



بررسی تأثیر ظهور عصر اطلاعات و ارتباطات بر سیر تحول تاریخی نقش و عملکرد فراغتی فضاهای شهری

فائزه بهنامی فرد^{۱*}، مصطفی بهزادفر^۲، مهران علی‌الحسابی

- ۱- پژوهشگر دوره دکتری شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران
- ۲- عضو هیئت علمی (استاد) گروه شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت ایران
- ۳- 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_behnamifard@yahoo.com

*Corresponding Author: f_behnamifard@yahoo.com

چکیده

فضاهای شهری جزئی از ساخت و استخوانبندی 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 متناسب 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 تأثیر بسیاری از تحولات ساختار سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، کالبدی و فرهنگی جوامع، قرار گرفته و در ادوار مختلف تاریخ (از تمدن‌های اولیه تا عصر حاضر) به تبع 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 تأکید بر عصر اطلاعات و ارتباطات) پرداخته شده است.

واژه‌های کلیدی

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



۱- مقدمه

اوقات فراغت، یکی از مهم‌ترین ابعاد زندگی انسان‌ها در سراسر جهان بوده و مشارکت در فعالیت‌های آن، لازمی 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، ۱۳۷۸: ۱۷۸). از طرف دیگر، فعالیت فیزیکی در اوقات فراغت که متأسفانه در کشورهای در حال توسعه رواج کمتری دارد، لازمی یک زندگی فعال و سالم است. این نوع فعالیت مشکلاتی چون اضافه وزن، چاقی و بیماری‌های 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، عمدتاً 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، ۱۳۸۵: ۸۱). 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.

۲- واژه شناسی

۲-۱- 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 ارگانیزم 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، ۱۳۸۱). 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، ۱۳۸۱). 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، صورت‌پذیر بوده و در ذهن ساکنان آن نقش بسته و خاطراتی فراموش‌ناشدنی 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 تک- عملکرد خاصی به آن‌ها مترتب نیست، استعداد پذیرش تمام این کاربری‌ها را با هم و یا به صورت گزینشی دارند (پاکزاد، ۱۳۸۵: ۸۱). از نظر ماتین (2003: 2) خیابان‌ها، بولوارها، میداين و پارک‌ها به انضمام نماهای ساختمانی 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، ۱۳۸۹: ۱۱۱).

۲-۲- 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، ۱۳۹۱: ۲۱)، معادل واژه لاتین Leisure به معنای مجاز بودن و نوعی آزادی انتخاب و حق طبیعی انسان است که باید به عنوان یک احتیاج اساسی و پایه برای وی محسوب گردد (Torkildsen, 1992).

به بیان ساده‌تر، فراغت فعالیتی است که به خاطر کیفیات ارضاکننده‌اش در آزادی نسبی انتخاب شده (هی‌وود و دیگران، ۱۳۸۰: ۳۸۴)، 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). گذران اوقات فراغت فعالیت‌هایی را در بر می‌گیرد که شخص با میل و انگیزه درونی خود، خواه برای استراحت و سلامتی، خواه برای تفریح و بازی، خواه برای گسترش اعتقادات، دانش و ذوق، یا مشارکت آزاد اجتماعی و یا بروز خلاقیت و توانایی، در زمانی فارغ از تعهدات و الزامات شغلی، خانوادگی و اجتماعی انجام می‌دهد (سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور، ۱۳۹۰: ۱). 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 (فلاح و کلامی، ۱۳۸۷)، که با یک احساس آزادی نسبی مشخص می‌شود. این مفهوم به عنوان یک پدیده فرهنگی و اجتماعی، بر ابعاد مختلف اقتصادی- اجتماعی مؤثر بوده و بسیاری از صاحب نظران معتقدند که ارزش تربیتی فعالیت‌هایی که در اوقات فراغت انجام می‌شود نه تنها از فعالیت‌های رسمی کمتر نیست، بلکه در بعضی موارد حتی بیش از آنها مؤثر و سازنده است. در این راستا، می‌توان گفت فراغت کامل دارای خصایص زیر است: رها بودن از وظایف اجتماعی و جدایی از اجبارها؛ هدف و حیثیت مادی نداشتن و جدایی از تأمین معیشت؛ نشاط‌آور و شادمانی‌آور بودن و احساس لذت



بردن، انجام آزادانه و داوطلبانه، تأمین آسایش، تفریح و زمینه‌ای برای توسعه فردی و اجتماعی (فلاح و کلامی، ۱۳۸۷).

