سياسة اعادة الافراز السكني والنتائج الناجمة عنها
منطقة الدراسة (مدينة بغداد)

د. جمال باقر السعدي أ. د. سناء ساطع عباس أ. د. حيدر عبد الرزاق كمونة
أستاذ أستاذ

الخلاصة:

يعد السكن من الضروريات الاساسية لحياة الانسان. ويعتمد توفير السكن في العراق بصورة عامة على قطاعات المجتمع جميعها (العام والخاص والجميعات التعاونية). يتطلب توفير السكن تهيئة الوسائل الملائمة لذلك. وتعد القوانين والتشريعات من أهم تلك الوسائل. يعتبر قرارا مجلس قيادة الثورة المعنيان بافراز القطع السكنية (القرار رقم 850 لسنة 1979 والقرار رقم 940 لسنة 1987) أحد الاساليب لحل العجز السكني الذي تعاني منه مدينة بغداد كما أنهما يمثلان ردة فعل ضد السياسات التي كانت سائدة في توفير قطع سكنية كبيرة نسبياً.

يهدف البحث الى تسليط الضوء على سياسة اعادة الافراز السكني والنتائج الناجمة عنها، حيث تناول البحث هذه السياسة بالعلاقة مع كل من مشكلة الطلب على السكن والتوسع الافقي والكثافة الاسكانية.

توصل البحث الى نموذج نظري بين واقع الرصيد السكني من القطع السكنية لكل منطقة تخطيطية حيث صنف البحث مدينة بغداد الى (74) منطقة تخطيطية كما توصل البحث الى ان هذه السياسة أكثر وضوحاً في المناطق ذات الدخول الواطئة، واعتبر عامل المساحة (وخاصة التي تزيد عن 400 م^2) هو العامل الأكثر تأثيراً في فعالية هذه السياسة وصولاً إلى المساحة الدنيا المعمول بها.

ساهمت هذه السياسة مساهمة فعالة في سوق السكن للدور المنفردة الاسرة، حيث سدت جزءاً من العجز السكني.

The Policy of Residential Plots Secretion And its results Case Study (Baghdad City)

Dr. Jamal Baker Al-Sa'ady **Dr. Sana Sati Abbas** Professor **Dr. Haidar Abd-Al-Razak** Professor

Abstract:

Housing considered as a basic need for human being. It's provision in Iraq depends on all society sectors. This is required a proper means and methods, and one of these means are the legislations and laws. The two mains decisions, which were dealing with the secretion of residential plots (The decision No. 850 in 1979 and the decision No. 940 in 1987), were one of the methods used in solving the Housing Shortage Problem in Baghdad. Also they were a reaction to the Prevailing policy which was dealt with the providing of large residential plots.

The research aims to study this policy and its results in relation with the housing demand, the horizontal extension and the housing density.

The research reached to a theoretical Model showed the existing condition of the residential plots in each planning area, where the research had divided Baghdad city to (74) planning area.

The research showed that this policy was more legible in low-income areas, and the area factor (mainly which is more than 400m^2) was considered the more effective factor in this policy, in order to reach the minimum area required.

This policy was more effective in single family housing market in obstructing portion of housing shortage.

المقدمة:

تضم مدينة بغداد اكبر تجمع للسكان الحضر في القطر، ويعود سبب ذلك إلى كونها العاصمة وتتركز فيها مختلف الفعاليات الصناعية والتجارية والإدارية والثقافية والتعليمية.

تزايد عدد السكان في مدينة بغداد بصورة كبيرة منذ الخمسينيات، وكان السبب الرئيس في ذلك موجات الهجرة التي رافقت تلك المرحلة, كما توسعت الحدود البلدية لها لغرض توفير الأراضي السكنية لمواجهة النمو السكاني والطلب المتزايد على السكن.

يعد السكن من الضروريات الأساسية في حياة الإنسان, وقد أولت قيادة الحزب والثورة في العراق أهمية استثنائية لهذا الموضوع وكان مبدأ تامين سكن لائق لكل آسرة عراقية دليلاً واضحاً على مدى الاهتمام في هذا المجال .

يعتمد النظام الإسكاني في العراق على قطاعات المجتمع جميعها (الخاص والعام والتعاوني) في الإنتاج لسكني, ويعد القطاع الخاص القطاع الرئيس بسبب جملة من العوامل الاجتماعية والاقتصادية والسياسية التي عملت عملاً مهماً في ذلك, وقد حدد مخطط الإسكان العام في العراق مساهمة القطاع الخاص في الإنتاج السكني بـ60% من الوحدات السكنية بينما ينفذ الباقي من قبل القطاع الاشتراكي.

إن تحقيق أهداف النظام الإسكاني في توفير السكن يتطلب توفر الوسائل اللازمة لذلك, وان من أهم تلك الوسائل هي التشريعات والقوانين والتسهيلات التي يمكن أن تقدمها الدولة في سبيل زيادة الطلب السكني والعرض السكني.

يعد قراري مجلس قيادة الثورة المعنيان بإفراز القطع السكنية (قرار رقم 850 عام 1979 وقرار رقم 940 عام 1987)* من أساليب الحل الجزئي المهمة لمشكلة العجز السكني الذي تعاني منه مدينة بغداد, ورد فعل ضد السياسات التي كانت سائدة في توفير قطع سكنية بمساحات كبيرة نسبياً والاقتصاد بمساحات واسعة من الأراضي التي يمكن أن تخصص لأغراض السكن. وعليه فان هدف البحث هو تسليط الضوء على هذه السياسة التي تعد واحدة من أهم السياسات التي تعتمد المساعدة الذاتية في فلسفة الإسكان وهي سياسة إعادة الإفراز من حيث اثر هذه السياسة في سد جزء من العجز السكني وتوزيعها المكاني والنتائج الناجمة عنها والآفاق المستقبلية لها.

عدد القطع السكنية الناجمة عن سياسة إعادة الإفراز وتوزيعها المكاني

لاجل التعرف على عدد القطع السكنية وتوزيعها المكاني فسيتم الاعتماد على مسح عينة عشوائية طبقية لسجلات وتصاميم إعادة الإفراز في أمانة بغداد والدوائر البلدية التابعة لها للمدة 1979 - 1999. وقد تم اعتماد دراسة المخطط الإنمائي المتكامل التي قسمت فيه مدينة بغداد إلى (74) منطقة تخطيطية* (Planning Zone). شكل (1).

تم تقسيم المدة 1979-1999 إلى أربع مراحل زمنية، تتوفر فيها حالة التجانس الذي فرضته نتائج المسح، كما تم مراعاة حالة الاستقرار النسبي في كل مرحلة، وعدم الحاجة لبيانات تفصيلية على مستوى سنوي, وهذه المراحل هي:-

---

*ينص القرار رقم 850 في 1979/7/5 على جواز إفراز القطع السكنية بحد أدنى 120 م^2 وحد أعلى 800 م^2.
أما القرار 940 في 1987/12/21 فهو تعديل للقرار المشار إليه أعلاه وذلك بزيادة الحد الأدنى إلى 200 م^2 وحد أعلى 800 م^2.

* تشمل المنطقة التخطيطية مجموعة من المحلات السكنية.

شكل (١)

تقسيم مدينة بغداد الى ٧٤ منطقة تخطيطية.

المصدر : الباحث اعتماداً على JCCF, Mol, Data Report, 1990 .

المرحلة 1979-1982 و 1933-1987 و 1988-1990 و 1991-1999.

بلغ عدد القطع السكنية الناجمة عن إعادة الإفراز في منطقة الدراسة في المدة 1979-1999 حوالي (48545) قطعة سكنية. وتعد المرحلة الزمنية 1979-1982 من المراحل المتميزة، إذ بلغ عدد القطع المفرزة 23000 قطعة بمعدل سنوي مقداره (6571) قطعة*، ويعود ذلك إلى صدور القرار 850 عام 1979 الذي سمح بإفراز القطع السكنية إلى 120 م^2 مما جعل الكثير من الراغبين في إفراز القطع السكنية إلى الاستفادة من القرار.

أما في المدة 1983-1987 فقد بلغ عدد القطع السكنية المفرزة (12965) قطعة، بمعدل سنوي مقداره (2593) قطعة. ويعود سبب الانخفاض إلى توقف المصرف العقاري عن توفير القروض للمواطنين في النصف الثاني من عام 1982 إلى جانب عوامل أخرى لها علاقة بمجمل النشاط الاقتصادي القومي الذي تأثر بسبب الحرب العراقية الإيرانية آنذاك.

أما المدة 1988-1990 فقد بلغ عدد القطع السكنية المفرزة (5860) قطعة بمعدل سنوي مقداره (1953) قطعة، ويعود السبب امهم في انخفاض العدد إلى صدور القرار 940 عام 1987 الذي حدد إفراز القطع السكنية (200 م^2).

أما المدة 1991-1999 فقد بلغ عدد القطع المفرزة (6720) قطعة بمعدل (747) قطعة سنويا، ويعزى انخفاض عدد القطع السكنية المفرزة في هذه المرحلة إلى عدم توفر الموارد المالية وشحة مواد البناء بسبب ظروف الحصار المفروض على القطر.

أما بخصوص التوزيع المكاني للقطع الناجمة عن إعادة الإفراز السكني فأن هناك تباينا في عدد هذه القطع من منطقة إلى أخرى ومن مرحلة زمنية إلى أخرى. جدول (1).

المعلومات المتوفرة عن العوامل المؤثرة على التوزيع المكاني للقطع السكنية الناجمة عن إعادة الإفراز في مدينة بغداد:

لوحظ في الفقرة السابقة إن هناك تباينا في عدد القطع السكنية الناجمة عن إعادة الإفراز في مناطق مدينة بغداد. ويمكن القول إن هناك مجموعة من العوامل التي من المتوقع أن تؤثر على عدد القطع السكنية الناجمة عن إعادة الإفراز السكني، منها العوامل الديمغرافية مثل حجم الأسرة، والعوامل الاقتصادية مثل الدخل وسعر الأرض السكنية وعامل المسافة عن مركز المدينة، وعوامل لها علاقة بالكثافة (مثل عدد الأسر التي تسكن الوحدة السكنية)، وعوامل لها علاقة بالجوانب التخطيطية ومنها عدد القطع السكنية المصممة أصلا" ومساحاتها.

تعد المدة 1979-1987 مناسبة لأغراض تحليل الاختلافات المكانية في عدد القطع السكنية المفرزة كونها تضم اكبر عدد من القطع المفرزة خلال مدة الدراسة إلى جانب توفر البيانات والمعلومات التفصيلية اللازمة للتحليل.

تم تجميع البيانات المتعلقة بحجم الأسرة ومستوى الدخل* والكثافة داخل الوحدة السكنية وسعر الأرض والمسافة عن مركز المدينة (مقاسه بمعدل زمن الانتقال) على مستوى المناطق التخطيطية في مدينة بغداد للمدة أعلاه, جدول(2).

* تم اعتماد المدة الحقيقية من تاريخ صدور القرار 85 في 1975/7/5 إلى عام 1982 هي ثلاث سنوات ونصف.

