



حسن زاده، علیرضا (۱۳۹۶). تاملی بر فضا و جرم: جهت‌گیری فضای عمومی، خصوصی و مجازی در ایران. جامعه‌شناسی نهادهای اجتماعی، ۴(۱۰)، ۲۶۲-۲۳۱.

## تاملی بر فضا و جرم: جهت‌گیری فضای عمومی، خصوصی و مجازی در ایران

علیرضا حسن زاده<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۰۵/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۰/۱۲

### چکیده

تضعیف فضای عمومی و راندن شهروندان به فضاهای غیر تعاملی می‌تواند در جهت‌گیری رفتاری شهروندان به سوی جرم و خشونت، شکستن قانون و زیرپا نهادن ارزش‌های اخلاق تعاملی و شهروندی، نقشی منفی بازی کند. پرسش آن است که تقلیل جایگاه حوزه عمومی چه تاثیری بر حوزه درونی (خانه/خانواده) و تمایل نوجوانان به فضای مجازی دارد و این امر در قالب فضای مجازی غیر تعاملی، به نوبه خود چه تاثیری بر ظهور و افزایش جرم و خشونت در میان نوجوانان و جامعه خواهد داشت. اگرچه ساختاری شدن مضاعف با ظهور آنچه اندیشمندانی چون ترنر فضاهای سوم یا آستانه ای می‌نامند، همراه است، اما بر پایه مطالعات کلاسیک، دستیابی به استقلال برآمده از بلوغ برای نوجوانان پسر در فضای نمادینی رخ می‌دهد، که بعدی آیینی و آستانه ای دارد.؛ کنش خشونت‌بار و مجرمانه می‌تواند حاصل واگرایی در برابر حس یکپارچگی و فقدان رابطه دیالوژیک (گفت و گویی)، بین‌ذهانی، و میان‌متنی فرد با فضاهای اجتماعی خود باشد. این مقاله سعی دارد، تاثیر تقلیل یا آسیب فضای عمومی و خصوصی را در تمایل به فضای مجازی و ظهور جرم و خشونت، و نزول اخلاق فردی و شهروندی مورد بحث قرار دهد.

**کلید واژه‌ها:** حوزه عمومی؛ فضای مجازی؛ فضای داخلی؛ نوجوانان ایرانی؛ جرم.

<sup>۱</sup> - استادیار پژوهشکده مردم‌شناسی، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، parishriver@gmail.com

## ۱- مقدمه و بیان مساله

## مطالعه خشونت، فضای مجازی و جرائم مربوط به آن

در فضاهای گوناگون ساختارهای شبکه‌ای متفاوتی شکل می‌گیرند و از این رو فضا بر ظهور و شکل «جرم» می‌تواند تاثیر نهد (آریاس<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰: ۱۲۵). شکستن مرزهای اخلاقی و قانونی و تعدی به دیگری، اشکال خشونت‌بار جرم را به نمایش می‌نهند و در قوانینی که جرم را مشخص می‌نمایند، تلقی از بین بردن حقوق دیگری به معنی تاکید بر حقوق شهروندی برابر در جامعه است (گونتر<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳: ۸۴). اندرسون<sup>۳</sup> (۲۰۰۶: ۱۱)، خشونت را عملی تعریف می‌کند که به دیگری آسیب وارد می‌نماید، خشونتی که می‌تواند کلامی، جسمانی، و یا نمادین باشد. بر این اساس می‌توان جرم را به مثابه عملی بر علیه دیگری (فرد، گروه یا جامعه)، دانست (همان، ۲۰۱۳: ۸۳-۸۶). حال پرسش آن است که فضاها تا چه حد بر ظهور جرم تاثیر دارند و موجب افزایش و یا تقلیل آن می‌شوند. فرضی که این مقاله سعی دارد آن را به اثبات برساند، آن است که تضعیف هر یک از دو فضای عمومی و فضای خصوصی (خانه/خانواده)، با تضعیف دیگری همراه است، و این امر یعنی تضعیف دو فضای درونی و برونی (خانه و خصوصی/عمومی)، با راندن افراد به ویژه نوجوانان و جوانان به فضای غیر تعاملی در فضای مجازی همراه می‌شود. به واقع فضای مجازی نیز دو گونه از فضای کنشوری را دربر دارد، نخست فضای مجازی تعاملی که در آن فضای یاد شده با فضای عمومی مرتبط است و از اخلاق تعاملی بیگانه نیست، و دیگری فضایی که از فضای درونی (خانواده) و عمومی جدا است. این در حالی است که در مطالعات مربوط به فضا، فضای درون خانگی را می‌توان فضای خصوصی دانست (نک. وارد<sup>۴</sup>، ۱۹۹۹: ۱۳۳). در نخستین شکل از فضای مجازی، رابطه میان متنی و بین‌الذهانی میان فضای مجازی، فضا و حوزه عمومی و فضای درونی (خانه/خانواده) وجود دارد و شکل‌گیری رفتار و اخلاق تعاملی و ظهور صورت‌های متکثر و چند صدایی<sup>۵</sup> از فرهنگ ممکن است، اما در دومین شکل، رابطه میان فرد و دیگری (اعضای جامعه) آسیب می‌بیند. به منظور نشان دادن این نظرگاه آسیب‌شناختی که به بررسی رابطه فضا و جرم می‌پردازد، نخست لازم است، موضوع کلیدی این مقاله یعنی جرم در پیوند با بازی‌های کامپیوتری

---

<sup>1</sup>- Arias, E.D

<sup>2</sup>- Gunter, Barrie

<sup>3</sup>- Anderson, Craig

<sup>4</sup>- Ward, Peter

<sup>5</sup>- Polyphonic

و فضای مجازی شرح داده شود و سپس با توجه به مفاهیم کلیدی فضا و حوزه عمومی، حوزه درونی (خانواده) و آیین های بلوغ در میان نوجوانان مورد بحث قرار گیرد.

## ۲- پیشینه پژوهش

### ۲-۱- جرم، خشونت، بازی های کامپیوتری و فضای مجازی

نخستین صورت های بازی های کامپیوتری از اواخر دهه ۱۹۵۰ تا ۱۹۷۰ ظاهر شدند و سپس رو به رشد و فزونی نهادند (گونتر، ۱۹۹۸: ۱۱)، این بازی ها نخست بازی های یک به یک (مبارزه یک به یک<sup>۱</sup>) مثل شطرنج یا پونگ<sup>۲</sup> یا همان پینگ پونگ بودند که همان بازی های های دنیای واقعی را انعکاس می دادند (همان، ۱۹۹۸: ۲۲؛ اندرسون، همکاران، ۲۰۰۶: ۶). بازی های کامپیوتری در دهه ۱۹۹۰ به اوج خود رسیدند و بازی های معروف یک به یک چون ازدهای دوگانه<sup>۳</sup> و نبرد مرگبار<sup>۴</sup> به فروشی بسیار بالا دست یافتند (اندرسون و همکاران، ۲۰۰۶: ۶). بازی های کامپیوتری نخست در خانه ها و مغازه ها انجام می شد، اما به مرور این بازی ها از بیرون از خانه به سمت درون خانه سوق یافت و خانه تبدیل به مهمترین مکان بازی های یاد شده گشت (همان، ۲۰۰۶: ۷). تکنولوژی این بازها به سرعت پیشرفت نمود و این بازی ها پولیگون<sup>۵</sup> (چند ضلعی) نیز شدند (همان، ۲۰۰۶: ۷). در برابر بازی های یاد شده دوگفتمان انتقادی شکل گرفت، یکی تاثیر آنها در ایجاد و درونی سازی خشونت و جرم های خشونتبار در نزد کودکان و نوجوانان بود (گونتر، ۱۹۹۸: ۱۵) و سپس گفتمان انتقادی طرح اعتیاد به بازی کامپیوتری نیز ظاهر شد که معتقد به این بود که از یک سو معتادان بازی های کامپیوتری، تمایل به مشارکت در سایر فعالیت های اجتماعی از خود نشان نمی دهند و از سوی دیگر دچار روحیه انزوا و دوری از جمع و کار گروهی خواهند شد (همان، ۱۹۹۸: ۱۹-۱۸). ظهور بازی های کامپیوتری با نگاهی منفی نسبت به آنها همراه بود که نگاه اولیا لقب<sup>۶</sup> گرفت و این نوع نگاه برای مثال در ایالات متحده در دوره هایی با ممنوع شمردن بازی برای کودکان و گروه های سنی ۱۰ تا ۲۰ سال همراه شد (همان، ۱۹۹۸: ۳۵، ۲۹). از این دیدگاه، تاثیر این بازی ها نه تنها ابعادی همزمان داشت، که حتی در قالب درونی سازی خشونت و انزوا در دو بافت

1- One-on-one fighting

2- Pong

3- Double dragon

4- Mortal Kombat

5- Polygon

6- Paternal view

کوتاه<sup>۱</sup> و بلند مدت<sup>۲</sup> مورد توجه قرار گرفت (اندرسون و همکاران، ۲۰۰۶: ۲). گرایش به پورنوگرافی<sup>۳</sup>، خشونت، دگرستیزی های نژادپرستانه و اعتیاد از جمله آسیب‌هایی است که از سوی هارگریو<sup>۴</sup> (۲۰۰۹: ۲۹، ۱۵۱، ۱۵۶، ۷) شناخته و به بحث نهاده شده است. اندرسون در کتابی که در سال ۲۰۰۶ (نک. اندرسون و همکاران، ۲۰۰۶) منتشر کرده است بر این اعتقاد است که اگرچه بازی‌های کامپیوتری همه سن‌ها را در بر دارد، اما تاثیر اصلی آن بر روی نوجوانان و جوانان است (همان، ۲۰۰۶: ۳). از نظر وی در حال حاضر با وجود تلاش‌هایی که صورت می‌گیرد، دستیابی به بازهای خشونت‌آمیز چون بازی ارتش آمریکا<sup>۵</sup> برای همه نوجوانان راحت است؛ مطالعات وی نشان می‌دهد که نوجوانانی که در امریکا دست به اقدامات مجرمانه، مسلحانه و شلیک اسلحه زده‌اند؛ اغلب سابقه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن را داشته‌اند، نمونه‌هایی چون رویدادهای دسامبر سال ۱۹۹۷، مارچ ۱۹۹۸، می ۱۹۹۸، اپریل و نوامبر ۲۰۰۲، جون ۲۰۰۳، اپریل ۲۰۰۳، مارچ ۲۰۱۱ و غیره در ایالات متحده که در آنها نوجوانانی دست به جرم شلیک اسلحه و اقدام مسلحانه زده‌اند، نشان می‌دهد که همگی آنان سابقه انجام بازی‌های خشونت‌آمیز در فضای مجازی و کامپیوتری را داشته‌اند. اداره فدرال تحقیقات امریکا نیز گزارش می‌کند که مجذوب شدن به سرگرمی‌های خشونت‌آمیز، یکی از ویژگی‌های نوجوانانی بوده که در امریکا دست به شلیک به دیگران زده‌اند (همان). ساختار بازی‌هایی چون سرقت بزرگ خودرو<sup>۶</sup> مبتنی بر حرکت بازیگران در خیابان‌های شلوغ با ماشین‌های سرقت‌شده، تصادم با مردم و دریافت جایزه برای شلیک به افراد در فضای عمومی است، این در حالی است که در بازی جنگ کلان‌ها که به شدت محبوب نوجوانان است، ساخت قلمرو خود تنها با کشتن افراد کلان‌های رقیب ممکن می‌شود و مشارکت نیز نه بر پایه صلح که با هدف کشتن و نابود کردن دیگران است<sup>۷</sup>. به همین دلیل است که می‌توان نوع نگاه نشریاتی چون نشریه نیوز آو دی. وورد<sup>۸</sup> (اخبار جهان) را مبنی بر ممنوعیت بازی‌هایی از این دست درک کرد (گونتر، ۱۹۹۸: ۸). از نظر گونتر، این بازی‌ها بر روی شخصیت و سیستم ارزش‌های فرد اثر

<sup>۱</sup>- Short term context

<sup>۲</sup>- Long term context

<sup>۳</sup>- Pornography

<sup>۴</sup>- Hargrave, Andrea

<sup>۵</sup>- American army

<sup>۶</sup>- grand theft auto

<sup>۷</sup>- در این بازی، فرد روستای خود را بنا می‌کند و سربازان خود را تربیت می‌کند تا برای به دست آوردن منابع

ثروت یعنی طلا، الماس و اکسیر با قبایل دیگر بجنگد و آنها را نابود کند. برای آگاهی در مورد این بازی نک.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=en>

