|  |  |
| --- | --- |
| بررسی تاثیر ظهور عصر اطلاعات و ارتباطات بر سیر تحولِ تاریخیِ نقش و عملکرد فراغتیِ فضاهای شهری    **فائزه بهنامی­فرد1\*، مصطفی بهزادفر2، مهران علی­الحسابی**   1. پژوهشگر دوره دکتری شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران 2. عضو هیئت علمی (استاد) گروه شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران 3. عضو هیئت علمی (دانشیار) گروه شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران | |
| **The Impact of the Rise of the Information and Communication Age on the Historical Evolution of the Role and Leisure Performance of Urban Spaces**  Faezeh Behnamifard 1\*, Mostafa Behzadfar 2, Mehran Alalhesabi 3   1. Ph.D. Researcher in Urban Planning, Iran University of Science and Technology (IUST) 2. Professor of the Department of Urban Planning, Iran University of Science and Technology (IUST) 3. Associate Professor of the Department of Urban Planning, Iran University of Science and Technology | |
|  | |
| \*Corresponding Author: f\_behnami@yahoo.com f\_behnami@yahoo.com : ایمیل نویسنده مسئول\* | |
| **چکیده** |  |

فضاهای شهری جزئی از ساخت و استخوابندی شهر هستند که در جوامع مختلف، با در برداشتن و میراث فرهنگی-تاریخی جامعه و نمادهایی از تداوم باورها و ارزش­های جمعی و مدنی مردم، فعالیت­ها و عملکردهای متنوعی را پذیرفته و اشکال مختلفی از زندگی اجتماعی را در شهر متبلور می­سازند. یکی از عملکردهای منتسب به این فضاها در طول تاریخ، عملکرد فراغتی و تعریف آن­ها به عنوان بستری برای گذران اوقات فراغت افراد (به عنوان تبلوری از حیات اجتماعی شهروندان) می­باشد که در اثر گذر زمان و تحت تاثیر بسیاری از تحولاتِ ساختارِ سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، کالبدی و فرهنگی جوامع، قرار گرفته و در ادوار مختلف تاریخ (از تمدن­های اولیه تا عصر حاضر) به تبعِ تغییر نیازهای فرهنگی و سبک زندگی افراد، دگرگون شده است. این دگرگونی به ویژه پس از ظهور عصر اطلاعات و ارتباطات و حاکم شدن منطق رسانه بر بسیاری از تجربه­های انسانی، نمود متفاوت­تری داشته و مطالعه و بررسی آن از اهمیت و ضرورت بیشتری برخوردار است. در همین راستا، در پژوهش حاضر، با رویکرد توصیفی-تاریخی به بررسی سیر تحول مصرف فضایی افراد در ساعات فراغت و به طور ویژه به جایگاه و عملکرد فضای شهری در الگوی گذران اوقات فراغت افراد در گذر زمان (با تاکید بر عصر اطلاعات و ارتباطات) پرداخته شده است.

**واژه­هاي کليدي**

اوقات فراغت، مصرف فضایی، فضای عینی، فضای مجازی، عصر اطلاعات و ارتباطات، تکنولوژی، مصرف رسانه­ای فراغت، فعالیت­های فراغتی

**Abstract**

Urban spaces are part of the construction and urbanization of cities, which in different communities by embodying the cultural and historical heritage of the community and symbols of the continuation of people's social and civic beliefs and values, they embrace a variety of activities and functions and crystallize different forms of social life in the city. One of the functions attributed to these spaces throughout history is their leisure performance and their definition as a context for the leisure of individuals (as a crystallization of the social life of citizens) that, over time, has been influenced by many developments in political, Social, economic, physical, and cultural structure, and has been transformed in different periods of history (from the earliest civilizations to the present age) as a result of changing cultural needs and lifestyles of individuals. This transformation has had a more profound impact, especially after the advent of the Information and Communication Age and the dominance of media logic over many human experiences, and its study is of greater importance and necessity. In this regard, the present study, with a descriptive-historical approach, examines the evolution of people's space consumption in leisure time, and in particular the position and function of urban space in people’s leisure pattern over time (with emphasis on information and communication era).

**Keywords:** Leisure Time, Leisure Space, Leisure Activities, Physical Space, Virtual Space, ICT

**1- مقدمه**

اوقات فراغت، یکی از مهم­ترین ابعاد زندگی انسان­ها در سراسر جهان بوده و مشارکت در فعالیت­های آن، لازمه­ی سلامت جسمی، ذهنی و اجتماعی افراد، خانواده­ها و جوامع می­باشد. زیرا این نوع فعالیت­ها منجر به کاهش خستگی، کاهش با استرس، گریز از یکنواختی، رشد جسمانی، حس استقلال و آزادی، فرصت خطر کردن، حس موفقیت، رشد شخصیت، پرورش استعدادها، تجدید قوای روحی، بهداشت روانی، درک زیباشناختی، عزت نفس مثبت، حس رقابت­جویی و موفقیت­های تحصیلی بیشتر، کاهش سطح افسردگی و اضطراب، استفاده از مواد مخدر و تبهکاری و جرم، افزایش خلاقیت، گفتمان غیر رسمی، مهارت­های برنامه­ریزی و حل مشکل، ثبات، و توانایی غلبه بر چالش­ها، توانایی انتخاب مستقل، افزایش عدم وابستگی، خود تنظیمی و خودباوری افراد می­شود (Caldwell, 2011: 174; Zawadzki, Smyth, & Costigan, 2015). در واقع، در قلمرو اوقات فراغت است که ماجراجویی رخ می­دهد و این ماجراجویی، نوید هیجان، نوآوری و خودشکوفایی را برای افراد به ارمغان می­آورد (کیوستیو، 1378: 178). از طرف دیگر، فعالیت فیزیکی در اوقات فراغت که متاسفانه در کشورهای درحال توسعه رواج کمتری دارد، لازمه­ی یک زندگی فعال و سالم است. این نوع فعالیت مشکلاتی چون اضافه وزن، چاقی و بیمارهای قلبی و عروقی را بهبود می­بخشد (Cárdenas-Cárdenas et al., 2015).

از سوی دیگر، فارغ از اهمیت فردی این مفهوم، توجه به نحوه گذران اوقات فراغت و فعالیت­های افراد در ساعات فراغتشان به لحاظ اجتماعی و زندگی جمعی نیز، از اهمیت ویژه­ای برخوردار است. زیرا مشارکت در فعالیت­های اوقات فراغت، به دلیل داشتن آثاری همچون افزایش رضایت از زندگی و هویت اجتماعی، منجر به افزایش مشارکت اجتماعی، و کاهش رفتارهای ضد اجتماعی و پیامدهای مرتبط با آن شده (Mahoney & Stattin, 2000) و کیفیت زندگی جمعی شهروندان را ارتقا می­دهد. بنابراین، شهرها به عنوان پر جمعیت­ترین سکونتگاه­های انسانی، نقش مهمی در تامین بستر مناسب برای گذران اوقات فراغت شهروندان خود دارند. این رسالت در شهرهای پایدار، عمدتا بر دوش فضاهای شهری است، فضاهای باز و عمومی که با هدف تامین آرامش، سرگرمی و محلی برای گردش، ارتباط و زمینه معاشرت، و تردد شهروندان به وجود آمده­اند و در عین حال که هیچ تک­عملکرد خاصی به آن­ها مترتب نیست، استعداد پذیرش تمام این کاربری­ها را با هم و یا به صورت گزینشی نیز دارند (پاکزاد، 1385: 81). به همین دلیل، از منظر افزایش قابلیت­های شهرها در جهت ارتقای کیفیت زندگی جمعی، ضرورت توجه به جایگاه و عملکرد فضای شهری به عنوان بستری برای گذران اوقات فراغت افراد در جوامع مختلف، به خوبی قابل توجیه است. این جایگاه و عملکرد، در طول تاریخ و ادوار مختلف سکونت انسان بر کره­ زمین، با توجه به گرایش و مصرف فضایی افراد، دستخوش تغییرات مشخصی شده و بطور بخصوص در عصر ICT و در اثر ظهور و توسعه تکنولوژی­های جدید، تحول یافته است. در همین راستا پژوهش حاضر، به بررسی سیر تاریخی مفهوم، مصرف فضایی و جایگاه و عملکرد فضای شهری در الگوی گذران اوقات فراغت افراد در گذر زمان (با تاکید بر عصر اطلاعات و ارتباطات) می­پردازد.

**2- واژه شناسی**

**2-1- فضای شهری**

در ادبیات تخصصی شهرسازی، فضای شهری جزئی از ساخت شهر است که با کلیتی هماهنگ و پیوسته، نظم و زیبایی و بدنه محصورکننده (از حیث فیزیکی)، برای فعالیت­های شهری سازمان پیدا کرده و به عنوان بخشی از ارگانیسم زنده شهر، با در برداشتن نمادهایی از تداوم باورها و ارزش­های جمعی و مدنی مردم و میراث فرهنگی تاریخی جامعه، مرتبط با شرایط اجتماعی و اقتصادی و فنی، در حال تغییر است (پارسی، 1381). لذا با قلب و کانون راهبردهای اجتماعی مرتبط شده، و با تامین بستر مشترکی برای فعالیت­های کارکردی و مراسم مردمی مانند جشن­ها و آداب و رسوم فرهنگی و ابراز عقاید سیاسی و اجتماعی (Carr et al., 1992)، اشکال مختلف انسجام اجتماعی را در فضا متبلور می­سازد (پارسی، 1381). بنابراین نقش این فضاها در پاسخ به نیاز ارتباط رودرروی انسان­ها با یکدیگر بسیار اهمیت دارد، زیرا فقدان چنین ارتباطات بی­واسطه­ای می­تواند تبعات منفی زیادی بر سلامت روانی افراد داشته­باشد. این فضاها به عنوان بخشی از فضاهای باز و عمومی شهرها، از نظر روانی- عاطفی فعال بوده و ضمن اینکه تبلور حیات جمعی بوده و امکانات چهره به چهره انسانی در درون اجتماع شهری و در کالبدی سازمان­یافته فراهم می­آورند، صورپذیر بوده و در ذهن ساکنان آن نقش بسته و خاطراتی فراموش ناشدنی را نیز برجای می­گذارند. در مجموع، کاربرد عمومی فضاهای شهری ایجاد آرامش، سرگرمی و محلی برای گردش، فراهم آوردن ارتباط و زمینه معاشرت، و امکان تردد می­باشد و از آنجایی که در عین حال هیچ تک­عملکرد خاصی به آن­ها مترتب نیست، استعداد پذیرش تمام این کاربری­ها را با هم و یا به صورت گزینشی دارند (پاکزاد، 1385: 81). از نظر ماتین (2003: 2) خیابان­ها، بولوارها، میادین و پارک­ها به انضمام نماهای ساختمانیِ تعریف­کننده آن فضا، جزء فضای باز شهری محسوب می­شوند. اما به صورت کلی، آنچه که در مورد انواع فضای شهری رایج و شایع است عموماً شامل میدان، خیابان و پارک می­شود. برخی افراد، مسیرها، سواحل، کناره­ها، پله­ها را نیز بر این فهرست می­افزایند (نقی­زاده، 1389: 111).

