



Production of the Lived Space through Playing in Urban Public Spaces Citizens' Night Play in Bagh-Ferdows Open Space, Valiasr Street, Tehran *

Seyed Mani Samadani¹ , Mitra Habibi² , Reza Samim³ 

1. PhD Candidate in Art Research, Department of Art Research, University of Art, Tehran, Iran. manisamadanii@gmail.com

2. Associate Professor, Department of Urban Design, University of Art, Tehran, Iran. habibi@art.ac.ir

3. Associate Professor, Department of cultural studies, Institute for Social and Cultural Studies, Tehran, Iran (Corresponding author). reza.samim@iscs.ac.ir.

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 04 July 2022;

Received in revised form: 06
December 2022;

Accepted: 31 December
2022;

Published online: 16
February 2023

Keywords:

Play, Urban Public Space,
Production of the Space,
Everyday Life, Tehran.

ABSTRACT

Introduction: Urban spaces have the capacity to spatially assemble different and even contradictory forces of the public sphere. The relationships between these contradictory forces, one dominated by power and the other exercised by people, lead citizens to take creative actions to change and transform the structure created in urban spaces. “How can the play of citizens in the public space of the city produce the lived space and what are the consequences?” is the main question of this research. In Lefebvre’s theory of the production of space, space is in a process of dialectical relations between perceived space, conceived space and lived space. Power always tries to cover the merits of the perceived space by its forces and produces the conceived space. In contrast, citizens create the lived space through their creative actions. Citizens can choose the public space as their own playground (place of their play) and construct new situations beyond the formal situations of the space. The concept of play suggests an action in a specific time and place, through established rules built on the core of pleasure, which can also change the formal situation of the space by using the tools unusually and changing and reshaping the rules themselves. In this process, the nature of excitement flows through the game and makes the players return to it more and more. Therefore, the game is one of the creative actions that are able to create new orders and arrangements in the public space to construct the lived space.

Methods: The current research is based on an interpretive-critical paradigm, which is based on a phenomenological approach to explore the ways and reasons for which the citizens of Tehran choose to use the perceived space and find it. The method is a documentary study for theoretical concepts and identifying the components and configurations of the concepts. The field study in the open space at the entrance of Bagh-Ferdows includes in-depth observation by the researchers and open interviews with the citizens (the actors) who are actively present in the field and identified using the components and qualitative indicators found in the first step of the documentary study to achieve a novel interpretation of the pleasing actions as well as the critical ones.

Findings: Studies done in the case of this research show that citizens in urban spaces play in relation to one another and the factors of that space in order to create their desired situations. This process of playing can change the territories of the space, foster the process of sociability, specify the demands of marginal groups and represent citizens’ resistance against the order of conceived space.

Conclusion: The results suggest that citizens can produce their living space in the urban public space through their games, as the process of creative playing changes the formal situation and realizes the game situation, which is similar to what people do in the production of living space through other actions. In the nightlife of the city, these actions use the possibilities of the lack of surveillance and construct the lived space. The socialization, the specification of the areas forbidden by the power (political - economic forces through the system and socio-cultural through the structure), the creation and exhibition of the desired identity by the citizens, the resistance to the formal order and the leisure are the consequences of the games observed and studied in the given public space.

Cite this article: Samadani, S. M., Habibi, M., & Samim, R. (2022). Production of the Lived Space through Playing in Urban Public Spaces (Citizens’ Night Play in Bagh-Ferdows Open Space, Valiasr Street, Tehran). *Community Development (Rural and Urban)*, 14 (2), 467 – 487.

DOI:<https://doi.org/10.22059/jrd.2022.346620.668750>

* Excerpted from doctoral dissertation titled “Citizens’ play and the consumption of urban aesthetic elements in Tehran, Case study: Vali-asr street, Tehran”, Tehran University of Art, Faculty of Theoretical Sciences and High Studies of Art, Art Research Department.

تولید فضای زیسته از طریق بازی در فضاهای عمومی شهری (بازی شبانه شهروندان در باغ فردوس، خیابان ولیعصر (عج) تهران)*

سید مانی صمدانی^۱، میترا حبیبی^۲، رضا صمیم^۳

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران. رایانامه: manisamadani@gmail.com

۲. دانشیار گروه طراحی شهری، دانشگاه هنر، تهران، ایران. رایانامه: habibi@art.ac.ir

۳. دانشیار گروه مطالعات فرهنگی، مؤسسه مطالعات فرهنگی و اجتماعی، تهران، ایران (نویسنده مسئول). رایانامه: reza.samim@iscs.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	مقدمه: پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش است که چگونه بازی شهروندان در فضاهای عمومی می‌تواند موجب فضای زیسته باشد و پیامدهای این کنش‌ها چیست. در فضای اجتماعی که درون رابطه جدلی سه‌گانه فضای دریافته (عمل فضایی)، فضای پنداشته (فضای بازنمایی) و فضای زیسته (بازنمایی‌های فضا) تولید می‌شود، قدرت از طریق اعمال نیروهای خود درصدد است تا با تولید فضای ایدئولوژیک، امکان‌های فضای دریافته را پوشش دهد، الگوهای زیستن را تنظیم و کنترل و کنش‌ها را قابل‌پیش‌بینی کند. در مقابل، شهروندان با کنش‌های خلاقانه خود (که بازی می‌تواند گونه‌ای از این کنش‌ها باشد) و کشف ظرفیت‌های پوشیده‌شده فضای دریافته، فضای زیسته خود را تولید می‌کنند.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۶/۴	روش: این پژوهش کیفی در پارادایم انتقادی-تفسیری و با رویکردی پدیدارشناختی انجام پذیرفته است. از روش اسنادی برای تبیین مؤلفه‌های بازی و فضاهای عمومی و مدل مفهومی بیانگر مناسبات این دو استفاده شد. گردآوری اطلاعات بازیگران و فضای ورودی باغ فردوس با مشاهده عمیق و مصاحبه در میدان پژوهش صورت گرفت تا تفسیری نوین از کنش‌های بانشاط و درعین حال انتقادی ارائه شود.
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۱/۹/۱۵	یافته‌ها: مطالعه میدان پژوهش بر اساس مؤلفه‌های سازنده پدیده بازی بیانگر آن است که شهروندان از خلال بازی‌های خود موقعیت‌های خودخواسته را در فضا مستقر می‌کنند. در این فرآیند، شهروندان (شهروند - بازیگران) با استفاده نامتعارف از ابزار و میانجی‌های موجود در موقعیت رسمی، استقرار قواعد جدید و برهم‌زدن زمان خطی موقعیت‌های بازی را مستقر و کنش‌های خود را محقق می‌کنند.
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۰/۱۰	نتیجه‌گیری: از آنجایی که بازی خلاقانه موقعیت‌های رسمی فضا را بر هم می‌زند و موقعیت بازی را مستقر می‌کند، نظیر سایر کنش‌های خلاقانه موجب تولید موقعیت‌های خودخواسته درون دیالکتیک فضای دریافته و پنداشته (ایدئولوژیک) و در پی آن تولید فضای زیسته می‌شود. در حیات شبانه فضاهای عمومی، کاهش نظارت‌های رسمی امکان تولید موقعیت بازی را فراهم می‌آورد. تعیین قلمرو، اجتماع‌پذیری و آموزش، مقاومت در مقابل موقعیت‌های رسمی و نظم حاکم (سیستمی و ساختاری) و بازنمایی هویت گروه‌های بازیگر، پیامدهای کنش‌های بازی‌گونه درون این فضاها هستند.
تاریخ انتشار: ۱۴۰۱/۱۱/۲۷	
کلیدواژه‌ها: بازی، تهران، تولید فضای اجتماعی، زندگی روزمره، فضای عمومی شهری.	

استناد: صمدانی، سیدمانی؛ حبیبی، میترا و صمیم، رضا (۱۴۰۱). تولید فضای زیسته از طریق بازی در فضاهای عمومی شهری بازی شبانه شهروندان در باغ فردوس، خیابان ولیعصر (عج) تهران. توسعه محلی (روستایی - شهری)، ۲ (۴)، ۴۶۷-۴۸۷. Doi: <https://doi.org/10.22059/jrd.2022.346620.668750.487-467>

* مستخرج از رساله دکتری با عنوان «بازی شهروندان و مصرف عناصر زیبایی‌شناسانه در فضاهای عمومی کلان‌شهر تهران، مورد پژوهش: خیابان ولیعصر (عج)، تهران»، دانشگاه هنر تهران، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، گروه پژوهش هنر.

۱. مقدمه و بیان مسئله

فضاهای عمومی فضاهایی با دسترسی آزاد برای همگان در طول شبانه‌روز مانند پارک‌ها، میدان‌ها، خیابان‌ها و ساختمان‌های عمومی اطراف آن‌ها، مراکز خرید، نواحی تفریحی، خدماتی و نیز مراکز ارتباطی شهری و حمل‌ونقل عمومی هستند. این فضاها طیف وسیعی از فعالیت‌ها را دربرمی‌گیرند و حائز کیفیات زیبایی‌شناختی هستند که به مدد اجتماعی‌بودن، افراد می‌توانند در آن‌ها با یکدیگر ملاقات کنند و تعاملات اجتماعی خود را ارتقا دهند (حبیبی و علی‌پور شجاعی، ۱۳۹۳: ۱۸-۱۹؛ بنرجی، ۲۰۰۱: ۱۲-۱۳). امکان تحقق تنوعی از فعالیت‌ها، راحتی، برخورداری از منظر زیبا، امنیت، معناداری (برآمده از ارتباط مطلوب انسان و مکان که مستلزم تعامل مثبت بین انسان و ابعاد کالبدی و اجتماعی مکان است) و پاسخگویی به نیازهای انسان (کورنیاواتی، ۲۰۱۲: ۴۷۷)، فراهم‌آمدن امکان تظاهرات و بیان منافع افراد و گروه‌ها (واتسون^۱، ۲۰۰۶) از دیگر ویژگی‌های فضاهای عمومی است.

با این حال از قرن هجدهم و با دگرگونی در حوزه عمومی که نقش مهمی در تحولات فضای عمومی دارد، این فضاها با مسائلی مواجه شدند. غلبه حمل‌ونقل سواره بر پیاده و محدودشدن ملاقات‌ها و تعاملات چهره‌به‌چهره (پاچنکوف^۲ و ورونکووا، ۲۰۱۳: ۱۴)، انفعال ارتباط میان فضاهای عمومی بزرگ در شهرهای مدرن با فضاهای اطراف و خالی و بی‌استفاده‌ماندن آن‌ها (مدنی‌پور، ۱۳۸۷: ۲۳۱) و زیبایی‌شناختی‌کردن فضاهای عمومی نه به دلیل پاسخ به ذائقه فرهنگی و سبک‌های متنوع زندگی امروزی، بلکه به دلیل جذب سرمایه برای ساخت پروژه‌های ابرمقیاس بر طبق بازار سرمایه (هابرماس^۳، ۱۹۸۳: ۹) موجب محدودکردن آزادی رفتار و کنشگری شهروندان و طرد گروه‌هایی از فضاهای عمومی شد که از ابتدا به‌عنوان فضای تحقق آزادی و فردگرایی معرفی شده بودند (برمن^۴، ۱۹۸۸: ۱۵۰). براین‌اساس آزادی رفتار و شیوه‌های مصرف محدود شد و فراگیری فردگرایی در شهرهای مدرن، فضای جمعی انتزاعی و خالی از تجربه‌های عمومی واقعی را رقم زد (سنت، ۱۹۹۴: ۳۷۵). با این حال همان‌طور که حوزه عمومی در اختیار قدرت تلاش می‌کند مصرف فضاهای عمومی را به نفع خود تنظیم کند، شهروندان با بازپس‌گرفتن این فضاها، صدای خود را در حوزه عمومی مجدداً بازمی‌یابند (اتینگتون، ۱۹۹۴: ۳۱۰).

