

بررسی طرح شهربازی معارفی

مقدمه:

از جمله ابتکارات و نوآوری های موسسه فرهنگی قرآن و عترت تبیان در عرصه تبلیغ و ترویج دین خلق ایده «شهربازی معارفی» بوده است. «شهربازی معارفی» بستری جذاب و مخاطب پسند برای تفریح و سرگرمی سالم و بازی متناسب با آموزه های دینی و فرهنگ ملی ماست و در عین حال سبکی جدید و کارآمد برای تبلیغ و ترویج و آموزش معارف دینی و آداب اجتماعی به شمار می آید.

مجموعه تبیان با تکیه به توانمندی و خلاقیت جوانان و نوجوانان پرشور خود و با بهره مندی از دیدگاه های مشاورین و صاحب نظران دو عرصه تبلیغ و تفریح و ضمن رصد و شناسایی اماکن تفریحی و شهربازی های بزرگ ایران و جهان، ایده برتر «شهربازی معارفی» را به جامعه فرهنگی و تبلیغی کشور عرضه نموده است.

معرفی طرح:

چیستی و ماهیت شهربازی معارفی:

صرف نظر از تاریخچه، تعریف و رویکردهای مختلف در مورد اوقات فراغت، این مسئله در روزگار ما با توجه به گسترش زندگی ماشینی و اختراع ابزارهای مختلف و به تبع آسان شدن کارها از یکسو و افزایش ثروت و فرصت های فراغتی از سوی دیگر بسیار اهمیت پیدا کرده است.

اوقات فراغت از یک طرف می تواند فرصت بسیار خوب و ارزشمندی برای برنامه ریزان و سیاستگذاران فرهنگی و اقتصادی باشد تا با بهره گیری از آن هم به فرهنگ سازی و ارتقاء سطح سلامت جامعه بپردازند و هم تولید ثروت نمایند. از طرف دیگر چنانچه این پتانسیل به حال خود رها شود می تواند به تهدیدی برای جامعه تبدیل شده و زمینه ساز معضلات اجتماعی گردد.

آنچه در این خصوص بر دوش فعالان عرصه فرهنگ سنگینی می کند طراحی نو و بدیع فعالیت های فراغتی برای سطوح مختلف سنی و سلاقی مختلف است به گونه ای که هم اوقات فراغت را پر کند و هم به بهترین شکل ممکن از این اوقات بهره بردای شود.

خصوصیت مهم فعالیت های فراغتی آن است که کاملاً اختیاری و تابع اراده افراد گزینش و انتخاب می شوند و لذا عامل اصلی در راه پرداختن به یک فعالیت فراغتی خاص انگیزش درونی و علایق شخصی است. (البته صرف نظر از جبر اجتماعی و تبلیغات تجاری و فرهنگی که افراد را به سمت خاصی سوق می دهند.) انسان در اوقات فراغت می تواند همان چیزی را که می پسندد انجام دهد و در این مسیر شخصیت اصلی خود را ابراز می کند، از این رو قابلیت هایش غالباً در

۱. منظور از اوقات فراغت، زمان هایی است که افراد فارغ از کارهای اجباری مانند: تحصیل، شغل، خانه داری و .. هستند و به اختیار خود فعالیتی را انتخاب و به آن می پردازند.

عرصه اوقات فراغت جلوه گر می شود. شاید بتوان گفت که این اوقات برای مؤمنان لحظات نیایش با معبود؛ برای عالمان و اندیشمندان دقایق تفکر و تأمل؛ برای هنرمندان زمان ساختن و ابداع؛ و برای عده ای اگر طرح و برنامه مشخصی برای استفاده از آن نداشته باشند، ملال آورترین لحظات است.

این اوقات، نزدیک ترین پیوند را با زندگی معنوی و فرهنگی افراد برقرار می کند، اوقاتی که با میل و اختیار در راه آموختن، آفریدن، پژوهش، تربیت، مشارکت های داوطلبانه اجتماعی و ... صرف می گردد.