**2-2- اوقات فراغت**

تاکنون تلاش­های زیادی برای تعریف فراغت شده است، مفهوم این واژه نیز در کشورهای مختلف متفاوت بوده و از کلمات مختلفی برای توصیف آن استفاده می­گردد. این مفهوم که آینه­ای از فرهنگ جامعه، امکانی برای ردیابی تغییرات و تحولات تاریخی آن و شاخصی برای فهم تغییرات کلان در ساختار اجتماعی و فرهنگی جامعه است (ذکایی، 1391: 21)، معادل واژه لاتین Leisure به معنای مجاز بودن و نوعی آزادی انتخاب و حق طبيعي انسان است که بايد به عنوان یک احتياج اساسي و پايه براي وي محسوب گردد (Torkildsen, 1992).

به بیان ساده­تر، فراغت فعالیتی است که به خاطر کیفیات ارضا­کننده­اش در آزادی نسبی انتخاب شده (هی­وود و دیگران، 1380: 384)، همواره به عنوان نقطه مقابل کار و فرصتی برای تمرین آزادی انتخاب تعریف می­گردد. در این زمان، فرد با آزادی فراهم شده توسط کنار گذاشتن فعالیت­ها، مختار است که هرکاری را برای انجام دادن انتخاب کند، کارهایی اختیاری و لذت بخش که شامل توجه به خود، مدرسه یا کار نمی­شود (Majnemer et al., 2010). این هم معنی قلمداد شدن اوقات فراغت با تفریح و سرگرمی نیز از حاصل یک باور تاریخی است که طبق آن، هدف از تفریح و سرگرمی، بازیابی افراد و بازگشت آن­ها به کار بود (Beland, 2008: 159). در واقع فراغت را می­توان در سه اصطلاح زمان، فعالیت­ها و حالات ذهنی تعریف نمود که در اصطلاح زمان؛ می­تواند به عنوان زمان آزاد مسئولیت­ها و ضرورت­ها، در اصطلاح فعالیت­ها؛ به عنوان فعالیت­های ویژه­ای که عموماً به عنوان تفریحی از آنها یاد می­شود، و در اصطلاح حالات ذهنی؛ به معنای سرگرم شدن در فعالیت­های لذت­بخش تعریف شود (OECD, 2009: 20).اغت میود.جوان می روی رشد نوجوان دارد انتقالی.کنند و این نیازها ممکن است در طول دوره گذران اوقات فراغت فعاليت­هايي را در بر مي­گيرد كه شخص با ميل و انگيزه دروني خود، خواه براي استراحت و سلامتي، خواه براي تفريح و بازي، خواه براي گسترش اعتقادات، دانش و ذوق، يا مشاركت آزاد اجتماعي و يا بروز خلاقيت و توانايي، در زماني فارغ از تعهدات و الزامات شغلي، خانوادگي و اجتماعي انجام مي­دهد (سازمان آموزش فنی و حرفه­ای کشور، 1390: 1). در واقع فراغت به عنوان زمان آزاد و بدون مسئولیتی است که فرد درگیر کار یا انجام دیگر عملکردهای ثابت زندگی نیست و شامل فعالیت­هایی سازنده برای خود و جامعه است (فلاحت و کلامی، 1387)، که با یک احساس آزادی نسبی مشخص می­شود. این مفهوم به عنوان یک پديده فرهنگي و اجتماعي، بر ابعاد مختلف اقتصادي- اجتماعي مؤثر بوده و بسياري از صاحب نظران معتقدند كه ارزش تربيتي فعاليت­هايي كه در اوقات فراغت انجام مي­شود نه تنها از فعاليت­هاي رسمي كمتر نيست، بلكه در بعضي موارد حتي بيش از آنها مؤثر و سازنده است. در این راستا، می­توان گفت فراغت کامل داراي خصايص زير است: رها بودن از وظايف اجتماعي و جدايي از اجبارها؛ هدف و حيثيت مادي نداشتن و جدايي از تأمين معيشت؛ نشاط‌آور و شادماني‌آور بودن و احساس لذت بردن، انجام آزادانه و داوطلبانه، تأمين آسایش، تفریح و زمینه­ای برای توسعه فردی و اجتماعی (فلاحت و کلامی، 1387).

**3- بررسی سیر تحول تاریخی مفهوم و الگوی گذران اوقات فراغت در جهان**

**3-1- تمدن­های اولیه**

انسان از همان دوران اولیه حضورش در زمین، برای تأمین معاش خود به ستیز با طبیعت برخاست و نوعی اشتغال در زندگی روزمره­اش ظاهر شد، اما طبیعت این اشتغال و میزان پرداختن به آن به گونه­­ای بوده است که می­توان گفت نه تنها موجب خستگی نمی­شده که بعضاً خود نوعی تفریح نیز بوده است (شیخ، 1374: 1). در فرهنگ­های پیشرفته شهرهای اولیه، نقش­های کاری متفاوت و طبقه­بندی اجتماعی منجر به تعریف چندین طبقه در سلسله مراتب ثروت و قدرت شد. در این میان، اوقات فراغت و فعالیت­های فراغتی عمدتاً به موقعیت­های اجتماعی- سیاسی بالا که شامل نخبگان و رهبران نظامی و مذهبی می­شد، مربوط بوده است. این نخبگان کار پرمشقتی انجام نمی دادند و در عوض از اوقات فراغت لذت می­بردند. فعالیت­های اوقات فراغت نیز شامل مسابقه اسب سواری، کشتی، بوکس، تیراندازی با کمان، هنر، رقص، موسیقی، نمایش، شکار، جنگ و سرگرمی­های شاد بود. نوشیدن و قمار نیز از فعالیت­های رایج بشمار می­رفت. در آشور و بابل، املاک و پارک­های سلطنتی، باغ­های زیست­شناسی و گیاه­شناسی و باغ­های بزرگ رسمی با طرح­های هندسی وجود داشت که متمولان در آن­ها به فراغت می­پرداختند (Kraus, 1994: 25; Torkildsen, 1992: 15-16; Önder, 2013: 24).

با این حال دومادزیه معتقد است که در جوامع کشاورزی دارای کتابت، هنوز نمی­توان از فراغت به معنای امروزی آن سخن گفت زیرا هنوز آهنگ کار با وضع آب و هوا در ارتباط بود. مراسمی هم که در روزهای جشن برپا می­شد باز جنبه مذهبی داشت و به عنوان نوعی ذخیره نیرو تلقی می­شد. در مورد طبقات اشراف هم از آنجا که اصولاً کاری انجام نمی­دادند، زمان فراغت مفهوم نداشت و زندگی آنها بیشتر جنبه بیکارگی داشت که به معنی فراغت امروزین نه مکمل کار بود و نه پاداش آن، بلکه جای کار را می­گرفت. از این جهت اطلاق کلمه فراغت به شیوه زندگی آن­ها مناسب نیست چون فراغت با کار در رابطه است (شیخ، 1374: 5).

**3-2- یونان باستان**[[1]](#footnote-1)

تنها با تکامل تمدن یونان است که اوقات فراغت به عنوان یک فرهنگ روشن شناخته می­شود زیرا دو جنبه از این تمدن بزرگ تا قرن بيستم ادامه می­یابد: تمايز كار از فراغت و اصول اخلاق فراغتي يونانیان (تورکلیدسن، 1382). در طول تاریخ، اوقات فراغت در تضاد با کار شناخته شده است زیرا کار با بردگی همراه بود و به عنوان کنترل انسانی بر دیگران انسان­ها شناخته می­شد. درک جدید از کار در یونان، دو طبقه از افراد و دو نوع فعالیت را بوجود آورد: آزاد و کنترل شده، و در همین راستا؛ اوقات فراغت و کار (Hunnicutt, 2006: 56-57; Önder, 2013: 24). به این معنی که اوقات فراغت باید زمان خودش را داشته باشد و تحت تأثیر کار نباشد. به همین دلیل اوقات فراغت در دوران یونان باستان نه تنها یک ایده آل فلسفی بود؛ بلکه سیستم اقتصادی، سیاسی و اجتماعی را نیز منعکس می­کرد. از منظر اصول اخلاق فراغتی نیز تمایز شدیدی میان شهروندان آزاد آتن و دیگران وجود داشت. طبقات بالای جامعه (شهروندان آزاد) از کارهای روزانه مبرا بودند و آزاد بودند تا در تلاش­های فکری، زیبایی شناختی و مدنی شرکت داشته باشند. این به دلیل طبقاتی بودن جامعه امکان­پذیر بود و لذا فقط نخبگان و مردمان ثرتمند آزاد، وقت دستیابی به این سطح بالاتر را داشته (Juniu, 2010: 465) و به هزینه­ بردگان، دهقانان و خادمان خود مشغول فعالیت­های فراغتی می­شدند (Hunnicutt, 2006; Önder, 2013:).

نوشته­های افلاطون و ارسطو تاثیر زیادی بر اندیشه­های اوقات فراغت یونان باستان داشته است. در نوشته­های افلاطون، به نیازمندی انسان به زمانی برای تفکر، تعمق، فلسفه و خودشکوفایی برای شادی اشاره شده است. این زمان برای افلاطون، اوقات فراغت بود. به همین شکل، برای ارسطو، شادی واقعی نیاز به زمانی برای اوقات فراغت و آرامش و لذت همراه آن دارد و آنچه که مهمتر است تداوم شادی می باشد زیرا از نظر او، اوقات فراغت محدود به یک دوره کوتاه نیست؛ این یک تجربه در طول عمر است. در واقع، هدف اصلی زندگی اجتماعی و سیاسی و فعالیت­های سازنده آن (کسب و کار، ارتش، دولت و غیره) برای ایجاد فرصت­های اوقات فراغت است. ارسطو کسب و کار و جنگ را در یک طرف و اوقات فراغت و صلح را در طرف دیگر قرار می­دهد (Önder, 2013: 24-25; Ramsay, 2005: 10; Torkildsen, 1992: 7).