فضای عمومی که دسترسی به آن برای عموم در طول مدت شبانه‌روز آزاد است، فرصت حضور افراد و گروه‌های مختلف را فراهم می‌آورد و نه تنها فضای گردهم‌آیی، تعاملات اجتماعی و مشارکت شهروندان است، عرصه بیان منافع گروه‌ها و افراد و مطالبات گروه‌ها نیز هست. فضاهای عمومی از این منظر، صحنه رویارویی نیروهای قدرت و کنش شهروندان برای تحقق و استقرار شیوه‌های متنوع مصرف فضا و بازپس‌گیری جایگاه گروه‌های به‌حاشیه‌رانده‌شده در حوزه عمومی است.

در فرایند تولید-مصرف فضا، فضا اعطا یا ارائه نمی‌شود، بلکه تولید می‌شود (صمیم، ۲۰۱۹: ۱۰). فضای اجتماعی، محصول تولید اجتماعی ما است. در ساختار سه‌گانه جدلی لوفور، فضای دریافته تمام امکان‌ها و ظرفیت‌های فضا مرتبط با روابط میان زندگی روزمره (واقعیت روزمره) و واقعیت شهری را برجسته می‌کند. فضای پنداشته (ایدئولوژیک)، فضای برنامه‌ریزی‌شده از سوی قدرت است. نیروهای قدرت در این فضای ایدئولوژیک تلاش می‌کنند تا رفتارها و کنش‌هایی را تنظیم، کنترل و قابل‌پیش‌بینی کنند. در مقابل، فضای زیسته با کشف ظرفیت‌های موجود در فضای دریافته و مصرف خلاقانه و خودخواسته توسط شهروندان تولید می‌شود (لوفور،

1. Venessa Watson
2. Oleg Pachenkov
3. Jurgen Habermas
4. Marshall Berman

۱۹۹۱ب: ۳۸-۳۹)؛ بنابراین کنش‌هایی که بتوانند نظم برساختی فضای پنداشته را بر هم بزنند و موقعیت‌های جدیدی را از سوی شهروندان (پایین با بالا) در فضا مستقر کنند، می‌توانند موجب تولید فضای زیسته و خلق زندگی روزانه، یعنی ساحت شگفت‌انگیز زندگی روزمره در مقابل روزمرگی باشند.

از آنجا که بازی، کنش یا فعالیتی است که به‌طور داوطلبانه، در زمان و مکان مشخص، با رعایت قواعد توافقی مشخص و با محوریت نشاط محقق می‌شود و با دستکاری در موقعیت رسمی می‌تواند موقعیت جدیدی را متفاوت یا متضاد با موقعیت موجود در فضا مستقر کند (هوینینگا، ۱۹۴۹: ۱۳)، اگر شهروندان فضای عمومی را به‌عنوان مکان بازی خود انتخاب کنند، به‌نظر می‌رسد بازی می‌تواند یکی از کنش‌هایی باشد که در مقابل فضای ایدئولوژیک (پنداشته) با خلق موقعیت‌های جدید از سوی شهروندان فضای زیسته را تولید می‌کند. اینکه شهروندان چگونه از طریق بازی کردن در فضاهای عمومی در این فرایند فضای زیسته را تولید می‌کنند و پیامدهای این کنش‌ها در فضا چیست، پرسشی است که در این پژوهش به آن پاسخ داده می‌شود.

مانند سایر شهرها، در تهران نیز نزاع نیروهای متضاد (نیروهای در قدرت، افراد ذی‌نفع در مرکز و گروه‌های به‌حاشیه‌رانده‌شده) در فضاهای عمومی قابل‌مشاهده است. فضاهای عمومی شهر تهران که حدود دویست سال از پایتخت‌شدن آن می‌گذرد، مانند دیگر شهرهای جهان در طول دهه‌های اخیر دستخوش تغییراتی شده است و با مسائلی مشابه فضاهای عمومی در سایر شهرها مواجه است. همچنین نیروهای سیاسی-اقتصادی و نیز هنجارهای اجتماعی و فرهنگی به‌عنوان نیروهای اعمال‌شده از بالا درصدد تنظیم الگوهای رفتاری و کنترل و پیش‌بینی کنش‌های فضای عمومی هستند (جمشیدی و حبیبی، ۱۴۰۰). سند فرهنگی ۱۳۹۳ که بیشتر تکالیف شهروندان و نه حقوق آن‌ها را بیان می‌کند و نیز سیاست‌گذاری فرهنگی شهرداری تهران که هدف اصلی آن ترویج و تحکیم ایدئولوژی است (قادری، ایمانی جاجرمی، گاجین و بیات، ۱۴۰۰)، خود شاهدهی بر این ادعا است. با وجود این، شهروندان الگوهای ازپیش‌تعیین‌شده را تحدیدی بر کنش‌ها و فعالیت‌های خودخواسته خود می‌یابند و در طول شبانه‌روز با مقاومت در مقابل رفتارهای مطلوب فضای ایدئولوژیک، تلاش می‌کنند زندگی روزانه خود را بیافرینند. همچنین به‌دلیل تأمین‌نشدن عناصر ضروری برای مصرف شبانه فضاهای عمومی در تهران، محدود فضاهایی را می‌توان یافت که در نیمه‌شب همچنان به فعالیت خود ادامه دهند (صادقی‌بخش، استعالجی و سرور، ۱۳۹۹؛ غضنفرپور و همکاران، ۱۳۹۸).

یکی از فضاهایی که حیات شبانه‌اش تا ساعات بامداد در تهران در جریان است، فضای ورودی باغ فردوس در ضلع شرقی خیابان ولیعصر^(عج) است. این فضا از ساعت ده شب تا حدود ساعت سه بامداد بستر حیات شبانه شهروندان است و به‌دلیل کاهش نظارت‌ها به نظر امکان بروز و تحقق کنش‌های خلاقانه و احیاناً و بعضاً مغایر گفتمان رسمی را که می‌تواند بازی هم باشند، فراهم می‌آورد. پژوهش حاضر به این پرسش پاسخ می‌دهد که گروه‌های حاضر در این فضا چگونه از طریق استقرار بازی‌های خود می‌توانند فضا را خلاقانه مصرف و فضای زیسته را تولید کنند. این کنش‌ها چه پیامدی برای فضا دارند و آن را چگونه تغییر می‌دهند؟ و شهروندان درون موقعیت‌های بازی چه مطالباتی را نمایان می‌کنند که فضای پنداشته از آن‌ها ربوده است؟

۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های انجام‌شده که به‌طور مستقیم به مناسبات میان بازی و فضاهای عمومی پرداخته‌اند و نیز پژوهش‌های معطوف به کنش‌های فضای عمومی در ارتباط با تولید فضای زیسته و زندگی روزانه بررسی شده‌اند. در میان پژوهش‌های داخلی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد نیلوفر نداعی (۱۳۹۷) با عنوان «بررسی نقش تجربه‌های بازی‌گونه در فضای شهری بر دگرگونی تعامل اجتماعی

(مورد مطالعه: شهر تهران)»، تنها پژوهشی است که به آزمون معناداری رابطه رفتارهای بازی‌گونه و میزان تعاملات اجتماعی در فضای شهری پرداخته است.

پژوهش‌هایی که به مطالعه کنش شهروندان و فضاهای عمومی پرداخته‌اند، نشان می‌دهند فعالیت‌ها و کنش‌های شهروندان درون فضاهای عمومی همواره با موقعیت‌های رسمی که نیروهای قدرت (سیاسی و اجتماعی-فرهنگی) درصدد تولید آن‌ها هستند همگرا نیست و شهروندان با کنش‌های مغایر و یا خلاقانه خود و نیز حضور فعال در زمان‌های نامتعارف (تغییر ضرباهنگ فضا) فضاها را خودخواسته مصرف می‌کنند (جمشیدی و حبیبی، ۱۳۹۹؛ برزگر و حبیبی، ۱۳۹۹).

پژوهش‌های مرتبط با حیات شبانه فضاهای عمومی شهر تهران، میزان حضور و مشارکت و عوامل مؤثر بر افزایش حضور فعال در فضاها نشان می‌دهد تأمین و ارتقای امنیت، تأمین روشنایی، ایجاد امکان فعالیت حمل‌ونقل عمومی و تغییر قوانین برای تسهیل فعالیت واحدهای تجاری در ساعات شب، میزان مصرف فضاهای عمومی در این ساعات را افزایش می‌دهد (صادقی‌بخش، استلاجی و سرور، ۱۳۹۹؛ غضنفرپور و همکاران، ۱۳۹۸).

در پژوهش‌های خارجی، دسوزا اسیلوا و جرث (۲۰۰۹) فضاهای عمومی را از دیرباز مکان بازی شهروندان می‌دانند. شهروندان، هم بازی‌های خودخواسته را در این فضاها محقق می‌کنند، هم در فضا را بستر گیم‌های از پیش طراحی شده قرار می‌دهند. کیشا مک‌فرسن^۱ (۲۰۲۱)^۲، بنجامین شپرد^۳ (۲۰۰۵)^۴، گابریل فری^۵ و پتریک جان کوپاک^۶ (۲۰۱۳)^۷ نقش بازی‌ها در فضاهای عمومی را در فرم کنش‌های خلاقانه در مطالبه‌گری گروه‌های به‌حاشیه‌رانده‌شده، تأسیس تشکل‌های اعتراضی، آموزش و اجتماع‌پذیری از طریق بازی در فضاهای عمومی تحلیل کردند. همچنین بازی به‌عنوان شیوه‌ای برای سازمان‌دهی گروه‌ها درون جامعه شهری در آن‌ها تفسیر شده است. ریکونن^۸ (۲۰۱۵) و دونو^۹ (۲۰۱۴) استفاده از عناصر بازی‌گونه را که قابلیت بازی در فضاهای عمومی را ارتقا می‌بخشند، عامل مؤثر بر ارتقای مشارکت شهروندان می‌دانند. همچنین لوستارینن^{۱۰} و شرگ^{۱۱} (۲۰۲۱) در مقاله «تمرینی برای آینده: بازی، مکان و هنر» نتیجه گرفتند تولید مشارکتی هنرهای عمومی (مشارکت در تولید فضا در عین مصرف آن) به‌مثابه بازی به کشف امکان‌های جدید مصرف فضاهای عمومی برای افراد ذی‌نفع فضا منجر خواهد شد.

جمع‌بندی نتایج پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد: ۱. درون فضاهای عمومی کنش‌هایی همگرا و مغایر گفتمان رسمی و چند ضرباهنگ مختلف می‌توانند هم‌زمان وجود داشته باشند و کنش‌های مغایر در فرم‌های قانون‌ستیزی-هنرجارستیزی، تملک و تصاحب فضا، روان‌پالایی و ابرازگری مطالبات محقق می‌شوند؛ ۲. بازی به‌عنوان کنشی خلاقانه که موقعیت‌های رسمی فضا را دستکاری می‌کند، می‌تواند به‌مثابه کنشی مغایر با موقعیت رسمی در فضا محقق شود و کارکردهای آن تعیین و توسعه قلمرو از سوی گروه‌ها، هویت‌سازی، مقاومت و مطالبه‌گری، گذران اوقات فراغت و سرخوشی، فرار از فشارهای زندگی روزمره، کشف امکان‌های فضا برای

1. Kisha McPherson

۲. مقاله «آیا می‌توانیم آزادانه پیش رویم؟ نژادپرستی ضد سیاهان و تأثیر آن بر بازی سیاه‌پوستان»

3. Benjamin Shepard

۴. مقاله بازی، خلاقیت و سازمان‌دهی اجتماعی جدید

5. Gabriele Ferri

6. Patrick John Coppock

۷. مقاله «گیم‌های شهری جدی: از بازی در شهر تا بازی برای شهر»

8. Juho-Atte Riikonen

9. Gabrielle M. Donoff

10. Nina Luostarinen

11. Anthony Schrag

بهره‌برداری به‌منظور مصرف خلاقانه فضا و آموزش و اجتماع‌پذیری است؛ ۳. پیامد بازی در فضاهای عمومی ارتقای تعاملات اجتماعی، مشارکت جمعی و سرزندگی فضا است.

