در رتبه ۱ قرار دارد، از طرفی رتبه سوم ورزش های و تفریحات جسمی، به دلیل وجود کاربری های ورزشی متعدد نظیر فنس های ورزشی، پارک آبی ایرانیان، مجموعه ورزشی هلال احمر و ... بسیار حائز اهمیت است. از این رو تقویت سایر معیارها نظیر تنوع و پویایی عملکردی، هنر و سرگرمی، جاذبه های طبیعی و مبلمان شهری، می تواند ما را در دستیابی به اهداف تحقیق یاری رساند.

جدول ۴- ارائه اهداف و راهبردهای ارتقا سلامت با رویکرد شهر پربازی

هدف کلان	اهداف عملیاتی	راهبرد
تقویت پویایی و مشارکت شهروندان در احیای فضای شهری پر بازی	برگزاری جشن‌ها و کارناوالها	برگزاری جشن‌های خیابانی، فستیوال های هنری و مراسم ها
	بهبود وضعیت سلامت روحی و روانی مخاطبان فضا	برگزاری جشنواره های مختلف بازی افزایش فضاهای پر بازی ایجاد فضایی نوستالژیک و پر خاطره نقش انگیزی در کالبد خلق تصویر ذهنی از کل فضا احیای فضای شهری در شب قابل رویت بودن تمامی فضا تجمع پذیری در عرصه های همگانی تقویت فضاهای مکت بهبود احساس امنیت محیطی
ایجاد سرزندگی با طراحی خلاق فضای شهری	تشویق همکاری و مشارکت عمومی	پذیرا بودن فضای خیابان برای اقشار مختلف با فرهنگ های مختلف ایجاد فرصت ها برای بروز خلاقیت در فضای شهری توجه به پتانسیل اهالی محله به منظور همکاری با نهادهای مسئول
	بهبود وضعیت مبلمان شهری	تقویت نورپردازی افزایش مبلمان شهری همگرا استفاده از عناصر مختلف در فضای شهری نظیر پله، نیمکت و ..
ایجاد سرزندگی با طراحی خلاق فضای شهری	فضا سازی محیط شهری	تقویت گرافیک محیطی جلوگیری از ایجاد جداره های صلب و غیرفعال بخصوص در شب تقویت نشانه های شهری ایجاد وحدت بصری و کالبدی در جداره
	ارتقاء دید و منظر	تقویت تنوع در دیده ها و سکانس ها پیوستگی در عناصر کالبدی (کف و بدنه) توجه به تناسبات و مقیاس انسانی در فضا
محله سالم و پویا	دسترسی مناسب به خدمات	پراکنش مناسب عملکردها پیوستگی فعالیتی تمرکز فعالیت های مقیاس محله در مرکز محله
	بهبود مسیرهای حرکتی	بهبود وضعیت مسیرهای پیاده افزایش نفوذپذیری پیاده در فضا بهبود فرصت های حمل و نقلی شکل گیری مسیرهای دوچرخه
	تنوع و پویایی عملکردی	تقویت سرزندگی عملکردی وجود فعالیت های دیرپا استفاده از انرژی خورشیدی در تنوع و سرزندگی محیط
	افزایش ورزش های و تفریحات جسمی	شکلگیری پارک های موضوعی ترویج فعالیت های فردی و گروهی در محیطی سرزنده و پویا

هدف کلان	اهداف عملیاتی	راهبرد
	تقویت هنر و سرگرمی	ترویج برهم کنش‌های اجتماعی و برنامه‌ریزی برای رویدادها و فعالیت‌های فرهنگی هنری پذیرا بودن فضای خیابان برای اقشار مختلف با فرهنگ های مختلف تقویت فضاهای خلاق و پویا تقویت حضور نمایشگاه های موقت
	سرزندگی از منظر زیست محیطی	بهبود آسایش اقلیمی و تقویت پوشش گیاهی تقویت سرزندگی بیولوژیکی ارتقاء دلپذیری محیط
	ارتقا سلامت	استفاده از رنگ به منظور القای حس های متنوع توجه به سطح بهداشت محیط



شکل ۸- سیاست گذاری

## ۵- نتیجه گیری

کم تحرکی، شیوع افسردگی، اپیدمی های بازی های رایانه ای، نا شادی و نا آرامی اجتماعی و عدم بهره‌مندی از فواید بازی برای گروه های مختلف اجتماعی، از جمله علل نبود فضاهای شاد، سرزنده و پربازی در شهرهای ماست. شهر و فضاهای آن بستر یا ظرفی برای وقوع انواع فعالیت های فردی و گروهی شهروندان هستند. توسعه فضاهای بازی در سطح شهر و محلات، باعث ایجاد سرزندگی و پویایی میشود. این سرزندگی نه تنها برای کودکان بلکه برای بزرگسالان نیز لازم است؛ و بزرگسالان نیز برای سرزندگی و شادی نیاز به بازی دارند. حال تلفیق اصول شهر پربازی با اصول شهر سالم علاوه ایجاد سرزندگی و نشاط در فضاهای شهری، میتواند سلامت شهروندان و فضاهای شهری را نیز بهبود ببخشد.

