

Designing an E- Participation Pattern to Regeneration in the Urban Decline of Isfahan

Khatereh Amiri

Department of Urban Planning, Faculty of Architecture and Urban Planning, Isfahan (Khorasgan) Branch, Islamic Azad University, Isfahan, Iran

Mohammad Masoud (Corresponding Author)

Department of Urban Planning, Faculty of Architecture and Urban Planning, Isfahan University of Arts, Isfahan, Iran
m.masoud@aii.ac.ir

Daryoush Moradi Chadegani

Department of Urban Planning, Faculty of Architecture and Urban Planning, Isfahan University of Arts, Isfahan, Iran

Faramarz Safi - Esfahani

Department of Computer Engineering, Najafabad Branch, Islamic Azad University, Najafabad, Iran

Negin Shadeghi

Department of Urban Planning, Faculty of Architecture and Urban Planning, Isfahan (Khorasgan) Branch, Islamic Azad University, Isfahan, Iran

Abstract

The purpose of this study is to investigate the level of rural development using SWOT and AHP models (Case study: Pesikhan village in the central part of Rasht). This research is a descriptive-analytical research and in terms of the purpose of an applied research. The statistical population of the study consists of officials and villagers of Pesikhan village in the central part of Rasht. The method of collecting information is field and library. Statistics and information available in the culture of settlements during statistical periods have been used to study. SWOT and AHP models were used to analyze the data. The results indicate that the village of Safsar is at the level of a development and is one of the developed villages of the village and Klash Talshan and Atashgah villages are relatively developed villages and other rural areas are underdeveloped villages of the village. Although studies show that there is a lot of potential in the villages of Pesikhan district to achieve rural development; However, in the current situation of rural settlements in Rasht, there is an imbalance in the level of development and the development of villages in this city is facing serious challenges and obstacles. This indicates that the rural settlements of Rasht city have suffered from imbalances and imbalances in the level of development and should be considered with the help of rural villages and village councils, if possible, considering the strengths, weaknesses, opportunities and threats in the region. Have services.

Keywords: Development, village, AHP model, SWOT model, Pesikhan village, Rasht

مقاله پژوهشی

تدوین الگوی مشارکت پذیری الکترونیکی شهروندان در بازآفرینی بافت‌های فرسوده شهر اصفهان^۱

خاطره امیری؛ دانشجوی رشته شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران

محمد مسعود*؛ استاد، گروه شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر، اصفهان، ایران

داریوش مرادی چادگانی؛ استادیار، گروه شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر، اصفهان، ایران

فرامرز صافی اصفهانی؛ دانشیار، دانشکده مهندسی کامپیوتر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف‌آباد، اصفهان، ایران

نگین صادقی؛ استادیار، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران

چکیده

ناکارآمدی بافت‌های فرسوده بر کیفیت فرم، عملکرد و امنیت شهرها تأثیر اساسی دارد. از این رو بازآفرینی شهری یکی از راهکارهای مداخله در راستای حل مشکلات این گونه بافت‌ها است که از مشارکت فعال ساکنان بهره می‌برد. این مقاله باهدف دستیابی به الگوی مشارکت‌پذیری الکترونیکی ساکنان بافت‌های فرسوده شهر اصفهان به منظور بازآفرینی این بافت‌ها تدوین شده است. بر این اساس یک پژوهش با ویژگی‌های استقرایی، کاربردی و توصیفی تحلیلی است که در آن با به‌کارگیری روش‌های تحلیل ذی‌نفعان با استفاده از تحلیل ماتریس قدرت-منفعت و تحلیل محتوی و نقشه‌نگاری ذهنی الگوی مشارکت‌پذیری الکترونیکی ساکنان در بافت‌های فرسوده اصفهان معرفی می‌شود. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد فرایند مشارکت‌پذیری شامل مراحل آموزش الکترونیکی، یادگیری الکترونیکی، آگاهی، مشاوره الکترونیکی و درگیری الکترونیکی است و در قلمرو و اختیار بازآفرینی شهری زمینه را برای مشارکت‌پذیری ساکنان بافت‌های فرسوده فراهم می‌کند.

کلمات کلیدی: بافت فرسوده، شهر اصفهان، مشارکت الکترونیکی، بازآفرینی شهری.

تاریخ ارسال: ۱۴۰۰/۱/۳۰

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۰/۳/۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۳/۳۱

نویسنده مسئول: محمد مسعود؛ استاد، گروه شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر، اصفهان، ایران، m.masoud@aui.ac.ir

۱. این مقاله برگرفته از رساله دکتری نگارنده با عنوان **تبیین الگوی فرایند مقدر سازی اجتماع منسجم محلی با به‌کارگیری ظرفیت‌های فضای سایبرنتیک در بافت‌های دچار افت شهری در شهر اصفهان** به راهنمایی آقایان دکتر محمد مسعود و دکتر داریوش مرادی چادگانی و مشاوره آقای دکتر فرامرز صافی اصفهانی و خانم دکتر نگین صادقی است که در دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)، در حال انجام است.

بیان مسئله

بافت‌های فرسوده شهری؛ بافت‌هایی با مشکلات اجتماعی، اقتصادی، کالبدی و زیست‌محیطی هستند که پیامدهایی همچون فقر، بیکاری و ناپایداری سکونت را به همراه دارند (عندلیب، ۱۳۹۴: ۱۹۱). وجود مشکلات گوناگون و پیچیده در بافت‌های فرسوده و کاهش کیفیت زندگی در این نواحی انگیزه کافی را برای مداخله در این بافت‌ها در راستای حل معضلات و مشکلات در سیستم‌های برنامه‌ریزی و مدیریت شهری ایجاد می‌کند. مداخله در بافت فرسوده در طول تاریخ رهیافتهای مختلفی هم چون حفاظت و مراقبت تا نوزایی شهری و بازآفرینی شهری را شامل می‌شود (شاطریان و اکبری، ۱۳۹۴: ۱۹۱). بازآفرینی شهری راهکار مداخله در بافت‌های فرسوده محسوب می‌شود که از مشارکت فعال شهروندان بهره می‌برد (Roberts & Sykes, 2000: 120). مشارکت شهروندان در بازآفرینی شهری باهدف تفویض قدرت به شهروندان و سهم کردن آنان در قدرت می‌باشد. با پیشرفت فناوری اطلاعات و ارتباطات از دهه ۱۹۹۰ میلادی تاکنون، ارتباطات از یک‌سویه بودن به چندسویه بودن تغییر کرده است (Servas, 2007: 131). استفاده از فناوری ارتباطات و اطلاعات، محدودیت زمانی و مکانی را در این راستا کاهش می‌دهد؛ از این رو این تغییرات مشارکت‌های سنتی را که شامل گردهمایی در یک اتاق می‌باشد به روش‌های نوین که استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات و گردهمایی در فضای سایبرنتیک است تغییر می‌دهد (برک پور، ۱۳۹۴: ۷۶).

قلمرو مکانی پژوهش بافت فرسوده شهر اصفهان است. این بافت شامل چهار گونه بافت فرسوده با ارزش تاریخی، بافت فرسوده فاقد ارزش تاریخی، بافت فرسوده با هسته روستایی و سکونتگاههای غیر رسمی می‌باشد که بر پایه وجود مشکلات در این بافتها در راستای ارتقا مشارکت الکترونیکی برای بازآفرینی شهری این پژوهش انجام شده است.

