

مفهوم‌سازی ژئوپلیتیک اینترنت و فضای مجازی

دکتر محمدرضا حافظ‌نیا- استاد جغرافیای سیاسی، دانشگاه تربیت مدرس

شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی که محصول عملکرد آن است، نماد پیشرفت علم و فن‌آوری است که کشورهای قدرتمند به‌ویژه آمریکا در تولید و معماری آن نقش اصلی را به عهده داشته و دارند. فضای مجازی عرصه جدیدی برای حیات بشری است که قابلیت پذیرش و انجام بخش عمده‌ای از نیازها، فعالیت‌ها و شئون زندگی بشر و اجتماعات انسانی و حکومت‌ها را دارد و به‌عنوان سایه فضای واقعی، و از طریق تمرکز، پردازش و جابه‌جایی اطلاعات، توانایی شبیه‌سازی فعالیت‌ها و ساختارهای فضای واقعی را داشته و این شبیه‌سازی را با اثربخشی در فضای واقعی انجام می‌دهد.

شبکه اینترنت و فضای مجازی شاخص و انعکاس قدرت برتر کشورهایی است که آن را به‌وجود آورده و معماری کرده‌اند. زیرا بدون داشتن سطح بالایی از دانش، علم و فن‌آوری و نیز توان اقتصادی امکان خلق آن وجود نداشت. کشوری که به این واقعیت یعنی اینترنت و فضای مجازی جامعه عمل پوشانده است، آمریکا بود که قدرت برتر جهان شناخته می‌شد. طراحی و ساخت اینترنت نیاز به قابلیت‌هایی در زمینه مخابرات، ارتباط اطلاعاتی، فن‌آوری فضایی، سرمایه‌گذاری و غیره داشت که همه این‌ها در دست آمریکا موجود بود. آمریکا با سرمایه‌گذاری خود پس از جنگ جهانی دوم در پروژه معروف آرپانت، و طی چند دهه توانست اینترنت را در سال ۱۹۸۳ متولد نماید. این شبکه بدون وجود زیرساخت‌های مخابراتی و ارتباطی نظیر ماهواره‌های فضایی، شبکه و کابل‌های نوری و غیره نمی‌توانست تحقق یابد. فن‌آوری‌های فضایی و توانایی ساخت و در مدار قرار دادن ماهواره‌های مخابراتی محصول رقابت‌های دوره جنگ سرد است، که آمریکا در این زمینه قابلیت‌های چشم‌گیر و خوبی داشته و دارد. ماهواره‌های ارتباطی که در ارتفاع بلند و مدار زمین‌آهنگ (حدود ۳۶ هزار کیلومتری)،

قرار داده می‌شوند می‌توانند در آن واحد هزاران تماس تلفنی و چندین کانال تلویزیونی را تحت پوشش قرار دهند (نامی و شامی، ۱۳۸۹: ۱۲۳).

از سویی دیگر این شبکه و فضا فرصت مناسبی است که برای کنترل‌کننده آن تولید قدرت می‌کند. آمریکا به‌عنوان مؤسس و متولی اولیه اینترنت کماکان کنترل و نفوذ محسوس و نامحسوس خود را بر این شبکه و فضا اعمال می‌نماید و از مزایای اقتصادی آن در فضای جغرافیایی خود بهره‌مند می‌شود. به‌عنوان مثال: مدیریت فنی و تکنولوژیک شبکه جهانی اینترنت در قالب شرکت آی‌کان^۱، هرچند خصوصی ولی با هویت آمریکایی در کالیفرنیا وجود دارد. قلب تکنولوژیک و تخصصی شبکه جهانی اینترنت و شرکت‌های بزرگ و برجسته اینترنتی و کامپیوتری در فضای جغرافیایی دره سیلیکون^۲ در ایالت کالیفرنیا قرار دارد. سرورهای ریشه و بنیادین شبکه اینترنت و مدیریت بخش عمده سرورهای حافظه در این شبکه در آمریکا قرار داشته و یا اینکه مدیریت و کنترل آنها در دستان شرکت‌های اصلی مستقر در آمریکا نظیر یاهو، گوگل، مایکروسافت، فیس‌بوک، یوتیوب، اچ‌پی، تویتر و غیره قرار دارد. تمرکز نهادهای ساختاری شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی و شرکت‌های اصلی آنها در خاک آمریکا، عملاً آن را در موقعیت مرجعیت اطلاعاتی قرار داده و به تمرکز فوق‌العاده اطلاعات و داده‌ها در قلمرو جغرافیایی آمریکا منجر می‌شود. تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات ریز و درشت بخش‌های مختلف جهان اعم از خصوصی، عمومی، شرکت‌ها، حکومت‌ها و غیره به افزایش قدرت اطلاعاتی و سپس سلطه اطلاعاتی آمریکا بر دیگران می‌انجامد. اندیشه جریان آزاد اطلاعات در شبکه جهانی اینترنت که به سیاست رسمی و طبیعی ایالات متحده آمریکا تبدیل شده است، عملاً منجر به جهت‌گیری جریان خروشان اطلاعات و داده‌ها از سراسر جهان به سوی سرزمین ایالات متحده آمریکا و تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات فراوان و گسترده جهان، و به دنبال آن توسعه فن‌آوری اطلاعات در آن کشور می‌گردد که سلطه اطلاعاتی آمریکا بر جهان را در پی خواهد داشت. تسلط اطلاعاتی، به دارنده آن قدرت فزاینده‌ای نسبت به دیگران را اعطاء می‌نماید. احتمالاً بر همین اساس، برخی صاحب‌نظران در مسیر روند تحول