<sup>۸</sup>- News of The World

منفی می‌نهند (همان: ۷-۸). در این نوع بازی‌ها بازیگر تنها یک بازیگر منفعل نیست، بلکه از طریق بازی فعال شده و نقش یک قاتل یا مقتول را بازی می‌کند، از این رو این بازی‌ها تأثیری ضد اجتماعی بر فرد می‌نهند و درست در نقطه مقابل مفهوم اخلاق تعاملی و پیوندهای اخلاقی در دو فضای عمومی و درونی (خانواده) قرار دارند (همان: ۸). در مطالعاتی از این نوع حتی مشخص شده است که گاه بازی‌های خشونت‌بار کامپیوتری و اینترنتی از جرائم دنیای واقعی تأثیر گرفته‌اند و این جرائم بر ساختار و روایت آنها تأثیر نهاده‌اند، برای مثال بازی حرکت پست<sup>۱</sup> ملهم از جنایتی است که در سال ۱۹۸۶ در ایالات متحده رخ داد و در آن یک پستیچی، ۱۵ تن از همکاران خود را کشت (همان: ۷). در این بازی‌ها دو حالت وجود دارد و فرد خود را دو حالت می‌یابد، یا می‌کشم یا می‌میرم (اندرسون و همکاران، ۲۰۰۶: ۷). هارگریو (۲۰۰۹: ۱۴۳) بر اساس مطالعه‌ای در سال ۲۰۰۴ نشان می‌دهد که کودکان ۱۰-۹ ساله‌ای که در معرض بازی‌های کامپیوتری بیشتری هستند، دلسوزی کمتر نسبت به دیگران داشته و رفتار و نگرشی متمایل به خشونت دارند. بازهای خشن تلویزیونی چون ادیسه<sup>۲</sup> و نبرد مرگبار در تحقیقات انجام شده از سوی محققان از یکسو تمایلات مردانه را برای کنترل، قدرت و نابود کردن تغذیه می‌کنند (گوتتر، ۱۹۹۸: ۱۵)، و از سوی دیگر حتی بعدی زیبایی شناختی به خشونت، جرم و رفتارهای ضد اجتماعی می‌دهند، به گونه‌ای که می‌توان از کارکرد برخی از این بازی‌ها با نام زیبایی‌شناسی خشونت<sup>۳</sup> و یا درونی‌سازی دگر هراسی<sup>۴</sup> و فرهنگ‌سازی دگر ستیزی و جرم یاد کرد (همان).

در کنار بازی‌ها که تأثیر آنها در ظهور جرم به ویژه در میان نوجوانان و جوانان در سطور بالا به طور فشرده به بحث نهاده شد، فضای مجازی موضوع اصلی دیگری است که باید در رابطه میان فضا و جرم مورد بحث قرار گیرد. در گام نخست باید یادآور شد، که منابع (انگیزه‌های) شکل‌گیری جرم در فضای مجازی شبیه همان منابعی است که در دنیای واقعی نیز با آن رو به رو هستیم. برنر بر این باور است که جرم‌های فضای مجازی و اینترنتی از همان منابعی شکل می‌گیرند، که جرم در فضای واقعی از آن شکل گرفته است، خصلت‌هایی منفی چون انتقام، طمع، خشونت و غیره خاستگاه جرم در فضای مجازی یا اینترنتی هم هستند (برنر<sup>۵</sup>، ۲۰۱۰: viii، vii). اما در نگاهی تخصصی‌تر می‌توان گفت که تفاوت جرم‌های

1- Going postal

2- Odyssey

3- Aesthetic of violence

4- Internalization of xenophobia

5- Brenner, Susan

امروزی در فضای مجازی با جرم‌های کامپوتری دهه ۶۰ در عدم دسترسی آزاد به شبکه‌های وسیع از سوی کاربران است. در دهه شصت تنها کسانی که به کامپیوتر مرکزی (پردازنده مرکزی) دسترسی داشتند، در شبکه‌ای بسیار محدود می‌توانستند از آن سواستفاده کنند و جرم‌هایی از سوی آنان رخ می‌داد که جنبه مادی و اقتصادی داشت (همان: ۱۱، ۱۲). در این نوع از جرم‌ها شرکت‌ها و کمپانی‌های بزرگ آسیب می‌دیدند (همان). اما از سال‌های بعد به ویژه سال ۱۹۹۰ کامپیوترهای شخصی، فضایی گسترده را در محیط مجازی و اینترنتی فراهم ساختند که ارتباطی بسیار وسیع را در شبکه‌های متصل امکان‌پذیر نمود. این امر اگرچه ارتباطات را به شکلی شگفت‌آور تسهیل کرد، اما در عین حال فضای جرم اینترنتی را هم وسیع ساخت، به گونه‌ای که در آن افراد و شرکت‌ها و حتی دولت‌ها دیگر از آسیب‌های جرم اینترنتی مصون نیستند (همان). اما در یک نگاه تاریخی که تحول جرائم فضای مجازی را به بحث می‌نهد، هدیه ناشری<sup>۱</sup> (۲۰۰۵: ۱۰۳) در شناسایی جرم‌های مرتبط با کامپیوتر، آنها را به سه دسته تقسیم می‌کند، جرم‌هایی که در آن به ترتیب کامپیوتر ابزار، هدف یا یک امر جانبی است، این جرم‌ها در همان فضای برساخته کامپیوتر رخ می‌دهد یا معطوف به عناصری در خارج از فضای کامپیوتر است. اما همچنان که کشتتری<sup>۲</sup> (۲۰۰۰: ۱۴، ۹) مطرح می‌نماید، با پیشرفت تکنولوژی، جرم‌ها هم پیشرفته‌تر شد. کشتتری چون کاشفی، در تعریف جرم در فضای مجازی معتقد است، جرم در فضای مجازی فعالیت است که در آن کامپیوتر و یا شبکه‌ای از کامپیوترها ابزاری برای قانون شکنی، تخلف و تخطی از قانون و قواعد مورد پذیرش جامعه هستند (همان: ۳). ریس در تعریف جرم در فضای مجازی، آن را فعالیت‌های مربوط به کامپیوتر می‌داند که جنبه نامشروع و غیر قانونی دارد و از سوی افراد خاص و از طریق شبکه‌های الکترونیکی جهانی می‌تواند هدایت شود (ریس<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۰۷: ۲۸). تاوانی<sup>۴</sup> (۲۰۱۱): ۲۰۹، انواع جرم‌های فضای مجازی را این گونه نام می‌برد:

"۱. استفاده از تکنولوژی سایبری در راه‌های غیر مجاز برای (الف) بازتولید کپی‌هایی از اطلاعات متعلق به دیگران و (ب) توزیع اطلاعات متعلق به دیگران و فرم‌های دیجیتال در شبکه‌های کامپیوتری ۲. تجاوز و تخطی سایبری ۳. استفاده از تکنولوژی سایبری برای دسترسی‌های غیرمجاز به (الف) سیستم‌های کامپیوتر یک سازمان یا یک فرد و (ب) سایتی حفاظت شده با اسم رمز با هدف آسیب رساندن به منابع کامپیوتری ۴. وندالیسم سایبری و استفاده از

1- Nasheri, Hedieh

2- Kshetri, Nir

3- Reyes, Anthony

4- Tavani, Herman T.

تکنولوژی سایبری برای رها کردن یک برنامه که (الف) انتقال اطلاعات الکترونیک را در یک یا چند کامپیوتر مختل می‌کند یا (ب) اطلاعات موجود را نابود سازد." کشتتری نیز معتقد است که دو نوع حمله اینترنتی وجود دارد، نخست هدفمند و دوم، فرصت طلبانه که در نخستین با توجه به توانایی‌های فرد هدف یا همان طعمه با برنامه ریزی از ابتدا مشخص می‌شود و در دومین حمله و جرم مجازی از طریق پخش ویروس رخ داده و از ابتدا طعمه یا طعمه‌ها مشخص نشده‌اند (کشتتری، ۲۰۰۰)، گیدنز و گریفیس نه جرم اینترنتی را این گونه برمی‌شمارند:

" ۱. آسان شدن جاسوسی ، ۲. تروریسم و وندالیسم الکترونیک و آسیب عمومی ناشی از آن، ۳. افزایش ربودن اطلاعات راه دور ۴. شکستن حوزه خصوصی ۵. سختی کنترل تبلیغات نژادپرستانه ۶. کلاهبرداری اینترنتی، ۷. انتقال سرمایه ناشی از کلاهبرداری ۸. پول شویی الکترونیک ۹. بین‌المللی شدن توطئه‌ها " (گیدنز<sup>۱</sup> و گریفیس<sup>۲</sup>، ۲۰۰۶: ۸۲۸).

در مجموع به عنوان یک ویژگی مشترک در میان جرم‌ها، می‌توان گفت که جرم در فضای مجازی نیز چون انواع دیگری از فضاهای انسانی و اجتماعی، احساس امنیت را از میان برده و از جمله با تجاوز به حریم خصوصی<sup>۳</sup> همراه است. جرم در فضای مجازی نیز بر علیه قانون، و نظم رخ می‌دهد (برنر، ۲۰۱۰: ۹). اگرچه همه گروه‌های اجتماعی حاضر در فضای مجازی از جرم اینترنتی آسیب می‌بینند، اما آسیب‌های ناشی از جرم‌ها، بیشتر گریبانگیر نوجوانان می‌شود. برای مثال در ایالات متحده، تحقیقات نشان می‌دهد که ۲۰ تا ۲۵ درصد از نوجوانان حاضر در فضای مجازی و اینترنتی، قربانی جرائم اینترنتی چون شرارت بوده‌اند (همان: ۵). این که چرا گروه‌های یاد شده آسیب پذیرترند، مشخص است، مجرمان در فضای مجازی از تکنیک‌های زبانی و روانشناختی چون ترس، هیجان، ایجاد احساس تعهد و اعتماد استفاده می‌کنند (کشتتری، ۲۰۰۵: ۱۰)، این در حالی است که به قول ترنر (نک. ترنر<sup>۴</sup>، ۱۹۸۸: ۴۷-۴۴) نوجوانان و جوانان جز گروه‌های ستاره‌ها در برابر گروه‌های مرجع<sup>۵</sup> به حساب می‌آیند، دارای هیجان و احساس فراوان بوده و علاقمند به انجام کارهای پرخطراند (حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). چنانچه فضاهای مجازی از نوع فضای تعاملی نبوده و از فضای عمومی و خانه گسسته باشد، خرده فرهنگ نوجوانان و جوانان را تبدیل به یک ضد فرهنگ

1- Giddens, Anthony

2- Simon Griffiths

3- Private sphere

4- Turner, V.W.

5- Star group

6- Reference group

پرخاشجویی نماید، و به این دلیل است که گاه در فضای مجازی، ضد فرهنگ‌هایی شکل گرفته که حتی زبان خاص خود را دارند (ریس و همکاران، ۲۰۰۷: ۱۱۵، ۱۱۲۱، ۳۵). در اینجا خرده فرهنگ را می‌توان شامل گروهی دانست که عاملیت آن در بازنمایی ارزش‌هایی که به فرهنگ، بعدی چند صدایی می‌بخشد دیده می‌شود، اما ضد فرهنگ در عمل مجرمانه یعنی آسیب به دیگری به صورت جسمانی، مادی، معنوی و نمادین ظاهر می‌شود. چنین فضایی آنگونه که گیدنز مطرح می‌نماید، جز فضاهایی است که کنترل بر آن سخت یا غیرممکن است، و در این فضا آسیب‌پذیری در برابر جرم بیشتر می‌شود (گیدنز و گریقتس، ۲۰۰۶: ۸۲۸). به واقع در فضای عمومی، برهمکنش و اخلاق تعاملی از فرد حفاظت می‌نماید و در فضای درونی یا خانواده نیز اعضای خانواده از فرد محافظت می‌کنند، اما در فضای مذکور چنین محافظانی وجود ندارند. آسیب‌های موجود در فضای مجازی که ناشی از وقوع جرم هستند، از سوی محققان طبقه‌بندی شده‌اند. میلهورن<sup>۱</sup> (۲۰۰۷: ۸۸-۸۷)، انواع آسیب‌های فضای مجازی را در صورت‌های روسپیگری و فحشا، آزار کلامی، و جسمانی مشاهده می‌کند و تمسخر و حمله جنسی را در فضای مجازی مورد بحث قرار می‌دهد. آنچنان که وال<sup>۲</sup> (۲۰۰۷: ۳۳)، معتقد است اینترنت مرز میان حوزه عمومی و خصوصی را از میان می‌برد و این در حالی است که از منظر جامعه‌پذیری و فرهنگ‌پذیری، روابط در فضای مجازی جانشین روابط چهره‌به‌چهره موجود در خانواده یا روابط تعاملی در فضای عمومی نیست (همان: ۳۳). در اینجا همچنان که توضیح داده خواهد شد، قطع رابطه فضای مجازی با حوزه/فضای عمومی و خانواده؛ دیگر با بعد اخلاقی و رابطه دگرپذیرانه و جرم‌ستیزانه همراه نیست، بلکه برعکس رابطه‌ای مجرمانه و دگر‌ستیزانه را به تصویر می‌کشد.