بر این اساس، این مقاله در پاسخ به پرسش‌های دوگانه: (۱) چستی مراحل فرایند مشارکت الکترونیکی (۲) چگونگی طراحی الگوی مشارکت‌پذیری شهروندان در بافت‌های فرسوده شهر اصفهان تدوین شده است. بر این اساس اهداف متناظر با این پرسش‌ها شامل اهداف دوگانه (۱) شناسایی مراحل مشارکت الکترونیکی از دیدگاه کارشناسان و متخصصان ذی‌نفع و (۲) طراحی الگوی مشارکت‌پذیری شهروندان در بافت‌های فرسوده اصفهان طراحی و تدبیر شده است.

به‌منظور دستیابی به اهداف مقاله، فرایند انجام پژوهش در ۴ مرحله پیموده شده است (شکل ۱). بر این اساس مراحل چهارگانه انجام پژوهش، یک پژوهش استقرایی برخوردار از ویژگی‌های دوگانه وصفی-تحلیلی و تحلیلی-تجویزی را معرفی می‌کند که به توصیف ویژگی‌های بافت فرسوده می‌پردازد و تحلیل متون مدون و تحلیل محتوی در مصاحبه‌ها را در دستور کار خود قرار می‌دهد که ماهیت تحلیلی به این مقاله می‌دهد. بر پایه تحلیل‌های انجام پذیرفته الگوی فرایند مشارکت‌پذیری شهروندان در بافت‌های فرسوده ماهیت تجویزی پژوهش را پشتیبانی می‌کند.

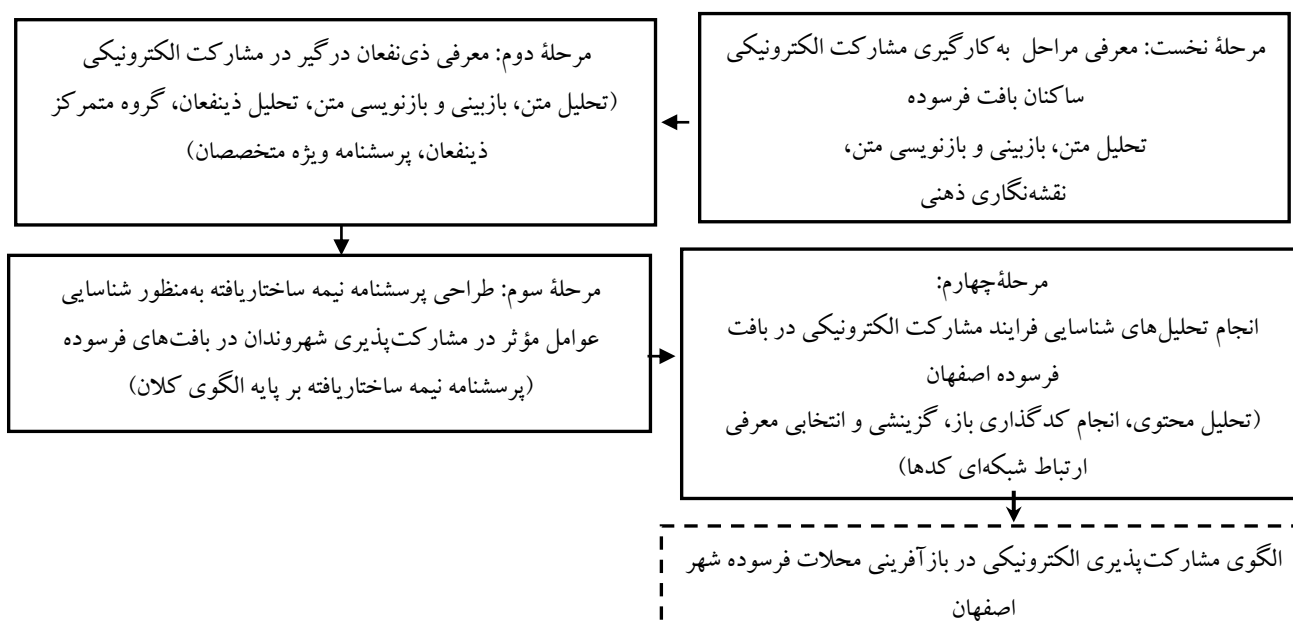
مبانی نظری

چهارچوب نظری این مقاله بر پایه سه‌گانه شامل (۱) بافت فرسوده شهری (۲) بازآفرینی شهری (۳) مشارکت الکترونیکی نگاشته شده است و درهر قسمت تعاریف، نظریه‌ها و رهیافت‌های قابل به‌کارگیری بیان می‌شود.

بافت فرسوده شهری: بافت‌های فرسوده شهری بافت‌هایی در محدوده قانونی شهر است که به دلیل فرسودگی کالبدی، برخوردار نامناسب از دسترسی سواره، تأسیسات، خدمات و زیرساخت‌های شهری آسیب‌پذیر می‌باشند. این بافت‌ها پاسخگوی نیاز ساکنان خود نمی‌باشند (حبیبی و مقصودی، ۱۳۸۴: ۲۳۱). نبود انگیزه به‌منظور سرمایه‌گذاری و وجود ساکنان کم درآمد در بافت‌ها امکان نوسازی خود به خودی را از این بافت‌ها گرفته است. به همین دلیل این بافت‌ها عموماً دارای ارزش مکانی، محیطی و اقتصادی نازلی هستند. حیات شهری این بافت‌ها سیر نزولی دارد که فرسودگی، عامل زدودن خاطرات دسته‌جمعی، افول حیات شهری و شکل‌گیری حیات شهری روزمره است. (حبیبی و همکاران، ۱۳۸۷: ۱۲۳) این بافت‌ها در پی مقوله‌های اقتصادی، اجتماعی، کالبدی و زیست‌محیطی ایجاد شده است و تمرکز فضایی مشکلات محیطی، کالبدی، اقتصادی و اجتماعی به‌صورت سطوحی از

بیکاری، فقر و آلودگی محیطی را در خود جای داده‌اند (کلانتری و همکاران، ۱۳۷۵: ۷۳) این بافت‌ها که گاه بافت‌های ناکارآمد نیز نامیده می‌شود (شفاهی و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۸۶)؛ در قیاس با دیگر پهنه‌های شهری از توسعه کمتری بهره برده‌اند و به کانون نارسایی‌ها و مشکلات تبدیل شده‌اند (خرایی و همکاران، ۱۳۹۹) و دارای ویژگی‌های مانند قدمت ۵۰ سال به بالا در ۸۰ درصد ساختمان‌ها در این بافت‌ها، ریزدانی با مساحت کمتر از ۲۰۰ مترمربع برای ۶۰ درصد ساختمان‌ها، نوع مصالح به کاررفته عمدتاً خشتی، خشت و آجر و چوب و فاقد سیستم سازه‌ای مناسب، تعداد طبقات کمتر از دوطبقه در این بافت‌ها می‌باشد. علاوه بر این در برخی از نواحی مشکلات مالکیتی نیز در بافت‌های فرسوده به چشم می‌خورد. (مطالعات کاربردی و امور تدریجی، ۱۳۹۵؛ مصوب شورای عالی شهرسازی و معماری، ۱۳۸۴) این بافت‌ها در چهار گونه بافت‌های با ارزش تاریخی، بافت‌های فاقد ارزش تاریخی، بافت‌های حاشیه‌ای (سکونتگاه‌های غیررسمی) و بافت روستا- شهری قرار گرفته است (شفائی و همکاران، ۱۳۸۵)

