

## (خلاقیت، پرورش آیندگان در مکان‌های معماری)

فرناز عباسیان<sup>۱\*</sup>، سمیه نیک‌نامی<sup>۲</sup>

۱- کارشناس ارشد روانشناس بالینی، تهران، [farnazabsn@gmail.com](mailto:farnazabsn@gmail.com)

۲- دانشجوی کارشناس ارشد معماری دانشگاه آزاد واحد اراک، تهران، [soniknami@gmail.com](mailto:soniknami@gmail.com)

### چکیده

زندگی شهری امروز، با تمام ویژگی‌های مثبتی که با ظهور تکنولوژی در خدمت بشر قرار داده است، سلامت روان را در سنین مختلف در وضعیت بحرانی قرار داده است. این موضوع، در مورد کودکان امروز، جوانان فردا و سالمندان آینده با ظهور تکنولوژی کمی مبهم‌تر از عصر حاضر است؛ عصری که کودکان از همان ماه‌های ابتدایی زندگی با ابزارهای دیجیتال آشنا می‌شوند. دنیای امروز، لزوم نیاز به پرورش خلاقیت کودکان و تأمین سلامت روان آنان را دارد. پرورش با رویکرد سلامت ذهن، روشی است که امروزه در اقصی نقاط جهان مورد استفاده قرار می‌گیرد و دانش‌هایی چون علوم شناختی، بازی‌های رایانه‌ای و معماری به کمک آن می‌آیند. هدف از طرح موضوع، معرفی راهکارهای میان رشته‌ای میان معماری و دانش روانشناسی با بهره از دانش علوم شناختی است. این پژوهش به صورت تحلیلی و توصیفی در جهت برآورده کردن نیازهای نسل آتی ابتدا به معرفی سلامت ذهنی و رویکرد هم‌افزایی پرداخته، و سپس با نمودارهای تحلیلی به ارائه راهکار نوینی می‌پردازد.

واژه‌های کلیدی: سلامت روان، خلاقیت، معماری، روانشناسی

### ۱- مقدمه

همه، در زندگی، در مسیر تغییر قرار دارند که در طی این روند، برخی از ویژگی‌های شخصیتی از طریق وراثت و برخی دیگر از طریق ارتباط با محیط اطراف و اطرافیان شکل می‌گیرد. دوران نوزادی، با کمک اطرافیان گذرانده می‌شود و آمادگی لازم با آموزش‌های حاصل در خانواده یا محیط اطراف برای حضور در جوامع بزرگتر ایجاد می‌گردد. دوران کودکی و نوجوانی مرحله‌ای حیاتی در زندگی به منظور رشد سلامت روان و رفاه است. زمینه‌ای که پس از آن افراد جوان در مهارت‌های خود، تعامل اجتماعی و یادگیری را توسعه می‌دهند. مرحله کودکی، زمان کاشتن بذر تخیل در کودکان به منظور بارور کردن ذهن آن‌هاست. از سویی دیگر با ظهور اینترنت و عصر دیجیتال، مونولوگ‌ها جای خود را به دیالوگ‌ها داده‌اند و پس از این، کودکان از بدو تولد نیز با عناصر هوشمند و ربات‌ها در ارتباط خواهند بود. براساس نظریه‌های عنوان شده در زمینه روانشناسی رشد، دوره ۶ تا ۱۲ سال سرآغاز مرحله‌ی سازندگی و شروع عملکرد عینی است. انتظار می‌رود معماری با خلق دنیای هیبریدی، ترکیب دنیای مجازی و دنیای فیزیکی، ارتباط با محیط اطراف، شناسایی نیازهای نسل آینده و پاسخ‌دهی محیط بتواند زمینه‌ی مناسبی را در ساختارها به منظور سلامت ذهنی حاضر با پیش‌بینی نیازهای آینده به وجود آورد.

متخصصین علوم اعصابی که با تجارب افراد از محیط، کار می‌کنند، بر این باورند که چگونه کودکان واکنش‌های متفاوتی را به یک محیط خاص نشان می‌دهند. درک محیط‌ها، معنای متفاوت از فرد به فرد، وابسته به سن آن‌ها، وضعیت سلامتی یا خاطرات ایجاد شده در ذهن است. مفهوم روانشناختی قابلیت محیط که توسط جیمز جی گیبسون ابداع شده است، به