در مجموع اوقات فراغت با "زندگی خوب" در یونان باستان همراه بود. به عنوان ایده آل یونانیان باستان، اوقات فراغت فرصتی برای تحقق تعالی در همه چیز و تفکر در ارزش­های برتر جهان از جمله حقیقت، خیر، زیبایی و دانش بود (Juniu, 2010: 465). به همین دلیل طیف فعالیت­هایی که به عنوان اوقات فراغت هستند، به شدت محدود شده بود. برای افلاطون موسیقی، شعر و فلسفه منجر به زیبایی و حقیقت ابدی می­شد و از نظر ارسطو، تنها موسیقی و تفکر ارزش نامیده شدن به عنوان اوقات فراغت را داشتند. در مجموع علامت یک فرد ممتاز در یونان باستان، اوقات فراغت فعال بود: موسیقی، نمایش، ورزش، مشارکت شهروندی و یادگیری (فلسفه و ...) (Godbey, 1978: 8; Hunnicutt, 2006: 64; Kraus: 1994: 9; Önder, 2013: 24; Ramsay, 2005: 10; Torkildsen, 1992: 17).

در همین راستا کِلی[[2]](#footnote-2) (1982: 43-44) بیان می کند که شهرهای یونان با دقت طراحی شده­اند تا نیازهای فراغتی را بکار بگیرند: نه تنها یک منطقه مرکزی برای بازارها و دولت فراهم بود، بلکه یک فروم[[3]](#footnote-3) نیز برای بحث و گفتگو ایجاد می­شد. در پلان شهر نیز عموماً پارک­ها، حمام­ها، تئاتر­ها، ورزشگاه­ها و زمین­های ورزشی در نظر گرفته می­شد. افزون بر این­ها، فضای مناسب دانشگاهیان برای یادگیری و تمرین هنر و فلسفه و موسیقی نیز وجود داشت (Kelly, 1982: 43-44; Önder, 2013: 26). آتن باستان نیز شامل یک بخش عمومی گسترده و زیرساخت­های فراغتی بود که مردم آزاد کارهای آزاد انجام می­دادند. بازی­های المپیک اولیه، استادیوم­ها، سالن­های ورزشی، باغ های گسترده و آمفی تئاترهای فضای باز برای جشنواره­ها نشان­دهنده طیف وسیعی از فعالیت­های اوقات فراغت و وسعت امکانات عمومی است (Hunnicutt, 2006).

**3-3- روم باستان**[[4]](#footnote-4)

اوقات فراغت برای رومی­ها اهمیت داشت، اما اهمیت آن متفاوت از اخلاق اوقات فراغت یونان بود. در واقع آن­ها از تصویر یونان درباره اوقات فراغت دور شده و وقت آزاد را به عنوان زمانی برای استراحت، تفریح و تجدید قوا جهت بازگشتن به کار می­دانستند (Juniu, 2010: 466). در واقع از نظر رومیان، اوقات فراغت به منظور تناسب اندام برای کار بود و ورزش برای حفظ آمادگی جسمانی برای جنگ انجام می­شد (Kraus, 1994: 26; Önder, 2013: 26). از سوی دیگر، برخلاف یونانی­ها، اوقات فراغت برای رومی­ها، وضعیت اجتماعی و شیوه زندگی را نشان نمی­داد، بلکه فقط زمانی پس از فعالیت­های تولیدی بود. اوقات فراغت توده­ای در طول این زمان از طریق ورزش و بازی­های ارائه شده توسط طبقه حاکمه به عنوان وسیله­ای برای سرگرمی ایجاد شد. این دیدگاه از اوقات فراغت به عنوان مکمل کار مفهومی است که به زمان­های مدرن منتقل شد (Juniu, 2010: 466).

با توجه به اینکه، توده های جمعیت شهری در روم دارای زمان آزاد قابل توجهی بوده و 200 تعطیلی در سال 354 قبل از میلاد داشتند (Wilensky, 1963)، جامعه روم اولين جامعه­اي بود كه اوقات فراغت ساماندهي شده را بنا نهاد. براي مثال پارك­هاي بزرگ، سالن­هاي عمومي و ورزشگاه­هاي بزرگي را تاسيس كرد (جلالی فراهانی، 1387؛ مرحمتی و ایمان، 1392: 655). امپراتوری روم تلاش می­کرد تا مردم را با ارائه غذا و سرگرمی آزاد یا همان "نان و سیرک" حفظ کند. بردگان نه تنها مشغول کار بودند، بلکه برای سرگرمی نیز استفاده می­شدند. در ابتدا سرگرمی شامل موسیقی، نمایش و ورزش بود، اما بعدا شامل مسابقات، شبیه­سازی جنگ­های دریایی و زمینی، نمایشگاه­های خشونت­آمیز نیز شد. نمایش­های خشن از حیوانات و پس از آن انسان­ها (گلادیاتورهای حرفه­ای) که در فضای کلسیوم به سوی مرگ کشیده می­شدند. در بیشتر شهرهای بزرگ، عرصه­های بزرگ، سالن­های ورزشی، پارک­ها و حمام­ها نیز ساخته شد. به عنوان مثال، سیرک ماکسیموس قادر بود به طور همزمان 385000 تماشاگر را در خود جای دهد (Wilson, 1999: 102).

**3-4- قرون وسطی**[[5]](#footnote-5)

سقوط امپراتوری روم و گسترش مسیحیت تأثیرات عمیق و پایداری بر روی اوقات فراغت و تفریح داشت. قرون وسطی با انحلال کنترل­های قانونی و نظامی که رومی­ها تاسیس کرده بودند و با کنار گذاشتن بسیاری از اقدامات پیشرفته­شان در زمینه کشاورزی، معماری، صنعت و قانون همراه می­شود. دوران اولیه قرون وسطی از حدود سال 400 تا 1000 میلادی اغلب به عنوان قرون تاریک نامیده می­شود. کلیسای کاتولیک به تدریج نفوذ خود را در سرتاسر اروپا گسترش داد. طبقات جدیدی که در صومعه­ها قرار داشتند، به دلیل تسلط کلیسای کاتولیک، به طور خاص از اوقات فراغت بهره­مند شدند. اصول رهبانی یکی از واضح­ترین تمایزهای کار و فراغت در تاریخ را ارائه می­دهد. طبقات جدید نه تنها از کار عادی معاف بودند، بلکه اغلب خودشان را از زندگی روزمره مدنی جدا می­کردند. کلیسای کاتولیک به این نتیجه رسید که هدف از زندگی آماده شدن برای زندگی بعدی است. در صومعه­هایی که به عنوان مراکز زندگی مذهبی خدمت می­کردند، یک مکتب "کار" به عنوان "ضرورتی" برای زندگی معنوی ارتقا یافت. به عبارت دیگر، کار فضیلت بود، همانطور که در فلسفه یونان باستان بود. صومعه­ها گسترش یافتند، موعظه کار سخت، کارهای خوب و خود محروم سازی را موعظه می­کردند. کار ستایش شده بود؛ و بیکار بودن مضر و زیان آور محسوب می­شد. بنابراین، سنت و به ویژه اصول رهبانی، شروع به قرار دادن ارزش جدید معنوی برای "کار" کرد که بر آمدن اخلاق کار پروتستانی تأثیر گذاشت (Hunnicutt, 2006; Kraus, 1994).

اگر چه کار به عنوان یک ارزش موعظه می شد، اما عمدتا همچون جوامع پیشین، توسط سربازان یا اقشار ضعیف انجام می شد. به عنوان مثال، زنان طبقه پایین تر، وظایف "خدمتکاری" را بر عهده گرفتند (Kraus 1994: 27; Önder, 2013: 27). کلیسا به عنوان یک واکنش به فعالیت­های شدید رومیان، مخالف بسیاری از فعالیت­های اوقات فراغت از جمله تئاتر، موسیقی و هنر سکولار، رقص، قمار و ورزش بود. با این حال، نوشیدنی­های اجتماعی، قمار و موسیقی سکولار توسط مردم در جشن­های "روز مقدس" استفاده می­شد، در حالی که اشرافیت به فعالیت­های اوقات فراغت شکار و برگزاری مسابقات ادامه می­دادند. این فعالیت­های فراغتی شامل شکار، دست فروشی، موسیقی و رقص بود. ورزش به عنوان وسیله­ای برای سرگرمی بود، اما در درجه­ی اول آماده­سازی نجیب زادگان برای نبرد و جنگ محسوب می­شد. برای توده­ها، اوقات فراغت از طریق روزهای مقدس کلیسا و بازار مکاره (خرید فراغتی قرون وسطی) و جشن­های مذهبی به دست می­آمد. در قرن­های 13 و 14، نمایش­های سرگرم­کننده شامل خوانندگان، رقصنده­ها، جادوگران، پیشگویان، رقص خرس ها و ورزش هایی مانند کشتی، تیراندازی با کمان، مبارزه سگ و خروس و قمار بود (Hunnicutt, 2006).

در مجموع اوقات فراغت در قرون وسطی نه تنها زمان استراحت و تفریح بود، بلکه توسط تجمل و نمایش اجتماعی در میان اقشار اجتماعی بالاتر مشخص می­شد. در واقع، برخلاف دیدگاه یونان، اوقات فراغت برای این اقشار، دست کشیدن از کار، و آزادی در انتخاب فعالیتی بود که در آن شرکت می­کردند. در اواخر قرون وسطی، اوقات فراغت شروع به تبدیل شدن به خودنمایی، عیش و نوش و تلف کردن وقت شد. عیش و نوش در زمان آزادک که به عنوان نشانه­ای برای شناسایی طبقه مرفه محسوب ی­شد، در تضاد کامل با اوقات فراغت طبقه محروم بود که به عنوان تفریحی برای تجدید قوای روحی و فیزیکی آن­ها برای کار مجدد تلقی می­شد (Juniu, 2010: 466).