1 - Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN)

2- Silicon Valley

قدرت در جهان، عصر جدید قدرت جهانی را مبتنی بر فن‌آوری اطلاعات دانسته که از نظر آنها زیننده ایالات‌متحده آمریکا می‌باشد.

از این‌رو فن‌آوری اطلاعات و سلطه اطلاعاتی می‌تواند برای آمریکا تولید قدرت فراوانی بنماید و نوعی امپریالیسم و سلطه جهانی را برای آن به ارمغان آورد و به نفوذ و تسلط سیاسی-اقتصادی و فرهنگی آمریکا بر سایر ملل و کشورهای جهان منجر گردد.

برای سیاست خارجی ایالات‌متحده آمریکا در عصر اطلاعات و ارتباطات، و به‌عنوان اولین، تواناترین و الهام‌بخش‌ترین کشور در دنیای مجازی، هیچ هدفی نمی‌تواند ارزشمندتر از پیروزی در نبرد بر سرجریان جهانی اطلاعات باشد. بنابراین همانند تسلط گذشته بریتانیا بر آب‌ها و دریاها، تسلط بر امواج برای آمریکا اهمیت فوق‌العاده‌ای دارد. تسلط بر امواج، کنترل شبکه‌های اینترنتی، جاسوسی از کانال‌های اجاره‌ای، ماهواره‌ای و غیر آن می‌تواند علاوه بر تسلط سیاسی و اقتصادی به‌نوعی تسلط فرهنگی نیز منجر شود. به‌طوری که گفتمان‌های جهانی درباره مسائل و رویدادها و نیز ارزش‌های آمریکایی را شکل داده و بر طرز تلقی، باورها، نگرش‌ها و رفتارهای ملل دیگر تأثیر بگذارد و باعث قرار گرفتن آمریکا در موقعیت الگوئی برای دیگران بشود. این امکان برای آمریکا، باعث واکنش قدرت‌های درجه دوم جهانی نظیر فرانسه، روسیه و چین شده است.

یکی از ابعاد ژئوپلیتیک فضای مجازی کنترل و بهره‌گیری از آن توسط قدرت سیاسی برتر است که این امر از طرق زیر انجام می‌شود:

۱. کنترل بر ابزار تولید اطلاعات نظیر نرم‌افزارهای پردازش‌کننده؛
 ۲. کنترل دسترسی بر فضای مجازی به‌عنوان فضای جریان اطلاعات و شاهراه‌های اطلاعاتی؛
 ۳. کسب اطلاع و بهره‌گیری از محتوای پیام‌ها و داده‌های اطلاعاتی؛
 ۴. تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات کاربران در مقیاس وسیع و از کشورهای مختلف؛
 ۵. کنترل مدیریت فنی و تخصصی شبکه جهانی اینترنت از طریق مؤسساتی نظیر آی‌کان.
- آمریکا تنها قدرت و کشوری در جهان است که موارد مزبور را با فضای جغرافیایی قلمرو خود پیوند زده و قادر به کنترل شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی می‌باشد.