* لا تتوفر بيانات دقيقة وموثوقة عن دخل الأسرة على مستوى المناطق التخطيطية، وقد تم استخدام بيانات الدخل المستمدة من دراسة سكوت ولسن عام 1980 من حيث كونها موشرا للتباين المكاني لمستوى الدخول في مدينة بغداد مع التحفظ في استخدامها بعد عام 1990 بسبب التغيرات التي يمكن أن تكون قد حصلت بسبب ظروف الحصار.

جدول (1) عدد معاملات الإفراز السكني وعدد القطع الناجمة عنها في مدينة بغداد للمدة 1979-1999

المنطقة التخطيطية	1982-1979		1987-1983		1990-1988		1999-1991		المجمـــــوع	
	عدد المعاملات	عدد لقطع	عدد المعاملات	عدد لقطع	عدد المعاملات	عدد لقطع	عدد المعاملات	عدد لقطع	عدد المعاملات	عدد لقطع
3	35	40	35	40	30	35	20	20	120	135
5	45	60	65	80	40	45	40	40	190	225
8	310	325	220	240	165	180	145	145	840	900
9	475	525	625	685	325	360	375	410	1800	1980
10	245	250	195	195	85	85	170	170	695	700
12+11	650	670	430	440	220	225	230	230	1530	1565
14	460	475	310	320	200	200	490	490	1460	1485
16+15	**495**	**545**	485	535	390	425	295	325	1665	1830
17	170	200	170	200	70	85	65	80	475	565
18	65	80	95	115	60	75	65	65	285	335
19	575	610	405	430	100	105	165	170	1245	1315
20	765	825	590	635	440	470	420	425	2215	2355
21	60	65	50	50	45	45	50	50	205	210
22	1100	1120	380	390	95	100	105	110	1680	1720
24	390	395	300	305	210	230	215	220	1115	1150
26	1120	1165	765	800	145	160	405	410	2435	2535
27	590	635	455	485	205	220	320	325	1570	1665
28	10	10	5	5	220	220	135	135	370	370
29	555	560	370	375	100	100	70	70	1095	1105
30	50	55	30	30	85	85	50	50	215	220
31	255	265	170	180	170	170	215	220	810	835
34	750	825	340	375	115	125	150	160	1355	1485
35	1190	1305	540	595	175	190	255	270	2160	2360
37	750	1595	290	630	160	230	155	185	1355	2640
39	760	985	500	660	130	130	120	220	1510	1895
40	540	595	390	430	210	210	225	225	1365	1460
41	950	1090	285	335	130	130	35	35	1400	1590
42	525	585	190	215	160	180	210	215	1085	1195
43	345	410	140	165	75	80	125	125	685	780
44	100	115	50	55	25	30	10	10	185	210
45	1830	3185	480	790	195	215	65	65	2570	4255
46	230	250	130	145	60	60	35	35	455	490
47	610	670	330	360	145	145	175	175	1260	1350
48	535	560	330	345	130	135	340	350	1335	1390
49	470	485	300	305	100	100	210	215	1080	1105
50	1280	1300	880	890	205	210	290	295	2655	2695
51	145	160	125	135	65	70	75	80	410	445
المجموع	19430	23000	11450	12965	5480	5860	6520	6720	42880	48545

المصـــــــدر: المسح الميداني لسجلات وتصاميم إعادة الإفراز السكني في أمانة بغداد، 1979-1999.

- المقدمـــة

أدت المعلومات في العقد الاخير من القرن الماضي، نتيجة التطور العلمي الكبير، دوراً كبيراً في تغيير الثوابت المعمارية واهدافها او تصنيف اولوياتها وتوفير خبرات متفردة، اذ اصبحت الحدود بين الحقائق المتباينة لا تمتلك نقاءً واصبح من الصعب التمييز بين ما هو مجرد معلومات وما هو مادي ملموس، وبين الحقائق وبعض الحقائق البديلة المعاصرة ، وبين الحلم او الهلوسة (hallucination)، واحدى النظريات التي تتعامل مع الثورة المعلوماتية هي نظرية الالعاب.

وقد اهتمت العديد من الطروحات بنظرية الالعاب في الفروع المعرفية المتنوعة الا انها لم تنل القدر الكافي من الاهتمام في العمارة وبذلك تضمنت المشكلة البحثية الحاجة العلمية لتوضيح الانماط الاولية لافكار ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.

يهدف البحث الحالي الى الكشف عن الانماط الاولية لافكار ظاهرة اللعب في العمارةالمعاصرة، مفترضاً تأثرها بالعوامل السلوكية والسايكولوجية والتنظيمية. ولتحقيق الهدف البحثي والتحقق من فرضيته سيجري اعتماد توجه يشمل بناء اطار نظري لظاهرة اللعب في العمارة ، تحديد مؤشرات الانماط الاولية وتطبيقها على عينات فضائية قصدية منتخبة لاستخلاص اسس بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.

لقد تسلسل البحث في خمسة محاور، تناول المحور الاول مفهوم اللعب ونظرياته، وركز المحور الثاني على استخلاص المشكلة البحثية، فيما اهتم المحور الثالث ببناء الاطار النظري، وركز المحور الرابع على الاجراءات التطبيقية، فيما ركز المحور الخامس والاخير على اهم النتائج والاستنتاجات والتوصيات.

المحور الاول: مفهوم اللعب ونظرياته

يتناول المحور توضيحا لمفهوم اللعب والانماط الاولية واستعراضا لاهم التوجهات الفلسفية والنظرية للالعاب.

يتباين مفهوم اللعب(Game) و(Play) ، اذ تشير الطروحات الى مفردة اللعب(Play) بانها حركة او مناورة في لعبة – مُداعَبة– لهو. (دور) في اللعب – مُزاح – هزل – تلاعب بالالفاظ – مقامرة. وهو طريقة اللعب او اسلوبه – معاملة . سلوك – تصرف – نشاط – عمل. (البعلبكي، 1972، ص 697).

وعرّف (جيمسون) اللعب (Play) في قاموس اكسفورد، بانه تحرك فعال وفقاً للميول والرغبات مثل القفز بمرح، والانتقال والمرور بين الاماكن بخفة وحيوية وتفحص الاشياء التي فيها بيسر وولع، ثم الانتقال الى التفاعل معها ومعالجتها بسرعة واهتمام. (مردان، 1991،ص 24).

وقد عرَّف (انجلش وانجلش English & English) اللعب (Play) بأنه فعالية حرة لا هدف خارجي لها، بصورة عامة، مصحوبة بمتعة او توقع للمتعة، ويميز بين اللعب الحر غير الموجه الذي يكون من دون اشراف، واللعب المنظم الموجه مسبقاً والمحكوم بقواعد. (جيرسي، 1980، ص 68).

أما اللعب (Game) فهو : لهو – لعب – لعبة. خطة – طريقة – خدعة – حيلة – مهنة – صناعة. مباراة. (البعلبكي، 1972، ص378).

وتُعرَّف اللعبة (Game) بأنها: حالة من الصراع بين لاعبين أو أكثر، ولكل لاعب جزء من السيطرة على اللعب وليس السيطرة الكاملة عليه، ويُفترض ان يكون اللاعب عارفاً وملماً

باصول اللعبة، وان يلعب بعقلانية ومنطق سليم، وتُعنى نظرية الالعاب بدراسة الصراعات المختلفة رياضياً. (شكر، 1985، ص7)

اما التعريف الاجرائي للعب (game) في العمارة المعاصرة فهو: تبارٍ بين طرفين او أكثر ويمتلك كل طرف جزءً من السيطرة على اللعب، إذ يقوم اللاعب الاول المتمثل (بالمصمم او الفضاء او الآلة او المادة في الفضاء) بفعلٍ معين ويقوم اللاعب الثاني المتمثل (بالمتلقي او الخارطة او التكوين الشكلي او الفضاء او الآلة او المادة في الفضاء) برد الفعل ضمن شروط وقوانين معينة تحدد صيغة اللعب وظرفيه المكاني والزماني، ويفترض اللعب ايضاً وجود هدف ومادة له متمثلة (بالصور او المخططات او البنايات او المواد البنائية او الاجسام او الحاسوب او المواد الاخرى او المعلومات او الافكار او المعادلات او الترابطات) على ان تجري اللعبة بقواعد محددة. (فتاح، 2001، ص 3-4).

اما الانماط الاولية (prototypes) فتعرف بانها: تمتلك كل فكرة نمطا اوليا يحتوي على مواصفات (Properties)) تصف افضل الامثلة لتلك الفكرة. كذلك فان اشياءا اضافية تمثل ركيزة (Core) تشمل المواصفات الاكثر اهمية لتكوين الفكرة.(Atkinson, and *et al*, 1990, p. 322).

لقد وردت لفظة لعب في القرآن الكريم عشرين مرة ، وجاءت بمعان متعددة منها الاستهزاء ، السخرية ، اللهو المباح (كما في سورة يوسف) ، ..... منها ما ورد في الايات الكريمة الاتية:-

- " يا ايها الذين آمنوا لا تتخذوا الذين اتخذوا دينكم هزواً و **لعباً** من الذين اوتوا الكتاب من قبلكم والكفار أولياء واتقوا الله ان كنتم مؤمنين " ...(المائدة -57)
- " واذا ناديتم الى الصلاة اتخذوها هزواً و **لعباً** ذلك بأنهم قوم لا يعقلون " ...(المائدة -58)
- "وما الحياة الدنيا الا **لعبٌ** ولهو وللدار الآخرة خير للذين يتقون افلا تعقلون" ...(الانعام-32)
- "وذر الذين اتخذوا دينهم **لعباً** و لهواً وغرتهم الحياة الدنيا وذكر به ان تُبسَل نفس بما كسبت ليس لها من دون الله ولي ولا شفيع وان تعدل كُلَّ عدلٍ لا يؤخذ منها اولئك الذين أُبسِلوا بما كسبوا لهم شراب من حميم و عذاب اليم بما كانوا يكفرون " ...(الانعام- 70)
- "ارسله معنا غدا يرتع ويلعب وانا له لحافظون" ...(يوسف - 12)

التوجهات الفلسفية والنظرية للالعاب

تتناول الفقرة توضيحا للتوجهات الفلسفية لـ فتجنشتين وجويو، اذ قدمت طروحات فتجنشتين فكرته الخصبة عن "ألعاب اللغة" التي حلّت محل المناهج التقليدية في تحليل الالفاظ والعبارات لبيان دلالة التعبيرات والصور النحوية والمعاني، وبينت كيف تنشأ مشكلات فلسفية محددة وكيف تزول بمجرد تغيير " قواعد اللعب "، وكيف يكون الانتقال من " لغات بسيطة " الى لغات اكثر تركيباً، ويتغير مفهوم الصدق او الحقيقة فيصبح هو التطابق مع الاستخدام اللغوي، او يصبح -بتعبير ادق- هو التطابق بين صورة اللغة وصورة الحياة ... ولاشك بأنه خطا بذلك خطوة مهمة على طريق الدراسة الاجتماعية والحضارية للغة، وتأكيد وظيفتها الحية بما يجعلها بحق صورة حياة... (فتجنشتين، 1963، ص 33).