شکل (۱): معرفی فرایند انجام پژوهش (روش‌شناسی پژوهش مقاله)



راهنمای نمودار:

□ مراحل کلان انجام پژوهش و فنون و روش‌های به کار گرفته شده

▭ پرونداد نهایی برآمده از یافته‌های تحلیل‌های مقاله

(مآخذ: نویسندگان، ۱۴۰۰)

بازآفرینی شهری بازآفرینی شهری^۱، راهکار مداخله در بافت‌های فرسوده شهری است که ضرورت بازاندیشی در فرایندها، روش‌ها، ابزارهای مرسوم برنامه‌ریزی شهری را در مواجهه با مشکلات این نواحی مطرح می‌کند (Richards, 2010: 85)؛ مشاوران (شاران، ۱۳۹۶). این راهکار ابعاد اجتماعی، اقتصادی و کالبدی را در راستای روند توسعه شهری پایدار باهدف ارتقای کیفیت زندگی شهری و قابلیت زیست‌پذیری شهرها قرار می‌دهد (امین زاده و همکاران، ۱۳۹۱: ۸۶) به این منظور مشارکت گروه‌های اجتماعی را به عنوان ابزار تحقق بازآفرینی به موازات حفظ ارزش‌های فرهنگی و ثروت‌های بومی را مورد توجه قرار می‌دهد. از این رو بازآفرینی شهری با بهره‌گیری از شراکت بخش‌های عمومی و خصوصی و حمایت‌ها و نهادهای محلی و مردمی و درگیر ساختن ذی‌نفعان در حل مسائل شهری زمینه بهبود پایدار را در شرایط اقتصادی، کالبدی، اجتماعی، زیست‌محیطی منطقه فراهم می‌کند (Roberts & Sykes, 2000: 132؛ امین زاده و همکاران، ۲۵، ۱۳۹۳؛ زیاری و همکاران، ۱۳۹۱: ۲۳۰؛ McCarty, 2006: 56).

مشارکت در فرایند بازآفرینی شهری در سه بخش عمومی، خصوصی و ساکنان می‌باشد تحقق فرایند بازآفرینی با تأکید بر مشارکت بخش‌های معرفی‌شده در مقابل تمرکزگرایی قرار می‌گیرد (Roberts&sykes,2000:132). بازآفرینی شهری، دربردارنده اهداف مشخص در زمینه اقتصاد، اجتماع، کالبد و محیط است (زیاری و همکاران، ۱۳۹۱:۱۴۲)؛ که برقراری ارتباط بین اهداف معرفی شده در توسعه پایدار شهری موثر می‌باشد (خزایی و همکاران:۱۳۹۹،۷۶). از آن جا که فرایند مشارکت به عنوان ابزار بازآفرینی شهری در بستر ارتباطات شکل می‌گیرد، استفاده از ظرفیت‌های ارتباطی فضای سایبرنتیک، فرایند مشارکت را تسهیل می‌بخشد و در بازآفرینی شهری موثر خواهد بود (امیری و همکاران، ۱۳۹۹:۷۵)

مشارکت الکترونیکی^۱

مشارکت الکترونیکی فرایند مشارکت شهروندان و تصمیم‌گیرندگان با استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات می‌باشد (Macintosh,2008:34) این فرایند شامل تعامل‌های اجتماعی به منظور ترویج گفتگو و تعامل بین شهروندان و حکومت‌ها با استفاده از ابزار فناوری ارتباطات و اطلاعات می‌باشد (lee&et,2014:45). در این فرایند شهروندان با استفاده از ابزار فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) ایده‌ها، پیشنهادها، ابتکارات و خلاقیت‌های خود را برای حل مشکلات شهری به مدیران ارائه می‌دهند (بلوکات و همکاران، ۱۳۹۴). و بدین ترتیب در فرایندهای دموکراتیک تاثیر گذار خواهند بود (Pol& et,2014:67). به طوری که با استفاده از ظرفیت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات تعامل شهروندان با تصمیم‌گیرندگان را در راستای حکمرانی خوب شهری و ارتقا دموکراسی سوق می‌دهد (Gozman & et,2020:60).

فرایند مشارکت الکترونیکی در راستای مشارکت شهروندی بر پایه نحوه شکل‌گیری فرایند مشارکت در دو رهیافت معرفی می‌شود (Porwol,2016:216)

نخست: مشارکت الکترونیکی تحت رهبری حکومت^۲ (GLEP)؛ فرایند مشارکت الکترونیکی در این رهیافت از بالا به پایین است و با استفاده از سیاست‌گذاری‌های حکومت اجرا می‌شود به طوری که فرایند مشارکت شهروندی بر عهده حکومت است و در ابتدا باید از سوی حکومت تصویب شود.

نخست: مشارکت الکترونیکی تحت رهبری حکومت (GLEP)؛ فرایند مشارکت الکترونیکی در این رهیافت از بالا به پایین است و با استفاده از سیاست‌گذاری‌های حکومت اجرا می‌شود به طوری که فرایند مشارکت شهروندی بر عهده حکومت است و در ابتدا باید از سوی حکومت تصویب شود.

دوم: مشارکت الکترونیکی تحت رهبری شهروندان^۳ (CLEP) مشارکت الکترونیکی در این رهیافت بر پایه شهروندان و توسعه فناوری است. در این رهیافت مشارکت الکترونیکی شهروندان با ایجاد شبکه‌ها و اجتماعات مجازی مشارکت الکترونیکی را ترویج می‌دهند و حکومت آن را امکان‌پذیر می‌کند (Al- doule ,20113:134). این فرایند در اشکال خودجوش، ساختارهای سیاسی آزادانه، با استفاده از عوامل رسانه‌های اجتماعی و شبکه‌های اجتماعی به‌طور گسترده انجام‌پذیر است.

اهداف فرایند مشارکت الکترونیکی در راستای ارتقا مشارکت شهروندی با استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات شامل اعطای قدرت به شهروندان به‌منظور تصمیم‌گیری آن‌ها در وقایع شهری، ترویج شهروندی فعال، ارتقا آگاهی و مطالبه‌گری و اطلاع‌رسانی به شهروندان می‌باشد (AI- dalou & et,2013:78, Macintosh,2004:54) مشارکت الکترونیکی آگاهانه به دنبال ارتقا سطح شفافیت، پاسخگویی و دموکراسی در جامعه است؛ از این رو تحقق این فرایند نیازمند به درک مفهوم گفتمان و آموزش منتقدانه، مؤثر در فرایند تحقق مشارکت الکترونیکی است (Sanoof,2000:43؛ Alharbi,2015:67).

