

*Bi-quarterly scientific journal of Religion & Communication, Vol.28, No.1, (Serial 59),
Spring & Summer 2021*

**Virtual utopia Theoretical framework of cyberspace governance
in the Islamic Republic**

Aziz Najafpour aghabeighlou *

Received: 2021/02/30

Hamid Parsania **

Accepted: 2021/05/26

Aliasghar Islamitanha ***

Abstract

For Farabi, the main goal of philosophy is politics, but politics, which is the same as planning and governing Medina, is merely a means to "study happiness" and not something with an original purpose. That is why the plan of Medina has a strong connection with morality in him, because what makes the study of happiness possible is nothing but the acquisition of moral virtues. Farabi reminds that the acquisition of moral virtues and the study of happiness can only be achieved with the help and assistance of others and in the community. Thus, in his view, society is a means, not an end, and by the same token, the management of society is nothing but the attainment of worldly and posterior happiness. In this article, with a library and analytical-phenomenological method, while considering Farabi's views on Medina, a theoretical framework for governing cyberspace is presented. In this way, Farabi in the utopia considers the main ruler as the guardian or the first ruler, and the general public thinks fundamentally, so it is very important to enlighten the public imagination. Farabi's relationship with cyberspace is where, firstly, this space is society itself and, secondly, cyberspace is in dialogue and the formation of imagination. And it is also made by human imagination. In Medina, the virtual ruler is defined as the virtual ruler, the virtual virtues, the virtual virtues, and the virtuous and the virtual million.

Keywords: utopia, al-farabi, cyberspace, fantasy, virtual utopia, strata of cyberspace, cyberspace governance

* Doctor of Social Sciences, Baqer al-Uloom University. aziz.najafpoor@gmail.com

** Associate Professor and Faculty Member, Department of Sociology, University of Tehran.
h.parsania@ut.ac.ir

*** Assistant Professor and Faculty Member, Department of Cultural Studies and
Communication, Baqer al-Uloom University. islamitanha@bou.ac.ir

مدینه فاضله مجازی

چارچوب نظری حکمرانی فضای مجازی جمهوری اسلامی

عزیز نجف پور آفاینگلو *

حمید پارسانیا **

علی اصغر اسلامی تنها ***

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۳/۱۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۶/۲۲

چکیده

برای فارابی هدف اساسی فلسفه، سیاست است؛ اما سیاست که همان تدبیر و اداره مدینه باشد، وسیله-ای برای "تحصیل السعاده" است نه امری مقصود بالاصاله. به همین دلیل تدبیر مدینه نزد او با اخلاق پیوندی وثیق دارد؛ چرا آنچه تحصیل سعادت را امکان‌پذیر می‌سازد جز اکتساب فضائل اخلاقی نیست. فارابی یادآور می‌شود که اکتساب فضائل اخلاق و تحصیل سعادت فقط با معاونت و یاری دیگران و در اجتماع مجال تحقق پیدا می‌کند. بدین ترتیب اجتماع از نظر او وسیله است نه هدف و به همین اعتبار اداره اجتماع نیز چیزی جز نیل به سعادت دنیا و عقبی نیست. در این مقاله با روش کتابخانه‌ای و تحلیلی-پدیدارشناسانه، ضمن غور در آرای فارابی درباره مدینه، چارچوب نظری برای حکمرانی فضای مجازی ارائه می‌شود. بدین نحو که فارابی در مدینه فاضله، حاکم اصلی را فرد ولی یا حاکم اول می‌داند و به‌طور کلی عوام از اساس با خیالشان می‌زیند از این‌رو تذهیب قوه خیال عامه اهمیت زیادی دارد. نسبت فارابی با فضای مجازی آنجاست که اولاً این فضا خود جامعه است و ثانیاً فضای مجازی در گفتگو و شکل بخشی قوه خیال است و خود هم ساخته خیال انسانی است. در مدینه فاضله مجازی حاکم مجازی، افاضل مجازی، ذوالسنه مجازی و مقدر و مالئون مجازی تعریف می‌شوند.

واژگان کلیدی: مدینه فاضله، فارابی، فضای مجازی، خیال، مدینه فاضله مجازی، اقشار مدینه، حکمرانی فضای مجازی.

aziz.najafpoor@gmail.com

* دکترای رشته علوم اجتماعی دانشگاه باقرالعلوم علیه‌السلام

h.parsania@ut.ac.it

** دانشیار و عضو هیئت‌علمی گروه جامعه‌شناسی دانشگاه تهران

islamitanha@bou.ac.ir

*** استادیار و عضو هیئت‌علمی گروه مطالعات فرهنگی و ارتباطات دانشگاه باقرالعلوم علیه‌السلام

مقدمه

فضای مجازی قدرت و نفوذ روزافزونی در جامعه اسلامی ایرانی یافته است و ساختارهای اجتماعی و سیاسی جامعه را متحول می‌نماید و چارچوب حکمرانی جمهوری اسلامی را به چالش جدی می‌کشد. طبعاً نگاه فناوری پایه به فضای مجازی نگاهی خام است و فضای مجازی به‌مثابه یک ساحت اجتماعی که نظام حکمرانی خاص خود را بر جامعه ایرانی تحمیل می‌کند، نیازمند نظریه مواجهه است. این نظریه مواجهه با فضای مجازی اصولاً باید با اندیشه سیاسی جمهوری اسلامی قرابت داشته باشد تا بتواند چارچوب حکمرانی فضای مجازی را تقریر بنماید. فلسفه فارابی و مشخصاً مدینه فاضله او چنین امکانی را در اختیار ما می‌گذارد.

از سال ۱۳۷۳ که اینترنت وارد ایران شد تا به امروز، هرروز بر کاربرد، فراگیری و اهمیت این پدیده پیچیده افزوده شده و ابعاد جامعه ایرانی به‌واسطه فضای مجازی دستخوش تغییرات و تحولاتی پررنگ گردیده است. تغییراتی که هنوز کیفیت، جهت و شدت آن‌ها در بسیاری از حوزه‌ها بر ما پوشیده است. بی‌شک هر تحقیقی که ماهیت پیچیده فضای مجازی و پیامدهای به‌کارگیری‌اش را مورد پژوهش قرار دهد، می‌تواند با ردیابی این تغییرات، پرتوی بر تحولات ساختار جامعه ایرانی و منطق حاکم بر تحولات آن بیافکند. اگرچه طی دهه گذشته بعضاً پژوهش‌های ارزنده‌ای در مورد فضای مجازی در جامعه ما از زوایای گوناگون انجام شده است؛ اما همچنان جای خالی پژوهش‌هایی با رهیافت فلسفی به چشم می‌خورد. فراتر از آن، ادبیات فلسفی در باب فضای مجازی در ذیل سنت فلسفه اسلامی دچار فقر جدی است.

باید به این حیطة نیز توجه داشت که مسائل و موضوعات فضای مجازی و حتی کلیت آن، متأثر از نوع نگاه و رویکرد فلسفی‌ای هستند که در ژرفای این پدیده نوظهور نهفته است. از این‌رو، همه مسائل فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و تکنولوژیک فضای مجازی، در تحلیل نهایی، به مسائلی فلسفی خواهند رسید که نحوه مواجهه فلسفی ما با آنها برای حل مسائل یادشده، بسیار مهم و سرنوشت‌ساز خواهد بود. بنابراین، پرداختن به حوزه «فلسفه فضای مجازی» به‌منظور شناخت وضع موجود و بازسازی وضع مطلوب فضای مجازی، برای هر فرهنگ و جامعه‌ای که می‌خواهد در

سنتی به غیر از سنت فکری و فرهنگی غرب زیست بکند، امری اجتناب‌ناپذیر خواهد بود. به‌طورمثال، اگر فناوری اطلاعات و ارتباطات را طبق نگاه خام (و البته شایع) به فناوری، خنثی و بدون جهت فرهنگی بدانیم (برومند، ۱۳۹۴، ص. ۹) در این صورت، مسائل، نوع تحلیل و سیاست‌های مواجهه با آن نوع خاصی خواهد بود؛ اما اگر با عینک هایدگر به فناوری نگریسته شود فناوری اطلاعات و ارتباطات مصداق آن چیزی خواهد بود که در انطباق با گشتل امر واقع را همچون منبع لایزال و به صورتی تعرض‌آمیز منکشف خواهد کرد و آدمیان را گرد هم آورده و در ساختار و زندان خود به انضباط خواهد کشید (اعتماد، ۱۳۹۳، صص. ۵-۴۰) و از این‌رو مسائل، تحلیل‌ها و سیاست‌های مواجهه دیگری تمییز داده خواهد شد. به همین منوال اگر با رویکردی انتقادی (مثلاً فینبرگ) به فناوری اطلاعات و ارتباطات نگریسته شود در راستای رهایی و تحقق ارزش‌هایی مغایر با ارزش‌های سرمایه‌داری، بازطراحی فاوا موضوعیت می‌یابد (فینبرگ، ۱۹۹۱: پیشگفتار) و مسائل، تحلیل‌ها و سیاست‌ها به سمت رهیافت سومی سوق خواهد یافت.

