



فضای مجازی

در تمام تعاریف فضای مجازی، این فضا محیط الکترونیکی یا محیط شبکه ای از کامپیوترها دانسته می شود که با استفاده از جلوه های سمعی و بصری سعی دارد تا اشیاء و واقعیت های سه بعدی جهان واقعی را مشابه سازی کند اما ادعا می شود که فاقد مادیت فیزیکی هستند.

گفته می شود که از خصوصیات بارز این فضا بی مکانی و بی زمانی است.

(منتظر قائم، ۱۳۸۱، ص ۲۳۱)



فضای مجازی

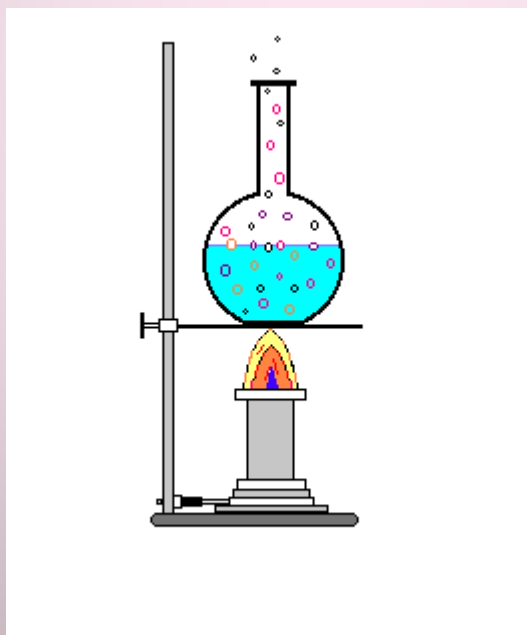
فضای مجازی در ابتدا و در بدو تأسیس و جا افتادن در سطح جامعه بیشتر به عنوان قابلیت برای سرگرمی شناخته می‌شد.

کافی‌نت‌ها الزاماً به عنوان محیط‌هایی برای گذران اوقات فراغت مورد توجه‌اند که این قابلیت با فضای مجازی به عنوان فضایی برای سرگرمی پیوند می‌خورد.



فیستولا

نیروی حاصل از شبکه‌های اطلاعاتی و زیرساخت‌های مرتبط با آن را به انرژی حرارتی تشبیه می‌کند که به مرور، به تبخیر بخشی از آب یک ظرف و کاهش سطح آب ظرف و تولید بخار ناشی از تبخیر آب منجر می‌شود.



اثر فضای مجازی بر اوقات فراغت خانوار و زندگی شهری

پژوهشگران چهار حوزه‌ی کلیدی را در زندگی شهری معرفی می‌سازند که می‌توان به حوزه‌های کار و محیط زندگی، حمل و نقل، ساخت و تولید، و تفریح و سرگرمی اشاره کرد. یافته‌های پژوهشی در مورد ایران نیز نشان می‌دهند که نزدیک به ۸۰ درصد از افراد بین ۱۰ تا ۴۰ درصد از اوقات فراغت خود را در محیط‌های مجازی سپری می‌کنند. امروزه در سیستم‌های شهری لحاظ کردن فضای فیزیکی منهای فضای مجازی و برعکس، امکان‌پذیر نخواهد بود. صرف اوقات فراغت در فضای مجازی از جمله فعالیت‌های خانه‌محور محسوب می‌شود. جدای از فعالیت‌هایی که مرتبط با درآمد خانوار است، فعالیت‌های مرتبط با تربیت افراد و فعالیت‌های آموزشی و اطلاع‌رسانی و فعالیت‌های مرتبط با وقت آزاد و استراحت و... می‌تواند در سایه‌ی محیط مجازی صورت پذیرد.







۱. خصوصی بودن و غیرجدی بودن

اولین خصوصیت اوقات فراغت غیرجدی بودن آن است. این خصوصییتی است که دقیقاً در فضای مجازی نیز وجود دارد.

در اوقات فراغت فعالیت‌ها معمولاً به صورت خصوصی صورت می‌پذیرد



۲. دسترس پذیر بودن برای عامه

در دوره‌ی باستان یا پیشامدرن، فراغت تنها در اختیار قشرهای فرادست جامعه بود. نکته‌ی مهم دیگر ارتباط بین اوقات فراغت و وسایل ارتباط جمعی است. به نوعی وسایل ارتباط جمعی فراغت را برای اکثریت جامعه در دسترس قرار داده‌اند و از طریق بعضی از آن‌ها، اوقات فراغت به خانه‌ها راه یافته است؛ به طوری که این نوع گذران اوقات فراغت، به صورت جزئی لاینفک از زندگی روزمره‌ی افراد درآمده است.



۳. فراتر از زمان و مکان

اشکال سنتی اوقات فراغت وابستگی زیادی به مکان و زمان دارند، اما اشکال مدرن و مجازی اوقات فراغت نوع تجربه‌ای که از اوقات فراغت ارائه می‌دهند همراه با نوعی خانگی شدن است.