الف: ویژگیها و قابلیت‌های اینترنت و فضای مجازی

فضای مجازی و شبکه اینترنت دارای ویژگی‌هایی است که از منظر ژئوپلیتیک دارای معنی بوده و می‌تواند در فرآیند رقابت بازیگران سیاسی و حکومت‌ها و نیز نقش‌آفرینی در تولید قدرت و مناسبات آن در سیستم‌های جهانی و منطقه‌ای به‌کار گرفته شود. این ویژگی‌ها عمدتاً عبارتند از:

۱. امکان دسترسی کروی و جهانی و جابه‌جایی اطلاعات در مقیاس وسیع، سریع و ارزان بین مکان‌ها و فضاها جغرافیایی؛
۲. امکان مبادله پیام، ایده، ارزش بین ملت‌ها، دولت‌ها، شرکت‌ها و بازیگران عرصه‌های مختلف؛
۳. امکان پیوند تمامی انسان‌ها، گروه‌ها، اجتماعات، سازمان‌ها، شرکت‌ها، دولت‌ها در سطح جهان و شکل‌گیری ائتلاف‌ها و همکاری‌ها؛
۴. امکان ابراز وجود و نمایش هویت‌های میکرو و ماکرو در سراسر جهان؛
۵. امکان بهره‌گیری از فضای مجازی برای ستیز، جنگ، رقابت و تهاجم نظامی، تروریستی و امنیتی علیه رقبا و دشمنان؛
۶. امکان تولید قدرت و تسریع روند توسعه ملی کشورها و تغییر موقعیت و منزلت ژئوپلیتیکی در سیستم‌های منطقه‌ای و جهانی؛
۷. امکان تولید رفاه، آسایش، سرعت عمل و ارائه خدمات به شهروندان در کشورهای مختلف؛
۸. امکان توسعه تعامل‌های اجتماعی و تفاهم فرهنگی بین شهروندان و گروه‌های اجتماعی کشورها و ملل مختلف و کمک به توسعه صلح و ثبات بین‌المللی و جهانی؛
۹. امکان بهره‌گیری ابزاری از فن‌آوری اطلاعات و قابلیت‌های شبکه جهانی اینترنت برای سلطه و نفوذ بر سایر کشورها و ملت‌ها؛
۱۰. امکان بهره‌گیری از فضای مجازی و شبکه اینترنت در توسعه مبادلات و تجارت بین‌الملل و گسترش فعالیت مالی و اقتصادی و نیز تولید درآمد و منابع اقتصادی برای کشورها،

شرکت‌ها، مؤسسات و افراد؛

۱۱. امکان دسترسی به اطلاعات، پیام‌ها، نظرات و اندیشه‌های موجود در سراسر جهان به‌عنوان میراث فرهنگی و معرفتی مشترک بشری و نیز امکان انتشار نظرات، صداها، تظاهرات و فریادها در مقیاس جهانی و رساندن آن به گوش هموعان و ابناء بشر. البته مشروط بر اینکه حکومت‌ها، شهروندان خود را از این حق طبیعی محروم نکنند. ویژگی‌های مزبور در کنار سایر ویژگی‌های دیگر در فضای مجازی و شبکه اینترنت، آن را از نظر ژئوپلیتیک معنی‌دار می‌نماید که کالبدشکافی و تبیین آن می‌تواند به گسترش دانش ژئوپلیتیک در فضای مجازی منجر شود.

ب: ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی

ژئوپلیتیک اینترنت و فضای مجازی دارای ابعاد مختلفی است که در زیر به آنها پرداخته می‌شود.