**3-5- رنسانس یا مدرن اولیه**[[6]](#footnote-6)

قرن 15 میلادی گذار از دنیای قرون وسطی به تمدن مدرن غربی است. این دوره، به نام رنسانس، که در ایتالیا توسعه یافت و در سرتاسر فرانسه و انگلستان پخش شد، دوره­ای بود که آرمان­های اوقات فراغت بیشتر شد و بیشتر فرصت­های اوقات فراغت برای توده­ها فراهم شد. مطابق نظر تورکیلدسن، مردم همچنان از جشنواره­های مذهبی و سکولار لذت می برند. توسعه چاپ، ادبیات را عموم قابل دسترس کرد، زیرا قبلا فقط برای کسانی که در صومعه­ها، دانشگاه­ها و خانه­های اشرافی تحصیل کرده بودند، در دسترس بود. موسیقی، نمایش و رقص حرفه­ای در تئاتر و آموزش و پرورش به آسانی در دسترس قرار گرفت (Selinjer, 2000).

**3-6- اصلاحات پیوریتن­ها یا سرمایه­داری اولیه**[[7]](#footnote-7)

انسان­گرایی رنسانس به دنبال خلاقیت و توسعه مردم از طریق آموزش و آزادی بیشتر در اوقات فراغت بود اما در اوایل قرن 16، به عنوان یک واکنش علیه فساد کلیسای کاتولیک و تلاش برای اصلاح اعمال الهی، اصلاحات پروتستان در بسیاری از نقاط اروپا ظهور یافت و سپس به آمریکا منتقل شد. هرچه رنسانس آزادی بیشتری برای اوقات فراغت به ارمغان آورد، اصلاحات به شدت آن را سرکوب کرد. با اصلاحات، فعالیت های اوقات فراغت کاهش یافته بود. برای مثال، در بعضی از جوامع، حتی بازی کودکان نیز کمرنگ شده بود زیرا می­گفتند تنبلی و بیهودگی را تشویق می­کند. با این حال، همانطور که تورکیلدسن معتقد است، تأثیر انقلاب فرهنگی رنسانس همچنان ادامه داشت: در قرن هفدهم و هجدهم، پارک ها و باغ­های نجیب زادگانی که به شکار و ماهیگیری می­رفتند و از زیبایی باغ ها لذت می­بردند، توسعه یافت. کمون­ها و میدان­ها برای عموم مردم توسعه داده شد. تعطیلات توسط پادشاهان و اربابان اعلام شد. باغ­های ورسای[[8]](#footnote-8) و تویلری[[9]](#footnote-9) در پاریس و تیرگارتن[[10]](#footnote-10) در برلین، و باغ­های کنزینگتون[[11]](#footnote-11) در لندن، به تدریج برای عموم باز شدند (Önder, 2013: 28; Torkildsen, 1992: 23).

اصلاحات دوره­ای بود که در آن، کار یک ایده آل و اوقات فراغت یک ضد ارزش محسوب شد. بنابراین، کار و اوقات فراغت در ارزش و اولویت­ها معکوس شده بودند. به جای معنی باستانی اوقات فراغت به عنوان یک هدف، اوقات فراغت شروع به گرفتن نقشی ضعیف در دنیای مدرن کرد، و وسیله­ای برای انجام و حمایت از کار شد. این تغییر بزرگ در رشد کار و سقوط اوقات فراغت، در طول اواخر قرون وسطی، و با تاکید افراطیون مسیحیت بر دستور العمل های مقدس برای کار شدید آغاز شد، و با آمدن دوره اصلاحات و سرمايه داری به طور کامل تغيير کرد. در دنیای پروتستان، کار نکردن، ضعف و ناتوانی بود و اوقات فراغت یک زمین بارور برای گناهان محسوب می­شد: عیش و نوش، ولگردی، غرور، انحراف، نا امیدی. به جای فراهم کردن فرصتی برای خلاقیت و بیان انسانی، اوقات فراغت به عنوان یک بستر شیطانی در نظر گرفته شده بود. از نظر پروتستان­ها زمان فراغت از کار در واقع زمانی جهت آماده­سازی برای کار بود (Hunnicutt, 2006: 68-69; Önder, 2013: 28-29; Torkildsen, 1992: 21-23). به اصطلاح وبر در این دوره، کار کردن برای زندگی نیست، بلکه زندگی برای کار کردن است. همچنین از نظر وبر، سرمایه داری و صنعتی شدن که در قرن هفدهم و هجدهم در انگلستان اتفاق افتاد، متاثر از همین اخلاق کار پروتستانی و ارزش­دهی به کار به عنوان یک هدف بود که بخشی از فرهنگ انگلیسی را تشکیل داده بود (Spracklen, 2009: 19).

در مجموع، اخلاق کار پروتستان­ها که بر پایه باورهای لوتر شکل گرفته بود، کار و مسئولیت خانوادگی را مستلزم خدمت به خدا می­دانست. اوقات فراغت را به عنوان بیکاری و هدر دادن زمان در نظر می­گرفتند. این دیدگاه به ارزش مذهبی کار انجامید، زیرا بیکاری به عنوان گناه شناخته می­شد، و تأثیرش به ویژه در آمریکای شمالی و انگلستان باعث کاهش ارزش­های اوقات فراغت شد و به جنبه منفی آن اشاره کرد (Juniu, 2010: 466).

**3-7- انقلاب صنعتی یا مدرن متاخر**[[12]](#footnote-12)

اولویت­دهی به کار در برابر اوقات فراغت، از اصلاحات پروتستانی­ها در قرن شانزدهم شروع شد و تا قرن هفدهم گسترش یافت اما با انقلاب صنعتی قرن 18 و 19 به نقطه اوج خود رسید. در این دوران، با افزایش تعداد کارخانه­ها، رشد شهرها و مهاجرت جمعیت از روستاها و شهرهای کوچک به شهرهای بزرگ، روند صنعتی­سازی و نیاز به منظم بودن در ساعات و روزهای کار در کارخانه­ها، هر چه بیشتر تشدید شد و تاجران و دولتمردان به تدریج تعداد تعطیلات در طول سال را کاهش دادند (Kraus, 1994: 27-29; Önder, 2013: 29). این افزایش جمعیت شهری، ازدحام و شلوغی، مسکن بی­کیفیت، فقر، جرم، افزایش ساعات کار و کار کودکان، همه اوقات فراغت را به چالش می­کشیدند (Torkildsen, 1992: 23). در دهه 1840 ميزان كار در كارخانه­ها تقريبا 75 ساعت در هفته بود (دومازویه، 1357). افزایش زمان کار در این دوران با هدف افزایش تولید بود و این افزایش بهره وری از کارگر منجر به شکل گیری جنبش کارگری شد که خواستار ساعات کار کمتر و پرداخت بیشتر بود (Juniu, 2010: 466). طبقه کارگر با این جنبش، برای به دست آوردن وقت آزادتر می­جنگید و با گسترش سیستم کارخانه­ها، و لزوم تغییر انضباط زمانی کار (با توجه به نیازی به گروه بندی و شیفتی کردن زمان کاری کارگران)، تلاش­های کارفرمایان برای کاهش ساعات فراغت اغلب ناکام ماند (Kraus, 1994: 27-29; Önder, 2013: 29). از سوی دیگر، مهمترين پيامد حاكميت اين نظام كاري بر زندگي انسان جامعه صنعتي اين بود كه همزيستي انسان و ماشين سرانجام به بي روح شدن و ابزار شدن وي منجر شد. از اين رو براي رهايي انسان از دام از خود بيگانگي موضوع فراغت در برابر كار مطرح شد، بدين معني كه از ساعات غير كاري افراد به عنوان فرصتي براي بازيابي خود و آشكار كردن جنبه ها و ابعاد ديگر شخصيت انسان استفاده شود (آرگیل، 1992). بنابراین کم کم زمانی بوجود آمد که از کاهش زمان کار حاصل شده بود و اوقات فراغت نامیده شد. انقلاب صنعتی مفهوم تفریح را به عنوان فعالیتی برای سرگرمی به ارمغان آورد و تصور می­کرد که تفریح هم برای درمان و هم پیشگیری از بیماری است (Juniu, 2010: 466).

با این حال، ظهور الگوهای کاری جدید، سرمایه داری و محیط جدید شهری، راه های سابق زندگی و اوقات فراغت را از بین بردند. با تغییر قابل توجه سبک زندگی افراد از زندگی روستایی به مراکز شهری و کارهای مبتنی بر کارخانه و اتوماسیون، سنت قدیمی روزهای کاری طبیعی که از طلوع خورشید تا غروب خورشید ادامه می­یافت، از بین رفت. کار و بازی دیگر مانند دنیای کوچک و سنتی روستا با هم گره نمی­خوردند. اوقات فراغت به یک بخش جداگانه تبدیل شد. در شهر صنعتی، اوقات فراغت زمانی کاملا جدا از کار بود و فعالیت­های این زمان دیگر توسط تعهدات جمعی زندگی اجتماعی سنتی تنظیم نمی­شد. در دوره­های اولیه، طبقات پایین­تر از بازی­های سنتی و ورزش، نمایش­ها، سرگرمی­ها و تفریحات اجتماعی که نسل به نسل به سال­ها منتقل شده بودند، لذت می­بردند اما در عصر صنعتی، بسیاری از این شیوه­ها از بین رفت زیرا در شهر صنعتی، فضای کوچکی برای بازی و زمان کمی برای لذت بردن وجود داشت. مناطق تفریحی برنامه­ریزی شده وجود نداشت. تنها فعالیت­های موجود برای کارگران در زمان فراغت­شان شامل نوشیدن و قمار بود. حتی برای کودکان، که اغلب به عنوان نیروی کار ارزان بودند نیز، حتی بسیاری از اشکال بازی، مضر و زیان­آور تلقی شدند (Godbey, 2008: 46; Kraus, 1994: 27-29; Önder, 2013: 29; Torkildsen 1992 :23-24).

در واقع، در دوره ماقبل مدرن اوقات فراغت بخشي از زندگي فرهنگي مردم بود اما در دوره صنعتي فعاليت­هاي فراغتي ماقبل مدرن فعاليت­هايي غير مولد تلقي می­شدند. نظم توسعه صنعتي در بيشتر جوامع، فراغت را مشکل بالقوه جامعه صنعتي مي­پنداشت و لذا گسترش آن را بر نمي­تابيد. يعني اينکه اگر کارگر صنعتي به مانند جامعه و فرهنگ ماقبل صنعتي زماني را به اوقات فراغت بپردازد نظم نيروي کار و توليد در خطر قرار خواهد گرفت؛. براي همين بود که فرهنگ اوقات فراغت و تفريح سنتي مورد حمله قرار گرفت و به حاشيه رفت (لطیفی، 1384: 8).

