

تحلیل طبقاتی تغییر الگوهای گذران فراغت افراد در فضای شهری تحت تأثیر فضای مجازی در اصفهان

مزگان پیرک^۱، دکتر وحید قاسمی^۲ و دکتر مسعود کیانپور^۳

تاریخ پذیرش: ۹۹/۱۲/۱۴

تاریخ وصول: ۹۹/۳/۲۸

چکیده:

اهمیت فضای مجازی (اینترنت و شبکه‌های اجتماعی) در زندگی بشر کنونی غیر قابل انکار است. به طوری که تمامی عرصه‌های مختلف زندگی افراد را تحت‌الشعاع قرار داده است. الگوهای گذران اوقات فراغت یکی از این جنبه‌هاست. به همین دلیل هدف اساسی این پژوهش بررسی تغییراتی است که در این الگوها تحت تأثیر فضای مجازی به وجود آمده است. پژوهش ارتباط این دو متغیر را در قالب تحلیل طبقاتی ارائه می‌دهد. به همین منظور ۳۳۰ نفر از مردم شهر اصفهان، با استفاده از روش کمی مورد مطالعه قرار گرفتند. ابزار گردآوری داده‌ها پرسشنامه محقق ساخته بود که بین سه طبقه اجتماعی بالا، متوسط و پایین در فاصله سنی ۶۰-۲۰ سال توزیع شد. اعتبار پرسشنامه از نوع صوری بوده و توسط گروهی از اساتید مجرب و کارشناسان خبره تأیید شد. پایایی پرسشنامه نیز با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شد که برای تمام ابعاد بالاتر از سطح مطلوب (۰/۷۰) بود. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند فضای مجازی الگوهای فراغتی را تحت تأثیر خود قرار داده است. به طوری که، الگوهای فراغتی از سمت فعال بودن، جمعی بودن، واقعی بودن، خودشکوفایی به سمت منفعل شدن، فردی شدن، مجازی و نیز انحرافی شدن تغییر یافته‌اند. نتیجه مهم دیگر پژوهش تأیید تعدیل گری طبقه می‌باشد. بنابراین طبقه مکانیزم تأثیرگذاری بین فضای مجازی و الگوهای گذران اوقات فراغت بر مبنای فعال/ منفعل، فردی جمعی و مجازی/ واقعی را تحت تأثیر قرار داده است. مکانیزم این تأثیرگذاری در طبقه بالا و پایین به یک صورت بوده ولی در طبقه متوسط با شدت کمتر و به‌گونه‌ای متفاوت‌تر از دو طبقه دیگر بوده است.

مفاهیم کلیدی: فضای مجازی، اوقات فراغت، تحلیل طبقاتی، الگوهای فراغتی، فضای شهری

^۱ کارشناس ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران pirak.m.72@gmail.com

^۲ استاد گروه علوم اجتماعی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول) v.ghasemi@ltr.ui.ac.ir

^۳ استادیار گروه علوم اجتماعی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران m.kianpour@ltr.ui.ac.ir

مقدمه و بیان مسأله

اوقات فراغت و نحوه گذران آن از مباحث جدیدی است که پس از انقلاب صنعتی و رشد صنایع و فناوری، توجه جامعه‌شناسان را برانگیخته و به موضوع مهمی در حوزه‌های مختلف علوم اجتماعی تبدیل شده است (Rafat Jah, 2011: 152). امروزه در خصوص ضرورت اوقات فراغت و بهره‌گیری از آن تردیدی وجود ندارد (Ellham Pour & Pakseresht, 2009: 40). اوقات فراغت زمانی است که در آن افراد اولاً به دلخواه فعالیت‌هایی را انتخاب می‌کنند که حالت تفریح و استراحت داشته و ثانیاً، از انجام آن لذت و شادی نصیبشان می‌شود. همچنین در طی این فعالیت‌ها افراد به آرامش روحی، برطرف کردن خستگی ناشی از کار، رشد و نیز کمال شخصیت خویش نائل آیند (Monadi, 2007: 132).

در چند سال اخیر گستردگی اینترنت و فضای مجازی به گونه‌ای بوده که افراد تا یک فرصت فراغت برایشان پیدا می‌شود تمایل دارند که وارد این‌گونه فضاها شده و موضوعات خاص و مورد علاقه‌شان را در آنجا دنبال کنند و از این طریق بخش عظیمی از اوقات فراغت خود را صرف استفاده از این فضاها می‌کنند. فضای مجازی به‌عنوان یک فضای ارتباطی، به دلیل توانمندی و امکانات بالقوه‌ی خود در کشورهای توسعه‌یافته نقشی را به دست آورد که از آن به‌عنوان بدیل فضای شهری می‌توان نام برد (Ghasemzadeh & et. al., 2012: 23). به‌عنوان مثال، یکی از خصوصیات کیفی اوقات فراغت در دنیای معاصر، کاهش سهم «اوقات فراغت فعال، پویا و فیزیکی» و افزایش نقش «اوقات فراغت غیر فعال و فراغت‌های کم تحرک‌تر» بوده است. فراغت فعال نوعی از گذران اوقات فراغت است که معمولاً با تحرک جسمانی، فعالیت ذهنی و خلاقیت، همراه است. در حالی که فراغت غیر فعال، نوعی گذران فراغت است که معمولاً جنبه‌ای ایستا و انفعالی دارد؛ مانند تماشا کردن تلویزیون و مطالعه‌ی آزاد، استفاده از فراغت‌های اینترنتی که خصلت مصرف‌کنندگی در آن غالب است. با رواج اینترنت نوع جدیدی از گذران اوقات فراغت در فضاهای مجازی به‌صورت سفر مجازی، ارتباطات مجازی، خرید و فروش‌های مجازی رو به گسترش است که اشکال جدیدی در عرصه‌ی گذران فراغت ایجاد کرده است؛ عرصه‌ای که از آن با عنوان «فراغت مجازی» نام‌برده می‌شود (Rastegar Khaled & et. al., 2016: 129). داده‌های منتشرشده در سایت‌های مختلف مربوط به ارتباطات و مؤسسات اینترنتی گواهی بر این ماجراست.

طبق داده‌های منتشر شده توسط دو مؤسسه‌ی *Hootsuite* و *We Are Social* در سه ماهه‌ی چهارم ۲۰۱۸، متوجه می‌شویم که روزبه‌روز بر تعداد کاربران اینترنت افزوده می‌شود و افراد بیشتری در جای‌جای این کره‌ی خاکی، به استفاده از آن رغبت نشان می‌دهند. بیش از ۵.۱ میلیارد نفر در سراسر دنیا از موبایل استفاده می‌کنند که اکثر این موبایل‌ها، از نوع هوشمند هستند (Ahmadi, 2018:1).

همچنین، در نشست توسعه‌ی ارتباطات ثابت که در نمایشگاه ایران تلکام برگزار گردید، مشخص شد، ۸۶ درصد ترافیک اینترنت دنیا مربوط به ارتباطات ثابت *ADSL* و فیبر نوری است و ۱۴ درصد ترافیک اینترنت دنیا به اینترنت موبایل مربوط است. بر اساس این نشست وضعیت ایران نسبت به وضعیت دنیا متفاوت بوده و هم اکنون ۷۰ درصد ترافیک اینترنت کشور به ارتباطات موبایل مربوط می‌شود و ارتباطات ثابت تنها ۳۰ درصد این سهم را در اختیار دارد (Tekrato, 2016: 1). با وجود اینکه ایران نسبت به سایر کشورهای دنیا دسترسی و حجم اینترنت محدودتری دارد، اما نسبت به چند سال پیش این فناوری به تناسب بیشتری در اختیار همه قرار گرفته است و به نظر می‌رسد که در آینده نیز همچنان سیر صعودی خود را طی کند. که البته با وجود این شرایط به نظر می‌رسد نوع و میزان استفاده از آن بین افراد در طبقات مختلف و تأثیر آن بر نوع فراغتشان، متفاوت باشد.

پدیده‌ی گذران اوقات فراغت در طبقات اجتماعی مختلف از نظر اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی، نوع معیشت (شغل)، منزلت اجتماعی، شیوه‌ی زندگی و ... دارای تفاوت‌هایی است. که دیدگاه‌های نظری بوردیو پیرامون عادت‌واره و سبک زندگی نیز این موضوع را تأیید می‌کنند (Esmiit, 2004: 220; Bourdieu, 1998: 14). بنابراین می‌توان گفت، کمیت و کیفیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت تحت تأثیر فضای مجازی در طبقه‌ی بالا، پایین و متوسط جامعه دارای تفاوت‌هایی است. افراد در طبقات مختلف برای گذران اوقات فراغت خود استفاده‌های متفاوتی چه از نظر شکل انجام امور فراغتی و چه از نظر مقدار زمانی که صرف استفاده از فضاهای واقعی و مجازی می‌کنند، دارند. به‌طور کلی می‌توان گفت که طبقه‌ی اجتماعی افراد به‌عنوان یک بستر و زمینه‌ای است که مکانیزم تغییر الگوهای گذران اوقات فراغت تحت تأثیر فضای مجازی درون آن صورت می‌گیرد.

با توجه به پیشینه‌ی تجربی پژوهش، الگوی فراغتی افراد بیشتر به سمت منفعل شدن، فردی‌شدن، آسیب‌زا و انحرافی بودن، مجازی شدن و خانگی شدن (خانه محوری) حرکت می‌کند، اما با توجه به بسترهای طبقاتی افراد، مسئله این است که آیا این

تأثیرگذاری فضای مجازی بر الگوهای گذران اوقات فراغت در افراد طبقات مختلف یکسان است؟

از دیدگاه این پژوهش به سادگی نمی‌توان به این نتیجه رسید، چرا که متغیرهای جامعه‌شناختی به لحاظ ماهیت، متغیرهای پویا و متحرکی می‌باشند که بسته به شرایط، مکان و زمان‌های مختلف نتایج مختلفی می‌دهند و کمتر قابل پیش‌بینی‌اند. رابطه‌ی بین فضای مجازی و تغییر الگوی گذران اوقات فراغت نیز به همین‌گونه است. این‌گونه به نظر می‌رسد که مکانیزم تغییر بین این دو متغیر در طبقات مختلف متفاوت باشد. مثلاً این احتمال وجود دارد استفاده بیش از حد از اینترنت در طبقه‌ی بالا لزوماً منجر به منفعل شدن افراد یا فردی شدن اوقات فراغت آن‌ها نشود. یا تغییر چندان ملموس نباشد. اما همین تأثیرگذاری در طبقات دیگر نتایج متفاوت‌تری به وجود آورد. بنابراین، همین فرض نظری محقق را به سمت انجام تحلیل طبقاتی موضوع فوق هدایت کرد. تحلیل طبقاتی یکی از رویکردهای نظری کلاسیک و قدیمی مطالعه جامعه است که محققان آن را برای تعیین فرآیندهای دگرگونی اجتماعی به کار گرفته‌اند (Afrogh & Bill, 1994: 99)؛ که به ما نیز در درک بهتر رابطه‌ی بین متغیرهای جامعه‌شناختی مختلف و بااهمیت یاری می‌رساند.