مرور پژوهش‌های پیشین بیانگر آن است که پژوهش‌های معطوف به شهرهای ایران تاکنون بازی در فرایند تولید فضای زیسته و تحقق زندگی روزانه مطالعه نکرده‌اند. بازی به‌مثابه کنشی خلاقانه که به دور از خشونت، داوطلبانه و فارغ از اجبار و حول نشاط و شادمانی درون فضای عمومی محقق می‌شود، محور پژوهش حاضر است که در پژوهش‌های پیشین مغفول مانده است.

۳. چارچوب مفهومی پژوهش

۳-۱. بازی

یوهان هویزینگا (۱۹۳۸) در کتاب *انسان بازیگر*^۱ مفهوم بازی را با رویکرد تاریخ فرهنگی^۲ تبیین کرد که پایه نظری پژوهش حاضر مرتبط با بازی محسوب می‌شود. بازی نزد هویزینگا کنش یا فعالیتی آزاد و داوطلبانه در زمان و مکان مشخص است که نظم نوینی را در موقعیت موجود تولید می‌کند. بازی با استفاده غیرمتعارف و خلاقانه از ابزارها و میانجی‌های موجود در فضا براساس قواعد حاکم بر بازی، در موقعیتی بانشاط و با حضور دلهره از نتیجه، موقعیتی را که بازیگران بر سر آن توافق کرده‌اند پدید می‌آورد. در این فرایند، هیچ سود مادی و منفعتی از سوی بازیگران دنبال نمی‌شود. همچنین فعالیت‌های بازیگران درون فضای بازی باید معنادار باشد، یعنی هم برای دیگر بازیگران بر پایه قواعد حاکم بر بازی قابل فهم و هم برای نیل به نتیجه اثرگذار باشد (هویزینگا، ۱۹۴۹: ۱، ۳ و ۱۳).

هویزینگا بازی را یک فرایند تغییر و تبدیل و حرکتی در امتداد جهان واقعی می‌داند. جهان واقعی به‌مانند لایه زیرین بازی باقی می‌ماند و اتصالی پایدار (درون محدوده زمانی بازی) بین آن‌ها برقرار است (مک‌دانلد، ۲۰۱۹: ۲۵۵). براین اساس زمانی که بازیگر آگاهانه وارد بازی (جهان تصنعی) می‌شود، خود را در «دایره‌ای جادویی» با زمان و مکان مشخص می‌یابد و رابطه میان جهان واقعی (زندگی عادی) و جهان تصنعی بازی موجب دراختیارداشتن ابزارهایی از جهان واقعی شده و پیامدهای بازی نیز می‌تواند بر جهان واقعی تأثیرگذار باشد (سلن و زیمرمن، ۲۰۰۷: ۸۷ و ۱۰۵-۱۰۹). همین رابطه سبب عدم قطعیتی در بازی می‌شود که مبتنی بر دوگانگی کنشگری در دایره جادویی و درعین حال آگاهی از جهان واقعی است (ابرل، ۲۰۱۴: ۲۱۴). مضافاً بازی باید برای خود بازیگر و هم برای افرادی که در فضای بازی آن‌ها حضور دارند اما بازی نمی‌کنند (تماشاگران یا عابران) متضمن ایمنی باشد (دی‌کون، ۱۹۸۷).

بازی‌های قدرت (آمدگی و توانایی) و مهارت، بازی‌های ابداعی (بازی‌هایی به‌منظور آموزش و یافتن راه‌حل)، بازی‌هایی که در آن باید از حدس و گمان بهره برد، بازی‌هایی که شانس در آن‌ها محوریت دارد، اجرای نمایش و اجراهایی^۳ از هر نوع، گونه‌هایی از بازی هستند (هویزینگا، ۱۹۴۹: ۲۸). همه گونه‌های بازی در طیفی از پایداری (بازی‌های بی‌قاعده) و گیم‌ها (بازی با قواعد تغییرناپذیر) قرار می‌گیرند. رفتارهای لودیک در وسط این طیف است که امکان دستکاری و انعطاف در قواعد را فراهم می‌آورد (کلونا، ۱۹۵۸: ۲۷-۳۳).

همچنین بازی‌ها می‌توانند در طیفی از انفرادی تا جمعی، از رؤیایپردازی در ذهن بازیگر، انتخاب لباس و پوشش، انتخاب ابژه‌های فرهنگی برای مصرف و شیوه مصرف آن‌ها، شوخی‌ها و بذله‌گویی‌ها، گیم‌ها، اجراهای هنری، جشن‌ها و فستیوال‌ها و بازی‌های مخاطره‌آمیز نظیر صخره‌نوردی و پارکور گونه‌بندی شوند (ساتن-اسمیت، ۲۰۰۱: ۴-۵). این بازی‌ها که طیف وسیعی از فعالیت‌های

1. Homo Ludens
2. kulturgeschechte
3. performances

روزمره را دربرمی‌گیرند (هنریکس، ۲۰۰۸: ۱۷۴)، اساس خود را بر هفت منطق ارتباطی^۱ درون بازی استوار کرده‌اند: تکامل، سرنوشت، قدرت، هویت، نفس (خویشتن)، تخیل و تصویرسازی و پوچ‌انگاری (ساتن-اسمیت، ۲۰۰۱: ۹). براساس زیربنای منطقی، کارکردهای بازی در زمینه فرهنگی وسیع جامعه می‌توانند استراحت و گذران اوقات فراغت، مقاومت، جامعه‌پذیری و آموزش، تعیین قلمرو و توسعه آن (دگرگون کردن فضا)، هویت‌سازی و فرار از فشار زندگی روزمره در بازی‌های بی‌هدف باشند (سلن و زیمرمن، ۲۰۰۷: ۵۱۵-۵۴۳). شکل ۱ مؤلفه‌های بازی و کارکردهای اجتماعی و فرهنگی آن را نشان می‌دهد.



شکل ۱. مؤلفه‌ها و کارکردهای اجتماعی و فرهنگی بازی
منبع: یافته‌های پژوهش

۲-۳. تولید فضای اجتماعی و ضربه‌نگ کنش‌ها

فضاهای عمومی فضاهای آزاد و دردسترس هستند که تنوعی از فعالیت‌ها را در خود امکان‌پذیر کرده‌اند. ساختار یکپارچه و جامعی که فضاهای عمومی شهری را با تمام نیروها و کاربرانشان دربرگیرد، نخست از نقد شهر و تأکید بر فرایند سیال شهری آغاز شد. شهر نه یک ابژه مسلط، ازپیش‌نهاده و محدودشده (هاروی، ۲۰۱۴: ۵۲) که شاهکاری هنری است که در آن، گروه‌های مختلف براساس نیازها،

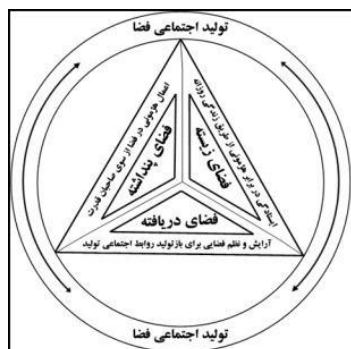
1. modern rhetoric

حماسه‌ها، زیبایی‌شناسی و ایدئولوژی‌های خود به تناسبی متعادل می‌رسند (لوفور، ۲۰۰۵: ۸۲). حضور در فضاهای عمومی شهر، برای لوفور، شرکت در یک جشن است که شهروندان با آزادی و آگاهی از امکان‌ها در آن حاضر می‌شوند. هدف لذت‌بردن از زندگی و تجربه لحظه‌های رهایی‌بخش است و نه زندگی براساس دادوستد به میانجی پول (لوفور، ۲۰۰۲: ۱۲).

عدم حصول چنین فضاهایی ریشه در سیاست‌گذاری‌ها، برنامه‌ریزی و طراحی فضاها برای سازمان‌دهی وسواس‌گونه شهر دارد که از سوی نیروهای قدرت اعمال می‌شود و فضاهای سرکوبگر را تولید می‌کند (لوفور، ۲۰۰۳: ۱۵۷). کشمکش میان نیروها، درگیری میان فضاهای انتزاعی و انضمامی است که اولی از سوی قدرت و دومی توسط شهروندان از خلال کنش‌های خلاقانه خود تولید می‌شوند (مریفلد، ۲۰۱۳: ۸۰). امر شهری در حضور تضادها و در فرایند روابط متضاد برای نزدیک شدن و بازتعریف مرکزیت، صورت‌بندی می‌شود و بیانگر عدم امکان کنترل کامل فضا و متضمن تولید امکان‌های آزادی‌بخش است (هاروی، ۲۰۱۴: ۶۳).

لوفور فضا را در سه‌گانه‌ای جدلی (تریالکتیک) تبیین می‌کند که تولیدی اجتماعی است (لوفور، ۱۹۹۱: ب: ۲۶-۲۷). فضای اجتماعی و فهم آن، سه شکل اساسی به خود می‌گیرند که لوفور آن‌ها را براساس سه شیوه تولید فضا عمل فضایی، بازنمایی‌های فضا و فضای بازنمایی‌شده توصیف می‌کند: ۱. روش مادی: عمل فضایی؛ ۲. روش ذهنی: بازنمایی فضا؛ ۳. روش زیستی: فضای بازنمایی. این سه‌گانه در درک فضا بدین صورت است: فضای دریافته یا همان کنش فضایی یا آرایش فضایی در شهر، فضای پنداشته یا همان بازنمایی‌های فضا به دست مأموریت‌های دولت یا متخصصان برنامه‌ریزی فضا و فضای زیسته یا همان فضای بازنمایی‌شده یا نمودهای زندگی روزانه افراد (برزگر و حبیبی، ۱۳۹۹: ۵۲). شکل ۲ مدل سه‌گانه فضایی و ماتریس تولید اجتماعی فضا را نشان می‌دهد.

تولید اجتماعی فضا از یک سو بازتولید روابط قدرت سیاسی-اقتصادی-ایدئولوژیکی در شکل استراتژی فضایی (نیرو از بالا) و از سوی دیگر تلاش برای به رسمیت شناخته شدن و داشتن حق و کسب مشروعیت در شکل تاکتیک‌های فضایی (نیرو از پایین) است و فضا در پرتوی چالش میان این دو نیرو دائماً تولید و مصرف می‌شود. کنش شهروندان در این فضا می‌تواند همگرا با خواست قدرت (سازگار با نیروهای سازنده) یا خودخواسته و مغایر با موقعیت‌های رسمی باشد (جمشیدی و حبیبی، ۱۳۹۹: ۴۵-۴۸).