**3-8- انقلاب پسا صنعتی[[13]](#footnote-13)**

با گسترش انقلاب صنعتی، تغییر ساخت اقتصادي، کاهش ساعات کار و حق استفاده از مرخصی با حقوق برای کارگران، اوقات فراغت دیگر امري طبیعی و ضروري به شمار می­رفت و با همت و کوشش اتحادیه­های کارگری نوعی نهضت­های اجتماعی تحت عنوان نهضت تفریحات سالم به وجود آمد تا وسایل یک زندگی خلاق، خوش و ثمربخش را برای کارگران در اوقات فراغت و بعد از یک کار طولانی و خسته­کننده­ی روزانه مهیا سازد و علاوه بر آن برای گروه­ها و دسته­هایی که از لحاظ فرهنگ و تربیت نسبت به سایرین عقب مانده­تر بودند، فرصت­های مناسب را بوجود آورد که نتیجه آن بوجود آمدن زمین بازی در محلات پرجمعیت، برپا ساختن اردوگاه­های تفریحی و تربیتی و نظایر آن بود (شیخ، 1374: 6).

از سوی دیگر، در دوران پسا صنعتی، با توسعه صنايع و گسترش شهرها و ازدياد جمعيت، در توليد و مصرف و وضع اقتصادي جوامع دگرگوني شگرفي پديد آمد. اين رشد همه جانبه باعث افزايش قيمت­ها، بخصوص قيمت زمين شد و تفرجگاه­ها و ساير محيط­ها تبديل به خانه­هاي چند طبقه شد. اما با پيش­بيني­هايي كه در اين اين زمينه توسط دولت­مردان آينده­نگر شده بود، اقداماتي جهت ايجاد يا توسعه فضاهاي تنفسي و تفريحي انجام گرفته بود. هايد پارك در لندن با مساحت 140 هكتار در سال 1851 با امكانات تفريحات سالم و ورزشي در اختيار عموم قرار گرفت. در سال 1837 پنج استخر سر پوشيده در لندن وجود داشت. در سال 1853 پارك مركزي شهر نيويورك براي ايجاد تسهيلات تفريحات سالم و ورزشي خريداري شد. در سال 1885 باغ ساحلي درياي بوستون براي بازي كودكان افتتاح شد و در سال 1876 براي اولين بار كشيشي بنام بايون[[14]](#footnote-14) از اهالي زوريخ سوئيس، در كوهپايه ها اردويي براي كودكان بر پا داشت و بلافاصله در كشورهاي آلمان، فرانسه و انگلستان اين طرح به اجرا در آمد (سازمان ملی جوانان، 1384: 3).

ايجاد دولت رفاه در طول چهل سال يا بعد از جنگ جهاني دوم نیز تا حد زيادي خدمات فراغتي عمومي را در جهان توسعه يافته تحت تاثير قرار داد. تاثیر فراوان اصول اقتصاد كينزي که منجر به دخالت بيشتر حكومت در فراهم كردن برنامه­هاي فراغت و تسهيلات و خدمات شد نیز در این زمینه قابل ملاحظه است (لطیفی، 1384: 68). در واقع ظهور و گسترش دولت رفاه به نهادینه شدن اوقات فراغت کمک کرد زیرا تضمین حداقل­هاي زندگی از جمله استفاده از اوقات فراغت از جمله وظایف دولت بشمار می­رفت (لطیفی، 1384: 9-8).

تحولات و دگرگونی­های سریع صنعتی، پیامدهای اجتماعی و اقتصادی دیگری نیز در بر داشت که تأثیر مهمی در چگونگی اوقات فراغت مردم بر جای گذاشت. برای مثال، مکانیزه شدن صنایع و ایجاد امکانات رفاهی و نظایر آن که موجب تغییر سبک زندگی مردم از قبیل کوچکتر شدن ابعاد خانواده و تغییر روابط همبستگی افراد با یکدیگر شد. در حالیکه در گذشته، روابط همسایگی و خانوادگی افراد با یکدیگر نقش بارزی در گذران اوقات فراغت مردم داشت. به همه این­ها، مکانیزه شدن وسایل رفت و آمد، ظهور سینما، اختراع رادیو و همچنین اختراع تلویزیون در سال 1946 را که بیش از هر تکنیک دیگری روی اوقات فراغت مردم موثر بوده نیز می توان افزود (شیخ، 1374: 7).

رشد وسایل نقلیه موتوری در قرن بیستم و همینطور رشد حمل و نقل هوایی نیز گذران اوقات فراغت خصوصاً از طریق جهانگردی را وارد مرحله جدیدی کرد. بدین ترتیب صنعت توریسم پدید آمد. در بعضی از نقاط جهان، شهرهای ویژه گذران ایام فراغت، روستاهای تفریحی و ییلاقی و چشم­اندازهای بزرگ جهانگردی در مناطق زراعی، کنار دریاها، کوهستان­ها، رودها، جنگل ها و حتی بیابان­ها شکل گرفت (سازمان ملی جوانان، 1387: 35). از طرفی، تا قرن بيستم اکثر افراد فعاليت های بدنی خود را به عنوان بخشی از کار يا فعاليت های اصلی خود انجام می دادند اما در اواخر قرن بیستم، در جوامع غربی، تقاضای حرفه­های مبتنی بر کار بدنی کاهش و ميزان تمایل به گذراندن زمان فراغتی با فعالیت­های ورزشی افزايش يافت (لطیفی، 1384: 82).

در مجموع، تحولاتی که در ساخت اقتصادی و بازار کار در اواخر قرن نوزدهم و بیستم و تحولات بعد از دهه 1980 رخ داد، ماهیت اوقات فراغت را دگرگون کرد. رشد صنعتی شدن بر پایه نظام سرمایه­داری نگرش به اوقات فراغت را از آنچه در دوره کهن و جامعه ماقبل سرمایه­داری با آن مواجه بوده تغییر داد (سعیدی، 1383: 103). در واقع، انقلاب پساصنعتی منجر به کالایی شدن و مصرف گرایی اوقات فراغت شده و این زمان را به یک منبع بالقوه برای مصرف تبدیل کرد (Juniu, 2010: 466-467). به این ترتیب، اوقات فراغت، بر اساس ظرفیت خرید فرد، به آرامی در کیفیت­های مختلف قرار گرفت و کمبودهای اساسی برای اقشار کم درآمد و با دسترسی کمتر ایجاد می کند. در این دوران که با ظهور و رشد قارچیِ مال­ها و مراکز تجاری بزرگ در جوامع غربی هستیم، فرهنگ به عنوان یک کالا تلقی می­شود که اوقات فراغت آن را مصرف می کند (Juniu, 2010: 467). در همین راستا مفهوم فراغت توده وار در سال 1985 توسط جامعه شناسان آمریکایی عنوان شد و این مارگریت مید بود که مشخصات فراغت جدید را بهتر از همه بیان کرد. او نوشت: زمان آزاد شده از امر تولید به تدریج به زمان مصرف مبدل شد (شیخ، 1374: 8). به گونه­ای که توجه شديد به زيبايي ظواهر زندگي مثل پوشاك، منزل، كالاهاي مصرفي، اتوموبيل و غيره به نوعي ارزش و هنجار عمومي تبديل شده و نسبت به قبل هزينه­هاي بيشتري بابت آنها پرداخت شد (Roberts, 1999). در همین راستا، فضاهای غیر مصرفی که با هدف تعاملات عمومی آزاد شکل گرفته­اند نیز به تدریج در جامعه پسا صنعتی و سرمایه داری کاهش می­یابند. در این دوران، فضای عمومی - بازار، پارک، پیاده روی شهری - که هزاران سال جامعه و همبستگی سیاسی را پرورش داده اند، به مکان های عمومی تجاری مانند کافه­ها، رستوران­ها و بارها تبدیل می­شوند. با توجه به فرسایش تدریجی مکان­ها در شهر برای تبادل عمومی، شهرهای مدرن در این عصر با "بیگانگی" همراه می­شوند، هرچند که مکان هایی با رشد اقتصادی بزرگ و تولید ثروت محسوب می­شوند (Gottdiener, 1994; Önder, 2013: 35).

**3-9- عصر اطلاعات**[[15]](#footnote-15)

عصر اطلاعات که در پی انقلاب دیجیتالیِ[[16]](#footnote-16) پدید آمده در طی سال­های 1950 و 1970 ظهور یافت، و در ادامه با توسعه تکنولوژی تحت عناوین دیگری همچون عصر مولتی مدیا[[17]](#footnote-17)، عصر رسانه­های اجتماعی[[18]](#footnote-18) و سپس عصر ابَر داده­ها[[19]](#footnote-19) تکامل یافت (Brown, 2015)، نقش بی­نظیری در تغییر فراغت مدرن داشته است. فناوری مفاهیم جدیدی از فاصله و ارتباطات و حس رضایت مجازی را ایجاد کرده است. دسترسی به کالاها و اطلاعات بهتر را فراهم کرده است و همچنین باعث جدایی و محرومیت اجتماعی شده است که تا حد زیادی بر نحوه تجربه فردی و فراغت درک شده تأثیر می­گذارد (Juniu, 2010: 464).

در این دوران، مرز بین فعالیت­های ارتباطی و فراغتی، با سایر فعالیت­های غیر مرتبط با کار، به طرز شدیدی در حال محو شدن است (Lin & Atkin, 2014: 6122). زیرا تمامی این فعالیت­ها قادرند در فضایی مجازی انجام شوند که بر خلاف فضاهای سنتی عمومی در جهان فیزیکی، به شهروندان توانایی پیدا کردن راه­های جدید برای تعامل اقتصادی، سیاسی، و اجتماعی داده، و می­تواند به واسطۀ ابزارهای خود همچون اینترنت، به ارضای نیازهای جدید و یا همان نیازهای قبلی اما با روش­های جدید بپردازد. این ابزارها بقدری در زندگی افراد نفوذ کرده­ و ساعات روزانۀ آن­ها را به خود اختصاص داده اند که به سختی می­توان باور کرد کمتر از دو دهه قبل، وجود نداشتند.