اما طروحات جويو فقد قدمت آراءً لفلاسفة عن الجمال والفن وموقف اللعب منهما. فقد كان "كانْتْ" أول من جعل فكرة الجمال متعارضة مع فكرة الفائدة و فكرة الكمال ، حتى بالغ في ذلك، فَرَدَّ الجمال إلى النشاط المجرد عن

الغرض المنزه عن المنفعة، وارجعه الى نوع من" اللعب الحر يقوم به الخيال، و يقوم به العقل". وقد ذهب شيلر هذا المذهب نفسه، وقال بهذا الرأي عينه، و لكنه زاده وضوحاً، وخلص منه الى القول بان جوهر الفن لعب، فالفنان لا يتعلق بالحقائق المادية بل يبحث عن الظاهر و يرضى بالظاهر، وأسمى الفن ما بلغ اللعب فيه أقصى حدوده، وأبعد آماده، حتى ليعبث بصميم وجودنا ان صح التعبير (جويو، 1965، ص25-26). ولشيلر كتابات جمالية من "ان اللعب اصل كل الفنون". واهتم كارل جروس (Karl Groos) باللعب على اساس انه يمثل اساساً للجماليات (Aesthetics). (ميلر، 1987، ص16).

وفيما يخص التوجهات النظرية فتبين الطروحات ان هنالك توجهين نظريين في تفسير اللعب اولهما هو توجه النظريات القديمة الذي يشمل النظريات الفسيولوجية التي تتضمن نظرية الطاقة الفائضة ونظرية الاسترخاء، والنظريات البيولوجية التي تتضمن النظرية التلخيصية ونظرية الاعداد ونظرية التنفيس. وثانيهما التوجهات النفسية المعاصرة والتي تتضمن نظريات الجشتالت والمجال، ونظرية جان بياجيه ونظرية التحليل النفسي ونظرية فيجوتسكي. (فتاح، 2001، ص 22).

وقد عرفت النظريات القديمة بـ "النظريات التقليدية في اللعب" لأنها قامت على اساس فلسفي تأملي، صادر من فيلسوف، او مفكر تمتاز اهتماماته في اللعب بشيء من العمق، ومن اطار معين، ولذلك فقد جاءت تفسيرات هذه النظرية متباينة. ومع ذلك فقد مهدت لظهور نظريات نفسية، اعتمدت على دراسات ميدانية نفسية لظاهرة اللعب. (مردان، 1991، ص51-52).

1- النظريات الفسيولوجية ، وتتضمن:

أ- نظرية الطاقة الفائضة (The Surplus Energy Theory of Play):

تعد من اقدم النظريات الفلسفية التي فسرت اللعب بأنه طاقة زائدة كامنة في داخل الانسان، فقد اكد شيلر (Sheller 1875م) ان اللعب تعبير عن الطاقة المشحونة، وهو أصل في جميع الفنون. ثم تطورت هذه النظرية على يد سبنسر (Spencer 1873م) إذ أكد "ان اللعب ما هو الا نتيجة لطاقة زائدة في جسم الانسان، اذ عن طريق اللعب يحاول الانسان التخلص منها، لان الجسم لا يحتاج اليها، ولذلك يرى الاطفال الصغار يلعبون اكثر من الكبار .. (Herron, 1971, PP.312-313).

ب- نظرية الاسترخاء (The Relaxation Theory of Play):

اللعب وفقا لهذه النظرية، ما هو الا وسيلة لاستكمال او تجديد الطاقة المفقودة الكامنة في الانسان، ولذلك سميت النظرية بـ (نظرية الاسترخاء) إذ يجد اللاعب في لعبته الراحة والتكامل وتجديد الطاقة عنده.

ويعد الفيلسوف الالماني لازاروس (Lazaross 1883م) و باتريك (Patrich 1916م) من أهم اقطاب هذه النظرية، وقد أكدا بان اللعب يجدد القوى المشرفة على النفاذ، لذلك فوظيفة اللعب وفقا لهذه النظرية هي اراحة العضلات، والاعصاب من التعب الذي اصابها، ثم اعادتها في نظام جديد، ولذلك فالاطفال الصغار اكثر ميلا الى اللعب من الكبار (Herron, 1971,P.313)

2- النظريات البيولوجية ، وتتضمن:

أ- النظرية التلخيصية (Recapitulation Theory of play)

لعل اول من نادى بهذه النظرية هو ستانلي هول (G. Stanly Hall 1906 م) اذ قال: "ان اللعب ما هو الا تلخيص او استرجاع، او تخلص من بعض ميول وراثية قديمة..." وقال ايضا "ان الطفل في لعبه يعيش تاريخ جنسه مرة اخرى، كما يعيد الجنين تاريخ اسلافه الابعدين، وان تجارب اسلافه تنحدر اليه، وهو في لعبه يكرر الاهتمامات والاعمال بالتسلسل الذي حدثت فيه قبل العصر التاريخي والانسان البدائي... فالطفل عندما يلعب بالطين، ويمشي عليه، يعيد خبرة انسان الكهوف، وعندما يلعب لعبة المبارزة، يلخص خبرة الانسان البدائي في صيده... وهكذا فان اللعب يعيد للانسان سلوك النوع البشري عبر تطوره الحضاري من الصيد الى الرعي الى الزراعة من خلال العاب تلقائية". (ميلر، 1974، ص50-55).

ب- نظرية الاعداد (The Pre-exercise Theory of Play)

صاحب هذه النظرية هو كارل جروس (Karl Groos 1898م) إذ يقول: "إن اللعب يؤدي وظيفة حيوية وذلك باعداد الاطفال الصغار الى حياة الكبار... وما ألعاب الصغار الا تدريب لهم في تنمية الوظائف السمعية والعقلية والادراكية، ثم إعدادهم للحياة المستقبلية بصورة مشوقة "ولقد اقام "جروس" نظريته على ملاحظة الحيوانات العليا التي تلعب مثل القردة، والكلاب والقطط (راجح، 1966، ص 117-118).

3- نظرية التنفيس

وضع هذه النظرية "ستانلي هول" ، وهي تعديل لنظرية جروس الذي عد التنفيس غرضا مهما من الاغراض التي يحققها اللعب، اذ إن التنفيس لا يضعف النزعات الاولية، او يمنعها من الظهور كما هي في قوتها الاصلية، او في صورة معدلة، وانما يساعد في خلق وظائف جديدة على حساب الوظائف الاولية، التي لم يعد لها وجود او معنى الآن، ما دامت الطريقة الاساسية للتطور، هي حذف القديم الفاسد او تهذيبه بطريقة التنفيس، وانتاج الجديد او خلقه ليحل محل القديم. (عبد القادر وآخرون، 1936،ص160-161).

وقد ظهرت نظريات نفسية عديدة كنظريات الجشتالت والمجال، ونظرية "جان بياجيه"، ونظرية التحليل النفسي، ونظرية "فيجوتسكي"، ونظريات اخرى عن الغريزة، والازاحة والحركات المقصودة، وانشطة الفراغ، ونظريات التعلم واللعب، والطاقة الزائدة (ميلر، 1987، ص21-52).

1- نظريات الجشتالت (Gestalt) والمجال

لقد اعتمدت هذه النظرية على المدرسة (الجشتالتية) في علم النفس التي تؤكد الادراك الحسي الكلي لموقف اللعب، إذ اعتمد "كوفكا Kofka" على ان نمو الطفل يتضمن احد مبادئ المدرسة (الجشتالتية)، وان الاستجابة تستثار عندما يحدث الادراك الحسي، فمثلا: رؤية جوس الباب يقود الطفل برغبة الى دق الجرس، وذلك لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الادراك الحسي لانموذج معين، والعمل المناسب له، ويكون هذا واضحا في اللعب الايهامي، فالطفل لا يرى تناقضا في احتضان العصا، او ضربها كما لو كانت طفلا، او الركوب عليها كأنها حصانه الاصيل، إذ ان العصا يمكن ان تضرب لأنها في لحظتها لا تتفق مع فكرته، او انه يركب عليها لتسليته او تدريبه او تحقيق خياله. (ميلر، 1974، ص53-57).

ثم جاء "كيرت ليفين Kurt Lewin" فوسع هذا الاتجاه في كتابه المعروف "نظرية المجال" وقال فيه إن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الكلي الذي يجد فيه نفسه، وتختلف استجابته باختلاف عمره، وشخصيته وحالته الراهنة، وجميع العوامل الموجودة في بيئته في لحظة

معينة، فمثلا: قد يكون الطفل سلبيا في موقف ما، وخجولا في موقف ثان ومستريحا في موقف ثالث، وربما يحول وجود ام الطفل الصغير الموقف الخطير الى موقف ممتع وهكذا في بقية مواقف اللعب، وهكذا فالاشياء غير ثابتة في تعامل الطفل، ولذا من الافضل ان تكون هناك اشياء بديلة لالعاب الاطفال، وان كان هذا قد يتغير باختلاف الموقف الذي يعيش فيه. (مردان ، 1991، ص 57).

2- نظرية جان بياجيه (Piaget Theory of Play)

تعد هذه النظرية من اهم النظريات في تفسير اللعب، اذ تعد اللعب تعبيرا عن تطور الفرد ومتطلبا اساسيا له، كما يرتبط اللعب بمراحل النمو عند الاطفال، ولكل مرحلة نمائية انماط لعب خاصة بها ومن فرد لآخر وتعد اللعب مقياسا لتطور الاطفال العقلي، ووسيلة للتعلم والتفاعل مع البيئة واكتشافها. وتسلم بوجود عمليتين اساسيتين في النمو، هما:

التمثل (Assimilation) والتكيف أو (الملاءمة) (Accommodation) (ميلر،1987، ص 54)، وتشير عملية التمثل عند بياجيه الى النشاط الذي يقوم به الفرد لتحويل ما يتلقاه من اشياء او معلومات الى بنى (Structures) خاصة به وتشكل جزءا من ذاته. وخير مثال على عملية التمثل هو الأكل، فالطعام يتحول في عملية الهضم ويصبح جزءا من الكائن الحي ومغذيا له. اما عملية التكيف فهي النشاط الذي يقوم به الكائن الحي ليتكيف او يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به لتسيير عملية التمثل. (فتاح، 2001، ص 19).

3- نظرية التحليل النفسي (Psychoanalytic Theory of Play)

عرفت هذه النظرية ايضا "بنظرية التخفيف من القلق" لان اللعب يقوم بوظيفة نفسية مهمة تساعد في تخفيف ما يعانيه الفرد من صراعات، وقلق نفسي، وتوترات انفعالية بطريقته الخاصة. لقد افترض "فرويد" مؤسس مدرسة التحليل النفسي ان السلوك البشري يتحدد بمدى ما يؤدي اليه من اللذة، او الالم فالتجارب السارة يرتاح لها، اما التجارب المؤلمة فيتجنبها، وان الصدمات الناجمة عن الحوادث المؤلمة، لا تعمل عملها الا في اثناء اللعب، والاحلام والتخيلات، كما ان الرغبات هي التي تؤثر فيه، لان الطفل يميز اللعب عن الواقع والحقيقة ولكنه يستخدم اشياء ومواقف من العالم الحقيقي، لايجاد عالم خاص به، كما انه يستطيع فيه تكرار التجارب السارة، عندما يكون قادرا على ترتيب الحوادث وتغييرها، بالطريقة التي تعجبه اكثر من غيرها. (مردان، 1991، ص59).

