

هتروتوپیک شدن فضای فراغتی در جامعه ایرانی

مطالعات جامعه‌شناختی

(علمی - پژوهشی)

دوره ۲۵، شماره دو: ۷۷۹-۸۰۴

شاپا ۲۸۰۹-۱۰۱۰

نمایه در ISC

علی اصغر فیروزجاییان^۱

استادیار جامعه‌شناسی دانشگاه مازندران

سامره علیزاده خانقاهی

کارشناسی ارشد پژوهشگری دانشگاه مازندران

پذیرش ۹۶/۱۲/۷

دریافت ۹۶/۷/۲۲

چکیده

فناوری‌های دیجیتال تغییرات زیادی را در تجربه و عمل فراغت ایجاد نموده‌اند و مهم‌ترین آن شکل‌گیری فراغت دیجیتال می‌باشد. هدف از این پژوهش مطالعه کیفی هتروتوپیک شدن فضای فراغت تحت تاثیر دیجیتالی شدن فراغت است. فراغت دیجیتال نوعی فراغت است که کاربر بیشترین زمان فراغتی خود را صرف استفاده از اینترنت، انواع شبکه‌های اجتماعی مجازی و بازی‌های رایانه‌ای می‌کند. برای بررسی موضوع تحقیق از مفهوم هتروتوپای فوکو استفاده شده است. روش تحقیق در پژوهش حاضر از نوع کیفی مبتنی بر پارادایم تفسیرگرایی - برساخت‌گرایی اجتماعی و اطلاعات از طریق مصاحبه با ۲۴ نفر از شهروندان شهر تالش گردآوری شده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که هتروتوپیک شدن فراغت خود نقش تسهیل‌کننده در دیجیتالی شدن فراغت دارد. علاوه بر آن هتروتوپیک شدن موجب سیالیت مکانی و زمانی فراغت نیز می‌شود. یافته‌های دیگر این پژوهش نشان می‌دهد که در اثر هتروتوپیک شدن مرز بین فضای فراغت با کار، فضای عمومی، فضای آموزشی و فضای خانه از بین رفته است. به طوری که فراغت دیگر مختص به یک زمان یا یک مکان خاص نبوده و در هر زمان و مکانی قابلیت انجام دارد. در عین حال باید توجه داشت که نفوذ فراغت مجازی در شهری کوچک بیانگر تسری آن در جامعه ایرانی است.

واژگان کلیدی: فراغت، هتروتوپیا، فوکو، فراغت مجازی، جامعه ایرانی

^۱ پست الکترونیکی نویسنده مسئول: a.firozjayan@umz.ac.ir

بیان مساله

اوقات فراغت^۱ و شیوه‌های گذران آن همواره مورد توجه صاحب نظران رشته‌های مختلف بوده است. اما امروزه اهمیت مساله اوقات فراغت نسبت به گذشته دوچندان نیز شده است به طوری که از آن به عنوان آینه تمام نمای فرهنگ جامعه یاد می‌شود. « اوقات فراغت به عنوان یک پدیده فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و حتی سیاسی، موضوع مشترک بین تمامی قشرهای جامعه است و به دلیل اهمیت و ویژگی‌ای که دارد توجه عمده‌ای را به خود جلب نموده است» (واصفیان و دیگران، ۱۳۹۳: ۱۴۶). در عصر حاضر چهره فراغت متحول شده است. با توجه به اینکه فناوری‌ها یکی از عوامل موثر در به وجود آمدن تحولات اجتماعی هستند، می‌توان گفت از آن زمان که رشد تکنولوژی در جهان سرعت گرفته، فراغت را نیز دستخوش تغییر و تحول نموده است. آرگایل^۲ (۱۹۹۶) و روجک^۳ (۲۰۰) معتقدند تغییرات در سازمان و تجربه فعالیت‌های فراغت و نیز دوره‌های تاریخی فراغت بارها توسط تحولات تکنولوژیکی مانند فیلم، تلویزیون و ویدئو رخ داده است. اینترنت و مشتقات آن یکی از فناوری‌هایی هستند که فراغت افراد و نحوه گذران آن را در جامعه معاصر به شدت تحت تاثیر خود قرار داده و موجب بروز پدیده فراغت دیجیتالی^۴ گردیده اند.

فراغت دیجیتال نوعی فراغت است که کاربر بیشترین زمان فراغتی خود را صرف استفاده از اینترنت (وب گردی، تماشا و دانلود فیلم و آهنگ، خواندن کتاب و پیگیری اخبار)، انواع شبکه‌های اجتماعی مجازی و بازی‌های رایانه‌ای می‌کند. با اینکه اینترنت و دستگاه‌های دیجیتال قابلیت‌های فراوانی دارند، اما امروزه از آن‌ها بیشتر برای پر کردن اوقات فراغت و سرگرم شدن استفاده می‌شود. اسمیت و کولوک^۵ (۱۹۹۹) معتقدند در کنار فناوری‌های موجود اوقات فراغت، در حال حاضر فناوری رایانه و اینترنت به عنوان مکانی برای انجام فعالیت‌های فراغتی ظهور کرده و فضاهایی جدید برای شرکت در تجارب فراغتی فراهم نموده اند. در واقع این فضاهای مجازی اوقات فراغت، تغییر فعالیت‌های فراغت و تجارب فراغتی را نشان می‌دهد. وجود

1 Leisure

2 Argyle

3 Rojek

4 Digital leisure

5 Smith & Kolloc

رسانه‌های اجتماعی مانند شبکه‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای معنای فراغت و همچنین مکان‌های فراغتی را تغییر داده است. هر فردی در محل کار ضمن انجام وظایف شغلی خود صفحه‌های مجازی و ایمیل خود را چک می‌کند یا به وب‌گردی و دانلود آهنگ و تماشای کلیپ می‌پردازد و یا از بازی‌های رایانه‌ای موجود در گوشی و یا رایانه خود استفاده می‌کند. دانش‌آموزان و دانشجویان حتی هنگام انجام تکالیف درسی سرگرم‌چت کردن و بازی‌های رایانه‌ای هستند. استفاده از تلفن‌های همراه، تبلت، بازی‌های رایانه‌ای و اینترنت همراه در میهمانی‌های خانوادگی و دورهمی تبدیل به یک عرف شده است. اکنون بخاطر سطره اینترنت و فناوری‌های دیجیتال، علاوه بر اینکه زمان اوقات فراغت افزایش یافته، افراد می‌توانند تا دیر وقت پای رایانه‌ها، تلفن‌ها و شبکه‌های مجازی بیدار بمانند. «فناوری کامپیوتر و اینترنت به عنوان فضاهای مهم برای فعالیت در فراغت معاصر پدیدار گشته و فضاهای جدیدی برای مشارکت در فعالیت‌های فراغتی ایجاد می‌کنند که حتی می‌توانند همراه با فعالیت‌های فراغت سنتی انجام شوند» (برایس^۱، ۲۰۰۱). بنابراین گسترش ورود ابزارهای دیجیتال به عرصه اوقات فراغت، شیوه‌های گذران فراغت را به نوعی تغییر داده و موجب بروز فضای هتروتوپیک در فراغت شده‌اند. زمانی که این فناوری‌ها وارد اوقات فراغت می‌شوند، همزمان با این اتفاق افراد در قالب اوقات فراغت وارد تعاملات همزمان و ناهمزمان دنیای مجازی می‌شوند. در عصر حاضر فناوری‌ها به مکانی برای انجام فعالیت‌های فراغتی تبدیل شده‌اند و فضای جدیدی برای مشارکت در فعالیت‌های فراغتی ایجاد نموده‌اند. در واقع فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، فراغت را به فضای کاری و محل کار را به فضاهای فراغتی تبدیل می‌کنند و منجر به ایجاد فضای هتروتوپیک فوکو می‌شوند؛ گزینه‌های فراغتی در کنار دنیایی از کار، گزینه‌هایی که معناهای متفاوتی از معانی معمول فضا را ارائه می‌دهند. محیط‌های دیجیتال مکان موقت فضاهای فراغتی هستند که به فضاهای واقعی دیگر مرتبط بوده و خارج از همه مکان‌ها هستند و در عین حال ممکن است مکان خود را در واقعیت نشان دهند، در حالی که تقریباً همزمان هستند (روجاز و دیگران^۲، ۲۰۱۵). در چنین وضعیتی میزان همپوشانی فضاها افزایش یافته و محدودیت‌های فضایی محو می‌شوند. افراد در مسیر خانه به محل کار، محل کار، در مسیر

^۱ Bryce

^۲ Rojas and etc

دانشگاه به خانه، داخل مترو و ماشین، با دستگاه هایی که با خود حمل می‌کنند، فرصت‌های فراغتی زیادی در اختیار دارند و گزینه‌های فراغتی مدام در دسترسشان قرار دارد. امروزه جامعه ایرانی از این تاثیر مبرا نمی‌باشد. چرا که شاهد مشارکت روزافزون کاربران ایرانی در انواع فضای مجازی می‌باشیم. ایرانی‌ها فراتر از جنسیت، سن، تحصیلات و طبقه بیشترین زمان را در فضاهای مجازی سپری می‌کنند. مشغولیت بیش از اندازه افراد به فضای مجازی بخصوص از زاویه فراغتی آن موجب تداخل فضایی فراغت با فضاهای دیگر شده است. این تداخل فضایی یا هتروتوپیک شدن فضای فراغتی موجب تنگ تر شدن فضاهای دیگر از جمله خانواده، کار، دانشگاه و فضاهای دیگر شده است. که این خود موجب آسیب پذیری فضاهای غیر فراغتی می‌شود. براین اساس این تحقیق تلاش دارد تا به روشی کیفی به بررسی هتروتوپیک شدن فضای فراغتی در جامعه ایرانی بپردازد. با توجه به اکتشافی بودن تحقیق شهروندان شهر تالش بعنوان جامعه مطالعاتی انتخاب شده است.

