

وزارت علوم، تحقیقات و فن آوری



دانشکده: معماری و شهرسازی

پایان نامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته: معماری

موضوع:

مجموعه تفریحی توریستی ارومیه

استاد راهنما:

دکتر سید بهشید حسینی

نگارش و تحقیق:

محمد رفعتی شالدهی

شهریورماه-۱۳۸۷



چکیده

گردشگری موضوعی است که در سالهای اخیر، به عنوان صنعتی پردرآمد و سبز، بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است.

همچنین گردشگری شهری به عنوان یکی از انواع مهم گردشگری، با توجه به جاذبه‌های متعدد شهرهای بزرگ و کوچک جهان به عنوان مهمترین حوزه های تمدن بشری، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

اما حتی توسعه گردشگری که به عنوان صنعتی سبز از آن یاد می شود، اثرات مخربی بر روی شهرها، آثار تاریخی و محیط زیست به جای گذاشته است. بنابراین با توجه به بحران‌های زیست-محیطی گوناگون پدید آمده، همانند سایر حوزه ها، در گردشگری نیز دیدگاه گردشگری پایدار مورد توجه قرار گرفته است.

گردشگری پایدار و گردشگری شهری پایدار، نگرشی جدید است که بیش از پانزده سال از طرح آن نمی‌گذرد. در این نگرش مانند سایر حوزه ها، تاکید بر گسترش گردشگری به عنوان یک صنعت پاک بر اساس اصول توسعه پایدار است.

توسعه پایدار بر سه اصل پایداری بوم شناختی، پایداری اجتماعی- فرهنگی و پایداری اقتصادی استوار می باشد.

از سوی دیگر همزمان با رشد مفاهیم توسعه پایدار، در سال های اخیر دیدگاه معماری پایدار نیز مطرح شده و اصول و راهکارهای مختلفی برای آن ارائه گردیده است. بنابراین برای دستیابی به اهداف توسعه پایدار (و به تبع آن گردشگری شهری پایدار)، معماری نیز به عنوان کالبد شهرها و تمدن بشری، باید از اصول و راهکارهای معماری پایدار پیروی کند.

طرح "مجموعه تفریحی توریستی ارومیه" با عنایت به اصول و راهکارهای معماری پایدار و گردشگری شهری شکل گرفته است.

کلید واژه ها: تفریح، توریستی، گردشگری، صنعت گردشگری، گردشگری شهری، گردشگری پایدار، گردشگری شهری پایدار، توسعه پایدار، معماری پایدار، ارومیه.

فهرست مطالب

I	چکیده
II	فهرست مطالب
۱	مقدمه
۵	فصل اول: شناخت موضوع پروژه
۶	۱-۱- مقدمه
۷	۲-۱- تفریح
۷	۱-۲-۱- معنای واژه
۷	۲-۲-۱- واژه ها و اصطلاحات مرتبط
۱۰	۳-۲-۱- تعریف تفریح
۱۲	۳-۱- گردش / گردشگری
۱۲	۱-۳-۱- معنای واژه
۱۲	۲-۳-۱- معنای امروزی واژه
۱۳	۳-۳-۱- واژه ها و اصطلاحات مرتبط
۱۵	۴-۳-۱- تعریف گردشگری
۱۸	۴-۱- رابطه میان فعالیت های تفریحی و گردشگری
۲۰	۵-۱- صنعت گردشگری
۲۰	۱-۵-۱- مقدمه
۲۱	۲-۵-۱- پیشینه گردشگری
۲۱	۱-۲-۵-۱- پیشینه گردشگری در جهان
۲۶	۲-۲-۵-۱- پیشینه گردشگری در ایران
۲۹	۳-۵-۱- صنعت گردشگری در عصر حاضر
۳۰	۱-۳-۵-۱- تاثیرات اقتصادی گردشگری
۳۲	۲-۳-۵-۱- تاثیرات فرهنگی و اجتماعی گردشگری