## ۲-۲- چارچوب نظری

### فضای سبیرنتیک<sup>۳</sup> (فضای مجازی) و اخلاق تعاملی

بسئد<sup>۴</sup> (۲۰۱۲: ۲۶۰)، فضای سبیرنتیک را این‌گونه تعریف می‌کند؛ این فضا کلیتی ارتباطی را در میان انسان‌ها با یکدیگر در بر دارد، فضایی که از طریق کامپیوتر و تکنولوژی ارتباطات راه دور فارغ از محیط مادی (اقليمی و جغرافیایی آنان) به وجود می‌آید. این فضا،

<sup>۱</sup>- Milhorn, H. Thomas

<sup>۲</sup>- Wall, David

<sup>۳</sup>- Cybernetic space

<sup>۴</sup>- Beseda, Jan



دنیایی از سیستم‌های اطلاعاتی دوتایی است که بیرون از فضای سه بعدی قرار دارد. این جهان، جهانی است که از نظر مادی غیر حاضر است و ما آن را از طریق ماشین‌های الکترونیکی تجربه می‌کنیم (همان). به واقع انسان شناسان، معتقدند که اکنون برخلاف تعریف متعارف از قوم‌نگاری<sup>۱</sup> که به بررسی فضاهای سه بعدی با تاکید بر زمان و مکان می‌پردازد، ما باید بعد چهارمی را نیز مورد مطالعه قرار دهیم، که متاثر از زمان اما فارغ از مکان است (نک. همان). از این نگاه فضای بعد چهارم، در گستره‌ای مجازی قرار دارد، که در آن رابطه‌های محلی و جهانی بازترسیم می‌شوند (همان: ۲۶۱). از این نگاه امر مجازی، خود امری تقریباً واقعی است، چرا که امر مجازی می‌تواند تأثیری واقعی را به دنبال داشته باشد (همان: ۲۶۲). این نویسنده، برای درک این معنا از امر و فضای مجازی از ایده غار افلاتون<sup>۲</sup> استفاده می‌کند و در آن بر تصاویر و سایه‌هایی که از واقعیت حکایت می‌دارند، اشاره می‌نماید (همان). در حالی که این ارتباط بدون تکنولوژی ممکن نیست، برخلاف عامل مکان، عامل زمان کماکان عنصری مهم در ایجاد ارتباط تلقی می‌شود (همان: ۲۶۳). از نگاه بسنڈا، دو نگاه انسان‌شناختی می‌توان به اینترنت داشت، نخست نگاهی که انسان‌شناسانی چون هوارد رهینگلود دارند و در آن اینترنت مکانی را بازنمایی می‌کند، جایی که فرهنگ در آن شکل یافته و یا شکل آن بازتعریف می‌شود؛ و نگاه دوم که انسان‌شناسانی چون ولگارد آن را به منظور درک اینترنت می‌گشایند، در این نگاه اینترنت، محصول فرهنگ است (همان: ۲۶۳ - ۲۶۴). واسلاو سوکوپ<sup>۳</sup> (۲۰۱۳)، معتقد است که موضوع مورد مطالعه در مورد فضای مجازی و نظام‌های نمادین معنا در آن، «فرهنگ مجازی»<sup>۴</sup> است که می‌باید مورد بررسی قرار گیرد، چرا که این فضا به شدت متاثر از متافور<sup>۵</sup> (استعاره) است، خود آن را خلق کرده و خود به وسیله آن خلق می‌شود (سوکوپ، ۲۰۱۳: ۸۸-۸۹). از سوی دیگر پیر لوی معتقد است که فضای مجازی امکانی برای آزادی فراهم نموده است (همان: ۸۹). فضای مجازی یک ساخت فرهنگی را به وجود می‌آورد که تأثیری عمیق بر فرهنگ انسانی، تعاملات انسانی و ساختارهای جهان نمادین دارد (همان: ۸۹). پلئوگ<sup>۶</sup> (۲۰۰۹) بر این اعتقاد است که تعامل در فضای مجازی معنایی متفاوت از تعامل در فضای واقعی دارد، بر این اساس، نیازی نیست که فرد به منظور برهمکنش و تعامل در فضای مجازی، در یک زمان و لحظه خاص حضور داشته باشد. از این رو

1- Ethnography

2- Allegory of the Cave/ Plato's Cave

3- Soukoup, Vancel

4- Cybernetic culture

5- Metaphor

6- Ploug, Thomas

می توان فضای مجازی را یک شبه مکان یا مکان ساختگی تعریف کرد (همان: ۷۱-۷۰، ۶۰). این محقق ویژگی هایی را برای فضای یاد شده برمی شمرد، از جمله تبادل محدود اطلاعات و آگاهی ها، دسترسی احساسی محدود، وعدم کارکرد همزمان احساس هایی چون دیدن، چشیدن، و بوییدن (همان: ۸۳، ۸۷، ۸۰، ۷۸). شاید به این دلیل است که برای یک فرد، تعاریف اخلاقی در داخل و بیرون فضای مجازی متفاوت خواهد بود (همان: ۸۸-۸۷). اما تفاوت هایی عمده میان برهمکنش و تعامل که خصیصه و زیر ساخت اخلاقی دارد، در فضای واقعی (حوزه و فضای عمومی) و فضای مجازی وجود دارد.

ده ویژگی عمده حوزه عمومی که توصیف گر ویژگی های تعامل در فضای واقعی است از این شمار است: شبکه ای واقعی از ارتباطات میان حاضران در شبکه، نقش خودبنیاد، آزادانه و مستقل حاضران در شبکه و فضای مذکور، شکل گیری فضا بر اساس نیازهای مورد قبول و مشروع، بنیاد گرفتن آن بر اساس عمل ارتباطی و گفتمان عمومی، ویژگی دربردارندگی و نفوذپذیری که حتی گروه های حاشیه ای را در بر می گیرد، ارتباط از طریق زبان روزمره و عادی، آزادی ارتباطی در انتخاب مدل های گفتمانی، خلق قدرت ارتباطی که بر پایه توافق بین الذهانی شکل می گیرد، فهم متقابل، اجماع بدون استفاده از زور، تاثیر غیر مستقیم بر سیستم اجتماعی، و ارتباط با جریان های اجتماعی (درباره این ویژگی ها نک. مکتگ<sup>۱</sup>، ۲۰۱۴: ۴۶۶). آشکار است که ارتباط در فضای مجازی به ویژه آنگاه که از حوزه عمومی و خانواده (حوزه درونی، خصوصی) می گسلد، ویژگی های اصلی یک کنش تعاملی از جمله ابعاد مهمی چون بعد اخلاقی و گفتمانی را که در آن توجه و احترام به دیگری مطرح است، از دست می دهد. بانی<sup>۲</sup> و سگوئو<sup>۳</sup> (۲۰۱۳: ۱۵۹-۱۵۷)، در نقدی بر مفهوم حوزه عمومی دو ویژگی عمده را برای حوزه عمومی بر می شمردند، دمکراسی و شفافیت. این دو محقق، با استفاده از نظر کانت که معتقد است حوزه عمومی نیاز به شفافیت دارد، این ویژگی را ویژگی اصلی حوزه عمومی شمرده و شایعه - واقعیت های برساخته- را نقطه مقابل آن می دانند (در مورد پارادایم شفافیت جدید نک. بانی و سگوئو، همان). وداک<sup>۴</sup> و کولر<sup>۵</sup> (۲۰۰۰: ۱-۲، ۴)، بر اساس نظریه هابرماس<sup>۶</sup>، حوزه عمومی را به عنوان شبکه ای برای تبادل اطلاعات و نظرات که سرانجام به صورت افکار عمومی در می آید، تعریف می کنند. به واقع از این نگاه در حوزه عمومی آنچه

1- McTagg, R

2- Bani, Marco

3- Gianluca Sgueo

4- Koller, Veronika

5- Ruth Wodak

6- Habermas, Jürgen

بیشتر از همه مورد پذیرش و دارای عقلانیت است، پذیرفته می‌شود (همان: ۲). این نویسندگان از سه مکتب یاد می‌کنند؛ مکتب مدرن و متاخر حوزه عمومی که ویژگی‌هایی چون دسترسی عمومی به اطلاعات، جست و جوی حقیقت، از بین رفتن امتیازات خاص، جست و جوی هنجارهای عقلانی و عمومی را در بر دارد، مکتب پسا مدرن که چرخش و تعدد گفتمان‌ها و ضد گفتمان‌ها را در حوزه عمومی مهم می‌شمارد، و مکتب رابطه‌ای که رویکرد آن، رویکرد گفت و گویی (دیالوژیک) باختینی است و نه هابرماسی و از این نظرگاه، گروه‌ها و صداهای متعدد باید در حوزه عمومی حضور داشته باشند. در حالی که در نگاه باختین<sup>۱</sup> گفت و گو به عنوان خصلت عالی فرهنگ، ارزشی خودبنیاد است، هابرماس از عقلانیتی سخن می‌گوید، که در یک عمل ارتباطی به حقیقت یعنی توافق عقلانی<sup>۲</sup> ختم شده و موقعیت‌های انسانی را در برابر هم تعریف می‌کند (نک. تامپسون<sup>۳</sup>، ۱۹۸۱: ۹۹؛ گرسگارد<sup>۴</sup>، ۲۰۱۲). از نظر هابرماس توافق تکیده<sup>۵</sup>، شامل هنجارهایی است که در یک گفتمان عملی<sup>۶</sup> تنها مورد قبول عده‌ای محدود است که در این گفتمان مشارکت دارند، حال آنکه توافق عام اکثریت گروه‌های انسانی را در بر دارد (نک. هئوفه<sup>۷</sup>، ۲۰۰۲: ۲۶۷). در مقایسه باختین و هابرماس، به نظر در نخستین گفت و گو، یک ارزش‌غایی است اما در دومین گفت و گو تبدیل به یک ابزار ارتباطی می‌شود. اگر از نظر باختین فضای دیالوژیک جایی است که در آن فرهنگ بعدی چند صدایی و انتقادی می‌یابد، در تعریف هابرماس فضای عمومی را می‌توان شبکه‌ای برای تبادل اطلاعات و نظرات دانست که سرانجام به صورت افکار عمومی در می‌آید. اکنون باید در مورد ارتباط تعاملی که فضای مجازی را شبیه حوزه و فضای عمومی می‌نماید یا فقدان این ارتباط که خود زمینه ظهور آسیب‌های اجتماعی و ظهور جرم را چون آنچه جامعه‌شناسان امریکایی در زمینه آدم‌کشی برخی نوجوانان گزارش کرده‌اند، باید مورد سوال قرار داد. مهمترین ویژگی که می‌توان برای حوزه عمومی ذکر نمود، ابعاد اخلاقی کنش تعاملی در فضای عمومی است، که در توافق عام<sup>۸</sup> ظاهر می‌شود (نک. براتن<sup>۹</sup>، ۱۹۹۱: ۳۹). در این

---

1- Bakhtin, Mikhail  
 2- rational consensus  
 3- John B. Thompson  
 4- Randi Gressgård  
 5- Thin principle  
 6- Practical discourse  
 7- Otfried Höffe  
 8- Bridge principle  
 9- Braaten, Jane

فضا است که امکان ضربه زدن به دیگری به وجود نمی‌آید. بر این اساس آنچه آنتینیو فینی<sup>۱</sup> (۲۰۰۹: ۲۴۸) در بحث درباره اس.ان.اس<sup>۲</sup> (سایت‌های شبکه اجتماعی) در قالب روابط پایدار (حفظ هویت مجازی) در برابر روابط ناپایدار (تغییر هویت مجازی) در فضای مجازی مطرح می‌نماید، تنها زمانی در پیوند با حوزه عمومی قابل بحث خواهد بود، که در آن فضای میان متنی میان فضای واقعی و مجازی به وجود آید (همان: ۲۴۹-۲۴۸). نگاهی به طبقه بندی جرائم مجازی آنگونه که الکابی<sup>۳</sup> (۲۰۱۰: ۶-۵)، در دو قالب جرائم بر پایه هدف و بر پایه ابزار طبقه بندی می‌کند، نشان می‌دهد که هر دو مورد یاد شده به دیگری (فرد) آسیب وارد می‌نماید. بر پایه مثال مستهجن نگاری کودکان از جمله جرائمی است که به کودکان به شدت آسیب وارد می‌نماید. این در حالی است که همچنان که انگ<sup>۴</sup> (۲۰۰۸: ۳۵-۳۴) مطرح می‌نماید، کنش تعاملی در فضای مجازی که با حوزه و فضای عمومی در ارتباط قرار می‌گیرد، فضایی برای تبادل ایده‌ها و آگاهی‌ها و نگاهی منتقدانه است، جایی که در آن افکار عمومی (به عنوان حاصل حوزه عمومی از نظر هابرماس) ظاهر می‌شود. ترند<sup>۵</sup>، یا جریان یکی از صورت‌های این جریان و کنش تعاملی در فضای مجازی است، که بر پایه توافق عام شکل گرفته، جنبه اخلاقی دارد و عاری از برچسب‌های نژادپرستانه است و آن را در توییتر برای مثال می‌توان مشاهده نمود (نک. همان: ۳۶). نمونه این امر ارتباط کنش تعاملی در فضای مجازی در حادثه پلاسکو و شهادت آشنانان ایرانی است، که تحسین و ستایش و همراهی مردم را در مراسم سوگواری آنان به دنبال داشت. همچنان که بحث خواهد شد، کنش غیر تعاملی در فضای مجازی به دلیل معیارهای فضای عمومی چون شفافیت، توافق عام، احترام به دیگر بودگی (عدم آسیب به فرد دیگر)، و فقدان روابط میان متنی نه تنها فضایی آستانه‌ای تلقی نمی‌شود، که می‌تواند تبدیل به مکان و فضایی برای جرم و خشونت شود. در اینجا ضد فرهنگ جانشین خرده فرهنگ و فرهنگ چند صدایی خواهد شد. بر پایه آنچه گفته شد صورت دیالوجیک فرهنگ مجازی تنها در پیوند با حوزه عمومی و داخلی/خصوصی (خانواده) شکل می‌گیرد.