پیشینه تجربی پژوهش

تحقیقات انجام شده فراغت را به عنوان یک مساله اجتماعی از جنبه‌های گوناگون مورد بررسی قرار داده اند. اما مساله فراغت و هتروتوپیک شدن فضای فراغتی موضوعی است که در ایران به آن پرداخته نشده است. با آن که تحقیقات متنوع و فراوانی در زمینه اوقات فراغت انجام شده (اغلب به لحاظ روش‌شناسی کمی بوده که بیشتر رد و تایید شدن فرضیه‌های تحقیق و معناداری آزمون‌های آماری در آن‌ها مورد توجه است) نتایج متناقضی حاصل شده و یافته واحدی ندارند و همین موضوع موجب ابهام در تحقیقات بعدی و سیاست‌گذاری‌ها نیز می‌شود. علاوه بر آن در اغلب پژوهش‌های انجام شده داخلی بر پیامدهای منفی استفاده از فناوری‌های دیجیتال در فراغت توجه شده است. در این بخش به چند مورد از آنان که ارتباط بیشتری با موضوع تحقیق دارند، پرداخته می‌شود.

ذکایی (۱۳۸۳) پژوهشی با عنوان «جوانان و فراغت مجازی» درکافی نت‌های شهر تهران انجام داده است. نتایج نشان می‌دهد که گفتگوهای اینترنتی عرصه جدیدی را برای گذران فراغت طیف رو به افزایشی از جوانان و شکل‌گیری خرده فرهنگ‌های مختلف با زمینه‌ها و علایق متنوع فراهم ساخته است. در وجه منفی، سرگرمی‌های مجازی علاقه جوانان به مشارکت

اجتماعی و فعالیت‌های مدنی را با انگیزه‌های مختلف تحت الشعاع قرار می‌دهد و ممکن است بر مهارت‌های اجتماعی آنان در تدارک فراغت‌های گروهی و تفریحات و بازی‌های غیرمجازی تاثیر منفی بگذارد.

پاک سرشت (۱۳۸۵) پژوهشی با عنوان «مصرف اینترنت در سبک‌های فراغتی جوانان تهرانی» انجام داده است. نتایج این بررسی نشان می‌دهد که فراغت آنلاین در همه سبک‌های فراغتی، تداوم تجربه‌های غیرآنلاین است. در سبک فراغتی گذار، کاربرد اینترنت از طریق ایجاد رفتارهای فراغتی جدید مانند چت کردن موجب افزایش زمان فراغت و ارتقای کیفی تجربه‌های فراغتی شده است. در سبک فراغتی دانش محور، کاربرد فراغتی اینترنت بدون تاثیر بر زمان فراغت، جایگزین رفتارهای فراغتی فرهنگی شده است و در سبک فراغتی طبقه محور کاربرد فراغتی اینترنت فاقد هر گونه تاثیری بر زمان و تجربه‌های فراغتی است.

دهقان (۱۳۸۶) در پژوهشی با عنوان «رسانه‌ها و اوقات فراغت» به بررسی تاثیر رسانه بر اوقات فراغت می‌پردازد. وی معتقد است الگوی اوقات فراغت و استفاده از رسانه‌ها به منظور پرکردن اوقات فراغت تغییرات زیادی داشته و خود موجب تغییرات فرهنگی شده است. رسانه‌ها اوقات فراغت را مردمی و ارزان کرده اند.

رضایی و محمدی (۱۳۹۳) پژوهشی با عنوان «رسانه مدرن و درک معنایی از تجربه فراغت» انجام داده اند. تجربه رسانه‌ای فراغت، سبب تضعیف ارتباطات واقعی شده و ارتباطات را به درون شبکه‌های سایبری انتقال می‌دهد. تجربه فراغت در چنین حالتی، بیشتر نوعی تجربه فردی است تا جمعی.

با مرور مطالعات خارجی انجام شده در خصوص استفاده فراغتی از اینترنت و سایر دستگاه‌های دیجیتال مشخص شد که هر یک از این پژوهش‌های انجام شده توجه خود را به یک یا چند مورد از شبکه‌های مجازی خاص معطوف کرده اند. علاوه بر این پژوهش‌های انجام شده، به گونه‌ای متفاوت به واقعیت اجتماعی پرداخته‌اند و نمی‌توان دیدگاهی را بر دیدگاهی دیگر ترجیح داد. همچنین غالب تحقیقات انجام شده در خارج از کشور در رابطه با موضوع پژوهش ما، کمی بوده و یا به روش گزندتئوری انجام نشده اند. نتایج تحقیقات خارجی انجام شده بر روی فراغت دیجیتال عمدتاً موید تاثیر مثبت فناوری‌های دیجیتال بر فراغت هستند. در این بخش به تعدادی از آن‌ها اشاره شده است.

برایس (۲۰۰۱) در پژوهشی که با عنوان «دگرگونی‌های فناوری اوقات فراغت» انجام داده است استدلال می‌کند که از لحاظ تاریخی همواره بین فناوری و اوقات فراغت رابطه وجود دارد اما استفاده زیاد از اینترنت و فناوری بازهای رایانه‌ای در طول زمان اوقات فراغت، تحول در فعالیت اوقات فراغت معاصر را تسهیل کرده است. تاکید اصلی این پژوهش بر این است که فناوری‌های اوقات فراغت مانند اینترنت و رسانه‌های نوین فضاهای فراغتی چندگانه‌ای ایجاد کرده‌اند که بسیاری از فعالیت‌های فراغتی را شامل می‌شود و تغییرات در تجربه تعاملی، فضایی و زمانی اوقات فراغت را نشان می‌دهد.

ریمازوک^۱ (۲۰۱۰۵) در مقاله‌ای با عنوان « فضای هتروتوپایی فیس بوک»، فیس بوک را به عنوان یک فضای هتروتوپیک مورد بررسی قرار می‌دهد. او فیسبوک را فضایی دوگانه در نظر می‌گیرد که از یک سو برخی از افراد مجذوب آن شده و از سوی دیگر به عنوان یک مکان هتروتوپیک برخی افراد از آن بیزاری می‌جویند. در واقع وی در مطالعه خود هم جذابیت‌های فیسبوک را از نظر کاربران بررسی نموده و هم به عوامل دافعه غیرکاربران می‌پردازد. در این دیدگاه، فیس بوک جهانی درون جهانی دیگر (جهان تو در تو) است که مردم را با جغرافیایی به همان اندازه زندگی اجتماعی، جذب یا دفع می‌کند. یا به عبارت دیگر جامعه فیس بوک از نظر مشخصات فضایی بسیار شبیه جامعه واقعی ساخته شده است. او معتقد است که فیس بوک از یک سو فضای مدرن شبکه‌ای ایده آل بوده و از سوی دیگر فضایی متناقض است که همزمان افراد را هم وصل و هم فصل می‌نماید.

روجاز در سال ۲۰۱۵ پژوهشی با عنوان « تولید معنا در فضای هتروتوپیک اختصاص داده شده به فراغت دیجیتال» انجام داده است. وی معتقد است که فناوری‌های دیجیتال فضای فراغتی را تبدیل به فضایی هتروتوپیک کرده‌اند. فناوری‌های دیجیتال و اینترنت به سرعت وارد حوزه‌های مختلف زندگی روزمره شده‌اند. در حال حاضر فناوری هادر مکان‌های مختلف، در محل کار، خانه، مدرسه یا در بین آنها، قابل دسترسی هستند چرا که بسیاری از مردم دستگاه‌هایی با خود حمل می‌کنند که به آنها اجازه می‌دهند فرصت‌های زیادی را برای فعالیت‌های فراغتی تحقق ببخشند. گزینه‌های اوقات فراغت به طور مداوم در دسترس هستند.

¹ Rymarczuk

دسترسی آسان و قابلیت حمل این دستگاه‌ها موجب شده است که مرز بین فضای کار و فضایی فراغتی از بین برود.

وانگ^۱ و همکاران (۲۰۱۵) پژوهشی تحت عنوان « بررسی جنبه‌های مختلف فراغت اینترنتی مورد استفاده دانشجویان» به مطالعه دانشجویانی که استفاده ابزاری از اینترنت دارند، پرداخته‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد مرورگرها و مسنجرها نرم افزارهای محبوب دانشجویان در فعالیت‌های فراغتی هستند. به این دلیل که انواع مرورگرها و مسنجرها متنوع بوده و افراد هنگام برقراری ارتباط می‌توانند همدیگر را ببینند. همچنین نتایج این پژوهش نشان داد که سهولت استفاده یکی از دلایل استفاده زیاد از بازی‌های آنلاین است.