1. E-Participation

2. Government-led e-Participation

3. Citizen-led e-Participation

به این ترتیب به کارگیری آموزش در این فرایند موجب افزایش یادگیری و ارتقا مهارت‌ها می‌شود که آگاه شدن شهروندان را در راستای رفتار تحلیل گرایانه به همراه دارد (؛ Freire,1972:154؛ Saden,1997;110؛ غیاثوند، ۱۳۹۰:۱۲) هم چنین فرایند مشارکت الکترونیکی شامل مراحل اطلاع‌رسانی الکترونیکی^۱، مشورت الکترونیکی^۲، همکاری الکترونیکی^۳ و درگیری الکترونیکی^۴ می‌باشد (Blank,2020:176). اطلاع‌رسانی الکترونیکی به منظور تبادل دانش و اطلاعات، مشورت الکترونیکی به منظور جمع‌آوری بازخورد عمومی از آگاهی شهروندان، همکاری الکترونیکی به منظور ارتقا درک تصمیم‌گیرندگان از مشکلات و درگیری الکترونیکی به منظور گسترش تعامل دوطرفه و مقتدرسازی الکترونیکی به منظور تفویض قدرت به شهروندان را در بردارد (Nemari,2017:105، بلوکات و همکاران، ۱۳۹۴:۷۹) از این رو مراحل فرایند مشارکت الکترونیکی به صورت چرخه‌ای در بستر بافت فرسوده و شامل مراحل آموزش الکترونیکی، یادگیری الکترونیکی، آگاهی، اطلاع‌رسانی الکترونیکی، مشورت الکترونیکی، همکاری الکترونیکی، درگیری الکترونیکی، مقتدرسازی الکترونیکی می‌باشد.

مواد و روش پژوهش

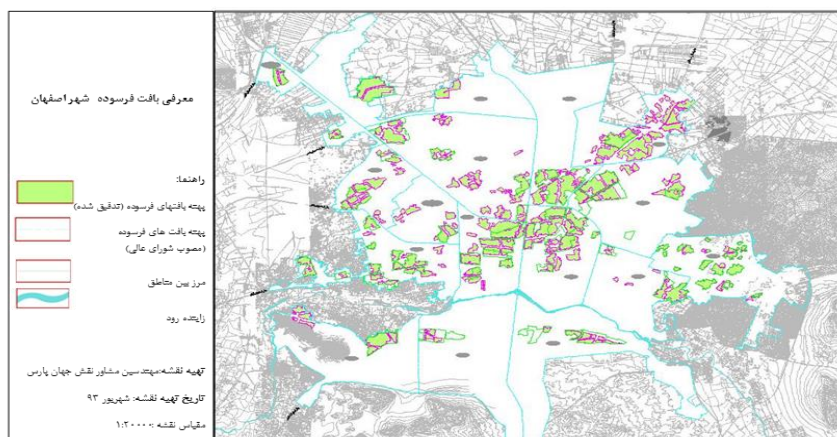
در این پژوهش روش‌های قابل به کارگیری شامل روش تحلیل متن، بازبینی و بازنویسی متون، نقشه‌نگاری ذهنی، ماتریس قدرت-منفعت و روش هیئت منصفه می‌باشد. نوع داده‌ها کمی و کیفی است که به منظور گردآوری آن‌ها از روش‌های مطالعات اسنادی، میدانی و کتابخانه‌ای، بازبینی متون، پرسشنامه ساختاریافته و مصاحبه (پرسشنامه بدون ساختار) استفاده شده است.

محدوده مورد مطالعه

شهر اصفهان با مساحت ۵۵۱ کیلومترمربع و جمعیت ۵۱۲۸۵۰ نفر (آمارنامه اصفهان، ۱۳۹۵) از کلان‌شهرهای ایران محسوب می‌شود. با افزایش جمعیت شهرنشینی، بخش‌هایی از شهر اصفهان در زمره بافت فرسوده قرار گرفته است. بافت فرسوده مناطقی از شهر با مشکلات اقتصادی، اجتماعی و کالبدی و زیست‌محیطی می‌باشند که با نشانگرهای ناپایداری، نفوذناپذیری و ریزدانگی معرفی می‌شود (مصوبه شورای عالی معماری و شهرسازی ۱۳۸۴).

بر پایه این نشانگرها، وسعت بافت فرسوده در شهر اصفهان پس از تدقیق محدوده‌ها، ۲۳۰۴ هکتار بر مبنای بلوک‌های شهری است که جمعیت ۴۳۶۴۵۳ نفر را در خود جای داده است (گزارش نوسازی و بهسازی اصفهان، ۱۳۹۵) بافت فرسوده منطقه ۱۴ با ۳۱۲ هکتار و جمعیت ۸۶۲۲۶ نفر بیشترین و منطقه ۵ با ۱۸ هکتار و جمعیت ۵۰۶۹ نفر کمترین مساحت بافت فرسوده را دارا می‌باشد (گزارش نوسازی و بهسازی شهرداری اصفهان ۱۳۹۵)

نقشه (۱): معرفی بافت فرسوده شهر اصفهان



ماخذ: سازمان نوسازی و بهسازی شهرداری اصفهان، ۱۳۹۴

1. E-Information
2. E- Consultation
3. E -Cooperation
4. E- Involvement

یافته‌های پژوهش

بر پایه روش انجام پژوهش (ن.ک. به بند ۳ بیان مسئله) یافته‌های هر مرحله از پژوهش به صورت زیر معرفی می‌شود.

مرحله نخست: مطالعه چهارچوب‌های نظری، فنی، تجربی مشارکت الکترونیکی با استفاده از روش تحلیل متون مدون، بازبینی و بازنویسی متون از طریق مطالعات اسنادی، میدانی و کتابخانه‌ای انجام شد. نتیجه مطالعات به معرفی مراحل به کارگیری فرایند مشارکت الکترونیکی ساکنان بافت فرسوده منجر شده است.

مرحله دوم: بر پایه نتایج برآمده از چهارچوب نظری، فنی و تجربی فهرست اولیه ذی‌نفعان درگیر در بافت‌های فرسوده با استفاده از ترکیب روش چک‌لیست و گلوله برفی معرفی شده‌اند که شامل ۲۵ بازیگر اصلی است. سپس میزان برخورداری هر یک از بازیگران از قدرت و منفعت بر پایه ارزش‌گذاری پنج‌گانه طیف لیکرت مشخص شد. بر این اساس رتبه‌بندی ذی‌نفعان با استفاده از آزمون میانگین در چهارچوب تحلیل ماتریس قدرت - منفعت شامل؛ ذی‌نفعان کلیدی، ذی‌نفعان فاعل، ذی‌نفعان زمینه‌ای و ذی‌نفعان حاشیه‌ای طبقه‌بندی و معرفی می‌شود.^۱ در این طبقه‌بندی ذی‌نفعان کلیدی مؤثر بر فرایند مشارکت‌پذیری ساکنان بافت‌های فرسوده شامل شهرداری مرکزی، شهرداری منطقه، سازمان نوسازی و بهسازی (وابسته به شهرداری اصفهان)، شورای شهر اصفهان، استانداری اصفهان، مهندسين مشاور نوسازی و بهسازی (دفاتر تسهیلات)، سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان اصفهان، اداره کل شهرسازی استان اصفهان، سرمایه‌گذاران، سازمان نظام‌مهندسی ساختمان استان اصفهان، شرکت توزیع برق استان اصفهان می‌باشد (شکل شماره ۳)

مرحله سوم: طراحی پرسشنامه بر پایه مراحل به کارگیری مشارکت الکترونیکی ساکنان بافت‌های فرسوده شهر اصفهان است که چگونگی و شناسایی ابزار تحقق فرایند را در شش پرسش باز مطرح می‌کند. این پرسش‌ها مراحل فرایند مشارکت الکترونیکی منطبق با بافت‌های فرسوده شهر اصفهان با یک ذهن آزاد موردسنجش قرار می‌دهد.