مبحث دیگری که در اینجا قابل طرح می‌باشد انتخاب شهر اصفهان به‌عنوان میدان پژوهش کنونی می‌باشد. انتخاب این شهر به‌عنوان بستر مطالعاتی به چند دلیل صورت گرفته است. اولاً؛ اصفهان شهری است که مکان‌های تفریحی و تاریخی متنوعی برای گذران اوقات فراغت افراد دارد. اما با مشاهداتی که پژوهشگر در این زمینه انجام داد این‌گونه به نظر می‌رسد که از نظر کمی و کیفی حضور افراد در مکان‌های واقعی متغیرتر شده و استفاده‌ی فراغتی از این مکان‌ها رو به کاستی است یا اینکه افراد بیشتر جهت امور دیگر در این فضاها سیر می‌کنند نه برای انجام امور فراغتی است. دلیل دیگری که باعث شد این پژوهش در شهر اصفهان انجام شود حضور طبقات و اقشار مختلف در این شهر بود. بنابراین با توجه به اهمیتی که بحث طبقه و تحلیل طبقاتی به‌عنوان مسئله‌ی اصلی این پژوهش برای پژوهشگر داشت، این شهر به‌عنوان میدان مطالعاتی برگزیده شد.

در نهایت، آنچه در این پژوهش مد نظر هست ابتدا این مسئله است که آیا الگوهای گذران اوقات فراغت تحت تأثیر استفاده از فضاهای مجازی در سال‌های اخیر در شهر اصفهان تغییر کرده است؟

ثانیاً مشخص شود که آیا می‌توان «طبقه» را به‌عنوان متغیری در نظر گرفت که مکانیزم ارتباط بین متغیرهای اجتماعی مختلف (در اینجا الگوهای گذران اوقات فراغت و فضای مجازی) را تغییر می‌دهد؟ اگر هست مکانیزم اثرگذاری چگونه بوده و روند تغییر در طبقات مختلف به چه صورتی بوده است؟

پیشینه پژوهش

الف) تحقیقات داخلی

پس از بررسی پیشینه‌ی تجربی مربوط به فضای مجازی، اوقات فراغت و طبقه‌ی اجتماعی، مشخص شد پژوهش‌های فراوانی در این زمینه‌ها صورت گرفته است. از جمله پژوهش‌های (Zokaii & et all, 2006; Sarokhani & et. al., 1999; Khaniki & Babaii, 2011; Mohammadpour, 2015; Grous, 2004; sakadsvia, 2014; Lenhart, 2015; Ebrahimi, 2011; Nasiri & Shahabi, 2015). علیرغم فراوانی تحقیقات مذکور، می‌توان گفت که این پژوهش‌ها اکثراً به بررسی علل گرایش افراد به فضای مجازی پرداخته‌اند و کمتر تأثیرات این فضا بر سبک‌های فراغتی را مطالعه کرده‌اند. در صورتی که امروزه فضای مجازی تأثیر فراوانی بر الگوهای گذران وقت می‌گذارد. به همین دلیل پژوهش‌های مذکور از پیشینه‌ی مطالعاتی کنار گذاشته شدند. در نهایت چند پژوهش که ارتباط قوی و منسجمی با موضوع تحقیق حاضر داشتند، به‌عنوان پیشینه‌ی این پژوهش مورد ارزیابی قرار گرفتند. که در زیر به آن‌ها پرداخته می‌شود:

از جمله پژوهش‌های صورت گرفته در رابطه با مقدار زمانی که افراد در اوقات فراغتشان صرف استفاده از اینترنت و فضای مجازی کرده‌اند، می‌توان به بررسی‌های (Pakseresht & Norinya, 2007; Pakseresht, 2011; Keihan, 2012; Bahrani, 2017; Ghanbari, 2015) اشاره کرد. طبق نتایجی که از این مطالعات به دست آمده مشخص شده است که؛ کاربران، هنگام استفاده از اینترنت بیشتر وقتشان را صرف رفتارهای فرهنگی و فراغتی و ارتباطات دوستانه می‌کنند. کسانی که کاربرد اینترنت بخشی از فراغت آنان را تشکیل می‌دهد، بیشتر با دوستانشان معاشرت می‌کنند، بیشتر موسیقی گوش می‌دهند، بیشتر مطالعه و بازی می‌کنند. در مقابل کمتر تلویزیون تماشا می‌کنند (Pakseresht & Norinya, 2007; Pakseresht, 2011). طبق پژوهشی که بحرانی (۱۳۹۴)، انجام داده است، پرسه در اینترنت و استفاده از شبکه‌های مجازی جزء

اولویت‌های اصلی جوانان هنگام گذران اوقات فراغتشان چه بین پسران و چه در بین دختران، به شمار می‌رود.

در این زمینه نیز قنبری برزبان (۱۳۹۶)، در پژوهشی که انجام داد به این نتیجه دست یافته است که محتوای مصرف فراغتی فضای مجازی بر هویت دینی نوجوانان کلان‌شهرها تهران، اصفهان، تبریز و ... بخصوص نوجوانان تهرانی تأثیر فراوانی داشته است. همچنین دختران نوجوان در این میان بیشتر از پسران هم سال خود از فضای مجازی در فراغتشان استفاده می‌کنند. بنابراین، می‌توان چنین اظهار کرد که در انتخاب‌ها و اولویت‌های فراغتی جوانان، توجه به فضاهای مجازی و شبکه‌های اجتماعی جایگاه ویژه‌ای دارد؛ و رسانه‌ها و فضاهای اینترنتی و مجازی اولویت نخست جوانان در پر کردن اوقات فراغتشان بوده است (Keihan, 2012).

در زمینه‌ی تأثیری که طبقه‌ی اجتماعی در نوع و میزان استفاده افراد از فضاهای مجازی و همچنین جایگاهی که در گذران الگوی اوقات فراغت افراد دارد نیز پژوهش‌هایی چند صورت گرفته است که از جمله مهم‌ترین این پژوهش‌ها می‌توان به پژوهش (حبیبی و بهنامی‌فرد؛ ۱۳۹۵ و ابراهیمی و مسلمی پطرودی؛ ۱۳۹۱) اشاره کرد. طبق یافته‌های مربوط به این موضوع، بین پایگاه اجتماعی - اقتصادی افراد و الگوی گذران اوقات فراغت رابطه‌ی معناداری وجود دارد. هر چه طبقه‌ی اجتماعی افراد بالاتر باشد پرداختن به فراغت مدرن در میان آن‌ها بیشتر و در مقابل از فراغت سنتی آنان کاسته می‌شود (Ebrahimi & *et. al.*, 2012). از جنبه‌ی دیگر نیز می‌توان گفت، افراد بزرگ‌سال بخصوص جوانانی که به طبقات مرفه جامعه تعلق دارند به دلیل شرایط فرهنگی و اقتصادی خانواده خود امکان بیشتری برای برقراری ارتباط با جنس مخالف در محیط‌های عینی و واقعی دارند، بنابراین از اینترنت کمتر برای یافتن دوست غیر همجنس و ارضای نیاز عاطفی استفاده می‌کنند، در حالی که برای نوجوانان طبقات متوسط و پایین اجتماعی، شرایط کاملاً برعکس است (Habibi & Behnami Fard, 2016).

پژوهش‌هایی نیز در زمینه‌ی ارتباط سن با گذراندن اوقات فراغت در فضای مجازی صورت گرفته که می‌توان به پژوهش‌های Byrne & *et. al.*, 2006 و Opic & *et. al.* 2014 اشاره نمود. یکی از نتایج به دست آمده حاکی از آن است که نوع و امکانات تفریحی بین گروه‌های سنی مختلف با هم فرق دارند. گروه سنی ۱۴-۱۲ سال بیشتر وقت آزادشان را صرف فعالیت‌های اوقات فراغت ساختاری، باشگاه‌های ورزشی، گذراندن وقت با والدین، خواهران و برادرانشان می‌کنند. در مقابل نوجوانان گروه سنی بالاتر مثل ۱۸-۱۶ سال،

بیشتر وقتشان را در فضاهای باز در کنار خیابان‌ها، چت کردن و استفاده از اینترنت برای ارتباط با دوستانشان و تماشای تلویزیون و گوش دادن به موسیقی صرف می‌کنند (*Byrne & et. al., 2006*). با این وجود در چند سال اخیر به دلیل رشد روزافزون و بیش از پیش از پیشی که فضاها و ابزار ارتباطی مجازی پیدا کرده‌اند، کودکان و نوجوانان نیز در مقایسه با قبل، بیشتر وقت خود را صرف اینترنت و به میزان کمی صرف فعالیت‌های فرهنگی می‌کنند (*Opic & et. al., 2014*).

پژوهش‌هایی نیز ذیل بحث تجربه فراغت رسانه‌ای صورت گرفته که به چند دسته فرعی قابل تقسیم می‌باشد: الف) پژوهش‌هایی که درباره‌ی فردی شدن اوقات فراغت در اثر استفاده‌ی فراوان از رسانه‌ها بحث می‌کنند مانند پژوهش رضایی و محمدی (۱۳۹۳)، و شاطریان (۱۳۹۵)، که طبق نتایجی که به دست آورده‌اند، نشان دادند تجربه‌ی رسانه‌ای فراغت، ارتباطات واقعی را تضعیف کرده و ارتباطات را محدود به ارتباطات در درون شبکه‌های سایبری و ارتباطات فردی کرده است (*Rezaii & Mohamadi, 2014*). از سوی دیگر، در حال حاضر به واسطه‌ی ظهور فناوری‌های نوین، محدودیت‌های زمان و مکان از بین رفته و فرد دیگر به مکان محلی و بومی خود وابسته نیست، همچنین رسانه‌ای شدن و خانگی شدن به‌طور فزاینده‌ای توصیف‌کننده‌ی نحوه‌ی گذران بخش عمده‌ای از فراغت طیفی از جوانان و نیز بزرگسالان گردیده است (*Shateryan & et. al., 2016*).

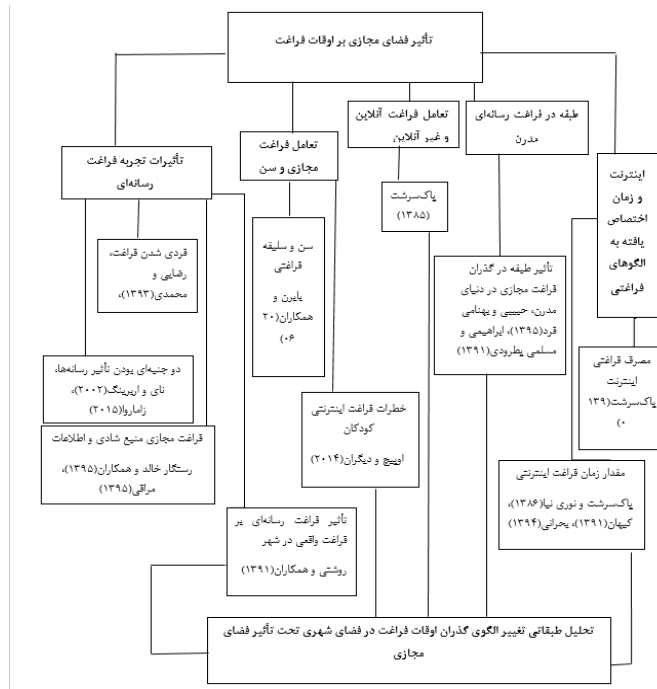
ب) پژوهش‌هایی که تأثیر رسانه‌ها بر فعالیت‌های افراد را از دو نگاه مثبت و منفی مورد بررسی قرار داده‌اند. مانند پژوهش‌های *Nie & Erbering 2002* و *Zumarova, 2015*. نتایج نشان می‌دهد که، زمان زیادی از افراد صرف استفاده از اینترنت می‌شود. بنابراین آن‌ها زمان کمتری را با افراد واقعی و فعالیت‌هایی همچون خرید از مغازه‌ها، تعامل با ترافیک و سفرهای درون شهری به این منظور صرف می‌کنند، از یک طرف اینترنت باعث محدود شدن زمان و مکان برای افراد شده (نقطه‌ی قوت) ولی از سوی دیگر باعث دوری افراد از همدیگر و از محیط واقعی‌شان شده است (تأثیر منفی اینترنت) (*Nie & Erbering, 2002*). همچنین در راستای همین موضوع می‌توان گفت، از طرفی اگر چه کامپیوترها توانسته‌اند به‌عنوان منابع اطلاعاتی و ابزار بازی و سرگرمی، برخی از خلأهای آموزشی و فراغتی را برای کودکان پر کنند و از این نظر مفید محسوب می‌شوند، اما این ابزار هرگز نمی‌توانند جایگزین روابط رودررو واقعی افراد شوند (*Zumarova, 2015*). در ایران نیز عسکری کویری و حسینی (۱۳۹۷)، با استفاده از مطالعه‌ی اسنادی و کتابخانه‌ای به این نتیجه رسیدند که در دهه‌های اخیر، اینترنت به خصوص شبکه‌های اجتماعی

مجازی، امکانات و فرصت‌های متنوعی برای کاربران فراهم کرده است و باعث به وجود آمدن دنیای مجازی می‌شود که ویژگی منحصر به فرد از دنیای واقعی دارد، از جمله می‌توان به روابط نمادین، تغییرات بنیادین در مفاهیم زمان و مکان، ایجاد ارتباط همزمان، مستقل از فاصله‌ی زمان و مکان، فرا زمان و بی مکانی، گمنام بودن کاربرها، استقلال از قوانین دولتی و ارتباط با افراد فرهنگ‌های دیگر اشاره کرد (Askari Kaviri & Hoseini, 2018).