چارچوب مفهومی

میشل فوکو اولین کسی بود که از هتروتوپیا^۲ یا دگر مکان سخن گفت. او ابتدا این مفهوم را در سال ۱۹۶۶ میلادی در مقدمه‌ی کتاب نظم اشیاء (Les Mots et Les choses) که در سال ۱۹۷۰ به (The order of things) ترجمه شده مطرح کرد و سپس در سال ۱۹۶۷ در یک سخنرانی با عنوان «فضای دیگر»، فوکو، مفهوم هتروتوپیا را به عنوان یک فضایی که تداوم و نرمال بودن مکان‌های معمول روزمره را مختل می‌کند، تشریح کرد. زیرا آنها مرزهای درون و بیرون مکان‌ها را به فضای غیریت تغییر می‌دهند، که فوکو آنها را هتروتوپیا می‌نامد (ریمازوک، ۲۰۱۵: ۱). هرچند فوکو در نوشته‌هایش در خصوص مفهوم هتروتوپیا مرزی میان فضا و مکان قائل نشد، اما او مدعی است ایده‌های بنیادین فضا و مکان در طول اعصار و در جوامع مختلف، بسیار تغییر کرده‌اند. "فضا" و "مکان" چون زمان متغیرند، همواره دگرگون می‌شوند و هرگز یکسان نمی‌مانند (کیسی^۳، ۱۹۹۷: ۲۹۸). فوکو مکان را به سه بخش اتوپیا، مکان واقعی و هتروتوپیا تقسیم‌بندی می‌کند. هتروتوپیاها یا دگر مکانها عرصه‌هایی هستند بین مکانهای واقعی که وجود دارند و اتوپیاها که گونه‌های آرمانی مکانهای واقعی‌اند و وجود ندارند. دگر مکانها نقطه انفصال میان مکانهای اجتماعی آرمانی و واقعی در پیوندی معین با یکدیگر و همچنین در پیوند با

¹ Wang

² Heterotopia

³ Casey

ساختار اجتماعی قدرت قلمداد میشوند که علاوه بر آن که قابل اطلاق به مکانهای مادی، مانند قلمروهای شهری است، شامل مکانهایی مفهومی (غیر مادی) نیز میباشد (فوکو^۱، ۱۹۸۶: ۴).

فوکو درباره دگرفضاها ۶ اصل بنیادین در نظر می‌گیرد که عبارتند از:

۱- اصل اول این است که هر فرهنگی در جهان هتروتوپیا ایجاد می‌کند، هر چند که آنها می‌توانند اشکال متفاوتی به خود بگیرند.

۲- اصل دوم این است که جامعه‌ای که تاریخ خود را گستراند، می‌تواند هتروتوپیی موجودی را بسازد که به شیوه‌های متفاوتی عمل می‌کند؛ کارکرد هتروتوپیا متناسب با زمان و در ارتباط با جامعه‌ای که در آن قرار دارد تغییر می‌کند.

۳- اصل سوم هتروتوپ فوکو این است که هتروتوپیا قادر است که در یک فضای واقعی در فضای واحد چندین فضا را کنار هم قرار دهد، چندین مکان که در خودشان ناسازگارند. این تعریف ویژگی‌های هتروتوپیا است. هتروتوپیا مکان‌های خاصی را ادغام می‌کند، مانند فضای خصوصی و عمومی، فضای خانوادگی، فضای اجتماعی، فضای فرهنگی و فضای مفید، فضای فراغت و فضای کار در فضای غیریت. دگر فضاها وارد رابطه با محیط اطراف خود می‌شوند تا فضاهای خاصی با ویژگی‌های کاملاً مخصوص به خود را تشکیل دهند.

۴- اصل چهارم هتروتوپیا اغلب در ارتباط با برهه‌های زمانی مختلف، اغلب با زمان مرسوم در مکان‌های خاص تفکیک می‌شود. به عنوان مثال نمایشگاه‌ها و جشنواره‌ها زمان را به شیوه محدودی استفاده می‌کنند که آنها ظاهر شده و دوباره ناپدید می‌شوند- تنها در فواصل کوتاهی وجود دارند. از سوی دیگر گورستان‌ها، زمان را نادیده می‌گیرند، در حالی که موزه‌ها و کتابخانه‌ها آن را متراکم می‌کنند. ورود و خروج را در چنین جایی به جهت وارونگی و تحریف نمی‌توان آزادانه انجام داد.

۵- در اصل پنجم هتروتوپیا مستلزم سیستم باز بودگی و بسته بودگی است که هم آنها را منزوی و هم رخنه پذیر می‌سازد. تنها با انجام یک عمل خاص، مانند پرداخت، ثبت، شناسایی، نمایش، تطهیر و یا عبادت، شما اجازه ورود و یا ترک دارید. اگر ما به مراسم پایبند نیستیم، اجازه داریم انجام ندهیم.

¹ Fouclet

۶- هتروتوپیا در ارتباط با همه مکان‌های موجود یک کارکرد دارد. در دگر فضا فوکو این کارکرد را به عنوان رها کردن میان دو چیز افراطی توصیف می‌کند: بین ایجاد یک وهم که در معرض یک دنیای واقعی است که هنوز هم گمراه کننده است و ایجاد یک مکان در حد کمال برای جبران نقص‌های زندگی واقعی (ریمازوک، ۲۰۱۵).

نقش دگر مکان‌ها گاه این است که مکانی پندارگونه و وهم آلود را بیافریند؛ در دگر مکان این قابلیت وجود دارد که در یک محل واقعی واحد، چندین مکان یا چندین موقعیت مکانی را که با هم ناسازگارند، در کنار هم قرار دهد. بر همین اساس است که می‌بینیم در تماشاخانه و بر صحنه‌ای مستطیل شکل مجموعه‌ای از مکان‌ها که نسبت به هم بیگانه‌اند یکی پس از دیگری در کنار هم می‌آیند و باز بر همین اساس به سینما می‌نگریم؛ یعنی اتاقی مستطیل شکل که در انتهایش بر پرده‌ای دو بعدی آدم می‌تواند به نمایش درآمدن مکانی سه بعدی را به نظاره بنشیند. مانند یوتوپیا، هتروتوپیا با مکان‌های دیگر از طریق وانمود کردن و گاهی اوقات معکوس کردن یا تحریف کردنشان با آن‌ها ارتباط پیدا می‌کند. برخلاف یوتوپیا که دست نیافتنی و ذاتا غیرواقعی هستند، هتروتوپیا فضای واقعی است. برای مثال سینما یک فضای غیریت میان فضاهای عادی است، یک اتاق مستطیلی شکل بسیار عجیب که در انتهای آن روی یک صفحه نمایش دو بعدی، یک طرح از فضای سه بعدی می‌بینید. در آن جهان واقعی و تخیلی فیلم در کنار هم قرار دارند و تماشاچیان مجذوب داستان قهرمانان و خائنان می‌شوند که طرحشان بر روی پرده به نمایش گذاشته شده است (همان).

مفهوم هتروتوپیا ثابت کرده است که در تجزیه و تحلیل انتقادی بسیاری از مکان‌ها مفید است. یانگ^۱ (۱۹۹۸) معتقد است: فضای مجازی به عنوان یک کل می‌تواند به عنوان یک هتروتوپیا مورد توجه قرار گیرد، اما درون آن یک هتروتوپیا نیز وجود دارد، اعم از چت روم‌های مبتنی بر جنسیت تا کتابخانه‌های دیجیتالی کالایی شده (ریمازوک، ۲۰۱۵: ۴). بر این اساس می‌توان اینترنت را نمونه‌ای از فضای هتروتوپیا معرفی کرد که چندین مکان را که به نظر ناسازگار و ناهمگن اند، در یک مکان گرد هم آورده و عرضه می‌کند. واقعیت این است که اینترنت، شبکه‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای یک مکان مجازی هستند. یک فضای محدود که دارای ویژگی‌های خاصی هستند.

بر اساس نظر بلسترف^۱ (۲۰۱۱) از ویژگی‌های بنیادین دنیای مجازی این است که آنها یک مکان هستند. وی به این نتیجه رسید که آنها را می‌توان نه فقط از نظر شبکه‌های آنلاین جهانی بلکه از نظر فضا، چشم انداز، موقعیت و مانند آن نیز تفسیر نمود (همان: ۲). در تعریفی از مفهوم هتروتوپیا و با توجه به اصول شش گانه‌ای که فوکو برای هتروتوپیاها بر می‌شمرد، می‌توان هتروتوپیاها را مکان‌هایی قلمداد کرد که در دنیای متعارف اطرافمان، واقعیاتی متفاوت را در بستری از زمان، مکان و موقعیت‌های ویژه عرضه می‌کند (غلامی، ۱۳۹۲: ۷۸). بر این اساس اینترنت به عنوان یک دگر مکان، تماشاگران را دستخوش تجربه‌ای می‌کند که سه مولفه‌ی زمان، مکان و موقعیت را متحول می‌سازد. از این رو فناوری‌های دیجیتال و اینترنت علاوه بر قابلیت عرضه چندین مکان متفاوت در یک مکان بر ناپایداری سه عنصر مذکور دلالت می‌کنند و در این ناپایداری کاربران را در مواجهه با مکان‌های متضاد، در تجربه‌ای متفاوت از آن چه در مکان‌های مالوف پیرامون خود داشته است، قرار می‌دهد. ورود اینترنت به ایران و در ادامه شکلگیری و فراگیری فضاهای مجازی در جامعه ما تغییراتی در سبک زندگی مردم نیز ایجاد کرده است. یکی از این تغییرات، تغییر شکل اوقات فراغت مردم می‌باشد. با توجه به محدودیت فراغت سنتی در جامعه ایرانی، فراغت دیجیتال به سرعت در بین مردم گسترش یافت.