شکل ۲. مدل سه‌گانه فضایی و ماتریس تولید اجتماعی فضا

منبع: حبیبی و برزگر، ۱۳۹۷: ۵۱

نگاه یکپارچه به فضا و زمان، در فهم تولید فضای اجتماعی ضروری است. برای نیل به فرایند تولید فضا می‌توان ضرباهنگ فعالیت‌ها و کنش‌های شهروندان را بررسی کرد. ضرباهنگ کنش‌ها از حیث بیولوژیک، روان‌شناختی و اجتماعی در ارتباطی تعاملی با ادراک فضا و زمان در جامعیت زندگی روزمره است (لوفور، ۲۰۰۴: x). با پی‌گرفتن سیر تاریخی تولید فضا، ضرباهنگ کنش‌ها از

ضرباهنگ چرخه‌ای که مبتنی بر گردش طبیعت است به ضرباهنگ خطی در جوامع مدرن با ظهور سرمایه‌داری تغییر کرده است. در این فرایند، چرخه‌ها جای خود را به حرکات خطی و برهه‌ای زمان داده‌اند. با این حال در دوران مدرن و سلطه فن نیز انسان از ضرباهنگ‌های دوار یا چرخشی بی‌بهره نیست؛ چرا که بدن همواره با نیاز گرسنگی، خواب و فعالیت‌های جنسی در ارتباط است (مایر، ۱۳۹۴: ۲۷۹). نکته مهم در کار لوفور، اشتراک مفهوم ضرباهنگ لوفور با دیرند^۱ برگسون است. لوفور زمان را نه صرفاً زمانی فضا مند یا برهه‌ای^۲ که حائز و واجد کیفیتی استعلایی می‌داند. ضرباهنگ کنش‌ها برای لوفور، زمان را از حیث کیفیتی که تغییر می‌کند و استعلا می‌یابد، تعریف می‌کند (فریزر، ۲۰۰۸: ۳۴۴-۳۴۵).

بنابراین نیروها (قدرت از بالا و کنش‌های خلاقانه یا مغایر شهروندان از پایین) در فضا یکی بر سر شیوه‌های مصرف فضا و به تبع آن تولید فضای اجتماعی با هم در نزاع هستند و دیگر بر سر زمان تحقق فعالیت‌ها یا کنش‌ها. مانند شیوه‌های مصرف فضا که مصرف را به شیوه‌های همگرا و مغایر با موقعیت‌های رسمی گونه‌بندی می‌کند، زمان وقوع فعالیت‌ها و کنش‌ها نیز در صورت سازگار بودن با خواست قدرت ضرباهنگ خوب و در صورت مغایرت، بدضرباهنگی را پدید می‌آورد.

۳-۳. زندگی روزمره

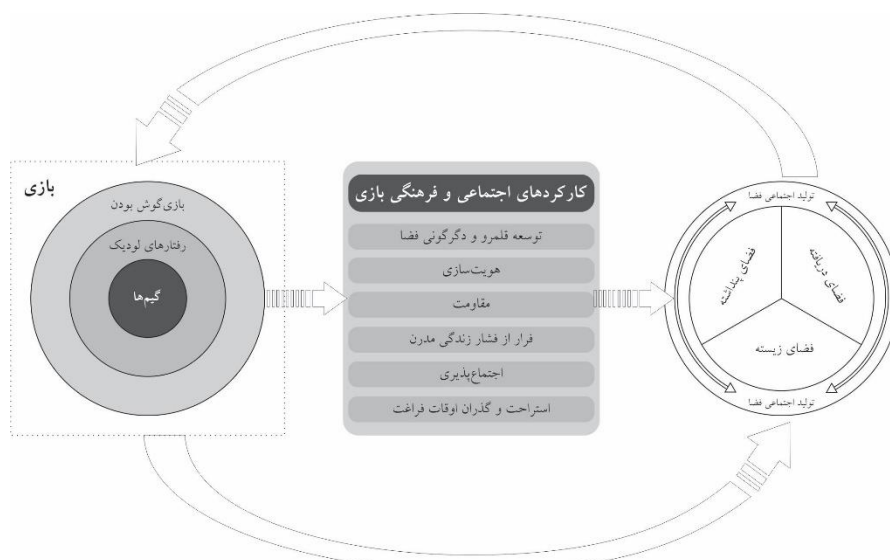
فهم فضا از منظر بازتولید روابط اجتماعی مبتنی بر جدل سه‌گانه (تریالکتیک) فضایی، کمک شایانی به درک زندگی روزمره دارد. لوفور زندگی روزمره را محل اصلی مقاومت اجتماعی می‌داند که در فضا و از طریق فضا در اشکال گوناگون کنش اجتماعی در یک آرایش فضایی خاص تجلی می‌یابد. با این حال «زندگی روزمره با پوششی پوشیده شده است. این پوشش مدرنیته است» (لوفور، ۱۹۸۷: ۱۰). بدین ترتیب شهروندان می‌کوشند تا با روش‌های خلاقانه، زندگی روزانه یعنی آن ساحتی که واجد لحظه اکنون، زمان رخداد و آفرینش، بعد پنهان و خلاق زندگی است (لوفور، ۱۹۹۱: ب: ۴۲۲) محقق سازند. زندگی روزانه در تقابل با روزمرگی یا مصرف برنامه‌ریزی شده قرار می‌گیرد (لوفور، ۱۹۹۱: الف: ۸۹). روزمرگی از نوع زندگی برنامه‌ریزی شده‌ای است که کار، زندگی و دیگر جنبه‌های آن تحت مراقبت، کنترل و نظارت قدرت قرار دارد (مریفیلد، ۲۰۰۲: ۷۹). «مکانی که تکرار و خلاقیت یکدیگر را ملاقات کرده و با هم روبه‌رو می‌شوند» (لوفور، ۲۰۰۲: ۲۳۹). در واقع تکرار و یکنواختی درون فضای ایدئولوژیک ساخته شده و خلاقیت فضای زیسته را می‌سازد. امکان فضای زیسته همواره موجود است و باید توسط شهروندان و با رفتارهای خلاقانه و مصرف خلاقانه به فعلیت درآید (گمزی، ۲۰۱۲: ۱۰۸). این تکرار و خلاقیت در آثار دوسرتو و بن هایمور به تکرار و رخوت و ناشناختگی و رازآلودگی روزمره تعبیر شده است (هایمور، ۲۰۰۲: ۱۲). لوفور تأکید می‌کند که در خصوص زندگی روزمره فقط به دنبال خستگی و رخوت و تکرار نباشیم. در واقع لوفور دیالکتیک ابتدال-نمایش و پیش‌پافتادگی-عمق را به‌عنوان دوگانه زندگی روزمره بیان می‌کند (لوفور، ۲۰۰۲: ۶۵).

از یک سو زندگی روزمره مملو از تکرار، زندگی برنامه‌ریزی شده، کنترل شده و پیش‌بینی‌پذیر است که روزمرگی درون زندگی روزمره است و از سوی دیگر واجد لحظات رهایی‌بخشی است که به مدد کنش و مصرف خلاقانه فضا محقق می‌شوند. زندگی روزانه تکرار را می‌شکند و در مقابل زندگی برنامه‌ریزی شده از کنترل فضای پنداشته خارج می‌شود و فضای زیسته را تولید می‌کند.

۳-۴. تولید فضای زیسته از طریق بازی در فضاهای عمومی

اگر فضا را به عنوان محصول کردارهای اجتماعی و چیزی تولیدشده از حرکت‌های مردم و از طریق استفاده‌های بی‌وقفه از آن دریابیم، بازی می‌تواند یکی از اشکال تولید فضای اجتماعی باشد؛ چرا که بازی جنبشی ذاتاً اجتماعی است که با روابط میان مردم بروز می‌کند (دِ سوا، سیلوا و سوتکو، ۲۰۰۸). با توجه به باور لوفور به اینکه شهروندان در مقابل فضای بازنمایی (فضای ایدئولوژیک) به مناسب‌سازی محیط دست می‌زنند و فضای زیسته خود را تولید می‌کنند، ما را به این نتیجه می‌رساند که بازی می‌تواند با دستکاری موقعیت‌های رسمی در فضای ایدئولوژیک، فضای زیسته را بیافریند. لوفور بازی خلاقانه و خودانگیخته را عمل و تصویرسازی شهروندان در فضا می‌انگارد که به‌طور بالقوه می‌تواند شهر را دگرگون سازد. در این دیدگاه، هر گونه‌ای از بازی توان تغییرات اجتماعی را ندارد؛ چرا که اغلب اجرای آن‌ها درون فضای شهری به‌طور رسمی (کارکردهای رسمی فضا و رفتارهای رسمی از پیش تعیین شده برای آن) کنترل می‌شوند و بیشتر به‌منظور ارتقای فرم‌های خصوصی و تجاری‌شده فراغت یا به‌جهت افزایش سرمایه‌پذیری، کارآفرینی و پروژه‌های بزرگ شهری طراحی شده‌اند (لوفور، ۱۹۹۱ الف: ۱۹۳).

از آنجا که ورود به بازی باید آگاهانه صورت پذیرد، کنشی است که در مقابل آگاهی کاذب ایدئولوژی ایستادگی می‌کند. براین اساس بازیگر با کشف امکان‌هایی در فضای دریافته که توسط نیروهای قدرت پوشیده شده‌اند و خلاقیت خود در استفاده از ابزارها و میانجی‌های فضا، کنش خودخواسته خود را محقق و فضای زیسته را تولید می‌کند. در اینجا شهروند یا بازیگر به ناشناخته‌های زندگی روزمره دست می‌یابد و ساحت روزانه را می‌آفریند.



شکل ۳. رابطه دوسویه بازی و فضای عمومی و کارکردهای اجتماعی و فرهنگی آن درون فضا
منبع: یافته‌های پژوهش

۴. روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر با توجه به هدف آن (شناسایی بازی‌های شهروندان در فضاهای عمومی به‌مثابه کنشی خلاقانه در جهت برهم‌زدن نظم موجود و تولید موقعیتی جدید به‌منظور تولید فضای زیسته) و توجه به تکرر سبک‌های زندگی (فلیک، ۱۳۹۱: ۱۲ و ۱۳) و کشف معانی تولیدشده در کنش‌های اجتماعی (نیومن، ۱۳۹۵: ۱۸۴) پژوهشی کیفی در پارادایم انتقادی-تفسیری با رویکردی پدیدارشناختی است. بازی با توجه به آرای هویزینگا پدیده‌ای ساختارمند است. با توجه به اینکه پدیدارشناسی در جست‌وجوی معنای مشترک تجربه‌های زیسته مفهوم یا پدیده‌ای به‌خصوص در افراد مختلف است (کرسول و پت، ۲۰۱۸: ۹۳)، می‌تواند رویکردی مناسب برای پژوهش حاضر باشد. برای گردآوری داده‌ها و تبیین مؤلفه‌ها و کارکردهای بازی و ساختار فضاهای عمومی، از روش اسنادی استفاده شد. گردآوری داده‌های میدان مطالعه با مشاهده عمیق فضا و مصاحبه نیمه‌ساختاریافته صورت گرفت. برای این منظور، نگارندگان در ساعات شبانه (۱۰ شب تا ۳ بامداد) به مدت یک ماه و در هر هفته دو شب در فضا حاضر بودند و به مشاهده عمیق فعالیت‌ها و کنش افراد و گروه‌ها پرداختند. پس از شناسایی کنش‌هایی که واجد مؤلفه‌های بازی هستند (شکل ۱)، با گروه‌های بازیگر مصاحبه نیمه‌ساختاریافته انجام شد. هدف از این مصاحبه‌ها کشف نیت بازیگران برای حضور در میدان مطالعه (گشودگی ورودی باغ فردوس) و شیوه‌های کنشگری آن‌ها در فرم بازی، مناسبات میان گروه‌های بازیگر با یکدیگر و با فضا و درنهایت تأثیراتی است که بازی آن‌ها بر فضا می‌گذارد. تفسیر چرایی و چگونگی شکل‌گیری بازی‌ها توسط گروه‌های ذی‌نفع در فضای مورد پژوهش می‌تواند ما را به چگونگی برهم‌زدن موقعیت‌های رسمی و برنامه‌ریزی‌شده در فضا و تولید موقعیت‌های خودخواسته که به تولید فضای زیسته منجر می‌شود، نزدیک کند.