ج) پژوهش‌هایی که فراغت مجازی را به‌عنوان منبعی برای شادی و اطلاعات مورد بررسی قرار داده‌اند. رستگار خالد و همکاران (۱۳۹۵) و مراقی (۱۳۹۵)، که در این زمینه به این نتایج دست یافته‌اند بر اساس دیدگاه افراد مورد مطالعه‌ی این پژوهش استفاده از اینترنت موجب شادی و راحتی جوانان بوده و جوانان برای افزایش اطلاعات و باخبر شدن از خبرها و استفاده از مقالات و کتاب‌های الکترونیکی از فراغت مجازی استفاده می‌کنند (Meraghi, 2016). بنابراین، استفاده‌ی جوانان از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی جدید در تکمیل و گذران اوقات فراغت، موجب می‌شود که سرمایه‌ی اجتماعی آن‌ها در دو بعد عینی؛ عضویت و مشارکت افراد در گروه‌ها، سازمان‌ها، معاشرت و ارتباطات افراد و یک بعد ذهنی آن یعنی اعتماد تعمیم‌یافته (اعتماد مردم به یکدیگر در فضاهای مجازی و اعتماد به خود فضای مجازی)، ارتقاء یابد (Rastegar Khaled & et. al., 2016).

د) در زمینه‌ی تأثیر فراغت رسانه‌ای بر فراغت واقعی در شهر نیز، از جمله پژوهش‌های صورت گرفته می‌توان به پژوهش روشتی و همکاران (۱۳۹۱)، همچنین پژوهش حبیبی و بهنامی‌فرد (۱۳۹۵)، اشاره کرد. طبق بررسی‌های صورت گرفته جوانان امروزی بیشتر ترجیح می‌دهند به جای رفتن به مکان‌های عمومی جهت گذران اوقات فراغت، از طریق اینترنت و وبسایت‌های اجتماعی با دنیا در ارتباط باشند و این وبسایت‌ها به محیطی جدید و جذاب برای جوانان تبدیل شده‌اند (Raveshi & et. al., 2012). مطابق با همین موضوع (Habibi & Behnamifar, 2016) نشان دادند که در حالت کلی ۵۹ درصد از نوجوانان، در ساعات عصر که بهترین بخش از اوقات فراغتشان برای حضور در فضاهای شهری است، مشغول فعالیت در اینترنت هستند. بنابراین هر چه میزان حضور نوجوانان در فضای مجازی بیشتر باشد، از میزان گرایششان به حضور در فضاهای شهری کاسته می‌شود. همچنین (Karole & Sagone 2014) در پژوهششان به این نتیجه رسیدند که کاربران اینترنت در مقایسه با غیر کاربران، وقت کمتری با خانواده‌ی

خود می‌گذرانند. در واقع به نظر آنان اینترنت مرز میان خانه و زندگی اجتماعی و حضور در مکان‌های فیزیکی را نامشخص و مبهم کرده است (Sagone & Karole, 2014). در اکثر این پژوهش‌ها که پیرامون تغییر الگوهای گذران اوقات فراغت تحت تأثیر فضای مجازی صورت گرفته است، الگوبندی چندان دقیقی صورت نگرفته بود و صرفاً شیوه‌ها و روش‌های گذران اوقات فراغت بررسی شده است. اما پژوهش حاضر به دنبال الگوبندی شیوه‌های گذران فراغت می‌باشد. از سوی دیگر، "طبقه" در پژوهش‌های فوق یکی از متغیرهای مستقلی است که بر متغیر وابسته تحقیق اثرگذاری می‌کند. در این پژوهش طبقه به‌عنوان متغیر تعدیل‌گر فرض شده است که مکانیسم ارتباط بین فضای مجازی و تغییر الگوی گذران فراغت را تحت تأثیر قرار می‌دهد.



شکل ۱: مدل تجربی پژوهش

Figure 1: Experimental Model of Research

ادبیات نظری پژوهش

فضای مجازی و گستره آن در عرصه زندگی معاصر

به اعتقاد (Lenski & Lensli, 1990: 3) ما در دنیایی زندگی می‌کنیم که پیوسته دستخوش دگرگونی‌های چشمگیر و دائمی است. این تغییرات جامعه‌ی انسانی را مواجهه با دو جهان موازی کرده است؛ جهان اول: جهان واقعی و جهان دوم: جهان مجازی. جهان اول، جهانی است که در آن زندگی و فعالیت اجتماعی عینی جریان دارد. جهان دوم، جهانی است که انسان را در مواجهه با واقعیت‌های مجازی قرار می‌دهد. در جهان مجازی، انسان با سرزمینی بی‌مرز و چند فرهنگ در عین حال برخوردار از فضای واحد مواجه است. جهان دوم، جهانی است با قاعده‌های خاص و در عین حال خالی از هر نوع قانون و ضابطه‌ی عقلانی. جهان مجازی، جهانی است با جهت‌گیری‌های مشخص و در عین حال فارغ از هر نوع جهت‌گیری ماندگار و هزاران خصیصه‌ی متضاد که هم در درون این جهان جمع شده است و هم در مواجهه با جهان واقعی موجب تولید تضاد می‌شود. با توجه به تغییرات وسیعی که جهانی‌شدن به وجود آورده و در واقع از طریق جهان دوم (جهان مجازی) منشأ تکاثر و تراکم تولیدات فرهنگی ملل جهان شده است، نمادهای بومی فهم در جهان اول (جهان واقعی) در معرض چالش‌های بسیار جدی با نمادهای غیر بومی و بیگانه با فرهنگ‌های دیگر قرار گرفته است؛ نمادهایی که با توجه به تفاوت‌های تاریخی و فرهنگی ملل به گونه‌های متفاوت و بعضاً متضاد رمزگشایی می‌شود. آنچه زمینه‌ی چنین تغییر و تحولات سریع، ژرف و شگرفی را پدید آورده، دستاوردهای فناوری‌های جدید و متأخر بشری است. دستاوردهایی که به‌عنوان تکنولوژی‌های نوین ارتباطی - اطلاعاتی شناخته می‌شوند. از این‌روست که برخی خبر از استیلای یک پارادایم فناوری‌های جدید می‌دهند که بر محور فناوری‌های اطلاعاتی سازمان‌یافته است (Kastels, 2001: 59). بنابراین فضای مجازی نه تنها توانسته برای خود موجودیتی مستقل کسب کند، بلکه با گسترش و توسعه‌ی روزافزون خود می‌تواند موجودیت و هویت جهان واقعی را به چالش کشد و تهدید کند. از جمله این فناوری‌ها اینترنت و فضاهای مجازی است که در جامعه‌ی کنونی جایگاه بی‌بدیلی به خود اختصاص داده‌اند تا جایی که شاید بتوان گفت تصور جامعه‌ی معاصر بدون آن‌ها، بسیار دشوار به نظر می‌رسد (Yaghoobifar, 2013: 159). در این فضا همه بر هم مرتبط و تأثیرگذارند، آن‌هم نه در یک گستره‌ی محدود و مشخص، بلکه در یک دنیای بیکران که هیچ حد و مرزی ندارد (Jalali Farahani & Bagheri Asl, 2008: 126).

امروزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در همه جا وجود دارد و روند دیجیتال‌سازی در حال رشد است (Ghorghi, 2010: 13-15). در یک کلمه شاید بتوان گفت «اینترنت مساوی است با زندگی». اینترنت مکانی است که در آن از کوچک‌ترین اتفاق در دورترین نقطه‌ی جهان باخبر می‌شویم. چیزی که در رسانه‌های نسل قبل از اینترنت مشهود نبوده است. گویی اینترنت یک دهکده است که جهان در آن خلاصه شده است.

نظریات اوقات فراغت و طبقه اجتماعی

نظریه‌ی Bourdieu و نظریه‌ی Veblen پیرامون اوقات فراغت مهم‌ترین و اساسی‌ترین نظریاتی بودند که به پژوهش کنونی نزدیک بودند. بنابراین مختصری از این نظریات را از نظر می‌گذرانیم.

بورديو معتقد است طبقات اجتماعی، از رهگذر تلاقی دو نیروی تقریباً مستقل پدید می‌آیند: احتمال‌های عینی منتج از ساختار فضای اجتماعی، و «باور ذهنی» به وجود طبقات. پایه‌ی طبقات نه در ساختارها و نه در عاملیت آن‌ها به تنهایی، بلکه در رابطه‌ی آن‌هاست. از نظر وی اینکه فرد در چه خانواده‌ای و طبقه‌ای پرورش یافته باشد روی انتخاب‌هایش در زمینه‌ی سبک زندگی و فراغت اش اثرگذار است. او معتقد است علایق، سلیقه‌ها و برداشت‌های مربوط به فراغت افراد در دوران کودکی درون خانواده و محیط اجتماعی پیرامون فراگرفته می‌شود (Jenkins, 2001).

از نظر بورديو جهان اجتماعی از مجموعه‌ای از میدان‌ها تقسیم شده که عاملان و کنشگران در هر یک از میدان‌ها، از عادت‌واره، تجربه، قدرت و منزلت‌های متفاوتی برخوردارند. گروه‌های مختلف عادت‌واره‌های مختلفی دارند که در مصرف و سبک زندگی‌شان قابل مشاهده است. عادت‌واره نوعی نظم پنهان است که طبق آن خواسته یا ناخواسته عمل می‌شود (Esmitt, 2003: 220; Bourdieu, 1998: 14).

بورديو از نگاه فرهنگی طبقه را تعریف می‌کند تا نگاه اقتصادی. طبقه حاصل سرمایه‌های نمادین، فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی است. طبقه مجموع کنشگرانی است که پایگاه یکسانی دارند و در شرایط یکسانی قرار دارند، علایق مشترکی دارند، اعمال مشابهی انجام می‌دهند و مواضع مشابهی دارند (Fazeli, 2003: 24; Koch, 1996: 193).