در انتخاب محله استاد یوسفی شهر مشهد، حداقل های مورد نیاز برای شهر پربازی و شهر سالم مدنظر قرار گرفت که از آن جمله میتوان به موقعیت خاص این محله در حوزه شمال غربی شهر مشهد، وجود فعالیت های و کارکردهای مختلف فضایی، نظیر سینما، دانشگاه، پاساژها، فضاهای سبز و باز متعدد و از همه مهمتر وجود زمین های بایر به منظور توسعه های آتی اشاره کرد که با تبدیل فضاهای کم تحرک و مرده این محدوده، به فضاهایی شاد و سرزنده و پربازی، و کشاندن شهروندان از هر گروه سنی و هر قشری به این فضا سبب حضور پر رنگ افراد در فضای شهری را موجب شود. همچنین در این پژوهش با بکارگیری اصول و شاخص های شهر سالم و پربازی در محله استاد یوسفی، فضایی قابل زندگی معنایی تازه ای به محیط القا کرد که سبب تشویق مردم به فعالیت های بدنی و برقراری ارتباط اجتماعی، و فضای شهری به عرصه ای اجتماعی برای همه افراد جامعه تبدیل شود.

## منابع

۱. ابراهیمی، حمیدرضا؛ نوید سعیدی رضوانی و معانی منجیلی، آرزو (۱۳۹۰). «تدوین اصول طراحی فضاهای بازی کودکان با تأکید بر گروه سنی ۵ تا ۱۲ سال، مطالعه موردی رشت»، فصلنامه موردی رشت، مطالعه موردی رشت، فصلنامه علمی-پژوهشی باغ نظر، ۸ (۱۹)، ۳۱-۵۰.
۲. ارجمندیا، اصغر (۱۳۸۰). «شهر سالم و روستای سالم»، سومین همایش کشوری بهداشت محیط.
۳. آلتمن، ایدوین (۱۳۸۲). «محیط و رفتار اجتماعی»، ترجمه علی نمازیان، انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
۴. بارتون، هوگ و محمد تقی زاده مطلق (۱۳۸۱). «جایگاه سلامتی در شهرسازی»، جستارهای شهرسازی.
۵. بارتون، هیو (۱۳۸۹). «برنامه ریزی شهر سالم»، تدوین توسط میترا عطاریان. تهران.
۶. بخارایی، احمد؛ شربتیان، محمدحسن و طوافی، پویا. (۱۳۹۴). «مطالعه جامعه شناختی رابطه نشاط با سلامت اجتماعی»، فصلنامه برنامه ریزی رفاه و توسعه اجتماعی.
۷. حاجی خانی، غلامرضا و صالحی، اسماعیل. (۱۳۷۲). «معیارهای شهرسازی برای ایده شهرسالم»، شماره ۴.
۸. حسینون، سولماز (۱۳۸۰). «کاربرد رنگ در شهر. ویژه نامه طراحی شهری»، ماهنامه شهرداری ها، شماره ۳۳.
۹. دماری، بهزاد؛ وثوق مقدم، عباس؛ شادپور، کامل؛ سالاریان زاده، محمدحسین و مقیمی، داود. (۱۳۹۴). «مرکز مدیریت سلامت شهری منطقه در کلان شهر تهران: سامانه ای مشارکتی برای ارتقا عدالت در سلامت»، مجله دانشکده بهداشت و انستیتو تحقیقات بهداشتی، شماره ۴، صص ۳۷-۵۰.
۱۰. رفیعیان، مجتبی و عسگری، علی (۱۳۸۱). «سالمدان و ضرورت آسایش فضاهای شهری»، همایش بین المللی سالمندان، دانشکده بهزیستی و توانبخشی.
۱۱. رهنما، محمدرحیم و افشار، زهرا (۱۳۹۰). «تحلیل شاخص های شهر سالم در محله ی بهارستان شهر مشهد»، سومین کنفرانس برنامه ریزی و مدیریت شهری، مشهد، صص ۱-۱۲.
۱۲. دانشنامه مدیریت شهری و روستایی (۱۳۸۷). «سازمان شهرداری ها و دهیاری های کشور»، موسسه فرهنگی، اطلاع رسانی و مطبوعاتی.