۳۴	۱-۵-۴- عناصر تشکیل دهنده صنعت گردشگری
۳۷	۱-۵-۵- انواع گردشگری
۳۷	۱-۵-۵-۱- انواع گردشگری بر اساس انگیزه
۴۰	۱-۵-۵-۲- انواع گردشگری بر اساس گروه شرکت کننده
۴۰	۱-۵-۵-۳- انواع گردشگری بر اساس محدوده جغرافیایی
۴۱	۱-۵-۵-۴- انواع گردشگری بر اساس مقصد
۴۳	۱-۶- گردشگری شهری
۴۳	۱-۶-۱- مقدمه
۴۴	۱-۶-۲- تعریف گردشگری شهری
۴۶	۱-۶-۳- دلایل شکوفایی گردشگری شهری
۵۰	۱-۶-۴- گردشگری شهری پایدار
۵۰	۱-۶-۴-۱- مقدمه
۵۲	۱-۶-۴-۲- نگرش گردشگری شهری پایدار
۵۳	۱-۶-۴-۳- خصوصیات و راه های عملی کردن گردشگری شهری پایدار
۵۶	۱-۶-۴-۴- جایگاه ظرفیت پذیرش در گردشگری شهری پایدار
۵۶	۱-۶-۴-۵- نتایج
۵۸	۱-۶-۵- تاثیرات اقتصادی و اجتماعی گردشگری شهری
۶۱	۱-۶-۶- تاثیرات گردشگری بر محیط شهری
۶۳	۱-۷- مجموعه های تفریحی گردشگری
۶۳	۱-۷-۱- تعریف
۶۳	۱-۷-۲- پیشینه تاریخی
۶۴	۱-۷-۳- مجموعه های تفریحی گردشگری شهری
۶۵	۱-۸- جایگاه معماری در گردشگری شهری پایدار
۶۵	۱-۸-۱- معماری و گردشگری شهری
۶۶	۱-۸-۲- معماری و توسعه پایدار
۶۷	۱-۹- معماری پایدار
۶۷	۱-۹-۱- مقدمه

۷۰	۲-۹-۱- تعریف اصطلاح معماری پایدار و اصول آن
۷۲	۳-۹-۱- روشهای دستیابی به معماری پایدار (معماری سبز)
۷۲	۱-۳-۹-۱- مقدمه
۷۲	۲-۳-۹-۱- انرژی سبز
۷۶	۳-۳-۹-۱- مصالح سبز
۷۷	۴-۳-۹-۱- بکارگیری زمین سبز
۷۸	۵-۳-۹-۱- آب سبز
۷۹	۶-۳-۹-۱- تجهیزات سبز
۷۹	۴-۹-۱- آینده معماری پایدار
۸۱	فصل دوم: شناخت بستر پروژه
۸۲	۱-۲- مقدمه
۸۳	۲-۲- استان آذربایجان غربی
۸۳	۱-۲-۲- موقعیت جغرافیایی و تقسیمات سیاسی استان
۸۴	۲-۲-۲- جغرافیای طبیعی استان
۹۲	۳-۲-۲- جغرافیای تاریخی استان
۹۶	۴-۲-۲- وضعیت اجتماعی و اقتصادی استان
۹۸	۵-۲-۲- شناخت فرهنگی استان
۱۰۱	۶-۲-۲- زیرساخت ها و امکانات موجود در استان
۱۰۱	۱-۶-۲-۲- راه و حمل و نقل
۱۰۲	۲-۶-۲-۲- برق
۱۰۳	۳-۶-۲-۲- آب و فاضلاب
۱۰۳	۴-۶-۲-۲- تلفن و فناوری اطلاعات
۱۰۴	۵-۶-۲-۲- گاز و نفت
۱۰۵	۶-۶-۲-۲- زیرساختهای کشاورزی
۱۰۷	۷-۶-۲-۲- زیرساختهای صنعتی و معادن
۱۰۸	۸-۶-۲-۲- تاسیسات اقامتی
۱۰۹	۹-۶-۲-۲- تاسیسات فرهنگی