بورديو در رابطه با نظریه‌ی طبقه معتقد است که ذائقه‌های افراد ذاتی و ناب نیستند بلکه برگرفته از موقعیت فرد در فضای اجتماعی‌اند. در واقع از نظر وی ذائقه‌ها محصول منش‌ها هستند که این منش ماهیت طبقاتی دارد. این ذائقه‌ها همان چیزی هستند که

مصرف را شکل می‌دهند و با جهت‌دهی به مصرف سبک‌های زندگی متفاوت و به تبع آن الگوهای فراغتی متنوعی را ایجاد می‌کنند (*Rahkone, 1999; 44; Fazeli, 2003*).⁽⁴³⁾

بنابراین، بورديو نگاهی بستر گونه به طبقه داشته زیرا می‌گوید، گر چه نمی‌توان گفت طبقه‌ی اجتماعی - اقتصادی عامل تعیین‌کننده‌ی سبک زندگی و در بحث کنونی این پژوهش سبک فراغتی افراد است اما معتقد است که طبقه می‌تواند زمینه‌ای باشد برای شکل‌گیری سبک‌های متمایز فراغتی برای افراد از طریق عادت‌واره.

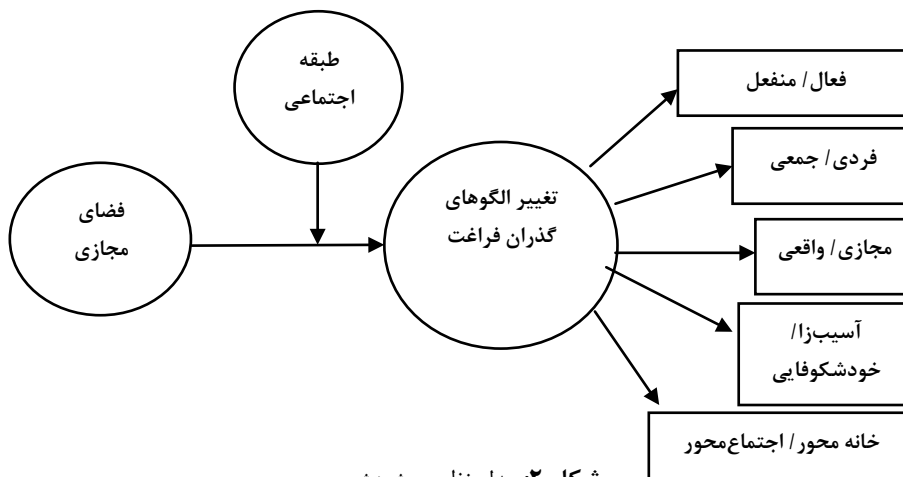
طبقه بستری است که عادت‌واره در آن شکل می‌گیرد و همین عادت‌واره نوع سبک زندگی و مصرف افراد و گروه‌های اجتماعی مختلف را تعیین می‌کند. بنابراین می‌توان گفت در نظریه‌ی او طبقه همیشه به صورت مستقل و مستقیم انتخاب‌های افراد را معین نمی‌کند، بلکه گاهی زمینه‌ای است برای تعدیل رفتارها و کنش‌های مختلف. از نظر بورديو سبک زندگی و فراغت بر بنیان تجربه شکل می‌گیرد. تجربه چیزی است که خود را در علایق و سلايق و فعالیت‌های فراغتی از ورزش و هنر و رفتن به مسافرت گرفته تا استفاده از برنامه‌ها و وسایل ارتباط جمعی و فراغت‌های خانه محور بروز می‌دهد.

از دید بورديو از یک طرف طبقات از طریق الگوهای مصرف مشخص و متمایز می‌شوند ولی از طرف دیگر این طبقه است که ذائقه‌های افراد و نوع مصرفشان را شکل می‌دهد. بنابراین وی نگاهی دیالکتیکی به طبقه داشته یعنی طبقه عامل تعیین‌کننده است؛ و خود نیز تعیین یافته به وسیله‌ی عوامل دیگر. همچنین، از سویی دیگر، وی طبقه را به عنوان یک میدان یا زمینه در نظر گرفته که باعث تغییر و تحول در افراد می‌شود. یعنی به طبقه‌ی زمینه‌ای متحرک و پویاست، اما از این جهت که می‌گوید با شکل‌گیری سبک زندگی در زمینه‌ی طبقاتی، این سبک به نسل بعدی منتقل می‌شود می‌تواند عاملیت محدودکننده تلقی شود که باعث تصلب افراد درون همان سبک زندگی می‌شود. بنابراین اینجا طبقه به عنوان عامل قوی عمل می‌کند که همه چیز حتی سبک زندگی افراد در درون آن شکل گرفته و به آن بستگی دارد.

وبلن نیز یکی از نظریه‌پردازانی است که به بررسی سبک‌های فراغتی در جامعه‌ی مدرن و کنونی می‌پردازد و عامل طبقه را به این موضوع مرتبط می‌کند. از نظر وی، در جامعه‌ی مدرن فراغت جنبه‌ی مصرف‌گرایانه و متظاهرانه پیدا کرده است؛ و راهی شده برای نشان دادن منزلت برتر. وبلن به فراغت نگاهی طبقاتی داشته و معتقد است که بر مبنای طبقه نوع فراغت و سرگرمی و رفاهی که افراد تجربه می‌کنند، متفاوت است. هر

چند که در دوران اخیر طبقات پایین تر سعی در تقلید سبک زندگی طبقه‌ی بالا و مرفه جامعه دارند و به نوعی الگوی فراغتی طبقه‌ی بالا اساس و معیاری برای مصرف فراغتی و گذران آن هم برای خود این طبقه و هم برای سایر طبقات شده است. اما فراغت همچنان جنبه‌ی طبقاتی دارد (Veblen, 2007; Kowser, 2001: 362).

به‌عنوان مثال، از نظر وبلن سبک زندگی پدیده‌ای گروهی و محصول تعلق طبقاتی است و چیز فردی نیست. طبق دیدگاه او رفتار، بینش و عادات فکری و نوع عملی که افراد انجام می‌دهند در بستر و زمینه‌ی طبقاتی آنان شکل می‌گیرد. وی معتقد است، تحولات فناوری در سال‌های اخیر به تحول و تغییر در نهادهای گذشته مطابق با نیازهای خودش منجر شده است. «اگر انسان‌ها را به‌عنوان کارگزاران و عمل‌کنندگان این نهادها در نظر بگیریم می‌توان گفت فناوری‌های نوین علاوه بر نهادهای و کارکردهای آنان، نوع رفتار و بینش و آگاهی انسان را نیز تغییر داده‌اند، همان‌گونه که وبلن خاطرنشان می‌کند سبک زندگی متظاهرانه و مصرف‌گونه‌ای که در افراد شکل گرفته نتیجه‌ی پیشرفت چنین فناوری‌هایی است. بنابراین می‌توان با این دید به نظریه‌ی وبلن نگریست که در آن طبقه بستری را فراهم کرده است که در آن فناوری‌های نوین نوع سبک زندگی و مصرف افراد را شکل داده‌اند؛ که البته با وجود اینکه رسانه‌ها یک نوع سبک زندگی را به افراد القا می‌کنند اما از آنجایی که بسترهای طبقاتی افراد مختلف است می‌توان گفت افراد رفتارهای مختلفی را از خود نشان می‌دهند و الگوهای زندگی مختلفی را از آن‌ها شاهد هستیم.



شکل ۲: مدل نظری پژوهش

Figure 2: Theoretical Model of Research

روش‌شناسی پژوهش

در پژوهش حاضر با توجه به هدف (تحلیل طبقاتی تغییر الگوی گذران اوقات فراغت در فضای شهری تحت تأثیر فضای مجازی) از روش پیمایش، استفاده شده است. همچنین این پژوهش از نوع پژوهش‌های اکتشافی بوده و جزء پژوهش بنیادی دسته‌بندی می‌شود. ضمن اینکه برای تدوین چارچوب نظری و مرور پیشینه‌ی تحقیق از روش کتابخانه‌ای (اسنادی) نیز بهره گرفته شده است. حوزه‌ی تحقیق یا جامعه‌ی مورد مطالعه در این پژوهش شهروندان رده‌ی سنی ۶۰-۲۰ سال شهر اصفهان می‌باشند. برای برآورد حجم نمونه از روش معیارهای سرانگشتی استفاده شده است که مورد تأیید *Boumosa (1982)*؛ *Anderson & Geringh (1984)* و دیگران به نقل از *Ghasemi (2012)* می‌باشد. طبق دیدگاه مولر (۱۹۹۶)، برای تعیین حجم نمونه با این قاعده، از نسبت حجم نمونه به پارامترهای آزاد برای برآورد استفاده شد. با توجه به پارامترهای آزاد و درجه‌ی آزادی مدل (تعداد ۳۳ پارامتر با درجه‌ی آزادی ۶۰) را در نسبت ۱۰ به ۱ حدوداً ۳۲۰ نفر محاسبه کردند. با این وجود، در این تحقیق برای اطمینان بیشتر تعداد ۳۶۰ پرسشنامه توزیع شد. شیوه‌ی نمونه‌گیری سهمیه‌ای بود که به هر طبقه سهمیه‌ی مشخصی داده شد، سپس با توجه به اینکه افراد هر طبقه بر مبنای شاخص‌های خاص آن طبقه باید شناسایی می‌شدند، ابتدا برای هر طبقه تعدادی نمونه‌ی معرف شناسایی شدند بعد به شیوه‌ی گلوله برفی بقیه اعضای هر طبقه به اندازه حجم نمونه از طریق همین افراد مشخص گردیده و مورد پرسش قرار گرفتند. ابزار گردآوری داده‌ها در این تحقیق، پرسشنامه‌ی محقق ساخته بوده است. در خصوص طرح سؤالات حتی‌الامکان سعی شد که از سؤالات «بسته» استفاده شود. البته در پرسشنامه پرسش‌های باز و بسته هر دو بنا به شرایط و نوع سؤال مطرح گردیده است. اعتبار پرسشنامه از نوع صوری بوده است. یعنی ابتدا پرسشنامه‌ی اولیه به گروهی از اساتید مجرب و کارشناسان خبره داده شد سپس با توجه به نظرات آنان اصلاحات مربوط انجام و در نهایت پرسشنامه‌ی نهایی جهت گردآوری داده‌ها شکل گرفت. برای پایا بودن پرسشنامه نیز ابتدا ۳۰ پرسشنامه بین اعضای نمونه برای ارزیابی اولیه توزیع شد و ضریب آلفای کرونباخ برای آنها محاسبه شد که برای تمام ابعاد بالاتر از سطح مطلوب (۰/۷) بود و در نهایت پرسشنامه بین ۳۶۰ نفر توزیع شد که ۳۳۰ پرسشنامه کامل بازگشت داده شد.

ابزار تجزیه و تحلیل، رایانه و نرم‌افزار *SPSS* و *Smart Pls* است که با استفاده از جداول و نمودارها و آزمون‌های آماری موجود در آن اطلاعات خام پردازش گردید. برای تحلیل فرضیات پژوهش ابتدا تأثیر فضای مجازی روی هر کدام از الگوهای فراغتی بررسی

شد. سپس تحلیل‌های مربوط به تعدیل‌گری در هر گروه انجام گرفت و نتایج آن در قالب مدل کلی پژوهش و جداول مربوطه در قسمت یافته‌ها ارائه شد.