شکل (۳): الگوی طبقه‌بندی ۲۵ بازیگر اصلی در فرایند مشارکت الکترونیکی بافت فرسوده شهر اصفهان



شدت برخورداری از قدرت

مأخذ: نگارندگان، ۱۳۹۸

۱. ساکنان بافت فرسوده شهر اصفهان منفعت زیادی در بازآفرینی شهری دارند ولی سهم برخورداری آن‌ها از قدرت اندک است، به این دلیل، در فهرست ذی‌نفعان کلیدی (بر پایه ماتریس استاندارد قدرت-منفعت) قرار نمی‌گیرند. در مقابل، اهمیت نقش آن‌ها به‌عنوان جمعیت هدف (جمعیت آماج) فرایندهای مشارکت‌پذیری اجتماع محلی مورد تأکید قرار می‌گیرد که منافع قابل توجهی نیز برای آن‌ها دارد.

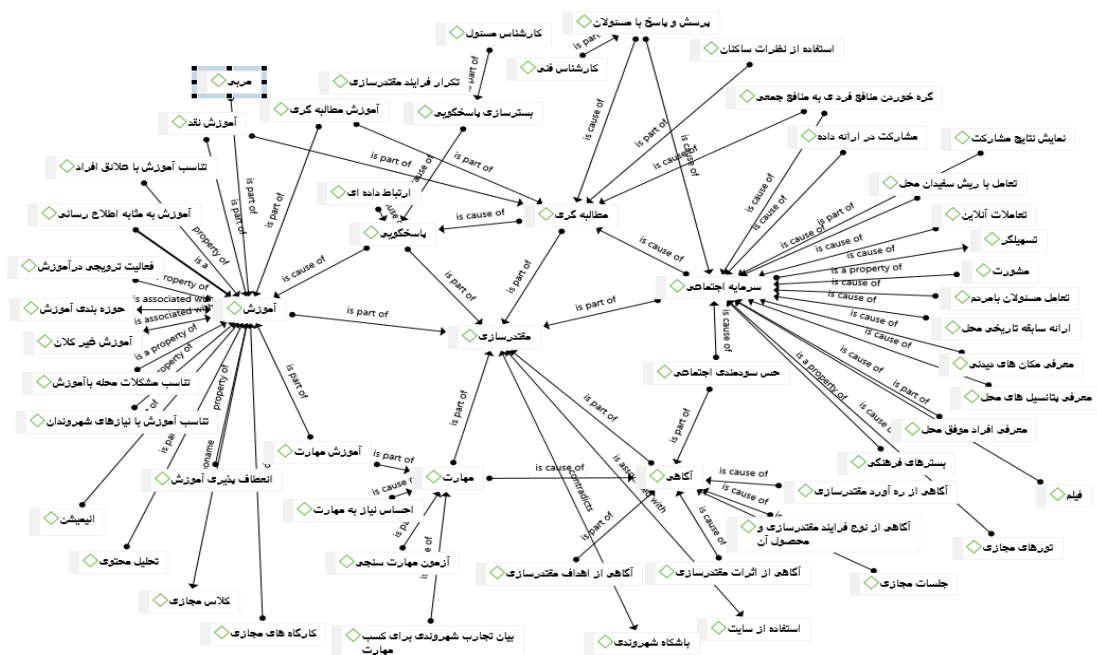
مرحله چهارم: پس از طراحی پرسشنامه، به منظور انجام مصاحبه، ابتدا افراد مصاحبه‌شونده از بین فهرست ذی‌نفعان کلیدی (ن.ک به مرحله دوم روش پژوهش) انتخاب شدند (این افراد تخصص مرتبط با موضوع پژوهش را دارند).

پژوهش و مصاحبه‌ها در بازه زمانی ۹۹/۰۲/۲۰ تا ۹۹/۰۳/۱۴ انجام شد. کفایت یافته‌های برآمده از مصاحبه‌ها بر اساس دستیابی به اشباع نظری در محتوی موردنظر قرار گرفته است. مصاحبه‌های نخست تا پنجم کفایت اشباع نظری را تأمین نمودند. باین وجود به منظور اطمینان از درستی یافته‌ها مصاحبه ششم نیز به این مجموعه افزوده شد، مصاحبه به ترتیب با شهرداری مرکزی، شورای شهر اصفهان، شهرداری مناطق، اداره کل راه و شهرسازی استان اصفهان، شرکت عمران و مسکن‌سازان، مهندسین مشاور نوسازی و بهسازی (دفتر تسهیلات)، انجام پذیرفت. سپس متون برآمده از انجام مصاحبه‌ها در نرم‌افزار Atlas ti^v پیاده‌سازی و داده‌ها فرو کاسته شده است.

به این منظور و انجام تحلیل محتوی متون؛ ابتدا متون پیاده‌سازی شده کد گذاری شدند. کد گذاری بر پایه کد گذاری باز انجام گرفت که تعداد کل کدهای باز برآمده از تحلیل محتوی شامل ۱۰۳ کد بود که با حذف کدهای مشترک تعداد آن به ۶۸ کد باز تقلیل پیدا کرد.

به منظور دستیابی به شناسایی فرایند مشارکت الکترونیکی در بافت‌های فرسوده شهر اصفهان ارتباط بین کدهای باز در نرم‌افزار Atlas ti مشخص شد (شکل شماره ۴)

شکل (۴): معرفی شبکه کدهای برآمده از تحلیل محتوی



منبع: نویسنده گان، ۱۳۹۹

بر پایه الگوی برآمده از ارتباط بین کدهای باز در فرایند مشارکت الکترونیکی نتایج زیر به دست می‌آید:
 نخست: فرایند مشارکت‌پذیری ساکنان بافت فرسوده در فضای سایبرنتیک شامل مراحل آموزش، مهارت، آگاهی، سرمایه اجتماعی، مطالعه‌گری و پاسخگویی است. این مراحل ارتباط متناظر با یکدیگر دارند.

دوم: آموزش در فضای مجازی و سرمایه اجتماعی بیشترین کدها را در فرایند تحلیل به خود اختصاص داده‌اند که نشان از اهمیت بالای آن‌ها در تحقق مشارکت‌پذیری الکترونیکی ساکنان بافت فرسوده می‌باشد.

سوم: همکاری الکترونیکی و اطلاع‌رسانی الکترونیکی کمترین تعداد کد را به خود تخصیص داده‌اند. به طوری که همکاری الکترونیکی زیر بخش سرمایه اجتماعی و اطلاع‌رسانی الکترونیکی زیر بخش آموزش الکترونیکی معرفی شده است.

چهارم: بالا بودن تعداد کدهای مرتبط با تعامل در سرمایه اجتماعی نشان از اهمیت تعامل در سرمایه اجتماعی دارد.