### ۳- روش تحقیق

فرهنگ نوجوان و جوانان در ایران پس از انقلاب در حوزه عمومی شکلی مشخص تر گرفته است (نک. شهابی، ۲۰۱۰؛ حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳)، و این شکل مشخص را می‌توان در

<sup>1</sup>- Fini, Antonio

<sup>2</sup>- Social Network Site

<sup>3</sup>- Alkaabi, A

<sup>4</sup>- Eng, K.K

<sup>5</sup>- Trend

رخدادهای کارناولی، آستانه ای و تراژیک چون فوتبال ملی، چهارشنبه سوری، فوتبال باشگاهی، و سوگواری هایی چون سوگواری مرگ پاشایی؛ ناصر حجازی و غیره مشاهده کرد، به گونه ای که کمتر رخدادی را مشابه موارد مورد اشاره (مراسم مرگ پاشایی، و...) با حضور نوجوانان و جوانان دختر و پسر در قبل از انقلاب می توان مشاهده کرد. اما تبلور و ظهور حوزه عمومی در پیوند با نوجوانان ایرانی با مشکلاتی روبه رو بوده است، که نوجوانان و جوانان را به سمت فضای مجازی سوق می دهد. بر این اساس، این مقاله سعی دارد نشان دهد که این فضا زمانی که فاقد رابطه گفت و گویی و میان متنی با حوزه عمومی است؛ می تواند سبب بروز و ظهور کنش مجازی غیر تعاملی شده، و به ظهور خشونت و جرم منجر شود. از سوی دیگر با آسیب دیدن روابط خانوادگی و حوزه خصوصی نیز فضای مجازی به پناهگاه نوجوان تبدیل شده و زمینه ظهور کنش غیر تعاملی تقویت می شود. پرسش اصلی این مقاله بررسی آسیب های رجوع نوجوانان ایرانی به فضای مجازی در زمانی است که رابطه این فضا با حوزه عمومی و خصوصی قطع شده است، و زمینه ظهور کنش غیر تعاملی و دگرسیتزانه به وجود می آید. این پژوهش بر مبنای گفت و گوهای آزاد و غیرساختاری<sup>۱</sup> با نوجوانان حدود ۱۲ تا ۱۸ سال در دو محیط مجازی و واقعی صورت گرفته است. در محیط مجازی، با ۵۰ پسر و دختر (۲۵ پسر و ۲۵ دختر) به صورت آن لاین مصاحبه صورت گرفت و دلایل حضور، احساس و امنیت آنان در فضای مجازی مورد سوال واقع شد. با توجه به چهارچوب نظری این تحقیق، امنیت و شفافیت فضای مجازی از جنبه های کلیدی مورد سوال در این بخش بود. در فضای واقعی از ۴۰ نوجوان (۲۰ پسر و ۲۰ دختر) در شهر تهران که با بازی های رایانه ای وقت خود را پر می کردند، در خصوص دلایل استفاده از بازی رایانه ای و احساس آنان در مورد این بازی سوال شد. با توجه به رویکرد موضوعی و نظری این تحقیق، تاثیر بازی رایانه ای در ظهور خشونت و ظهور کنش غیرتعاملی مجازی و زمینه های مرتبط با آن مورد سوال واقع شد. سوالاتی که در دو بخش یاد شده طرح گردید، شامل سوالات زیر بوده است:

### ۳-۱- سوالات بخش اول

- ۱- چرا در فضای مجازی (اینترنتی) حضور پیدا کرده اید؟
- ۲- آیا در اینجا احساس راحتی می کنید یا چیزهایی وجود دارد که ممکن است موجب ناراحتی شما شود؟
- ۳- رابطه شما با اعضای خانواده چگونه است؟

<sup>۱</sup> - Open ended interview

- ۴- دوستی و ارتباط در فضای مجازی با فضای بیرون از خانه را چگونه مقایسه می‌کنید؟  
۵- آیا در اینجا می‌توان به آدم‌ها و حرف‌های آنها اطمینان کرد؟

### ۳-۲- سوالات بخش دوم

- ۱- چرا از بازی کامپیوتری استفاده می‌کنید؟  
۲- آیا به این بازی عادت کرده‌اید، چند بار در طی روز و چند ساعت بازی می‌کنید؟  
۳- بازی کامپیوتری با بازی در فضای واقعی و بیرون از خانه چه فرق‌هایی دارد؟  
۴- این بازی چه تاثیراتی روی زندگی شما داشته است؟  
۵- چرا ترجیح داده‌اید که بازی فردی را انتخاب کنید و رابطه شما با هم‌سن و سالانتان چگونه است؟

### ۴- یافته‌های پژوهش

#### جهت‌گیری اخلاقی و هنجاری فضا و مساله جرم و خشونت در میان نوجوانان

یکی از موضوعات مهمی که از سوی اندیشمندان علوم اجتماعی مورد توجه قرار گرفته، موضوع و مفهوم فضا و تغییرات آن در طی دوره‌های مختلف تاریخی بوده است. این دغدغه در انسان‌شناسی، به‌طور زیرشاخه انسان‌شناسی فضا<sup>۱</sup> منتهی شده است (برای نمونه نک. ستا لئو<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۰۵؛ لئو ۲۰۱۷). در رویکرد انسان‌شناختی متقدم، اشکالی از فضاهای گوناگون انسانی و اجتماعی؛ شناسایی، طبقه‌بندی و تعریف شده‌اند (نک. ژنپ<sup>۳</sup>، ۲۰۱۳؛ مالینوفسکی<sup>۴</sup>، ۱۹۸۸/۱۹۱۵؛ مید<sup>۵</sup>، ۲۰۰۰؛ رزالدو<sup>۶</sup> و لمفر<sup>۷</sup>، ۱۹۷۴؛ ترنر، ۲۰۱۱). این نگاه انسان‌شناختی با توجه به گرایش ادبیات انسان‌شناسی در آغاز خود، به سوی درک فضاهای بومی و روستایی بوده است که از روابط قدرت تاثیر می‌پذیرند. در این ادبیات انسان‌شناختی؛ از روسای طوایف، مردان، و صاحبان قدرت و... سخن می‌رود که تقسیم و طبقه‌بندی فضا را از خود متاثر می‌ساختند (نک. مید، ۱۹۵۹؛ بالتر، ۲۰۰۰). این نگاه انسان‌شناختی در شناخت و طبقه‌بندی فضا، عناصر و جنبه‌های کلیدی متفاوتی را چون جنسیت، سن، آیین، روابط قدرت

<sup>۱</sup>- Anthropology of space

<sup>۲</sup>- Low, Setha

<sup>۳</sup>- Van Gennep, Arnold

<sup>۴</sup>- Bronislaw Malinowski:

<sup>۵</sup>- Margaret Mead

<sup>۶</sup>- Rosaldo, Michelle Zimbalist

<sup>۷</sup>- Louise Lamphere, Joan Bamberger

و غیره مورد توجه قرار می‌دهد (برای مثال نک. وود سان<sup>۱</sup>، ۲۰۱۵). برای نمونه کلود لوی اشتروس<sup>۲</sup> که بر روی ساختار خویشاوندی تحقیق کرده است، فضا را متأثر از فرایند نامگذاری می‌داند، که در کنار شخصیت بخشی به محیط و جغرافیا با قدرت نیز پیوند دارد (نک. اشتروس، ۱۹۶۶: ۱۶۸، همچنین نک. کلود لوی اشتروس، ۲۰۱۱). در عین حال در ساختار عشیره‌ای یا سنتی، ریخت‌شناسی فضای جغرافیایی یک اجتماع روستایی یا عشایری از ساختار اجتماعی و روابط قدرت موجود در آن، تأثیر پذیرفته و پراکندگی و توزیع محل سکونت، متأثر از جایگاه فرد و خانواده و سلسله مراتب اجتماعی است، این امر در مطالعات انسان‌شناسی ایران نیز مورد بحث نویسندگان و محققانی چون جواد صفی‌نژاد و غیره بوده است (نک. صفی‌نژاد، ۱۳۵۱). یکی از عناصری که بر طبقه‌بندی ریخت‌شناختی و محتوایی فضا اثر دارد، آیین است. آیین‌هایی چون آیین‌های گذار و عمومی (دینی، ملی و قومی)، از عناصر یاد شده‌اند. فضاها از جهت‌گیری‌های گذار تأثیر می‌پذیرند. آیین‌گذار بی‌شک با توجه به سه مرحله پیش‌آستانه‌ای، آستانه‌ای و پسا-آستانه‌ای خود، بر پایه مفاهیمی چون فضا و روابط و نقش انسان‌ها در آن شکل گرفته است (نک. ژنپ، ۲۰۱۳؛ روزلین<sup>۳</sup>، ۲۰۰۶: ۵۴). در این آیین‌ها گاه فضاهای مختص زنان، مردان، کودکان و کهنسالان از هم جدا می‌شود و مفهوم آلودگی آیینی، مرزهای فضایی را به وجود می‌آورد (حسن‌زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). این در حالی است که فضای خانه به طور مجزا نیز مورد بحث انسان‌شناسان ادبیات کلاسیک انسان‌شناسی بوده است؛ برای مثال مالینوفسکی درباره بخش‌های پایین و بالایی خانه و ایوان به بحث پرداخته و اهمیت حضور افراد را در این فضاها به تفکیک، پژوهش کرده است (مالینوفسکی، ۱۹۸۸/۱۹۱۵: ۱۳۷؛ دنر<sup>۴</sup>، ۲۰۱۶: ۱۷۶-۱۷۳). تأثیر طبقه‌بندی فضا به ویژه در عناصری مختلف چون جنسیت، در انسان‌شناسی مورد تأکید بوده است. مید در مطالعات کلاسیک خود نشان داد که جوامع مختلف در نسبیتی قابل مشاهده، فضاها را به فضاهای زنانه و مردانه تقسیم می‌کنند و مرزهای جنسیتی در جوامع مختلف متفاوت است (نک. مید، ۲۰۰۰). او فضا را با توجه به مقصد آن طبقه‌بندی نمود: حمل و نقل، عبور، تجارت و فراغت (نک. ماگیور<sup>۵</sup>، ۲۰۱۴: ۱۹). رزالدو و لمفر از تقسیم‌بندی فضا به فضاهای داخلی به مثابه فضاهای زنانه و فضاهای خارجی به مثابه فضاهای مردانه سخن گفته و در مجموعه

1- Woodson, Stephani Etheridge

2- Levi-Strauss, C

3- Rosselin, C

4- Donner, Henrike

5- Maguire, Kate

مقالات کتاب زن، فرهنگ و جامعه (رزالدو و همکاران، ۱۹۷۴؛ لمفر، ۱۹۷۴: ۹۸-۹۷)، مثال‌های متفاوتی از آن را نشان داده‌اند. آنها بخشی از این طبقه بندی فضایی را جهان شمول می‌دانند (همان). این نوع نگاه و گفتمان در ادبیات انسان‌شناسی به بحث‌های فراوانی در کتاب *داستان او*، درباره ورزش زنان و فضاهای اجتماعی، منجر شده و مناقشات و بحث‌های اخلاقی را در مورد حضور زنان در فضاهای عمومی و بیرونی به دنبال داشته است (نک. هول<sup>۱</sup>، ۱۹۸۲). بی‌شک گفتمان یاد شده در مباحث مرتبط با بازی‌ها و ورزش‌های سنتی مطرح نیست و گفتمانی نو محسوب می‌شود (نک. بلوکباشی، ۱۳۸۶؛ حسن زاده، ۱۳۸۷).