نظام مقدس جمهوری اسلامی که با تکیه بر آموزه های ناب اسلام می خواهد جامعه اسلامی را هدایت و رهبری نماید باید برای همه نیازهای افراد جامعه، پاسخ مناسب و مستند به معارف دینی ارائه نماید. به نظر می رسد اسلام که دینی جامع نگر است و برای همه بخش های زندگی انسان نسخه منحصر به فرد دارد، برنامه ویژه ای هم برای اوقات فراغت و تفریحات مؤمنان پیشنهاد کرده است که با ارزش های دینی سازگار باشد و باید در طراحی محیط های تفریحی و برنامه هایی که برای گذران اوقات فراغت مردم مورد استفاده قرار می گیرند به الگوی تفریح از منظر دین توجه گردد.

همچنین در فرهنگ کهن ما برنامه ها و سنت های ویژه ای برای گذران اوقات فراغت وجود داشته است که متأسفانه امروزه به آنها کمتر توجه می شود. البته برخی از برنامه ها و سنت های فوق برای استفاده امروزی نیازمند تغییرات ساختاری و یا محتوایی هستند ولی نباید به بهانه قدیمی بودن همه آنها را کنار گذاشت و نادیده گرفت.

از طرفی جوان بودن جامعه انسانی در ایران اسلامی لزوم برنامه ریزی برای تفریحات سالم را بیش از پیش کرده است چون جوانان سرشار از انرژی و عاشق تجربه های نو هستند و بیش از سایر اقشار جامعه به تفریح و بازی و سرگرمی اهمیت می دهند لذا باید الگویی سالم و کارآمد از تفریحات متناسب با آموزه های دینی و فرهنگ کهن میهن اسلامی ارائه گردد که پاسخگوی نیازهای جوانان و سایر اقشار جامعه باشد.

در سال های اخیر با کوچک شدن خانه ها و رواج زندگی آپارتمانی و توسعه فضاهای تفریحی با عناوین شهرسازی و پارک های محلی، جنگلی و ... مردم بخش مهمی از اوقات فراغت خود را در این مکان ها می گذارند و مدیران شهری هم سرمایه گذاری ویژه ای برای تکثیر این مکان ها انجام می دهند چون بر این باورند که توجه به نیازهای فرهنگی و تفریحی شهروندان و پاسخگویی و اغنای آن، نقش اساسی در راهبرد توسعه جامعه سالم، دین مدار و الهی دارد.

اگر چه شهرسازی ها و اماکن تفریحی افراد زیادی را به طرف خود جذب کرده و زمینه ساز تفریح، لذت و تخلیه هیجان آنها بوده اند ولی نگاه آنها به بازی و سرگرمی حداقلی است و محتوای خاصی در بازی ها گنجانده نشده است و از ظرفیت های بالقوه بازی و سرگرمی در حوزه آموزش و تبلیغات فرهنگی بطور کلی غفلت گردیده یا خیلی کم به آن پرداخته اند. نکته قابل توجه در مورد بازی های فعلی موجود در شهرسازی آن است که اگر چه به ظاهر پیام خاصی در بازی ها وجود ندارد اما این بازی ها که توسط طراحان غربی و با تکیه به ارزش های غربی ساخته شده، عملاً مروج فرهنگ دست ساز غرب و لذت طلبی و هیجان پرستی است و می تواند انتقال دهنده سبک زندگی غربی در بخش تفریح و اوقات فراغت در جامعه اسلامی باشد.

به نظر می‌رسد شهربازی‌ها و پارک‌ها به واسطه اقبالی که مردم نسبت به آنها دارند می‌توانند بستر مناسب و عرصه‌ای نوین برای تبلیغ و ترویج دین به حساب آیند البته به تناسب فضا باید قالب ویژه‌ای طراحی کرد که با زیست‌بوم شهربازی و پارک سازگاری داشته باشد و همچنین بتواند به خوبی مفاهیم دینی را ترویج و تبلیغ نماید و حتی آموزش دهد. قالب بازی و سرگرمی هم با زیست‌بوم شهربازی و پارک تناسب دارد و هم از پتانسیل بالایی برای درج معارف دینی در خود برخوردار است.

با استفاده از قالب بازی و سرگرمی و روش‌های تعاملی می‌توان قرائتی صحیح و قابل لمس و کاربردی از آموزه‌های دینی را به مخاطبان ارائه داد و به برکت آن جان‌های تشنه و جویای حقیقت کودکان، نوجوانان و جوانان را از چشمه معارف دینی سیراب کرد. از طرف دیگر روشی جدید با جذابیت بسیار بالا برای تبلیغ دین را ابداع و معرفی نمود.