روش تحقیق

روش تحقیق در پژوهش حاضر از نوع روش‌های تحقیق کیفی مبتنی بر پارادایم تفسیرگرایی-برساخت‌گرایی است. اطلاعات از طریق مصاحبه از افرادی که تجربه فراغت دیجیتال را داشته‌اند گردآوری شده است. شیوه نمونه‌گیری در تحقیقات کیفی-میدانی، نمونه‌گیری کیفی است که بدان نمونه‌گیری هدفمند و یا نمونه‌گیری نظری نیز گفته می‌شود. نمونه‌گیری نظری براساس مفاهیمی صورت می‌گیرد که در خلال تحلیل ظهور می‌یابند. در نمونه‌گیری نظری که مخصوصاً در نظریه زمینه‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد، می‌توان نه فقط از افراد بلکه از رویدادها، فضاها، وقایع و موقعیت‌ها نیز نمونه‌گیری کرد. این نوع نمونه‌گیری، دارای خصوصیت انباشتی بوده و مبتنی بر نمونه‌های قبلی است (استراوس و کوربین، ۱۳۸۵). در این روش نمونه‌گیری، تعداد افراد مورد مصاحبه، یا به عبارت دیگر حجم نمونه به اشباع نظری

¹ Boellstorff

سوالات مورد بررسی بستگی دارد. لذا داده‌های این پژوهش از طریق مصاحبه کیفی عمیق^۱ و باز با ۲۴ نفر بدست آمده و سپس با استفاده از نظریه زمینه‌ای استخراج و تحلیل شدند.

جدول شماره ۱: یافته‌های توصیفی نمونه تحقیق

ردیف	نام	جنسیت	سن	تحصیلات
۱	صبا	زن	۱۷	دیپلم
۲	رقیه	زن	۱۷	دیپلم
۳	محمد	مرد	۲۴	دانشجوی کارشناسی
۴	مهدی	مرد	۲۵	دانشجوی کارشناسی
۵	رقیه	زن	۱۸	دیپلم
۶	علیرضا	مرد	۴۲	کارشناسی
۷	آیلار	زن	۱۸	دیپلم
۸	کبرا	زن	۴۱	کارشناسی
۹	سارا	زن	۲۳	دانشجوی کارشناسی
۱۰	شراره	زن	۱۷	دیپلم
۱۱	محبوبه	زن	۲۲	دانشجوی کارشناسی
۱۲	منا	زن	۲۳	دانشجوی کارشناسی
۱۳	سامان	مرد	۴۰	کارشناسی ارشد
۱۵	سجاد	مرد	۲۴	دانشجوی کارشناسی
۱۶	محلثه	زن	۱۸	دیپلم
۱۷	مهیار	مرد	۲۶	دانشجوی کارشناسی
۱۸	نازنین	زن	۱۸	دیپلم
۱۹	سیما	زن	۲۱	دانشجوی کارشناسی
۲۰	سما	زن	۱۸	دیپلم
۲۱	آیدا	زن	۱۷	دیپلم
۲۲	بیتا	زن	۲۳	دانشجوی کارشناسی
۲۳	تبسم	زن	۱۸	دیپلم
۲۴	سونیا	زن	۱۸	دیپلم

^۱ In-depth interview

در مطالعه حاضر برای دست یابی به اعتبار، جنبه‌های مختلفی مدنظر قرار گرفت. استاد راهنما به عنوان بازرس خارجی در همه مراحل پژوهش ناظر و راهنما بود. همچنین در مسیر پژوهش با هم‌تایان تبادل علمی شد. همچنین در این تحقیق نتایج تحقیق به مصاحبه شونده‌ها برگردانده شد و سپس با آرای آن‌ها مطابقت داده شد. در خصوص قابلیت اطمینان نیز متن مصاحبه پس از پیاده شدن، مقوله بندی گردید، و در مقوله بندی داده ها، از نظرات و راهنماییهای اساتید و کارشناسان استفاده شده است

یافته‌های تحلیلی

بعد از گردآوری اطلاعات مناسب به وسیله مصاحبه با ۲۴ نفر از شهروندان شهر تالش، مصاحبه‌های ضبط شده پیاده شدند و مقوله‌های مرتبط استخراج گردید. مقوله‌های استخراجی در جدول زیر قابل مشاهده است:

جدول شماره ۲: مقوله‌های استخراج شده از مصاحبه‌ها

تکنولوژی و فراغت	سیالیت فراغت	تنوع فضاهای فراغتی	هتروتوپیک شدن فراغت
دیجیتالی شدن فراغت	استفاده فراغتی از شبکه‌های مجازی در هر مکان	استفاده فراغتی از فضای مجازی برای رفع خستگی در بین کار	در هم تنیدگی فضاهای فراغتی با فضاهای غیر فراغتی
	استفاده فراغتی از شبکه‌های مجازی در هر زمان	استفاده فراغتی از فضای مجازی در فضای خانه	
	فقدان محدودیت در استفاده فراغتی از فضای مجازی	استفاده فراغتی از فضای مجازی در فضای آموزشی	
		استفاده فراغتی از فضای مجازی در فضای عمومی	

۱- تکنولوژی و فراغت

در گذشته مقوله فراغت و تکنولوژی وابستگی آنچنانی با هم نداشتند هرچند تلویزیون و رادیو بخشی از زمان فراغت را به خود اختصاص می‌دادند. اما با ورود تکنولوژیهای جدید و اینترنت

به تدریج فراغت خاصیت دیجیتالی به خود گرفت تا جایی که می‌توان عصر حاضر را عصر فراغت دیجیتال نامید.

دیجیتالی شدن فراغت

کاربردهای گوناگون فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات مانند مطالعه کتاب، تماشای فیلم، دیدار و چت کردن با دوستان و بستگان، بازی‌های آنلاین و آفلاین بخشی از فعالیت‌های فراغتی دیجیتال هستند که کاربران با استفاده از تلفن‌های همراه، رایانه و سایر دستگاه‌های دیجیتال انجام می‌دهند. «می‌توان با توجه به موقعیت و فضای وقوع فعالیت‌های مورد اشاره (فضای مجازی و یا واقعی) قائل به دو نوع فراغت واقعی و فراغت دیجیتال بود؛ برخی از رفتارهای فراغتی در جهان واقعی، از طریق اینترنت قابل انجام نیستند و برخی از امکانات و رفتارهای قابل انجام در اینترنت در عالم واقع و پیش از توسعه کاربرد اینترنت قابل انجام نبوده و از این حیث جدید محسوب می‌شوند. افزوده شدن عرصه مجازی مصرف و رفتارهای فراغتی به عرصه واقعی آن، علاوه بر این که از حیث زمان کلی صرف شده برای مصرف و رفتارهای فراغتی قابل مطالعه است؛ از منظر تاثیرپذیری میزان بروز رفتارهای فراغتی مختلف در جهان واقع نیز حائز اهمیت است» (پاک سرشت، ۱۳۸۵: ۳۸).

در ذیل تعدادی نمونه مصاحبه در رابطه با دیجیتالی شدن فراغت گزارش شده است؛ محمد ۲۴ ساله: «اوقات فراغت کجا بود آگه گوشی نبود. آگه گوشی نباشه روزا کسل کننده میشه. قبلا ادم بازی‌های قدیمی رو دورهمی انجام میدادیم الان گوشی اومده بازی یادم رفته اصلا چه جوری بودن. روزا میخوایم شبا چت می‌کنیم.» مهدی ۲۵ ساله: «اومدن فناوری‌های دیجیتال تا حدودی نحوه گذراندن فراغت رو تغییر داده. دسترسی به اینترنت گوشی راحت تر هستش و همه جا میشه ازش استفاده کرد.» سجاد ۲۴ ساله: «این قابلیت حمل کردن اینترنت و همیشه همراه ما بودن (با استفاده از اینترنت سیمکارت‌ها) باعث شده ما زمان بیشتری از اینترنت استفاده کنیم. کبرا ۴۱ ساله: «خب وقتی از فراغت دیجیتال استفاده میکنم دیگه نگران وقت نیستم. زمانی که ما نمی‌توانیم و نیاز به کسب اطلاع از کسی و موقعیتی داریم این کار در حالت عادی فقط در مقطع زمانی خاصی انجام می‌دهیم اما در صورت داشتن این ابزارها در هر مقطع زمانی حتی نصف شب هم می‌توانیم از همدیگه باخبر بشیم.»

۲- سیالیت فراغت

الف- سیالیت مکان فراغت

به نظر می‌رسد مکان گذران فراغت از عرصه عمومی واقعی به سوی فضای مجازی فراقلمرویی در حال تغییر است. به بیان دیگر به مدد فناوری‌های دیجیتال عرصه‌ای مجازی به وجود آمد است که این فرصت مهم را در اختیار سوژه‌ها قرار می‌دهد تا بدون حضور فیزیکی در یک مکان خاص، فراغت خود را بگذرانند. فروپاشی مرزهای مکانی و زمانی فراغت ارتباطات فراقلمرویی را مهیا کرده است که خود منجر به شکل‌گیری فضای مجازی برای گذران فراغت به موازات عرصه واقعی شده است. گذران فراغت در فضای مجازی و به دور از فضای واقعی و به نوعی سیالیت مکان فراغت، کنش‌گری سوژه‌ها را در عرصه واقعی کاهش می‌دهد. کنش‌گری در فضای مجازی (گذران فراغت در فضای مجازی) موجب شناور شدن فراغت می‌شود. برای نمونه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

محدثه ۱۸ ساله: «الان جو طوری شده که همه از اینترنت و گوشی استفاده میکنند. حتی مکان‌هایی مثل رستوران‌ها یا کافی‌شاپ‌ها هم برای جذب مشتری بیشتر وای فای میدن به مشتری هاشون. خب این کار رو برای هر فردی راحت میکنه. تو میتونی توی کافی‌شاپ نشسته باشی در حالی که داری توی تلگرام با دوستای مجازیت چت میکنی.» شراره ۱۷ ساله: «خیلی راحت هستش دسترسی بهش و قابلیت حمل داره. هر جایی که باشی میتونی ازش استفاده کنی. تو مرکز خرید یا وقتی کنار دریا یا دوستتایی.» سامان ۴۰ ساله: فراغت دیجیتال خوبیش اینه که مجبور نیستی حتماً بری به جای خاصی و سرت رو گرم کنی یا هزینه زیادی برایش پرداخت کنی. میتونی هر جایی که هستی به اینترنت وصل بشی و چت کنی یا خبرهارو بخونی یا حتی با گوشتیت بازی کنی.»