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

۳-۱- 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، ۱۳۷۴: ۱). 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 نمی‌دادند 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 دوماذریه 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 امروزی 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، ۱۳۷۴: ۵).

۳-۲- یونان باستان^۱

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 بیستم ادامه می‌یابد: تمایز کار از فراغت و اصول اخلاق فراغتی یونانیان (تورکلیدسن، ۱۳۸۲). 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 (Hunnicut, 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، زیبایی‌شناختی و مدنی شرکت داشته باشند. این به دلیل طبقاتی بودن جامعه امکان‌پذیر بود و لذا فقط نخبگان و مردمان ثروتمند آزاد، وقت دستیابی به این سطح بالاتر را داشته (Juniu, 2010: 465) و به هزینه بردگان، دهقانان و خادمان خود مشغول فعالیت‌های فراغتی می‌شدند (Hunnicut, 2006; Önder, 2013). نوشته‌های افلاطون و ارسطو تأثیر زیادی بر اندیشه‌های اوقات فراغت یونان باستان داشته است. در نوشته‌های افلاطون،

^۱ Ancient Greece (13th-9th centuries BC- 600 AD)



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 کلی^۱ (1982: 43-44) بیان می‌کند 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^۲ 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، باغ‌های گسترده و آمفی تئاترهای فضای باز برای جشنواره‌ها نشان‌دهنده طیف وسیعی از فعالیت‌های اوقات فراغت و وسعت امکانات عمومی است (Hunnicutt, 2006).

۳-۳- روم باستان^۳

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، توده‌های جمعیت شهری در روم دارای زمان آزاد قابل توجهی بوده و ۲۰۰ تعطیلی در سال ۳۵۴ قبل از میلاد داشتند (Wilensky, 1963)، جامعه روم اولین جامعه‌ای بود که اوقات فراغت ساماندهی شده را بنا نهاد. برای

^۱ Kelly

^۲ forum

^۳ Ancient Rome (753 BC- 476 AD)



مثال پارک‌های بزرگ، سالن‌های عمومی و ورزشگاه‌های بزرگی را تأسیس کرد (جلالی فراهانی، ۱۳۸۷؛ مرحمتی و ایمان، ۱۳۹۲: ۶۵۵). 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 بعداً شامل مسابقات، شبیه‌سازی جنگ‌های دریایی و زمینی، نمایشگاه‌های خشونت‌آمیز نیز شد. نمایش‌های خشن از حیوانات و پس از آن انسان‌ها (گلاادیاتورهای 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 ۳۸۵۰۰ تماشاگر را در خود جای دهد (Wilson, 1999: 102).

۳-۴- قرون وسطی^۱

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 تأسیس 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 ۴۰۰ تا ۱۰۰۰ 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 (Hunnicut, 2006; Kraus, 1994).

اگر چه کار به عنوان یک ارزش موعظه می‌شد، اما عمدتاً همچون جوامع پیشین، توسط سربازان یا اقشار ضعیف انجام می‌شد. 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 ۱۳ و ۱۴، نمایش‌های سرگرم‌کننده شامل خوانندگان، رقصنده‌ها، جادوگران، پیشگویان، رقص خرس‌ها و ورزش‌هایی مانند کشتی، تیراندازی با کمان، مبارزه سگ و خروس و قمار بود (Hunnicut, 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 فعالیت‌ها بود که در آن شرکت می‌کردند. در اواخر قرون وسطی، اوقات فراغت شروع به تبدیل شدن

^۱ Middle Ages (5th to 15th AD)



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 می‌شد، 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).

۳-۵- رنسانس یا مدرن اولیه^۱

قرن ۱۵ 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 تورکیلدن، مردم همچنان از جشنواره‌های مذهبی و سکولار لذت می‌بردند. توسعه چاپ، ادبیات را عموم قابل دسترس کرد، زیرا قبلاً 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).