جدول ۱: عملیاتی کردن متغیرهای تحقیق

Table 1: Operating Research Variables

متغیرها	ابعاد	گویه‌ها
<i>Variables</i>	<i>Dimensions</i>	<i>Items</i>
الگوهای فراغتی	فعال - منفعل	تماشای تلویزیون، مطالعه کردن، استفاده از اینترنت، تماشای تئاتر، استراحت کردن و دراز کشیدن، تماشای مسابقات ورزشی در محل برگزاری، شرکت در پایگاه‌های بسیج، مسجد رفتن
	فردی - جمعی	گفتگو با افراد فامیل و دوستان و خانواده، مشارکت در انجام امور خیریه و سرزدن به امور خیریه، بازدید از موزه و نمایشگاه، قدم زدن در پارک، کوچه و خیابان، انجام فعالیت‌های ورزشی انفرادی (بوکس، گلف و ...)، رفتن به مسافرت‌های انفرادی، رادیو گوش دادن، تلفن زدن
	مجازی - واقعی	انجام امور هنری (موسیقی نواختن، نقاشی کشیدن و ...)، رفتن به سینما، رفتن به جشن‌های شادی و عروسی، رفتن به کتابخانه، نامه‌نگاری‌های اینترنتی، بازی‌های آنلاین و رایانه‌ای، خرید و فروش در اینترنت، ارتباط مجازی با دوستان، پست گذاشتن در صفحات مجازی
	خودشکوفایی - آسیب‌زا	شرکت در کلاس‌های علمی، شرکت در سخنرانی‌ها، جست و جوی علمی در کتب و مقالات، فراگیری زبان‌های خارجی، دیدن فیلم‌های علمی - آموزشی، شرکت در کانون‌های فرهنگی، قمار کردن و شرط‌بندی‌های مجازی، گشت‌زنی در فضاهای مجازی با محتوی پورن
	خانه محور - اجتماع محور	مسافرت رفتن با خانواده و دوستان، نگهداری از حیوانات تزئینی خانگی، شرکت در مراسمات مذهبی، بازدید از مکان‌های تاریخی
	تحلیل طبقاتی	سرمایه‌ی فرهنگی
نهادی شده		سطح بالای تحصیلات پاسخگو، سطح تحصیلات بالاتر پدر و مادر پاسخگو
متجسم		داشتن مهارت‌های مختلف (عکاسی، خطاطی، روزنامه‌نگاری و ...)، مهارت در زبان‌های خارجی
سرمایه‌ی اقتصادی	نوع مسکن (ملکی، رهن و اجاره، واگذاری و سازمانی)، مبلغ مسکن، رهن و اجاره‌بها، درآمد، قیمت خودرو، وضعیت طبقاتی افراد از نظر خودشان، شغل	
فضای مجازی	میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی، میزان استفاده از اینترنت در هر ۲۴ ساعت	

یافته‌های پژوهش

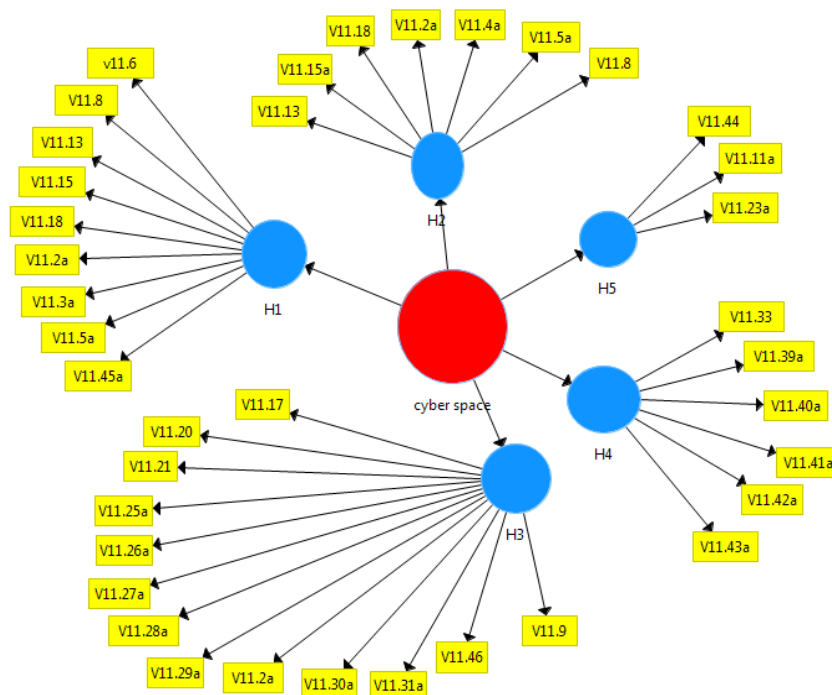
در این قسمت ابتدا به بررسی ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه پرداخته شد. سپس فرضیات تحقیق مورد تحلیل و بررسی قرار گرفت. مطابق جدول ۱، از مجموع ۳۳۰ نفر حجم نمونه مورد بررسی، ۴۴/۲ درصد (۱۴۶ نفر) را مردان و ۵۵/۸ درصد (۱۸۴ نفر) را زنان تشکیل داده‌اند. بنابراین اکثریت نمونه‌ی آماری پژوهش را زنان تشکیل داده‌اند. همچنین در بین گروه‌های سنی جدول فوق بیشترین فراوانی پاسخ‌ها مربوط به گروه سنی ۲۰-۲۴ سال و کمترین فراوانی مربوط به گروه سنی ۶۰-۵۵ سال هست.

جدول ۲: ویژگی‌های جمعیت‌شناختی نمونه‌ی آماری

Table 2: Demographic Characteristics of the Statistical Sample

درصد	فراوانی	ویژگی‌های مورد بررسی	
Percentage	Abundance	Features Under Review	
۴۴/۲	۱۴۶	مرد	جنسیت
۵۵/۸	۱۸۴	زن	
۲۹/۴	۹۷	۲۴-۲۰	سن
۱۸/۲	۶۰	۲۹-۲۵	
۱۷/۶	۵۸	۳۴-۳۰	
۱۱/۸	۳۹	۳۹-۳۵	
۷/۶	۲۵	۴۴-۴۰	
۵/۸	۱۹	۴۹-۴۵	
۷/۶	۲۵	۵۴-۵۰	
۱/۲	۷	۶۰-۵۵	

مطالعه فرضیات پژوهش



شکل ۳: تأثیر فضای مجازی بر الگوهای گذران اوقات فراغت

Figure 3: The Effect of Cyberspace on Leisure Patterns

برای بررسی فرضیات تحقیق، از نرم‌افزار اسمارت پی ال اس، استفاده شده است. از آنجایی که هدف تعدیل‌گری کیفی متغیر طبقه و تأثیر آن بر رابطه‌ی بین فضای مجازی و الگوهای گذران فراغت بوده است، با استفاده از دو آماره‌ی فاصله‌های اطمینان اصلاح شده (که از فاصله‌ی اطمینان نتایج قابل اعتمادتری ارائه می‌دهد) و مقدار تی به تأیید و رد هر فرضیه پرداخته شد. در مؤلفه‌ی فاصله‌ی اطمینان چنان چه عدد صفر در بین فاصله ۲/۵ تا ۹۷/۵ قرار گرفته باشد و نیز مقدار تی از ۱/۹۶ بالاتر باشد یعنی فرضیه تأیید شده است. قسمت (الف) هر فرضیه با توجه به این مؤلفه‌ها در "کل نمونه" رد یا تأیید شده است. در قسمت (ب) که تعدیل‌گری طبقه بررسی می‌شود این مقایسه بین طبقات سه گانه صورت می‌گیرد و زمانی که فواصلشان با هم تفاوت معنی‌داری داشته باشند (یعنی در

فاصله‌ی اطمینان‌های یک طبقه مقدار فاصله‌ی اطمینان طبقه‌ی دیگری را نتوان جای داد) می‌توان گفت در آن طبقه مکانیزم تغییر بین متغیر مستقل و وابسته متفاوت است و در نتیجه فرضیه تأیید می‌شود.

فرضیه‌ی ۱ (الف): کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای فعال/ منفعل تحت تأثیر فضای مجازی است.

فرضیه‌ی ۱ (ب): کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای فعال/ منفعل تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات مختلف، متفاوت است.

جدول ۳: تبیین آماره‌های فاصله‌ی اطمینان و مقدار تی برای فرضیه‌ی ۱

Table 3: Explain the statistics of Confidence Interval and T Value for Hypothesis 1

T-Value	فاصله‌ی اطمینان اصلاح شده		آماره‌ها Statistics
	Modified Confidence Interval		
	۲/۵	۹۷/۵	طبقات Floors
۹/۸۹۵	۰/۳۵۸	۰/۵۳۹	طبقه‌ی بالا
۵/۲۴	۰/۶۳۴	۰/۷۹۱	طبقه‌ی متوسط
۹/۶۲۷	۰/۴۲۵	۰/۶۱۷	طبقه‌ی پایین
۱۵/۴۱	۰/۴۵۳	۰/۵۷۷	کل نمونه

بر اساس نتایج ارائه شده در جدول ۳ فرضیه‌ی ۱ (قسمت الف) تأیید می‌شود زیرا صفر در فاصله اطمینان به دست آمده (۰/۴۵۳-۰/۵۷۷) قرار نمی‌گیرد. در قسمت (ب) همین فرضیه، بحث تعدیل‌گری طبقه نیز تأیید شده است. زیرا در مقایسه بین طبقه‌ی بالا و متوسط و طبقه‌ی پایین و متوسط این فواصل دارای تفاوت معنی‌دار با هم هستند و طبقه نقش تعدیل‌گری در رابطه بین الگوی فعال - منفعل و فضای مجازی بازی می‌کند. اما در طبقات مختلف به‌گونه‌ای متفاوت عمل کرده است. به این صورت که مکانیزم این تأثیرگذاری در طبقه‌ی بالا و پایین به یک صورت بوده (چون فواصل اطمینان آنها درون هم جای می‌گیرد و با هم همپوشانی دارند)، اما در طبقه‌ی متوسط به گونه‌ای متفاوت‌تر از این دو طبقه تأثیرگذاری صورت گرفته است.

فرضیه ۲: الف؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای جمعی/فردی تحت تأثیر فضای مجازی است.

فرضیه ۲: ب؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای جمعی/فردی تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات اجتماعی مختلف، متفاوت است.

جدول ۴: تبیین آماره‌های فاصله‌ی اطمینان و مقدار تی برای فرضیه ۲

Table 4: Explain the Statistics of Confidence Interval and T Value for Hypothesis 2

T- Value	فاصله‌ی اطمینان اصلاح شده		آماره‌ها Statistics
	Modified Confidence Interval		
	۲/۵	۹۷/۵	طبقات Floors
۹/۲۱	۰/۳۵۵	۰/۵۷۸	طبقه‌ی بالا
۲/۷۰	۰/۶۲۷	۰/۸۵۱	طبقه‌ی متوسط
۸/۹۰	۰/۳۹۵	۰/۶۲۰	طبقه‌ی پایین
۱۴/۱۲	۰/۴۴۱	۰/۵۹۶	کل نمونه

بر اساس نتایج ارائه شده در جدول ۴ قسمت (الف) فرضیه ۲ تأیید می‌شود؛ صفر در فاصله‌ی اطمینان به دست آمده (۰/۴۴۱-۰/۵۹۶) قرار نمی‌گیرد. قسمت (ب) این فرضیه نیز تأیید می‌شود. اما در طبقات مختلف متفاوت بوده است. با توجه به معنی‌دار بودن فاصله‌ی اطمینان بین طبقه‌ی بالا و متوسط و همچنین پایین و متوسط تعدیل‌گری طبقه در این رابطه نیز تأیید می‌شود. اما در طبقات مختلف به گونه‌ای متفاوت عمل کرده است. به این صورت کرده مکانیزم این تأثیرگذاری در طبقه‌ی بالا و پایین به یک صورت بوده (چون فواصل اطمینان آنها درون هم جای می‌گیرد)، اما در طبقه‌ی متوسط به گونه‌ای متفاوت‌تر از این دو طبقه تأثیرگذاری صورت گرفته است.