در اوایل عصر اینترنت و تکنولوژی­های ارتباطات و اطلاعات، تمایزی مبنی بر دسترسی به اینترنت، بین فضاهای عمومی و خصوصی وجود داشت. مردم به محض خروج از فضای خصوصی و ورود به فضای عمومی، دسترسی خود را به اینترنت از دست می­دادند. همین واقعیت بود که محققان را به این واداشت تا در نظر بگیرند که افزایش زمانی که مردم در فضاهای آنلاین سپری می­کنند، توانایی محلات را برای ایجاد فضاهای عمومی به خطر می­اندازد. با این وجود، توسعه اینترنت بی­سیم و دسترسی به سرعت 3 تا 4 گیگابایت در کنار تلفن­های همراه هوشمند و تبلت­ها این تمایز را از بین برده است، زیرا فرصتی را فراهم می­کند تا مردم در حین خروج از فضاهای خصوصی مثل خانه و اداره، به فضاهای عمومی مثل کافه­ها و مراکز محلات، همچنان به اینترنت متصل بمانند (Tayebi, 2013). در واقع، جهان مجازی برخلاف جهان واقعی، امکانات بی­شماری چون سهولت دسترسی، 24 ساعته بودن، سادگی کار، هزینه پایین، و گمنام ماندن کاربران را داراست. در این فضا می­توان به آسانی به تجارت پرداخت، خرید کرد، آموخت، به منابع اطلاعاتی وسیع دست یافت، از تازه­ترین اخبار مطلع شد، سرگرم شد، به راحتی با یک کشور در یک قاره دیگر ارتباط برقرار کرد، هویت جدیدی یافت و در نهایت یک زندگی جدیدی را شروع کرد. بودن در فضای مجازی اینترنت به کاربران فرصت­های بی­شماری می­دهد و به هر اندازه که این فرصت­ها و خشنودی­های ناشی از استفاده از اینترنت افزایش یابد، کاربران بیشتر به سمت این پدیده نوین سوق خواهند یافت (رسولی و آزادمجد، 1393). برای مثال، در رابطه با گروه­های سنی جوان و نوجوان، تداخل طبقه با جنسيت و جغرافيا مي­تواند فضاي آزا­د­كننده­اي را براي دسته­اي از آنان پديد آورده و وابستگی به زمان و مکان و مرزبندي­هاي رايج جنسيتي و اجتماعي موجود در فضای شهری را در فرهنگ­شان كم­رنگ سازد (ذکایی، 1383: 277). این ابزار، به آن­ها این توانایی را می­دهد، که بدون نیاز به تحرک و جابجایی فیزیکی، فضایی جذاب ومهیج داشته باشند، فضایی که به علت عوامل متعدد اجتماعی- فرهنگی، یکی از مهمترین فضاهای عمومی قشر جوان برای گرد آمدن و برقراری تعاملات اجتماعی با همسالان­شان تبدیل شده است (Boyd, 2014: 5).

از سوی دیگر، نوسازی­های شهری، کمبود فضاهای عمومی طراحی شده در محلات، از هم­پاشیدگی بافت­های قدیمی محلات شهری بزرگ و کوچک، و تغییرات جمعیتی در آن­ها نیز، از اهمیت محله و اجتماع محلی، به عنوان قلب تپنده زندگی شهری، و کانونی برای تجمع، فراغت و اجتماعی شدن کاسته است و در غیاب زمینه­ها و فرصت­های محلی، اینترنت (با میدان­ها و شبکه­های اجتماعی جدید خود)، تلفن­های همراه (به ویژه تلفن­های نسل جدید) و بازی­های کامپیوتری با خصوصی و فردی کردن فراغت، میدان­ها و فرصت­های جدید و متفاوتی را برای برقراری روابط اجتماعی مهیا کرده­اند که مصرف انفعالی فراغت را جایگزین مصرف و انتخاب فعالانه آن کرده است (ذکایی، 1391: 41-26).

نظرات مختلفی درباره تأثیرات اینترنت وجود دارد. برخی معتقدند اینترنت باعث کاهش اجتماعی بودن شده و از طریق امکانات سرگرمی و اطلاعات خود، مردم را از خانواده و دوستان دور می­کند. علاوه بر این، با تسهیل ارتباطات و مشارکت جهانی، منافع جامعه محلی و سیاست­های آن را کاهش می­دهد (Nie, 2001) و مردم کمتر در معرض مشارکت و درگیری با کسانی که در یک محله یا محدوده هستند، قرار می­گیرند و علاوه بر گردهم­آیی کمتر در مکان­های عمومی، مشارکت مدنی و حضور داوطلبانه آن­ها در سازمان­ها و نهادهای مشارکتی کاهش می­یابد (Hampton & Wellman, 2003). برخی نیز معتقدند که اینترنت وسیله­ای برای ارتباط ارزان و راحت با جوامع دورافتاده­ای که منافع مشترک دارند را فراهم می­کند (Wellman, 1999) و نقش حمل­ونقل به طور جدی کاهش می­یابد (Craig et al., 2017). از طریق هزینه­های پایین و ماهیت بی­زمان بودن، ارتباطات میان دوستان و خانواده و به ویژه با کسانی که دور هستند را افزایش می­دهد (Wellman, 1999). در حال حاضر رواج اینترنت چالشی جالب برای تفکر در مورد سرزندگی نواحی شهری است زیرا به افراد این امکان را می­دهد که بدون تعامل در یک فضای فیزیکی با یکدیگر ارتباط برقرار کنند (Craig et al., 2017). در واقع اعضای جامعه بیشتر در فضاهای خصوصی (خانواده­ها، خطوط تلفن) تعامل دارند در تا فضاهای عمومی (خیابان­ها، پارک­ها، کافه­ها) (Wellman, 1999; Putnam, 2000). برخی نیز آن را مکمل جامعه دانسته و به عنوان وسیله ارتباطی برای تسهیل روابط اجتماعی موجود و پیروی از الگوهای مشارکت مدنی و اجتماعی شدن می­بینند. این گروه معتقدند اینترنت به زندگی مردم متصل است و مردم برای برقراری تماس و همچنین سرگرمی از اینترنت استفاده می­کنند (Wellman, 1999). اگر ارتباطات مجازی مکمل تعاملات بین فردی باشد، اینترنت در حالی می­تواند منافع خود را افزایش دهد که هزینه­های ازدحام مربوط به آن را کاهش دهد و همچنین ارزش فضای فیزیکی با دسترسی مجازی افزایش خواهد یافت. در نتیجه اینترنت تأثیر مثبت در اقتصاد و ایجاد مشاغل خلاق خواهد داشت (Craig & et al., 2017).

در مجموع، از منظر اجتماعی نظریات اندیشمندان و جامعه شناسان در زمینه­ی تاثیرات اینترنت و فضای مجازی به سه دسته تقسیم می­شود. دستۀ اول نظیر ترکل (1995)، با رویکردی خوشبینانه، معتقدند که فضای مجازی در حال سوق دادن ما به فرهنگ پست­مدرن بر مبنای تمایز و پراکندگی است؛ چرا که حضور در فضای مجازی به علت ویژگی­های خاص آن، از جمله امکان گمنامی و حذف نشانه­های فیزیکی به کاربر اجازه می­دهد به آسانی نقش­های متعدد و متفاوتی را در زمان­های مختلف و با تنظیمات مختلف مورد دلخواه و مورد پسند خود بازی کند (به تاسی از چارچوب نظریۀ نمایشی گافمن). دستۀ دوم همچون ویریلیو[[20]](#footnote-20) رویکرد بدبینانه دارند. او تمامی جنبه­های مثبت فناوری­های ارتباطی را نادیده گرفته و بیان می­کند که توسعۀ بیش از اندازۀ این فناوری­ها به ظهور فرهنگ غیر انسانی انجامیده است. در صورتی که این دیدگاه­های منفی­گرایانه افزون بر اینترنت و فضای مجازی حتی در مورد سایر اشکال رسانه­های جدید نیز شمول می­یابد. آنها اعتقاد دارند تکنولوژی­های جدید اطلاعات و ارتباطات که ارتباطات را آسان­تر می­کنند، همزمان باعث کاهش تماس­های انسانی می­شوند (Cairncross, 2001: 273). اهمیت ارتباطات چهره به چهره نه تنها به ما امکان دیدن چهره همدیگر، بلکه امکان لمس همدیگر (دست دادن) را نیز به ما می­دهد، یعنی ارتباط عینی و صمیمیت احساسی که پایه­های ایجاد روابط انسانی هستند را فراهم می­کند، در حالی که اینترنت تنها می­تواند ارتباط محاوره­ای را امکان­پذیر کند (Leamer & Storper, 2011). در دستۀ سوم که رویکردی بینابین دارند نیز میلر به تأسی از گافمن معتقد است که ارتباطات الکترونیکی دامنۀ جدیدی از چارچوب­های تعامل را با آداب و رسومی مخصوص وضع می­کند که اگرچه آشکارا از تعامل­های دنیای واقعی و با حضور فیزیکی فقیرترند، اما فرصت­ها و چالش­های جدیدی را در راه ارائه و نمایاندن خود در دنیای کنونی فراهم می­کنند (ذکایی و خطیبی، 1385).

در بررسی نقش اینترنت در تغییر شکل و طبیعت فضای عمومی نیز، از نظر پاستر[[21]](#footnote-21) (1995) اینترنت بیش از آنکه بعنوان یک ابزار دیده شود، به عنوان محیطی اجتماعی جا افتاده است، لذا روابط اجتماعی در دوران معاصر به صورت اساسی در حال تغییر است که عمدۀ این تغییرات به تعاملی شدن وسایل ارتباطی بر می­گردد. به اعتقاد او، مکان­های عمومی (همچون کلیسا، کافه، گاراژ، پارک و غیره) روز به روز برای تعامل ضعیف­تر می­شوند و رسانه­های جدید که افراد را از هم سترون می­نمایند، جای آن­ها را می­گیرند. اما برخلاف این نگرانی­ها، نکته­ی مهم اینجاست که بهرحال این اجتماعات به هرشکلی که هستند، درون فضای مجازی وجود دارند و از بین نرفته­اند. او همچنین معتقد است کاربران این فضاها تنها در جستجوی یک "حس مکان" جدید هستند، مکانی برای ملاقات و ارتباط.

همزمان با غلبه­ی رسانه، با ظهور دوران جدیدی به نام فردگرایی، جامعه و محله نیز به نوعی عملکرد خود را از دست می­دهند، زیرا در این دوران، بیرون رفتن به معنای تنها بودن است (Holmes, 2005: 199). در واقع بر اساس این رویکرد، ما شاهد کاهش سرمایه اجتماعی و افزایش از خود بیگانگی بین فردی بوده یا به عبارت دیگر، یک تنزل بی امان از هماهنگی، اتحاد و مسئولیت­پذیری اجتماعی به سمت فرد گرایی و فرد محوری هستیم (Day, 2006: 17). علاوه بر کمرنگ شدن پیوندهای عینی اجتماعی، رسانه­های ارتباطی، می­توانند سبب تضعیف تجربه فراغت در فضاهای عینی شوند و با انتقال ارتباطات به درون شبکه­های سایبری، تجربه فراغت را از حالت جمعی به نوعی تجربه فردی تبدیل کنند. طبیعتا چنین ارتباطاتی، کیفیت روابط در جهان واقعی را ندارند (رضایی و محمدی، 1393).