4- نظرية فيجوتسكي (Vygotsky)

تناولت النظرية دور اللعب بوصفه صورة من صور النمو عند طفل ما قبل المدرسة. وتفترض ان اللعب دافع يشبع الطفل من خلاله حاجات وبواعث معينة، تتغير من مرحلة عمرية الى اخرى. ويرى "فيجوتسكي" ان اشباع الحاجة لا يتحقق فورا إذ يعتقد ان دور المخيلة في تحقيق الرغبة والاشباع يكون بعد توافر الوسيلة، واللعب هو دوما التحقيق التخيلي والوهمي للرغبات التي تقبل التحقق، ولذلك فهو يعتقد ان اللعب التخيلي ليس نمطا من انماط اللعب، وانما اللعب نفسه في كل اللعب، إذ يرى ان الفرد في اللعب يبدع موقفا تخيليا، وعد كل لعب تخيلي مستندا إلى قاعدة، وكل لعب وفقا لقاعدة يقوم على تخيل، لأن

التخيل جوهر اللعب كله. (المصدر السابق، ص 60-61).

المحور الثاني: استخلاص المشكلة البحثية

يتناول المحور افكارا اساسية لطروحات معمارية تمهيدا لاستخلاص المشكلة البحثية وصياغة اهدافها وبناء فرضياتها. فقد اشار (Broadbent, 1973) الى ان نظرية الالعاب امتداد لنظرية اتخاذ القرار المتعلقة بـ (الصفات الفيزيائية Physical characteristics) و (نظام القيم System of values)، موضحا اعتماد اللعب على افعال اللاعب الخاصة، وأفعال الشخص المقابل، وعلى سلسلة من القواعد والحركات. وقسم انواع الالعاب الى العاب الشخصين، والعاب (n) من الاشخاص، واوضح امكانية افتراض لاعب ثالث خيالي، وامكانية تطبيق الاحتمالات بصيغة مصفوفة لاعطاء افضل الحلول الممكنة.

واشارت طروحات (Harrison and Turnbull, 1996) الى انه على الرغم من اسهام فكرة (Husserl) بان يكون الفضاء محددا بعالم الخبرة الحسية، الا ان تطور المعلومات بوصفها بعدا جديدا لعلاقة الفضاء - الزمن قد غير من تعريف الفضاء كفراغ او كأمتلاء (Fullness or Emptiness) لان الحدود الفاصلة بين الحقائق المتباينة اصبحت لا تمتلك نقاء نتيجة التباين بين الحقيقة والحقيقة البديلة المعاصرة التي تقرر امكانيات جديدة متطرفة. واشارت الطروحات الى تصنيف الالعاب.

واكدت طروحات (Spiller, 1996) على العلاقة بين غزو الجسم التكنلوجي والعمارة كلعبة من دون حدود، فاشارت الى الالعاب الشعرية والالغاز والتجليات المكائنية، والى عدم تعلق النتاج بمستقبل العمارة فحسب، بل امكانية التشييد من خارج نطاق العمارة.

أوضحت طروحات (Groak,1996) الى الاهتمام الكبير بنظرية الالعاب والعاب المحاكاة، في جوانب عدة. وجرى تطوير المحاكاة للتدريب على الحالات المعقدة التي لا يوجد بها اهمية للرابح او الخاسر ولكن الحاجة لتطوير المهارات المحددة، وادراك التعقيد الديناميكي، واضافة الالعاب لتجميل سياق العملية التصميمية، واستخدام بعض التحركات التي تعمل لاكتشاف التفاعل الذي يسببه المعماريون وليس لمجرد تطبيقهم المباشر فقط.

ونقدت طروحات (Pallasmaa, 1996) العمارة الحالية بشكل عام بأنها تعطينا بصعوبة اي احساس للمعنى لعالمنا او وجودنا، إذ اشار (Pallasmaa) الى التوجه الظاهراتي وتأكيد الارتباط مع المشاعر الحقيقية الظاهراتية للعمارة، ونقد فصل العمارة نفسها عن خلفيتها التصميمية إذ انها اصبحت حقلا للتكنولوجيا، واصبح التخطيط - نوعا من اللعب مع الشكل-، وبذلك تقوم العمارة على اساس انها تركيب شكلي فقط ومن ثم لم نعد نفهم العمارة كرمز او تجربة لحقيقة اخرى تقع خلف الرمز. وبينت الطروحات بان العمل المعماري يعتمد على سيادة مبدأ العناصر الاساسية وعلاقاتها، وان العمارة كلعبة مع الشكل تجمع العناصر البصرية المختلفة للشكل والفضاء، اذ تقسم كل ظاهرة الى عناصرها الاساسية ، وينظر لها بوصفها مجموعا لهذه العناصر. واشارت الطروحات الى ان تصميم المعماريين للابنية ليس على اساس كونها عناصر فيزيائية بل صور ذهنية ومشاعر للناس الذين يعيشون فيها، اي ان العمارة ليست مجرد لعب مع الشكل.

وأكدت طروحات (Venturi, 1996) المحافظة على البيئة الحضرية من خلال اللعب، ففي حالة اي اضافة او حذف او تغيير لعنصر او بناية فيها يجب عمل موازنة بين ما هو قديم

(موجود اصلا) وما هو جديد (التغيرات التي نرغب بعملها)، فالقديم لا يعني انه جيد، والجديد لا يعني انه سيئ. فالمعمار الجيد لا يعد العمارة مجرد نحتا، فهو يصمم من الداخل للخارج وبالعكس ولاجل تعزيز الحاجات الحيوية والآنية لسكان تلك البنايات وبتلك الوسيلة يتعزز الاتصال (Community) والوجدان (Sentiment).

واشارت طروحات (Abel, 1997) الى اللعب من خلال استخدام التماثل اللغوي في العمارة. اذ تحلل لعبة اللغة في صيغ القواعد النحوية والقواعد السلوكية وتؤسس كل من الاشكال الثقافية لعبة لغوية معقدة بنفسها تخرق وتتميز في الاستخدامات الاخرى للغة نفسها. فلكل لعبة لغوية تكاملها واسلوبها ومنطقها الذاتي ولكل حرفة لعبة لغوية ومنها العمارة، إذ تعد العمارة كلعبة لغوية بحد ذاتها مع لغتها وتعاليمها وأعرافها وتقاليدها واهدافها الذاتية المستقلة. ولا يوجد معيار مشترك بين العاب اللغة، ومع ذلك فهي لا تمنع من تلاقي الافكار بين العاب اللغة المختلفة. وتعتمد فكرة النظرية النسبية لـ (Abel) على امكانية صنع المقارنات بين اشكال مختلفة للثقافة التي تسمى بالنظرية النسبية النقدية ووفقا لذلك فان لكل لعبة لغة ممكن ان تمتلك قواعدها الخاصة ومعاييرها ولا تمنعنا عن مقارنة سلسلة واحدة من الملاحظات مع نوع من ملاحظات لعبة لغة مختلفة تماما. وتفسر العمارة كلعبة لغة شبه ذاتية تموضع قواعدها الخاصة ومعاييرها ولكنها تتأثر ايضا بالعوامل الخارجية.

وبينت طروحات (عكاش،1998) استخدام لعبة الوجود لحل الاشكالية بين العولمة والهوية اللذين يمثلان قطبي الثقافة المتنافرين. وكذلك لتغيير مجرى احداث لعبة الوجود لصالحنا.

فاللعبة هي تبار بين طرفين أو اكثر، تجري ضمن شروط وقوانين معينة تحدد طريقة اللعب وظرفي اللعبة المكاني والزماني. فتعتمد اللعبة على قوانين تحدد طريقة اللعب، وعدد اللاعبين، والظرف الزماني والمكاني. وبينت الطروحات مبادئ اللعبة، اذ انها لا تتيح للاعبين المجال للتعامل معها على انها موضوع (Object) مستقل عن لعبهم. إذ يعرف اللاعبون تماما ما هي اللعبة التي يلعبونها، وما هي قوانين اللعب وما هو دورهم في اللعبة لكنهم لا يعرفون ماذا تعني هذه المعرفة بالضبط عندما يندمجون في احداث اللعبة. ولا يفكر اللاعبون بأفعالهم وتصرفاتهم في اثناء لعبهم، أما ما يدفعهم وينسق اندماجهم فهو الهدف المشترك وهو الفوز. وتقوم اللعبة على التفاعل مع طرف آخر، على الاخذ والرد، والتحدي، واللامتوقع، والاندماج الكامل في احداث المباراة كما تظهر اللعبة في كل لحظة من لحظاتهم. لذلك لا تتم اللعبة بطرف واحد. وللعبة احكامها الوجودية التي تسير الاحداث بمقتضاها وتخلق ظروفا وجودية معينة تسيطر فيها على اللاعبين. (فتاح، 2001، ص 42-44)، (يلاحظ جدول (1)).

اهتمت طروحات (فتاح، 2001) بالكشف عن اسس بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة الا انها لم توضح الانماط الاولية (Prototypes) لافكار الظاهرة. وبذلك تحددت المشكلة واهداف البحث وفرضياته المعتمدة، وعلى النحو الاتي:

المشكلة البحثية: الحاجة العلمية لتوضيح اسس بناء الانماط الاولية لافكار ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.

هدف البحث: الكشف عن أسس بناء الانماط الاولية لافكار ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.

الفرضية: يتأثر بناء الافكار الاولية لظاهرة اللعب بالعوامل السايكولوجية والسلوكية والمفردات التنظيمية في العمارة المعاصرة.