۴-۱- مورد پژوهش: گشودگی شرقی خیابان ولیعصر^(ع) تهران در ورودی باغ فردوس

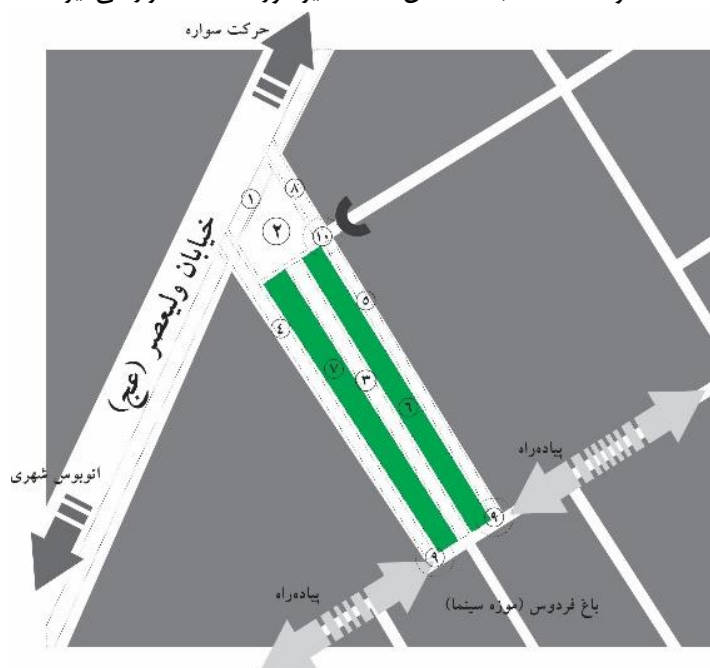
در این پژوهش، گشودگی ورودی باغ فردوس فعلی در ضلع شرقی خیابان ولیعصر^(ع) به‌عنوان میدان پژوهش انتخاب شده است. قدمت باغ فردوس با حدود ۲۰،۰۰۰ مترمربع به دوره قاجار می‌رسد که از سال ۱۳۳۶ تاکنون مکان برگزاری جشن‌های فرهنگ و هنر، آموزش بازیگری و از سال ۱۳۸۱ موزه سینما است (لک و جلالیان، ۱۳۹۷: ۷۴-۷۵). این فضا برای شناسایی، تبیین مؤلفه‌ها و مناسبات بازی‌ها و فضای عمومی شهری در حیات شبانه بنا به دلایل زیر مناسب است: ۱. حضور تنوعی از کاربری‌ها و فعالیت‌ها (تجاری، فرهنگی، اداری و مسکونی)؛ ۲. حضور عناصر طبیعی (درختان) و مصنوع (میلان شهری و روشنایی)؛ ۳. حضور کاربران از مناطق مختلف شهر در ساعات شبانه در فضا (عملکردی در مقیاس شهری)؛ ۴. وجود حمل‌ونقل عمومی ۲۴ ساعته (اتوبوس شهری)؛ ۵. حضور عابران (مصرف‌کنندگان منفعل فضا) و مصرف‌کنندگان فعال به‌طور هم‌زمان.

۵. یافته‌های پژوهش

گشودگی مورد پژوهش در ضلع شرقی خیابان ولیعصر^(ع) با وجود گذرها و فضاهای باز موجود و کاربری‌های اطراف آن، نواحی متفاوتی را برای بروز و تحقق فعالیت‌ها و کنش‌ها به‌وجود آورده است. هریک از این نواحی با توجه به ظرفیت‌های کالبدی و ارتباط میان گروه‌ها، امکان حضور افراد متمایز و تحقق کنش‌های متفاوتی را فراهم کرده است. گروه دست‌فروش‌ها، گروه جوانان که به‌طور تقریبی نیمی از شب‌های هفته را در این فضا سپری می‌کنند، گروه ارائه‌دهنده خدمات سیار خوراک و نوشیدنی و مشتریان آن‌ها، یک گروه اجرای موسیقی خیابانی و یک نفر به‌صورت انفرادی و تماشاگران آن‌ها، گروه‌های اصلی مصرف‌کننده

فضای مورد پژوهش هستند. همچنین چهار نفر در ساعات شبانه در این فضا به فال‌گیری مشغول هستند که به‌طور معمول دو نفر از آن‌ها در فضا حضور دارند.

با توجه به آرایش مصرف‌کننده‌های فضا و گونه‌بندی آن‌ها، با چهار نفر از دست‌فروشان، دو گروه از جوانان که به‌طور پرتکرار در این فضا گرد هم می‌آیند، دو نفر از ارائه‌دهندگان خدمات سیار خوراک و نوشیدنی، یک خواننده و نوازنده خیابانی و ده نفر از تماشاگران این اجراها مصاحبه نیمه‌ساختاریافته انجام گرفت. همچنین با سه نفر از مصرف‌کنندگان خدمات فال‌گیری مصاحبه شد. همان‌طور که در شکل ۴ نشان داده شده است، ناحیه ۱ پیاده‌روی خیابان ولیعصر (عج) در ضلع غربی فضا است که بی‌واسطه به فضا متصل است. ناحیه ۲ فضای باز ورودی است که در ساعات شبانه، بیشتر محل اشتغال فروشندگان غیررسمی (دست‌فروش‌ها) است. ناحیه ۳ مسیر مستقیم به‌سوی ورودی موزه است که در میان آن، جوی آب و نورپردازی دارد. ناحیه ۴ در مجاورت دو ساختمان اداری است که به‌سوی فضا ورودی دارند و در کل با دیوار محصور شده است. ناحیه ۵ به‌کلی محصور است و ارتباط خود با کاربری‌های پشت دیوار را از دست داده است. ناحیه ۵ در مقایسه با ناحیه ۴ روشنایی و رؤیت‌پذیری کمتری در ساعات شبانه دارد. ناحیه ۶ فضای سبز چمن‌کاری شده‌ای با ۱۴ درخت بلند است که امکان نشستن در آن وجود دارد. ناحیه ۷ فضای سبز چمن‌کاری شده با درختان کمتر به نسبت ناحیه ۶ است. ناحیه ۸ فضای بهره‌برداری شده توسط دو واحد تجاری خدمات خوراک و نوشیدنی است و تا حدود ساعت ۱ بامداد با میز و صندلی برای خدمات خوراک و نوشیدنی اشغال شده است که از ساعت ۱ بامداد برای مصارف دیگر به‌کار می‌رود. ناحیه ۹ ورودی پیاده‌راه به فضا است. این ناحیه، هم به‌عنوان گذری برای ورود به فضای موزه و هم ورود به فضای باز مورد پژوهش عمل می‌کند. ناحیه ۱۰ که ورودی عابران پیاده به فضا است، به‌دلیل امکان پارک اتومبیل در انتهای کوچه بن‌بست، نقش ورودی افرادی را که تا آستانه فضا با خودروی شخصی آمده‌اند فراهم می‌کند. فضای انتهای کوچه برای توقف اتومبیل‌های خدمات سیار خوراک و نوشیدنی که تا حدود ساعت ۳ بامداد فعال هستند نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد.



شکل ۴. ناحیه‌بندی فضای باز ورودی باغ فردوس

هریک از گروه‌های نام‌برده در ارتباط با هم و وابسته به حضور سایر گروه‌ها فضا را مصرف می‌کند و به فعالیت و کنش می‌پردازد. آنچه در این فضا به‌وضوح مشاهده می‌شود، امکان حضور هریک از این گروه‌ها به مدد حضور گروه‌های دیگر است. نخستین گروهی که با فعالیت خود این فضا را به مکان تبدیل کرده، گروه دست‌فروشان است. در ابتدای ورود به فضا، از ضلع شرقی خیابان ولیعصر (عج) و در فضای باز سنگ‌فرش شده و مسطح، دست‌فروشان مشغول به فروش صنایع دستی، البسه و خوراک و نوشیدنی هستند که هیچ یک از آن‌ها مشمول اقتصاد رسمی نمی‌شوند. باین حال حضور چهار واحد تجاری در دو طرف (شرقی و غربی) این گشودگی و عبور و مرور به فضای موزه سینما و حضور کاربرانی که از این فضا برای گذران اوقات فراغت استفاده می‌کنند، امکان فعالیت آن‌ها را فراهم آورده است. در ارتباطی دوسویه، حضور این گروه از دست‌فروشان، امکان حضور و فعالیت سایر گروه‌ها را مهیا کرده است.

اگرچه در تبیین مؤلفه‌های بازی از ابزارگرانبودن بازی سخن گفته شد، مصاحبه عمیق نیمه‌ساختاریافته و مشاهده رفتار دست‌فروشان حاکی از آن است که رفتارهای لودیک و رفتارهای بازیگوشانه در حین کار، از سوی آن‌ها محقق می‌شود. براین اساس آنچه مرز میان دایره جادویی و جهان واقعی است، در زمان کار برای آن‌ها چندان مشخص نیست. یکی از فروشندگان آلات تزیینی (صنایع دستی) - خانمی ۲۲ ساله و فارغ‌التحصیل مجسمه‌سازی - هدف اصلی را برپایی نمایشگاه خیابانی برای نمایش آثار و اطلاع از نظر مشتریان در نبود فضاهای رسمی عرضه محصولات بیان کرد.

این گروه با به‌راه‌انداختن بازی میان خود، درواقع نمایشی را اجرا می‌کنند که حاضران از آن اطلاع ندارند. در اینجا تماشاگران و حاضران در فضا، در زمان خرید اقلام بی‌آنکه از ورود به بازی آگاهی داشته باشند به بازی این گروه وارد شده‌اند. این بازی‌ها و ایفای نقش به‌عنوان مشتری از سوی هریک از فروشندگان، حاضران در فضا را ترغیب به خرید می‌کند. این در حالی است که رفتارهای بازیگوشانه، از جمله شیطنت‌های شبانه و حضور در جمع دوستان، هم بین این گروه مشاهده می‌شود که با هدف خریدوفروش که به‌دنبال کسب بیشترین سود و بالاترین بهره از زمان است، مغایرت دارد. بدین ترتیب مرزهای میان موقعیت بازی و جهان واقعی در بین فعالان و کنشگران این گروه چندان مشخص نیست. این کنش‌ها به‌نظر بازی-کارها یا شبه‌بازی‌هایی هستند که می‌توانند انحراف از بازی یعنی ناآگاهی یکی از طرفین بازی (مشتریان) از ورود به بازی دیگری را تحقق بخشند. در این کنش‌ها، بازی به‌مثابه ابزاری کارآمد درون موقعیت رسمی است که هم برای کنشگر (فروشنده) میانجی مکان کار خود و بازی دیگران است و هم ابزاری است برای واردکردن دیگران (مشتریان بالقوه) درون موقعیتی که مهبیای برقراری ارتباط و آماده خرید باشند.