- ۱۱۳.....تاسیسات آموزشی ۱۰-۶-۲-۲
- ۱۱۳.....تاسیسات بهداشتی، درمانی ۱۱-۶-۲-۲
- ۱۱۴.....تاسیسات ورزشی ۱۲-۶-۲-۲
- ۱۱۵.....رستوران ها و بوفه ها ۱۳-۶-۲-۲
- ۱۱۶.....واحد های تجاری ۱۴-۶-۲-۲
- ۱۱۶.....بازارچه های مرزی ۱۵-۶-۲-۲
- ۱۱۷.....جاذبه های گردشگری استان آذربایجان غربی ۷-۲-۲
- ۱۱۷.....جاذبه های گردشگری طبیعی ۱-۷-۲-۲
- ۱۳۰.....جاذبه های تاریخی و باستانی ۲-۷-۲-۲
- ۱۴۲.....سایر جاذبه ها ۳-۷-۲-۲
- ۱۴۳.....شهرستان ارومیه ۳-۲
- ۱۴۳.....موقعیت جغرافیایی و تقسیمات سیاسی شهرستان ارومیه ۱-۳-۲
- ۱۴۶.....جغرافیای طبیعی شهرستان ارومیه ۲-۳-۲
- ۱۵۵.....جغرافیای تاریخی شهرستان ارومیه ۳-۳-۲
- ۱۵۶.....وضعیت اجتماعی و اقتصادی شهرستان ارومیه ۴-۳-۲
- ۱۵۸.....وضعیت اقلیمی شهرستان ارومیه ۵-۳-۲
- ۱۵۹.....باد ۱-۵-۳-۲
- ۱۶۱.....بارندگی ۲-۵-۳-۲
- ۱۶۲.....دما ۳-۵-۳-۲
- ۱۶۵.....رطوبت ۴-۵-۳-۲
- ۱۶۶.....تابش آفتاب ۵-۵-۳-۲
- ۱۶۶.....جدول زیست اقلیمی ساختمانی و نتایج اقلیمی ۶-۵-۳-۲
- ۱۶۸.....جاذبه های گردشگری شهرستان ارومیه ۶-۳-۲
- ۱۶۸.....جاذبه های گردشگری طبیعی ۱-۶-۳-۲
- ۱۶۸.....جاذبه های گردشگری تاریخی و باستانی ۲-۶-۳-۲
- ۱۶۹.....سایر جاذبه ها ۳-۶-۳-۲
- ۱۷۲.....شهرسازی و معماری شهر ارومیه ۷-۳-۲
- ۱۷۲.....روند توسعه و ساختار کالبدی شهر ۱-۷-۳-۲

۱۷۴ عناصر شاخص شهری	۲-۷-۳-۲
۱۷۵ ویژگیهای معماری منطقه	۳-۷-۳-۲
۱۷۸ سایت پروژه	۴-۲
۱۷۸ موقعیت	۱-۴-۲
۱۸۱ ویژگی های کالبدی	۲-۴-۲
۱۸۸ ویژگی های کارکردی	۳-۴-۲
۱۹۰ دسترس ها	۴-۴-۲
۱۹۰ دید و منظر	۵-۴-۲
۱۹۱ کاربران سایت	۶-۴-۲
۱۹۳ فصل سوم: تعیین اهداف و برنامه کارکردی	
۱۹۴ مقدمه	۱-۳
۱۹۴ اهداف پروژه	۲-۳
۱۹۴ توسعه گردشگری شهری پایدار	۱-۲-۳
۱۹۵ تبدیل پارک جنگلی به پارک شهری (گردشگری شهری در بستر طبیعت)	۲-۲-۳
۱۹۶ توجه به فعالیت های فرهنگی در کنار فعالیت های تفریحی	۳-۲-۳
۱۹۷ توجه به تفریح های خانوادگی	۴-۲-۳
۱۹۷ حفظ و تقویت خصلت های کارکردی سایت	۵-۲-۳
۱۹۸ تعامل با کاربری های همجوار	۶-۲-۳
۱۹۸ توجه به مقیاس منطقه ای	۷-۲-۳
۱۹۹ ایجاد یک نشانه شهری	۸-۲-۳
۱۹۹ توجه به کاربری های مختلف و ایجاد مجموعه پر مخاطب	۹-۲-۳
۲۰۰ ایجاد ساختمان هایی با کاربری چند منظوره	۱۰-۲-۳
۲۰۰ توجه به جنبه اقتصادی پروژه	۱۱-۲-۳
۲۰۰ مقدمه	۱-۱۱-۲-۳
۲۰۰ تامین بخشی از منابع مالی مورد نیاز ساخت پروژه از خود آن	۲-۱۱-۲-۳
۲۰۱ استقلال مالی مجموعه	۳-۱۱-۲-۳