	المفـــردات الرئيســـة والثانـــويـــــة للطروحـــــــات										
الطـــروحـــــات المعـــمـــاريـــــة	Broadbent (1973)	نظرية الالعاب امتداد لنظرية اتخاذ القرار		الافكار الاساسية لنظرية الالعاب							
		صفات فيزيائية	نظام القيم	افعال اللاعب الخاصة	أفعال الشخص المقابل	سلسلة من القواعد	سلسلة من الحركات	انواع الالعاب		استخدام جدول مصفوفة الربح	
								شخصان	(n) من الاشخاص		
	Harrison and Turnbull (1996)	استخدام المعلومات والتطورات الحديثة في الممارسة المعمارية للالعاب									
		اعطاء بعد جديد لعلاقة الفضاء – الزمن غير من تعريف الفضاء كفراغ او امتلاء		الحدود الفاصلة بين الحقائق المتباينة لا تمتلك نقاء		ممارسة معمارية للالعاب (كحقائق التطبيق المعماري وليس الخيال)		تصنيف الالعاب فكل مشروع مشرب بدعابة حكيمة			
	Spiller (1996)	استخدام التكنولوجيا في العمارة									
		العلاقة بين غزو الجسم التكنولوجي والعمارة كلعبة من دون حدود									
		الالعاب الشعرية	الألغاز	التجليات المكانية		عدم تعلق النتاج بمستقبل العمارة		لا يمكن تحديد مهنة نسبية محددة التجأ اليها المعماريون			
	Groak (1996)	استخدام التكنولوجيا في العمارة									
		استخدام نظرية الالعاب وألعاب المحاكاة									
		لا توجد أهمية للرابح أو الخاسر		الحاجة لتطوير المهارات المحددة		ادراك التعقيد الديناميكي		تجميل سياق العملية التصميمية			
	Pallasmaa (1996)	العمارة كلعبة مع الشكل تجمع العناصر البصرية المختلفة للشكل والفضاء		خداع العناصر		عمارة الصورة الذهنية		المثل الأعلى للعمارة		عمارة من دون معماريين	
	Venturi (1996)	لعبة المحافظة في البيئة الحضرية									
		عمل موازنة وتهذيب لفهم تعقيدات الدينامية الحضرية									
		انشاء تكوين يعزز الاختلاف والشد بين العناصر		تحقيق دينامية حضرية وتعزيز الحيوية في المنطقة				تعزيز الاتصال والوجدان			
	Abel (1997)	استخدام التماثل اللغوي في العمارة ..									
		تحلل لعبة اللغة الى		لكل لعبة لغوية				اعتبار العمارة كلغة بحد ذاتها مع			اعتبار العمارة كلعبة لغة شبه ذاتية تموضع قواعدها الخاصة ومعاييرها
		قواعد نحوية	قواعد سلوكية	تكاملها الذاتي	اسلوبها الذاتي	منطقها الذاتي	لغتها الذاتية المستقلة	تعاليمها وأعرافها وتقاليدها	أهدافها الذاتية المستقلة		
		نقد أعمال العمارة (وفقا للنقد الفعال لالعاب اللغة)									
		نقد البناية وفقا لمعايير تقويم الاساس الداخلي الخاص بالشكل المعماري المتبنى				النقد باضافة قواعد خارجية ومعايير مأخوذة من مصادر أخرى				تبني طريقة للنقد بوساطة التماثل باضافة قواعد محددة ومعايير محددة تعود لشكل اخر متساوي بالوضوح	
	عكاش (1998)	لعبة الوجود لحل الاشكالية بين العولمة والهوية	الأفكار الاساسية للعبة								هدف الفوز
			القوانين	عدد اللاعبين	الظرف المكاني والزماني	الأخذ والرد	التحدي	اللامتوقع	الاندماج الكامل مع أحداث المباراة	أحكام وجودية	

جدول (1): الافكار الاساسية للطروحات المعمارية (فتاح، 2001، ص 44-أ)

المحور الثالث: الاطار النظري

ويتناول المحور بناء الاطار النظري لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة ومن خلال توضيح الافكار الاساسية للعب، وسماته، وانماطه، فضلا عن مهاراته.

وتتناول الافكار الاساسية (Basic Concepts) للعب، والحركة (Move)، والربح (Payoff)، والشكل الطبيعي والشامل (Extensive and Normal form)، والمعلومات المتكاملة (Perfect Information) واستراتيجية (Strategy) اللعب.

وفيما يخص الافكار الاساسية (Basic Concepts) يعني مصطلح اللعبة (Game) نوعا محددا للتعارض الذي يشارك به (n) من الافراد او الجماعات المعروفة باللاعبين وتشترط قائمة القواعد الحالات او الظروف التي تبدأ خلالها اللعبة، وتشكل كلية اللعبة وصيغ الاخراج في نهايتها من الحركات الممكنة لكل مرحلة من اللعب والعدد الكلي للحركات.

اما الحركة (Move) فهي الطريقة التي تتقدم بها اللعبة من مرحلة الى اخرى ، بداية من الحالة الاساسية للعبة وانتهاء بالحركة الاخيرة، وممكن للحركات ان تتحول بين اللاعبين في هيأة محددة او تظهر بشكل ربح عندهم سوية، وتصنع الحركات اما عن طريق الاختيار الشخصي او الحظ (المصادفة)، وفي حالة الحظ يعزز الجسم مثل النرد (الزهر) او كارت التعليمات او عجلة الارقام الحركة المعطاة التي يمكن بوساطتها حساب الاحتمالات.

اما الربح او الحصيلة (Payoff) فهو صيغة ما يحدث في نهاية اللعبة. ويشمل اللعب في شكله الشامل سلسلة القواعد التي تحكم فعالية كل لاعب والانماط المفضلة له. ولا يعتمد اللعب في شكله الطبيعي (Normal form) على اختيار اللاعب او الاستراتيجية. ويقال عن اللعبة بأنها تمتلك معلومات متكاملة (Perfect Information) اذا كانت كل الحركات معروفة للاعبين. والاستراتيجية هي قائمة الاختيارات المثلى لكل لاعب في كل مرحلة للعبة المعطاة وتاخذ بالحسبان كل الحركات الممكنة وهي المخطط الذي لا يمكن إفساده على الرغم مما يمكن ان يحدث في اللعبة.

وفيما يخص أنماط الالعاب فتعتمد على عدد اللاعبين، وظروف اللعب في اللعبة نفسها. ومن هذه الالعاب: العاب الشخص الواحد، والشخصين، والعاب المحصلة الصفرية التي هي العاب التناقض الكلي فما يربحه اللاعب، يخسره الآخرون، ويكون الحساب الكلي للارباح (Payoffs) في نهاية اللعبة هو صفر. لهذا، فالربح في لعبة المحصلة الصفرية محسوب كليا وهو بالضبط مساو للخسارة المحسوبة (Encyclopedia,MicrosoftEncarta, 1996) وهناك العاب اخرى منها: شخصان مقابل (n) من الاشخاص، ولعبة المحصلة الصفرية مقابل المحصلة غير الصفرية، واللعب التعاوني مقابل اللعب اللاتعاوني(EncyclopaediaBritannica, 198 5, P.105).

أما سمات اللعب برأي "هويزنجا" فهي عبارة عن نشاط يتسم بكونه:

- حرا: إذ لا يكون اللاعب مجبرا على المشاركة، واذا ما انتفت هذه السمة تفقد اللعبة رونقها وطبيعتها المسلية.
- منفصلا: يحدث ضمن مجال مكاني وزماني محدد سلفا.
- غير مقيد: أي غير محدد في طريقة ممارسته او نتائجه، فمن الضروري ان تترك بعض الحرية للاعب لاستعمال قابلياته.
- غير منتج: لا يؤدي الى الحصول على ارباح مادية او انتاج عناصر جديدة، باستثناء مواد

اللعبة التي يمكن ان تنتقل ملكيتها بين اللاعبين، بشرط ان تعود في نهاية اللعبة الى الحالة نفسها التي كانت عليها عند بدايتها.

- خاضع لقواعد واعراف معينة، تستبعد القوانين المألوفة ويستعاض عنها مؤقتا بمجموعة جديدة من القوانين التي تتحكم وحدها باللعب.
- خيالي: اذ ينبغي ان يدرك تماما ان اللعبة تمارس واقعا بديلا عن واقع حياته اليومية(الجراح ومحمد، 1989، ص20).

ومن سمات اللعب ايضا الجدة والتغيير، حب الاشياء التي تدعو الى الحيرة، التعقيد، والولع بالاشياء التي لها خصائص لكل ما هو محبب الى الفرد. (ميلر، 1987، ص147-149).

اما انماط اللعب فتصنف الى:

- اللعب الحسي الاستطلاعي: يستخدم بغية التركيز على الاشياء المحيطة، واللعب معها في التجريب، وتتنوع الالعاب الحسية الاستطلاعية لتغذية النشاطات الحسية، واشباع دوافع حب الاستطلاع، واثارة القدرات العقلية في البحث والاستكشاف.
- العاب القوى والنشاطات الحركية: تعد من احب الالعاب ولا سيما للاطفال الذين يقودهم نموهم الجسمي والحركي داخليا الى ممارسة قواهم الحركية، وتمرين العضلات الكبيرة والدقيقة، وتوازن الاجسام، واستخدام الاطراف بصورة صحيحة، وفي مواقف متنوعة، وتحديات مستمرة.
- الالعاب التخيلية: تستخدم لاجل التعبير عن المشاعر والتخيلات والتصورات الداخلية، والقدرة على تقليد اعمال الاخرين، او التنفيس عن الانفعالات المكبوتة بصورة العاب رمزية او ايهامية وتخيلية.
- الالعاب الادراكية: تعد من الالعاب الفكرية المثيرة التي تعتمد على ادراك الالوان والاشكال والاحجام والاجسام والتصنيف والتشكيل والتركيب. (المصدر السابق، ص 127-146).

كما لخص "فونتانا 1974" في جامعة ويلز ملامح المناهج المعاصرة بمهارات اللعب الاتية:

- مهارات الاتصال: التي تتمثل باللغة والحركات الايقاعية والصوتية والرسم والتلوين وعمل النماذج والاشكال، وقص الاوراق واللمس لادراك الخصائص.
- المهارات الحركية: المتمثلة بالمهارات الابداعية في الالعاب العلمية والمهارات الجسمية والحركية في الجري والتسلق والقفز والرمي، واللعب بالطين الاصطناعي والمكعبات وتركيبها واستخدام الدراجات ذات العجلات الثلاثية.
- مهارات التمييز والتصنيف: المتمثلة بتصنيف وتجميع الاشياء، وتشخيص الاشياء حسب الحجم او النوع او اللون او الشكل او الوزن او الطول او العدد، والتمييز النسبي بين الاشياء والادوات ثم الادراك الكمي لها، وتمييز الذات والاستقلال وحقوق الآخرين والحاجة اليهم، واخيرا تمييز الحقيقة من الخيال في تصورات الفرد وتعابيره.
- مهارات الانتباه والتركيز: المتمثلة بادراك المسافة والارتفاع والوقت، والتركيز على مداولة الاشياء والادوات التي يستخدمها الفرد، ثم المثابرة في اداء الاعمال والنشاطات والفعاليات اليومية من خلال العابه النظامية. (مردان، 1987، ص 16).

اما طروحات (فتاح، 2001) فقد لخصت مفردات ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة بعد ترميزها، يلاحظ جدول (2).

المحور الرابع: الاجراءات التطبيقية

- الاجراءات التطبيقية

اعتمد البحث المنهج الظاهراتي (Phenomenological methodology)، واسلوب الدراسة الوصفية التحليلية (Descriptive Analytical method) والمستندة الى تقنية الملاحظة (Observation) اساسا لقياس العلاقة بين المتغيرات باستخدام استمارة (Checklist) التي أعدت خصيصا لذلك. في تحقيق البحث شبه التجريبي (Semi-Empirical research).

واستند البحث الى عينات لمشاريع منتخبة من مجلة A. D المعنونة بـ (Games of Architecture, 1996) والخاصة بالعاب العمارة . شملت العينة البحثية (50) مشروعا، روعي التباين الوظيفي للعينات. استند البحث الى استمارة الملاحظة (Observation List) كونها وسيلة للاختبار. وجرى انتقاء النصوص (Texts) واللقطات التوضيحية المعبرة عن المشاريع بوصفها اساسا للوحدة التحليلية.

وتضمنت العملية المسحية ثلاثة اوجه اجرائية، بدءا باشتقاق وتركيب متغيرات استمارة الملاحظة وانتهاء بتبويب بيانات الاختبار، وشملت ما يأتي:

- الوجه الاول (First phase): هدفه تحديد العينة الفضائية المنتخبة والتحليل الوصفي لها بغية التعرف على مفرداتها المعتمدة وتشخيص قيمها الممكنة.
- الوجه الثاني (Second phase): يهدف هذا الوجه الى اجراء الاختبار الرئيس للعينة الفضائية المنتخبة من قبل الباحثة وتحويل نتائج مؤشرات الوجه الأول بعد ترميزها الى قيم رقمية.
- الوجه الثالث (Third Phase):وهدفه التحقق من مصداقية الاختبار إذ جرت اعادة بعض فقرات الاختبار للتحقق من صحة قيم المؤشرات المعتمدة.