این مثال در باب فناوری اطلاعات و ارتباطات بود که فقط یک بعد از فضای مجازی است و طبعاً شبیه این تطورات مسائل، تحلیل‌ها و سیاست‌های مواجهه، حسب رویکرد فلسفی مختار، در ابعاد دیگری از فضای مجازی، از قبیل هوش مصنوعی، محاسبه، اطلاعات، واقعیت مجازی و ... روی خواهد داد.

اما پرسشی که همچنان باقی می‌ماند و به‌نوعی مهمترین پرسش ما نیز هست این است که نسبت ما به‌عنوان جامعه‌ای غیرغربی و با فرهنگی اسلامی-ایرانی، با این چند جریان اصلی در پژوهش فلسفی پیرامون فضای مجازی چیست؟ آیا ما باید تلاش کنیم رویکرد فلسفی خود را در بین این جریان‌هایی که برشمردیم به‌نوعی مشخص کنیم؟ آیا نمی‌توان و نباید در کنار این جریان‌های اندیشه غربی، از یک جریان مطالعات فضای مجازی غیرغربی و متناسب با سنت اسلامی-ایرانی سخن گفت؟ آیا اقتضای نظام ارزشی فرهنگ اسلامی-ایرانی نیست که جریان پژوهشی متفاوتی در کنار جریان‌های مذکور در مطالعه فضای مجازی به‌وجود آید؟ یعنی آیا پدیده فضای مجازی به‌مثابه یک کل در بستر جوامع غیرغربی همان ماهیت را آشکار نموده است که در جوامع غربی به

ظهور رسانده است؟ و آیا نیاز نیست که ما ماهیت آن را از نظرگاه تجربه ویژه‌ای که جامعه خودمان داشته است آشکار نماییم؟ در ادامه این پرسش‌ها پرسش اصلی این است که فضای مجازی در سنت فلسفه اسلامی چگونه بازتعریف می‌شود؟ کدام ایده و نظریه در سنت فلسفه اسلامی می‌تواند یاریگر ما در تبیین فضای مجازی مطلوبمان باشد؟ با این توجه که سنت فلسفه اسلامی به دلیل تاریخی هیچ‌وقت با موضوع فضای مجازی مواجه نبوده است که بخواهد در باب آن تأملی داشته باشد.

مقاله حاضر بر آن است که ضمن غور در آرای حکمای اسلام درباره اداره مدینه، الگویی برای مواجهه با فضای مجازی و مشخص کردن چگونگی زیستن در این فضا عرضه کند. فارابی فیلسوفی است که ادبیاتش امکانات خوبی برای مواجهه با فضای مجازی در اختیار ما قرار می‌دهد. ادبیات فارابی از آنجا با فضای مجازی تناسب پیدا می‌کند که اولاً فضای مجازی خود نوعی جامعه است و ثانیاً فضای مجازی به صورت جدی در گفتگو و شکل بخشی قوه خیال است و ثانیاً خود فضای مجازی به نحوی ساخته قوه خیال انسانی است. از این رو تلاش برای طرح مدینه فاضله مجازی، مسیری را ترسیم می‌کند که اولاً افراد را از آثار سوء فضای مجازی مصون بدارد و ثانیاً خود این فضا، به مثابه ساخته انسان‌ها را به مسیری صحیح هدایت کند.

در مورد این موضوع یعنی نسبت‌سنجی فلسفه فارابی با فضای مجازی طبق جستجوهایی که انجام پذیرفت هیچ کتاب، مقاله، پایان‌نامه، یادداشت و سخنرانی‌ای تولید نشده است و غالب کسانی که به تعیین نسبت فلسفه اسلامی و فضای مجازی پرداخته‌اند عموماً سعی کرده‌اند به موضوعات خرد همچون نسبت‌سنجی فضای مجازی و عالم خیال و... بپردازند؛ ولی ورودی به هم به نسبت‌سنجی مدینه فاضله فارابی با فضای مجازی و همچنین معماری فضای مجازی به صورت کلان، آن‌گونه که در این تحقیق مدنظر است نداشته‌اند و تصویری کلان از فضای مجازی و متعاقباً شکل مطلوب آن، ارائه نشده است. مجموعه مقالات همایش روز بزرگداشت ملاصدرا با عنوان "فلسفه اسلامی در مواجهه با فضای مجازی" گواهی بر این مطلب است (خامنه‌ای، ۱۳۹۷).

مقالاتی که پیرامون موضوعات ذی‌ربط فضای مجازی در سنت اسلامی انتشار یافته به شرح ذیل هستند: مقاله "تحلیل فلسفی از واقعیت مجازی" (گنجور، ۱۳۹۷، صص. ۳۰۵-۳۲۳)، مقاله "شان وجودی فضای مجازی باتوجه به آموزه‌های اصالت وجودی صدرایی" (فاضلی، ۱۳۹۷، صص. ۳۴۱-۳۴۵)، مقاله "عالم وجودی و عالم مثال" (گودرزی، ۱۳۹۷، صص. ۳۵۱-۳۶۵).

با این قیاس، استفاده از یکی از نظرگاه‌های فلسفه اسلامی در بازتعریف فضای مجازی به‌عنوان پدیده‌ای نو در دنیای جدید و بازتعریف ماهیت فضای مجازی بدیل جامعه اسلامی ایرانی، یکی از نوآوری‌های اصلی این تحقیق است. فلسفه فارابی بخش سیاسی بسیار جدی‌ای دارد که در مدینه فاضله تجلی یافته است. نوآوری دوم این تحقیق فراهم آوردن چارچوب نظری پایه برای حکمرانی فضای مجازی اسلامی ایرانی خواهد بود. بدین صورت که با تصویر فضای مجازی به‌عنوان یک مدینه که عنصر خیال نقشی پررنگ در آن دارد و این توجه که اصلاً کل فضای مجازی ساخته خیال است، به تعیین اقشار و وظایف هر یک می‌پردازیم.

روش این تحقیق در مقام معرفی فضای مجازی و همچنین گزارش آرای فارابی توصیفی بوده و متعاقباً در شرح مدینه فاضله مجازی از روش تحلیلی استنتاجی و پدیدارشناسانه بهره خواهد برد. همچنین در گام اول با روش توصیفی و تحلیلی به معرفی فضای مجازی و نشان دادن اینکه چرا فضای مجازی یک جامعه است، پرداخته می‌شود. در گام دوم با استفاده از روش کتابخانه‌ای گزارش ادبیات مدینه فاضله فارابی در دو مقوله حکمت نظری و حکمت عملی ارائه می‌گردد. در گام سوم با رویکرد تحلیلی و پدیدارشناسانه، ماهیت فضای مجازی بررسی و درنهایت، برآینم تا با توسعه ادبیات فارابی، «مدینه فاضله مجازی» تقریر شود.

۱- فضای مجازی چیست؟

فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) به‌مثابه فناوری فضا‌ساز^۱ شناخته می‌شود (عاملی، ۱۳۹۶، ص. ۹۵) و فضای مجازی، فضایی است همانند یک جامعه انسانی، تمام مناسبات زیست اجتماعی انسان را واجد است.