پنجم: الگوی برآمده از ارتباط بین کدها نشان می‌دهد که فرایند مشارکت‌پذیری فرایند چرخه‌ای و تکرار شونده است. پس از معرفی ارتباط کدهای باز در نرم افزار Atlas ti7؛ کدهای باز، کدهای محوری و کدهای گزینشی معرفی می‌گردد. به این منظور بر پایه شناسایی موضوعات محوری بین کدهای باز، کدهای محوری تعیین شدند. کدهای محوری شامل ۲۰ کد می‌باشد. این کدها با محوریت اطلاع‌رسانی در آموزش، آموزش متناسب با شرایط ساکنان محلات، آموزش فرایند مقتدرسازی، انگیزه ارتقا مهارت، شناخت از مهارت، ارتقا تمایل مسئولان و ساکنان به مقتدر سازی اجتماعات محلی، حس سودمندی اجتماعی، حس تعلق خاطر، تعامل، گره خوردن منافع فردی به منافع جمعی، مطالبه‌گری، شدت پاسخگویی، ابزار آموزش و تعامل، ابزار تعامل، ابزار آموزش، ابزار مهارت‌سنجی، ابزار مشارکت، ابزار مقتدرسازی در فضای سایبرنتیک، عضویت در اجتماعات مجازی، ابزار نظرسنجی، چرخه‌ای بودن فرایند، کاربران می‌باشد.

برپایه کدهای محوری و تعیین اشتراکات بین آن‌ها، کدهای گزینشی که تعداد آن‌ها ۸ کد می‌باشد و شامل آموزش الکترونیکی، یادگیری الکترونیکی، آگاهی، مشورت الکترونیکی، درگیری الکترونیکی، ابزارهای فضای سایبرنتیک، چرخه‌ای بودن فرایند، کاربران مؤثر در فرایند مشارکت‌پذیری ساکنان بافت فرسوده اصفهان در فضای سایبرنتیک است؛ معرفی می‌شود (جدول ۲).

جدول (۲): معرفی کدهای برآمده از پیاده‌سازی متون مصاحبه در نرم‌افزار Atlas ti

ردیف	کدگذاری باز	کدگذاری محوری	کدگذاری گزینشی	
۱	آموزش به‌منابه اطلاع‌رسانی	اطلاع‌رسانی در آموزش	آموزش الکترونیکی	
	فعالیت ترویجی در آموزش			
۳	حوزه‌بندی آموزش	آموزش متناسب با شرایط ساکنان محلات	آموزش الکترونیکی	
۴	آموزش غیر کلان			
۵	تناسب مشکلات محله با آموزش			
۶	تناسب آموزش با نیازهای شهروندان			
۷	تناسب آموزش با علائق افراد			
۸	انعطاف‌پذیری آموزش			
۹	آموزش پاسخگویی			آموزش فرایند مشارکت‌پذیری
۱۰	آموزش مهارت			
۱۱	آموزش مطالبه‌گری			
۱۲	آموزش حقوق شهروندی			
۱۳	آموزش نقد			
۱۴	آموزش			
۱۵	احساس نیاز به مهارت	انگیزه ارتقا مهارت	یادگیری الکترونیکی	
	مهارت	شناخت از مهارت		
		آزمون مهارت‌سنجی		
۱۸	آگاهی از ره‌آورد مشارکت‌پذیری اجتماع محلی	ارتقا تمایل مسئولان و ساکنان به مشارکت پذیری اجتماعات محلی	آگاهی	
				آگاهی از نوع فرایند و محصول آن
				آگاهی از اثرات مشارکت‌پذیری
				آگاهی از اهداف مشارکت‌پذیری
	حس سودمندی اجتماعی	حس سودمندی اجتماعی		
۲۳	خود افضایی			
۲۵	معرفی افراد موفق محله	حس تعلق خاطر	مشورت الکترونیکی	
				معرفی پتانسیل‌های محله
				ارائه سابقه تاریخی محله
				معرفی مکان‌های دیدنی محله

تعامل	سرمايه اجتماعي	۲۹	
	تعامل بالا	۳۰	
	تعامل مسئولان با مردم	۳۱	
	تعاملات آنلاین	۳۲	
	تعامل با ريش سفيدان محله	۳۳	
	مشورت الكترونيكي	۳۴	
	مشاركت در ارائه داده	۳۵	
	پرسش و پاسخ با مسئولان	۳۶	
	بسترهاي فرهنگي	۳۷	
گره خوردن منافع فردي به منافع جمعي	گره خوردن منافع فردي به منافع جمعي	۳۸	
درگيري الكترونيكي	مطالبه گري	۳۹	
	شدت پاسخگويي	ارتباط داده‌ای جهت ارتقا پاسخگویی	۴۰
		بسترسازي پاسخگويي	۴۱
ابزارهاي فضای سايرتتيك	ابزار آموزش و تعامل	كلاس مجازي	۴۲
		كارگاه‌هاي مجازي	۴۳
	ابزار تعامل	اتاق‌هاي گفتگو	۴۴
		جلسات آنلاین	۴۵
	ابزار آموزش	فيلم کوتاه	۴۶
		فيلم‌هاي مصاحبه	۴۷
		نوشتار	۴۸
		بيان نمونه‌هاي عملي	۴۹
		فيلم	۵۰
		پويانمايي	۵۱
		تورهاي مجازي	۵۲
		تحليل محتوي	۵۳
		ابزار مهارت سنجي	بيان تجارب شهروندي براي كسب مهارت
	آزمون مهارت سنجي		۵۵
	ابزار مشاركت	استفاده از ابزار مشاركت شهروندي	۵۶
		نمايش نتايج تحليل به شهروندان	۵۷
		استفاده از سايت	۵۸
		باشگاه شهروندي	۵۹
		عضويت در اجتماعات مجازي	۶۰
	ابزار نظر سنجي	استفاده از نظرات	۶۱
	چرخه‌اي بودن فرايند	چرخه‌اي بودن فرايند	تكرار فرايند
كاربران مشاركت پذيري ساكنان بافت فروسده اصفهان در فضای سايرتتيك	كاربران	تسهيلگر	۶۳
		كارشناس فني	۶۴
		كارشناس پشتيبان	۶۵
		مسئول	۶۶
		مربي	۶۷
		ساكنان	۶۸

منبع: نويسندگان، ۱۳۹۹

سوم: در اين تحليل نشانگرهاي آموزش الكترونيكي شامل اطلاع‌رسانی در آموزش، متناسب بودن آموزش با شرايط ساكنان محلات و آموزش فرايند مشاركت پذيري اجتماع منسجم محلي است. نشانگرهاي يادگيري الكترونيكي شامل انگيزه ارتقا مهارت و شناخت مهارت، نشانگرهاي آگاهي شامل ارتقا تمايل مسئولان و ساكنان از مشاركت پذيري اجتماع منسجم محلي و حس سودمندی اجتماعي، نشانگرهاي مشورت الكترونيكي شامل حس تعلق خاطر، تعامل، گره خوردن منافع فردي به منافع جمعي، نشانگرهاي درگيري الكترونيكي شامل مطالبه گري، شدت پاسخگويي مي‌باشد.

چهارم: تحقق فرایند مشارکت‌پذیری الکترونیکی با بهره‌گیری از ابزارهای آموزش، تعامل، آموزش و تعامل، مهارت‌سنجی، مشارکت، نظرسنجی، عضویت در اجتماع مجازی و مشارکت‌پذیری امکان‌پذیر می‌باشد.