در کنار این مباحث بیشتر کلاسیک، انسان‌شناسی در مطالعات اخیر خود کوشیده است تا فضا را از زوایای دیگری مورد مطالعه قرار دهد (نک برای مثال ستا لئو، ۲۰۱۷). آنچه در حوزه فلسفه و علوم اجتماعی با نام بازارگاه و فضای کارناوالسک (باختین) و سپس حوزه عمومی (هابرماس) مطرح شد (نک. باختین، ۱۹۸۴: ۱۵، ۱۵۳؛ کالهن<sup>۲</sup>، ۱۹۹۲)، در انسان‌شناسی با مفاهیمی چون فضای آستانه‌ای و فضای سوم مورد توجه قرار گرفت (نک. ترنر، ۲۰۰۸؛ حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). باختین، فیلسوف روس، در کتاب *رابله و دنیای او* (باختین، ۱۹۸۴)، فرهنگ را به دو شکل رسمی و غیر رسمی تقسیم کرده و کارناوال را مربوط به حوزه و فرهنگ غیر رسمی می‌داند، جایی که در آن تعامل میان انسان‌ها رخ داده، و فرهنگ صورتی چند صدایی و نقادانه پیدا می‌کند. باختین معتقد است که در کارناوال و صورت‌های گوناگون فرهنگ فولک، می‌توان بازارگاه را مشاهده نمود، که نه یک بازار به معنی مدرن و سکولار آن، که یک بازار آیینی به معنی فضایی برای تعامل میان انسان‌ها است، جایی که انواع صداها به گوش می‌رسد (نک. همان). به نظر می‌رسد این مفهوم است که بعدها پایه‌های شکل‌گیری مفهوم حوزه عمومی را از نگاه هابرماس بنا می‌نهد (نک. نیلسن<sup>۳</sup>، ۲۰۰۲). به نظر هابرماس، حوزه عمومی نتیجه ظهور مکان‌هایی خاص در فرهنگ بورژوازی اروپا بوده است که در آنها (کافه‌ها)، مردم به شکل خودجوش و آزاد کنار هم قرار می‌گیرند، و زمینه ظهور گفتمان‌های نقادانه و اخلاقی به وجود می‌آید (نک. کالهن ۱۹۹۲؛ هابرماس، ۱۹۹۲). از نظر هابرماس میان خودآگاهی اخلاقی و کنش تعاملی ارتباطی عمیق وجود دارد (نک. هابرماس، ۱۹۹۲؛ ۱۹۹۵). با این حال منتقدان بر هابرماس خرده گرفته‌اند، که همانگونه که باختین نشان می‌دهد، پیش از عصر بورژوازی اروپا، فضا و حوزه عمومی قابل مشاهده است و هابرماس

<sup>1</sup>- Howell, Reet

<sup>2</sup>- Calhoun, Craig J.

<sup>3</sup>- Nielsen, Greg M.



جایگاه آیین و فضاهای آیینی را در این خصوص از قلم انداخته است (درباره این نظرات انتقادی نک. حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳).

از سوی دیگر در ادبیات انسان‌شناختی، متأثر از گفتمان‌های یاد شده در حوزه فلسفه و نقد ادبی، مفهوم آستانگی به وجود آمد. ترنر که تنها در یکی از آثار خود به باختین ارجاع داده و در آثار او به ظاهر ارجاعی به هابرماس وجود ندارد، متأثر از برخی اندیشمندان و دانش پژوهان، مفهوم پر قدرت آستانگی و اجتماع فراساختاری را مطرح نمود (ترنر، ۲۰۰۸؛ در مورد باختین و ترنر نک. حسن زاده ۲۰۱۲؛ ۲۰۱۴). ترنر، مفهوم آستانگی ون ژنپ را به چشم‌اندازی وسیع‌تر چون زیارت توسعه داد، و مکانیسم‌های بازگونه‌سازی در آن را مفهومی ساخت و در ادبیات، نمایش و آیین آن را به بحث نهاد. البته فضای آستانه‌ای و اجتماع فراساختاری ترنر تفاوت‌هایی با مفهوم حوزه عمومی هابرماس دارد، چرا که هابرماس مفهوم حوزه عمومی را به اخلاق شهروندی و گفتمان‌های انتقادی پیوند می‌زند، حال آنکه مفهوم آستانگی با وجود استفاده از آن در تحلیل انقلاب مکزیک و غیره، مفهومی پیوسته با آیین بوده و بعدی هستی‌شناختی دارد (نک. حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). از سوی دیگر مفهوم فضای سوم متأثر از بحث رابطه میان فوتبال و کارناوال، در نقطه مقابل گفتمان جامعه‌شناختی اوباشیگری در فوتبال ظاهر شد، و تمرکز آن بر پذیرش خرده‌فرهنگ‌ها و عدم سوق دادن آنها به سمت ضد فرهنگ و ایجاد مقاومت فرهنگی بوده است (حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳: ۸۰-۱۲۳). به این ترتیب مفهوم فضای سوم در ادبیاتی چون حوزه ورزش، فضایی را در بر گرفت که در آن گروهی از انسان‌ها از ساختارهای معمول دور می‌شوند و فضایی بر اساس اراده آزاد خود به وجود می‌آورند، آنان جایگاه فرودین خود در سلسله مراتب ساختاری جامعه را با ایجاد فضایی فراساختاری و گفتمان‌های مرتبط با این فضا جبران می‌نمایند (در مورد نظریات مربوط به فضای ورزش به مثابه فضای سوم نک. حسن زاده، ۱۳۸۷؛ حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳).

فضای عمومی و خصوصی هر دو به اشکال مختلف با رشد اخلاقی و کنش اخلاق محور پیوند می‌یابند. پیا لارا در تحلیل مفهوم حوزه عمومی بر ابعاد و جهت‌گیری اخلاقی حوزه عمومی اشاره می‌نماید (نک. پیا لارا<sup>۱</sup>، ۲۰۰۷؛ همچنین نک. حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). در این حوزه است که افراد با مفهوم و هویت دیگری که پایه اخلاق به شمار می‌آید، آشنا شده و این امکان را می‌یابند که در تعامل با دیگری از خود محوری بدر آمده و قدرت اخلاقی نهادن خود بر جای دیگری را به دست آورند (نک. همان). نکته مهم این است که در تعامل جمعی با دیگری است که گفتمان‌های عمومی شکل می‌گیرد. این همان مفهومی است که هابرماس از

<sup>۱</sup> - Pia Lara, Maria

آن با نام اصل توافق یا اصل پیوند یاد می‌کند (نک. براتن، ۱۹۹۱: ۳۹). تنها در فضا و حوزه عمومی است که اصل پیوند و توافق به دست می‌آید (همان: ۳۹). باختین نیز ایده ای نزدیک به این اصل دارد، حقیقت در جایی شکل می‌گیرد که مردم حضور دارند (نک. وایس<sup>۱</sup>، ۱۹۹۷: ۱۵۴؛ نونز پونته<sup>۲</sup>، ۲۰۱۱: ۴۹-۴۸؛ پائول<sup>۳</sup>، ۲۰۱۵: ۱۳۳). فرهنگ غیر رسمی از نگاه باختین می‌تواند فرهنگ رسمی را که متأثر از روابط قدرت و سلسله مراتب آن است نقد نماید و به آن معنایی اخلاقی، تعادل ساز و رهایی بخش دهد. اما مفهوم فضای آستانه ای در انسان شناسی چه پیوندی با اخلاق دارد؟ نگاه ترنر به کنش منتقدانه و متعادل ساز فضای آستانه ای شباهت هایی به نظریه کارناوال باختین دارد (نک. حسن زاده، ۲۰۱۲: ۲۰۱۴). فضای آستانه ای مانع از جمود فضای ساختار در دو صورت فضای فرا/برون/ضد ساختاری ماقبل مدرن و فضای فرا/برون/ضد ساختاری مدرن می‌شود (نک. همان). در حالی که ژرژ بالاندیه<sup>۴</sup> (۱۹۷۲) و ماکس گلوکمن<sup>۵</sup> (۱۹۵۴) بیشتر این بحث را به جوامع ماقبل مدرن ربط داده و آنها را گونه ای سوپاپ اطمینان<sup>۶</sup> از طریق آیین های شورش تلقی می‌کنند، ترنر آیین های وارونه ساز را ابزار ایجاد تعادل در هر دو جامعه مدرن و ماقبل مدرن می‌داند (نک. حسن زاده، ۲۰۱۲: ۱۳۹۶)، او این ایده را حتی به شخصیت های آستانه ای اسطوره ها و افسانه ها در فضای روایت ها تعمیم می‌دهد (نک. ترنر، ۱۹۶۸). حوزه خصوصی نیز در پیوند با خانواده، هنجارها را به نسل آینده انتقال می‌دهد. این حوزه با مفاهیمی چون مادرانگی و امنیت پیوند دارد (نک. حسن زاده، ۱۳۹۵). به واقع از منظر انسان شناسی، این حوزه را می‌توان حوزه پیوند ها و ارزش های توتیمیک که ارزش های وحدت بخش و ضد خشونت است، دانست (نک. حسن زاده، ۱۳۸۱؛ ۱۳۹۵). ارزش های کلاسیک خانواده در مطالعات انسان شناسی در ارزش ها و پیوند های اخلاقی که حافظ وحدت اخلاقی خانواده است، شکل می‌گیرد. خانواده با تاکید بر پیوندهای توتیمیک، از روابط اعضای خود خشونت زدایی می‌کند. جالب است که در بخشی از کشورها چون کانادا، آشپزخانه مرکز خانواده و مرکز اجتماعی خانه تلقی می‌شود (وارد، ۱۹۹۹، ۷۲)، که این امر با نقش غذا در ایجاد احساس امنیت و نمادپردازی زندگی مترادف است (نک. نئوکروگ<sup>۷</sup>، ۲۰۱۲، ۱۰۳؛)، از این رو می‌توان خانه و خانواده را محلی دیگر دانست که

1- Vice, Sue

2- Núñez Puente, Carolina

3- Paul, A.P

4- Balandier, Georges

5- Gluckman, Max

6- Safety valve

7- Neukrug, Edward S

خاستگاه اخلاق و وحدت اخلاقی و جمع‌گرایی است و اخلاق تعاملی را به عضو خود می‌آموزد. نکته مهم آن است که فضای عمومی و خصوصی یکدیگر را تقویت کرده و پیوندی عمیق با هم دارند. فضای خانگی مکانی برای حداکثر امنیت تلقی می‌شود (نک. بریجانتی<sup>۱</sup> و مزای<sup>۲</sup>، ۲۰۱۲) این واقعیت در مورد فرهنگ ایرانی نیز به ویژه برای کودکان و نوجوانان مورد تحقیق و تاکید قرار گرفته است (نک. حسن زاده، ۱۳۹۵).