به دلیل فناوری پایه بودن فضای مجازی در ایران و غلبه نگاه مهندسی به فضای مجازی، نگاه متعارف در باب فضای مجازی مبتنی بر تعریف بر پایه فناوری اطلاعات و ارتباطات است. نگاه فناوری پایه و ابزار انگار به فضای مجازی باعث شده که پیشران فرآیند و توسعه فضای مجازی در کشور وزارت ارتباطات باشد که البته در طی سال‌های اخیر با تحولاتی که در فهم ماهیت فضای مجازی رخ داده است، این وضعیت هم تغییر یافته است. فناوری اطلاعات و ارتباطات «فناوری‌های پایه تولید، تبادل، پردازش، نگهداشت و بازیافت پیام به‌وسیله ابزارهای پردازنده دیجیتال و برقراری ارتباط هم‌زمان و غیرهم‌زمان بین افراد انسانی و پایانه‌های غیرانسانی که عمدتاً بر بستر شبکه محقق می‌شود» هستند. در این تعریف عبارت «ارتباط... بین افراد انسانی و... غیرانسانی» ذکر شده و ما در بررسی پدیدارشناسانه این «ارتباطات» می‌بینیم که این ارتباطات دوطرفه و تعاملی، در تمامی حوزه‌های فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و... رخ می‌دهد و صرفاً یک تعامل و ارتباط ساده نیستند بلکه اکوسیستمی از ارتباطات مختلف اجتماعی در بستر فناوری اطلاعات و ارتباطات هستند. فلذا اگر نگاه فناورانه هم به فضای مجازی داشته باشیم لزومی ندارد که به نگاه منسوخ به فناوری ملتزم باشیم؛ بلکه اصولاً باید فناوری به‌صورت یک سیستم دیده شود. طبعاً اگر از منظر نظام‌های اجتماعی و تکنیکی^۲ به فاوا و فضای مجازی بنگریم با یک اکوسیستم جامع از

1. Space

۲. سیستم اجتماعی تکنیکی سیستمی است که از تلفیق و درآمیختن جهان مصنوعات فنی و جهان تعاملات اجتماعی پدید می‌آید. مصنوعات فنی تابع قواعد فیزیکی هستند و بر مبنای یافته‌های علوم طبیعی و دانش مهندسی توصیف و طراحی می‌شود و ابعاد انسانی آن با علوم اجتماعی توصیف می‌شود. در چنین سیستم‌هایی کنش انسانی از جهات مختلف بشدت دخیل است. کارکرد سیستم اجتماعی-تکنیکی، نه تنها نیازمند مصنوعات

عناصر اجتماعی مواجه خواهیم بود که ساحت دوم زندگی مردم محسوب می‌شود و امتداد دوطرفه فرهنگ و اجتماع انسانی در محیط شبکه‌های اطلاعاتی بر بستر فناوری اطلاعات و ارتباطات است. پس ما فقط با یک ابزار مواجه نیستیم؛ بلکه با یک جامعه مواجهیم. جامعه‌ای که کلیتی نظام‌مند، متشکل از بازنمایی رایانشی تعاملات انسان‌ها و ماشین‌ها بر بستر شبکه‌های اطلاعاتی است. عبارت دوطرفه بدین معناست که فضای مجازی و فضای غیرمجازی رابطه رفت و برگشت دوطرفه دارند و این انگاره که فضای مجازی صرفاً امتداد یک‌طرفه فضای موجود در بستر شبکه‌های اطلاعاتی است، تصور درستی نیست.

پس تا الآن نشان دادیم که فضای مجازی به لحاظ ذات و ظرفیت، به‌نوعی یک جامعه^۱ انسانی است. این فضا دارای محیط^۲ واحد^۳، عددی شده، جهانی، غیر مرکزی^۴، تعاملی^۵ و به‌هم پیوسته‌ای است که دارای ماهیت محیطی، زمان، کار و انرژی متمایز از ماهیت جهان فیزیکی است (عاملی، ۱۳۹۶، ص. ۸۶).

همین فهم جامعه‌وار از فضای مجازی را می‌توان در سیر ادبیات پژوهشگران این حوزه هم پی‌جویی کرد:

از نظر کوئل، فضای مجازی، چهار لایه اصلی دارد. لایه نخست شامل مجموعه‌ای از تجهیزات فیزیکی است که زیرساخت فضای مجازی را شکل می‌دهد. در لایه بعدی، پلتفرم‌ها و سامانه‌های فناورانه‌ای قرار می‌گیرند که ایجاد، ذخیره، تغییر و تعامل اطلاعات را ممکن می‌کنند. فضای مجازی در این سطح ساخته می‌شود. لایه سوم، لایه اطلاعات است یعنی محتواهایی که بر اساس امکانات لایه دوم ذخیره و ایجاد می‌شود. در لایه چهارم نیز عامل‌های انسانی قرار می‌گیرند (کوئل، ۲۰۰۹). از نظر کوئل این

فنی است، بلکه کنش انسان‌ها باید با یکدیگر و با مصنوعات فنی هماهنگ باشد. برای این منظور از نهادها و ساختارهای اجتماعی نظیر توافقات، قواعد، سنت‌ها و نظایر آن استفاده می‌شود (ورماس، ۱۳۹۰).

1. Society
2. Single Space
3. Dispersal
4. Interactivity

لایه‌ها می‌توانند بر یکدیگر اثر متقابل داشته باشند و این‌گونه نیست که صرفاً لایه‌های زیرین، ارتباطی علی با لایه‌های بالاتر داشته باشند.

از نظر کلارک، لایه‌های فضای مجازی عبارت‌اند از لایه فیزیکی، لایه منطقی، لایه اطلاعات و لایه مردم. آنچه به باور وی فضای مجازی را می‌سازد، نه مجموعه‌ای از سخت‌افزارها و عامل‌های انسانی بلکه به‌هم‌پیوستگی لایه‌ها و مؤلفه‌های شکل‌دهنده این لایه‌هاست. لایه فیزیکی، زیربنای فضای مجازی است. این لایه شامل دستگاه‌های رایانشی به‌هم‌پیوسته است از جمله رایانه‌های شخصی، سرورها، ابررایانه‌ها، حسگرها، منابع تغذیه، فیبرهای نوری و سایر کانال‌های ارتباطی و غیره. به‌طور کلی لایه فیزیکی به ما نشان می‌دهد که فضای مجازی، یک مصنوع فناورانه واقعی است. لایه منطقی ناظر به سامانه‌هایی است که بر بستر لایه فیزیکی توسعه یافته است. طراحی اصلی فضای مجازی، در این لایه شکل می‌گیرد. فضای مجازی در سطح منطقی، مجموعه‌ای از پلتفرم‌هاست که ظرفیت‌ها و امکانات این فضا را تعیین می‌کند. سازوکارهای انتقال داده و استانداردهای مربوط به فرمت و قالب داده، قابلیت‌های اینترنت، طراحی وب و دیگر خدمات سطح پایین فضای مجازی در این سطح قرار می‌گیرند. همه اطلاعات و محتوایی که در شبکه مجازی، دیده، شنیده، خوانده و ردوبدل می‌شود، مربوط به این لایه است. لایه مردم، ناظر به کاربرانی است که نه تنها از فضای مجازی استفاده می‌کنند بلکه خود در شکل‌دهی به این فضا مشارکتی فعال دارند (کلارک، ۲۰۱۰).

ملاحظه می‌کنیم که هم کوئل و هم کلارک به عامل انسانی و مردم اشاره دارند که جزو لایه‌های اصلی فضای مجازی است.

زیمت و اسکودیس، فضای مجازی را شامل لایه‌های سامانه‌ها، محتوا، جامعه و حکمرانی می‌دانند. سامانه‌ها ناظر به بنیان‌های فنی، زیرساختی و معماری فضای مجازی است و هر دو بعد سخت‌افزار و نرم‌افزار را شامل می‌شود (هر دو لایه فیزیکی و تاحدی سامانه‌ای مدنظر کوئل). لایه محتوا ناظر به اطلاعاتی است که در فضای سایبر پردازش و دست‌به‌دست می‌شود. همچنین برنامه‌های کاربردی که بر اساس زیرساخت‌های سخت‌افزارانه و نرم‌افزارانه لایه پیشین عمل می‌کنند، در این لایه قرار می‌گیرند. عامل‌های انسانی و تعاملات میان آن‌ها و رفتارهای آن بر بستر فضای مجازی

لایه اجتماعی را شکل می‌دهد. در نهایت، لایه حکمرانی با همه این لایه‌ها ارتباط دارد؛ مشخصات فناورانه را تعیین می‌کند؛ قراردادهای اجتماعی را تنظیم می‌کند؛ چارچوب‌های حقوقی را ایجاد می‌کند؛ و در کل، در شکل‌گیری زمین بازی لایه‌های پیشین نقش‌آفرینی می‌کند (زیمت و اسکودیس، ۲۰۰۹).

"جوان کوربالیک و لورا دناردیس"^۱ تعریف خود از حکمرانی اینترنت را جامع‌تر می‌نمایند. بر اساس تعاریف آنها رویکرد وسیع‌تر به حکمرانی اینترنت فراتر از ابعاد زیرساختی و فناوری است و شامل ابعاد حقوقی، اقتصادی، توسعه‌ای و موضوعات فرهنگی و اجتماعی نیز می‌گردد. همچنین دناردیس بیان می‌کند که حکمرانی اینترنت به‌طور کلی به موضوعات سیاستی و هماهنگی‌های فنی مرتبط با تبادل اطلاعات بر روی اینترنت ارجاع دارد.

