

مقدمه

فضای مجازی به عنوان پدیده‌ای نوظهور در زندگی بشر، محصول عملکرد شبکه جهانی اینترنت است که امکان گردآوری، تمرکز، جابه‌جایی، پردازش و کاربری اطلاعات را با استفاده از فناوری اطلاعات بین کاربران اینترنت و بازیگران فضای مجازی در سراسر جهان فراهم می‌کند.

شبکه جهانی اینترنت و محصول آن یعنی فضای مجازی مرحله جدیدی از تحول فناورانه و تولید علمی در زندگی بشر است که در امتداد سیر تکامل تمدن بشری قرار داشته و در هر دوره ساختار تمدنی و فرهنگی خاصی را شکل داده است که می‌توان از آن به انقلاب تمدنی به عنوان محصول ظهور الگوی علمی و فناورانه بشر در بستر تاریخ تکاملی وی یاد کرد. تحولات بنیادین در الگوهای علمی و فناورانه به تحولات بنیادین در تمدن و فرهنگ جوامع بشری منجر شده و مسیر تاریخی تغییر و تکامل اجتماعی را به تعبیر اگوست کنت از سرشتی پویا برخوردار کرده است (روشه، 1366: 27.26) و شیوه‌های تولید نقش عمده‌ای در این تحول به عهده داشته و دارد (همان: 64).

بر اساس مطالعات انجام شده و نظریات ابراز شده، تحولات اساسی در مسیر تاریخ تکامل اجتماعی و تمدنی بشر تاکنون از چهار مرحله یا موج و یا انقلاب تمدنی عبور کرده است:

1. انقلاب کشاورزی برای تأمین معیشت و تغذیه انسانها؛
2. انقلاب صنعتی برای تولید مواد و ابزار و تأمین رفاه و آسایش زندگی بشر؛
3. انقلاب اطلاعاتی که با اختراع رایانه و صنعت الکترونیک و فناوری اطلاعات و ارتباطات پدید آمد و به دیجیتالی شدن اطلاعات منجر شد؛

4. انقلاب مجازی که با گسترش شبکه جهانی اینترنت و فناوری اطلاعات به تولد فضای جدیدی برای زندگی و فعالیت بشر با عنوان فضای دوم و با ماهیت مجازی منجر شد که هم‌اکنون الگوی غالب در زندگی بشر است.

انقلاب اطلاعاتی و مجازی باعث تسهیل ارتباط افراد بشر و مبادله اطلاعات و نزدیک شدن آنها به یکدیگر می‌شود. به طوری که با افزایش سرعت حرکت پدیده‌ها و اطلاعات که با بهره‌گیری از سرعت بالای الکترون‌ها و پرتوهای نوری انجام می‌پذیرد، فاصله‌های جغرافیایی برای انتقال اطلاعات و ارتباط افراد و کاربران با یکدیگر در مدت زمان بسیار کوتاه درنور دیده می‌شود و متغیرهای فضا و زمان علی‌رغم وجود داشتن برای کاربران نامحسوس به نظر می‌رسد (به دلیل سرعت بالای اطلاعات، الکترون‌ها و پرتوهای نوری). بنابراین از ترکیب انقلابات اطلاعاتی و مجازی آنچه رخ داده است تحقق ایده «دهکده جهانی» مارشال مک لوهان¹، نویسنده کانادایی، در دهه 1960 است (جانستون و دیگران، 1383: 383). البته برخی به صورت شتاب‌زده ایده مک لوهان را، که بر تسهیل ارتباط بین افراد بشر از طریق فناوری اطلاعاتی تأکید داشت، به منزله یکپارچه شدن انبساط بشر از حیث هویت، سیاست و اجتماع دانستند و از سرزمین‌زدایی، هویت‌زدایی، دولت‌زدایی، مرززدایی و غیر آن داد سخن دادند. در حالی که چنین معنایی از ایده مک لوهان الزاماً استنباط نمی‌شد.

نکته‌ای که ذکر آن لازم است این است که سیر تحول و تکامل تاریخی تمدن بشری که متأثر از انقلاب‌های علمی و فناورانه است یقیناً با انقلاب مجازی به پایان نمی‌رسد و بشر باید در آینده منتظر انقلاب تمدنی دیگری از جمله انقلاب کوانتومی باشد. ممکن است موج و انقلاب تمدنی بشر در آینده، انقلاب فضایی باشد و آن اینکه انسان زمینی به کرات آسمانی مهاجرت و الگوی تمدنی و زندگی فضایی را پایه‌ریزی کند. به عبارتی انسان به موجودی فضایی تبدیل شود.