وجرى تفريغ نتائج الاختبار (Ticks) على لوحة رئيسة (Master sheet)، وتحويلها الى لغة رقمية(1 و 0).

واعتمدت طريقة تحليل المتغيرات وتبويبها باعتماد التحليل العنقودي باستخدام (K) من الاوساط(K-means Cluster Analysis) والذي هو احدى طرق التحليل العنقودي الذي يهتم بعملية تحويل مجموعة من المتغيرات المؤثرة في ظاهرة معينة الى عدد من العناقيد بحيث يجعل محتويات كل عنقود متجانسة ما أمكن، ومحاولة خلق عدم التجانس فيما بين العناقيد ما أمكن وباستخدام برنامج (Minitab) الاحصائي.

	المفردات المنتخبة لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة				الرمز
(1) نوع اللاعبين	(مصمم / خارطة او مخطط) أو (مصمم / تكوين شكلي) أو (مصمم / آلة في فضاء) أو (مصمم / فضاء)				X1
	(مصمم / متلق)				X2
	(آلة في فضاء / متلق) أو (مادة في فضاء / متلق)				X3
	(فضاء / متلق)				X4
(2) مادة اللعب	صور او مخططات				X5
	بناية او مواد بنائية				X6
	أجسام او حاسوب او مواد اخرى				X7
	معلومات او افكار او معادلات او ترابطات				X8
(3) أنماط اللعب	ادراكي				X9
	ادراكي وحركي				X10
	تخيلي				X11
	اتصالي				X12
	اخرى مثل ادراكي تخيلي				X13
(4) آلية اللاعبين	فعل اللاعب الاول	فعاليات سلوكية	تقديم صور او رسم او تكوين شكلي		X14
		اوغير سلوكية	اخرى مثل اجراء ترابطات او معادلات		X15
		أفكار وتأثيرات سايكولوجية			X16
	رد فعل اللاعب الثاني	فعاليات سلوكية وغير سلوكية مثل (اعادة إظهار او تشكيل او رسم او ابتكار او تقديم بدائل او احتمالات او نتائج او استخدامية)			X17
		تأثيرات سايكولوجية (ادراكية او اخرى) او دلالات اوترابطات فكرية			X18
(5) اعتمادية اللعب	من دون قواعد محددة				X19
	باستخدام قواعد محددة				X20
(6) مفردات تنظيمية	تخص اللعبة	عناصر اللعب	مفردات معمارية	منيئة او مشهد او فضاء او سطح مستو او شكل او انبطاح قفي	X21
			ظروف مكانية	حقل او مقاطعة او ارض (طبيعية او خاصة باللعب) او ملعب	X22
			مفردات مادية او بصرية		X23
		علاقات اللعب	خاصة مثل (اعادة الاظهار)		X24
			عامة مثل (الافراط)		X25
	تخص اللاعب	سلوكية او غير سلوكية مثل (المفاوضة)			X26
		سايكولوجية مثل (المحاكاة)			X27
(7) خصائص تصميمية عامة	جدة وتغيير				X28
	حيرة وغموض				X29
	تعقيد				X30
(8) خصائص سايكولوجية عامة					X31
(9) هدف اللعب	تكوين	رسوم او صور او تشكيلات			X32
		فضاء او جزء منه (الجدار مثلا)			X33
	تأثيرات سايكولوجية				X34

جدول (2): المفردات المنتخبة لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة (فتاح، 2001، ص 107-أ)

واستند التحليل الى مجموعة من الاسس والمحددات شملت:

- انتقاء المتغيرات الفاعلة في العنقود التي تمتلك اهمية نسبية مقدارها (0.50) فأكثر.
- استبعاد أي متغير لا يتلاءم والاسس المعنوية لتفسير الظاهرة .
- انتقاء المتغيرات الفاعلة في كل عنقود اعتمادا على قابليتها التفسيرية واهميتها الهيكلية الموضحة لاسس بناء الظاهرة.

المرحلة التحليلية: اوضحت نتائج التحليل فاعلية ست مجاميع (عناقيد Clusters) تفسر بناء الانماط الاولية لافكار الظاهرة، واشارت النتائج الى ان (7) ملاحظات تشكل او تكون (14%) من حجم العينة التي مثلت العنقود الاول، و(11) ملاحظة تشكل (22%) من حجم العينة التي مثلت العنقود الثاني، و (8) ملاحظات تشكل (16%) من حجم العينة التي مثلت العنقود الثالث، و (7) ملاحظات تشكل (14%) من حجم العينة التي مثلت العنقود الرابع، و (3) ملاحظات تشكل (6%) من حجم العينة التي مثلت العنقود الخامس، و (14) ملاحظة تشكل (28%) من حجم العينة التي مثلت العنقود السادس.كما اوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود الاول (المجموعة الاولى) هي:

$(X_1 = 1.0,\quad X_5 = 0.57,\quad X_9 = 0.71,\quad X_{15} = 0.85,\quad X_{17} = 1.0,$
$X_{20} = 0.57,\quad X_{23} = 0.71,\quad X_{24} = 0.57,\quad X_{28} = 0.71,\quad X_{31} = 0.57)$

إذ إن:

X1 : نوع اللاعبين – (مصمم/ خارطة) او (مصمم / تكوين شكلي) أو (مصمم / آلة في فضاء) او (مصمم / فضاء) او (مصمم / مادة في فضاء) .

X5 : مادة اللعب – صور او مخططات.

X9 : انماط اللعب – ادراكي.

X15 : آلية اللاعبين – فعل اللاعب الاول – فعاليات سلوكية أو غير سلوكية اجراء ترابطات او معادلات

X17 : آلية اللاعبين – رد فعل اللاعب الثاني – فعاليات سلوكية أو غير سلوكية مثل اعادة اظهار او تشكيل

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة

X23 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة –عناصر اللعب – مفردات مادية او بصرية

X24 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – الخاصة مثل اعادة الاظهار.

X28 : خصائص تصميمية عامة – الجدة و التغيير.

X31 : خصائص سايكولوجية عامة – مثل الأدراك.

واوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود الثاني (المجموعة الثانية) هي:

$(X_{10} = 0.54,\quad X_{15} = 1.0,\quad X_{18} = 0.72,\quad X_{20} = 0.90,\quad X_{22} = 0.54,$
$X_{25} = 0.54,\quad X_{28} = 0.72,\quad X_{31} = 0.63,\quad X_{32} = 0.63)$

إذ إن:

X10 : انماط اللعب – ادراكي حركي.

X15 : آلية اللاعبين – فعل اللاعب الاول – فعاليات سلوكية او غير سلوكية مثل (اجراء ترابطات او معادلات).

X18 : آلية اللاعبين – رد فعل اللاعب الثاني – تأثيرات سايكولوجية (ادراكية أو أخرى) أو دلالات او ترابطات فكرية .

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة.

X22 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة–عناصر اللعب– ظروف مكانية – مثل حقل او مقاطعة او ارض او ملعب.

X25 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة– علاقات اللعب– العامة مثل الافراط.

X28 : خصائص تصميمية عامة – الجدة و التغيير.

X31 : خصائص سايكولوجية عامة – مثل الإدراك.

X32 : هدف اللعب – تكوين – رسوم او صور او تشكيلات.

وأوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود الثالث (المجموعة الثالثة) هي:

($X_3 = 0.75$, $X_7 = 0.50$, $X_9 = 0.75$, $X_{15} = 0.87$, $X_{19} = 0.62$, $X_{20} = 0.50$,
$X_{21} = 0.62$, $X_{24} = 0.50$, $X_{25} = 0.75$, $X_{26} = 0.50$, $X_{31} = 0.75$ $X_{32} = 0.50$)

إذ إن :

X3 : نوع اللاعبين – (آلة في فضاء / متلق) او (مادة في فضاء / متلق) .

X7 : مادة اللعب – اجسام او حاسوب او مواد اخرى.

X9 : انماط اللعب – ادراكي.

X15 : آلية اللاعبين – فعل اللاعب الاول – فعاليات سلوكية أو غير سلوكية – اجراء ترابطات او معادلات.

X19 : اعتمادية اللعب – من دون قواعد محددة.

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة.

X21 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – عناصر اللعب – مفردات معمارية – مدينة او مشهد او فضاء او سطح مستو او شكل او انبطاح افقي.

X24 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – الخاصة مثل اعادة الاظهار.

X25 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – العامة مثل الافراط.

X26 : مفردات تنظيمية – تخص اللاعب – سلوكية أو غير سلوكية مثل المفاوضة.

X31 : خصائص سايكولوجية عامة – مثل الأدراك.

X32 : هدف اللعب – تكوين – رسوم او صور او تشكيلات.

وأوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود الرابع (المجموعة الرابعة):

($X_3 = 0.85$, $X_{11} = 0.57$, $X_{14} = 0.57$, $X_{18} = 0.57$,
$X_{20} = 0.85$, $X_{23} = 0.57$, $X_{31} = 0.57$, $X_{34} = 0.57$)

إذ إن:

X3 : نوع اللاعبين – (آلة في فضاء / متلق) او (مادة في فضاء / متلق) .

X11 : انماط اللعب – تخيلي.

X14 : آلية اللاعبين – فعل اللاعب الاول – صور او رسم او تكوين شكلي.

X18 : آلية اللاعبين – رد فعل اللاعب الثاني – تأثيرات سايكولوجية (ادراكية او اخرى) او دلالات او ترابطات فكرية.

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة.

X23 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة–عناصر اللعب– مفردات مادية او بصرية.

X31 : خصائص سايكولوجية عامة – مثل الأدراك.

X34 : هدف اللعب – تأثيرات سايكولوجية.

وأوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود الخامس (المجموعة الخامسة):

$(X_1 = 1.0,\ X_5 = 0.66,\ X_{16} = 0.66,\ X_{17} = 1.0,\ X_{20} = 1.0,\ X_{21} = 0.66,$
$X_{22} = 0.66,\ X_{24} = 0.66,\ X_{25} = 0.66,\ X_{28} = 0.66,\ X_{34} = 0.66)$

إذ إن:

X1 : نوع اللاعبين – (مصمم/ خارطة) او (مصمم / تكوين شكلي) أو (مصمم / آلة في فضاء) او (مصمم ، فضاء) او (مصمم / مادة في فضاء) .

X5 : مادة اللعب – صور او مخططات.

X16 : آلية اللاعبين – فعل اللاعب الاول – أفكار وتأثيرات سايكولوجية.

X17 : آلية اللاعبين – رد الفعل اللاعب الثاني – فعاليات سلوكية او غير سلوكية مثل اعادة اظهار او تشكيل

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة.

X21 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – عناصر اللعب – مفردات معمارية – مدينة او مشهد او فضاء او سطح مستو او شكل او انبطاح افقي.

X22 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – غناصر اللعب – ظروف مكانية مثل حقل او مقاطعة او ارض او ملعب.