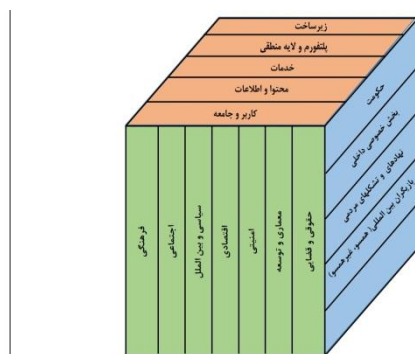
مدل "زیمت و اسکودیس" و "جوان کوربالیک و لورا دناردیس" نشان می‌دهد که آنها فضای مجازی را به‌عنوان یک جامعه^۲ فهم کرده‌اند و اصولاً فضای مجازی را باید حاصل ضرب ماتریس شامل ستر و ستون ابعاد جامعه و همچنین *ICT* باشد. جامعه شامل ابعاد فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، علم و فناوری، امنیت، حقوق و قضا، بین‌الملل و ... است فلذا مدل مفهومی فضای مجازی را می‌توان این‌گونه ترسیم کرد:

1. Jovan Kurbalic and Laura DeNardis
2. Society



شکل شماره ۱. مدل مفهومی فضای مجازی

ولی در این مدل، اشاره‌ای به ذی‌نفعان نشده است؛ درحالی‌که یکی از مسائل اصلی در حکمرانی فضای مجازی مقوله ذی‌نفعان است که باید جایگاهشان در مدل مفهومی روشن شود. ذی‌نفعان فضای مجازی در یک مقوله‌بندی اولیه شامل: حکومت، بخش خصوصی داخلی، بخش مردمی، بازیگران بین‌المللی (همسو و غیرهمسو) و... است. فلذا مدل مذکور را می‌توان به مدل سه‌بعدی ذیل ارتقا داد:



شکل شماره ۲. مدل مفهومی حکمرانی فضای مجازی

آن چیزی که تا الآن روشن شده این است که فضای مجازی یک جامعه است و اصولاً مواجهه ما با آن باید در حد یک جامعه باشد. شهر و مدینه هم یک جامعه است. فلذا می‌توان با ادبیات مدینه فاضله فارابی به جامعه مجازی پرداخت.

۲- فضای مجازی و خیال

در فضای مجازی شاهد نوع خاصی از موجودات و هستنده‌ها هستیم که همانند واقعیت^۱ بر ما آشکار می‌شوند و با ذهن و حواس ما تعامل دوطرفه ایجاد می‌نمایند؛ ولی ما می‌دانیم که این موجودات و پدیده‌ها با آن موجودات و پدیده‌هایی که در دنیای غیرمجازی می‌بینیم متفاوت هستند. ازسوی دیگر هم می‌دانیم که این موجودات، موجودات ذهنی صرف نیستند چراکه با حواس ما رابطه دوطرفه دارند. به این نوع موجودات و هستنده‌ها واقعیت مجازی می‌گویند.

گرام توضیح می‌دهد که در عبارت "*virtual certainty*" واژه "*virtual*" به "تقریبی" ترجمه شده است و به همین ترتیب عبارت "*realty virtual*" هم می‌توان به "واقعیت تقریبی" ترجمه کرد. بدین صورت که واقعیت مجازی نه عین واقعیت، بلکه تقریباً، یا به‌خوبی واقعیت است. (گرام، ۱۳۹۳، ص. ۲۰۰) که البته قصدیت نقش جدی-ای در تشابهت واقعیت مجازی به واقعیت غیرمجازی ایفا می‌نماید. گرام^۲ معتقد است که واقعیت مجازی فارغ از نسبی که با واقعیت غیرمجازی دارد، خود نوعی از واقعیت است. (همان، ص. ۲۱۳) هایم^۳ در توضیح مفهوم واقعیت مجازی به هفت مفهوم اشاره می‌کند که به‌نوعی مراد سازندگان تکنولوژی‌های فضای مجازی بوده است:

۱. شبیه‌ساز^۴: به نوعی شبیه‌سازی واقعیت‌های جهان فیزیکی توسط کامپیوترها در فضای مجازی است.

۲. تعامل^۵: هرگونه بازنمایی^۶ الکترونیکی که با آن بتوان تعامل ایجاد کرد.

۱. تا حدودی شبیه واقعیت

2. Gordon Graham
3. Michael Heim
4. Simulator
5. Interaction
6. Representation

۳. **برساختگی**^۱: یعنی کاملاً ساخته انسان است.
 ۴. **غوطه‌وری**^۲: به نوعی از حس غوطه‌وری در محیط مجازی اشاره دارد. بدین صورت که برای هرگونه دریافت، تعامل و کنش انسانی با محیط پیرامون، رهیافت و بدیل مجازی وجود داشته باشد.
 ۵. **تله پرزانس**^۳: منظور، حضور از مکانی دور درجایی از طریق فضای مجازی است.
 ۶. **ارتباطات شبکه‌ای**^۴: مشارکت کاربران در ارتباط با امور مجازی به‌نوعی شبکه شبکه ارتباطی است که تجربیات و عملکرد ایشان با واقعیت‌های مجازی به اشتراک گذاشته می‌شود.
 ۷. **کنش‌وری**^۵: کاربر واقعیت مجازی فقط پذیرا نیست بلکه تعامل دوطرفه دارد.
 ۸. **واقعیت افزوده**^۶: منظور اضافه شدن عناصری مجازی در کنار فضای فیزیکی است^۷ (هایم، ۱۳۹۰، صص. ۱۹۰-۱۹۹).
- به نظر می‌رسد موارد فوق، مصادیق و تلقی‌هایی است که از واقعیت مجازی وجود دارد و البته شاید به‌نوعی بتوان هرکدام از موارد مذکور را منظر و بعدی از واقعیت مجازی به حساب آورد.
- همان‌طور که گفتیم واقعیت مجازی موجودی صرفاً ذهنی نیست و واجد برخی خصوصیات مادی از قبیل رنگ و بعد و ... است و با حواس انسانی قابل شناخت بوده و از طرف دیگر موجودی مادی نیست و البته تا میزان زیادی شبیه موجود طبیعی است و قصدیت انسانی در انتزاع و ساخت آن تأثیر دارد. در ادبیات فلسفه اسلامی چنین

-
1. Construction
 2. Immersion
 3. Telepresence
 4. Network communication
 5. Activity
 6. Augmented Reality

۷. موارد مد نظر هایم بیشتر از این ۸ مورد است ولی حسب تشخیص نگارنده به دلیل شباهت زیاد برخی موارد، موارد، تلفیق شده است

موجودی که نه ذهنی خالص است و نه مادی خالص، اصولاً در عالم خیال (خصوصاً با تعریف فارابی از خیال) قرار می‌گیرد.

در این فضا عنصر خیال نقشی بسیار مهمی بازی می‌کند و در عین اینکه خود فضای مجازی ساخته قوه خیال انسانی است، ازسوی دیگر به شکل جدی در گفتگو و شکل بخشی به حوزه خیال انسانی نقش‌آفرین است. همین عنصر خیال یکی از پیشران‌های توسعه و تحول فضای مجازی و همچنین فرهنگ و زندگی مجازی ذی‌نفعان و کاربران می‌شود.

سایبر در شأن خیالین خود موجود مستقلی است؛ چنانچه پیش‌ازاین اعیان در زیست روزمره موجب خیال می‌شدند یا در رؤیا و مکاشفه امر مثالین خودش را به انسان نشان می‌داد، اما سایبر فی‌نفسه امر خیالین را در خود دارد و به انسان می‌نمایاند. امر خیالین در سایبر صرف بصری سازی نیست؛ بلکه ساختن جهانی از خیال است. سایبر نه صرف یک خیال‌سازی به موازات جهان عینی است بلکه اولاً جهانی مستقل است که در جهان ما حضور دارد و در پی یکی کردن این دو جهان است. ارجاع به واقعیت مجازی تنها به‌عنوان یک نمونه و مصداق از این جهان خیالین است والا هرآنچه در سطح رابط کاربری^۱ سایبر می‌آید خیالین است. رسانه‌ها کارشان با شأن خیال بشری است و برای آنها تصویرسازی از جهان می‌کنند که لزومی به صدقش نیست. حتی یک گام فراتر آنکه در سایبر موجوداتی ساخته می‌شود که هیچ مابه‌ازای عینی در جهان حقیقی ندارد. در یک کلام اینکه حضور سایبر در جهان ما خیال بشری را به‌شدت توسعه داده است.