پنجم: کاربران مؤثر در فرایند مشارکت‌پذیری الکترونیکی شهروندان در بافت‌های فرسوده شهر اصفهان شامل تسهیلگر، کارشناس فنی، کارشناس پشتیبان، مسئول، مربی و ساکنان می‌باشد.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

بر پایه یافته‌های برآمده از فرایند انجام پژوهش و برون‌دادهای تحلیل در مراحل گوناگون آن (مراحل پنج‌گانه) از تحلیل محتوی و جدول کدگذاری، الگوی مشارکت‌پذیری الکترونیکی شهروندان در بازآفرینی بافت‌های فرسوده شهر اصفهان در نرم‌افزار Atlas ti7 شامل ویژگی‌های زیر می‌شود (شکل شماره ۵).

ویژگی نخست: فرایند مشارکت الکترونیکی فرایند پنج مرحله‌ای است که به ترتیب از مراحل آموزش الکترونیکی، یادگیری الکترونیکی، آگاهی، مشاوره (مشورت) الکترونیکی و درگیری الکترونیکی تشکیل می‌شود.

ویژگی دوم: فرایند مشارکت‌پذیری الکترونیکی برآمده از تحلیل محتوی در قیاس با فرایند کلان در اجرا و پیاده‌سازی دو مرحله اطلاع‌رسانی الکترونیکی و همکاری الکترونیکی متمایز است. در فرایند مشارکت‌پذیری الکترونیکی مرحله اطلاع‌رسانی زیر بخش آموزش الکترونیکی و مرحله همکاری الکترونیکی زیر بخش مرحله مشورت الکترونیکی قرار می‌گیرد.

ویژگی سوم: این فرایند پنج مرحله‌ای به صورت یک زنجیره پیوسته است که با آموزش الکترونیکی آغاز و با مرحله درگیری الکترونیکی به اتمام می‌رسد. این چرخه قابل تکرار در قلمرو عمل و اختیار بازآفرینی شهری بافت فرسوده اصفهان در طول زمان تداوم پیدا می‌کند.

ویژگی چهارم: این فرایند بین ذی‌نفعان کلیدی این فرایند شامل سیستم مدیریت شهری اصفهان به‌ویژه شهرداری اصفهان، شهرداری مناطق، سازمان نوسازی و بهسازی شهری (وابسته به شهرداری اصفهان)، شورای شهر اصفهان، استانداری اصفهان، مهندسین مشاور نوسازی و بهسازی (دفاتر تسهیلگری) و ساکنان بافت‌های فرسوده شهر اصفهان هست.

ویژگی پنجم: کاربران این فرایند شامل تسهیلگر، کارشناس پشتیبان، کارشناس فنی، مربی و مسئول و ساکنان می‌باشد که با استفاده از ابزار ابزارهای آموزش، تعامل، آموزش و تعامل، مهارت‌سنجی، مشارکت، نظرسنجی، عضویت در اجتماع مجازی و مشارکت‌پذیری امکان‌پذیر می‌باشد. (شکل شماره ۵).

ویژگی ششم: هر یک از مراحل فرایند مشارکت‌پذیری ساکنان بافت فرسوده شهر اصفهان نشانگرهای زیر را شامل می‌شوند

الف) آموزش الکترونیکی شامل نشانگرهای آموزش مشارکت‌پذیری و تناسب آموزش با محیط و اطلاع‌رسانی از آموزش، ب) یادگیری الکترونیکی شامل نشانگرهای شناخت از مهارت، انگیزه ارتقا مهارت،

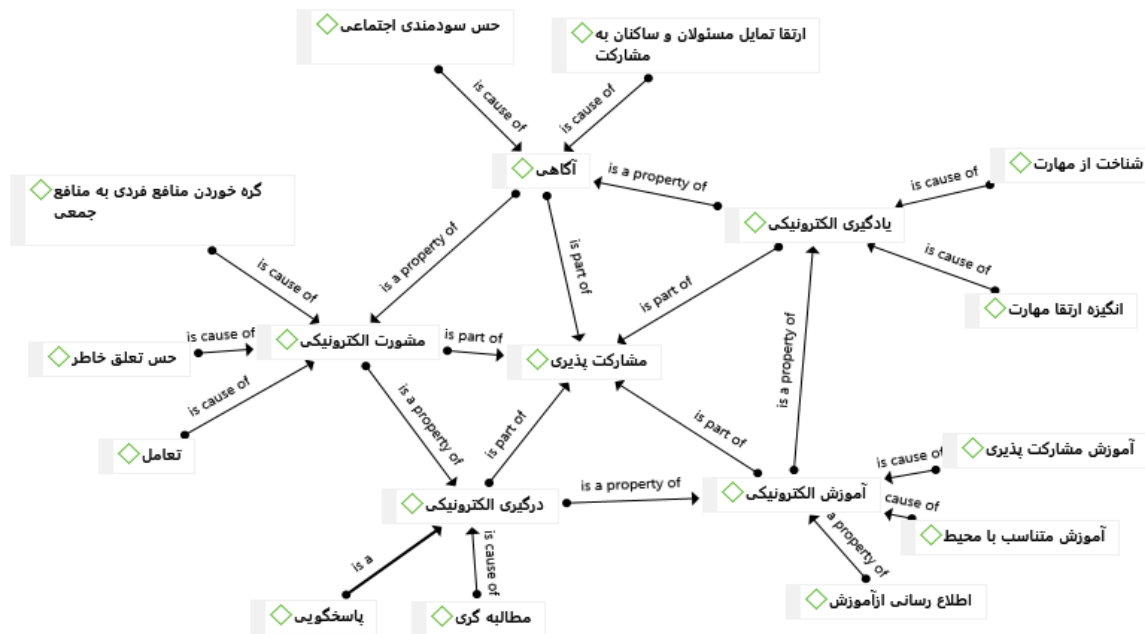
ج) آگاهی شامل حس سودمندی اجتماعی و تمایل ساکنان و مسئولان به فرایند مشارکت الکترونیکی،

د) مشورت الکترونیکی شامل حس تعلق خاطر، گره خوردن منافع فردی به منافع جمعی، ارتقا تعاملات،

و) یادگیری الکترونیکی شامل مطالبه‌گری و پاسخگویی می‌باشد.

این فرایند بر پایه تحلیل محتوی بین ساکنان و ذی‌نفعان کلیدی با استفاده از ابزار فضای سایبرنتیک منطبق با شرایط و محدودیت‌های موجود در بافت فرسوده شهر اصفهان شکل می‌گیرد و گامی مؤثر در راستای ارتقا مشارکت به‌منظور بازآفرینی این بافت‌ها برمی‌دارد.