۲۰۲	۳-۳- انتخاب کارکردها و برنامه کارکردی
۲۰۲	۳-۳-۱- کارکردهای اصلی مجموعه
۲۰۲	۳-۳-۱-۱- کارکردهای فرهنگی تفریحی
۲۰۲	۳-۳-۱-۲- کارکردهای تجاری تفریحی
۲۰۳	۳-۳-۲- کارکردهای جانبی مجموعه
۲۰۵	فصل چهارم: تعیین برنامه کالبدی
۲۰۶	۴-۱- مقدمه
۲۰۶	۴-۲- برنامه کالبدی
۲۱۹	فصل پنجم: روند طراحی
۲۲۰	۵-۱- پژوهش پیش از طراحی
۲۲۲	۵-۲- طراحی
۲۲۲	۵-۲-۱- مقدمه
۲۲۳	۵-۲-۲- تعیین ساختار کالبدی پروژه (ساختار سایت / کارکرد)
۲۲۳	۵-۲-۲-۱- عوامل موثر در تعیین ساختار کالبدی
۲۲۵	۵-۲-۲-۲- روند تعیین ساختار کالبدی
۲۳۴	۵-۲-۳- تعیین ساختار کالبدی ساختمان ها
۲۳۵	۵-۲-۴- شکل دهی به پروژه
۲۳۹	۵-۲- طرح نهایی
۲۵۳	فهرست منابع
۲۵۹	Abstract

مقدمه

امروزه توجه به گردشگری شهری پایدار، در برنامه ریزی و ساماندهی شهری به صورت یک ضرورت درآمده است. این گزارش، پژوهشی است با عنوان مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه، که با توجه به نگرش گردشگری شهری پایدار تهیه و ارائه شده است.

▪ علل انتخاب موضوع و سایت پروژه

قبل از انتخاب پروژه مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه به عنوان پایان نامه، پروژه ای توسط نگارنده برای امکان سنجی مناطق مناسب برای سرمایه گذاری پروژه های تفریحی گردشگری در استان آذربایجان غربی انجام شد. با توجه به شناخت حاصل شده از جاذبه-های گردشگری استان و نیز با عنایت به بی نظیر بودن این جاذبه ها، عنوان پایان نامه "مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه" انتخاب شد.

همچنین علی رغم گزینه های بسیار زیاد موجود برای انتخاب سایت، پارک جنگلی شیخ تپه ارومیه به دلایل زیر به عنوان سایت پروژه انتخاب شد:

- علاقه شخصی به پروژه های عمومی شهری
- عدم وجود فضاهای گردشگری مناسب در داخل شهر ارومیه
- موقعیت منحصر به فرد سایت
- دیدگاه شخصی نگارنده نسبت به لزوم تغییر پارک های جنگلی داخل شهر به پارک-های شهری

▪ روند پژوهش

در این پژوهش با توجه به اینکه نتایج آن باید به طراحی مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه ختم شود، سوال اصلی پژوهش، همان عنوان پژوهش است.

"مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه"؟!

بنابراین هدف پژوهش پاسخ به این سوال است که مجموعه تفریحی گردشگری ارومیه می تواند چگونه باشد؟ و منظور ما از تعیین چگونگی آن، یافتن پاسخ برای مقولاتی است که به صورت مستقیم یا غیر مستقیم با "معماری" ارتباط پیدا می کنند. پژوهش به صورت شناخت و تحلیل مرحله به مرحله انجام گرفته و نتیجه روند پژوهش آشنایی با اصول گردشگری شهری پایدار و لزوم خلق معماری با توجه به این اصول است. بنابراین این پروژه با تاکید بر توسعه گردشگری پایدار در کشور تنظیم، و طرح مجموعه به عنوان یک مثال در این زمینه تهیه و ارائه شده است.