همچنین بدین وسیله ضمن پرکردن اوقات فراغت اقشار مختلف مردم به شکل سالم و مفید، از آسیب‌های فعلی اماکن تفریحی جلوگیری خواهد شد و یا به حداقل می‌رسد.

از مجموع آنچه گفته شد بستر فرهنگی و اجتماعی راه‌اندازی فضای تفریحی - فرهنگی ویژه‌ای رخ می‌نماید که از آن به «شهربازی معارفی» یاد می‌شود.

در این فضای تفریحی خاص از قالب بازی و سرگرمی برای ترویج، تبلیغ و آموزش معارف دینی به مخاطبان خردسال تا جوان پسر و دختر استفاده می‌گردد.

اهداف و راهبردهای شهربازی معارفی:

طرح «شهربازی معارفی» دو هدف عمده را دنبال می‌نماید:

اول آن که با بهره‌گیری از آموزه‌های قرآن و عترت، الگویی سالم و کارآمد از تفریح را به اقشار مختلف مردم ارائه نماید. دوم: آن که الگویی جدید و خلاقانه و کارآمد از تبلیغ دین را معرفی کند.

راهبرد این طرح در گام نخست، عینی و ملموس ساختن آموزه‌های دینی با اولویت مسائل مبتلا به اقشار مختلف مردم به خصوص نوجوانان و جوانان به شکل بازی و سرگرمی و مسابقه است که شرکت‌کنندگان در این برنامه‌ها در بستری جذاب و پرترفدار با آموزه‌های مبتلابه دینی آشنا می‌گردند.

در گام دوم بازدیدکنندگان باید بتوانند در قالب فضای یاد شده، ضمن برآوردن نیاز تفریحی و تفریحی خود، هم از تفریحات سالم با چارچوب دینی بهره‌گیرند و همه زمینه فراگیری، تحکیم و تعمیق باورهای مذهبی آنان فراهم آید.

بر این اساس طرح در پی آن است که تا با رصد و شناسایی اماکن تفریحی شاخص در داخل و خارج کشور و ارزیابی نقاط قوت و ضعف آنها؛ همچنین پژوهش و مطالعه بر روی آموزه‌های دینی و اولویت مسائل مبتلابه و انتخاب مفاهیم و آموزه‌های مهم‌تر، به طراحی و ابداع بازی و سرگرمی و مسابقه برای ترویج، تبلیغ و آموزش آنها بپردازد. مجموعه این برنامه تفریحی که در قالب بازی، سرگرمی و مسابقه و طراحی می‌گردد باید زیربنایی دینی اما متناسب با نیازهای امروزی

مخاطبان داشته باشد تا هر یک از گروه های سنی به اقتضای نیازها و توانایی های جسمی و ذهنی بتوانند مجموعه ای از تفریحات سالم را متناسب با سلیقه خود در میان آنها بیابند و در آن شرکت نمایند.

اهمیت و ضرورت شهربازی معارفی:

برای تبیین ضرورت اجرای شهربازی معارفی می بایست از دو منظر به آن توجه می نمود:

الف) ارائه الگویی سالم و کارآمد از تفریح: ما در دنیایی زندگی می کنیم که تفریحات به یک صنعت پرترفدار تبدیل شده است و فرهنگ لذت جویانه غرب به ترویج جذاب ترین و مهیج ترین تفریحات و سرگرمی ها در میان جوامع انسانی می پردازد؛ زرق و برق آن گونه تفریحات از یک سو و جاذبه های حیوانی آنها از سوی دیگر باعث ایجاد عطش روز افزون مردم نسبت به آنها گردیده است. اصل تفریح هم مورد تأیید دین اسلام است و هم با فطرت انسان سازگار می باشد ولی برای تفریح و شادی باید الگویی سالم و کارآمد ارائه شود تا اقشار مختلف جامعه اسلامی با استفاده از آن الگو ضمن بهره مندی از لحظاتی مفرح، رفتاری متناسب با آموزه های دینی داشته باشد و ضمناً در بستر تفریح از جهات تربیتی هم رشد و ترقی نمایند.