۱- **بعد مدیریتی و کنترل:** مدیریت و کنترل بر شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی یکی از موضوعات رقابتی بین بازیگران است. این امر به یکی از چالش‌های ایالات متحده آمریکا به‌عنوان کشوری که به‌طور تاریخی و سنتی و به شکل محسوس و غیرمحسوس این شبکه را کنترل و مدیریت می‌نماید، درآمده است. کشورها و دولت‌های دیگر به این امر علاقه‌ای ندارند و سعی می‌کنند یا مدیریت و کنترل اینترنت را از دست آمریکا خارج نمایند و یا اینکه در مدیریت جهانی آن مشارکت داشته باشند. پس از تصمیم بیل کلینتون رئیس‌جمهور آمریکا در سال ۱۹۹۸، دولت آمریکا خود را از مدیریت روزمره شبکه جهانی اینترنت کنار کشید و اداره امور فنی و تخصصی آن را در قالب یادداشت تفاهمی که به امضاء وزارت بازرگانی آمریکا و شرکت آی‌کان رسید به آن محول نمود. این یادداشت تفاهم تاکنون چند بار تمدید شده است. آی‌کان شرکتی غیرانتفاعی و خصوصی است که در خاک آمریکا بوده و مطابق نظام حقوق خصوصی ایالت کالیفرنیا تأسیس شده است و اداره چهار امر اساسی در رابطه با شبکه اینترنت را به‌عهده دارد، شامل: مدیریت سیزده سرور بنیادی شبکه اینترنت، تخصیص آی پی یا پروتکل اینترنت به کاربران، تخصیص نام‌های دامنه تراز اول عمومی و جغرافیائی، هماهنگی پارامترها و پروتکل‌های فنی شبکه اینترنت.

با توجه به نقش مدیریتی و کنترلی آیکان از حیث فنی و تخصصی بر شبکه اینترنت، پرواضح است که موقعیت و منزلت ژئوپلیتیکی آمریکا نسبت به سایر کشورها حالت فرادستی دارد و این موضوع مورد اعتراض دولت‌ها و کشورهای دیگر قرار گرفته است.

در عین حال آیکان سعی کرده است نسبت به انتقادات کشورها و کارگزاران بی تفاوت نباشد. از این رو کوشیده است به منظور جلب اعتماد آنها هویت و کارکردی بین‌المللی را برای خود تعریف نماید. با این وجود اداره برخی از کارکردهای اصلی اینترنت همچون مدیریت سرورهای بنیادی، و تخصیص نام دامنه در اختیار آن قرار دارد که همچنان در چارچوب منافع آمریکا قرار می‌گیرد. علاوه بر قیومیت دولت آمریکا بر اینترنت از طریق آیکان، رجحان تعداد شرکت‌های آمریکائی در آیکان نسبت به سایر کشورها، رجحان منافع ملی آمریکا را مورد تأکید قرار می‌دهد. بنابراین مسأله مدیریت و حاکمیت بر شبکه جهانی اینترنت و فضای مجازی همچنان مورد مناقشه کاربران، کارگزاران و دولت‌های دیگر است. در همین رابطه الگوهای جایگزینی از سوی معترضین برای مدیریت و کنترل شبکه اینترنت پیشنهاد شده است که به شرح زیر می‌باشند:

۱- بین‌المللی شدن ساختار و مدیریت شرکت آیکان و خروج آن از قلمرو حاکمیت دولت آمریکا و نیز نقش‌آفرینی مؤثر سایر شرکت‌ها، کارگزاران و کشورها در فرایندهای تصمیم‌گیری، سیاست‌گذاری و مدیریت امور آن؛

۲- واگذاری مدیریت و کنترل اینترنت به یک نهاد بین‌المللی و بین‌الدولی مرتبط و به‌طور مشخص اتحادیه بین‌المللی مخابرات؛

۳- تأسیس یک نهاد بین‌المللی جدید برای مدیریت و کنترل اینترنت و فضای مجازی مرکب از دولت‌ها و شرکت‌های بزرگ اینترنتی در جهان؛

۴- واگذاری مدیریت و کنترل شبکه اینترنت و فضای مجازی به سازمان ملل متحد.

با این وجود هنوز پیشنهادهای مزبور جامه عمل به خود نپوشیده است و همچنان کنترل و مدیریت اینترنت توسط شرکت آیکان و در قلمرو حاکمیتی ایالات متحده آمریکا انجام می‌پذیرد.

۲- **بعد هویتی:** مسأله هویت در فضای مجازی از موضوعات بحث‌برانگیز شده است. زیرا

برخلاف انتظار عده‌ای، خرافه یکپارچه‌سازی مردم جهان در پرتو شبکه جهانی ارتباطات، تحقق نیافت و در نقطه مقابل باعث ظهور و بروز هویت‌های ریشه‌ای جهان واقعی نظیر قومیت، سرزمین ملی، مکان و فضا، دین و مذهب، نژاد و زبان، طبقه اجتماعی و غیره گردید. به‌طوری که بر پایه آنها سایت‌های اینترنتی و وبلاگ‌های فراوانی تأسیس شده و فعالیت می‌نمایند که بر این اساس رقابت شدیدی را برای ابراز وجود در برابر دیگران سبب شده است. علاوه بر آن تشکلهای شبکه‌های اجتماعی فراوانی مبتنی بر هویت‌های ریشه‌ای نیز پدید آمده‌اند که عامل همگرایی آنها احساس تعلق به شناسه هویتی فضای واقعی و تعریف خود در چارچوب یک هویت مشخص و متمایز از سایر شناسه‌های هویتی می‌باشد.