شماره (۵): نمودار فرایند مشارکت‌پذیری الکترونیکی ساکنان بافت فرسوده شهر اصفهان



نویسندگان، ۱۴۰۰

منابع

- امین‌زاده بهناز، بیگی ثانی رضا. ۱۳۹۱. ارزیابی جایگاه مشارکت در طرح‌های منظر شهری به منظور ارائه فرایند مناسب بازآفرینی بافت‌های آسیب دیده. نشریه هنرهای زیبا. ۱۷، ۳: ۲۹-۳۹.
- امیری خاطره، مسعود محمد، مرادی چادگان‌ی داریوش، صافی اصفهانی فرامرز، صادقی نگین. ۱۳۹۹. طراحی الگوی مقتدرسازی الکترونیکی به منظور ارتقاء سطح مشارکت در بازآفرینی نواحی دچار افت شهری اصفهان. نشریه هنرهای زیبا. ۲۵، ۲: ۲۲۲-۲۰۳.
- برک پور ناصر، بلوکات مونا. ۱۳۹۳. مشارکت الکترونیکی در برنامه ریزی و مدیریت محله‌ای. مدیریت شهری. ۳۶: ۲۰۳-۲۲۲.
- بلوکات مونا، برک پور ناصر. ۱۳۹۲. مشارکت الکترونیکی در برنامه ریزی و مدیریت محله‌ای. مدیریت شهری. ۳۶: ۲۰۳-۲۲۲.
- حبیبی کیومرث، پور احمد احمد، مشکینی ابوالفضل. ۱۳۸۹. بهسازی و نوسازی بافت‌های کهن شهری ج. ۲. کردستان، انتشارات دانشگاه کردستان. ۴۵.
- حبیبی محسن، مقصودی ملیحه. ۱۳۸۱. مرمت شهری. تهران، دانشگاه تهران. ۱۸۴ صفحه.
- خزایی زهرا، شیاعی عباس. ۱۳۹۹. ارزیابی نقش بازآفرینی بافت‌های ناکارآمد بر مدیریت توسعه در اهواز. جغرافیا و روابط انسانی، پاییز ۱۳۹۹، دوره ۳، شماره ۲.
- کلانتری حسین، حاتمی نژاد حمید. ۱۳۷۵. برنامه ریزی مرمت بافت تاریخی شهر یزد. تهران. انتشارات فراگستر.
- ملکات سرواتس، استیویز لی. ۱۳۸۸. ارتباطات توسعه در جهان سوم. تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی. ۷۲۴ صفحه.
- شفایی سعید. ۱۳۸۵. راهنمای شناسایی و مداخله در بافت‌های فرسوده (مصوب شورای عالی شهرسازی و معماری ایران). تهران. انتشارات ایده پردازان فن و هنر.
- مطالعات کاربردی و امور تدریجی. ۱۳۹۵. مجموعه قوانین و مقررات بازآفرینی شهری پایدار: قوانین، آیین‌نامه‌ها، بخش‌نامه‌ها و دستور العمل‌های بهسازی، نوسازی و توانمندسازی بافت‌های هدف. تهران، وزارت مسکن و شهرسازی سازمان عمران و بهسازی شهری.
- مهندسین مشاور شاران. ۱۳۹۶. شناسایی محله‌ها و محدوده‌های ناکارآمد هدف بازآفرینی شهری و راهکارهای اجرایی آن. تهران. وزارت راه و شهرسازی، شرکت بازآفرینی شهری ایران. ۵۸ صفحه.
- زیاری، کرامت الله و شیخی، عبدالله و باقر عطاران، مرضیه (۱۳۹۲)، ارزیابی میزان آگاهی عمومی شهروندان پیرانشهر از حقوق شهروندی و قوانین شهری، فصلنامه علمی و پژوهشی‌های جغرافیای برنامه‌ریزی شهری، دوره ۱، شماره ۱، صص ۵۹-۷۷.

شاطریان، محسن و اکبری ارمکی، زکيه (۱۳۹۴)، رهیافت تجدید حیات شهری در راستای کاهش فرسودگی و فقر شهری (مطالعه موردی: بافت قدیم شهر کاشان)، فصلنامه علمی و پژوهشی جغرافیا، دوره ۱۳، شماره ۴۴، صص ۱۱۹-۱۴۲.

شریفیان ثانی، مریم (۱۳۸۰)، مشارکت شهروندی، حکمرانی شهری و مدیریت شهری، فصلنامه علمی و پژوهشی مدیریت شهری، شماره ۸، صص ۴۲-۵۴.

عندلیب، علیرضا (۱۳۹۶) اصول نوسازی شهری. انتشارات آذرخش. تهران

غیاثوند، مهدی (۱۳۹۰)، معانی چهارگانه آگاهی، فصلنامه علمی و پژوهشی ذهن، دوره ۱۲، شماره ۴۵، صص ۱۱۸-۱۳۶.

Abu-shanab, E and Al-dalou, R (2013), E-Participation levels and technologies. 6th, International conference on Information technology.

Alharbi A, Kang K, Sohaib O. 2017. Citizens Engagement In E-participation On Government Websites Through SWAT model: A case of Saudi Arabia. Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS).

Blanc David. 2020. E-participation: a quick overview of recent qualitative trends. Department of Economic and Social Affairs

Department of Economic and Social Affairs, (2018), Gearing E-Government Survey 2018, Gearing E-Government to Support Transformation Towards Sustainable and resilient cities.

Freire, P (1972), Pedagogy of the oppressed, Translated by Myra Bergman Ramos, Harmondsworth, Penguin Books.

Guzman Jose, C. Villaverde-Hidalgo Luis, R. Parra-Michel Jorge, Martínez-Peláez Rafael. 2020. A Web-Based Platform Prototype to Enhance e-Participation and e-Transparency in Local Government. The Fourteenth International Conference on Digital Society

Lee, J. and Kim, S. (2014), "Active citizen e-participation in local governance: do individual social capital and e-participation management matter?", Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Waikoloa, HI, 6-9 January, pp. 2044-2053

Macintosh, A. (2004), Characterizing e-participation in policy-making, Proceeding of the 37th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HIC-37), Vol 5

Makinen, M. (2006), Digital Empowerment As a Process For Enhancing Citizens Participation, E-learning Journal, Vol 3, N 3, P. 381-394

Nemer, D and Tsikerdekis M. (2017). Political Engagement and ICTs: Internet Use in Marginalized Communities. Journal of the ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY, vol 4, N, 23, P. 271-280

Paul, O. 2010. Pakistan: Devolution and community empowerment. South Asian Journal. 5: 65-84.

Porwol L, Ojo A, Breslin J. 2016. Social Software Infrastructure For E-participation. Government Information Quarterly. 35: 588-598. <https://www.sciencedirect.com>

Ocampo S. 2012. E-Participation Guidelines: Supporting Diversity, Immigrant Inclusion By E-participation published by the IieP project partners (Iibp). pp 50

Rappaport, J. (1987), Terms Of Empowerment, exemplars Of Community Psychology. American Journal of Community Psychology, N. 15, pp 121-144.

Rappaport J. 1990. Research methods and the empowerment social. Researching community psychology: American Psychological Association. (p. 51-63

Roberts, P and Skyes, H. (2000), Urban Regeneration: Handbook, Sage Publications, London.

Sadan, E (1997), Empowerment and Community Planning, Translated by Richard Flantz, Hakibbutz Hameuchad Publishers.

Sahid ullah, M. (2017). Empowerment of the Rural Poor through Access to ICT: A Case Study of the Union Information and Service Centre Initiative in Bangladesh. Journal of Creative Communication. Vol 12, N2, pp: 1-17

Sanford, C, and Rose, J. (2007), Characterizing E-participation, International Journal of Information Management, Vol 27, pp 404-421

Southern, A, and Townsend, A. (2005), Information and Communication Technologies and their Role in Urban Regeneration. Publish by Routledge, Local Economy, Vol. 20, No. 3, 266-279.