پرواضح است که چنانچه سبکی صحیح و روشی سالم و کارآمد از تفریح که برگرفته از فرهنگ غنی اسلامی است به وسیله مبلغین و کارشناسان دینی ارائه نگردد سبک جوامع غربی در جامع اسلامی رواج پیدا خواهد کرد. یکی از پرترفدارترین فضاها تفریحی، شهربازی است که اقشار مختلف مردم را به طرف خود جذب می کند که «شهربازی معارفی» می تواند الگوی صحیح تفریح و سرگرمی متناسب با آموزه های دینی را ارائه نماید.

ب) ارائه الگویی جدید و خلاقانه از تبلیغ دین: ماندگار شدن و عمق یافتن هر فکر و فرهنگی در ذهن افراد جامع منوط به قالبی است که به وسیله آن ارائه می گردد. فرهنگ غنی اسلام و معارف ناب آن باید با موثرترین روش ها به جامعه عرضه گردد تا در زندگی مردم نهادینه شود.

مقام معظم رهبری (مد ظله العالی) بارها بر استفاده از ابزار هنر و ترویج روش هایی مانند قالب بازی جهت ترویج دین اسلام تأکید نموده اند. از طرفی هجمه همه جانبه فرهنگ غرب به جامعه اسلامی و استفاده آن ها از انواع روش ها برای رواج فرهنگ دست ساز و منحط غربی در جوامع بشری، ایجاب می کند که فرهنگ اسلام با کیفیت بهتر و قالب های مناسب تر به جامعه عرضه گردد تا در تقابل با فرهنگ غرب قدرت معارضه و پیروزی را داشته باشد.

یکی از قالب های کار آمد و بروز ترویج و تبلیغ دین، قالب بازی و سرگرمی است. این روش اگر چه در مورد کودکان و نوجوان کاربرد بیشتری دارد ولی بررسی های علمی نشان می دهد که بازی حتی در سنین بالاتر هم جذابیت کافی را دارد. لذا می توان از طریق بازی مفاهیم علمی و دینی را به سطوح مختلف سنی آموزش داد. از همین رو «شهر بازی معارفی» می تواند به عنوان ابزار مناسب برای ترویج فرهنگ دین و معارف اسلامی در جامعه به ویژه در میان کودکان، نوجوانان و جوان باشد.

بنابراین ظرفیت مساعد اماکن تفریحی جهت نشر و رواج فرهنگ دینی بصورت غیر مستقیم از یکسو و لزوم بهره گیری از تاثیر گذارترین روش های تبلیغی و آموزشی (مانند بازی و سرگرمی) جهت نهادینه کردن آموزه های دینی در میان اقشار مختلف مردم بخصوص نوجوانان و جوانان از سوی دیگر، ضرورت و بایستگی ایجاد «**شهربازی معارفی**» را تبیین می کند.

به عبارت دیگر بایستگی آن تابعی از بایستگی و ضرورت نشر و گسترش فرهنگ دینی در جامعه است که استفاده از تمامی ابزارهای مشروع و اثربخش را ضروری می سازد. چنان که در صورت شناسایی ابزار و زمینه مساعد و توان و قابلیت عملیاتی سازی آن را تبدیل به تکلیفی دینی و شرعی می نماید. بنابراین با توجه به شناسایی این ظرفیت می توان گفت استفاده از آن می تواند از چشم انداز تکالیف شرعی مورد تأکید مسلم قرار گیرد.

فرضیات طرح شهربازی معارفی:

فرضیات تدوین این طرح بر پنج اصل و یک نتیجه استوار است:

اصل اول) فرهنگ دینی تمامی نیازهای بشر را در قالب آموزه های خود پاسخ گفته و توجه به آن می تواند رهیافت انسان به سوی تعالی را امکان پذیر نماید.

اصل دوم) آموزه های دینی، آداب اجتماعی و مهارت های زندگی اگر چه غالباً مفاهیمی انتزاعی و ذهنی هستند اما می توان جلوه هایی از آن ها را بصورت عینی و ملموس شبیه سازی کرد.

اصل سوم) ملموس و عینی نشان دادن آموزه های دینی، آداب اجتماعی و مهارت های زندگی امکان برقراری ارتباط بیشتر با آن ها را فراهم می آورد.