X24 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – الخاصة مثل اعادة الاظهار.

X25 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – العامة مثل الافراط.

X28 : خصائص تصميمية عامة – الجدة والتغيير.

X34 : هدف اللعب – تأثيرات سايكولوجية.

وأوضحت نتائج التحليل بان المتغيرات الفاعلة في العنقود السادس (المجموعة السادسة) هي:

$(X_4 = 0.57,\ X_7 = 0.57,\ X_{10} = 0.50,\ X_{18} = 0.92,\ X_{20} = 0.85,\ X_{24} = 0.57,$
$X_{26} = 0.57,\ X_{27} = 0.71\ X_{31} = 0.64,\ X_{33} = 0.57,\ X_{34} = 0.57)$

إذ إن:

X4 : نوع اللاعبين – (متلق / فضاء).

X7 : مادة اللعب – اجسام او حاسوب او مواد اخرى.

X10 : انماط اللعب – ادراكي حركي.

X18 : آلية اللاعبين – رد فعل اللاعب الثاني – تأثيرات سايكولوجية (ادراكية او اخرى) او دلالات اوترابطات فكرية.

X20 : اعتمادية اللعب – باستخدام قواعد محددة.

X24 : مفردات تنظيمية – تخص اللعبة – علاقات اللعب – الخاصة مثل اعادة الاظهار.

X26 : مفردات تنظيمية – تخص اللاعب – سلوكية او غير سلوكية مثل المفاوضة.

X27 : مفردات تنظيمية – تخص اللاعب – سايكولوجية مثل المحاكاة.

X31 : خصائص سايكولوجية عامة – مثل الأدراك او اخرى.

X33 : هدف اللعب – تكوين – فضاء او جزء منه.

X34 : هدف اللعب – تأثيرات سايكولوجية.

المحور الخامس: النتائج والاستنتاجات

1- النتائج:

اوضحت النتائج تعدد احتمالات تشكيل افكار ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة، اذ بينت النتائج ستة انماط اولية (prototypes) لبناء افكار رئيسة لها وهي على النحو الاتي:

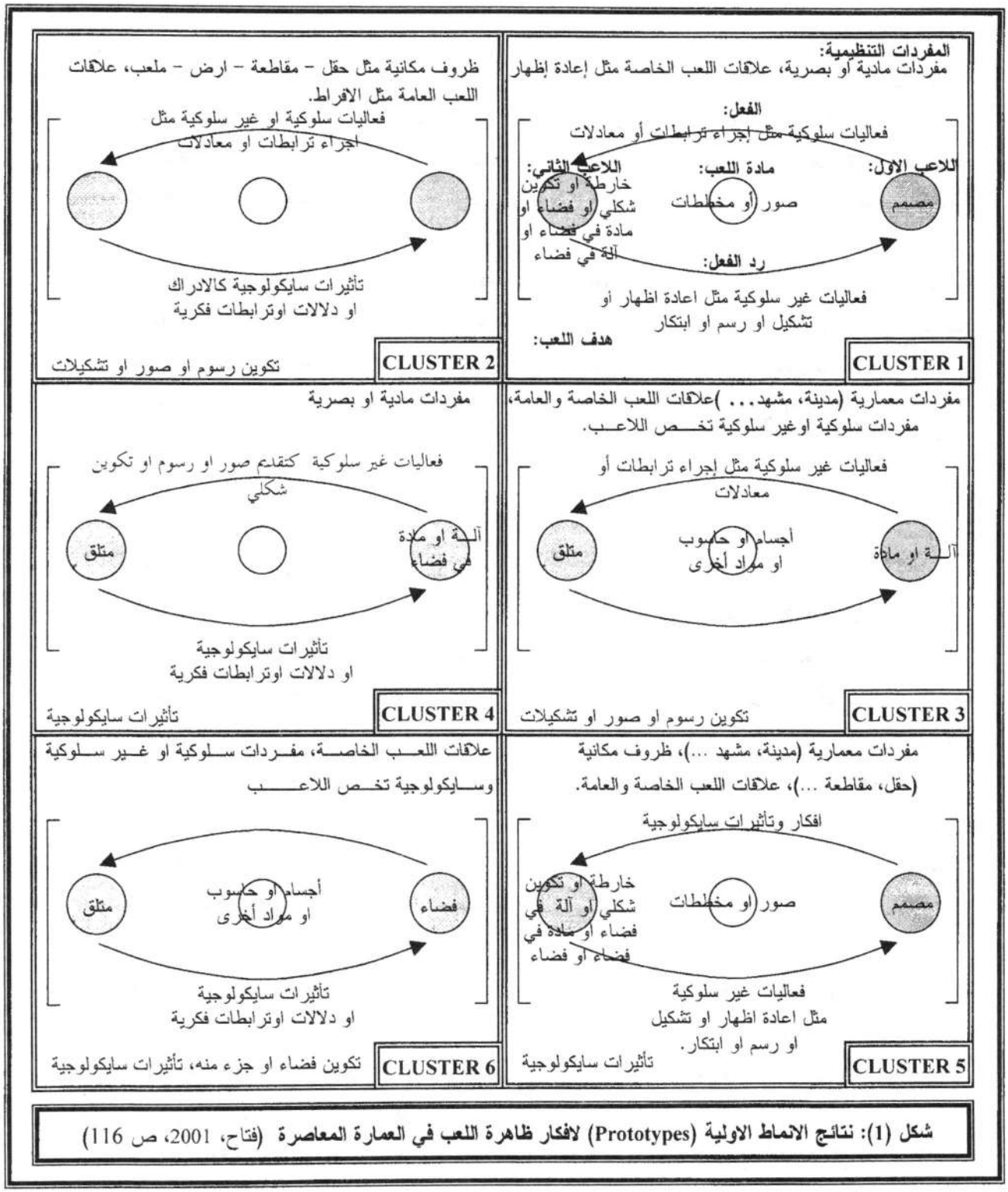
- **الفكرة الاولى:** تضمنت ان يكون اللعب بين المصمم من جهة والمخططات والتكوينات الشكلية والفضاء المعماري والمواد والآلات الالكترونية المتطورة في الفضاء من جهة اخرى، وشملت الفكرة مادة اللعب المتمثلة بالصور والمخططات الناتجة من خلال النمط الادراكي للعب، اذ يتمثل فعل المصمم (اللاعب الاول) بفعالية سلوكية مثل اجراء ترابطات أو معادلات، في حين يتمثل رد فعل (اللاعب الثاني) بفعاليات غير سلوكية كاعادة الاظهار والتشكيلات والبدائل والاحتمالات الناتجة، وبالاعتماد على قواعد محددة في اللعب. وتتمثل المفردات التنظيمية للعب بعناصرها المادية او البصرية وعلاقاتها الخاصة المعتمدة مثل اعادة الاظهار، فيما تمثل الجدة والتغيير خصائص تصميمية عامة منتجة تأثيرات سايكولوجية عامة.
- **الفكرة الثانية:** تضمنت نتائج الفكرة الثانية حالة نمط اللعب الادراكي الحركي بغض النظر عن نوع اللاعبين او مادة اللعب المستخدمة، وشملت آلية فعل اللاعب الاول المتمثلة بالفعاليات السلوكية او غير السلوكية مثل اجراء ترابطات او معادلات ورد فعل اللاعب الثاني المتمثل بالتأثيرات السايكولوجية الادراكية او الدلالات او الترابطات الفكرية وباعتمادية القواعد في ممارسة اللعب. أما المفردات التنظيمية للعب فتمثلت بالظرف المكاني لها وبالعلاقات العامة للعب محققة الجدة والتغيير بوصفها خصائص تصميمية عامة للعبة فضلا عن الخصائص السايكولوجية العامة وتهدف هذه الفكرة الى تكوين رسوم وصور وتشكيلات متباينة.
- **الفكرة الثالثة:** ركزت نتائج الفكرة الثالثة على الآلة الالكترونية (كالحاسوب) او المواد المتنوعة في الفضاء بوصفها لاعبا اولا والمتلقي لاعبا ثانيا، مستخدمة تلك المواد والاجسام والحاسوب مادة للعب ذات النمط الادراكي، ومن خلال فعاليات غير سلوكية كاجراء الترابطات او المعادلات يتحكم بها اللاعب الاول (الحاسوب او المواد) وباعتمادية القواعد المحددة في ممارسة اللعب او من دونها وباستخدام مفردات تنظيمية تتمثل بالمفردات المعمارية كالمشاهد والفضاءات والاشكال، والعلاقات العامة والخاصة للعب محققة مفردات سلوكية او غير سلوكية للاعب وخصائص سايكولوجية عامة. اما الهدف النهائي للعب فيكمن بتقديم الرسوم والصور والتشكيلات المتنوعة.
- **الفكرة الرابعة:** قدمت نتائج الفكرة الرابعة نمط اللعب التخيلي والمتحقق للمتلقي من استخدام مادة او آلة الكترونية في الفضاء، مقدمة فعاليات غير سلوكية كالتكوينات الشكلية والرسوم والصور لتخلق تأثيرات سليكولوجية كرد فعل للمتلقي وباستخدام قواعد محددة، ومفردات تنظيمية تتمثل بالمفردات البصرية والمادية اما هدف هذه الفكرة فهو تحقيق تأثيرات سايكولوجية للمتلقي.
- **الفكرة الخامسة:** اشارت الفكرة الخامسة الى اهمية المصمم بوصفه طرفا اولا في اللعب، والمخططات والتكوينات الشكلية والآلات (كالحاسبات) او المواد المستخدمة في الفضاء كطرف ثاني، وباستخدام الصور والمخططات كمادة للعب اما آلية فعل اللاعب المصمم فتتمثل بالافكار والتأثيرات السايكولوجية. اما

رد فعل اللاعب الثاني فهو الفعاليات غير السلوكية كاعادة الاظهار والتشكيل والاحتمالات والرسوم والمخططات وباعتماد قواعد محددة، ومفردات تنظيمية تتمثل بالظروف المكانية والمفردات المعمارية وعلاقات اللغب الخاصة والعامة منتجة الجدة والتغيير بوصفها خصائص تصميمية تخلق تأثيرات سايكولوجية محددة.

- **الفكرة السادسة:** اشارت نتائج الفكرة السادسة الى علاقة الفضاء بالمتلقي من خلال استخدام الحاسوب والاجسام او المواد الاخرى لتحقيق نمط اللعب الادراكي الحركي ذي التأثيرات السايكولوجية في المتلقي وباستخدام قواعد محددة ومفردات تنظيمية تتمثل بعلاقات اللعب الخاصة، فضلا عن المفردات السلوكية وغير السلوكية والسايكولوجية للمتلقي بهدف تكوين فضاء او مشهد ذي تأثيرات سايكولوجية. (يلاحظ جدول (3) وشكل (1)).