اما این موضوع یعنی تبارشناسی شکل‌گیری حوزه عمومی در ایران در ارتباط با موضوع این مقاله به چه شکل قابل بحث است؟ به نظر می‌رسد که فضا یا حوزه عمومی تنها محدود به عصر یا دوره مدرن نیست؛ به این دلیل است که باختین از بازارگاه‌های آیینی که محل تعامل مردم و دستیابی به گفتمان منتقدانه فرهنگ مردمی و کنش اخلاقی است، سخن می‌گوید (نک. باختین، ۱۹۸۴) و ترنر به دو صورت مهم فضای آستانه‌ای و فراساختاری ماقبل مدرن و مدرن اشاره می‌دارد (نک. ترنر، ۲۰۰۸). از این نگاه است که هابر ماس به دلیل عدم توجه به جایگاه آیین‌ها که خود گونه‌ای از حوزه عمومی ماقبل عصر بورژوازی را شکل می‌بخشند، مورد نقد قرار می‌گیرد (برای این نقد‌ها نک. حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). در بررسی اشکال حوزه‌های عمومی در ایران می‌توان به انواعی مدرن و ماقبل مدرن اشاره نمود. فضای عمومی در ایران، شکلی آیینی داشته است که در ادبیات فارسی نیز بازنمایی شده است (نک. حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳؛ حسن زاده، ۲۰۱۴). آیین‌ها در پیوند با فضا و از جمله فضا و حوزه عمومی به چند دسته مهم تقویمی، گذار، شورش، آستانه‌ای و کارناول تقسیم می‌شوند (نک. بل<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹؛ همچنین، حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). آیین‌های ملی و دینی (شمسی و قمری) در ایران و آیین‌های مبتنی بر گاهشماری و تقویم محلی چون نوروز شبانی و نوروز صیادی، زیارت و غیره را می‌توان پدیدآورنده اشکالی متفاوت از آیین‌هایی با خصلت جمعی و برهمکنش تعاملی در دو حوزه روستایی و شهری دانست (حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). در اینجا می‌توان برای مثال به مکان‌های زیارتی و دیدارگاه‌های فرهنگی مهم اشاره داشت که صورت‌هایی مهم از برهمکنش و اخلاق تعاملی را در تاریخ ایران بنا نهاده‌اند. این فضاها را می‌توان این‌گونه تعریف نمود:

فضاهای زیارتی که متأثر از فرهنگ زیارت است، مبتنی بر درک دیگری (زائر دیگر)، الگوی آرمانی - اخلاقی (امام یا امامزاده شهید)، امر قدسی (خدا، شفای مقدس و...) و حرکت از یک

<sup>1</sup>- Briganti, Chiara

<sup>2</sup>- Kathy Mezei

<sup>3</sup>- Catherine Bell

حوزه فرهنگی (مبدا زائر) به حوزه فرهنگی دیگر (مقصد زائر) است. زیارت امام رضا (ع)، شاه چراغ و... نمونه‌هایی از این کنش اخلاقی را نشان می‌دهند. این فرهنگ با انواع اخلاق چون اخلاق زیست محیطی و جرم زدایانه عجین هستند. برای نمونه امام رضا (ع) ضامن آهو است و فرهنگ دگر دوستی، ترحم و مهربانی را نسبت به موجودات رواج می‌دهد. فضاهای آیینی دیگر نیز کم و بیش چنین ویژگی‌هایی دارند؛ مقبره کورش، حافظ، فردوسی، سعدی و غیره الگوهای رفتار اخلاقی و تعاملی را رواج می‌بخشند. روایت‌های آیینی نیز چنین کارکردی دارند. بازارها و مکان‌های میراثی نیز مبتنی بر تعامل و ارتباط با دیگری است چون بازار وکیل. در اینجا ویژگی اصلی آیین و حوزه عمومی که ارتباط با دیگری است (در سطح اقتصادی) جلوه گر می‌شود، و معماری فضاهای یادشده آرامش بخش اند، و ایجاد استرس نکرده و فضایی خوشونت بار ندارند (نک. حسن زاده، الف ۱۳۹۴). فضاهای مدرن، گاه از فرم‌های آیینی چون مراسم سوگواری مرتضی پاشایی و غیره تاثیر می‌پذیرند (نک. حسن زاده، ب ۱۳۹۴). فضاهای ورزشی نیز در طی سال‌های گذشته هر از گاه در قالب فضایی عمومی یا آستانه‌ای ظاهر شده است. این فضا در سطح ملی همه گروه‌های اجتماعی را در بر دارد و در سطح باشگاهی ترسیم گر آیینی مردانه است. این فضاها اشکال مدرن و شهری را به نمایش می‌نهند. در این فضاها به ویژه با خرده فرهنگ جوانان رو به رو می‌شویم. فضاهای خانگی در ایران نیز اگرچه به شکلی نمادین از روابط و ساختار قدرت متأثر بوده‌اند (نک. حسن زاده ۱۳۹۵)، اما فضای خانه در ایران نیز از منظر انسان‌شناسی چون سایر کشورهای جهان نماد امنیت، مادرانگی، و قلمروی حفاظت و امنیت در برابر خطر است (نک. حسن زاده، ۱۳۹۵).

نکته مهم آن است که رابطه‌ای قابل مشاهده میان بلوغ و حوزه عمومی/فضای خارجی وجود دارد. به واقع بلوغ با تفکیک فرد از خانواده و تعریف هویت گروه ستاره از گروه مرجع همراه است (نک. ترنر، ۱۹۸۷: ۶۹، ۶۰)، در ادبیات کلاسیک انسان‌شناسی پسرهایی که به دوره نوجوانی و بلوغ پا می‌گذارند، از فضای خانه خارج شده و شکار را می‌آموزند (نک. لمفر، ۱۹۷۴؛ ترنر، ۱۹۶۷). مطالعات انسان‌شناسی نشان می‌دهد که امروزه نیز فرد از محیط داخلی خارج شده و برای مثال در فضاهایی چون استادیوم؛ بلوغ، استقلال و فضای بیرون از اقتدار بزرگسالان را تجربه می‌کند (نک. حسن زاده‌شاهخالی، ۲۰۱۳). در نمونه‌هایی چون مرگ مرتضی پاشایی نیز که رفتار آیینی گروه نوجوانان و جوانان پسر و دختر را در آن مشاهده کرده ایم، این موضوع آشکار است (نک. حسن زاده، ب ۱۳۹۴). آیین محل اتصال نوجوانان ایرانی به حوزه عمومی در رخدادهایی چون پیروزی‌های ملی ورزش فوتبال، فضای آستانه‌ای باشگاهی و سوگواری آیینی و خیابانی در مرگ هنرمندانی چون مرتضی پاشایی و ناصر حجازی بوده

است. این در حالی است که فضای دیگری که در آن رفتارهای مرتبط با بلوغ را می‌توان به تماشا نشست، فضای مجازی است. فضای مجازی در ایران نیز از حدود اواسط دهه هفتاد جلوه بیرونی و ظاهری یافت، در ابتدا در سال ۱۳۷۵/۱۹۹۶ تعداد کسانی که به اینترنت دسترسی داشتند؛ ۲۰۰۰ نفر آن هم تنها برای ارسال و دریافت ایمیل بود؛ در سال ۱۳۷۸/۱۹۹۹ این تعداد به ۴۸ هزار تن رسید؛ از سال ۱۳۷۹/۲۰۰۰ این تعداد رشدی قابل توجه یافت و در سال ۱۳۸۵/۲۰۰۶ به ۱۱ میلیون رسید (نک. ریدگتون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳: ۱۲). رابطه نوجوانان و جوانان را در این فضا با توجه به چند الگوی رفتاری مسلط می‌توان مورد بحث قرار داد. فضای مجازی در ایران علاوه بر ویژگی‌هایی چون شکل بخشی به افکار عمومی، توسعه و سرعت ارتباطات و گردش آن، و پیوند با فضا/حوزه عمومی، با فرهنگ جوانان و نوجوانان و از جمله فرهنگ پذیری و بلوغ در نزد آنان پیوند می‌خورد.

## ۵- بحث و نتیجه‌گیری

### ۵-۱- نوجوانان، فضای مجازی و بلوغ

در جهان ماقبل مدرن (پیش از ظهور فضای مجازی)، حرکت به سمت بلوغ که در استقلال از پدر و مادر و دیگر نمایندگان گروه‌های مرجع خود را نشان می‌دهد (نک. ترنر، ۱۹۸۷)، در دو صورت عمده و نمادین ظهور می‌یافت، که هر دو آنها با فضای خارجی/حوزه عمومی ارتباط داشته‌اند: روایت و آیین. در روایت‌های مردمی، کودک بازنمایی نفس<sup>۲</sup> را در چهره قهرمان مشاهده می‌نمود، که دنیای ماقبل بلوغ (کودکی/خانه) را ترک می‌گفت، و مسیری پر خطر و هفت خوان افسانه‌ای خود را در نبرد با نمادهای شر که نماد خطر؛ دگر ستیزی و ناامنی بودند، آغاز می‌کرد و صورت یک نجات‌بخش را به خود می‌گرفت (نک. حسن زاده، ۱۳۹۵). در آیین نیز چه آیین‌های تقویمی (نوروز، چهارشنبه سوری، محرم، و...)، چه آیین‌های گذار، و غیره کودک در فضای خارجی و حوزه عمومی قرار می‌گرفت (و می‌گیرد)، که در آن نوع دوستی و دگر پذیری و پیوند میان فضای برون خانگی (حوزه عمومی) و خانواده (فضای درون خانگی) مشاهده می‌گردید.

در مطالعات انسان‌شناسی به ویژه می‌توان از نظریات دو انسان‌شناس که نقشی مهم در تبیین موضوع آیین گذار دارند، سخن گفت. ون ژنپ، آیین گذار را شامل همه مراحل مهمی می‌داند که در آن فرد از یک مرحله به مرحله دیگر و پایگاه جدید حرکت می‌کند (نک. ژنپ،

<sup>۱</sup>- Ridgeon, Lloyd

<sup>۲</sup>- self

۲۰۱۳)، برای مثال ازدواج، بلوغ، و مرگ چنین آیین‌هایی را در بر دارند. ترنر این بحث را به آیین‌های آستانه‌ای گسترش داد و به مکانیسم وارونگی در آیین‌های وارونه ساز و اجتماع فراساختاری مرتبط با آن اشاره داشت (نک. ترنر، ۱۹۶۷؛ ۱۹۸۸؛ ۲۰۰۸). در ادبیات انسان‌شناسی در این مورد بحث‌های فراوانی انجام شده است، تامل در زمینه بلوغ زنان در پیوند با فضای خانگی و نقش مادارنه، و ارتباط بلوغ مردان با فضای خارجی و نقش متهورانه (شکار، شهنشوی و...) از این نوع است (نک. حسن زاده، ۱۳۹۵). این در حالی است که امروزه موضوع بلوغ نه در ارتباط با فضای خارجی، بلکه در پیوند با حوزه عمومی و ساختار اخلاقی آن قابل بحث و بررسی شده است. مطالعات انسان‌شناسی در ایران نشان داده است که چگونه استادیوم، فضایی آستانه‌ای برای تعریف هویت و وارونه‌سازی‌های آن، فضایی برای بیان‌های مرتبط با بلوغ را شکل می‌بخشد (نک. حسن زاده و عسگری خانقاه، ۱۳۸۲؛ حسن زاده شاهخالی، ۲۰۱۳). آیین‌هایی چون آیین سوگواری مرتضایی پاشایی، ناصر حجازی و غیره نیز همین فضا را باز می‌نمایند. این فضاها مکانی برای شکل‌گیری خرده فرهنگ - و نه ضد فرهنگ - است (حسن زاده و عسگری خانقاه، ۱۳۸۲)، دلیل آن هم ارتباط میان فضای آستانه‌ای (فضای سوم)، با دنیا و روابط واقعی انسان‌ها در جامعه است. این روابط مبتنی بر دوستی و روابط برابر است و مرزهای هویتی آن از طریق مکانیسم وارونه‌سازی، گونه‌ای بی‌نظمی هنجاری موقت تلقی می‌شود (نک. حسن زاده، ۲۰۱۰)، که سعی آن نه تخریب ساختار و آسیب به دیگری، که نشان دادن تفاوت برای بازنمایی یک مرز هویتی خرده فرهنگ محور است. اما حال سوال این است که فضای مجازی چه رابطه‌ای با بلوغ و هویت فرهنگی نوجوانان دارد؟ فضای مجازی در ایران با توجه به مصاحبه‌های انجام شده در این تحقیق که با نوجوانان ایرانی در طی سال‌های ۱۳۹۳ تا ۱۳۹۵ انجام شده است، دو صورت کاملاً متفاوت از کنش اجتماعی را به نمایش می‌نهد، نخست کنش تعاملی است که در آن ارتباطی مستقیم میان فضای مجازی، حوزه / فضای عمومی و خانواده وجود دارد و مبتنی بر خصلتی دیالوژیک است، و سه نمونه آن که در این تحقیق مورد اشاره بوده است، شهادت آتش‌نشانان در واقع پلاسکو، مرگ مرتضی پاشایی و ناصر حجازی است. در این صورت از فضای مجازی، سیستم‌گفتمانی مشاهده می‌شود که ویژگی‌های اصلی آن تاثیر پذیری از افکار عمومی جامعه و شفافیت، توافق عام، و احترام به دیگری به مثابه یک اصل اخلاق شهروندی، فردی و دینی است. در اینجا بیان‌های فرهنگی و گفتمانی بعدی خرده فرهنگی دارد و برای مثال احترام به شهدای آتش نشان با توجه به سن و جنیست نوجوانان در اشکال مختلف قابل مشاهده بوده است. این همان اصل دیالوژیک مورد نظر باختین و توافق عام هابرماس در تعریف فضای عمومی است (نک.