اصل چهارم) شبیه سازی آموزه های دینی، آداب اجتماعی و مهارت های زندگی بصورت ملموس و عینی در قالب بازی و سرگرمی بستری مناسب برای اشاعه و نشر معارف است.

اصل پنجم) نیاز مردم به تفریح و اقبال آنان به اماکن تفریحی، پتانسیلی است که می توان از آن برای نشر فرهنگ دینی بهره جست.

نتیجه: در راستای پاسخ به نیاز تفریحی - تفریحی مردم می توان شهربازی های خاصی ایجاد کرد که در آن با استفاده از بازی و سرگرمی، آموزه های دینی، آداب اجتماعی و مهارت های زندگی بصورت عینی و ملموس شبیه سازی شود. با بهره گیری از بستر چنین فضایی می توان مجموعه ای از معارف را در قالب برنامه های تفریحی سالم به گروه های هدف (خردسالان، کودکان، نوجوانان و جوانان) ارائه نمود.

حوزه های اجرایی شهرسازی معارفی:

«شهرسازی معارفی» به طور کلی شامل چهار حوزه اجرایی بسیار مهم می باشد:

(۱) رصد و شناسایی:

- تحلیل و بررسی مراکز تفریحی داخلی و خارجی و الگوگیری از این مراکز
 - برگزاری جلسات مشورتی هم اندیشی و هم افزایی با صاحب نظران حوزه دینی و حوزه بازی و صنعت تفریحات
- (۲) پژوهش:

- استخراج المان های قابل بهره برداری؛ آموزه های قابل طرح و ضرورت ها و بایستگی های دینی
 - پوشاندن جامه محتوا بر تن هر بازی با استفاده از منابع در دسترس دینی
- (۳) طرح و ایده:

- طراحی قالب ها و بازی های مهیج، جذاب و متناسب با نوع مفاهیم دینی و معارفی
 - ارتقاء سطح کمی و کیفی بازی ها
 - الگوسازی طراحی قالب بازی و سرگرمی برای انتقال مفاهیم
- (۴) ساخت و تولید:

- طراحی، ساخت و تولید بازی ها با تشکیل کارگروه های طراحی کاراکتر، طراحی سه بعدی، مکانیک، الکترونیک، پنوماتیک، فایبرگلاس، نقاشی و رنگ آمیزی، فضا سازی، دکوراسیون و ...
 - ساخت ابزارهای مکمل هر بازی
 - به کارگیری تکنولوژی های جدید در مرحله ساخت بازی ها از قبیل: لیزر، فایبرگلاس، سنسورینگ و ...
 - ایمن سازی و استاندارد سازی شهرسازی
- هر کدام از این حوزه ها هماهنگ و همگام با هم می توانند در پیشبرد ایده و طرح «شهرسازی معارفی» سهم به سزایی داشته باشند و اهداف تعیین شده برای طرح را محقق سازند.

مقیاس و دامنه شهرسازی معارفی:

جامعه هدف	فراگیری جامعه	محیط های فراگیری
<ul style="list-style-type: none"> • خردسالان • کودکان • نوجوانان • جوانان • بزرگسالان 	<ul style="list-style-type: none"> • در سطح استانها • سطح ملی • کشور های همسایه 	<ul style="list-style-type: none"> • مدارس و مهدکودک ها • کانون های فرهنگی مساجد • در مجاورت امامزادگان و بقاع متبرکه • مجتمع های تجاری ، خدماتی شهری و بین شهری • فرهنگ سراها و دارالقرآن ها • تفریحگاه ها (پارک، مناطق گردشگری، اردوگاه، موزه و ...)