حقیقت آن است که امروزه بشر با انقلاب مجازی روبه‌روست. به این معنی که شئون و الگوهای زندگی و زیست و فعالیت بشر متأثر از فضای مجازی شده

1. Marshal McLuhan

است و انسانها، سازمانها، شرکتهای و حکومتها، زندگی بشر را به فضای مجازی منتقل می کنند و نوعی الگوی مجازی در زندگی بشر در حال خلق شدن است که کاستلز از آن به شکل دهی مجدد و شتابان بنیادین مادی جامعه در اثر فناوری اطلاعات یاد می کند (کاستلز، 1380: 27).

توسعه سریع فضای مجازی و انتقال گسترده امور زندگی بشر و جوامع و سازمانها و شرکتهای در ابعاد مختلف اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، فرهنگی، خدماتی، دفاعی، امنیتی و غیره باعث می شود که انقلابی در زندگی انسانها رخ دهد و انسانها را ناچار نماید که خود را با مقتضیات آن هماهنگ کنند. از جمله اینکه همه شهروندان باید اولاً سواد دیجیتالی خود را در حد قابل قبولی بالا ببرند، ثانیاً رفتار، توقعات، تصورات و رؤیاهای خود را با الگوی فضای مجازی تطبیق دهند و اساساً زندگی کردن در فضای مجازی یا با فضای مجازی را یاد بگیرند و به آن عادت کنند. زیرا این یک واقعیت اجتناب ناپذیر است که انقلابی در زندگی بشر در حال رخ دادن است و همه امور زندگی بشر به فضای مجازی منتقل خواهد شد. بنابراین زندگی کردن و زیستن ابناء بشر در فضای واقعی نیز با فضای مجازی امکان پذیر خواهد بود. از سویی دیگر حکومتها، سازمانها و شرکتهای نیز باید برای معماری، ساماندهی، توسعه فضای مجازی و ایجاد زیرساختهای آن آماده شوند، زیرا تعلل در آن به عقب ماندگی جوامع آنها از مسیر تکامل فناورانه و تمدن بشری منجر می شود و مجبور به تحمل هزینه های زیادی از این لحاظ خواهند شد. آنها باید نهادها و ساختارهای متناظر با فضای واقعی را برای نقش آفرینی در فضای مجازی ایجاد کنند و توسعه دهند. اعم از ساختارهای سیاسی، دفاعی، امنیتی، اجتماعی، خدماتی، اقتصادی، فرهنگی، حقوقی، آموزشی، علمی، زیست محیطی، اداری و ارتباطی.

همه انسانها، حکومتها، سازمانها و شرکتهای ناگزیرند این واقعیت را بپذیرند که فضای مجازی جدا از فضای واقعی یا در برابر آن نیست، بلکه آمیخته با آن و نیز مکمل فضای واقعی است و می تواند سبک زندگی بهتری را برای انسانها در دنیای واقعی آینده تولید کند. بنابراین آنها باید آماده شوند و فضای مجازی را فرصتی

ارزشمند تلقی کنند و به جای تقابل با آن یا غفلت از آن، و نیز برای زندگی بهتر شهروندان و جامعه خود در آینده، با آن کنار آیند و به تجهیز زیرساختها و توسعه همه‌جانبه آن پردازند تا دچار عقب‌ماندگی و شکاف فناورانه اطلاعاتی و ارتباطی و نیز شکاف دیجیتالی نشوند.

نکته دیگری که باید به آن اشاره شود این است که فضای مجازی جدا از فضای واقعی نیست، بلکه به عنوان یک دستاورد فناورانه و تمدنی بشر، مکمل فضای واقعی است. به علاوه اینکه نسبت بین دو فضای واقعی و مجازی نسبت بین خالق و مخلوق است. در واقع فضای مجازی مخلوق فضای واقعی است، بنابراین نقطه اتکای آن فضای واقعی است. فضای مجازی از سویی شبیه‌سازی و سایه فضای واقعی است و از سویی دیگر در ابعاد مختلف تولید و معماری، کاربری و مدیریت و ایجاد زیرساختهای فیزیکی کاملاً به فضای واقعی متکی است و فضای واقعی آن را مدیریت و کنترل می‌کند و مورد بهره‌برداری قرار می‌دهد.

رشد سریع فضای مجازی پس از تولد شبکه اینترنت در سال 1983 و ایجاد امکان ارتباط بدون واسطه و سریع کاربران اینترنت در سراسر جهان و به دور از دخالت حکومتها سبب شد که عده‌ای به صورت شتاب‌زده، ایده‌ها و نظریات دولت‌زدایی، مرززدایی و سرزمین‌زدایی را در پرتو فضای مجازی مطرح و در مورد آنها بحث و گفتگو کنند و پایان عمر دولتها، مرزها و قلمروهای جغرافیایی ملی را نوید دهند. ولی پس از گذشت حدود یک دهه و سپری شدن دوره غافلگیری حکومتها از سرکشیهای حاکمیت‌زدایی اسب سرکش فضای مجازی، آنها به خود آمدند و از اواخر دهه دوم و آغاز هزاره سوم عزم خود را برای کنترل و مهار این اسب سرکش جزم کردند. بنابراین حکومتها با استفاده از اقتدار فناورانه و حق حاکمیت ملی و تدوین قوانین جرایم رایانه‌ای در مقیاسهای ملی و بین‌المللی توانستند فضای مجازی را به کنترل درآورند و آن را مدیریت کنند و بطلان نظریات شتاب‌زده دولت‌زدایی، سرزمین‌زدایی و مرززدایی را ثابت نمایند.