گروه‌های دیگر که فعالانه فضا را مصرف می‌کنند، گروه‌های جوانانی هستند که شیوه مصرف فضا از سوی آن‌ها بیشترین قرابت را با مفهوم بازی در این پژوهش دارد. آن‌ها مکان بازی و صحنه نمایش بازنمایی انتخاب‌های روزمره خود را فضای عمومی برگزیده‌اند. در مشاهدات فضا، چهار گروه از جوانانی که در فضا گرد هم می‌آیند شناسایی شدند. سه گروه از میان آن‌ها متعلق به مناطق مختلف شهر و یک گروه از همان محله در فضا حاضر بودند. از گروه محلی و یکی از گروه فرامنطقه‌ای، مصاحبه انجام شد. هردو گروه پس از موافقت دو یا سه نفر از دوستان برای گردهم‌آیی با فراخوان در رسانه‌های اجتماعی به‌ویژه با تصاویر زنده در اینستاگرام، زمان گردهم‌آیی شبانه را اعلام می‌کردند و دیگر اعضای گروه در صورت امکان به آن‌ها می‌پیوستند. آنچه در مشاهده و در مصاحبه با آن‌ها که متشکل از دختران و پسران بین سنین ۱۸ تا ۲۴ سال بودند حائز اهمیت است، جانمایی محل استقرار آن‌ها در نواحی ۴ و ۵ است که در شب‌های حضور هر گروه، از پیش برای اعضا تعیین شده بود.

نبود فضایی برای گردهم‌آیی‌های شبانه در سطح شهر، فرار نظارت‌های قانونی بر فضاهای عمومی و در معرض دید قرارگرفتن برای نمایش انتخاب‌های روزمره (نوع پوشش و موسیقی پخش‌شده از تلفن‌های همراه) از دلایل مصرف فعالانه این فضا برای گروه‌های مزبور است. گردهم‌آیی و نمایش گروهی سبک زندگی مورد علاقه این جوانان برای آن‌ها به‌مثابه مقاومت در برابر الگوی

شهروند مطلوب از سوی نیروهای قدرت است. این گروه از جوانان برخلاف مطالعاتی که سیاست‌گذاری‌های پوشش در ایران را اثربخش دانسته و برخورد جوانان با پوشش مطلوب از سوی قدرت را برخوردی با مدارا بیان کرده‌اند (بیجرانلو و عارف، ۱۴۰۱)، نوع پوشش خود را مقاومت در برابر سیاست‌گذاری‌هایی می‌دانند که درصدد تعیین سبک زندگی آن‌ها و اعمال خواست خود هستند. اما برای گروهی از جوانان که از سایر مناطق و به مدد استفاده از حمل‌ونقل اتوبوس شبانه‌روزی خیابان ولیعصر (عج) این فضا را مصرف می‌کنند، دلیل دیگری هم برای انتخاب این فضا به‌عنوان مکان بازی وجود دارد. آن‌ها این فضا را متعلق به طبقات فرادست جامعه می‌دانند و از طریق حضور و مصرف فعالانه این فضا، کنش‌های خود را در جهت بازنمایی تعلق به این طبقه قلمداد می‌کنند. به عبارت دیگر، تعیین قلمرو در این منطقه برای آن‌ها در حکم دستیابی به امکانی است که طبقات بالا از آن برخوردارند، اما در مناطق نزدیک به سکونت این گروه وجود ندارد.

مطابق آنچه بیان شد، حضور گروه‌های مختلف در این فضا به‌سبب حضور سایر گروه‌ها امکان‌پذیر است. یکی از این گروه‌ها که هم به حضور و کنشگری سایرین کمک می‌کند و هم از بین آن‌ها مشتریانی دارد، ارائه‌دهندگان خدمات خوراک و نوشیدنی هستند. مصاحبه نیمه‌ساختاریافته (دو بار، یکی از در حدود ساعت ۱۲ شب و دیگری حدود ساعت ۲:۳۰ بامداد) و مشاهده دو ارائه‌دهنده خدمات سیار خوراک و نوشیدنی در ناحیه ۹ و ۱۰ (درمجموع چهار بار، دو بار در فصل زمستان و دو بار در فصل بهار) نشان می‌دهد هردوی این گروه‌ها برای کسب درآمد در این فضا فعال هستند و هم‌زمان به معاشرت‌های دوستانه هم می‌پردازند (اختلاط بازی و کار). مانند گروه دست‌فروشان، در بین اعضای این گروه نیز مرزهای بازی و کار چندان مشخص نیست. این ارائه‌دهندگان، از معاشرت با دوستان جدای نوعی بازی، یکی صمیمیت و دیگری ازدحام را که نشان‌دهنده کیفیت است، برای حاضران (مشتریان بالقوه) القا می‌کنند. درواقع آن‌ها هم بازی می‌کنند، هم نمایشی می‌آفرینند که در آن، سایر حاضران در بازی آن‌ها ترغیب به مصرف شوند. حضور جمعیت و فعالیت گروه‌های فوق، فضایی برای کنشگری افراد و گروه‌ها برای اجرای موسیقی نیز فراهم کرده است. چهار شب مشاهده از ساعت ۱۱:۳۰ تا ۲ بامداد و سه بار مصاحبه با یک نوازنده-خواننده (خانمی ۲۳ ساله) که موسیقی راک غربی را با اجرا می‌کرد، نشان می‌دهد او نخست به‌دلیل محدودیت‌های قانونی برای اجرای موسیقی خود و کسب هویتی هنری، این فضا را برای اجرا انتخاب کرده است. برای او اولویت دوم فرار از خانه در ساعات شبانه بود که به بهانه‌های مختلف به‌جز اجرای موسیقی در فضایی عمومی محقق می‌شد. در این گفت‌وگو مشخص شد تماشاگران حاضر در فضا که گاه تعداد آن‌ها تغییر می‌کرد و برخی تا پایان یک قطعه هم به تماشا ادامه نمی‌دادند، در تخیل او صحنه بزرگی از کنسرتی معتبر است. اگرچه منافع مالی حاصل از این اجراها برای خوانندگان و نوازندگان خیابانی اهمیت دارد، یکی تولید فضایی برای اجرا و دیگری برساخت هویتی به‌عنوان هنرمند به‌رسمیت شناخته‌شده از دلایلی است که آن‌ها را به حضور و کنشگری در این فضا هدایت می‌کند.

در مقابل این اجراها، تماشاگرانی هستند که بازی را کامل می‌کنند. درواقع در بازی‌های اجرایی، تماشاگران نقشی مکمل و ضروری ایفا می‌کنند. تماشاگران دو گروه از اجراهای موسیقی در مصاحبه یکی سرگرمی و گذران اوقات فراغت شبانه را ذکر کردند و هر ده نفر آن‌ها اذعان داشتند که تماشای چنین اجراهایی گونه‌ای از حمایت به‌ویژه برای بانوان است که با محدودیت‌های اجراهای عمومی مواجه هستند. برای هریک از آن‌ها موسیقی انتخاب‌شده (پاپ یا راک) نشان‌دهنده سلیقه آن‌ها است. درواقع می‌توان چنین درنظر گرفت که انتخاب آن‌ها برای تماشای (مصرف فعال) هریک از گونه‌های فوق نشان‌دهنده هویتی است که آن‌ها می‌خواهند داشته باشند و به دیگران نشان دهند. بازنمایی این هویت را می‌توان در ژست‌ها و پوشش هریک از آن‌ها مشاهده کرد.

گروه‌های دیگر حاضر در فضا بیشتر افرادی هستند که برای گذران اوقات و بدون هدف به مصرف فضا می‌پردازند. برخی از این افراد آمده‌اند تا امکان‌های فضا را برای تحقق فعالیت‌هایی که در طول ساعات روز و تحت نظارت‌های قانونی و هنجاری از آن‌ها منع

شده‌اند بازیابند. یکی از این گروه‌ها مشتریان خدمات فال‌گیری هستند. در مصاحبه با افرادی که مصرف‌کننده خدمات فال‌گیری بودند مشخص شد که دو نفر از آن‌ها فقط به منظور سرگرم‌شدن و گذران زمان و شوخی‌های دوستانه با دیگر دوستان حاضرشان از این خدمات استفاده می‌کنند. باین‌حال یکی از مصاحبه‌شوندگان به نداشتن توانایی در تغییر در زندگی خود اشاره کرد و دلیل حضور در فضا را نیز به منظور فرار از فشارهای روزمره بیان کرد. این‌گونه از مصرف فعالیت‌های فضا و تحقق موقعیت بازی، بیشتر انحراف از بازی و پذیرش نیروهایی (سرنوشت و تقدیر) است که از کنترل ما خارج هستند.

همچنین با پنج نفر از عابرنانی که برای کنجکاوای وارد فضا شده بودند، مصاحبه شد که سه نفر بین ساعات ۱۱ تا ۳ بامداد در فصل زمستان و دو نفر در همین زمان در خردادماه بودند. همگی آن‌ها یا برای نخستین بار تجربه حضور در این فضا را داشتند یا برای نخستین بار در ساعات نیمه شب فعالیت فضا را مشاهده کرده و به دلیل حضور فروشندگان ترغیب شده بودند وارد فضا شوند و پس از مشاهده فضا آن را ترک کردند. نکته حائز توجه این بود که چهار نفر از آن‌ها با دیدن فعالیت شبانه فضا شگفت‌زده شدند و نسبت به تجربه مجدد حضور در فضا ابراز امیدواری کردند.

آنچه در مشاهده و مصاحبه‌ها در میدان پژوهش یافت شد، نشان می‌دهد حضور تکراری از فعالیت‌ها، محصوربودن فضا و عدم حضور ناظران قانونی و هنجارهای فرهنگی و عدم امکان حرکت سواره، دلایلی بر انتخاب این فضا برای مصرف شبانه است. درعین‌حال چشمان ناظر دیگران که خود به دلیل فرار از تبعات قانونی و نقدهای فرهنگی در این فضا حاضر بودند و سبب دیده‌شدن (به‌خصوص گروه جوانان و تماشاگران) می‌شدند، تحقق بازی را برای افراد فراهم آورده است. دلیل مصرف این فضا این است که انتخاب‌های روزمره آن‌ها در این فضا دیده می‌شود و می‌توانند آزادانه هویتی را که می‌خواهند به آن تعلق داشته باشند بازنمایی کنند. کنش گروه جوانان، تماشاگران و حاضرانی که برای گذران اوقات فراغت آمده‌اند، منطبق بر مفهوم بازی است. آن‌ها داوطلبانه و آزاد مکان کنش و زمان آن را انتخاب کرده‌اند. هریک از گروه‌ها قواعدی برای خود و برای ورود به بازی دارند که آن‌ها را از سایر گروه‌ها متمایز می‌کند. هریک از گروه‌ها هدفی را دنبال می‌کنند. در معرض دید دیگران قرارگرفتن و تولید ایماژ، هویت‌سازی و بازنمایی طبقه فراتر، تعیین قلمرو و مقاومت در مقابل تنظیم رفتارها و حضور بی‌هدف و فرار از فشار تکرار زندگی روزمره، اهداف این گروه‌ها است.

در فضای باز ورودی باغ فردوس که هم از عناصر طبیعی و هم مصنوع برخوردار است و محصوریت آن موجب ایجاد امنیت و ایمنی (به‌سبب نبود رفت‌وآمد سواره) می‌شود، در ساعات شبانه که کاربران کنش‌ها و فعالیت‌های رسمی فضا آنجا را ترک می‌کنند و نظارت دائمی حذف می‌شود، بازیگران با کنش‌های خلاقانه، تخیل و تصویرسازی‌های خود موقعیت‌هایی جدید و سیال را در فضا مستقر می‌کنند که مغایر با موقعیت‌های رسمی فضا در طول روز است: از طریق انتخاب زمان متفاوت برای بازی که هم‌زمانی و تداخلی با کنش‌های گفتمان رسمی فضا نداشته باشد، استفاده نامتعارف از فضا (تعیین قلمروی اختصاصی و تثبیت‌شده، تبدیل فضای عمومی به سالن نمایش و اجراهای هنری)، استقرار قواعد توافقی و خودخواسته در فضا، برقراری تعاملات اجتماعی، خوردن و نوشیدن شبانه و اشتغال به فروش محصولات تزئینی، پوشاک و خوراک و نوشیدنی.