▪ روش ارائه

از آنجا که ارائه گزارش پژوهش بر اساس روند پژوهش به اختلاط حوزه های مختلف منجر می شد و این در هم تنیده شدن مطالب، فهم مشترک نگارنده و خواننده را دشوار می نمود، ارائه مطالب بر اساس روند طراحی در دو بخش اصلی شناخت و تحلیل ارائه شده است. مطالب مربوط به شناخت در دو فصل شناخت بستر و شناخت موضوع و بخشی از آن نیز در پیوست ها، و تحلیل ها در قالب روند طراحی در سه فصل تعیین اهداف و برنامه کارکردی، تعیین برنامه کالبدی و روند طراحی ارائه شده است.

بنابراین مجموعه در پنج فصل اصلی و یازده پیوست تنظیم شده است.

فصل اول به شناخت موضوع پروژه یعنی مجموعه تفریحی گردشگری اختصاص دارد. در این فصل ابتدا به شناخت دو واژه تفریح و نیز گردش/گردشگری، و رابطه میان آنها پرداخته شده، سپس گردشگری به عنوان یک صنعت در عصر حاضر و گردشگری شهری به عنوان یکی از مهمترین زیرشاخه های آن از جنبه های گوناگون مورد بررسی قرار گرفته است. در ادامه به نگرش گردشگری شهری پایدار به عنوان راهکار موثر در توسعه پایدار صنعت گردشگری و رشد اقتصادی جامعه پرداخته شده است. در پایان این فصل نیز، مجموعه های تفریحی گردشگری به عنوان یکی از عناصر صنعت گردشگری، و نیز جایگاه معماری در گردشگری شهری بررسی شده است.

فصل دوم به شناخت بستر پروژه اختصاص دارد که در سه بخش کلان (استان آذربایجان غربی)، میانی (شهرستان ارومیه) و خرد (پارک جنگلی شیخ تپه)، از جنبه های گوناگون مورد بررسی قرار گرفته است.

فصل سوم به تعیین اهداف و کارکردهای پروژه می پردازد. در این بخش با استفاده از شناخت حاصل شده در دو بخش قبل اهداف پروژه و کارکردهای مناسب برای آن تعیین و برنامه کارکردی پروژه ارائه شده است.

برنامه کارکردی پروژه در دو بخش کارکردهای اصلی و جانبی تدوین شده است. کارکردهای اصلی پروژه شامل سالن تئاتر و موسیقی، سالن سینما، نگارخانه، مسجد، مقبره شهدای گمنام، رستوران، کافی شاپ و فضای تجاری است. کارکردهای جانبی مجموعه نیز بخش اداری، پارکینگ ها و سرویس های عمومی است.

فصل چهارم به برنامه کالبدی پروژه اختصاص دارد. در این بخش با توجه به شناخت حاصل شده نسبت به کارکردهای سایت از خلال معیارهای طراحی موجود - که در پیوست ها ارائه شده است - برنامه کالبدی پروژه ارائه شده است.

فصل پنجم گزارشی از روند پژوهش طراحی است. در این فصل روند طراحی و عوامل موثر بر آن بررسی و به همراه طرح نهایی ارائه شده است.

در پایان پیوست ها قرار گرفته اند. پیوست های این گزارش، به دو بخش بررسی معیارهای طراحی در قالب ده پیوست و بررسی نمونه های مشابه در قالب یک پیوست ارائه شده است. برای جلوگیری از اطاله روند کلی پژوهش، این بخش ها در پیوست قرار گرفته اند.

فصل اول: شناخت موضوع پروژه

۱-۱- مقدمه

در این بخش برای شناخت موضوع پروژه ابتدا به شناخت اجزاء تشکیل دهنده آن می-پردازیم. بنابراین از طریق شناخت دو مقوله تفریح و گردشگری و رابطه میان آنها، راه را برای شناخت موضوع هموار می کنیم.