۳-۶- اصلاحات پیوریتن‌ها یا سرمایه‌داری اولیه^۲

انسان‌گرایی رنسانس به دنبال خلاقیت و توسعه مردم از طریق آموزش و آزادی بیشتر در اوقات فراغت بود اما در اوایل قرن ۱۶، 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، فعالیت‌های 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 تورکیلدن معتقد است، تأثیر انقلاب فرهنگی رنسانس همچنان ادامه داشت: در قرن هفدهم و هجدهم، پارک‌ها و باغ‌های نجیب زادگانی که به شکار و ماهیگیری می‌رفتند و از زیبایی باغ‌ها لذت می‌بردند، توسعه یافت. کمون‌ها و میدان‌ها برای عموم مردم توسعه داده شد. تعطیلات توسط پادشاهان و اربابان اعلام شد. باغ‌های ورسای^۳ و تویلری^۴ در پاریس و تیرگارتن^۵ در برلین، و باغ‌های کنزینگتون^۶ 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 العمل‌های مقدس برای کار شدید آغاز شد، و با آمدن دوره اصلاحات و سرمایه‌داری به طور کامل تغییر 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، ناامیدی. به جای فراهم کردن فرصتی برای خلاقیت و بیان انسانی، اوقات فراغت به عنوان یک بستر شیطانی در نظر گرفته

^۱ Renaissance (14th to 17th AD)

^۲ Puritanism (16th to 17th AD)

^۳ Versailles

^۴ Tuileries

^۵ Tiergarten

^۶ Kensington



شده بود. از نظر پروتستان‌ها زمان فراغت از کار در واقع زمانی جهت آماده‌سازی برای کار بود (Hunnicut, 2006: 68-).^۱ 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، متأثر 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).

۳-۷- انقلاب صنعتی یا مدرن متاخر^۱

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 ۱۸ و ۱۹ 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 بی-کیفیت، فقر، جرم، افزایش ساعات کار و کار کودکان، همه اوقات فراغت را به چالش می‌کشیدند (Torkildsen, 1992: 23). در دهه ۱۸۴۰ میزان کار در کارخانه‌ها تقریباً ۷۵ ساعت در هفته بود (دومازویه، ۱۳۵۷). افزایش زمان کار در این دوران با هدف افزایش تولید بود و این افزایش بهره‌وری از کارگر منجر به شکل‌گیری 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، مهمترین پیامد حاکمیت این نظام کاری بر زندگی انسان جامعه صنعتی این بود که همزیستی انسان و ماشین سرانجام به بی روح شدن و ابزار شدن وی منجر شد. از این رو برای رهایی انسان از دام از خود بیگانگی موضوع فراغت در برابر کار مطرح شد، بدین معنی که از ساعات غیر کاری افراد به عنوان فرصتی برای بازیابی خود و آشکار کردن جنبه‌ها و ابعاد دیگر شخصیت انسان استفاده شود (آرگیل، ۱۹۹۲). 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، راه‌های 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 کاملاً 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

^۱ Industrial Revolution (1760- 1840)



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 بخشی از زندگی فرهنگی مردم بود اما در دوره صنعتی فعالیت‌های فراغتی ماقبل مدرن فعالیت‌هایی غیر مولد تلقی می‌شدند. نظم توسعه صنعتی در بیشتر جوامع، فراغت را مشکل بالقوه جامعه صنعتی می‌پنداشت و لذا گسترش آن را بر نمی‌تابید. یعنی اینکه اگر کارگر صنعتی به مانند جامعه و فرهنگ ماقبل صنعتی زمانی را به اوقات فراغت بپردازد نظم نیروی کار و تولید در خطر قرار خواهد گرفت. برای همین بود که فرهنگ اوقات فراغت و تفریح سنتی مورد حمله قرار گرفت و به حاشیه رفت (لطیفی، ۱۳۸۴: ۸).

۳-۸- انقلاب پسا صنعتی^۱

با گسترش انقلاب صنعتی، تغییر ساخت اقتصادی، کاهش ساعات کار و حق استفاده از مرخصی با حقوق برای کارگران، اوقات فراغت دیگر امری طبیعی و ضروری 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، ۱۳۷۴: ۶).