2- الاستنتاجات:

- اهمية المخططات والصور والاجسام المختلفة والحاسوب بوصفها مواد لتجسيد ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة مقارنة بالمواد البنائية والافكار والمعلومات والترابطات الاخرى.
- تسلسل اهمية انماط اللعب الادراكي ثم الادراكي الحركي فالتخيلي مقارنة باللعب الاتصالي او الادراكي التخيلي في بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.
- اهمية الفعاليات السلوكية اوغير السلوكية كآلية لفعل اللاعب الاول والتأثيرات السايكولوجية كالادراك اوالدلالات اوالترابطات الفكرية اوالفعاليات السلوكية او غير السلوكية كاعادة الاظهار والتشكيل والرسم وتقديم البدائل والاحتمالات كآلية لرد فعل اللاعب الثاني في بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.
- اعتمادية ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة على قواعد تنظيمية محددة لها واهمية ارتباط المفردات التنظيمية التي تخص اللعبة مقارنة بالمفردات التنظيمية السلوكية او غير السلوكية والسايكولوجية الخاصة باللاعب.
- اهمية التأثيرات السايكولوجية لفعل التلقي وتقديم الرسوم والصور والبدائل والتشكيلات والاحتمالات التكوينية لفعل التصميم بوصفها هدفا لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة.
- تعدد الافكار الرئيسة لمجال اللعب في العمارة المعاصرة والمتمثلة بالعاب اللغة، واستخدام المعلومات والتطورات التكنولوجية الحديثة كادوات اساسية او مساعدة في التصميم واعتمادية اللعب لخلق التشكيل المعماري.
- اهمية التكنولوجيا بوصفها مصدرا للعب في تشكيلات العمارة المعاصرة، اذ اصبح التركيز في الوقت الحالي على ادخال الحاسوب وتطبيق تقنية المعلومات واستعمالاتها بمجالات واسعة للعب معها.
- تعدد السمات التصميمية الناتجة من ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة كالجدة والتغيير والحيرة والغموض والتعقيد.
- امكانية اعتماد ظاهرة اللعب كآلية لاتخاذ القرار او محاكاة القرار التصميمي ولاسيما على المستوى الحضري والمعماري ومن ثم تجميل سياق العملية التصميمية.
- تقدم ظاهرة اللعب في العمارة مفردات حركية وتركيزية وعقلية هادفة تبني مهارات فاعلة مثل الاتصال والتمييز والانتباه وبهذا تقدم رموزا وقواعد تركيبية للنظام العمراني.
- تعدد قيم ومتغيرات بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة والمتمثلة بنوع اللاعبين ومادة اللعب وانماط اللعب والية اللاعبين واعتمادية اللعب والمفردات التنظيمية والخصائص التصميمية وهدف اللعب.



شكل (1): نتائج الانماط الاولية (Prototypes) لافكار ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة (فتاح، 2001، ص 116)

مفردات ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة				الرمز	العناقيد (Clusters)					
					1	2	3	4	5	6
نوع اللاعبين	مصمم / خارطة – مصمم / تكوين شكلي – مصمم / آلة في فضاء – مصمم / فضاء – مصمم / مادة في فضاء			X1	•				•	
	مصمم / متلق			X2						
	آلة في فضاء / متلق – مادة في فضاء / متلق			X3			•	•		
	فضاء / متلق			X4						•
مادة اللعب	صور – مخططات			X5	•				•	
	بناية – مواد بنائية			X6						
	اجسام – حاسوب – مواد أخرى			X7			•			•
	معلومات – أفكار – معادلات – ترابطات			X8						
أنماط اللعب	ادراكي			X9	•		•			
	ادراكي حركي			X10		•				•
	تخيلي			X11				•		
	اتصالي			X12						
	ادراكي تخيلي			X13						
آلية اللاعبين	فعل اللاعب الاول	فعاليات سلوكية او غير سلوكية	تقديم صور – رسوم – تكوين شكلي	X14				•		
			اخرى مثل اجراء ترابطات او معادلات	X15	•	•	•			
		افكار وتأثيرات سايكولوجية		X16					•	
	رد فعل اللاعب الثاني	فعاليات سلوكية او غير سلوكية مثل اعادة اظهار – تشكيل – رسم – ابتكار – تقديم البدائل – احتمالات – نتائج – استخدامية		X17	•				•	
		تاثيرات سايكولوجية (ادراكية وأخرى) – دلالات – ترابطات فكرية		X18		•		•		•
اعتباطية اللعب	من دون قواعد محددة			X19			•			
	باستخدام قواعد محددة			X20	•	•	•	•	•	•
مفردات تنظيمية	تخص اللعبة	عناصر اللعب	مفردات معمارية	مدينة – مشهد – فضاء – سطح مستوٍ – شكل – انبطاح افقي			•		•	
			ظروف مكانية	حقل – مقاطعة – ارض (طبيعية او خاصة باللعب) – ملعب		•			•	
			مفردات مادية او بصرية		•			•		
		علاقات اللعب	خاصة مثل (اعادة الاظهار)		•		•		•	•
			عامة مثل (الافراط)			•	•		•	
	تخص اللاعب	سلوكية او غير سلوكية مثل (المفاوضة)		X26			•			•
		سايكولوجية مثل (المحاكاة)		X27						•
خصائص تصميمية عامة	جدة وتغيير			X28	•	•			•	
	حيرة وغموض			X29						
	تعقيد			X30						
خصائص سايكولوجية				X31	•	•	•	•		•
هدف اللعب	تكوين	رسوم – صور – تشكيلات		X32			•			
		فضاء او جزء منه		X33						•
	تأثيرات سايكولوجية			X34				•	•	•

جدول (3): نتائج التحليل العنقودي لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة (فتاح، 2001، ص 115–أ)

- تقدم ظاهرة اللعب استراتيجية جديدة لخلق النتاج المعماري وآلية جديدة لتشكيل المفردات والعلاقات المعمارية وبصورة متحررة.
- تحقق ظاهرة اللعب ابعادا معنوية مثل التوتر (Tension) والغموض (Ambiguity) والتناقض (Contrast) والاثارة والدهشة وبقيم اكثر فاعلية للمصمم والمتلقي ومن ثم تحقق قيما جمالية فنية ومعنوية اكثر فاعلية.
- اهمية اللعب الادراكي او الادراكي الحركي في بناء ظاهرة اللعب في العمارة وهيمنة الفعاليات السلوكية او غير السلوكية كآلية لفعل اللاعب الاول (المصمم مثلا) والتأثيرات السايكولوجية كآلية لرد فعل اللاعب الثاني (المتلقي).
- اعتمادية القواعد المحددة في بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة وهيمنة المفردات التنظيمية التي تخص اللعبة مقارنة بالمفردات التنظيمية التي تخص اللاعبين في بناء ظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة .
- هيمنة التأثيرات السايكولوجية للمتلقي كهدف نهائي لظاهرة اللعب في العمارة.
- تسلسل اهمية المتغيرات الفاعلة في بناء ظاهرة اللعب في العمارة والمتمثلة بالخصائص السايكولوجية، واعتمادية اللعب ومفرداته التنظيمية وآلية اللاعبين المتمثلة بالفعاليات السلوكية او غير السلوكية وتأثيراتها السايكولوجية.

3- التوصيات:

- استثمار نتائج البحث في الممارسة التصميمية من اجل خلق نتاجات شكلية ذات مصادر جديدة مبدعة.
- دراسة امكانية تطويع نتائج الدراسة الحالية وبما يخدم تصميم الفضاءات الداخلية والخارجية المحلية او آلية المحاور والمناقشة في العملية التخطيطية والتصميمية لتقديم نتاجات متميزة.

المراجع العربية:

- **القرآن الكريم.**
- البعلبكي، منير، قاموس **المورد: انكليزي - عربي**، دار العلم للملايين، بيروت، 1978.
- الجراح، كمال رشيد ومحمد، فائزة مهدي، **الطفل واللعب: مداخل نظرية وتطبيقات عملية**، مكتب التربية لدول الخليج، الرياض، 1989.
- جويو، جان ماري، **مسائل فلسفة الفن المعاصرة**، ترجمة الدكتور سامي الدروبي، دار اليقظة العربية للتأليف والترجمة والنشر، الطبعة الثانية، دمشق، 1965.
- جيرسي، محمد بلال ، **اتجاهات الاباء نحو لعب الاطفال وعلاقتها ببعض المتغيرات الاقتصادية والاجتماعية والنفسية للاسرة**، جامعة عين شمس، كلية التربية، رسالة دكتوراه غير منشورة، 1980.
- راجح، احمد عزت، **اصول علم النفس**، الدار القومية للطباعة والنشر، القاهرة، 1966.
- شكر، نزار حمدون، **نظرية الالعاب**، موسوعة علوم سلسلة كتاب الثقافة العلمية، وزارة الثقافة والاعلام دائرة الرقابة، بغداد، 1985.
- عبد القادر، حامد والابراشي، محمد عطية وسعيد، محمد مظهر، **في علم النفس**، الجزء الاول، الطبعة الثانية، المطبعة الرحمانية بمصر ،1936.
- فتاح، داليا غسان محمد نوري، **نظرية الالعاب في العمارة: دراسة تحليلية لظاهرة اللعب في العمارة المعاصرة**، رسالة ماجستير مقدمة لقسم الهندسة المعمارية، جامعة بغداد، 2001.

- فتجنشتين، لودفيج، **بحوث فلسفية**، ترجمة وتعليق المرحوم الدكتور عزمي اسلام، مراجعة وتقديم دكتور عبد الغفار مكاوي، 1963.
- مردان، نجم الدين علي، **الاسس التربوية في تصاميم ابنية رياض الاطفال**، بحث ملقى في دورة الابنية التعليمية للاطفال للفترة 24-1987/1/26، مركز التعليم المستمر - الجامعة التكنلوجية، جمعية المهندسين العراقية، بغداد، كانون الثاني ، 1987.
- مردان، نجم الدين علي، **سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة (مرحلة الحضانة ورياض الاطفال)**، جامعة بغداد ، بغداد ،1991.
- ميلر، سوزانا، **سيكولوجية اللعب**، ترجمة رمزي حليم يسي، المكتبة العربية، القاهرة، 1974.
- ميلر، سوزانا، **سيكولوجية اللعب**، ترجمة د. حسن عيسى، مراجعة د. محمد عماد الدين اسماعيل، عالم المعرفة سلسلة كتب ثقافية شهرية، يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، مطابع الرسالة - الكويت، (كانون اول) 1987.
- ----- ،**معجم الرافدين، قاموس انكليزي - عربي**، دار الحرية للطباعة ، اعداد: لجنة لغوية مختصة، رقم الايداع في المكتبة الوطنية ببغداد 212 لسنة 1986. التوزيع في العراق الدار الوطنية للتوزيع والاعلان.

References:

- Atkinson, Rita L., Atkinson, Richard C., Smith, Edward E., Bem, Daryl J., and Hilgard, Ernest R., **Introduction to Psychology**. Tenth edition, Harcourt Brace Jovanavich Inc., Geneva, 1990.
- Dauben, Joseph Warren, **Game Theory,** Microsoft, Encarta, Encyclopedia, Funk & Wagnalls Corporation, 1996.
- Harrison, Jane and Turnbull, David, Games of Architecture, Architectural Design, Profile No. 121, Academy Group, Ltd., 1996.
- Herron, R.E & Smith, Sutton, B., **Child's Play,** John Wiley & Sons Inc., 1971.
- ----------, **The New Encyclopaedia Britannica**, Volume 5, Encyclopaedia Britannica. Inc., Printed in U.S.A., 1985.