این فرآیند گردانندگان و هواداران این‌گونه تشکلهای و سایت‌های هویت‌پایه را به وادی نوعی رقابت در فضای مجازی می‌کشاند. آنها احساسات، عواطف و علائق هویتی خود که متعلق به دنیای واقعی است را به فضای مجازی منتقل می‌کنند و سعی می‌نمایند ارزش‌های هویتی خود را در فضای مجازی انتشار دهند تا بر رقبای خود پیشی بگیرند و به درخشندگی و تثبیت موقعیت برای ارزش‌های هویتی خود در برابر دیگران کمک کنند. نمونه مشخص این رقابتها، رقابت زبانی است. بر همین اساس گروه‌ها و کاربران کشورهای مختلف سعی دارند زبان خود را در اینترنت جاری کنند، تا اولاً به معرفی و درخشندگی زبان خود به‌عنوان یکی از شاخصه‌های بنیادین هویت در مقیاس جهانی کمک نمایند، ثانیاً با ایجاد فضای چند صدائی و تکثرگرا از سلطه تک‌زبانی بر فضای مجازی و به‌طور مشخص زبان انگلیسی جلوگیری نمایند، ثالثاً مانع از انتقال ارزش‌های فرهنگی تهدیدکننده که از طریق زبان انگلیسی، ارزش‌های هویتی آنها را به چالش می‌کشد بشوند. همین امر سبب شده است که ساختارهای فضای مجازی نظیر مرورگرها، موتورهای جستجو، سایت‌های بزرگ شبکه‌های اجتماعی، دایره‌المعارف‌های فضای مجازی مانند ویکی‌پدیا تنوع زبانی را در برنامه کار خود بپذیرند و حتی زبان‌های محلی و غیرمشهور را نیز در فرآیند فعالیت و کارکردهای خود مورد پذیرش قرار دهند. البته این سیاست یک پیامد مثبت برای آنها نیز دارد و آن اینکه حوزه نفوذ جغرافیایی و دایره کاربران خود را نیز گسترش می‌دهند و از این طریق اعضاء و کاربران متعامل با آنها افزایش پیدا می‌کند.

۳- بعد همگرایی و همکاری: فضای مجازی و شبکه جهانی اینترنت بستری را برای همگرایی و همکاری در سطوح مختلف شهروندی و حکومتی بین کشورها فراهم می‌کند که می‌تواند به صلح و امنیت جهانی کمک نماید.

همگرایی و همکاری حکومت‌ها و کشورها در رابطه با فضای مجازی به دلیل سرشت و ماهیت جهانی آن، بر پایه ضرورت‌ها و الزامات زیر انجام می‌پذیرد:

الف: ضرورت‌های فنی و تخصصی برای تأمین نیازها و زیرساخت‌های شبکه اینترنت در مقیاس‌های ملی و فراملی؛

ب: ضرورت‌های ناشی از مدیریت یکپارچه و جهانی شبکه اینترنت و در قالب یک نهاد یا سازمان بین‌المللی؛

ج: ضرورت‌های حاکمیتی و حقوقی برای تعریف و استقرار یک نظام حقوقی بین‌المللی که امر کنترل و نظارت بر اینترنت را امکان‌پذیر نموده و امنیت شبکه را تضمین نماید؛

د: ضرورت‌های امنیتی و مقابله با تهدیدات در فضای مجازی به‌عنوان یک ارزش و نیاز مشترک برای همه شهروندان، کشورها و حکومت‌ها نظیر مقابله با جرایم سازمان‌یافته، شبکه‌های تبهکار و جنایتکار، مهاجمان به شبکه نظیر ویروس‌ها، هکرها، کراکرها و کرم‌های جاسوسی و بالاخره مبارزه با تروریسم در فضای مجازی؛

ه: ضرورت ائتلاف‌های سیاسی - نظامی، برای مقابله با تهدیدات نظامی و جنگ‌های مجازی دولت‌ها علیه یکدیگر.