در مجموع، فناوری­های اطلاعات و ارتباطات در حال حاضر بخشی از برنامه­ریزی شهری آینده را محسوب می­شوند (Hurtado, 2004) و همانطور که پیش­تر نیز گفته شد، این فناوری­های دیجیتال با قابلیت­ها، نیازها و فعالیت­های جدید، چهره شهر را تغییر می­دهند. در همین راستا، تعریف فضای شهری نیز تغییر می­یابد: فضای شهری بخشی از فضای باز فیزیکی عمومی و فضای مجازی در دسترس برای شهر است که به مکانی برای تعاملات اجتماعی تبدیل می­شود (Foroozan & Foroozan, 2014). با وجود این تغییرات، مردم هنوز ترجیح می­دهند از شیوه­های نسبتاً سنتی زندگی نیز نگذرند و خواستار گذران اوقات فراغت و استفاده روزمره از امکانات واقع در فضای شهری واقعی و عمدتاً مکان­های کار و فروشگاه­ها و مکان­های جلسات اجتماعی باشند. اما ممکن است برخی فعالیت­های اجتماعی که به برخی نیازهای انسانیِ مستلزم جابجایی و حرکت بستگی دارد، به ندرت انجام شود. ازجمله: حرکت به صورت فیزیکی، جمع شدن به صورت اجتماعی، دیدار با افراد فیزیکی و لذت بردن از ارتباط فیزیکی با محیط های شهری و چیزهای مادی. در مجموع بدون آمادگی انسان برای این تغییرات اجتماعی در رفتار روزانه کار، فراغت، مصرف و زندگی اجتماعی، فضاهای شهری و مجازی در تعامل فعلی خود باقی خواهند ماند (Turkle, 2011).

**4- نتيجه‌گيري**

در مجموع در یک دسته­بندی رایج، سیر تحول گذران اوقات فراغت به عنوان شاخصي از سبك زندگي، به سه دوره كلي تقسيم مي­شود؛ اولين دوره مربوط به دوره ماقبل شهرنشيني است (معادل جامعه سنتي و مكانيكي دوركيم) كه نشانگر كار دايم هرروزه به صورت كامل بوده است (معمولا در خانه و خودكفايي خانوادگي) و اوقات فراغت معنايي نداشته است. دومين دوره مربوط به دوره شهرنشيني و انقلاب صنعتي است كه به موجب آن در يك سر طيف اقشار ممتاز و طبقه بالا قابل مشاهده بودند كه اعمال فراغتي خاص خود را داشتند و در سوي ديگر اقشار مردم كه محكوم به كار سخت و فاقد اوقات فراغت خاصي بودند. اما دوره سوم، همزمان با مدرنيته متاخر است كه با سياست­هاي دولت رفاه نيز پيوند خورد. در اين دوره بدنبال رفاه نسبي مردم، اوقات فراغت به جزيي از زندگي مردم از يك سوي و مبحثي آكادميك از سوي ديگر تبديل شد. مردم در اين دوره با استفاده از توسعه تكنولوژي در عرض­هاي جغرافيايي حركت كردند و انواع متفاوتي از فعاليت­هاي فراغتي رواج یافت.

نوع دیگری از جمع بندی و دسته­بندی نیز وجود دارد که طبق آن، اوقات فراغت سه دوره را در تاریخ طی کرده است:

* در اولین مرحله، اوقات فراغت در کنار کار قرار داشته و ایامی را به خود اختصاص می داد و فرد در طی این دوره به هنر یا فعالیت خاصی نیز مشغول بود.
* در دومین مرحله، اوقات فراغت در مقابل کار بوده و بیشتر حالت منفعل مثل استراحت و تفریح و گذر وقت دارد.
* در جامعه امروز که سومین مرحله اوقات فراغت را نشان می­دهد، فراغت با کار تداخل و همپوشانی دارد و حتی کار برای زنان و مردان امروزی حالت یک نوع فعالیت اوقات فراغت شده و حتی اضافه کاری و داشتن مشاغل گوناگون حالت تفریحی برای مردم در جریان زندگی امروز است (رئیسی، 1386: 123).

در مجموع، همانطور که اشاره شد، به طور کلی مفهوم فراغت، انواع فعالیت­های فراغتی و مصرف فضایی افراد در اوقات فراغت، در طول تاریخ سیر تحول نسبتا مشخصی داشته است که در ادامه هر مورد به صورت جداگانه بررسی شده است. در ارتباط با مفهوم فراغت، همانطور که در شکل 1 نیز به اختصار مشخص شده است، این مفهوم از تعریف نامشخصی بین کار و بیکاری در دوران اولیه تاریخ تا شکل­های مختلف و جدید روابط اجتماعی در عصر ICT تغییر یافته است.

****

**شکل 1: سیر تحول مفهوم فراغت در دوره­های مختلف تاریخی (**Juniu, 2009: 3**)**

**جدول 1: فعالیت­های غالب فراغتی افراد در دوره­های مختلف تاریخی**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **فعالیت** | **ورزشی** | | | | | | | | **فرهنگی و هنری** | | | | | | | **تفریحی و آزاد** | | | | | | **رسانه ای** | | |
| **دوره های تاریخی** | اسب سواری | کشتی | بوکس | تیراندازی | ماهیگیری | مبارزه | شکار | بدنسازی | رقص | موسیقی و آواز | نمایش/ فیلم | جشن | شعر و ادبیات | تعلیم و تربیت | اعمال مذهبی | استراحت | عیش و نوش | قمار | تعاملات اجتماعی | گردش و تفرج | خرید | رادیو و تلویزیون | بازی های کامپیوتری | شبکه­های مجازی |
| تمدن های اولیه | √ | √ | √ | √ |  | √ | √ |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  | √ | √ |  | √ |  |  |  |  |
| یونان باستان | √ |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |
| روم باستان | √ |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| قرون وسطی |  | √ |  | √ |  | √ | √ |  | √ | √ | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  | √ |  |  |  |
| رنسانس |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| اصلاحات |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |
| انقلاب صنعتی |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |  |
| پسا صنعتی |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |
| عصر اطلاعات |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ |

**جدول 2: انتخاب و مصرف فضایی افراد در اوقات فراغت در دوره­های مختلف تاریخی**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **فضای عینی** | | | | | | | | | | | | | | | | **فضای مجازی** |
| **دوره های تاریخی** | **فضاهای باز** | | | | | **فضاهای بسته** | | | | | | | | | |
| عمومی | | | نیمه عمومی | | نیمه عمومی | | | | | | | | | خصوصی |
| خیابان | میدان | پارک | بازار | باغ | آمفی تئاتر/ سیرک | سینما | مدرسه/ محیط آموزشی | کلیسا | حمام | استادیوم | باشگاه | بار/ کافه/ قهوه خانه | مراکز خرید | خانه |
| تمدن های اولیه |  |  |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  |
| یونان باستان |  | √ | √ |  | √ | √ |  | √ |  | √ | √ |  |  |  |  |  |
| روم باستان |  | √ | √ |  |  | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |
| قرون وسطی | √ |  |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |
| رنسانس | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| اصلاحات |  | √ | √ |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  |  |  | √ |  |
| انقلاب صنعتی |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |
| پسا صنعتی |  |  |  | √ |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  | √ |
| عصر اطلاعات | √ | √ | √ |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ | √ |

در مجموع، در ارتباط با فعالیت­های فراغتی (جدول 1) و فضاهای فراغتی افراد (جدول 2) و همچنین تحول نقش و جایگاه فضای شهری در این سیر تاریخی نیز، می­توان این­گونه جمع­بندی نمود که؛ در تمدن­های اولیه که فراغت صرفا به طبقه اشراف اختصاص داشته است، فعالیت­های فراغتی عمدتا در باغ­های خصوصی صورت می­گرفته و فضای شهری (به معنای فضای باز عمومی) جایگاهی در این زمینه نداشته است. اما در تمدن یونان، فضای شهری به طور ویژه در قالب میدان­کاه­های عمومی اهمیت می­یابد و فعالیت­های فراغتی­ای که در آن­ها صورت می­گرفته، لزوما جنبه اختیاری و تفریحی نداشته و عمدتا از انواع فعالیت­های مورد قبولِ خط فکری اندیشمندان این دوره (اعم از فعالیت­های فکری و هنری) بوده است. در دوران روم باستان، میدان­ها و عرصه­های عمومی (همچون کلسیوم) بستری برای بروز فعالیت­های فراغتی اختیاری­تر (همچون ورزشی، تفریحی و نمایشی) بوده است. در دوران قرون وسطی، فراغت اشراف در مکان­­های عمومی مذهبی (همچون کاربری­های وابسته به کلیسا) و فراغت و وضت گذرانی مردم عادی در کوچه، خیابان و بازارها صورت می­گرفته است. در دوران رنسانس نیز فضاهای عمومی سربسته همچون کتابخانه­­ها و ... مورد توجه قرار گرفتند و فضای شهری عمدتا در قالب خیابان­های نمادین برای گشت و گذار فراغتی (همچون شانزه­لیزه) نمود یافت. در دوران اصلاحات و سپس انقلاب صنعتی نیز شاهد تداوم روند کمرنگ شدن نقش فضاهای باز عمومی (شهری) به عنوان بستری برای گذران اوقات فراغت افراد هستیم، زیرا به طور ویژه در عصر انقلاب صنعتی، با توجه به مهاجرت فراوان مردم از روستا به شهر (برای تولید و کار صنعتی) و نامناسب بودن وضعیت سکونت و فعالیت در شهرها، فضاهای شهری برنامه­ریزی شده­ای برای گذران اوقات فراغت افراد وجود نداشته است. در دوران پساصنعتی، برای بهبود وضعیت شهرهای آلوده، اقدام به ایجاد فضاهای وسیع تنفسی (سبز) در شهرها نمودند که این فضاها در قالب پارک­ها و باغ­های عمومی، به بستری برای فعالیت­های فراغتی مردم تبدیل شدند. از سوی دیگر در این دوران، با ظهور رادیو و تلویزیون و سینما، کم کم شاهد تاثیر منطق رسانه بر مصرف فضایی و فعالیتی افراد در ساعات فراغتشان هستیم، به گونه­ای که با شیوع مصرف­گرایی، فعالیت­های فراغتی­ای همچون خرید و همچنین فضاهای مرتبط با آن، همچون کراکز خرید و مال­ها (فضاهای نیمه عمومی سربسته) بیشتر از فضاهای شهری مورد توجه قرار گرفتند. در عصر اطلاعات نیز پیشرفت وسیع تکنولوژی­های ارتباطی و عدم استفاده صحیح از آن­ها، می­توانند سبب تضعیف تجربه فراغت در فضاهای شهری شود و با انتقال ارتباطات به درون شبکه­های سایبری، تجربه فراغت را از حالت جمعی به نوعی تجربه فردی تبدیل کنند.