۶. بحث و نتیجه‌گیری

فضاهای عمومی با حضور نیروهای متضاد و تکراری از افراد و گروه‌ها، فضای حضور تضادها هستند و بخش مهمی از زندگی روزمره شهروندان در آن‌ها در جریان است. اگرچه قدرت همواره تلاش می‌کند تا با استفاده از نیروها و ابزاری که در دست دارد، الگوهای رفتاری و فعالیت‌های این فضاها را تنظیم، کنترل و قابل‌پیش‌بینی کند، شهروندان با مقاومت خود در فرم‌های مختلف کنش‌های

خودخواسته خود را محقق می‌کنند. یکی از این فرم‌ها بازی است. اگر بازی برای برهم‌زدن نظم موجود و استقرار نظم نوینی از سوی شهروندان، موقعیت جدیدی را از پایین به بالا تولید کند، در مقابل فضای ایدئولوژیک ایستادگی کرده است.

گروه‌های بازیگر که داوطلبانه و آگاه وارد بازی می‌شوند، با تغییر یک یا چند مؤلفه بازی که در موقعیت‌های رسمی نیز یافت می‌شود، فضای پنداشته را برهم می‌زنند و فضای زیسته خود را تولید می‌کنند. زمان و مکان مشخص، قواعد حاکم بر فضا، هدف از انجام کنش (بازی) و ابزار و ادواتی که برای بازی نیاز دارند، هریک عناصری هستند که اگر مغایر آنچه در فضا براساس هنجارها و سیاست‌گذاری‌ها استفاده شوند، در تقابل با فضای ایدئولوژیک قرار می‌گیرند. حضور بازیگران در فضاهای عمومی شهری مانند تهران که در ساعات شبانه از فعالیت‌ها و کنش‌های شهروندان چندان بهره نمی‌برد، استفاده از زمان نامتعارف برای تولید موقعیت بازی است. الگوهای رفتاری که به‌عنوان الگوی شهروند خوب از سوی قدرت معرفی و به هدف یکپارچه‌سازی رفتارها در فضاهای عمومی تبیین می‌شود، درون موقعیت‌های بازی از طریق استقرار قواعد توافقی میان بازیگران (شهروندان) نادیده گرفته می‌شود یا در مقابل آن مقاومت صورت می‌گیرد. درون موقعیت بازی، ابزار بازی شهروندان می‌تواند بازنماینده انتخاب‌های روزمره و سبک زندگی آن‌ها باشد. نوع پوشش و ظاهر، صدایی که در فضا تولید می‌کنند و شیوه مصرف عناصر موجود در فضاهای عمومی مثل میلمان شهری و فضاهای سبز در زمره این انتخاب‌ها قرار دارند. حضور افراد و گروه‌های دیگر درون فضا نیز می‌تواند میانجی یا ابزار بازی گروه دیگر باشد. حاضران درون فضا و چیدمان و جانمایی آن‌ها در فضایی مشخص به انتخاب مکان بازی شهروندان نیز کمک می‌کند. از آنجا که قواعد و تمام این مؤلفه‌ها در دست بازیگران و براساس توافق آن‌ها در هریک از گروه‌ها است، پویایی آن‌ها می‌تواند در مقابل تکرار زندگی روزمره یا روزمرگی، امکان تحقق ساحت روزانه با لحظات رهایی‌بخش را فراهم کند.

براین اساس نظم حاکم بر فضا از سوی شهروندان و با شیوه‌های مصرف خلاقانه آن‌ها از فضا می‌شکند و تنظیم و کنترل الگوها و نیز پیش‌بینی‌پذیربودن کنش‌ها از سوی قدرت کنار می‌رود. مطابق آنچه از آرای لوفور در سه‌گانه فضایی او بیان کردیم، این یعنی شهروندان در فرایند بازی، امکان‌ها و ظرفیت‌های پوشیده‌شده فضای دریافته را کشف می‌کنند و در مقابل کنترل فضای پنداشته ایدئولوژیک، فضای زیسته خود را می‌آفرینند. همچنین شهروندان با حضور شبانه در فضای عمومی، ضرباهنگ خطی را برهم می‌زنند و ضرباهنگ خود را در فضا مستقر می‌کنند. تحقق کنش‌ها در ساعات شبانه بیانگر عدم سازش چنین کنش‌هایی با ضرباهنگ کنش‌های همگرا با گفتمان رسمی در طول روز است. به عبارت دیگر، زمانی که شهروندان نمی‌توانند قواعد حاکم بر فضا را در زمان‌هایی که نظارت نیروهای سیاسی-اقتصادی و نیروهای اجتماعی و فرهنگی قوی‌تر است تغییر دهند، مؤلفه زمان بازی را تغییر می‌دهند. همچنین حضور فعال گروه‌ها در این فضا نشان می‌دهد انتخاب یک فضای مشخص نه فقط به دلیل مناسب و مطلوب بودن آن برای تحقق کنش‌های خلاقانه و حیات شبانه، بلکه به دلیل نبود گزینه‌های دیگر در شهر است.

نتایج جمع‌بندی آرای نظری و یافته‌های مطالعات میدانی نشان می‌دهد:

۱. بازی شهروندان می‌تواند با برهم‌زدن نظم مستقرشده از بالا (اعمال نیروهای قدرت) در فضاهای عمومی و کشف امکان‌ها و ظرفیت‌های پوشیده‌شده فضای دریافته، فضای زیسته و زندگی روزانه خود را خلق کند؛
۲. زمانی که شهروندان نمی‌توانند کنش‌های متفاوت خود با کنش‌های رسمی فضا را در زمان‌های مشخص محقق کنند، در ساعاتی که نظارت کمتر است، به مصرف فعالانه فضا و استقرار موقعیت‌های خودخواسته دست می‌زنند؛
۳. عناصر کالبدی فضا نظیر روشنایی، عناصر طبیعی، میلمان شهری و محصوریت و عدم تردد سواره در جانمایی گونه‌های مختلف بازی در فضا نقش مؤثری دارند؛

۴. کارکردهای بازی‌ها در فضاهای عمومی عبارت‌اند از: رقابت برای تعیین قلمرو و تثبیت و برتری‌طلبی جایگاه طبقاتی و فرهنگی با توجه به گروه‌های جوانان و استقرار آن‌ها در ریزفضاهای مورد پژوهش و تأکید آن‌ها بر حفظ موقعیت مکانی خود، تفریح و گذران اوقات فراغت، مطالبه‌گری، مقاومت در برابر نیروهای قدرت با انتخاب ساعات شبانه که فضا از کنش‌ها و فعالیت‌های رسمی خود خالی می‌شود و نظارت از بالا حذف می‌شود و هویت‌سازی؛

۵. عابران با دیدن کنش‌های بازیگران، شیوه‌های متفاوت و ابداعی مصرف فضا را مشاهده و امکان‌ها و قابلیت‌های پنهان فضا را کشف می‌کنند؛

۶. شبه‌بازی‌هایی با اختلاط کار و بازی می‌توانند در فضاهای عمومی پدیدار شوند و با ناآگاهی یکی از طرفین بازی، موقعیت بازی را به انحراف بکشانند؛

۷. انتخاب مکان بازی در شهر تهران برای گروه‌ها و افرادی که از مناطق دیگر در فضای مورد پژوهش حاضر می‌شوند و فعالانه فضا را مصرف می‌کنند، نه تنها به سبب کمبود امکان‌ها برای بروز چنین کنش‌هایی (بازی) در این فضا است، که به دلیل تصویر ذهنی آن‌ها از منطقه، منطقه‌ای توسعه یافته و متعلق به طبقات بالایی جامعه است.

شناسایی و تفسیر بازی‌ها در فضای مورد پژوهش نشان می‌دهد بازی می‌تواند کنشی خلاقانه درون فضای عمومی باشد که نظم مستقر در فضا را برهم می‌زند و شیوه‌های متنوع مصرف فضا را به مثابه تجربه شهروندان در راستای تولید فضای زیسته نمایان می‌کند. این کنش‌ها در صورتی که نتوانند در زمان‌هایی از روز که نیروهای قدرت (سیاسی-اقتصادی و هنجارهای اجتماعی و فرهنگی یا ناظران فضا) حاضرند و نظارت قوی‌تری دارند محقق شوند، اوقاتی از شبانه‌روز را برای تبدیل فضای عمومی به مکان بازی انتخاب می‌کنند که نیروهای قدرت حضوری تضعیف شده دارند. همچنین تنوعی از بازی‌ها درون یک فضای مشخص می‌توانند تحقق یابند و با هدف تعیین قلمرو در فضای عمومی، هویت‌سازی، اجتماع‌پذیری، سرگرمی و فرار از تکرار زندگی روزمره درون فضا، موقعیت‌های خود را مستقر می‌کنند. شکل ۵ مقاصد گروه‌هایی را که در فضای مورد پژوهش به بازی می‌پردازند و چگونگی تولید فضای زیسته را نشان می‌دهد.



شکل ۵. مقاصد بازیگران و چگونگی کشف امکان‌های تولید فضای زیسته و زندگی روزانه

منبع: یافته‌های پژوهش

- به‌نظر می‌رسد با توجه به مطالبات موجود در مصاحبه‌ها در شهر تهران، این پیشنهادها را می‌توان برای رسیدن به فضاهای توسعه‌یافته و سرزنده به کار گرفت:
۱. رویکرد تعاملی میان سیاست‌گذاران شهری و شهروندان در تهیه طرح‌های محلی که به ارتقای حس تعلق شهروندان منجر شود؛
 ۲. بازیگری در ساعات مجاز کار اصناف تجاری، به‌ویژه گردشگری در گره‌ها یا مراکز محله‌ها که امکان حضور شبانه شهروندان را فراهم آورند؛
 ۳. انجام پژوهش‌هایی در سطح محله‌های شهر برای شناخت خواسته‌های جوانان و نسل‌های جدید و به‌رسمیت‌شناختن آن‌ها در تهیه برنامه‌ها و طرح‌ها؛
 ۴. سامان‌دهی دست‌فروشان در فضاهای باز شهری و ایجاد فرصت برای هنرمندان برای ارائه محصولات در فضاهای بانشاط و سرزنده؛
 ۵. تهیه برنامه و طرح‌هایی برای سامان‌دهی فضاهایی برای برگزاری هنرهای اجرایی (موسیقی و نمایش) در فضاهای عمومی شهر تهران با حفظ کرامت هنرمندان و هنرجویان.