بنابراین ضرورت‌های پنجگانه مزبور، به‌ویژه تهدیدات امنیتی آن می‌تواند مبنا و اساس محکمی برای همگرایی و همکاری کشورها و دولت‌ها برای اتخاذ سیاست‌ها و روش‌های هماهنگ جهت مقابله با آن و نیز تدوین معاهدات سیاسی، امنیتی و کنوانسیون‌های حقوقی مورد نیاز باشد.

۴- بعد رقابتی و ستیز: قابلیت‌های فضای مجازی همراه با تماس مستقیم میلیاردها کاربر باعث شده تا بازیگران سیاسی اعم از دولت‌ها، احزاب و اشخاص حقیقی، فضای مزبور را به عرصه رقابت و عمل سیاسی تبدیل نمایند و فرصت‌ها و تهدیدات این فضا را در راستای کسب قدرت به نفع خود و یا بر علیه رقیب به‌کار گیرند. مهمترین عرصه‌های عمل سیاسی در

فضای مجازی فرآیندهای دموکراتیک نظیر انتخابات و دموکراسی الکترونیکی، فرآیندهای تصمیم‌گیری، تبلیغات و تأثیرگذاری به افکار عمومی و کاربران اینترنت برای کسب مقبولیت سیاسی و نیز تضعیف موقعیت و مقبولیت سیاسی حکومتها و بازیگران رقیب نزد شهروندان می‌باشد. به‌همین خاطر همزمان با افزایش ضریب نفوذ در کشورها، در سال‌های اخیر، فضای مجازی و شبکه اینترنت به نحو قابل‌توجهی در انتخابات کشورها نظیر آمریکا و ایران و نیز فعالیت‌های تبلیغاتی بازیگران سیاسی، و همچنین بسیج سیاسی از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی نظیر تونس و مصر در فرآیند سرنگونی دولتهای بن علی و مبارک و نیز اردن، یمن، بحرین و غیره در ژانویه ۲۰۱۱ و پس از آن مورد بهره‌برداری قرار گرفته است.

به‌علاوه اینکه فضای مجازی قابلیت‌های وسیعی برای تبدیل شدن به عرصه کارزار و ستیز بین دولت‌ها، بازیگران و طرف‌های درگیر می‌باشد. درگیری‌ها در فضای مجازی، شبیه‌سازی شده درگیری‌های در فضای واقعی می‌باشد. گونه‌های اصلی درگیری بین طرفین اعم از دولت‌ها و سازمان‌ها و گروه‌ها عمدتاً از نوع تروریسم مجازی و جنگ مجازی می‌باشد. در تروریسم مجازی گروه‌های سیاسی معترض حکومت‌ها، زیرساخت‌ها، منافع و توانایی‌های حکومت مقابل خود را در فضای مجازی مورد تهاجم قرار داده و احتمالاً به جان شهروندان کشور مربوطه نیز تعرض می‌نمایند.

در عرصه جنگ مجازی طرفین منازعه، حکومت‌ها و کشورها هستند که بر علیه یکدیگر می‌جنگند. در جنگ مجازی طرفین درگیر هم می‌توانند به سازماندهی ارتشهای مجازی و دست زدن به یک نبرد و جنگ مجازی اقدام کنند و هم اینکه ظرفیت‌های فضای مجازی و شبکه اینترنت را برای انجام عملیات نظامی در فضای واقعی به کار گیرند. نظیر جنگ روانی، حمله به سیستم‌های کنترلی رایانه‌ای سیستم‌های واقعی کشور مقابل، کنترل صحنه عملیات، گردآوری اطلاعات و غیره؛ و هم می‌توانند فضای مجازی را به عرصه نبرد اطلاعاتی تبدیل کنند، نظیر نفوذ در سیستم‌های رایانه‌ای، فروپاشی اقتصادی از طریق دستکاری در سیستم‌های رایانه‌ای اقتصادی و تجاری، حمله به سایت‌های کشور مقابل و نظایر آن.

بنابراین نگرش ابزاری به فضای مجازی و شبکه اینترنت از سوی بازیگران سیاسی برای رقابت و نیز طرفین جنگ و منازعه از سوی کشورهای رقیب برای انجام درگیری‌ها و غلبه بر

حریف، از موضوعات قابل توجه در ژئوپلیتیک فضای مجازی است.