اینکه سایبر خود را در قالب امر خیالین به انسان نمایش می‌دهد اشاره به ماده‌ای دارد که در زیر دارد. ما از چند مفروض که به تفصیل توضیح خواهیم داد استفاده می‌کنیم: نخست این‌که سایبر برآمده از نگاه ریاضی به عالم است. نگاهی که همه امور را کمی، محاسبه‌پذیر و قابل اندازه‌گیری کرده است. دوم سیستم بودن سایبر: به این معنی که سایبر در یک سیستم همه‌جانبه‌نگر به همه اطلاعات دسترسی دارد و خود سازنده اطلاعات است.

پس از این دو مفروض ما باید سه نگاه در خصوص ماهیت سایبر را به شکل مجزا در نظر بگیریم. نگاه نخست ابزاری بودن آن است. به این معنا که سایبر صرفاً ابزاری بیش نیست و کارکرد آن به قصد کاربر بستگی دارد و فی نفسه نه امری را ایجاد می‌کند و نه سلب. نگاه دوم این است که سایبر از خودمختاری تام برخوردار است. چنان‌که ژاک ایلول در خصوص ماهیت تکنولوژی قائل است که «تکنیک، خودمختار شده است و به شکل جهانی درآمده است که همه چیز را در خود می‌بلعد. از قوانین خود تبعیت می‌کند و خود را از تمام سنت رها کرده است» (Ellul, 1964, p. 14). می‌توان این نگاه را هم پیرامون سایبر مفروض دانست. نگره سوم این است که سایبر از سطحی از موجبیت برخوردار است؛ اما قابل راهبری و اثرگذاری است.

درباره سه نگره به اجمال می‌توان گفت همین تأثیرگذاری سایبر بر خیال را می‌توان ردی بر نگاه نخست دانست. در خصوص نگاه دوم هم اگر برقرار باشد از اساس سخن گفتن پیرامون سایبر موضوعیت پیدا نمی‌کند، چراکه او تا انتها مسیر خودمختار خود را پیش خواهد برد و ما تأثیری بر آن نخواهیم داشت. به بیان دیگر، نگاه خودمختار به سایبر روی دیگر سکه ابزارانگاری سایبر است، چراکه هر دو از پیش عاملیت تام یکی از این دو سر ماجرا را پذیرفتند و دیگر نسبت برقرار کردن را از پیش ممتنع دانستند و هر دو در مقابل تلاش بشر بر مهار سایبر صامت می‌مانند.

اما موجبیت سایبر به چه نحوی است؟ در این خصوص باید به شکل گسترده سخن گفت؛ اما به شکل اجمال می‌توان این ندا را در سایبر یافت که اولاً همه چیز باید به ذیل اطلاعات درآیند، اطلاعات در ضمن قوه ناطقه یا هوش مصنوعی به پردازش گرفته می‌شوند و در نهایت ما به ازای خاص سایبر خلق می‌شود. این‌که این ندا چطور در سایبر قابل شنیدن است خود بحثی مجزا است؛ اما نسبت میان سایبر و مدینه با پذیرفتن این ندا بسیار مسئله‌برانگیز خواهد شد. از طرفی می‌دانیم که سایبر اوج تفکر مکانیکی است که از نیمه دوم قرن نوزدهم بر علم و تکنولوژی سیطره یافته است. از طرف دیگر علم و تکنولوژی مسیر خود را در تعریف مسائلشان از دیسیپلینی همچون فلسفه جدا کرده‌اند و در این زمینه به سطحی از خودمختاری دچارند. از سوی دیگر مدینه بافتی ارگانیک دارد و همچون یک تن همه اجزایش به هم وابسته‌اند.

۳- شناخت موقعیت، گام اول ایجاد گفتگو میان فلسفه و حکمت اسلامی و فضای مجازی

تفکر فلسفی همواره معطوف به موقعیت است؛ به این معنا که تفکر همواره ضمن وضعیتی پیش می‌آید. این مطلب بدین معنا نیست که عناصر مختلف تفکر قابل فروکاست به موقعیت موجه آن است. منظور از موقعیت مند بودن تفکر این است که اندیشه معطوف به موقعیت خاص و گذار به وضعیت مطلوبی شکل می‌گیرد. در مجموع تفکر در ضمن زمان و زمانمندی انسان پیش می‌آید.

مسائل فرد ایرانی مسلمان در حکومت ج.ا. ایران نیز به موقعیتی خاص اشاره دارد. این موقعیت خاص در خود گذاری را اشارت می‌کند که در کلام رهبران و اندیشمندان آن همواره چه به صراحت و چه به شکل خفا حضور دارد و متجلی است. ما همواره در پی وضعیت مطلوبی هستیم که هنوز حاصل نشده است. این مطلب در تفکر شیعه نقشی اساسی دارد که وضعیتی متعین را مطلوب نمی‌داند و همواره به امری غایب و غیبی در شرایط دنیوی اشاره می‌کند. برای اثبات این مدعا اجمالاً می‌توان به ضرورت ظهور اشاره کرد. اگر قرار باشد قبل از دوران ظهور تمامی شاخص‌های مطلوب اسلامی محقق شود عملاً ضرورت ظهور از بین می‌رود؛ یعنی اینکه تمامی تلاش‌های مؤمنین در دوران غیبت، در عین اینکه ضرورت دارد همیشه در حال نزدیک شدن به شاخص‌های بعد از ظهور خواهد بود ولی هیچ‌وقت شاخص‌های عصر ظهور منجی را تأمین نخواهد کرد.

طبعاً ج.ا. ایران را نمی‌توان تحقق کامل و مصداق اتم حکومت اسلامی دانست؛ چراکه ما نتوانستیم و نمی‌توانیم شرایط اسلامی را به نحو کامل محقق کنیم^۱. شیعه معتقد است که تحقق تام حکومت اسلامی منوط به حضور و قیام امام زمان (عج) است؛ اما در این میان یعنی در زمان غیبت تا ظهور ولی چه باید کرد؟ اگر پاسخ دست بستن و قعود باشد که مساوق انسداد و فروپستگی و تعطیل شرایع و دستورهای اجتماعی مذهب مبین است؛ اما در نبود ولی هم این شرایط به نحو کمال محقق نخواهد

۱. این ضعف هم معرفت‌شناسانه و هم وجودشناسانه است.

شد. پروبلماتیک یا مسئله ایرانی مسلمان^۱ دقیقاً همین گذار است. گذار از ج.ا. ایران به تمدن اسلامی و تمهید شرایط ظهور ولی غائب.

در میان متفکرین فلسفه اسلامی نزدیکترین مفهوم‌پردازی به این گذار از آن فارابی است. فارابی اولاً سیاست فاضله را معطوف به تأمین سعادت می‌داند (مهاجرنیا، ۱۳۸۰، ص. ۱۴۰). واضح است که سعادت هم سویه دنیوی دارد و هم اخروی. افراد در اندیشه فارابی گرچه مستقل از مدینه است؛ اما تحقق سعادت تنها در ضمن وجود مدینه است که به‌نحو اکمل مقرر می‌شود. ثانیاً ایجاد سیاست و به‌تبع آن مدینه فاضله منوط به حکمرانی نبی است (داودی، ۱۳۴۹، صص. ۲۵۵-۲۵۶). نبی در تفکر فلسفی فارابی کسی است که واجد کامل‌ترین مراتب انسانی باشد. از این‌رو تفکر فارابی شیعی است که حکمرانی را حق و وظیفه انسان کامل می‌داند. ثالثاً مدینه فاضله در شرایط معمول محقق نخواهد شد. از این‌رو بهترین نوع حکومت مدینه جماعیه است که ترکیبی از دموکراسی و حکومت شرع است؛ چراکه «پدید آمدن مدینه‌های فاضله و ریاست‌های فاضله از بطن مدینه‌های ضروریه و جماعیه آسان‌تر و ممکن‌تر است» (طباطبایی، ۱۳۸۶، ص. ۱۶۶).

سه شرط گفته‌شده یعنی: تحقق کمال سعادت انسانی ذیل جامعه اسلامی، انحصار حق حکومت بر انسان‌ها به انسان کامل و شأن تمهیدی ج.ا. ایران برای تحقق تمدن اسلامی (جهان‌بین، ۱۳۹۳، صص. ۲۹-۴۶) و حکومت ولی خدا سه عنصر اساسی و مقوم ج.ا. ایران است که در تفکر فارابی نیز همین جایگاه را واجد است. از این‌رو، اندیشه فارابی و مفهوم‌پردازی‌های خاص او از انواع مدینه و شرایط تحقق آن نزدیکترین سطح نظری از موقعیت خاص ماست.