۱۳. ربانی، رسول، و شیرینی، حامد (۱۳۹۰). «اوقات فراغت و هویت اجتماعی»، ماهنامه علمی تخصصی صدای جمهوری اسلامی ایران، شماره ۶۱ (سال دهم)، صص ۱۰۲-۱۲۲.
۱۴. زیاری، کرامت اله و جانبابانژاد، محمدحسین (۱۳۹۰). «اصول و معیارهای شهر سالم»، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، صص ۵۰-۵۶.
۱۵. سعیدی رضوانی، نوید، حبیبی، ماندانا، فتاحی، مهکامه، و امیر احمدی، اکرم (۱۳۹۵). «شهر پربازی»، تهران: انتشارات شهر، چاپ اول.
۱۶. شیعه، اسماعیل. (۱۳۸۵). «آماده سازی شهر برای کودکان»، موسسه نشر شهر، تهران، سازمان فرهنگی و هنری شهرداری تهران.
۱۷. شارع پور، محمود (۱۳۸۷). «جامعه شناسی شهری» جلد اول، چاپ اول، انتشارات سمت.
۱۸. صادق صابری، محمدجواد؛ قدرجانی، راضیه و حاجیان زیدی، مهرداد (۱۳۹۵). «طراحی فضای کنش اجتماعی کودکان در محوطه باز مجتمع های مسکونی با رویکرد خلاقیت و تعاملات اجتماعی»، مطالعات هنر و معماری، شماره ۶، صص ۱۳-۳۷.
۱۹. طبیبیان، منوچهر. (۱۳۷۶). «ارزیابی پروژه شهر سالم در ایران (کوی سیزده آبان)»، محیط شناسی، شماره ۲۰، صص ۶۱-۷۴.
۲۰. قاضی، قاسم، و محمد پور، نعمت (۱۳۸۳). «بازی نظر کودک است»، انتشارات آموزش، چاپ پنجم.
۲۱. کربلایی حسینی غیاثوند، ابوالفضل (۱۳۹۷). «بررسی ویژگی های منظر شهری از دیدگاه کودکان با توجه به رویکرد شهر دوست دار کودک»، فصلنامه تازه های علوم شناختی، سال ۲۰، شماره ۲، صص ۵۳-۶۸.
۲۲. کوپایی، گلرخ؛ نقی زاده، محمد و حبیب، فرح (۱۳۹۵). «تأثیر عوامل کالبدی فضاهای بازی بر خلاقیت کودکان ۶ تا ۱۲ سال در پارک های شهری»، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات شهری، شماره ۲۱، صص ۳۷-۴۸.

۲۳. گودرزی، محمود و اسدی، حسن. (۱۳۷۹). «تحلیل میزان و نوع فعالیت های فراغتی و ورزشی استادان دانشگاه تهران». مجله حرکت، شماره ۴.
۲۴. لطفی، صدیقه؛ علی مهدی، و مهدیان بهنمیری، معصومه (۱۳۹۳). «ارزیابی شاخص های شهر سالم در منطقه دو شهر قم». فصلنامه مطالعات توسعه اجتماعی- فرهنگی، شماره دوم، سال اول.
۲۵. نجفی، مسعود؛ دوبران، اسماعیل و نورعلی‌شاه، جمشید (۱۳۹۶). «اصول طراحی زمین بازی کودکان براساس تصورات کودکانه نمونه موردی: پارک های منطقه یک شهر زنجان»، فصلنامه علمی تخصصی معماری سبز، سال سوم، صص ۴۵-۵۵.
۲۶. هیوود، لس (۱۳۸۳، پاییز و زمستان). «اوقات فراغت»، ترجمه محمد احسانی، هنر و معماری جستارهای شهرسازی، شماره ۱۰ و ۱۱، صص ۱۲۵-۱۳۱.
27. Driskell, David (2003). The playful city conference work Book. USA.
28. Fisman, Lianne (2003). Creating Better Cities with Children and Youth: A Manual for Participation. Children, Youth and Environments 13: 220-223.
29. Gehl, John. (1987). life Between Bulding. Van Nost rand Reinhold press.
30. Walzer, M. (1986). pleasures and cots of urbanity. Dissent 470-475.