از سوی دیگر، در دوران پسا صنعتی، با توسعه صنایع و گسترش شهرها و ازدیاد جمعیت، در تولید و مصرف و وضع اقتصادی جوامع دگرگونی شگرفی پدید آمد. این رشد همه جانبه باعث افزایش قیمت‌ها، بخصوص قیمت زمین شد و تفرجگاه‌ها و سایر محیط‌ها تبدیل به خانه‌های چند طبقه شد. اما با پیش‌بینی‌هایی که در این زمینه توسط دولت‌مردان آینده‌نگر شده بود، اقداماتی جهت ایجاد یا توسعه فضاهای تنفسی و تفریحی انجام گرفته بود. هاید پارک در لندن با مساحت ۱۴۰ هکتار در سال ۱۸۵۱ با امکانات تفریحات سالم و ورزشی در اختیار عموم قرار گرفت. در سال ۱۸۳۷ پنج استخر سر پوشیده در لندن وجود داشت. در سال ۱۸۵۳ پارک مرکزی شهر نیویورک برای ایجاد تسهیلات تفریحات سالم و ورزشی خریداری شد. در سال ۱۸۸۵ باغ ساحلی دریای بوستون برای بازی کودکان افتتاح شد و در سال ۱۸۷۶ برای اولین بار کشیشی بنام بایون^۲ از اهالی زوریخ سوئیس، در کوهپایه‌ها اردویی برای کودکان بر پا داشت و بلافاصله در کشورهای آلمان، فرانسه و انگلستان این طرح به اجرا در آمد (سازمان ملی جوانان، ۱۳۸۴: ۳).

ایجاد دولت رفاه در طول چهل سال یا بعد از جنگ جهانی دوم نیز تا حد زیادی خدمات فراغتی عمومی را در جهان توسعه یافته تحت تاثیر قرار داد. تاثیر فراوان اصول اقتصاد کینزی که منجر به دخالت بیشتر حکومت در فراهم کردن برنامه‌های فراغت و تسهیلات و خدمات شد نیز در این زمینه قابل ملاحظه است (لطیفی، ۱۳۸۴: ۶۸). در واقع ظهور و گسترش دولت رفاه به نهادینه شدن اوقات فراغت کمک کرد زیرا تضمین حداقل‌های زندگی از جمله استفاده از اوقات فراغت از جمله وظایف دولت بشمار می‌رفت (لطیفی، ۱۳۸۴: ۹-۸).

تحولات و دگرگونی‌های سریع صنعتی، پیامدهای اجتماعی و اقتصادی دیگری نیز در بر داشت که تاثیر مهمی در

^۱ Post-Industrial Revolution

^۲ Byon



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 ۱۹۴۶ را که بیش از هر تکنیک دیگری روی اوقات فراغت مردم موثر بوده نیز می‌توان افزود (شیخ، ۱۳۷۴: ۷).

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، جنگل‌ها و حتی بیابان‌ها شکل گرفت (سازمان ملی جوانان، ۱۳۸۷: ۳۵). از طرفی، تا قرن بیستم اکثر افراد فعالیت‌های بدنی خود را به عنوان بخشی از کار یا فعالیت‌های اصلی خود انجام می‌دادند اما در اواخر قرن بیستم، در جوامع غربی، تقاضای حرفه‌های مبتنی بر کار بدنی کاهش و میزان تمایل به گذراندن زمان فراغتی با فعالیت‌های ورزشی افزایش یافت (لطیفی، ۱۳۸۴: ۸۲).

در مجموع، تحولاتی که در ساخت اقتصادی و بازار کار در اواخر قرن نوزدهم و بیستم و تحولات بعد از دهه ۱۹۸۰ 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، ۱۳۸۳: ۱۰۳). در واقع، انقلاب پساصنعتی منجر به کالایی شدن و مصرف‌گرایی 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 می‌کند. در این دوران که با ظهور و رشد قارچی مال‌ها و مراکز تجاری بزرگ در جوامع غربی هستیم، فرهنگ به عنوان یک کالا تلقی می‌شود که اوقات فراغت آن را مصرف می‌کند (Juniu, 2010: 467). در همین راستا مفهوم فراغت توده وار در سال ۱۹۸۵ توسط جامعه‌شناسان 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، ۱۳۷۴: ۸). به گونه‌ای که توجه شدید به زیبایی ظواهر زندگی مثل پوشاک، منزل، کالاهای مصرفی، اتوموبیل و غیره به نوعی ارزش و هنجار عمومی تبدیل شده و نسبت به قبل هزینه‌های بیشتری 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 سرمایه‌داری کاهش می‌یابند. در این دوران، فضای عمومی - بازار، پارک، پیاده روی شهری - که هزاران سال جامعه پسا صنعتی و سرمایه‌داری را پرورش داده اند، به مکان‌های 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 مکان‌هایی با رشد اقتصادی بزرگ و تولید ثروت محسوب می‌شوند (Gottdiener, 1994; Önder, 2013: 35).