۱. ایرانی بودن، مسلمان بودن و شیعه سه مفهومی هستند که درهم‌آمیخته‌اند. بی‌شک مسلمان بودن ما ایرانیان فارغ از شیعی بودنمان نیست. گرچه این مسئله‌ای نیست که با یک پانویس به‌سادگی متقح شود اما رجوع به آثار هانری کربن می‌تواند موجب ایضاح این مفهوم شود که تعبیر عرفانی و ولایی از اسلام مختص جغرافیای فرهنگی ایرانی است که در دیگر تعبیر از اسلام این تلقی موجود نیست و به نظر نگارنده این نظر صائب در کسب حقیقت است.

۴- شرایط گذار به مدینه فاضله

برای فارابی هدف اساسی فلسفه، سیاست است؛ اما سیاست که همان تدبیر و اداره مدینه باشد نه امری مقصود بالاصاله بلکه صرفاً وسیله‌ای است برای "تحصیل السعاده". به همین دلیل است که تدبیر مدینه نزد او با اخلاق پیوند وثیق دارد؛ چرا آنچه تحصیل سعادت را امکان‌پذیر می‌سازد جز اکتساب فضائل اخلاقی نیست. فارابی به نحوی کاملاً بدیع یادآور می‌شود که اکتساب فضائل اخلاق و تحصیل سعادت فقط با معاونت و یاری دیگران و در اجتماع مجال تحقق پیدا می‌کند. بدین ترتیب اجتماع از نظر او وسیله است نه هدف و به همین اعتبار اداره اجتماع نیز که البته غایت تفکر فلسفی است چیزی جز نیل به سعادت دنیا و عقبی نیست (داوری، ۱۳۵۸، صص. ۱۰۴-۱۰۵). مدینه فاضله که در رأس آن نبی یا انسان کامل حضور دارد واجد سلسله مراتبی است. این سلسله‌مراتب متناظر با شئون انسانی است. سلسله‌مراتب به معنی حضور اقشار در حکومت مدینه و هدایت این اقشار خاصه عامه مردم به سوی سعادت و رستگاری است. ترتیب این اقشار عبارت‌اند از: حاکم مدینه، افاضل، ذوالسنه، مقدرون، مالیون و مجاهدین و پس‌از آن عامه. افاضل عبارت‌اند از علما، فقها و هر آن کس که در حکمت نظری و عملی صاحب‌نظر است و اصول و قوانین مدینه فاضله را طراحی می‌کند. همچنین افاضل تمثال عقل کلی مدینه هستند. ذوالسنه عبارت‌اند از خطبا شاعران، هنرمندان، نویسندگان و هر آن کس که به ترویج اصول و قوانین مدینه فاضله در سطوح مختلف می‌پردازد و به شکل کلی به تصفیه و تهذیب خیال اهالی مدینه می‌پردازند. افاضل و ذوالسنه کسانی هستند که در خدمت رئیس اول مدینه به سعادت اخروی اهالی مدینه می‌پردازند و مقدرون (کارمندان)، مالیون (تاجران، کشاورزان و صنعتگران) و مجاهدین (پاسداران) مسئول سعادت دنیوی اهالی هستند (فارابی، ۱۳۵۸، ص. ۱۲۱). تا بدینجا شئون مختلف انسانی به ترتیب عالی به دانی (عقل، خیال و ماده) برشمرده شد و به مسئولین هر رده در مدینه اشاره شد. فارابی اشاره می‌کند که عامه مردم در سطح خیال خود زیست می‌کنند و به شکل جدی ذوالسنه هستند که در این راه به هدایت آنها می‌پردازند (مفتونی، ۱۳۸۶، ص. ۱۱۲).

مفهوم خیال در تفکر فلسفی - عرفانی سنت اسلامی جایگاهی اساسی دارد. نخست در شأن وجود شناختی آن که جایگاهی میان عالم مجردات (عقل) و ماده دارد. به این معنا که خیال هم مجرد شده ماده است و هم مادی شده عقل است. وجود امر مادی و حسی بدون خیال درک نمی‌شود و به همین ترتیب وجود امر معقول.

شأن دیگر خیال در سطح انسان‌شناسانه است. انسان در سیر من المهد الی اللحد در حرکتی جوهری قرار دارد که از ماده صرف در نطفه‌اش به سوی تجرد در حرکت است. شأن خیال در این میانه بسیار اساسی است. از سهروردی بدین سو جایگاه خیال بسیار پرورده شده است. خیال در نگاه سهروردی و فیلسوفان پس از او دو نوع است. نخست خیال متصل که حالت تجریدی و مجرد شده امر مادی و حسی انسان است. انسان می‌تواند با ترکیب، تجزیه یا خلاقیت خاص خود از محسوساتی که کسب کرده، به خلق خیالاتی پردازد. خواب و رؤیایی غیرصادقه نیز از این قبیل‌اند. خیال متصل در قوس صعودی انسان از جمله موانع حساب می‌آیند چراکه متقطع از عالم مجردات و معنا هستند. از این روست که عرفان اسلامی تأکید اساسی و اصیلی بر تنزیه قوه خیال و نفی خواطر دارد.

اما خیال منفصل نوع دیگری از آن است که در قوس نزول جای دارد. خیال منفصل حاکی از عالم مجردات است. رؤیای صادقه و مکاشفات عرفا نمونه‌های از آن هستند. به‌واقع در سیر حرکت جوهری و تهذیب قوه خیال است که سالک از ضمن ادراکات مادی خود عبور می‌کند و به سطحی از درک مجردات و عالم عقل می‌رسد که کمالش نزد انسان کامل است.

پس از این مقدمات باید در نظر داشت که همه اجزای مدینه می‌بایست به‌مثابه یک کل هماهنگ یا یک بدن زنده هماهنگ عمل کند. از این رو افاضل می‌بایست به شرایط تأمین سعادت بیندیشند و ذوالسنه به تنزیه و تصفیه خیال دیگر اقشار پردازند. در نتیجه شأن پالایشی قوه خیال و ترویج عقاید صحیحه برای نیل به ملت صحیحه جایگاهی اساسی می‌یابد.

۵- قوه خیال نزد فارابی

خیال نزد فارابی قوه‌ای است که عهده‌دار حفظ صور محسوسات و تجزیه و ترکیب آنها و محاکات از محسوس و معقول توسط صور محسوس است. فارابی خیال را واسطه میان ادراک حسی و عقلی و تنها راه دستیابی جمهور به حقایق معقول می‌داند و نیز خیال از دیدگاه وی تنها طریق هدایت مردم به سعادت عقلانی است. او خیال را در تبیین نبوت به کار برده است. حقایق و سعادت معقول به واسطه وحی به عقل و قوای خیالی نبی افاضه می‌شود. خیال در اندیشه فارابی دارای کارکردهای سیاسی اجتماعی است. سیاستمداران و رؤسای مدینه فاضله، افعال اجتماعی را که در رسیدن به سعادت نقش دارند به قوای خیالی جمهور منتقل می‌کنند (فارابی، ۱۳۷۹، صص. ۱۵-۱۷۷).

۶- مدینه فاضله و فضای مجازی

اما سایر چه جایگاهی در مدینه دارد و برای شأن فاضله بودن آنچه بهره یا ضرری می‌تواند داشته باشد؟ همان‌طور که گزارش شد، فارغ از اینکه در فضای مجازی ما با ساختار اجتماعی خاص این فضا که در رابطه دوطرفه با ساختار اجتماعی غیرمجازی قرار دارد، مواجه هستیم، در این فضا عنصر خیال نقشی بس مهم بازی می‌کند و در عین‌اینکه خود فضای مجازی ساخته قوه خیال انسانی است، از سوی دیگر به صورت جدی در گفتگو و شکل بخشی به حوزه خیال انسانی نقش‌آفرین است. همین عنصر خیال یکی از پیشران‌های توسعه و تحول فضای مجازی و همچنین فرهنگ و زندگی مجازی ذی‌نفعان و کاربران می‌شود.

همان‌طور که بیان شد سایر نه صرف یک خیال‌سازی به موازات جهان عینی است؛ بلکه اولاً جهانی مستقل است که در جهان ما حضور دارد و در پی یکی کردن این دو جهان است. ارجاع به واقعیت مجازی تنها به‌عنوان یک نمونه و مصداق از این جهان خیالین است والا هرآنچه در سطح رابط کاربری^۱ سایر می‌آید، خیالین است. با شأن اساسی که خیال در هدایت اهل مدینه دارد این مطلب برای نسبت میان سایر و مدینه

فاضله شأنی استراتژیک را ایفا می‌کند؛ اما پیش از ورود به این‌که در این خصوص چه می‌توان کرد باید نسبت میان سایبر و مدینه فهم شود.