ب- سیالیت زمان فراغت

از خصوصیات بارز فراغت دیجیتال بی‌مکانی و بی‌زمانی است. در عصر حاضر فضا و مکان در فراغت معنای قبلی خود را از دست داده است. تاکنون گذراندن فراغت مقید به زمان و مکان بوده است در حالی که با وارد شدن فناوری‌های نوینی چون تلفن همراه، تبلت و رایانه با قابلیت حمل و دسترسی به اینترنت همراه در اوقات فراغت افراد، علاوه بر اینکه محدودیت‌های

مکانی و زمانی فراغت از بین رفته، گزینه‌های فراغتی را نیز به طور مداوم در دسترس افراد قرار داده است. به طوری که می‌توان گفت در عصر حاضر فراغت همه جایی و همه مکانی شده است. اکنون فراغت با کمک فناوری‌های دیجیتال مرزها را به سهولت پیموده و در آن واحد بر خلاف عالم واقع که گذران فراغت مستلزم صرف انرژی، زمان و هزینه‌ی بسیار است و گاه حتی غیر ممکن می‌نماید، آسان، دسترس پذیر، کم هزینه تر و همگانی شده است. امکان پذیر شدن انجام برخی از رفتارهای فرهنگی در فضای مجازی و نیز بروز برخی رفتارهای جدید فراغتی و فرهنگی موجب بروز تغییر در زمان و الگوی گذران زمان آزاد و سبک مصرف فرهنگی در افراد شده است. در حال حاضر فناوری‌های ارتباطی تعاملی و مجازی، به ویژه اینترنت و تلفن همراه الزامات جدی را برای خرده فرهنگ‌های جوانان پدید آورده‌اند که از آن جمله می‌توان به تقویت فردیت، استقلال عمل و انتخاب گری، سیال شدن فراغت اشاره نمود (ذکایی، ۱۳۸۳: ۴). بنابراین می‌توان گفت فناوری‌های دیجیتالی چون تلفن همراه و اینترنت که به سراسر عرصه فراغت افراد نفوذ نموده‌اند و مرزهای موجود فرهنگی و اجتماعی را شکسته‌اند، قلمروهای فراغتی جدید خلق نموده‌اند که فارغ از هنجارهای فراغت سنتی در گذشته است. هرچه عرصه فراغتی در گذشته زمانمند بوده است فراغت دیجیتالی فرازمانی است و در هر زمان و هر لحظه امکان استفاده آن توسط فرد فراهم است. برای نمونه:

علی ۲۶ سال «الان دیگه مثل گذشته نیست که برای بازی کردن باید از قبل با دوستانمون از قبل هماهنگ کنیم بلکه الان هر لحظه از شبانه روز اراده کنیم میتونم بازیهای دیجیتالی انجام بدم». مهدی ۲۵ ساله «هر وقت که کاری نداشته باشم یا حوصله ام سر رفته باشه میرم تو فضای مجازی خودمو سرگرم می‌کنم». سجاد ۲۴ ساله «به نظرم خوبی گذران فراغت در فضای مجازی اینه که زمانش دسته خودته. یعنی هر وقت دوس داشتی در دسترس هست».

پ- فقدان محدودیت فراغتی

فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات و اینترنت ویژگی‌های خاصی دارد که بر روی زندگی روزمره افراد جامعه تاثیر می‌گذارند. فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات افراد را قادر به تولید محتوا در اینترنت نموده و همچنین فاصله فیزیکی و زمانی را کاهش می‌دهند و تعامل مردم را با دیگران در فضاها فیزیکی و زمانی مختلف ممکن می‌سازند. ترکیب هر دوی این ویژگی‌های فناوری

اطلاعات و ارتباطات (تولید محتوا و همکاری با دیگر افراد آنلاین)، نشان می‌دهد که افراد در زمان فراغت خود می‌توانند دیدار و تعامل داشته باشند، محتوای قابل دسترس تولید نمایند و با افراد دیگری که همزمان آنلاین هستند همکاری و تعامل داشته باشند (روجاز و همکاران، ۲۰۱۶). در گذشته اوقات فراغت به معنی تعطیلی مدارس و رفتن به کلاس قرآن، فوتبال بازی کردن داخل کوچه، دید و بازدید از اقوام و دوستان و مسافرت محدود می‌شد اما در حال حاضر فراغت صرفاً منحصر به تعطیلی مدارس یا آخر هفته نبوده بلکه با استفاده از تلفن همراه، رایانه، تبلت و فضای مجازی هر زمان و در هر جایی قابل دسترسی است. اکنون نوجوانان و جوانان بیشتر خود را با ابزارهای دیجیتال سرگرم می‌کنند و این صرفاً محدود به ایام تابستان و ایام تعطیلی نمی‌باشد. با ورود اینترنت و تلفن همراه افراد برای سپری کردن فراغت خود محدودیتی ندارند. شاید حداقل این شرایط تا چندسال قبل که اینترنت‌های پرسرعت به شهرهای کوچک تسری پیدا نکرده بود، حداقل در این شهرها هنوز فراغت سنتی وجود داشت اما در چند سال اخیر شهرهای کوچک با ساختار سنتی نیز گرفتار سرگرمی‌های دیجیتال و فضای مجازی شده‌اند. در گذشته فراغت افراد سرشار از تحرک، پویایی و جنب و جوش بیشتری بودند و افراد به فعالیت‌های جسمانی و بدنی بیشتر می‌پرداختند که این فعالیتها معطوف به فضای خانه و محله بوده است. اما در حال حاضر به دلیل دسترسی مفرط به ابزارهای دیجیتال، گذران فراغت به لحاظ زمانی، مکانی و حتی جنسیتی محدودیتی ندارد. در عین حال فراغت دیجیتال محدودیتهای فرهنگی فراغت در فضای واقعی را هم ندارد. مثلاً:

سامان ۴۲ ساله: «با اومدن دستگاه‌های دیجیتال و اینترنت همراه محدودیتی ما نداریم. با هر کسی بخوایم میتونیم چت کنیم و وقتمون رو بگذرونیم. هر فیلمی که میخوایم رو ببینیم». رقیه ۱۷ ساله: «دختران جوان برای گذراندن فراغتمون در بیرون از خونه محدود هستند. نمیتونیم هر جایی بریم و یا زیاد بیرون از خونه باشیم یا با دوستانمون بریم تفریح. اما تو فضای مجازی ما هر چند ساعت که بخوایم میتونیم با دوستانمون چت کنیم یا دوست جدید پیدا کنیم و بازی کنیم». محمد ۲۴ ساله: «در فضای واقعی من نمیتونم با دوست دخترم برم بیرون و یا به قرار ساده بذاریم چون باعث آبروریزی میشه ولی اینترنت و فناوری‌های دیجیتال این مساله رو حل کردن. با دستگاه‌های دیجیتال من هر تفریحی میتونم بکنم... بخوام کتاب میخونم یا بازی میکنم یا آهنگ گوش میدم و...»

۳- تنوع فضاهای فراغتی

دیجیتالی شدن فراغت موجب سیالیت فراغت و شناور شدن آن در زمان و مکان شده است. این وضعیت موجب شده است تا فعالیتهای فراغتی از زمان و مکان مشخص رها باشند و به نوعی وابسته به زمان و مکان خاص نباشند. در این وضعیت است که فراغت می‌تواند در هر لحظه‌ای اتفاق بی‌افتد. در واقع فعالیتهای فراغتی وابسته به اراده فرد می‌شوند و تنها فرد باید تصمیم بگیرد که در زمان کار، منزل، فضای آموزشی و یا حتی فضای عمومی فعالیت فراغتی داشته باشد. بر این اساس است که فراغت هتروتوپیک می‌شود.

الف- فراغت و فضای کار

با توجه به ویژگی‌های چندقابلیتی، تحرک و اتصال به اینترنت دستگاه‌های دیجیتال و یا فعالیت در حالت آفلاین، مبنایی برای ایجاد فضاهای هتروتوپیک فراغتی به وجود می‌آورند. فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، فراغت را به فضای کاری و محل کار را به فضاهای فراغتی تبدیل می‌کنند و منجر به ایجاد فضای هتروتوپیک فوکو می‌شوند؛ فرصت‌های فراغتی در کنار دنیایی از کار، فرصت‌هایی که معناهای متفاوتی از معانی معمول فضا را ارائه می‌دهند. در واقع هتروتوپیک یعنی اینکه چندفضای ناسازگار در کنار هم جمع شوند و فرد می‌تواند همزمان در چندین فضا باشد اما در واقع در آن مکان‌ها نیست. بر این اساس می‌توان گفت فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات زمان و مکان انجام فعالیت‌های فراغتی را متحول نموده‌اند. استفاده افراد شاغل از فراغت دیجیتال می‌تواند نمونه‌ای از این رفتن مرز بین فراغت و کار باشد. برای نمونه می‌توان به تجارب زیر اشاره کرد.