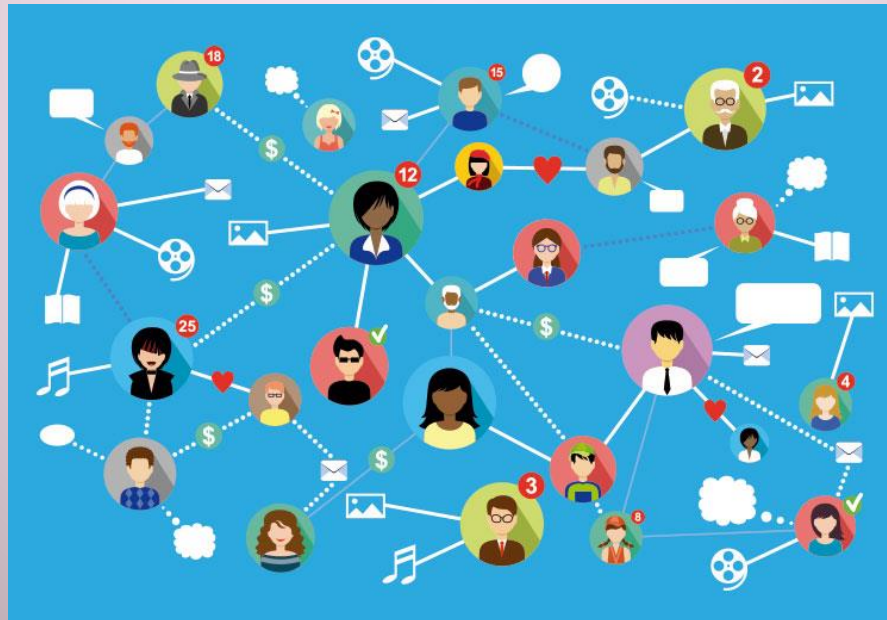
۴. گشت و گذار اینترنتی

این امر تشابه زیادی با گشت و گذار در محیط فیزیکی دارد. برای مثال، یکی از جنبه‌های اوقات فراغت فرد ممکن است پیاده‌روی در پارک‌ها یا در سطح شهر باشد. این امر به خوبی در فضای مجازی نیز امکان‌پذیر است. فرد وقتی وارد دنیای اینترنت و فضای مجازی می‌شود، فارغ از هر کاری که به نیت آن وارد دنیای مجازی شده است، با نوعی ویژگی گشت و گذار نیز روبه‌رو است. از طرف دیگر، یکی از ویژگی‌های فضای مجازی که باعث شده محیط مناسبی برای گشت و گذار و گذران اوقات فراغت تبدیل گردد، وجود سایت‌هایی به زبان‌های مختلف و مرتبط با فرهنگ‌های گوناگون است.



۵. افزایش مرادوات

فضای مجازی، در کنار محدودیت‌هایی که برای ارتباطات رو در روی بشری دارد، یک سری از امکانات را نیز فراهم می‌سازد تا ارتباطات بشری گسترش یابد. گسترش سایت‌های اجتماعی، در کنار امکاناتی مانند چت، به کاربران این امکان را می‌دهد که از قابلیت فضای مجازی برای پر کردن اوقات فراغت خود استفاده ببرند. امکان برقراری ارتباط با دیگران یکی از ویژگی‌ها و اولویت‌های اوقات فراغت افراد محسوب می‌شود



۶. تنوع و تازگی

یکی از قابلیت‌های فضای مجازی، که این محیط را به عنوان محیطی مناسب برای پر کردن اوقات فراغت تبدیل کرده است، نو بودن و به‌روز بودن فضای مجازی است. در بیان ویژگی‌های اوقات فراغت این نکته را مورد تأکید قرار دادیم که هر امری، تجربه‌ی اولیه‌ی فرد محسوب شود، به نوعی ویژگی اوقات فراغت و سرگرم‌کنندگی را برای فرد دارد. در ضمن باید این نکته را بیان کرد که بسیاری از افراد اولویت خود را در پر کردن اوقات فراغت کسب تجارب جدید می‌دانند.

NEW



۷. بازی‌ها

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های فضای مجازی، که آن را تبدیل به فضای مناسبی برای پر کردن اوقات فراغت نموده است، امکان انجام انواع بازی‌ها در محیط اینترنت و حتی موبایل‌هاست. این بازی‌ها، از بازی‌های ساده‌ی نوشتاری تا بازی‌هایی با گرافیک بالا را شامل می‌شوند.

GAMES



۸. کتابخانه‌های مجازی

مطالعه کردن یکی از جنبه‌های پُررنگ اوقات فراغت محسوب می‌شود. امروزه این قابلیت در محیط مجازی نیز وجود دارد. امکان مطالعه‌ی آنلاین و گشت و گذار در کتابخانه‌های آنلاین و همچنین سایت‌های علمی و ادبی است. حجم اطلاعات علمی آنلاین در محیط مجازی باورنکردنی است. روزانه اطلاعات زیادی در محیط اینترنت بارگذاری می‌شوند و افراد، برای مطالعه و پرکردن اوقات فراغت، با اطلاعات زیادی روبه‌رو هستند. باید بیان کرد که فضای مجازی تا حد زیادی محدودیت‌های فیزیکی دسترسی به منابع اطلاعاتی و علمی را برطرف ساخته است.



عوامل محدودکننده‌ی کارکرد اوقات فراغت فضای مجازی

1. وابستگی زیاد فضای مجازی به سخت‌افزار
2. نوعی حالت الیناسیون و از خود بیگانگی است که در مواجهه با محیط‌های مجازی، در فرد روی می‌دهد
3. کاهش سطح تعاملات اجتماعی رو در رو
4. اعتیاد اینترنتی





مقام معظم رهبری:
اگر من امروز رهبر انقلاب نبودم، رئیس فضای مجازی
کشور میشدم!



باتشكر