در پیوند دادن میان سایبر و مدینه دو راه در پیش روی مان است: نخست پیشگیری از سطح پیشروی خودمختارانه سایبر در عرصه خیال، چراکه خیال عامل هدایت ابناء مدینه است. فلذا مدیریت عالم خیال عامه باید در مسیر سعادت سامان یابد و سطوح قانون‌گذاران و مربیان مدینه باید در هر دو سطح ورود کرده و در مقابل خیال‌سازی خودمختار سایبر بایستند و به‌نوعی کاری تربیتی برای تنزیه خیال عامه انجام دهند. دیگر اینکه ساختار و اقشار فضای مجازی متناسب با اقشار مدینه فاضله سامان یابد. نگاه شایع این است که سایبر این سلسله‌مراتب را می‌شکند و تلاش در هم‌سطح‌سازی آنها می‌کند. لیکن این تصور از چند حیث قابل خدشه است: اولاً ساختار فناورانه فضای مجازی مرتبه‌ای از موجییت یا تعیین ناقص^۱ را واجد است و کاربر را در الگوریتم‌های ارتباطی و اطلاعاتی خود پیش می‌برد. ثانیاً معماری جامعه مجازی متناسب با نظام ارزشی لیبرال-سرمایه‌داری انجام شده (Feenberg, 2012, pp. 3-19)؛ و نوع خاصی از زیست را تقویت می‌کند و ثالثاً ذی‌نفعان حکمرانی فضای مجازی توهم آزاد و تخت‌انگاری فضای مجازی را درهم می‌شکنند. این ذی‌نفعان از لایه حاکمان اینترنت شروع می‌شود و شرکت‌های بزرگ فناوری‌های زیرساختی و نرم‌افزاری و سرویس‌های ارتباطی و محتوایی را شامل می‌شود. خلاصه اینکه اصولاً باید ساختار حکمرانی فضای مجازی می‌باید متناسب با اقشار مدینه فاضله بازسامان یابد.

با توضیحاتی که در باب نقش قوه خیال در جامعه اسلامی و ضرورت تهذیب آن مطرح شد، تلاش برای طرح مدینه فاضله فارابی در بازآفرینی فضای مجازی در جامعه اسلامی ایرانی، مسیری را ترسیم می‌کند که اولاً افراد مسلمان را از آثار سوء فضای مجازی مصون بدارد و ثانیاً این فضا فرصتی برای هدایت انسان‌ها ایجاد نماید. قشربندی ساکنان مدینه سایبری، با الهام از قشربندی مدینه فارابی، به دلیل ویژگی خاص فناوری اطلاعات و ارتباطات که امکان اعمال غالب خواسته‌های انسانی در

معماری و کارکردش وجود دارد، فرصتی برای تأمین دو هدف فوق‌الذکر را مهیا می‌کند.

۷- ساختار حکمرانی مدینه فاضله مجازی

گفته شد که اقشار مدینه فاضله عبارت‌اند از حاکم مدینه، افاضل، ذوالالسنه، مقدر، مالین و مجاهدین و عامه. در فضای مجازی حاکمیت ج.ا. ایران عملاً همان حاکم مدینه مجازی است. با این توجه که ذی‌نفعان بخش عمومی و خصوصی در این حاکمیت سهم پررنگ‌تری به نسبت قبل دارند. ساختار حاکمیت و قوانین و مقررات نظام هم ابزار حاکم برای اعمال حاکمیت هستند. افاضل که در ادبیات فارابی عبارت‌اند از علما، فقها و هر آن‌کس که در حکمت نظری و عملی صاحب‌نظر است و اصول و قوانین مدینه فاضله را طراحی می‌کند، در مدینه فاضله فضای مجازی هم همین شأن را دارا هستند. ایشان، هم وظیفه تولید فکر و سیاست و پیشنهاد و مشاورت به حاکم مدینه مجازی را دارند و اصولاً این فرآیند را باید با رصد وضع موجود و تحولات عرصه داخلی و بین‌المللی فضای مجازی و تحلیل روندها و فهم سناریوهای محتمل در آینده فضای مجازی انجام دهند و هم با توجه به اینکه افاضل تمثال عقل کلی مدینه هستند، وظیفه دارند عقلانیت را در فضای جامعه مجازی توسعه دهند و این کار از طریق تربیت و راهبری ذوالسنه مجازی انجام می‌شود. ذوالسنه عبارت بودند از خطبا شاعران، هنرمندان، نویسندگان و هر آن‌کس که به ترویج اصول و قوانین مدینه فاضله در سطوح مختلف و تصفیه و تهذیب خیال اهالی مدینه می‌پردازند. با این قیاس ذوالسنه مجازی، شامل تولیدکنندگان خدمات و محتوا، آموزش‌دهندگان سواد و فرهنگ کاربری مجازی، سلبریتی‌ها و ... در سه بخش دولتی، عمومی و خصوصی هستند. در این لایه مشخص است که ضعف زیادی داریم و هم نیازمند تربیت ذوالسنه مجازی توانمند هستیم و هم باید بر سر موضوعات و ادبیات تولید خدمات و محتوا متناسب با ادبیات تعلیم و تربیت اسلامی کاری جدی توسط افاضل مجازی انجام شود و در اختیار ذوالسنه مجازی قرار گیرد؛ چرا افاضل و ذوالسنه کسانی هستند که در خدمت رئیس اول مدینه به سعادت اخروی اهالی مدینه می‌پردازند. این توجه را هم باید داشته باشیم که این‌کار

نیازمند قانون‌گذاری و سیاست‌گذاری برای تمهید و بسترسازی در لایه‌های زیرساختی، فناورانه، اقتصادی، امنیتی، اجتماعی و ... است. مثلاً اگر سرویس محتوایی مناسب وجود نداشته باشد تولید محتوای مفید هم درست انجام نخواهد شد و ازسوی دیگر به دلیل قدرت گرفتن بخش‌های عمومی و خصوصی در عرصه فضای مجازی و یکه‌تاز نبودن حاکمیت در پیشبرد منویات و همچنین ضرورت داشتن توجیه اقتصادی و مدل کسب‌وکار برای بخش‌های عمومی و خصوصی، لازم است که سیاست‌ها و ساختار اقتصادی کشور طوری تنظیم شود که بخش خصوصی و عمومی بتوانند سرویس‌های لازم را طراحی و توسعه دهند تا امکان تولید و توزیع محتوا توسط ذوالسنه مهیا شود. طبیعی است که برای داشتن سرویس‌های فناورانه متناسب با فرهنگ و محتوای اسلامی و ایرانی، لازم است که در ساختارهای سرویس‌ها خلاقیت به خرج داد چراکه ساختارها و الگوریتم‌های ارتباطی سرویس‌های غیربومی واجد فرهنگ و ارزش‌های موطن خویش هستند و طبعاً می‌تواند از مدل ابزارسازی اولیه و ثانویه رویکرد انتقادی فناوری بهره برد و با خلاقیت و نوآوری اقدام به طراحی سرویس‌هایی با رویکرد فرهنگ اسلامی و ایرانی نمود.

برای توسعه فناوری‌های مختلف باید دست از نگاه خام‌انگارانه و غیرسیستمی به فناوری برداشت و توسعه آن را مقید به ارتباط منسجم آن با عناصر اجتماعی کرد. متخصصان و خلاقیت و نوآوری در تولید فناوری‌های جدید فرآیندی است که متخصصان فناوری اصولاً باید اقدام به بازطراحی و طراحی فناوری‌های متناسب با ارزش‌ها و نیازها و اولویت‌های جامعه بومی نمایند. این الگویی برای مواجهه و توسعه فناوری در کشور بر اساس مبانی، اهداف و شاخص‌های اسلامی ایرانی و نیازهای بومی است.

اما لایه‌های دیگر یعنی مقدرون (کارمندان)، مالیون (تاجران، کشاورزان و صنعتگران) هم بخش‌های زیرساختی و تنظیم مقررات و کسب‌وکاری و اقتصادی فضای مجازی‌اند که البته باید در ذیل سیاست‌ها و تدابیر حاکم مدینه مجازی عمل نمایند و این‌گونه نباشد که مثلاً وقتی حاکم از ضرورت شبکه ملی اطلاعات حرف می‌زند وزارت ارتباطات به‌عنوان یک بخش از مقدرون مجازی، کار دیگری انجام دهد.