امتیازات شهرسازی معارفی:

- ۱- تغییر رویکرد نسبت به بازی و سرگرمی از نگاه حداقلی یعنی صرف تخلیه هیجان به نگاه حداکثری یعنی آموزش و تبلیغ؛
- ۲- ایجاد محیطی شاد و جذاب با حفظ مسائل شرعی و ملاحظات دینی برای خانواده ها؛
- ۳- فرهنگ سازی برای سبک جدید تفریح بدون غفلت از خدا؛
- ۴- ایجاد بستر ارتباط مستقیم کودکان، نوجوانان و جوانان با روحانیت؛
- ۵- ایجاد روحیه خودباوری در میان جوانان و نوجوانان مسجدی با بکارگیری آنها در زمینه ایده پردازی، طراحی، ساخت و اجرای بازی ها؛
- ۶- زمینه سازی برای جایگزینی تفریحات و بازی های سالم و موثر به جای بازی های فعلی که براساس لذت طلبی و هیجان پرستی و غفلت طراحی شده اند.
- ۷- هدفمند سازی اوقات فراغت خانواده های ایرانی و جلوگیری از بروز آسیب های اجتماعی شهرسازی ها و تفریح گاه ها؛
- ۸- تکیه به توان جوانان توانمند ایرانی در طراحی و ساخت بازیها و به دنبال آن بومی سازی تکنولوژی های دخیل در ساخت بازی های شهرسازی (در راستای تکیه به داخل و تحقق اقتصاد مقاومتی)؛
- ۹- استفاده از بازی های بومی و سنتی ایرانی در طراحی بازی های معارفی؛
- ۱۰- تاکید بر تحرک و جنب و جوش مخاطبان در بازیها بر خلاف بازیهای بی تحرک رسانه ای؛

تاریخچه شهربازی معارفی:

موسسه فرهنگی قرآن و عترت تبیان قم، مبدع «شهربازی معارفی» پس از سابقه ۱۰ ساله در برگزاری طرح های گوناگون تربیتی و همچنین اجرای نمایشگاه های فرهنگی در سطح استان و کشور پس از بررسی بازخورد مخاطبین خود، به این نتیجه رسید که غرفه ها و بخش های کاربردی و جذاب بازدید کننده و مخاطب بیشتری دارد؛ پس قالب بازی و سرگرمی را برای آموزش معارف اسلامی انتخاب کرد. همچنین تاکیدات رهبر معظم انقلاب (حفظه الله تعالی) مبنی بر تولید و ترویج بازی، مهر تأییدی بود بر این انتخاب.

مجموعه تبیان با بسیج کردن تمام ظرفیت پژوهشی، اجرایی، فنی و تبلیغی خود موفق شده است که در دو مقطع زمانی «شهربازی معارفی» را اجرا نماید. اولین «شهربازی معارفی» با دعوت آستانه مقدسه کریمه اهل بیت مهمان سفره حضرت معصومه سلام الله علیها بودیم و با عنایت ویژه آن بی بی با عظمت، توفیق پیدا کردیم در مدت ۱۴ روز (۹۲/۱۲/۲۸ تا ۹۳/۰۱/۱۳) از بیش از ۱۵۰ هزار نفر در شهربازی معارفی پذیرایی کنیم.

دومین «شهربازی معارفی» با دعوت نماینده ولی فقیه و امام جمعه بوشهر حضرت آیت الله صفایی بوشهری (حفظه الله تعالی) در ساحل زیبای خلیج فارس در بوشهر اجرا شد و در مدت ۱۰ روز (۹۴/۰۱/۰۵ تا ۹۴/۰۱/۱۴) میزبان بیش از ۲۰۰ هزار بازدید کننده بودیم.

وضعیت فعلی شهربازی معارفی

هم اکنون حدود ۳۰ مجموعه بازی مشتمل بر حدود ۱۰۰ اسباب بازی طراحی شده که بحمدالله با تلاش نیروهای متخصص موسسه، ۱۴ مجموعه بازی آن ساخته و در جوار حرم مطهر حضرت علی بن موسی الرضا (علیه السلام) رونمایی و مورد استفاده و استقبال بیش از یک میلیون نفر در این مدت محدود گردید و نیز دیگر بازیهای طراحی شده، در حال ساخت می باشد. همچنین در کنار این فرایند کمیته های طرح و ایده و تحقیق و توسعه شهربازی معارفی در حال طراحی بازیهای جدید با فناوری های جدید تر و جذاب تر می باشند.

www.Shahrebazimaarefi.ir

مدیر شهربازی مشهد: +۹۸۹۱۲۸۵۱۰۷۶۶

فروش محصولات شهربازی: +۹۸۹۱۲۸۵۱۸۱۸۶

مدیر روابط عمومی: +۹۸۹۱۹۱۹۸۵۳۳۸