فرضیه ۳: الف؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای مجازی/واقعی تحت تأثیر فضای مجازی است.

فرضیه ۳: ب؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای مجازی/واقعی تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات اجتماعی مختلف، متفاوت است.

جدول ۵: تبیین آماره‌های فاصله‌ی اطمینان و مقدار تی برای فرضیه‌ی ۳

Table 5: Explain the statistics of Confidence Interval and T-Value for Hypothesis 3

T- Value	فاصله‌ی اطمینان اصلاح شده		آماره‌ها Statistics
	Modified Confidence Interval		
	۲/۵	۹۷/۵	طبقات Floors
۸/۸۰	۰/۳۶۵	۰/۵۸۷	طبقه‌ی بالا
۹/۶۳	۰/۶۹۰	۰/۸۳۶	طبقه‌ی متوسط
۱۰/۹۴	۰/۴۵۷	۰/۶۱۰	طبقه‌ی پایین
۱۴/۲۵	۰/۴۶۶	۰/۶۰۴	کل نمونه

بر اساس نتایج ارائه شده در جدول ۵ فرضیه‌ی ۳ (قسمت الف) تأیید می‌شود چرا که صفر در فاصله‌ی اطمینان به دست آمده (۰/۴۶۶-۰/۶۰۴) قرار نمی‌گیرد. در قسمت (ب) این فرضیه نیز تعدیل‌گری در مقایسه بین طبقه‌ی بالا و متوسط و پایین و متوسط تأیید شده است؛ اما در طبقات مختلف به گونه‌ای متفاوت عمل کرده است. به این صورت که مکانیزم این تأثیرگذاری در طبقه‌ی بالا و پایین به یک صورت بوده (چون فواصل اطمینان آنها درون هم جای می‌گیرد)، اما در طبقه‌ی متوسط به گونه‌ای متفاوت‌تر از این دو طبقه تأثیرگذاری صورت گرفته است.

فرضیه‌ی ۴: الف؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای آسیب‌زا / خودشکوفایی تحت تأثیر فضای مجازی است.

فرضیه‌ی ۴: ب؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای آسیب‌زا / خودشکوفایی تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات مختلف، متفاوت است.

جدول ۶: تبیین آماره‌های فاصله‌ی اطمینان و مقدار تی برای فرضیه‌ی ۴

Table 6: Explain the Statistics of Confidence Interval and T-Value for Hypothesis 4

T- Value	فاصله‌ی اطمینان اصلاح شده		آماره‌ها Statistics
	Modified Confidence Interval		
	۲/۵	۹۷/۵	طبقات Floors
۳/۴۲	-۰/۱۵۹	۰/۳۹۳	طبقه‌ی بالا
۱/۲۳	-۰/۵۸۳	۰/۲۷۰	طبقه‌ی متوسط
۱/۲۳	-۰/۱۳۲	۰/۲۷۴	طبقه‌ی پایین
۴/۷۹	۰/۱۸۴	۰/۳۲۳	کل نمونه

بر اساس نتایج ارائه شده در جدول ۶ قسمت (الف) فرضیه‌ی ۴ نیز تأیید می‌شود زیرا صفر در فاصله‌ی اطمینان به دست آمده (۰/۱۸۴-۰/۳۲۳) قرار نمی‌گیرد. اما قسمت (ب) همین فرضیه رد شده است. زیرا در فاصله‌ی اطمینان، صفر قرار می‌گیرد. از طرفی فاصله‌ی اطمینان برای طبقات ارائه شده با همدیگر همپوشانی دارند؛ و بنابراین تعدیل‌گری طبقه در این فرضیه رد می‌شود.

فرضیه‌ی ۵: (الف)؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای اجتماع‌محور/ خانه محور تحت تأثیر فضای مجازی است.

فرضیه‌ی ۵: (ب)؛ کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای اجتماع‌محور/ خانه محور تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات مختلف، متفاوت است.

جدول ۷: تبیین آماره‌های فاصله‌ی اطمینان و مقدار تی برای فرضیه ۵

Table 7: Explain the Statistics of Confidence Interval and T-Value for Hypothesis 5

T- Value	فاصله‌ی اطمینان اصلاح شده		آماره‌ها Statistics
	Modified Confidence Interval		
	۲/۵	۹۷/۵	طبقات Floors
۳/۵۱	۰/۰۹۹	۰/۴۰۷	طبقه‌ی بالا
۰/۷۲۴	-۰/۴۲۷	۰/۳۹۷	طبقه‌ی متوسط
۱/۱۹	-۰/۳۳۲	۰/۲۸۸	طبقه‌ی پایین
۳/۳۶	-۰/۱۱۱	۰/۲۹۸	کل نمونه

بر اساس نتایج ارائه شده در جدول ۷ فرضیه ۵ (قسمت الف) رد می‌شود چرا که صفر در فاصله‌ی اطمینان به دست آمده (۰/۲۹۸-۰/۱۱۱) قرار می‌گیرد. قسمت (ب) همین فرضیه نیز رد شده است. زیرا در فاصله‌ی اطمینان، صفر قرار می‌گیرد. همچنین فاصله‌ی اطمینان برای طبقات ارائه شده با همدیگر همپوشانی دارند.

بحث و نتیجه‌گیری

همان‌طور که در پژوهش‌های گذشته و نیز در پژوهش حاضر بیان شده است نقش و جایگاه فضاهای مجازی و سایبری در زندگی بشر امروزی نه تنها غیر قابل انکار، بلکه جایگاهی اساسی و پراهمیت است. این نشان‌دهنده‌ی تأثیر عظیم و بی‌واسطه‌ی این فضاهاست. که با توجه به ویژگی‌ها و امکاناتی که دارد خواه ناخواه افراد را مجذوب و شیفته‌ی خود ساخته است و زندگی‌شان نیز در هر جنبه‌ای تحت‌الشعاع دنیای ارتباطات و مجاز قرار گرفته است. از جمله این عرصه‌ها اوقات فراغت افراد است.

در گذشته، مردم بعد از کارشان در اوقاتی که متعلق به خودشان است به انجام فعالیت‌های فراغتی مختلف مثل ورزش کردن، بازدید از اماکن و ابنیه‌ی قدیمی و تاریخی، دید و بازدید از دوست و اقوام و بسیاری از فعالیت‌های دیگر در محیط شهر و بیرون از خانه پردازند. اما پژوهش‌های صورت گرفته در این‌باره نشان می‌دهد که، در دنیای کنونی با وجود گسترش و اهمیت یافتن فضاهای مجازی، بسیاری از این فعالیت‌ها و سبک‌های فراغتی تغییر یافتند و به سوی طیف دیگری از سبک‌های فراغتی گرایش پیدا کردند؛ که نتایج این پژوهش نیز این موضوع را تأیید می‌کند.

بر اساس نتایج تحقیق، قسمت الف فرضیه ۱ (کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای فعال/ منفعل تحت تأثیر فضای مجازی است) تأیید می‌شود. به این معنی که فضای مجازی باعث منفعل شدن الگوی فراغتی افراد شده است. در فرضیات دیگر پژوهش که بر مبنای الگوهای فراغتی مطرح شده بود (الگوی فردی - جمعی، الگوی مجازی - واقعی، الگوی آسیب‌زا - خودشکوفایی) نیز نتیجه تأیید شد. یعنی فضای مجازی باعث شد الگوهای فراغتی به سمت منفعل شدن، فردی شدن (پژوهش شاطریان ۱۳۹۵ و محمدی و رضایی ۱۳۹۳)، مجازی شدن (نای و اربرینگ ۲۰۰۲، زاماروا ۲۰۱۵، روشتی و همکاران ۱۳۹۱، بهنامی فرد ۱۳۹۴) و آسیب‌زا (انحرافی) (نای و اربرینگ ۲۰۰۲، زاماروا ۲۰۱۵) گرایش پیدا کنند. فضای مجازی به‌عنوان یک محیط اجتماعی باعث مجازی شدن افراد و کم شدن ارتباطشان با دنیای واقعی شده و بنابراین نقش محیط را در شکل‌دهی به هویت‌یابی افراد و احساس تعلق به یک مکان کاهش داده است. این فضا با امکانات خاص

خود تسهیلات بسیاری را در اختیار افراد قرار داده که باعث گرایش بیشتر افراد به سمت خود و تحت تأثیر قرار دادن آنها شده و در نتیجه تغییراتی در سبک زندگی افراد به وجود آورده است. فرد به دلیل ناشناس بودن در اینترنت، آزادی عمل بیشتری برای دنبال کردن خواسته‌های مثبت و منفی خود دارد. بنابراین امکان دنبال کردن کارهای پرخطر و آسیب‌زای فردی و اجتماعی بالا می‌رود. از سویی دیگر فرد در اینترنت با همه هست و درواقع با کسی نیست. زیرا روابط در این فضا بسیار سطحی‌تر، زودگذرتر و آشفته‌تر از فضای واقعی است. در نتیجه فرد بیشتر تمایل به تنها گذراندن اوقات فراغتش دارد و این باعث فردی‌تر شدن الگوهای فراغتی نیز می‌شود.

بر اساس نتایج پژوهش حاضر، این فضا باعث انفعال الگوی فراغتی افراد شده است. فضای مجازی برخلاف دنیای فیزیکی، پویایی کمتری دارد. در این فضا فعالیت‌ها با تحرک جسمی و بدنی زیادی همراه نیست در نتیجه از میزان فعال بودن فرد کاسته می‌شود که پژوهش‌های شاطریان ۱۳۹۵ و محمدی و رضایی ۱۳۹۳ نیز این نتیجه را تأیید می‌کنند. فرضیه پنجم پژوهش که بر مبنای الگوی فراغتی اجتماع محور - خانه محور بود، رد می‌شود. این نشان می‌دهد فضای مجازی نتوانسته افراد را از محیط اجتماع دور کرده و خانه‌نشین کند. این نکته‌ای کلیدی و بااهمیت است. زیرا در گذشته‌های دور اینترنت به صورت کنونی پرسرعت و گسترده نبود و بیشتر در قالب کامپیوترهای بزرگ در انحصار شرکت‌ها و پروژه‌های تحقیقاتی بود تا مردم عادی. بنابراین برای استفاده از آن نیاز بود افراد به مکان‌های مشخصی (سایت‌های اینترنتی) بروند. اما امروزه با وجود تلفن‌های همراه هوشمند و همچنین گسترش مودم‌های اینترنتی در نقاط مختلف، افراد به راحتی می‌توانند در هر جایی به اینترنت متصل شده و استفاده کنند. بنابراین نمی‌توان گفت فضای مجازی باعث خانه‌نشین شدن افراد شده است؛ که این در راستای نتیجه‌ی پژوهش به‌نامی فرد (۱۳۹۴) و روشتی و همکاران (۱۳۹۱) نیز می‌باشد که بیان می‌کنند گاه‌ها افراد با وجود حضور در مکان‌های فیزیکی عملاً از این فضا استفاده‌ای نمی‌برند، چرا که مدام وقتشان را در گوشی‌هایشان سپری می‌کنند؛ و از این طریق نه به یک محیط کوچک که با دنیا به‌صورت مجازی ارتباط برقرار می‌کنند.

قسمت دوم نتایج این پژوهش مربوط به تبیین رابطه‌ی تعدیل‌گری می‌شود که در آن، "طبقه" نقش تعدیل‌گری را بین متغیر فضای مجازی و کمیت تغییر الگوهای فراغتی دارد.