۷. منابع

- بیچرانلو، عبدالله و عارف، سحر (۱۴۰۱). مواجهه جوانان با سیاست‌گذاری پوشش در ایران، *مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران*، ۱۱ (۳)، ۶۵۵-۶۸۱
<https://doi.org/10.22059/jisr.2022.330806.124>
- جمشیدی، مژده و حبیبی، میترا (۱۳۹۹). تحلیل ضرباهنگ کنش‌های مغایر با گفتمان رسمی و خوانش فضای عمومی شهری. *هنرهای زیبا (معماری و شهرسازی)*، ۲۵ (۲)، ۴۳-۵۶
<https://doi.org/10.22059/jfaup.2021.316800.672570>
- برزگر، سپیده و حبیبی، میترا (۱۳۹۷). معیارهای ضرباهنگ‌کاوی زندگی روزانه در تولید اجتماعی فضای شهری با تکیه بر تجارب پژوهشی. *صفه*، ۲۸ (۲)، ۴۷-۶۳
<https://dori.net/dor/20.1001.1.1683870.1397.28.2.4.3>
- برزگر، سپیده و حبیبی، میترا (۱۳۹۹). کاوش ضرباهنگ زندگی روزمره در سامان‌دهی مصرف فضای شهری (موردپژوهی: پیاده‌راه شهر رشت). *دانش شهرسازی*، ۴ (۱)، ۴۹-۷۱
<https://doi.org/10.22124/upk.2020.15758.1404>
- حبیبی، میترا و علی‌پور شجاعی، فرشته (۱۳۹۳). بررسی تطبیقی فضاهای عمومی ویژه زنان با فضاهای عمومی شهری در میزان پاسخگویی به نیازهای بانوان؛ نمونه موردی: پارک آب و آتش و بوستان بهشت مادران تهران. *هنرهای زیبا*، ۲۰ (۱)، ۱۷-۳۰
<https://doi.org/10.22059/jfaup.2015.56368>
- صادقی‌بخش، علیرضا، استعلاجی، علیرضا و سرور، رحیم (۱۳۹۹). عوامل مؤثر در تحقق‌پذیری حیات شبانه در برنامه‌ریزی توسعه پایدار شهری از منظر مخاطبان تهران و حوزه نفوذ. *نگرش‌های نو در جغرافیای انسانی*، ۳، ۶۳-۹۱
<https://dori.net/dor/20.1001.1.66972251.1399.12.3.4.0>
- غضنفرپور، حسین، صداقت‌کیش، مرضیه، سلیمانی دامنه، مجتبی و افضل‌نیز، مرضیه (۱۳۹۸). سنجش سرزندگی و حیات شبانه میدان نقش جهان اصفهان با تأکید بر امنیت پایدار شهری. *شهر پایدار*، ۲ (۲)، ۸۷-۱۰۶
<https://doi.org/10.22034/JSC.2019.187838.1023>
- فلیک، اوه (۱۳۹۱). *درآمدی بر تحقیق کیفی*. ترجمه هادی جلیلی. تهران: نشر نی.

قادری، صلاح‌الدین، ایمانی جاجرمی، حسین، گلچین، مسعود و بیات، مجتبی (۱۴۰۰). تأملی بر صور سیاست‌گذاری فرهنگی در مدیریت شهری، مورد مطالعه: مدیریت شهری تهران (۱۳۶۸-۱۳۹۶). *توسعه محلی (روستایی-شهری)*، ۱۳ (۲)، ۳۷۱-۳۹۶.

<https://doi.org/10.22059/jrd.2021.334135.668690>

لک، آزاده و جلالیان، سحر (۱۳۷۹). تجربه معنای مکان فضای شهری: کاربرد تحلیل محتوای کیفی در کشف معنای «باغ فردوس». *مطالعات معماری ایران*، ۱۳، ۷۱-۸۷. <https://doi.org/10.22052/1.13.71>

مایر، کورت (۱۳۹۳). ریتم‌ها، خیابان‌ها، شهرها. در «فضا، تفاوت، زندگی روزمره خوانش‌های لوفور». ویرایش کانیشکا گونواردنا، استفان کیفر، ریچارد میلگرام، کریستین اشمید. ترجمه افشین خاکباز و محمد فاضلی. تهران: تیس، ۲۷۷-۳۰۲.

مدنی‌پور، علی (۱۳۸۷). *فضاهای عمومی و خصوصی شهر*. ترجمه فرشاد نوریان. تهران: شرکت پردازش و برنامه‌ریزی شهری (وابسته به شهرداری تهران).

ندائی، نیلوفر (۱۳۹۷). بررسی نقش تجربه‌های بازی‌گونه در فضای شهری بر دگرگونی تعامل اجتماعی (مورد مطالعه: شهر تهران). *پایان‌نامه کارشناسی ارشد*. به راهنمایی مهدی کشاورز افشار. تهران: دانشگاه تربیت مدرس. دانشکده هنر.

نیومن، ویلیام لاورنس (۱۳۹۵). *شیوه‌های پژوهش اجتماعی: رویکردهای کیفی و کمی*. ترجمه حسن دانایی‌فرد و سید حسین کاظمی. چاپ چهارم. تهران: کتاب مهربان.

Banerjee, T. (2001). The future of public space: Beyond invented streets and reinvented places. *Journal of the American Planning Association*, 67(1), 9-24. <http://dx.doi.org/10.1080/01944360108976352>

Barzegar, S., & Habibi, M. (2019). Everyday Life Rhythm Analysis Criteria in Social Production of the Urban Space Based on Research Experiences. *Sofeh*, 28(2), 47-63. (In Persian) <https://dorl.net/dor/20.1001.1.1683870.1397.28.2.4.3>

Barzegar, S., Habibi, M. (2020). Using the rhythm-analysis of the daily life in organizing the consumption of the urban space (case study: pedestrian path of Rasht). *Urban Planning Knowledge*, 4(1), 49-71. <https://doi.org/10.22124/upk.2020.15758.1404> (In Persian)

Benn, S. I., & Gauss, G. F. (1983). *Public and Private in Social Life*. New York: St. Martin's Press.

Bicharanlou, A., & Aref, S. (2022). Youth's exposure to policy making toward clothing in Iran. *Quarterly of Social Studies Research in Iran*, 11(3), 655-681. <https://doi.org/10.22059/jisr.2022.330806.1241> (In Persian)

Caillois, R. (1958). *Man, play and games*. Translated by M. Barash, New York: Free Press of Gelncoe.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Approaches* (4th Ed.). London: Sage Publications.

de Souza e Silva, A., & Hjorth, L. (2009). Playful Urban Spaces: A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation & Gaming*, 40(5), 602-625. <http://dx.doi.org/10.1177/1046878109333723>

DeKoven, B. (1987). *The Well-Played Game*. New York: Doubleday.

Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, 6(2), 214-233.

Ethington, Ph. J. (1994). *The Public City: The Political Construction of Urban Life in San Francisco, 1850-1900*. Cambridge: Cambridge university press.

Flick, U. (2012). *An Introduction to Qualitative Research*. Tehran: Ney (In Persian)

Fraser, B. (2008). Toward a philosophy of the urban: Henri Lefebvre's uncomfortable application of Bergsonism. *Environment and Planning D: Society and Space*, 26, 338-358.

<http://dx.doi.org/10.1068/d5307>

- Ghazanfarpoor, H. et al. (2019). Measurement of Livelihood and Night Life of Naghsh-e-Jahan Square, Isfahan with Emphasis on Sustainable Urban Security. *Journal of Sustainable City*, 2(2), 87–106. <https://doi.org/10.22034/JSC.2019.187838.1023> (In Persian)
- Habibi, M., & Alipoor Shojaee, F. (2014). A comparative study between two public spaces, the park of Behesht-e-Madaran, as a specific public space for women and the park of Ab-o-Atash in Tehran. *Honar-Ha-Ye-Ziba-Memari-Va-Shahrsazi*, 20(1), 17-30. <https://doi.org/10.22059/jfaup.2015.56368> (In Persian)
- Harvey, D. (2014). *Seventeen Contradictions and the End of Capitalism*. London: Profile Books.
- Henricks, Th. S. (2008). The nature of play; an overview. *American Journal of Play*, 1(2), 157-180.
- Highmore, B. (2002). *Everyday Life and Cultural Theory: an Introduction*. London: Routledge.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul, Originally published in 1944.
- Jamshidi, M., Habibi, M. (2020). Analyzing the rhythm of Contradictory practice to the formal discourse & reading urban public space. *Honar-Ha-Ye-Ziba-Memari-Va-Shahrsazi*, 25(2), 43-56 (In Persian) <https://doi.org/10.22059/jfaup.2021.316800.672570>
- Kurniawati, W. (2012). Public Space for Marginal People. *Social and Behavioral Sciences*, 36, 476-484. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.03.052>
- Lak, A., Jalalian, S. (2000). Experience of Urban Space Sense of Place: Application of Content Analysis in Discovering the Sense of “Bagh-Ferdows”. *Iran Architectural Studies*, 13, 71–87. <https://doi.org/10.22052/1.13.71> (In Persian)
- Lefebvre, H. (1987). The Everyday and Everydayness. *Yale French Studies*, 73, 7-11.
- Lefebvre, H. (1991a). *Critique of Everyday Life: Volume 1, Introduction*. Translated by John Moore. London: Verso Press.
- Lefebvre, H. (1991b). *The production of space*. Translated by D. Nicholson-Smith, Oxford: Blackwell, originally published in 1974.
- Lefebvre, H. (2002). *Critique of Everyday Life: Volume 2, Foundations for a Sociology of Everyday Life*. Translated by John Moore. London: Verso Press.
- Lefebvre, H. (2003). *The urban revolution*. Translated by Robert Bonoonno. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Lefebvre, H. (2004). *Rythemaalysis: space, time and everyday life*. Translated by S. Elden, G. Moore, London and New York: Continuum.
- Lefebvre, H. (2005). *Critique of Everyday Life, Vol. 3*. Translated by G. Elliott, London: Verso, originally published in 1981.
- Madanipour, A. (2008). *Public and Private Spaces of the City*. Translated by Nourian, F. Tehran: Process and Urban Planning Co. (In Persian)
- McDonald, P. (2019). Homo ludens: A renewal reading. *American Journal of Play*, 11(2), 247-267.
- Merrifield, A. (2002). *Metromarxism: a Marxist tale of the city*. London & New York: Routledge.
- Meyer, K. (2014). Rhythms, streets, cities. In *Space, Difference, Everyday Life: Reading Henri Lefebvre*. Edited by Goonewardena, K., Kipfer, S., Milgrom, R., & Schmid, C. Tehran: Tisa. 278–303. (In Persian)
- Nedaei, N. (2018). Investigation the role of playful experiences in urban spaces on social interaction (case study: Tehran, Iran). *Thesis for Master Degree*. Associated by Keshavarz Afshar, M. Tehran: Tarbiat Modares University, Faculty of Art. (In Persian)
- Neuman, W. L. (2016). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Translated by H. Danaeefar, & S. H. Kazemi, Tehran: Mehraban Nashr. (In Persian)

- Sadeghi Bakhsh, A., Estelaji, A., & Sorour, R. (2020). Effective Factors on Feasibility of Night Life in Sustainable Urban Development Planning from Users of Tehran and its Sphere of Influence. *New Approaches in Human Geography*, 3, 36–91. <https://dorl.net/dor/20.1001.1.66972251.1399.12.3.4.0>. (in Persian)
- Ghaderi, S., Imani jajarmi, H., Golchin, M., & Bayat, M. (2022). A Reflection on Cultural-Political Forms in Urban Management Case Study: Tehran Urban Management (1989-2017). *Journal of Community Development (Rural and Urban Communities)*, 13(2), 371–396. <https://doi.org/10.22059/jrd.2021.334135.668690>. (In Persian)
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2007). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Samim, R. (2019). The amount of attitudes towards the use of urban aesthetical elements and citizenship identity: a sociological survey in three neighborhoods in Tehran. *Socio-Spatial Studies*, 6(3), 9-20. <https://doi.org/10.22034/soc.2019.93872>
- Sennett, R. (1994). *Flesh and stone: the body and the city in western civilization*. London: Faber & Faber.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. 2nd Edition, London: Harvard University Press.