**مراجع**

* پارسی، ح. (1381) "شناخت محتوای فضای شهری"، هنرهای زیبا، شماره 11: 49- 41.
* پاکزاد، ج. (1385) مباني نظري و فرايند طراحي­شهري، تهران: انتشارات شهيدي.
* جلالی فراهانی، م. (1387) مدیریت اوقات فراغت و ورزش های تفریحی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
* ذکایی، م.س. (1383) "جوانان و فراغت مجازی"، مطالعات جوانان، شماره 6: 25-1.
* ذکایی، م.س. (1391) مصرف و جامعه (چاپ دوم)، تهران: انتشارات تیسا،
* ذکایی، م.س. خطیبی، ف. (1385) "رابطه حضور در فضای مجازی و هویت مدرن پژوهشی در بین کاربران اینترنتی جوان ایرانی"، فصلنامه علوم اجتماعی، شماره 33: 153-111.
* رسولی، م. آزادمجد، ا. (1392) "اعتیاد به اینترنت و اثرات ناشی از آن در بین دانش­آموزان دوره متوسطه شهر تهران (دانش­آموزان دبیرستانی منطقه 6 شهر تهران)"، علوم اجتماعی، شماره 67: 97-90.
* رضایی، ا. محمدی، ن. (1393) "رسانه مدرن و درک معنایی از تجربه فراغت"، مطالعات فرهنگ ارتباطات، شماره 27.
* رئیسی، ف. (1386) "نحوه گذران اوقات فراغت و ارایه راهکارهایی جهت بهبود کیفیت آن"، مطالعات فرهنگی- دفاعی زنان، سال سوم، شماره 4: 127-107.
* سازمان آموزش فنی و حرفه­ای کشور (1390) اوقات فراغت جوانان، آسیب های اجتماعی و راهکارهای کاهش آسیب های اجتماعی ناشی از آن، تهران: معاونت آموزش سازمان فنی و حرفه ای کشور، دفتر کاهش آسیب های اجتماعی.
* سازمان ملی جوانان (1384الف) سیمای جهانی گذران اوقات فراغت جوانان، تهران: دفتر مطالعات و تحقیقات.
* سازمان ملی جوانان (1387ب) سیمای جهانی اوقات فراغت، تهران: دفتر مطالعات و تحقیقات.
* شیخ، س. (1374) چگونگی پرداختن به فعالیتهای فراغت بین نوجوانان و جوانان، تهران: دبیرخانه شورای عالی جوانان
* فلاحت، م.ص. و کلامی، م. (1387) "تاثیر فضاهای باز شهری بر کیفیت گذران اوقات فراغت شهروندان"، مدیریت شهری،ش 22
* کیوستیو، پ. (1378) اندیشه­های بنیادی در جامعه شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.
* لطیفی، غ.ر. (1384) سیمای جهانی گذران اوقات فراغت جوانان، تهران: سازمان ملی جوانان.
* مرحمتی، ن. ایمان، م.ت. (1392) "بررسی رابطه سرمایه فرهنگی بر الگوی فراغتی مدرن در میان جوانان"، کنگره ملی اوقات فراغت و سبک زندگی جوانان، شیراز.
* نقی­زاده، م. (1389). تحلیل و طراحی فضای شهری، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی.
* هی­وود، ل. اسپینک، ج. براهام، پ. کاپنرهارست، ج.، کیو، ف. و هنری، ی. (1380) اوقات فراغت، ترجمه محمد احسانی. تهران: انتشارات امیر دانش.
* Beland, R. (2008). The use of leisure time. In T. Oakland, & P. L. Harrison (Eds.), Adaptive Behavior Assessment System-II: Clinical Use and Interpretation. Amsterdam; Boston: Elsevier/Academic Press.
* Boyd, D. (2014). It’s complicated: The social lives of networked teens. London: Yale University Press.
* Cairncross, F. (2001). The Death of Distance: How the Communications Revolution is Changing our Lives. Boston: Harvard Business School Press.
* Caldwell, L. L. (2011). Leisure. In: B. B. Brown & M. J. Prinstein (Eds.), Encyclopedia of Adolescence (Vol. 2, pp: 169- 177). London & Waltham: Academic Press (Elsevier Inc).
* Cárdenas-Cárdenas, L. M., Burguete-Garcia, A.I., Estrada-Velasco, B.I., López-Islas, C., Peralta-Romero, J., Cruz, M. & Galván-Portillo, M. (2015) Leisure-time physical activity and cardiometabolic risk among children and adolescents. Jornal de Pediatria, 91(2): 136-142
* Carr, S, Francis, M., Rivlin, L. G., Stone, A. M. (1992). Public Space. Cambridge University Press.
* Craig, Steven G.; Hoang, Edward C. & Kohlhase, Janet E. (2017), Does closeness in virtual space complement urban space?, Socio-Economic Planning Sciences, 58: 22-29.
* Day, G. (2006), Community and Everyday Life, Routledge, London.
* Foroozan, Y. & Foroozan, H. (2014). Development Urban Space in the Age of Information Technology, Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences, 4(1(: 174-180.
* Godbey, G. (1978). Recreation, Park and Leisure Services. Philadelphia: W.B. Saunders.
* Gottdiener, M. (1994). The New Urban Sociology. United States of America: McGraw-Hill.
* Hampton, K, & Wellman, B, (2003), Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb, City & Community, 2(4): 277-311.
* Holmes, D. (2005). Communication Theory: Media, Technology and Society. Thousand Oaks: Sage.
* Hunnicutt, B. K. (2006), The History of Western Leisure, In C. Rojek, S. M. Shaw, & A. J. Veal, A Handbook of Leisure Studies. New York: Palgrave MacMillan.
* Juniu, Susana (2010), The transformation of leisure, Leisure/Loisir, Vol 33(2): 463-478.
* Kelly, J. R. (1982). Leisure. Englewoodcliff, NJ: Pentice-Hall.
* Kraus, R. G. (1994). Leisure in a Changing America. New York: Macmillan College Publishing.
* Kristensen, P. L., Mʼller, N., Korsholm, L., Wedderkopp, N., Andersen, L. B., & Froberg, K. (2008). Tracking of objectively measured physical activity from childhoodto adolescence: The European youth heart study. Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports, 18: 171–178.
* Leamer, E., & Storper, M. (2011). The Economic Geography of the Internet Age. Journal of International Business Studies, 32(4): 641–665.
* Mahoney, J. L., & Stattin, H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. Journal of Adolescence, 23: 113-127.
* Majnemer, A., Shikako-Thomas, K., Chokron, N., Law, M., Shevell, M., Chilingaryan, G., et al. (2010). Leisure activity preferences for 6–12 year old children with cerebral palsy. Journal of Developmental Medicine and Child Neurology, 52: 167–173.
* Nie, N. H. (2001). Sociability, Interpersonal Relations, and the Internet: Reconciling Conflicting Findings, American Behavioral Scientist, 45(3): 426-437.
* OECD (2009). Society at a Glance 2009: OECD Social Indicators.
* Önder, Demet (2013), Changing Geography of Urban Leisure: The Case of Ankara, A Thesis Submitted to the Graduate School of Natural and Appled Sciences of Middle East Technical University.
* Parker, S.R. (1976), Sociology of Leisure, Sociology, 10(1): 166-167.
* Putnam, R. (2000). Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community, New York.
* Ramsay, H. (2005), Reclaiming Leisure Art, Sport and Philosophy, New York: Palgrave MacMillan.
* Roberts. K (1999). Leisure in contemporaty society, New York, 204−7.
* Spracklen, K. (2009). The Meaning and Purpose of Leisure. New York: Palgrave Macmillan.
* Tayebi, A. (2013). Communihood: A Less Formal or More Local Form of Community in the Age of the Internet, Journal of Urban Technology, 20(2): 77-91.
* Torkildsen, G. (1992). Leisure and Recreation Management. London: Chapman & Hall.
* Turkle, S. (2011), Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other, Basic Books, New York.
* Wellman, B. (1999). The Network Community, CO: Westview.
* Wilensky, H. (1963) The Moonlighter: a Product of Relative Deprivation, Industrial Relations, 3: 105-24
* Zawadzki, M. J., Smyth, J. M., & Costigan, H. J. (2015). Real-Time Associations between Engaging in Leisure and Daily Health and Well-Being. Journal of Annals of Behavioral Medicine.

1. Ancient Greece (13th-9th centuries BC- 600 AD) [↑](#footnote-ref-1)
2. Kelly [↑](#footnote-ref-2)
3. forum [↑](#footnote-ref-3)
4. Ancient Rome (753 BC- 476 AD) [↑](#footnote-ref-4)
5. Middle Ages (5th to 15th AD) [↑](#footnote-ref-5)
6. Renaissance (14th to 17th AD) [↑](#footnote-ref-6)
7. Puritanism (16th to 17th AD) [↑](#footnote-ref-7)
8. Versailles [↑](#footnote-ref-8)
9. Tuileries [↑](#footnote-ref-9)
10. Tiergarten [↑](#footnote-ref-10)
11. Kensington [↑](#footnote-ref-11)
12. Industrial Revolution (1760- 1840) [↑](#footnote-ref-12)
13. Post-Industrial Revolution [↑](#footnote-ref-13)
14. Byon [↑](#footnote-ref-14)
15. Information Age (1970- present) [↑](#footnote-ref-15)
16. Digital Revolution (1950s to 1970s- present) [↑](#footnote-ref-16)
17. The Multimedia Age (1987- present) [↑](#footnote-ref-17)
18. The Social Age (1996- present) [↑](#footnote-ref-18)
19. The Big Data Age (2001-present) [↑](#footnote-ref-19)
20. Virilio [↑](#footnote-ref-20)
21. Poster [↑](#footnote-ref-21)