بر اساس فرضیه‌ی نظری این پژوهش، انتظار بر این بود که طبقه‌ی مکانیزم ارتباط بین فضای مجازی و سبک‌های فراغتی را تحت تأثیر قرار دهد یا به اصطلاح آماری طبقه‌ی

شدت این رابطه را قوی یا ضعیف کند. طبق تحلیل داده‌های گردآوری شده، این فرض نظری در برخی گروه‌بندی‌ها تأیید و در برخی دیگر رد شد. بنابراین در فرضیه‌ی ۱، ۲ و ۳: که "کمیت تغییر الگوی گذران اوقات فراغت بر مبنای الگوهای فعال/ منفعل، فردی/ جمعی و مجازی/ واقعی تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات مختلف متفاوت است" تعدیل‌گری بین طبقه‌ی بالا و پایین با طبقه‌ی متوسط تأیید شد. بنابراین در این سه فرضیه مکانیسم تأثیرگذاری طبقه در طبقات بالا و پایین یکسان و در طبقه‌ی متوسط متفاوت‌تر بوده است. ولی در فرضیات شماره‌ی ۴ (یعنی الگوی آسیب‌زا/ خودشکوفایی) و فرضیه‌ی شماره‌ی ۵ (الگوی خانه‌محور/ اجتماع محور بودن) این رابطه‌ی تعدیل‌گری تأیید نشد. یعنی تأثیرگذاری فضای مجازی بر این الگوهای فراغتی در هر سه طبقه به یک شیوه بوده است.

کسانی مثل بورديو طبقه را بستری در نظر می‌گیرند که تمامی تحولات در آن رخ می‌دهد و پدیده‌ای واحد در طبقات مختلف نتایج متفاوتی به بار می‌آورد. بدون شک نمی‌توان تأثیر بی‌بدیل طبقه را بر پدیده‌های مختلف چه در زمان کنونی و پژوهش حاضر و چه در تمامی ادوار تاریخی به‌طور کلی نادیده گرفت، و نتیجه‌ی کلی که در این پژوهش به دست آمده است نیز این موضوع را تأیید می‌کند. اما تفاوتی که احساس می‌شد ممکن است در این زمینه بین طبقه‌ی بالا و پایین به دلیل فاصله‌ی اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی زیادی که دارند وجود داشته باشد، محقق نشد. به فرض مثال، این پژوهش معتقد بود منفعل شدن الگوی فراغتی افراد تحت تأثیر فضای مجازی در طبقات به یک صورت و یک میزان عمل نمی‌کند، بخصوص بین طبقه‌ی بالا و پایین. اما نتایج نشان داد این در عکس این موضوع اتفاق افتاده و بنابراین می‌توان بر اساس دیدگاه‌های نظری این نتیجه را تشریح و تبیین کرد.

یکی از دلایل مهمی که می‌تواند در تشریح نتایج به‌دست آمده به پژوهش حاضر کمک کند تفاوت در ویژگی‌های هویتی طبقات مختلف است. همان‌گونه که ذکر آن رفت، بر اساس نتایج به‌دست آمده مشخص شد که شدت تأثیرگذاری طبقه در رابطه بین فضای مجازی و سبک‌های فراغتی در طبقات بالا و پایین یکسان بوده ولی در طبقه‌ی متوسط نسبت به این دو متفاوت‌تر بوده است. به‌عنوان مثال الگوی فراغتی طبقات بالا و پایین به یک اندازه منفعل‌تر، فردی‌تر و مجازی‌تر شده اما طبقه‌ی متوسط نسبت به این دو شدت کمتری داشته است.

در دهه‌های اخیر فاصله‌ی طبقاتی بین طبقه‌ی بالا با طبقات پایین و متوسط خیلی زیاد شده و نوعی شکاف طبقاتی ایجاد شده که همچنان در حال تقویت شدن نیز می‌باشد.

در این فرآیند درآمد‌های بی‌دردسرت‌تر و اضافی به سمت طبقه‌ی بالا در حال روانه شدن می‌باشد که این باعث شده طبقه‌ی مذکور روز به روز لذت‌گراتر، خوش‌گذران‌تر بشوند. این طبقه در هر جایی دنبال عیش و خوشی برای خود می‌گردند و از هر ابزاری در راستای هدف فوق‌نهایت استفاده را خواهند برد. از طرفی با نگاهی به صفحات مجازی و اینستاگرامی طبقات بالا می‌توان لذت‌جویی آنها را به وضوح مشاهده کرد. به گفته‌ی ویلن فراغت برای طبقه‌ی بالا همواره جنبه‌ی نمادین دارد و انتخاب سبک‌های فراغتی مختلف مظهر خودنمایی این طبقه در برابر سایر طبقات‌اند. فضای مجازی نیز با توجه به امکاناتی که دارد می‌تواند در نمایش منزلت و خودنمایی این طبقه کمک فراوانی کند. بنابراین طبیعی است که این طبقه بیشترین استفاده را از فضای مجازی کنند و به تبع آن نیز بیشتر تحت تأثیر این فضاها قرار بگیرند. در این زمینه لطیفه‌ای وجود دارد که می‌گوید: اینترنت جولان‌گاه مردان جوان سفیدپوست، درس‌خوانده، مرفه و دارای مهارت‌های تایپی است. این می‌تواند مصداقی بر بالا بودن سطح استفاده از فضای مجازی در بین طبقات مرفه باشد.

از سوی دیگر طبقه‌ی پایین قرار دارند که هویت چندان مستقلی از خود ندارند. افراد این طبقه اکثراً یا افرادی هستند که از طبقه‌ی متوسط به طبقه‌ی پایین نزول کرده‌اند یا از اول در جایگاه کنونی بوده و بنابراین از وضعیتی که دارند دچار سرخوردگی‌اند، منزلت فعلی خود را قبول ندارند و تنها راه خروج از آن را در شبیه شدن به طبقه‌ی بالا می‌بینند. بنابراین تمام تلاش خود را در راستای تقلید سبک زندگی این طبقه به کار می‌گیرند تا از این طریق وجهه و منزلتی برای خود کسب کنند. بنابراین این افراد سیال‌تر و مدگراترند و موج‌های تغییر بیشتر آن‌ها را در بر می‌گیرد. با توجه به این مسئله نتیجه‌ای که در تحقیق کنونی به دست آمده نیز گواهی بر این مدعاست که مکانیسم تغییر بین طبقات بالا و پایین به یک شیوه عمل کرده است.

طبقه‌ی متوسط اما سبک زندگی و بافت اجتماعی خاص خود را دارد. در این طبقه افراد با توجه به میدانی که در آن زندگی می‌کنند، ساختمان‌های ذهنی مشخصی دارند، افرادی منسجم‌تر، پایدارتر و مقاوم‌تر در برابر تغییرات‌اند. در این طبقه اقبال متفاوتی از فرهیختگان، استادان و روشنفکران گرفته تا نظامیان، کارمندان و ... زندگی می‌کنند که وجه مشترک همه‌ی آن‌ها دانش و آگاهی است، بنابراین کمتر از تغییرات دنیای کنونی که فضای مجازی نیز یکی از مهم‌ترین آن‌هاست، تأثیر می‌پذیرند. این افراد نه‌تنها در مقابل تغییرات مقاومت بیشتری دارند بلکه خود خواهان تغییرات جدیدی در راستای بهتر شدن اوضاع و احوال جهان‌اند. این افراد به جای صرف لذت‌جویی از اشیاء جهان از آن‌ها در

جهت اهداف خود استفاده می‌کنند. بنابراین از فضای مجازی نیز به‌عنوان یکی از این اشیاء یا استفاده‌ی کمتری دارند یا اینکه در جهت اهدافی متفاوت با اهداف طبقات دیگر از آن بهره می‌برند. نکته‌ی مهم دیگری که با توجه به نتایج تحقیق باید به آن پرداخت این می‌باشد که بین الگوهای فراغتی در فرضیه‌ی اول، دوم و سوم چه وجه اشتراکی وجود داشته که باعث تأییدشان شد و چه تفاوتی با الگوهای فراغتی در فرضیه‌ی چهارم و پنجم دارند که در آن‌ها تعدیل‌گری معنی‌دار نشده است؟

الگوهای فراغتی فردی/ جمعی، فعال/ منفعل و مجازی واقعی به هم وابسته‌اند و رابطه‌ی مستقیمی با یکدیگر دارند. به همین دلیل اگر فردی از هر طبقه‌ای در یکی از این الگوها به سمت یک سری طیف حرکت کند در دو الگوی دیگر نیز به سمت همان طیف گرایش دارد. به همین دلیل اگر فرد یا افرادی الگوی فراغتی مجازی را برای خود برگزینند لزوماً الگوی فراغتی‌شان فردی‌تر و منفعل‌تر نیز خواهد بود. زیرا خود الگوی فراغتی مجازی جز سبک‌های فراغتی است که با تحرک بدنی اندک همراه است و بنابراین برای انجام آن نیاز به پویای جسمی و جابجایی خاصی نیست. بنابراین یک سبک فراغتی منفعل است. همچنین برای استفاده از فضای مجازی در جهت گذراندن اوقات فراغت نیاز به وجود افراد دیگری نیست، بلکه خود فرد به‌طور جداگانه و مستقل می‌تواند به آن بپردازد و از این جهت نوعی فراغت فردی نیز محسوب می‌شود. در کل ارتباط مستقیم و پیوستگی بین این سه الگو باعث شده که تعدیل‌گری طبقه در آنها تأیید شود. اما ویژگی‌هایی که الگوی فراغتی آسیب‌زا/ خودشکوفایی و الگوی خانه‌محور/ اجتماع‌محور داشته‌اند با الگوهای قبلی لزوماً پیوسته نیست. به‌عنوان مثال نمی‌توان گفت کسی که الگوی فراغتی‌اش مجازی است لزوماً در الگوی فراغتی آسیب‌زا قرار می‌گیرد. یا لزوماً خانه‌محور است. از سوی دیگر فارغ از هر گونه تعلق طبقاتی، افراد می‌توانند الگوی آسیب‌زا یا خودشکوفایی را در پیش گیرند یا اینکه فراغت‌های بیشتر خانه‌محور یا بیشتر اجتماع‌محور را برای خود برگزینند. بنابراین نمی‌توانیم بگوییم فردی که دنبال خودشکوفایی است لزوماً در این یا آن طبقه قرار می‌گیرد. درباره‌ی الگوی خانه‌محور/ اجتماع‌محور نیز همین امر صادق است.

در نهایت، سؤال پایانی که بر اساس نتایج به‌دست آمده از پژوهش باید به آن پاسخ داده شود این می‌باشد که در بین سه الگوی گذران اوقات فراغت که تعدیل‌گری در آن‌ها تأیید شده است، در کدام الگو و در چه طبقه‌ای تعدیل‌گری اثر قوی‌تری نسبت به سایر الگوها داشته است؟ دلیل این تفاوت را می‌توان در چه عللی جستجو کرد؟

با توجه به بررسی مقادیر *T-Value* برای هر فرضیه، از بین فرضیات تأیید شده، تعدیل‌گری در فرضیه‌ی سوم با شدت بیشتری تأیید شده است. در همین الگو بیشترین

مقدار تی مربوط به طبقه‌ی پایین با ۱۰/۹۴ می‌باشد. بر این اساس متغیر تعدیل‌گر در این گروه بیشترین تأثیر را بر رابطه‌ی بین فضای مجازی و کمیت تغییر الگوی گذران فراغت بر مبنای مجازی/ واقعی داشته است. این موضوع نشان می‌دهد که طبقه بستری است که روند سایبورگ شدن افراد در آن به شدت در حال تسریع شدن است؛ که این موضوع با توجه به ویژگی‌هایی که برای فضای مجازی از یک سو و طبقات اجتماعی از سویی دیگر بیان شد، چندان دور از انتظار نبود. با توجه به نتایج پژوهش، شاید بتوان گفت بین طبقه و سبک فراغتی مجازی گونه‌ای قرابت انتخابی وجود دارد. یعنی قرار گرفتن در طبقه‌ای خاص می‌تواند به دنبال خود انتخاب سبک فراغتی مجازی را به دنبال داشته باشد. در پژوهش حاضر بیشترین تأثیرگذاری در طبقه‌ی پایین دیده شده که این نشان‌دهنده‌ی مجازی شدن هر چه بیشتر این طبقه این می‌باشد. از دلایل این امر علاوه بر توضیحاتی که درباره‌ی کسب وجهه و منزلت و دنباله روی از طبقه‌ی بالا مطرح شد، می‌توان کم‌هزینه بودن و در دسترس بودن این سبک فراغتی برای طبقه‌ی پایین نسبت به سبک‌های فراغتی دیگر را برشمرد.