از آنجا که فضای مجازی به عنوان فضای دوم، شبیه فضای واقعی است،

بنابراین بعد سیاسی دارد. مطالعه بعد سیاسی فضای مجازی موضوع جغرافیای سیاسی فضای مجازی را تشکیل می‌دهد. همان‌طور که بعد سیاسی فضای واقعی موضوع علم جغرافیای سیاسی است.

از این رو می‌توان گفت: «جغرافیای سیاسی فضای مجازی به مطالعه مفاهیم، پدیده‌ها، عناصر، موضوعات و مسائل جغرافیای سیاسی در فضای مجازی می‌پردازد». این کتاب که در سیزده فصل تنظیم و تدوین شده است در راستای تأمین منبع درسی این عنوان در برنامه رشته جغرافیای سیاسی به مطالعه این موضوع می‌پردازد، که در نوع خود بدیع بوده و اولین کتاب از این حیث به شمار می‌رود. در فصل اول کتاب، مفهوم و ماهیت فضای مجازی بررسی و سپس ویژگیها و قابلیت‌های آن بیان می‌شود.

در فصل دوم، رابطه فضای مجازی با فضای واقعی به عنوان تکیه‌گاه آن تشریح و سپس شبکه جهانی اینترنت و دسترسی به آن معرفی می‌گردد. فصل سوم به مفهوم حکومت در فضای مجازی اختصاص دارد. در فصل چهارم مفهوم قلمرو و مرز در فضای مجازی که از مباحث چالش‌برانگیز است تشریح می‌شود.

در فصل پنجم، مفهوم هویت، ملت و شهروندی در فضای مجازی و نیز زندگی دوم بررسی می‌گردد. فصل ششم به چگونگی اعمال حاکمیت بر فضای مجازی در مقیاس ملی و جهانی اختصاص دارد.

در فصل هفتم، چالش‌هایی که حکومتها در فضای مجازی با آن روبه‌رو هستند مورد توجه قرار می‌گیرد.

در فصل هشتم، دولت الکترونیکی و ساختار و ابعاد آن شرح داده می‌شود. در فصل نهم، دموکراسی الکترونیکی و نحوه رأی‌گیری در فضای مجازی و به‌ویژه دموکراسی مستقیم با استفاده از فرصتها و قابلیت‌های شبکه اینترنت مورد بحث قرار می‌گیرد.

در فصل دهم، مفهوم امنیت و تهدیدات در فضای مجازی و نحوه مقابله با آنها و چگونگی تأمین امنیت در آن بررسی می‌شود.

فصل یازدهم به نقش فضای مجازی در رقابتهای سیاسی و همچنین ستیز بین بازیگران و حکومتها اختصاص دارد.

در فصل دوازدهم، موضوع هم‌گرایی، همکاری و صلح در فضای مجازی در اشکال گوناگون شبکه‌های اجتماعی، گروههای هدفمند و فعال و نیز حکومتها و ضرورت‌های این هم‌گرایی مورد بحث قرار می‌گیرد.

در فصل سیزدهم نیز ژئوپلیتیک اینترنت و فضای مجازی مفهوم‌سازی و تشریح می‌شود.

در ادامه نویسنده بر خود لازم می‌داند از دانشجویان عزیز دانشگاههای تربیت مدرس و دفاع ملی که در گردآوری بخشی از مطالب زحمت کشیدند؛ از افراد خانواده شامل همسر عزیزم که فراغت لازم را برای تهیه این اثر فراهم کردند و نیز فرزندانم، مهندسین: حمیدرضا، یاسر، حامد و بهزاد، که در نکات و ملاحظات فنی و نیز تصحیح و تهیه برخی مطالب از اینترنت به نویسنده کمک نمودند و از سازمان «سمت» که نسبت به چاپ و نشر این اثر اقدام کرده است کمال تشکر و قدردانی را به عمل آورد.

در خاتمه نویسنده با اذعان به اینکه این اثر به عنوان اولین گام در موضوع جغرافیای سیاسی فضای مجازی یقیناً از کاستی برخوردار است، از خوانندگان محترم تقاضا دارد انتقادات و نظریات اصلاحی خود را برای کامل کردن آن در چاپ بعدی اعلام فرمایند.

محمدرضا حافظ‌نیا

زمستان 1390