علیرضا ۴۲ ساله: «تو محل کار بعد از چند ساعت کار با دوستان چت میکنم یا عکس و فایل میداریم. سخته که از محل کارت بیای بیرون و بخوای بری مثلا کنار دریا. اما وقتی گوشی داری و میتونی به اینترنت وصل بشی تو محل کارتم میتونی یک کلیک میتونی وارد دنیایی از فراغت و سرگرمی بشی یا حتی بازی کنی با گوشیت یا اهنگ گوش بدی». سجاد ۲۴ ساله: «بین سرکار من جووری نیست که هر دقیقه مشتری بیاد برای همین زمان بیکاری هم دارم در این بازه میرم چت میکنم تو فضای مجازی. من هم چت میکنم با گوشیم و هم مطالعه میکنم. میتونم بگم همزمان چندین کار رو باهم با گوشیم انجام میدم». محمد ۲۴ ساله: «آره من محل کارم هم از

تلگرام استفاده میکنم. گاهی هم با دوستان چت میکنم و برای همدیگر عکس و فایل میذاریم. به هر حال بین کار استراحت و فراغتم میخوایم دیگه». کبرا ۴۱ ساله: «من برای خواندن کتاب و هم برای انجام کارهای مرتبط با شغلم هم بیشتر از این صفحات مجازی استفاده میکنم. اینجوری همیشه اوقات فراغت داری روی کامپیوترت روی گوشیت توی خونه و محل کارت. هر لحظه پیام هایی دریافت میکنی و میری میخونیشون». علیرضا ۴۲ ساله: «من سرکارم یا آهنگ گوش میکنم یا با همکارام چت میکنم یا مطالب جالب میخونم».

ب- فراغت در فضای خانه

با تحولی که خانه بعد از انقلاب صنعتی و اطلاعاتی پیدا کرده بخش زیادی از اوقات فراغت در خانه صرف می‌شود و دیگر نیازی نیست افراد مسافت‌های طولانی را طی کنند تا به مکانی مناسب برای گذران اوقات فراغت خود برسند. استفاده از اینترنت، تلفن همراه و بازی‌های رایانه‌ای و مطالعه کتاب، مجله و روزنامه از طریق دستگاه‌های دیجیتال در خانه بسیار رواج یافته است. اکثر جوانان امروزه به رایانه‌های خانگی و شخصی یا حداقل به تلفن‌های همراه دسترسی دارند آن‌ها می‌توانند در اتاق خود با چندین نفر آشنا شوند و با آن‌ها تعامل کنند و به اطلاعات و تصاویر دورترین نقاط جهان دسترسی پیدا کنند و همچنین به بازی‌های رایانه‌ای بپردازند (حاجی و زرگر، ۱۳۸۸: ۱۴). در واقع در سالهای اخیر به دلیل در دسترس بودن ابزارهای دیجیتال و در عین حال محدودیت فضاهای فراغتی بخصوص برای زنان به نوعی شاهد خانگی شدن فراغت می‌باشیم. در ادامه به مصادیقی از خانگی شدن فراغت اشاره می‌شود؛

علی ۲۴ ساله: از بدو ورود به دانشگاه که با این فناوری‌ها آشنا شدم دیگه سراغ تفریحات دیگه نمیرم. توی خونه در کنار خانواده هستم اما همزمان با گوشیمم بازی میکنم یا چت میکنم و سرگرمی هامم دارم. «سارا ۲۳ ساله: «قبلا وقتی حوصلمون سر می‌رفت می‌گفتیم ما رو ببرن بیرون اما الان همش با گوشی هستیم. یا اینکه قبلا بازی می‌کردیم تو کوچه ولی الان همش تو خونه ایم و فراغتمون تو خونه با گوشی و اینترنت میگذره». مهدی ۲۵ ساله «قبلا بیرون زیاد میرفتم ولی الان اینطوری نیس. دیگه مثل قبل با دوستانمون نمیریم باشگاه یا جایی برای تفریحی نمیریم یا کمتر میریم. بجاش میشنیم تو خونه با دوستانمون چت میکنیم تو فضای مجازی». سامان ۴۰ ساله: «خونه نشستی و راحت گرم و نرم با گوشیت اوقات فراغت رو میگذرونی؛ تلگرام و

اینستاگرام. نیازی به آماده شدن برای بیرون رفتن نداری.» محدثه ۱۸ ساله: «قبلا با خانواده خیلی بودیم الان وقتی ما به جا جمع میشیم همه سرها تو گوشین. تو مهمونی‌های خانوادگی مردا به طرف نشستن دارن با گوشی به هم پیام میدن یا بازی‌های رایانه‌ای انجام میدن یا تصاویر و کلیپ‌های اینستا رو بهم نشون میدن. دیگه دلم تنگ نمیشه که برم بیرون. میرم اینستاگرام عکسای مردم رو می‌بینم و لایکشون میکنم یا فالو میکنم و فالوئینگ دیگه تموم شد.» تبسم ۱۸ ساله: «سعی کردم در حین کار کمتر استفاده کنم. وقتی توی خونه نشستم میتونم با یک کلیک وارد دنیایی بشم که برنامه‌های مختلفی برای سرگرمی داره حتی برنامه‌های علمی هم داره. همزمان هم تو خونه کنار خانوادم هستم و هم در فضای مجازی».

پ- فراغت و فضای آموزشی

تحولات به وجود آمده ناشی از اینترنت در نظام اجتماعی، انکار ناپذیر است. قابلیت حمل و دسترسی آسان به این فناوری‌ها موجب شده است مرز میان فضای فراغتی و آموزشی از بین برود. به طوری که اغلب دیده می‌شود دانشجویان و دانش آموزان در کلاس درس و هنگام مطالعه کردن خود را با چت و بازی‌های رایانه‌ای و چک کردن پیام‌های خود در صفحه‌های مجازی‌شان سرگرم کنند. به نظر می‌رسد این روزا جلب توجه دانش آموزان به درس از طرف اساتید در کلاس کار بسیار سختی شده است. دانشجویان بدون کوچکترین حرکت در سر کلاس بدون توجه به آموزشی بودن کلاس مشغول سرگرمی‌های مجازی هستند. در ادامه چند نمونه مصاحبه آورده شده است؛

بیبا ۲۳ ساله: «بعضی وقت‌ها که سر کلاس درس حوصلم سر میره آنلاین میشم و چت میکنم یا بازی میکنم با گوشیم.» محمد ۲۴ ساله: «بعضی وقتا توی کلاس درس بدون اینکه با دوستانم حرفی بزنم از طریق چت با هم حرف می‌زنیم. جالب اینجاست که حتی می‌تونیم به شکل مجازی هم بخندیم» آیلا ۱۸ ساله: «استاد زیستمون یه کانالی زده و مطالب درسی رو میذاره اونجا و ما مجبوریم بریم تلگرام. الان استفاده من هم درسی هستش و هم در کنارش به صورت تفریحی استفاده میکنم.» محبوبه ۲۲ ساله: «خیلی مواقع تو حیاط دانشگاه میشینم و با دوستای دیگه ام که توی دانشگاه هستن چت می‌کنم یا میرم اینستا عکسای دوستانم می‌بینم و اینجوری وقت میگذرونم.» مهیار ۲۶ ساله: «فناوری‌های دیجیتال باعث تنوع در فراغت ما

شدن... دیگه برای گذراندن فراغتمون مجبور نیستیم حتما به جای خاص بریم... سر کلاس باشم من ممکنه آنلاین بشم و چک کنم پیامم رو یا حتی بازی کنم با گوشیم».

ت- فراغت در فضای عمومی

با ورود فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات علاوه بر اینکه موجب تسریع بسیاری از امور شده سبب شد گروه‌های کثیری از افراد جامعه با سنین مختلف به این دنیای مجازی راه پیدا کنند. تکنولوژی راههای گذران اوقات فراغت را افزایش داده و همچنین گزینه‌های فراغتی را به طور مداوم در دسترس افراد قرار داده و نیز زمان فراغت را افزایش داده است. به طوری که افراد در فاصله محل کار تا منزل، فاصله منزل تا دانشگاه، در مترو یا سرخیابان منتظر ماشین هستند یا حتی در پارک به گزینه‌های فراغتی دسترسی دارند. اکنون به مدد تکنولوژی فراغت به یک مکان خاص و به یک زمان خاص محدود نمی‌شود. بلکه در هر زمان و در هر کجا قابل دسترسی است. به طوری که این نوع گذران اوقات فراغت، به صورت جزئی لاینفک از زندگی روزمره افراد درآمده است. رادیو، تلویزیون، تلفن و بعد از آن کامپیوترها و به دنبال آنها اینترنت، گستره وسیعی از فضای مجازی را به وجود آورده‌اند که در آن افراد میتوانند به گذران اوقات فراغت بپردازند. امروز فضاهای عمومی از جمله پارکها، مترو، ایستگاههای اتوبوس، درون تاکسی و اتوبوس و هر مکان عمومی دیگر فضایی است برای گذران فراغت از طریق ابزارهای دیجیتال.

مهیار ۲۶ ساله: «تکنولوژی زمان و مکان اوقات فراغت رو تغییر داده. یعنی هر جایی میتونی استفاده کنی. فرقی نداره کجا باشی توی خیابون باشی یا توی دانشگاه. تو مکان‌های عمومی‌ای که وای فای دارند میتونی آهنگ گوش بدی یا فیلم دانلود کنی یا حتی اخبار ببینی.»