پیشنهادات پژوهش

- از آنجایی که فضای مجازی باعث گرایش افراد به سمت سبک‌های فراغتی منفعل، فردی، مجازی و آسیب‌زاتر شده، پیشنهاد می‌شود:
 - ۱- برای جلوگیری از گذراندن تمام وقت آزاد در فضای مجازی، می‌توان برنامه‌ها و نمایش‌های خیابانی هیجان‌انگیزی با مشارکت مردم و مسئولان مربوطه برگزار کرد تا از این طریق علاوه بر بهره‌گیری از فضای مجازی، از حضور در فضاهای واقعی و شهری نیز استفاده کنند.
 - ۲- افزایش امکانات متفاوت از جمله باشگاه‌های ورزشی، مکان‌های هنری، ایجاد تسهیلات برای دسترسی آسان‌تر تمامی اقشار در زمینه‌ی شرکت در برنامه‌ها و کلاس‌های مختلف.
 - ۳- استفاده از توان‌های خود این فضا (فضای مجازی) برای تشویق افراد به سمت انتخاب سبک‌های فراغتی‌ای که جنبه‌های پویاتر، جمع‌گرایانه‌تر و واقعی‌تری دارند. به‌عنوان مثال مکان‌های دیدنی و واقعی، باشگاه‌های ورزشی، مکان‌های فرهنگی، روش‌های گذران وقت مثلاً ورزش‌های دسته‌جمعی مختلف و دیگر سبک‌های فراغتی گوناگون را به افراد معرفی کنیم. از این طریق فرد بهترین استفاده را از فضای مجازی می‌برد و می‌تواند از آن در کنار سرگرمی‌ای دیگر استفاده کند نه به‌عنوان تنها روش برای گذران اوقات فراغت.

Reference:

Afrough, E; J. Bell (1994). "Class Analysis and the Dialectics of Modernization in the Middle East", No. 4, 93-122. (Persian).

Ahmadi, M. (2018). "Internet and social networks, Internet statistics in the last quarter of 2018", Wikipedia. (Persian).

Askari Kaviri, A. & A. Hosseini (2019). "Cyberspace and its impact on leisure", the 5th National Conference on New Research in the field of humanities and social studies in Iran ", pp. 1-15. (Persian).

Bahrani, M. (2015). "Shiraz University Students' Leisure: The Contribution of Sports, Books, Recreation, and the Internet", International Conference on Management, Economics and Humanities, Turkey - Istanbul. (Persian).

Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason: On the Theory of Social Action*, Cambridge, UK: Polity Press.

Byrne, T., Nixon, E., Mayock, P., & Whyte, J. (2006). *Free-time and Leisure Needs of Young People Living in Disadvantaged Communities*, Combat Poverty Agency Working Paper 06/ 02.

Castells, M. (2001). "The Rise of a Network Society", translated by Ahad Aliqlian and Afshin Khakbaz, Tehran: New Plan. (Persian).

Ebrahimi, Ghorban. A., Muslimi Petroudi, R. (2012). "Sociological study of leisure time of 15-64 years old people in Joybar city", *Historical Sociology*, Vol. 4, No. 1, 130-195. (Persian).

Fakuhi, N., Mirdamadi, M. (2002). "Cybernetic Space as Urban Space: A Case Study of Tehran", Vol. I, No. 2, 89-119. (Persian).

Fazeli, M. (2003). "Consumption and lifestyle", Qom: Sobh Sadegh Publishing. (Persian).

Ghanbari Barzian, A. (2017). "The Impact of Virtual Leisure and Computer Games on Adolescents' Religious Identity", *Journal of Culture-Communication Studies*, Vol. 18, No. 39, 120-120. (Persian).

Gorgi, A. (2006). "Internet and Identity", *National Studies Quarterly* 25, Year 7, No. 1, 69-53. (Persian).

Habibi, M, Behnamifard, F. (2015). "The position of Internet cyberspace and urban open space in the leisure model of today's adolescents in the Rajai Shahr neighborhood of Karaj", Year 6, No. 20, 130-199. (Persian).

Jalali Farahani, A. H., Bagheri Asl, R. (2008). "Social prevention of cybercrime is the main strategy for institutionalizing cyber ethics", No. 24, 10-19. (Persian).

Jenkins, R. (2003). "Social Identity", translated by Touraj Yarahmadi, Tehran: Shirazeh. (Persian).

Keyhan, M. (2012). "Lifestyle and Leisure in Modern Society", Young Studies and Media, No. 8, 98-124. (Persian).

Koch, M. (1996). "Class and taste: Bourdieu's Contribution to the Analysis of Social Structure and Social space", International Journal of Contemporary Sociology, Vol. 33, No. 2, 1996, pp.187-202.

Kozer, L. (2004). "Life and Thought of Sociological Elders", translated by Mohsen Thalasi, Tehran: Scientific Publications. (Persian).

Lansky, G.; Lansky, J. (1990). "The course of human societies", translated by Nasser Mofaghian, Tehran: Islamic Revolution Publishing and Education Organization. (Persian).

Maraghi, M. (2016). "Media Learning Virtual Leisure for 18 to 30-year-olds in Districts 1 and 12 of Tehran", Second National Conference on Computer, Islamic Information and Communication Technology of Iran, Qom, Soroush Hekmat Mortazavi Islamic Studies and Research Center. (Persian).

Mehraein, M. R; Abdi, M. (2006). "Relationship between students' social class and their learning rate", No. 7, 157-176. (Persian).

Monadi, M. (2007). "Leisure and the Challenges of Globalizing the Comparison of Two Generations", Vol. 3, No. 8, 131-165. (Persian).

Nie, N. H. & Erbring, L. (2002). Internet and Society: Preliminary Report, IT & Society, 1, 275-283.

Opic, S & Đuranoviæ, M. (2014). "Leisure Time of Young Due to Some Socio-demographic Characteristics", Procedia-Social and Behavioral Sciences, 159, 546-551.

Pakseresht, S. (2011). "Interaction of Virtual and Real Leisure in Tehran University Students", *Journal of Youth Sociology*, No. 2, 37-60. (Persian).

Pakseresht, S. & Nourinia, H. (2007). "Study of the consequences of leisure use of the Internet on leisure behaviors of Tehran youth", *Quarterly Journal of the Iranian Association for Cultural Studies and Communication*, 52-78. (Persian).

Pakseresht, S. (2006). "Internet use in the leisure styles of Tehran youth", *Cultural Studies and Communication*, No. 5, 137 to 158. (Persian).

Qasemzadeh, B., Rasoulzadeh Aghdam, S and K. Rahbari Pour (2013). "Study of the effect of urban public spaces and cyberspace on the formation of public opinion", *Sociological Studies*, Third Year, No. 15, 21-35. (Persian).

Rahkone, K. (1999). *Not class but struggle overtures to Pierre Bourdieu's Sociology*, Department of Social Policy, University of Helsinki.

Rastegar Khalid, A., Moslehi Janabian, N., Salahi, A. and N. Taj (2015). "The Impact of New Technologies on Leisure and Social Capital of Youth", *Year 17, No. 33*, 127-136. (Persian).

Rezaei, A; Mohammadi, N. (2014). "Modern Media and Semantic Understanding of Leisure Experience", *Quarterly Journal of Culture and Communication Studies*, Year 15, No. 27, 164-184. (Persian).

Rifat Jah, M. (2011). "Leisure and Cultural Values", *Cultural Research Quarterly*, Vol. 4, No. 1, 151-190. (Persian).

Sagone, E. & Karole, M. (2014). "The portrait of values in family: A cross-age study in Sicilian context", *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, No. 127, pp 194-198.

Shaterian, M. S. Manouchehri Far and E. Fard Esfahani (2016). "Modern Media and the Impact on Leisure Styles", *National Conference on Psychology Science and Technology, Educational Sciences and Comprehensive Psychology of Iran*, Tehran, Sam Iranian Institute for the Development of Knowledge and Technology. (Persian).

Smith, A. D. (2004). "Nationalism, Theory, Ideology, History", Translated by Mansour Ansari, Tehran: Institute of National Studies, Iranian Civilization. (Persian).

Tekrato Site, Technology Day News (2016). <https://techrato.com>. (Persian).

Veblen, T. (2007). "The theory of the solitary class", translation: Farhang Ershad, Tehran: Nashr-e Ney, second edition. (Persian).

Yaghoubi, S., Shabani, V. Samadi, L. (2013). "Geopolitical Analysis of the Role of New Technologies in Security Developments and Peace of the People", Khorasan Razavi Law Enforcement Science Quarterly, No. 21, Fifth Vol., Autumn. (Persian).

Zumarova. M. (2015). "Computers and children leisure time", Procedia - Social and Behavioral Sciences, 176, 779- 786.

Class Analysis of Changing Patterns of Leisure in Urban Space under the Influence of Cyberspace in Isfahan

Mozhgan Pirak¹, Vahid Ghasemi (Ph.D)²

Masoud Kianpour (Ph.D)³

DOI: 10.22055/QJSD.2021.16827

Abstract:

The importance of cyberspace (Internet and social networks) in today's human life is undeniable. As it has overshadowed all the different areas of people's lives. Leisure patterns are one of these aspects. Therefore, the main purpose of this study is to investigate the changes that have occurred in these patterns under the influence of cyberspace. Research presents the relationship between these two variables in the form of class analysis. For this purpose, 330 people in Isfahan were studied using a quantitative method. The data collection tool was a researcher-made questionnaire that was distributed among the three social classes of upper, middle and lower in the age range of 20-60 years. The validity of the questionnaire was formal and was confirmed by a group of experienced professors and experts. The reliability of the questionnaire was calculated using Cronbach's alpha coefficient, which was higher than the desired level (0.70) for all dimensions. Findings show that cyberspace has affected leisure patterns. Thus, leisure patterns have changed from being active, being collective, being real, self-fulfilling, to becoming passive, individualized, virtual, and deviant. Another important result of the research is the confirmation of class adjustment. Thus, the class has influenced the mechanism of influence between cyberspace and leisure-based patterns of active / passive, collective individual, and virtual / real. The mechanism of this effect was the same in the upper and lower classes, but in the middle class it was less intense and different from the other two classes.

Key Concepts: Cyberspace, Leisure, Class Analysis, Leisure Patterns, Urban Space

¹ Master of Sociology, University of Isfahan, Isfahan, Iran, pirak.m.72@gmail.com

² Professor, Department of Social Sciences, University of Isfahan, Isfahan, Iran (Corresponding Author), v.ghasemi@ltr.ui.ac.ir

³ Assistant Professor, Department of Social Sciences, University of Isfahan, Isfahan, Iran, m.kianpour@ltr.ui.ac.ir



© 2019 by the authors. Licensee SCU, Ahvaz, Iran. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0 license) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).