۳-۹- عصر اطلاعات^۱

عصر اطلاعات که در پی انقلاب دیجیتالی^۲ پدید آمده در طی سال‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۷۰ ظهور یافت، و در ادامه با توسعه

^۱ Information Age (1970- present)

^۲ Digital Revolution (1950s to 1970s- present)



تکنولوژی تحت عناوین دیگری همچون عصر مولتی مدیا^۱، عصر رسانه‌های اجتماعی^۲ و سپس عصر اَبَر داده‌ها^۳ 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 واسطه 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 روزانه 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 ۳ تا ۴ 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، ۲۴ 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 آزادمدجد، ۱۳۹۳). برای مثال، در رابطه با گروه‌های سنی جوان و نوجوان، تداخل طبقه با جنسیت و جغرافیا می‌تواند فضای آزادکننده‌ای را برای دسته‌ای از آنان پدید آورده و وابستگی به زمان و مکان و مرزبندی‌های رایج جنسیتی و اجتماعی موجود در فضای شهری را در فرهنگ‌شان کمرنگ سازد (ذکایی، ۱۳۸۳: ۲۷۷). این ابزار، به آن‌ها این توانایی را می‌دهد، که بدون نیاز به تحرک و جابجایی فیزیکی، فضایی جذاب و مهیج 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

^۱ The Multimedia Age (1987- present)

^۲ The Social Age (1996- present)

^۳ The Big Data Age (2001-present)



(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، ۱۳۹۱: ۴۱-۲۶).

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، کافه-ها) (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 جامعه‌شناسان در زمینه تأثیرات اینترنت و فضای مجازی به سه دسته تقسیم می‌شود. دسته 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 نظریه نمایشی گافمن). دسته دوم همچون ویرلیو^۱ رویکرد بدبینانه دارند. او تمامی جنبه‌های مثبت فناوری‌های ارتباطی را نادیده گرفته و بیان می‌کند که توسعه بیش از اندازه 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 دسته سوم که رویکردی بینابین دارند نیز میلر به تاسی از گافمن معتقد است که ارتباطات الکترونیکی دامنه جدیدی از چارچوب‌های تعامل را با آداب و رسومی مخصوص وضع می‌کند که اگرچه آشکارا از

¹ Virilio



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، ۱۳۸۵).

در بررسی نقش اینترنت در تغییر شکل و طبیعت فضای عمومی نیز، از نظر پاستر^۱ (۱۹۹۵) 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 عمده 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 بهر حال این اجتماعات به هر شکلی 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. طبیعتاً چنین ارتباطاتی، کیفیت روابط در جهان واقعی را ندارند (رضایی و محمدی، ۱۳۹۳).

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 سنتی زندگی نیز نگذرنند 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 انسانی 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 محیط‌های 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).

۴- نتیجه‌گیری

در مجموع در یک دسته‌بندی رایج، سیر تحول گذران اوقات فراغت به عنوان شاخصی از سبک زندگی، به سه دوره کلی تقسیم می‌شود؛ اولین دوره مربوط به دوره ماقبل شهرنشینی است (معادل جامعه سنتی و مکانیکی دورکیم) که نشانگر کار دایم هرروزه به صورت کامل بوده است (معمولاً در خانه و خودکفایی خانوادگی) و اوقات فراغت معنایی نداشته است. دومین دوره مربوط به دوره شهرنشینی و انقلاب صنعتی است که به موجب آن در یک سر طیف اقشار ممتاز و طبقه بالا قابل مشاهده بودند که اعمال فراغتی خاص خود را داشتند و در سوی دیگر اقشار مردم که محکوم به کار سخت و فاقد

¹ Poster

[illegible]