طبعاً تنظیم مقررات اقتصادی و کسب و کار و همچنین ورود بازیگران اقتصادی با رویکرد اسلامی در این عرصه از مهمات کار هستند و از سوی دیگر همان طور که در توضیحات ذی ربط ذوالسنه از ضرورت نوآوری و خلاقیت در حوزه ساخت و توسعه فناوری‌ها و سرویس‌های متناسب با فرهنگ اسلامی سخن گفتیم، طبعاً مسئول فنی و اجرایی این مهم همین بخش مالیون مجازی هستند. قشر آخر در مدینه فاضله مجازی هم مجاهدین (پاسداران) هستند که معادل مجازی آنها ناظران و حافظان درگاه‌های ورود و خروج داده به کشور اعم از نیروهای مسلح، وزارت اطلاعات و همچنین پلیس فتا و... است.

در مدینه فاضله مجازی، خیال قشر عامه در ساحت فضای مجازی تحت مدیریت حاکم مدینه و افاضل است و فضای مجازی به عنوان جهانی از خیال، کلاً در مسیر عقل و عقلانیت سامان می‌یابد و هم ساختار و معماری فضای مجازی و هم الگوریتم‌های ارتباطی شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها و هم خدمات و محتوای تولید، توزیع مصرف شده، در مسیر عقل است نه وهم.

جمع بندی

گفتیم که فارابی به دنبال تدبیر و اداره مدینه است و سیاست برای او نه امری مقصود بالاصاله بلکه وسیله‌ای برای "تحصیل السعاده" است. از همین رو برای فارابی تدبیر مدینه با اخلاق ارتباطی نزدیک دارد؛ چراکه سعادت از طریق کسب فضائل اخلاقی ممکن است. فارابی اشاره دارد که انسان ذاتاً اجتماعی است و کسب فضائل اخلاق و نیل به سعادت ذاتاً نیازمند همکاری افراد جامعه و در متن اجتماع ممکن است. بدین ترتیب اجتماع از نظر او وسیله است نه هدف و به همین اعتبار اداره اجتماع نیز - که البته غایت تفکر فلسفی است - چیزی جز نیل به سعادت دنیا و عقبی نیست. فارابی مدینه فاضله را واجد قشرهای مختلفی می‌داند عبارت‌اند از حاکم مدینه، افاضل، ذوالالسنه، مقدر، مالیون و مجاهدین و عامه. عامه که بیشترین جمعیت مدینه را تشکیل می‌دهند، بیشتر بر اساس قوه خیال زیست می‌کنند و سعادت یا ضلالت بودنشان در این ساحت مشخص می‌شود. از این رو تذهیب قوه خیال عامه اهل مدینه از

تأمین امنیت مادی آنان پراهمیت تر می‌شود. ادبیات فارابی از آنجا با فضای مجازی تناسب پیدا می‌کند که اولاً این فضا خود نوعی جامعه است و ثانیاً فضای مجازی به شکل جدی در گفتگو و شکل بخشی قوه خیال است و ثانیاً خود فضای مجازی به نحوی ساخته قوه خیال انسانی است. از این رو تلاش برای طرح مدینه فاضله مجازی، مسیری را ترسیم می‌کند که اولاً افراد را از آثار سوء فضای مجازی مصون بدارد و ثانیاً خود این فضا، به مثابه ساخته انسان‌ها را به مسیری صحیح هدایت کند.

در فضای مجازی حاکمیت ج.ا. ایران عملاً همان حاکم مدینه مجازی است. افاضل مجازی هم وظیفه تولید فکر و سیاست و پیشنهاد و مشاورت به حاکم مدینه مجازی را دارند و نیز با توجه به اینکه افاضل تمثال عقل کلی مدینه هستند، وظیفه دارند عقلانیت را در فضای جامعه مجازی توسعه دهند و این کار از طریق تربیت و راهبری ذوالسنه مجازی است. ذوالسنه مجازی تولیدکنندگان خدمات و محتوا، آموزش‌دهندگان سواد و فرهنگ کاربری مجازی، سلبریتی‌ها و ... هستند. در مدینه فاضله مجازی هم نیازمند تربیت ذوالسنه مجازی توانمند هستیم و هم باید بر سر موضوعات و ادبیات تولید خدمات و محتوا متناسب با ادبیات تعلیم و تربیت اسلامی کاری جدی توسط افاضل مجازی انجام شود و در اختیار ذوالسنه مجازی قرار گیرد. مقدرون (کارمندان)، مالیون (تاجران، کشاورزان و صنعتگران) هم به کل بخش‌های زیرساختی، فنی و تنظیم مقررات و کسب‌وکاری و اقتصادی فضای مجازی‌اند که البته باید در ذیل سیاست‌ها و تدابیر حاکم مدینه مجازی عمل نمایند. قشر آخر در مدینه فاضله مجازی هم مجاهدین (پاسداران) هستند که معادل مجازی آنها ناظران و حافظان درگاه‌های ورود و خروج داده به کشور اعم از نیروهای مسلح، وزارت اطلاعات، پلیس فتا و ... است.

کتابنامه

- اعتماد، شاپور (۱۳۹۳). *فلسفه تکنولوژی*. تهران: مرکز.
- برومند، خشایار؛ حسینی، سیدحسن (۱۳۹۴). *رهایی از فضای تکنولوژیک حاکم در نظریه انتقادی اندرو فینبرگ*. حکمت و فلسفه، اول، صص. ۷-۲۸.
- جهان‌بین، فرزاد و معینی‌پور، مسعود (۱۳۹۳). *فرآیند تحقق تمدن اسلامی از منظر آیت‌الله خامنه‌ای*. فصلنامه علمی-پژوهشی *مطالعات انقلاب اسلامی*. سال یازدهم. شماره ۹۳.
- داودی، علی مراد (۱۳۴۹). *عقل در حکمت مشاء از ارسطو تا ابن‌سینا*. تهران: دهخدا.
- داوری اردکانی، رضا (۱۳۹۱). *فلسفه، سیاست و خشونت*. چاپ سوم، تهران: هرمس.
- داوری اردکانی، رضا (۱۳۸۹). *فلسفه مدنی فارابی*. چاپ اول. تهران: مرکز مطالعات هماهنگی فرهنگی شورای عالی فرهنگ و هنر.
- طباطبایی، جواد (۱۳۸۶). *زوال و اندیشه سیاسی در ایران*. (نوشین احمدی خراسانی، مترجم)، تهران: کویر.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۶). *فلسفه فضای مجازی*. امیرکبیر.
- فارابی، ابونصر (۱۳۵۸). *سیاست مدینه*. (سیدجعفر سجادی، مترجم)، تهران: انجمن فلسفه ایران.
- فارابی، ابونصر (۱۳۷۹). *اندیشه‌های اهل مدینه فاضله*. (سیدجعفر سجادی، مترجم)، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد.
- گوردن گرام (۱۳۹۳). *جستاری فلسفی در ماهیت اینترنت*. (محمدرضا امین ناصری، مترجم)، تهران: کویر.
- مفتونی، نادیا و فرامرزقراملکی، احد (۱۳۸۶). *مقالات و بررسی‌ها*. دوره ۴۰، شماره دفتر ۸۳؛ ۹۷-۱۱۲.
- مهاجرنیا، محسن (۱۳۸۰). *اندیشه سیاسی فارابی*. چاپ اول. قم: دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
- ورماس، پیتر؛ فرنس، مارتین؛ هاوکس، ویبو و کروس، ویت (۱۳۹۱). *رویکردی در فلسفه تکنولوژی*. (مصطفی تقوی و فرخ طاطبایی، مترجمان)، تهران: آمه.

- هایم، مایکل (۱۳۹۰). *متافیزیک واقعیت مجازی*. (سروناز تربتی، مترجم)، تهران: رخداد نو.
- Feenberg, Andrew, (1991). *Critical Theory of Technology*. New York: Oxford University Press.
- Kuehl, Daniel T. (2009). *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem*, In Kramer, F. & et al, *Cyberpower and National Security* (National Defense University), Potomac Books Inc.
- Clark, David (2010). *Characterizing cyberspace: past, Present and future*, MIT CSAIL.
- Zimet, Elihu & Skoudis, Edward (2009). *A Graphical Introduction to the Structural Elements of Cyberspace*, In In Kramer, F. & et al, *Cyberpower and National Security* (National Defense University), Potomac Books Inc
- Ellul, Jacques, *The Technological Society*, 1964.
- Feenberg, Andrew & Friesen, Norm (2012). *(Re)Inventing the Internet Critical Case Studies*. Sense Publishers.