۵- شکاف توسعه: شکاف توسعه در فن آوری اطلاعات و به عبارتی نابرابری تکنولوژیک از این حیث، باعث تقسیم جهان به دو بخش برخوردار و نابرخوردار یا کم برخوردار می شود و این وضعیت می تواند به استمرار سلطه و جهان از سوی کشورهای پیشرفته بر کشورهای در حال توسعه کمک نماید.

فن آوری اطلاعات و دانش تخصصی فضای مجازی و شبکه های کامپیوتری در جهان به طور متعادل توزیع نگردیده است. کشورهای پیشرفته از نظر علمی، فنی و صنعتی به ویژه آمریکا، اروپا و ژاپن همچنان از اقتدار تکنولوژیک در فضای مجازی برخوردارند. این برتری سبب شده که همچنان زیرساخت ها و شبکه کامپیوتری جهان و تکنولوژی آن هم از حیث سخت افزاری و نرم افزاری در کنترل آنها باشد. کشورهای در حال توسعه نیز همچنان مصرف کننده و دنباله رو و الگوبردار در این تکنولوژی ها هستند.

علاوه بر شکاف تکنولوژیک در این عرصه، جهان شاهد وجود شکاف دیجیتالی و بهره وری از فضای مجازی است. ضریب نفوذ اینترنت در جهان متفاوت است و فاصله آن بین کاربران کشورهای پیشرفته و عقب مانده زیاد است. این فاصله گاهی از یک تا هفت می باشد. مثلاً برابر با آمار تابستان سال ۲۰۱۰م ضریب نفوذ اینترنت در قاره آفریقا ۱۰/۹ درصد (آخرین رتبه در جهان) و در آمریکای شمالی برابر با ۷۷/۴ درصد (اولین رتبه در جهان) بوده است (www.internet worldstats.com, 2010).

این امر بیانگر وجود شکاف دیجیتالی عمیق در جهان می باشد. تداوم شکاف تکنولوژیک و دیجیتالی و شکاف فن آوری اطلاعات و کامپیوتر منجر به تداوم شکاف توسعه، و تقسیم جهان به دو بخش توسعه یافته و عقب مانده از این جهات می گردد. تداوم آن همچنین به توسعه و پایداری شکاف فقر و غنی و شکل گیری رابطه سلطه و زیرسلطه منجر می شود. این وضعیت می تواند به شکل گیری رابطه نابرابر در مناسبات بین کشورها و حکومت ها و روابط بین الملل منجر گردد.

۶- بعد تولید قدرت: حکومت ها و کشورها به عنوان بازیگران اصلی در عرصه بین المللی، و نیز شرکت ها و بنگاه های اقتصادی به عنوان بازیگران عرصه جهانی، به شبکه اینترنت و فضای

مجازی‌نگرشی ابزاری داشته که می‌تواند به تولید قدرت برای آنها منجر شود. بنابراین دولت‌ها سعی می‌کنند هم از حیث توسعه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات اطلاعاتی و هم از حیث توسعه ضریب نفوذ اینترنت و افزایش تعداد کاربران و هم از جهت دیجیتالی کردن امور زندگی شهروندان و نیز امور عمومی و اداری کشور اقدام نمایند، و شرکت‌ها نیز سعی می‌کنند برای افزایش سرعت انجام امور و نیز نوآوری تکنولوژیک در خدمات خود به مشتریان و نیز صرفه و صلاح شرکت در انجام خدمات، به قابلیت‌های شبکه اینترنت و فضای مجازی پناه ببرند. بنابراین توسعه فن‌آوری‌های اطلاعاتی، توسعه فضای مجازی، افزایش کاربران و سواد دیجیتالی جامعه و نیز دیجیتالی کردن همه امور مربوطه، در چارچوب نوعی نگرش ابزاری به فضای مجازی و شبکه اینترنت انجام می‌پذیرد که در پرتو آن کشورها و شرکت‌ها می‌توانند اقتدار عملکردی و قدرت عمومی خود را افزایش داده و بر منزلت ژئوپلیتیکی خود در سیستم جهانی و فضای رقابتی و در برابر سایر بازیگران و رقبای واقعی یا مفروض بیافزایند.