برای شناخت این دو مقوله، پژوهش در حوزه های تبار شناسی (واژه شناسی)، تاریخ، جامعه شناسی، اقتصاد و معماری و شهرسازی انجام گرفته و به این ترتیب، بررسی و شناخت حوزه های جدید و ابعاد مختلف گردشگری - که امروزه به عنوان صنعت گردشگری شناخته می شود- و نیز گردشگری شهری به عنوان یکی از شاخه های مهم صنعت گردشگری صورت گرفته است.

همچنین شناخت رویکرد جدید گردشگری و گردشگری شهری، با عنوان گردشگری شهری پایدار راه را برای شناخت کامل موضوع و رسیدن به تدوین اهداف پروژه هموار کرده است.

۱-۲- تفریح

۱-۲-۱- معنای واژه

تفریح واژه ای عربی از ریشه ف ر ح و مصدر باب تفعیل است. در فرهنگ فارسی معین تفریح چنین معنا شده است:

۱- شادمانی نمودن، شادی کردن. ۲- شاد کردن، شاد ساختن. ۳- خوشی. ۴- گردش.^۱

معادل تفریح در زبان انگلیسی واژه Recreation است.

Recreation به معنای تفریح، تمدد اعصاب، استراحت، سرگرمی و ... است.^۲

در زبان فارسی استراحت، تفریح محسوب نمی شود، بنابراین Recreation و تفریح کاملاً هم معنا نیستند اما نزدیک ترین واژه ها از لحاظ معادل سازی به حساب می آیند.

۱-۲-۲- واژه ها و اصطلاحات مرتبط

در زبان فارسی و انگلیسی واژه ها و اصطلاحاتی وجود دارند که هر چند به صورت کامل با تفریح مترادف نیستند اما به درک بهتر مفهوم تفریح کمک می کنند.

در زبان فارسی، واژه هایی مانند تفرج، فراغت، بازی، سرگرمی، گردش و ... وجود دارد.

در زبان انگلیسی نیز برای واژه Recreation، معادل ها و مترادف های مختلفی مانند
Recreation, Relaxation, Leisure, Amusement, Sport, Fun, Diversion, Entertainment,
Refreshment, Enjoyment, Play, Game, Hobby و ... وجود دارد.

۱ معین، محمد؛ ۱۳۷۶؛ ص ۱۱۱۲

۲ آریانیپور کاشانی، عباس؛ ۱۳۷۰؛ ص ۱۸۲۵

▪ تفرج

۱- گشایش یافتن، از تنگی و دشواری بیرون آمدن. ۲- خوشی جستن. ۳- گردش، سیر، گشادگی خاطر.^۱

برای تفرج نیز در زبان انگلیسی واژه Recreation مورد استفاده قرار می گیرد. اما در تفرج حرکت وجود دارد و در معنای گردش نیز بکار می رود. بنابراین واژه Tarvel، یا اصطلاح Walking for Pleasure، به صورت خاص مورد استفاده قرار می گیرد.

می توان گفت تفرج (گشت و گذار، گردش) آن بخش از فعالیت های تفریحی است که در فضاهای باز و محیط طبیعی انجام می گیرد و به علائق و دلبستگی انسان به محیط طبیعی و جاذبه های آن باز می گردد.^۲

▪ فراغت

۱- پرداختن از فراغ. ۲- آسایش، استراحت، آسودگی، آرامش. ۳- بی اعتنایی، وارستگی. ۴- فرصت، مجال.^۳

واژه Leisure در زبان انگلیسی معادل واژه فراغت است.