سونیا ۱۸ ساله: «گوشی‌های اندروید زمینه‌های روی آوردن افراد به شبکه‌های اجتماعی و دسترسی آسان تر به دنیای مجازی رو فراهم کرده. من میتونم هر زمان که بخوام یا هر جایی که باشم وارد اینترنت بشم. چت کنم به جک بخونم و کارای دیگه انجام بدم. بعضی مواقع فوتبال رو هم از طریق تلفن می‌بینم.» تبسم «با اومدن دستگاه‌های دیجیتال فراغت سنتی خیلی کم تر شده... بعضی وقت هام که جوونا میان پارک دور هم نشستن باز هم سرشون تو گوشیشون. به نظرم چون افراد تلفن همراه یا تبلت رو میتونن با خودشون هر جایی ببرن اینجوری شده. دیگه مثل قدیم نیازی نیست که ما حتما بریم به پارکی تفریح کنیم و فراغت خودمون رو بگذرونیم. با

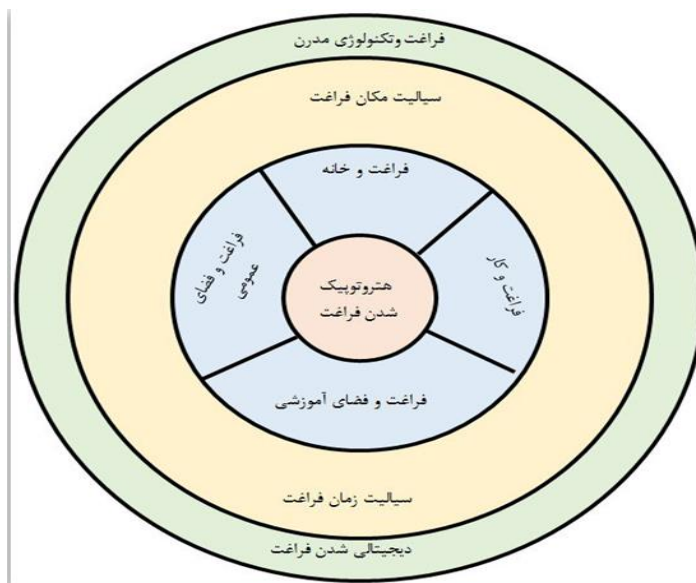
این فناوری‌ها هر جایی میشه فراغت داشت». آیلار ۱۸ ساله: «برای من که فرقی نمی‌کرد. گوشه‌گوشی دستم می‌ومد باید آنلاین میشدم حالا فرقی نداشت کجا باشم. تو ماشین باشم یا توی خیابون. هر جایی که میتونستم به اینترنت وصل شدم آنلاین میشدم». سارا ۲۳ ساله: «من اگر با دوستانم کافی شاپ برم یا پارک اونجا هم هر ازگاهی آنلاین میشم و پیام‌های دوستانم رو چک میکنم یا مطالب طنز می‌خونم و یا عکس‌هایی رو که با دوستانم گرفتم رو همون لحظه میدارم اینترنت».

۴- هتروتوپیک شدن فراغت: درهم تنیدگی فضاهای فراغتی با فضاهای غیرفراغتی

با توجه به مطالب گفته شده در بالا به نظر می‌رسد که فضای فراغتی در جامعه ما هتروتوپیک شده است. هتروتوپیا فضایی است که نه این جاست و نه آنجا، فضایی محقق در یک تماس تلفنی، فضایی حادث شده در گپ و گفت‌های متبلور در فیس بوک، تلگرام و فضایی ناممکن متعلق به انسان‌ها نیستند، فضایی که در مکان‌های مجادله‌ای و متفاوت از پیرامون آشکار می‌شود. هتروتوپیا مانند آینه عمل می‌کند! یعنی فضایی است که هم هست و هم نیست؛ فضایی که در مکان‌های مجادله‌ای و متفاوت از پیرامون آشکار می‌شود. به نظر می‌رسد فناوری‌های دیجیتال موجب نوعی درهم تنیدگی فضای فراغتی و غیرفراغتی شده است. تکنولوژی مرز بین فضای مختلف را از بین برده است. افراد در هر جایی می‌توانند به سرگرمی‌های دیجیتال دسترسی داشته باشند و فراغت محدود به مکان و فضای خاصی نیست. تا جایی که خود کاربران در عمل به این نتیجه رسیده اند:

محبوبه ۲۲ ساله: «من هر جایی که باشم باید آنلاین باشم... ممکنه سرخیابون باشم یا تو ماشین. اینجوری نیست که من بخوام به جای خاص فراغتم رو بگذرونم.. هر جای قشنگی که برم عکس سلفی می‌گیرم و میدارم اینستاگرامم». بیتا ۲۳ ساله: «... فناوری باعث شده من برای فراغتم محدود نباشم میتونم به تنهایی فراغتم رو در هر جایی و هر زمانی بگذرونم.. بعضی وقت‌ها حتی در مهمانی هم حوصلم سر میره با گوشیم بازی میکنم... حتی موقع درس خوندن هم پیامم رو چک میکنم و...». کبری ۴۱ ساله: «فناوری‌های دیجیتال باعث شده دیگه فضای تفریح با کار یا فضای خانه با فضای تفریح باهم تداخل داشته باشند. من با اینکه شاغل هستم اما زمانی که سرکارم هستم آهنگ گوش میدم، پیامم رو می‌خونم یا چت میکنم و عکس‌های اینستاگرام رو میبینم دیگه حتی نیازی نیست برم طبیعت برای تفریح کردن». محدثه ۱۸ ساله: «در

گذشته فراغت محدود به فضا و مکان خاص بود و میشه گفت فضای فراغت جدا بود از فضاهای دیگه. اما الان هر جا که باشی میتونی با استفاده از فناوری تفریح هم بکنی. مثلاً قبلاً باید میرفتیم باشگاه فوتبال بازی می‌کردیم اما الان همه تو گوشیامون هر نوع بازی داریم و میتونیم تو خونه فوتبال بازی کنیم».



نمودار شماره ۱: مدل پارادایم تحقیق

بحث و نتیجه‌گیری

فراغت همواره حوزه‌ای مهم در زندگی افراد در دنیای امروزی بوده است. بخصوص از زمانی که ساعت کار در هفته محدود شد و افراد زمان آزاد بیشتری برای فعالیتهای فراغتی داشته‌اند. اما با ورود تکنولوژی دیجیتال به عرصه فراغت شکل و نوع فراغت کاملاً متحول گردید و به نوعی فراغت مبتنی بر اراده کاربر گردید. با تغییر شکل فراغت از نوع سنتی و حتی مدرن آن به نوعی

شاهد نوع جدیدی از فراغت هستیم که فراتر از مکانها و زمانهای واقعی خود را نمایان می‌کند. این وضعیت فراغت را هتروتوپیک شدن فراغت می‌نامیم.

در بررسی حاضر به تحلیل تغییرات در فضای فراغت و هتروتوپیک شدن فضای فراغتی پرداخته شد. تحقیق به روش کیفی در میان ۲۴ نفر از کاربران فضای مجازی که تجربه فراغت مجازی داشته‌اند در شهر تالش انجام شده است. نتایج تحقیق بیانگر هتروتوپیک شدن فضای فراغتی در یک شهر کوچک در شمال ایران شده است. طبعاً این بیانگر نفوذ فراغت مجازی از شهرهای بزرگ به شهرهای کوچک ایران شده است. امروزه استفاده فراغتی و سرگرم کننده از اینترنت و فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات رایج ترین کاربرد تکنولوژی است. ارتباطات به واسطه کامپیوتر، «فرهنگ فراغت» و «اجتماع فراغت» را دگرگون ساخته است (رینگولد، ۱۹۹۴: ۴).

تحلیل یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که فناوری‌های دیجیتال با امکاناتی چون قابلیت حمل، اتصال به اینترنت و انجام همزمان چندین کار به مکان جدیدی برای تجربه فعالیت‌های فراغتی تبدیل شده‌اند. افراد در همه جا به این دستگاه‌ها دسترسی دارند و می‌توانند خود را با آن‌ها سرگرم کنند. این دسترسی موجب شده است مرز بین فضاهاى مختلفى چون فضای فراغتی و فضای کار و فضای آموزشی و فراغت، فضای فراغتی و خانه و فضای عمومی و فضای فراغتی از بین برود و بدین ترتیب فضای فراغت تبدیل به فضایی هتروتوپیک شود به گونه‌ای که مرز فضای فراغتی با سایر فضاها محو شود. فعالیت‌های فراغت سنتی وابستگی زیادی به مکان و زمان دارند، اما فعالیت‌های فراغت مجازی هیچ گونه وابستگی به زمان و مکان ندارند و فرد در هر جایی و زمانی می‌تواند خود را با فراغت دیجیتال سرگرم نماید. در واقع فراغت به نوعی در زمان و مکان سیال شد. زمانی که افراد خود را با فراغت مجازی و دستگاه‌های دیجیتال سرگرم می‌کنند، محدودیت‌های فراغت سنتی را ندارند و می‌توانند فارغ از زمان و مکان وارد اینترنت شده و خود را با برنامه‌های مورد علاقه شان سرگرم کنند. در واقع اینترنت و دستگاه‌های دیجیتال فضایی نامحدود در برابر کاربران می‌گشاید. به مدد فناوری‌های دیجیتال از جمله تلفن همراه و تبلت افراد در ایستگاه اتوبوس، پشت چراغ قرمز، در خیابان و در حال پیاده روی به گزینه‌های فراغت دیجیتال دسترسی دارند و این یعنی هتروتوپیک شده فضای فراغتی. به زعم فوکو هتروتوپیا مکانی است که چندین مکان متضاد را در کنار هم گرد می‌آورد؛ در تشریح این سخن می‌توان گفت بسیاری از فعالیت‌های محیط واقعی به فضای مجازی انتقال یافته است:

افراد در همین فضای مجازی با بستگان خود صحبت می‌کنند، مطالعه می‌کنند، فیلم می‌بینند و حتی به گشت و گذار می‌پردازند. در حالی که همین فعالیت‌ها در گذشته متعلق به فراغت سنتی بودند. در فضای مجازی مفهوم زمان و مکان متحول می‌شود؛ زمان و مکان محدود به جغرافیا نیست و افراد هر زمان می‌توانند وارد آن شوند؛ در یک زمان و مکان مشترک می‌توانند وارد آن شده و فعالیت‌های دلخواه خود را انجام دهند و هر زمان بخواهند از آن فضا خارج شده و وارد فضای کار و زندگی خود شوند. «فرد ممکن است در فراغت دیجیتال به طور همزمان هم وارد تعامل همزمان و هم تعامل ناهمزمان در فضاهای مجازی شده در حالی که خود در محیطی خارج از آن قرار دارد. اینترنت مفاهیم سنتی سازمان فضایی و تعاملی فراغت را با کم رنگ نمودن مرزهای میان فراغت خانگی، مجازی و تجاری به چالش کشیده است. فراغت معاصر ممکن است به شیوه‌های گوناگون و متنوع و به طور همزمان تجربه شوند. این نشان دهنده توانایی تکنولوژی برای ایجاد فضای هتروتوپیک است؛ کنار هم نهادن مکان‌های مختلف در یک محل واحد واقعی» (برایس، ۲۰۰۱: ۹). همانطور که شلاوسکی^۱ و همکارانش (۲۰۰۶) نشان دادند فراغت دیجیتال با فراغت سنتی تعامل داشته و آن را دگرگون می‌سازد. اکنون افراد می‌توانند برای هماهنگی آن‌ها به صورت دیجیتال فعالیت‌های فراغتی خود را مدیریت نمایند. سرعت ارتباط و سیالیت آن و فارغ از زمان و مکان بودن، فضای آزادی را برای کاربران به وجود آورده است؛ در واقع ارتباطات اینترنتی در محیط‌های چت، تقویت کننده روابط غیر وابسته به زمان و مکان گردیده است. به زعم فوکو هتروتوپیا، از تمام آنچه که فضاهای واقعی به نمایش می‌گذارند، فضایی خیالی می‌سازد، تمام محل‌هایی که زندگی انسان در آن حصار بندی شده، و هنوز غیر واقعی اند. با توجه به این تعریف فوکو از هتروتوپیا به نظر می‌رسد شبکه‌های مجازی چون، تلگرام، فیس بوک و حتی بازیهای آنلاین و آفلاین چنین فضایی باشند. فوکو به منظور بسط مفهوم هتروتوپیا از استعاره آینه استفاده می‌کند. وی آینه را به دلیل انتقال بلاواسطه ی مفهوم فاصله بین دو فضا انتخاب کرده است. فوکو می‌گوید: آینه یک مکان بی مکان است. فرد در آینه خود را در جایی می‌بیند که نیست. از نظر او هتروتوپیا مانند آینه عمل می‌کند. یعنی فضایی است که هم هست و هم نیست و فضایی است که متفاوت تر از پیرامون آشکار می‌شود.

¹ Shklovskii

بنابراین می‌توان گفت که شبکه‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای که فضای فراغت مجازی هستند، فضایی هتروتوپیک هستند. علاوه بر آن هتروتوپیک شدن فراغت به نوعی موجب خانگی شدن و فردی شدن فراغت نیز شده است. فضای مجازی در اصطلاح فوکویی، فضای روال عادی زندگی ما را که با روزمرگی جلو می‌رود، از هم می‌گسلاند. فضای مجازی جهانی درون جهان دیگر است که وهم را به وجود می‌آورد که در آن فضای موهوم و مبهم، شما را به دنیای مجازی و افرادی که از شما دور هستند وصل می‌کند اما در همان حین شما را از نزدیکان جدا می‌سازد. کاربران با اتصال به اینترنت و دسترسی به انواع برنامه‌ها و شبکه‌های مجازی و استفاده از دستگاه‌های دیجیتال از یک سو احساس می‌کنند کنترل بیشتری بر امور دارند و از سویی دیگر به خلوت و حریم خصوصی شان لطمه وارد می‌شود. در واقع می‌توان گفت که فضای فراغتی مجازی فضای تناقض هاست. بدین صورت که همانطور که شما در حال فراغت مجازی با دیگران هستید در عین حال فردگرا و از جمع‌های واقعی دور می‌شوید.

در نهایت باید گفت که با توجه به اینکه شهر تالش شهری کوچک در شمال ایران می‌باشد و نتایج تحقیق بیانگر رواج فراغت مجازی و در نهایت هتروتوپیک شدن آن دارد طبعاً می‌توان نتیجه گرفت که در شهرهای بزرگتر و کلانشهرها باید شاهد گسترش بیشتر این نوع فراغتها و چند فضایی شدن فراغت مجازی باشیم. بطوری که به نظر جامعه ایرانی بدون کمترین نگاه آسیب شناسانه درگیر فضاهای غیر واقعی فراغت شده است. چرا که این نوع تجارب فراغتی نه تنها برای نوجوانان و جوانان پیامدهای منفی فرهنگی-آموزشی به همراه خواهد داشت برای بزرگسالان نیز انواع آسیبهای خانوادگی در پی خواهد داشت.

منابع

- استرواس، آنسلم، کوربین، جولیت (۱۳۸۵). اصول روش تحقیق کیفی، نظریه‌های مبنایی رویه‌ها و شیوه‌ها، ترجمه بیوک محمدی، تهران؛ پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- پاک سرشت، سلیمان (۱۳۸۵). مصرف اینترنت در سبک‌های فراغتی جوانان تهرانی. فصلنامه مطالعات فرهنگی، بهار و تابستان، شماره ۱۵۸، ۱۳۷-۱۵۸.
- حاجی، ابراهیم زرگر، زینب (۱۳۸۸). بررسی سهم تلویزیون در اوقات فراغت جوانان. فصلنامه انسان‌شناسی اوقات فراغت، ۱۸-۱.

- دهقان، علیرضا (۱۳۸۷). رسانه و اوقات فراغت، *فصلنامه مطالعات جوانان*، شماره ۱۳، ۲۳-۱.
- ذکایی، محمدسعید (۱۳۸۳). جوانان و فراغت مجازی. *فصلنامه مطالعات جوانان*، بهار، شماره ۶، ۲۵-۱.
- رضایی و محمدی. (۱۳۹۳). رسانه مدرن و درک معنایی از تجربه فراغت. *فصلنامه مطالعه فرهنگ ارتباطات*، مقاله ۷، (۱۵) ۲۷، ۱۸۴-۱۶۳.
- غلامی سفیدداری، ساهره (۱۳۹۰). بررسی سینمای هتروتوپایی با رویکردی به مفهوم گفتمان قدرت در اندیشه ی فلسفی میشل فوکو. *پایان نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه علامه طباطبایی.
- واصفیان، فرزانه، باقری، محمد، آزادی پور، شیوا و واصفیان، فریا (۱۳۹۳). بررسی نحوه گذراندن اوقات فراغت دانشجویان دانشگاه آزاد اردستان. *فصلنامه مطالعات جامعه شناختی جوانان*، (۴) ۱۳، ۱۵۶-۱۴۶.
- Argyle, M. (1996). *The social psychology of leisure*. New York: Penguin .
- Bryce, Jo (2001). The Technological Transformation of Leisure, *Social Science Computer Review* 2001; 19; 7.
- Boellstorff, Tom. (2011) Placing the virtual body: avatar, chora, cypherg. In *A companion to the anthropology of the body and embodiment*. Frances E. ascia-
- Casey, E. (1997). *the fate of place: A philosophical history*, Berkeley: University of California Press.
- Foucault, Michel. (1986), *Of Other Spaces*. Translated by: Jay miskowiec.
- Rheingold, H.(1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* reading, MA: Addison Wesley.
- Rojas De Francisco, Laura Isabel (2015). *Production of meanings in Heterotopic Spaces Dedicated to Digital Leisure*.
- Rojas De Francisco, Laura Isabel, López-Sintas, Jordi, García-Álvarez, Ercilia (2016), *Social leisure in the digital age*, Routledge Taylor & Francis group, Vol. 39, No. 2, 258-273, <http://dx.doi.org/10.1080/07053436.2016.1198598>
- Rojek, C. (2000). *Leisure and culture*. London: Macmillan.
- Rymarczuk, Robin (2015). *the Heterotopia of Facebook*. *Philosophy Now*, Volume 107: 6-7.
- Shklovski, I., Kiesler, S., & Kraut, R. (2006). *The Internet and social interaction*. In R. Kraut, M. Brynin, & S. Kiesler (Eds.), *Computers, phones, and the internet: Domesticating information technology* (pp. 251-264). Oxford: Oxford Scholarship Online.
- Smith, M. A. & Kollock, P.(Eds.). (1999). *Communities in cyberspace*. London: Routledge.
- Lees, ed. Pp. 504-520. New York: Wiley-Blackwell.
- Wang, Hui-Xin, Xu, Weili, Pei, Jin-Jing (2012). *Leisure activities, cognition and dementia*. *Biochimica et Biophysica Acta*: 1822 (2012) 482-491.