باختین، ۱۹۸۱؛ تئودورف<sup>۱</sup>، ۱۹۸۴؛ هابرماس، ۱۹۹۲؛ ۱۹۹۹). اما از سوی دیگر کنش دیگری نیز در فضای مجازی قابل مشاهده است که می‌توان به آن نام کنش غیر تعاملی در فضای مجازی داد. این کنش متأثر از بازی‌ها و دیگر فضای‌های مجازی غیر شفاف است که در آن دگر بودگی بر پایه ادراک اخلاقی نیست.

## ۵-۲- بازی‌های رایانه‌ای، فقدان شفافیت و نفی دیگری در فضای مجازی

همچنان‌که پیشتر گفته شد، بازی‌های رایانه‌ای و اینترنتی چون بازی/رتش/امریکا، جنگ کلان‌ها، و غیره بازی‌هایی هستند که قاعده یا قانون بازی در آنها غلبه خشونت‌آمیز بر دیگری و کشتن و نابود کردن غیر است. چنانچه به یاد آوریم که تعریف هویت در دوره بلوغ با مرز گذاری میان خود و دیگری ترسیم می‌شود، از این رو در بازی‌های یاد شده مرز میان خود و دیگری مرزی مبتنی بر خشونت و حمله و تهاجم بر علیه دیگری است. در حالی که بازی‌های واقعی (سنتی و مدرن) مبتنی بر کار گروهی و جانشین کردن رقابت بر جای خشونت است، اما بازی‌های یاد شده عملاً کنش غیر تعاملی را در نوجوانان درونی کرده و بازیگر را به فردگرایی مفرط دچار ساخته و رابطه میان متنی او را با فضاهای دیگر چون خانواده و حوزه عمومی قطع می‌کند. در بازی‌های واقعی نشان دادن ورزش یا بازی بجای جنگ، از روابط انسان‌ها خشونت زدایی می‌کند، حال آنکه در این نوع از بازی‌ها فرد برای پیروزی نیاز به نفی و حذف دیگری دارد. در کنار بازی‌های کامپیوتری که حاوی خشونت بر علیه دیگری هستند، فضاهای مجازی پایدار یا ناپایدار آنجا که دچار فقدان شفافیت و قطع ارتباط میان متنی با سایر فضاها (خانواده و حوزه عمومی) هستند، خود زمینه آسیب‌های مرتبط با جرم را به وجود می‌آورند. از سوی دیگر، در این پژوهش مشخص شد که بیشتر کاربرانی که از فضاهای غیر شفاف چون چت روم‌ها، وبلاگ‌های مستعار و... استفاده می‌کنند، به دلیل تنهایی، فقدان تعلق به فضای واقعی جامعه، نبود امکان گردش و تفریح، عدم وجود روابط دوستانه با اعضای خانواده، تجربه استقلال و دلزدگی از روابط سلسله‌مراتبی، به فضای مجازی غیر شفاف پناه برده‌اند. در این فضاها از یکسو هویت افراد مبهم و نامشخص است و از سوی دیگر با ساختار خانواده یا مسائل مرتبط با حوزه عمومی و توافق عام اخلاقی مرتبط با آن نسبتی وجود ندارد. این فضاها با توهین یا تقاضاهای نامناسب، غیر اخلاقی و غیر مودبانه همراه است و حتی اسامی کاربران اسامی جنسی و/روتیک<sup>۲</sup> است. بخش عمده کاربران در معرض پیام‌های یاد شده قرار داشته

<sup>۱</sup>- Todorov, Tzvetan

<sup>۲</sup>- Erotic

اند، و تعداد قابل توجهی به ویژه کاربران دختر از آن احساس ناراحتی کرده‌اند. در این حالت مرزهای هویتی به شدت مورد تهدید قرار می‌گیرد و اخلاق دگرپذیرانه با عبارات و مسائل جنسی نادیده گرفته می‌شود. در این میان کاربران یا از این ارتباط دوری گزیده‌اند و یا این ارتباط در فضای واقعی ادامه یافته که عمده کاربران مصاحبه شده آن را ناخوشایند و فاقد احترام یافته‌اند.

اما چه چیز موجب می‌شود تا شهروندان به ویژه نسل جوان به فضای مجازی پناه ببرند؟ مطالعات نشان می‌دهد ایرانیان بیش از همه ملل دیگر در فضاهایی چون تلگرام حضور دارند (نک، فایننشال تریبون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۶؛ ازلی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۶). در حال حاضر فضاهای عمومی در ایران به دو دلیل تضعیف شده است، نخست مدرنیزیشن شهری که تمام فضاها را تبدیل به ساختمان‌های مدرن بدون ریشه کرده است. این موضوع از سال ۱۳۵۶ مورد اعتراض روشنفکران ایرانی بوده است (شایگان، ۱۳۸۸/۱۳۵۶). در این آسیب، فضاها و معماری سنتی نابود شده و در آن میادین و باغ‌ها حذف شده‌اند و از سوی دیگر فضای عمومی متأثر از آنچه شارع پور ملهم از نظریات لوفر خصوصی سازی فضا می‌نامد؛ از تعامل آزاد مردم و ارتباط آنها با هم می‌کاهد (شارع پور، ۱۳۹۵: ۵۵). این امر نه تنها رابطه انسان با تاریخ و انسان با انسان را مختل می‌سازد (حسن زاده، الف ۱۳۹۴)، که حتی رابطه انسان با طبیعت (محیط زیست شهری و روستایی) را دچار آسیب می‌نماید. در این حالت، منظر طبیعی-تاریخی آسیب دیده و دچار آفت خصوصی سازی می‌شود چون آنچه در قالب زمین خواری، جنگل خواری، ساحل خواری و غیره دیده می‌شود (حسن زاده، الف ۱۳۹۴). این مساله باعث آسیب دیدن فضای داخلی و فضای خانگی و خانواده و ترافیک حضور در فضای مجازی غیرتعاملی و شفاف و خشونت یا جرم‌های برآمده از آنها می‌شود.

همچنان که پیشتر از آن سخن رفت، از طریق عناصری چون آیین و نهادهای موجود در فضای عمومی، رابطه‌ای غیر قابل انکاری میان فضا و حوزه عمومی و خانواده وجود دارد. چه آیین‌های تقویمی و ملی و دینی چون نوروز و محرم، و چه آیین‌هایی که مبتنی بر یک رخداد هستند، چون سوگواری مرگ آتش نشانان شهید در حادثه پلاسکو، پیوندی مثبت و عمیق میان فضای درونی-خانواده-، و فضا و حوزه عمومی و برونی دیده می‌شود که می‌توان آن را دارای رابطه میان متنی با حوزه عمومی و خصوصی دانست. این در حالی است که به ویژه نسل‌های نو برای فضای آستانه‌ای بلوغ نیاز به فضاهای عمومی (جایی بیرون از خانه و

<sup>۱</sup>- Financial Tribune

<sup>۲</sup>- Azali, MohammadReza



خانواده) دارند، فضاهایی که در عین استقلال، خود را وابسته به هویتی کلی تر (هویت ملی، شهری و...) یافته و در عین حال با اخلاق تعاملی و شهروندی که در نقطه مقابل جرم و شکستن قانون (آزار دیگری) قرار دارد، رو به رو شوند. به دیگر سخن در این حالت نوجوان با نهادن مرز میان خود و خانواده (بلوغ)؛ نه به یک ضد فرهنگ که به هویت های کلانی چون هویت ملی و شهری پیوسته، و هویت فردی و بلوغ خود را با آنان تعریف می نماید. تضعیف فضای عمومی، فرد را که در رابطه میان متنی و بین‌ذهانی میان دو فضای عمومی و فضای خصوصی (درون‌خانگی) از جمله خانواده، هویت خود را تعریف می کند، به سمت فضای مجازی خواهد راند. این در حالی است که فضای مجازی نیز به دو فضای مجازی تعاملی و فضای مجازی غیرتعاملی تقسیم می شود. فضای مجازی تعاملی، رابطه میان متنی و بین‌ذهانی و میان فرهنگی خود را با دو فضای اصلی دیگر یعنی فضای عمومی و خصوصی (خانواده) حفظ می کند و در پیوند با اخلاق تعاملی و درک دیگری و دیگر بودگی قرار می گیرد. اما فضای مجازی غیر تعاملی، فرد را دچار آسیب گسست از دو فضای مذکور و فقدان رابطه میان متنی، تعاملی، میان فرهنگی و بین‌ذهانی میان فضاهای اجتماعی می نماید. این رابطه نه تنها فاقد دو ویژگی توافق عام و شفافیت، که فاقد ویژگی میان‌متنی و گفت‌وگویی است. در این فضا که تجسم عینی آن در انواع جرایم فضای مجازی و خشونت های برآمده از آن مورد اشاره قرار گرفت، حاصل چیزی جز آسیب و خشونت بر علیه دیگری نیست. نمونه این قضیه بازی *برخورد قبایل*<sup>۱</sup> است. در این بازی ساخت شهر، با کشتن نیروهای مخالف ممکن می شود. نابودی حوزه/فضای عمومی که به ویژه با میراث فرهنگی پیوند دارد، منجر به قطع اتصال فرد و هویت او از هویت های دربرگیرنده ای چون هویت ملی و شهری می شود. فرایند خصوصی سازی فضای عمومی یکی از جلوه های این پدیده آسیب زا است. برای تقویت رابطه فضای عمومی و حوزه خانگی و خصوصی می باید از حلقه واسطی به نام میراث فرهنگی یاری گرفت که به طور همزمان از طریق عناصری چون آیین و معماری با حوزه/فضای عمومی و خانواده ارتباطی قوی دارد. در این حالت، مساله بلوغ به جای رانده شدن به سمت فضای مجازی می تواند در پیوند با حوزه عمومی تعریف شود. در این حالت نه تنها بلوغ با هویت ملی و شهری در نزد نوجوانان گره می خورد، که اخلاق تعاملی در نزد آنان تقویت می شود. حاصل این امر یکپارچگی و دوری از واگرایی است. این امر خود می تواند جلوی شکل‌گیری اخلاق غیر تعاملی، دگرسنیزانه، وندالیستی و جرم محور را که در فضای مجازی غیر تعاملی به وجود

---

<sup>۱</sup> - Clash of clans

می آید و به فضای واقعی گسترش می یابد، گرفته و حاصل آن دوری نوجوانان از ضد فرهنگ جرم و تقویت احساس یکپارچگی در خرده فرهنگ نوجوانان و جوانان ایرانی است.<sup>۱</sup>

#### منابع

- بلوکباشی، علی (۱۳۸۶). *بازی های کهن در ایران*، تهران: دفتر پژوهش های فرهنگی.
- حسن زاده، علیرضا (۱۳۸۱). *افسانه زندگان*، تهران: باز.
- حسن زاده، علیرضا (۱۳۸۷). مقدمه ای بر مردم شناسی ورزش در ایران. در *بلانچارد، کندال* (نویسنده)، *درآمدی بر مردم شناسی ورزش*، مترجم: علیرضا حسن زاده، تهران: نشر افکار.
- حسن زاده، علیرضا (۱۳۹۴). مرگ قهرمان و فرهنگ جوانان. در *فریبا شریفیان* (ویراستار)، *مرگ و زندگی در زبان، اسطوره و تاریخ* (۵۴-۳۳)، تهران: پژوهشکده مردم شناسی.
- حسن زاده، علیرضا (۱۳۹۴). سفری از خود به سوی دگرخود. در *محمد نجاری* (ویراستار)، *زندگی، عشق و مرگ در ادبیات و هنر ایران* (۱۷۴-۱۵۳)، تهران: پژوهشکده مردم شناسی.
- حسن زاده، علیرضا (۱۳۹۵). *کودکان و جهان افسانه*، تهران: افکار.
- شارع پور، محمود (۱۳۹۵). حق به شهر و فضاهای عمومی شهری، *فصلنامه مردم و فرهنگ*، ۲، ۶۶-۵۱.
- شایگان، داریوش (۱۳۵۶). *بت های ذهنی و خاطره زلی*، تهران: امیرکبیر.
- صفی نژاد، جواد (۱۳۵۱). *بنه*، تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی.
- عسگری خانقاه و علیرضا حسن زاده (۱۳۸۲). *فوتبال و فردیت فرهنگ ها. نامه علوم اجتماعی*، ۱۹، ۱۲۳-۱۰۵.

---

<sup>۱</sup> - بازی نهنگ آبی (blue whale) و آسیب هایی که در جهان و ایران در شکل خودکشی در میان نوجوانان به دنبال داشته است، مجددا اهمیت رابطه تعاملی فضای مجازی را با حوزه عمومی و خانواده نشان می دهد، و محققان فضای مجازی را به نقد این فضا در قالب یک فضای بسته و خرده فرهنگ درونگرا سوق داده است.