Leisure به معنای آسودگی، فرصت، مجال، وقت کافی، فراغت، فراغ بال و ... بکار می رود.^۴

اگر فراغت را در قالب زمان تعریف کنیم، بنابراین منظور ما از فراغت، اوقات فراغت یا همان زمانهایی است، که ما از آن به وقت آزاد یا زمان غیر از کار تعبیر می کنیم.^۵

۱ معین، محمد؛ ۱۳۷۶؛ ص ۱۱۱

۲ میلر؛ ۱۳۶۹؛ اقتباس؛ ص ۲۷۹

۳ معین، محمد؛ ۱۳۷۶؛ ص ۲۵۰۴

۴ آریانپور کاشانی، عباس؛ ۱۳۷۰؛ ص ۱۲۳۴

۵ نصرتی، پدرام؛ ۱۳۸۰؛ ص ۱۳

▪ سرگرمی

۱- سرگرم بودن. ۲- آنچه موجب مشغولیت و تفریح باشد از قبیل انواع بازی، قصه-گویی، شعبده بازی و غیره.^۱

واژه های Entertainment, Diversion, Amusement و Hobby در معنای سرگرمی بکار می روند.

معنای سرگرمی به تفریح بسیار نزدیک است. اما در سرگرمی توجه به وجه شادی و خوشی آنچنان که در تفریح وجود دارد دیده نمی شود. می توان گفت که سرگرمی نوع گذران فراغت است که جنبه های خلاقیت و فعالیت در آن کمتر وجود دارد و بیشتر معطوف به وقت گذرانی، مشغول بودن و گریز از یکنواختی و حتی وقت کشی است.^۲

▪ گردش

به بخش "۱-۳-۱- معنای واژه" مراجعه کنید.

▪ بازی

۱- سرگرمی به چیزی، مشغولیت، تفریح، لعب. ۲- قمار. ۳- ورزش. ۴- فریب.^۳

واژه های Sport, Play, Game و... در معنای بازی بکار می روند.

بازی نوعی فعالیت تفریحی فراغتی است، که دارای سه خصیصه زیر است:

الف- انگیزه های درونی، فردی و خود انگیزه دارد. ب- با رفتارهای شاد، شوخ و سبک بال همراه است. ج- گرایش به واقع گریزی و اهداف غیر جدی دارد.^۴

۱ معین، محمد؛ ۱۳۷۶؛ ص ۱۸۷۱

۲ میلر؛ ۱۳۶۹؛ اقتباس؛ ص ۲۷۹

۳ معین، محمد؛ ۱۳۷۶؛ ص ۴۵۷

۴ میلر؛ ۱۳۶۹؛ اقتباس؛ ص ۲۷۹

۱-۲-۳- تعریف تفریح

در یک تعریف جامعه‌شناختی تفریح عبارتست از هر گونه فعالیتی که با قصد قبلی و با میل و رغبت در اوقات فراغت انجام می‌گیرد. بنابراین تفریح یک تجربه احساسی و لذت بخش است که با تمایل افراد در زمان فراغت به آنها دست می‌دهد.^۱

ویژگیهای اساسی تفریح که آن را از دیگر پدیده‌ها و فعالیت‌های مشابه متمایز می‌سازد عبارتست از:

الف- تفریح فعالیتی است که به خاطر کیفیات ارضا کننده اش انتخاب می‌شود و هدفی جز خود ندارد.

ب- تفریح فعالیتی است که با آزادی نسبی و میل درونی همراه است.

ج- در تفریح، کمیت زمان یا خود فعالیت، چندان اهمیتی ندارد بلکه کیفیت زمان و چگونگی انجام فعالیت است که به آن ارزش می‌بخشد.

د- تفریح فعالیتی هدفمند است که خواهان رسیدن به نوعی رضایت باطنی و تجربه درونی است.

با توجه به نکات فوق می‌توان گفت که تفریح، صرف گذران وقت به معنای بیکاری با گریز از کار و فعالیت نیست. بلکه در بر گیرنده تمام فعالیتها و رفتارهای آزاد و دلخواه انسان است که در جهت تامین نیازهای عاطفی، فکری و روانی، محیطی و غیره همبستگی پیدا می‌کند.^۲

فعالیت‌های تفریحی بسیار متنوع و گسترده است و طیف وسیعی از انگیزه‌ها، رفتارها، نیازها، فضاها، تسهیلات و روابط را در بر می‌گیرد. تفریح می‌تواند ساده یا پیچیده، آرام یا

۱ مجنونیان، هنریک؛ ۱۳۷۴؛ ص ۱۶

۲ لیبرمن و فسنماپر؛ ۱۹۸۳؛ خلاصه فصل اول