جدول ۲: انتخاب و مصرف فضایی افراد در اوقات فراغت در دوره‌های مختلف تاریخی

فضای مجازی	فضای عینی															دوره های تاریخی
	فضاهای بسته									فضاهای باز						
	خصوصی	نیمه عمومی								نیمه عمومی		عمومی				
		خانه	مراکز خرید	بار / کافه / قهوه خانه	باشگاه	استادیوم	حمام	کلیسا	مدرسه / محیط آموزشی	سینما	آمفی تئاتر / سیرک	باغ	بازار	پارک	میدان	
	✓										✓					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 ۱) و فضاهای فراغتی افراد (جدول ۲) و همچنین تحول نقش و جایگاه فضای شهری در این سیر تاریخی نیز، می‌توان این‌گونه جمع‌بندی نمود که؛ در تمدن‌های اولیه که فراغت صرفاً به طبقه اشراف اختصاص داشته است، فعالیت‌های فراغتی عمدتاً 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، لزوماً جنبه اختیاری و تفریحی نداشته و عمدتاً از انواع فعالیت‌های مورد قبول 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 عمدتاً در قالب خیابان‌های نمادین برای گشت و گذار فراغتی (همچون شانزله‌یزه) 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، کم‌کم 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، می‌تواند 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. (۱۳۸۱) "شناخت محتوای فضای شهری"، هنرهای زیبا، شماره ۱۱: ۴۹-۴۱.
- پاکزاد، ج. (۱۳۸۵) مبانی نظری و فرایند طراحی شهری، تهران: انتشارات شهیدی.
- جلالی فرهانی، م. (۱۳۸۷) مدیریت اوقات فراغت و ورزش‌های تفریحی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- ذکایی، م.س. (۱۳۸۳) "جوانان و فراغت مجازی"، مطالعات جوانان، شماره ۶: ۲۵-۱.
- ذکایی، م.س. (۱۳۹۱) مصرف و جامعه (چاپ دوم)، تهران: انتشارات تپس،
- ذکایی، م.س. خطیبی، ف. (۱۳۸۵) "رابطه حضور در فضای مجازی و هویت مدرن پژوهشی در بین کاربران اینترنتی جوان ایرانی"، فصلنامه علوم اجتماعی، شماره ۳۳: ۱۵۳-۱۱۱.
- رسولی، م. آزادمجد، ا. (۱۳۹۲) "اعتیاد به اینترنت و اثرات ناشی از آن در بین دانش‌آموزان دوره متوسطه شهر تهران (دانش-آموزان دبیرستانی منطقه ۶ شهر تهران)"، علوم اجتماعی، شماره ۶۷: ۹۷-۹۰.
- رضایی، ا. محمدی، ن. (۱۳۹۳) "رسانه مدرن و درک معنایی از تجربه فراغت"، مطالعات فرهنگ ارتباطات، شماره ۲۷.
- رئیس، ف. (۱۳۸۶) "نحوه گذران اوقات فراغت و آرایه راهکارهایی جهت بهبود کیفیت آن"، مطالعات فرهنگی-دفاعی زنان، سال سوم، شماره ۴: ۱۲۷-۱۰۷.
- سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور (۱۳۹۰) اوقات فراغت جوانان، آسیب‌های اجتماعی و راهکارهای کاهش آسیب‌های اجتماعی ناشی از آن، تهران: معاونت آموزش سازمان فنی و حرفه‌ای کشور، دفتر کاهش آسیب‌های اجتماعی.
- سازمان ملی جوانان (۱۳۸۴الف) سیمای جهانی گذران اوقات فراغت جوانان، تهران: دفتر مطالعات و تحقیقات.
- سازمان ملی جوانان (۱۳۸۷ب) سیمای جهانی اوقات فراغت، تهران: دفتر مطالعات و تحقیقات.
- شیخ، س. (۱۳۷۴) چگونگی پرداختن به فعالیتهای فراغت بین نوجوانان و جوانان، تهران: دبیرخانه شورای عالی جوانان
- فلاح، م.ص. و کلامی، م. (۱۳۸۷) "تاثیر فضاهای باز شهری بر کیفیت گذران اوقات فراغت شهروندان"، مدیریت شهری، ش ۲۲
- کیوستیو، پ. (۱۳۷۸) اندیشه‌های بنیادی در جامعه‌شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.
- لطیفی، غ.ر. (۱۳۸۴) سیمای جهانی گذران اوقات فراغت جوانان، تهران: سازمان ملی جوانان.



- مرحمتی، ن. ایمان، م.ت. (۱۳۹۲) "بررسی رابطه سرمایه فرهنگی بر الگوی فراغتی مدرن در میان جوانان"، کنگره ملی اوقات فراغت و سبک زندگی جوانان، شیراز.
- نقی‌زاده، م. (۱۳۸۹). تحلیل و طراحی فضای شهری، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی.
- هی‌وود، ل. اسپینک، ج. براهام، پ. کاپنهارست، ج. کیو، ف. و هنری، ی. (۱۳۸۰) 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. & Kohlhasse, 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., M'ller, N., Korsholm, L., Wedderkopp, N., Andersen, L. B., & Froberg, K. (2008). Tracking of objectively measured physical activity from childhood to 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 Applied 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 contemporary 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.