- Alkaabi, A et al (2010). Dealing with the Problem of Cybercrime”, in Claus Vielhauer (ed.), *Digital Forensics and Cyber Crime: Second International ICST Conference, ICDF2C 2010, Abu Dhabi, United Arab Emirates, October 4-6, 2010, Revised Selected Papers* (pp. 1-18), US: Springer Science & Business Media.
- Anderson, Craig A., Douglas A. Gentile, Katherine E. Buckley (2006). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, Oxford University Press.
- Arias, E.D (2010). Understanding Criminal Networks. In Anne Clunan, Trinkunas A. Harold (eds.), *Ungoverned Spaces: Alternatives to State Authority in an Era of Softened Sovereignty* (pp. 115-135), US: Stanford University Press.
- Azali, M. (2016). The Impact of Telegram on Iran, available at <http://techrasa.com/2016/01/13/impact-telegram-iran/observed> in 24 Azar 1395.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*, US: University of Texas Press.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Rabelais and His World*, US: Indiana University Press.
- Balandier, G. (1972). *Political Anthropology*, US: Vintage Books.
- Balter, L. (2000), *Parenthood in America: A-M*, US: ABC-CLIO
- Bani, M., & Sgueo, G. (2013). We-Transparency. In Akrivopoulou, Christina M. (ed.), *Human Rights and the Impact of ICT in the Public Sphere: Participation, Democracy, and Political Autonomy: Participation, Democracy, and Political Autonomy* (pp. 156-174), US: IGI Global.
- Bell, C. (2009). *Ritual: Perspectives and Dimensions*, UK and US: Oxford University Press.
- Beseda, J. (2012). Cyber-anthropology: Novel Methods and Theoretical Challenges for Anthropology. In y Petr Gibas, Karolína Pauknerová, Marco Stella (eds.), *Non-humans in Social Science: Animals, Spaces, Things* (PP. 257-263), Prague: Pavel Mervart.
- Bolukbashi, A. (1386/2007). *Bazihaye Kohan-e Iran* (Iranian Ancient games), Tehran: Daftar-e Pazuhesh'hay-e Farhangi.
- Braaten, J. (1991). *Habermas's Critical Theory of Society*. US: SUNY Press.
- Brenner, Susan W. (2010). *Cybercrime: Criminal Threats from Cyberspace*. US: Santa Barbara.
- Briganti, Chiara and Kathy Mezei (2012). *The Domestic Space Reader*. Canada: University of Toronto.

- Calhoun, C. J. (1992). *Habermas and the Public Sphere*. US: The MIT Press.
- Donner, H. (2016). Between the Verandah and the Mall: Field Work and the Spaces of Femininity. In Pardo, Italo and Giuliana B. Prato (eds.), *Anthropology in the City: Methodology and Theory* (pp. 173-190), US and UK: Routledge.
- Eng, K.K (2008). Internet as Social Capital and Social Network. In Khun Eng Kuah (ed.), *Chinese Women and the Cyberspace* (pp. 25-45). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Financial Tribune (2016). *53% of Iranians Use Social Media available at <https://financialtribune.com/articles/economy-sci-tech/33702/53-of-iranians-use-social-media/observed-in-24-Azar-1395>*
- Fini, A. (2009). Social Networking and Personal Learning Environment. In Dasgupta, Subhasish (Ed.). *Social Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 238-266). US and UK: Idea Group Inc (IGI).
- Giddens, A. & Griffiths, S. (2006). *Sociology*. UK: Polity.
- Gluckman, M. (1954). *Rituals of Rebellion in South-east Africa*. UK: University of Manchester.
- Gressgård, R. (2012). *Multicultural Dialogue: Dilemmas, Paradoxes, Conflicts*. US: Berghahn Books.
- Gunter, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked*. UK: Sheffield Academic Press.
- Günther, K. (2013). Responsibility to Protect and Preventive Justice. In Andrew Ashworth, Lucia Zedner, Patrick Tomlin (Eds.). *Prevention and the Limits of the Criminal Law* (pp.69-90). UK: Oxford University Press.
- Habermas, J. (1992). *The Theory of Communicative Action* (Volume 1). US: Beacon Press.
- Habermas, J. (1999). *Moral Consciousness and Communicative Action*. US: The MIT Press.
- Hargrave, Andrea Millwood and Sonia M. Livingstone (2009). *Harm and Offence in Media Content: A Review of the Evidence*. US: Gutenberg Press.
- Hassanzadeh, A. (1381/2002). *Afsaneh Zendegan (lived legends)*. Tehran: Baz and Bogheh.
- Hassanzadeh, A. (1387/2008). Introduction: Anthropology of sport in Iran and World. In Kendall Blanchard (1387/2008), *The Anthropology*

*of Sport: An Introduction*, translated from English to Persian Alireza Hassanzadeh. Tehran: Anthropological Research Center.

- Hassanzadeh, A. (1394/2016a). Death of the Hero and Youth Culture: An Anthropological Interpretation on Death of Morteza Pashai, Iran's pop star. In Sharifiyan, Fariba (ed.), *Death and Life in Language, Myth and History, National Conference of Anthropology of Death and Life* (pp. 33-54). Tehran: Anthropological Research Center for Iran's Cultural Heritage and Tourism Research Institute.
- Hassanzadeh, A. (1394/2016b). Safari az Khod be Suye Degar Khod (A Journey from Self to Other Self). In Najari, Mohamad (ed.), *Life, Love and Death, Anthropology of Life and Death in Iranian Art and Literature* (pp. 153-174). Tehran: Anthropological Research Centre for Iran's Cultural Heritage and Tourism Research Institute.
- Hassanzadeh, A. (1396/2017). Charshanbeh Suri, Az astanegi rustai be astanegi shahri (Lit. Iranian Fire Feast: Liminality from Rural to Urban Forms). In *Journal of Noruz*, 2, 13-22.
- Hassanzadeh, A. (2012). Liminality as normative disorder: cultural anthropological redefinition of 'normative orders'. *International Journal of the Humanities*, 9(11), 205-218.
- Hassanzadeh, A. (2013). *Rituality and Normativity*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Hassanzadeh, A. (2014). The inter-normativity and upward liminality. *The International Journal of Interdisciplinary Cultural Studies*, 8(3), 13-28.
- Hassanzadeh, A. (1395/2016). *Kudakan va Jahn-e Afsaneh* (Children and the world of Fairy tales). Tehran: Afkar Publication and Cultural Heritage and Tourism Research Institute Publisher.
- Hassanzadeh, A. & Asgari Khaneghah, A. (1382/2003). Football va Fardiyate Farhangha (lit. Football and Individuality of Cultures). *Nameh Ulume Ejtemai*, 19(19), 105-123.
- Höffe, Otfried (2002). *Categorical Principles of Law: A Counterpoint to Modernity*. US: Penn State Press.
- Howell, Reet (1982). *Her story in sport: a Historical Anthology of Women in Sports*. US: Leisure Press.
- <https://www.americasarmy.com/>
- Koller, V. & Wodak, R. (2008). Introduction: shifting boundaries and emergent public spheres. Ruth Wodak, Veronika Koller (eds.), *Handbook of Communication in the Public Sphere*, Berlin: Walter de Gruyter.

- Kshetri, N. (2000). *The global cybercrime industry: economic, institutional and strategic perspectives*. London: Springer.
- Lamphere, L. (1974). Strategies, cooperation, and conflict among women in domestic spaces. In Rosaldo, Michelle Zimbalist and Louise Lamphere, Joan Bamberger (Eds.). *Woman, Culture, and Society*, US: Stanford University Press. 97-112.
- Levi-Strauss, C. (1966). *The savage mind*. US: University of Chicago.
- Levi-Strauss, C. (2011). *Tristes tropiques*. Penguin.
- Low, S. (2017). *Spatializing culture: The ethnography of space and place*. UK and US: Taylor & Francis.
- Low, S. & Suzanne Scheld, D. (2005). *Rethinking urban parks: public space and cultural diversity*. US: University of Texas Press.
- Maguire, K. (2014). *Margaret Mead: Contributions to contemporary education*. UK: Springer.
- Malinowski, B. (1915/1988). *Malinowski collected works, Malinowski amongst the Magi: The natives of Mailu [1915/1988]*. UK and US: Routledge.
- McTagg, R. (2014). Evolving ethics of educational research, in y Alan D. Reid, E. Paul Hart, Michael A. Peters (eds.), *A Companion to Research in Education*. New York: Springer, 457-469.
- Mead, M. (1959). *People and places*. US: Bantam Pathfinder Editions; First Edition.
- Mead, M. (2000). *Coming of age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilisation*. HarperCollins.
- Milhorn, H. T. (2007). *Cybercrime: how to avoid becoming a victim*. US: Universal-Publishers.
- Nasheri, H. (2005). *Economic espionage and industrial spying*. UK: Cambridge University Press.
- Neukrug, E. S. (2012). *The world of the counselor: An introduction to the counseling profession*. US: Cengage Learning.
- Nielsen, G. M. (2002). *Norms of answerability, the social theory between Bakhtin and Habermas*. US: SUNY Press.
- Núñez Puente, C. (2011). *Feminism and dialogics: Charlotte Perkins, Meridel Le Sueur, Mikhail M. Bakhtin*. US: Universitat de València.

- Paul, A.P. (2015). Disciplinary intuitions in the English language classroom: Implications for practice. In Kenneth Y. T. Lim (ed.), *Disciplinary Intuitions and the Design of Learning Environments*, US: Springer Shop. 131-144.
- Pia Lara, M. (2007). *Narrating evil: A postmetaphysical theory of reflective judgment*. US: Columbia University Press.
- Ploug, T. (2009). *Ethics in cyberspace: how cyberspace may influence interpersonal interaction*. London: Springer.
- Reyes, A.; Brittson, Richard; O'Shea, Kevin & Steele, J. (2007). *Cyber crime investigations: bridging the gaps between security professionals, law enforcement, and prosecutors*. US: Syngress.
- Ridgeon, L. (2013). *Iranian intellectuals: 1997–2007*. US and UK: Routledge.
- Rosaldo, M. Z.; Lamphere, Louise & Bamberger, J. (1974). *Woman, culture, and Society*. US: Stanford University Press.
- Rosselin, C. (2006). “The ins and outs of the hall. In Cieraad, Irene (Ed.). *At Home: An Anthropology of Domestic Space* (pp. 53-59). US: Syracuse University Press.
- Safinezhad, J. (1351/1972). *Boneh*, Tehran: Moaseseh Motaleat va Tahghighate Ejtemai.
- Schell, B. H. & Martin, M. (2004). *Cybercrime: A reference handbook*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Sharehpour, M. (1395/2016). Hagh-e be shahr va fazahaye umumi shahri (Right to the City and Urban Public Spaces). *Quartely of Mardom va Farhang* (People and Culture). Bahar 1394 (Spring 2016), 2, 51-66.
- Shaygan, D. (1356/1388). *Bothaye zehni va khatereh azali (mental idols and eternal memory)*. Tehran: Amirkabir.
- Soukoup, V. (2013). Man, machines and cyberCulture: An anthropological point of view. In y Petr Gibas. Karolína Pauknerová, Marco Stella (Eds.). *Non-humans in Social Science: Animals, Spaces* (PP. 83-101). *Things*. Prague: Pavel Mervart.
- Tavani, H. T. (2011). *Ethics and technology: controversies, questions, and strategies for ethical computing*. US: John Wiley & Sons.
- Thompson, J. B. (1981). *Critical hermeneutics: A study in the thought of Paul Ricoeur and Jürgen Habermas*. UK: Cambridge University Press.

- Todorov, T. (1984). *Mikhail Bakhtin: the dialogical principle*. UK: Manchester University Press.
- Turner, V. W. (1968). Myth and symbol. In David L. Sills (ed.) *International Encyclopedia of the Social Sciences* 10: 580–81.
- Turner, V. W. (1967). *The forest of symbols*. US: Cornell University.
- Turner, V. W. (1988). *The anthropology of performance*. New York: PAJ Publications.
- Turner, V. W. (2008). *The ritual process: structure and anti-structure*. US: Aldine Transaction.
- Van Gennep, A. (2013). *The rites of passage*. UK and US: Routledge.
- Vice, S. (1997). *Introducing Bakhtin*. UK: Manchester University Press.
- Wall, D. (2007). *Cybercrime: the transformation of crime in the information age*. UK: Polity.
- Ward, P. (1999). *A history of domestic space: privacy and the Canadian home*. Vancouver: UBC Press.
- Ward, P. (1999). *A History of domestic space: privacy and the Canadian home*. US: University of British Columbia.
- Woodson, S. E. (2015). *Theatre for youth third space: performance, democracy, and community cultural development*. US: Intellect Books.