۷- بعد حاکمیتی و کنترل ملی: فضای مجازی و شبکه جهانی اینترنت به دلیل ماهیت عملکردی فراکشوری و نیز قابلیت برقراری ارتباط و جابه‌جایی اطلاعات و داده در مقیاس جهانی و اتصال کاربران و ابناء بشر از سراسر جهان، صرف‌نظر از ملیت، قومیت، مذهب، نژاد، زبان و غیره، عملاً در تعارض با منافع حکومت‌ها و کشورها و دولت‌های ملی قرار می‌گیرد. به عبارتی فضای مجازی و شبکه اینترنت، قدرت حکومت‌ها و دولت‌های ملی و نیز حاکمیت آنها بر فضای ملی را به چالش می‌کشد. این خاصیت فضای مجازی می‌تواند به تولد و رشد نیروهای ضد حکومتی، کاهش مقبولیت حکومت‌ها نزد شهروندان، افزایش قدرت مانور نیروهای ضد حکومتی چه در مقیاس شهروندی و فضای ملی و چه در مقیاس فراکشوری و جهانی و به‌طور کلی امکان تهدید، تضعیف، سقوط و جابجایی دولت‌ها و حکومت‌های ملی و ارزش‌های مورد نظر آنها و جایگزینی نیروهای رقیب و نیز کاهش اقتدار حاکمیتی آنان منجر گردد.

از این‌رو حکومت‌ها و دولت‌های ملی به تکاپو افتاده‌اند تا از پس این چالش برآیند و تهدیدات بر علیه خود را کاهش داده و یا از بین ببرند. آنها گاهی اوقات تهدیدات علیه خود را به تهدیدات علیه امنیت ملی تعبیر، تفسیر و معنی می‌کنند و از آن بر علیه نیروهای رقیب و

ضد خود استفاده می‌نمایند. بنابراین حکومت‌ها و دولت‌ها و نیروهای ضد آنها (چه با مبدأ و مقیاس ملی و چه با مبدأ و مقیاس فراقشوری و جهانی) در فضای مجازی و بر سر فرصت‌ها و قابلیت‌های آن با یکدیگر به رقابت و نبرد می‌پردازند و همدیگر را به چالش می‌کشند.

نیروهای ضد حکومتی، حکومت‌ها را به دیکتاتوری، سانسور اخبار و اطلاعات، ستم به شهروندان و نقض حقوق شهروندی و حق دسترسی آزاد به اطلاعات متهم کرده و از تمامی ظرفیت‌های فضای مجازی نظیر سایت‌ها، موبایل‌ها، پیام‌های کوتاه، وبلاگ‌ها، ای‌میل‌ها، شبکه‌های اجتماعی و غیره برای تبلیغات و رساندن پیام‌ها و نظرات خود به گوش هموطنان خود و نیز جهانیان و کسب هواداری استفاده می‌کنند.

حکومت‌ها و دولت‌ها نیز در نقطه مقابل معمولاً نیروهای ضد حکومتی و اعمال آنها را مخل امنیت ملی، عامل بیگانه، تخریب ارزش‌های ملی و اخلاقی و مضر به سلامت اجتماعی و عمومی و فرهنگی دانسته و به اشکال مختلف سعی بر محدود کردن یا مختل کردن اعمال آنها و نیز تبلیغ بر علیه آنها را دارند. آنها برای رسیدن به اهداف خود از روش‌های مختلف استفاده می‌کنند. یکی از روش‌های مورد استفاده حکومت‌ها فیلترینگ اطلاعات است و آن عبارتست از کاربرد تکنیک‌هایی که دسترسی به اطلاعات مورد نظر در اینترنت را غیرممکن می‌سازد، و آن به دو شکل مسدود کردن آدرس‌ها و مسیرهای دست‌یابی در نقاط کنترل شبکه، و نیز تحلیل محتوی و کنترل دسترسی به اطلاعات از طریق شمول واژگان کلیدی خاص در وب‌سایت‌ها انجام می‌شود (Deibert, 2007: 325).

نیروهای ضد حکومتی نیز از روش‌ها و تکنیک‌های ضد فیلترینگ استفاده می‌کنند. آنها همچنین در فضای مجازی بر علیه همدیگر دست به اقدامات تهاجمی از قبیل حمله، نفوذ، تخریب و غیر آن از طریق هکرها، ویروس‌ها و کراکرها می‌زنند. روش دیگری که حکومت‌ها برای پاسداری از حاکمیت خود در فضای ملی استفاده می‌کنند، تدوین و تصویب قوانین برای فضای مجازی و شبکه اینترنت است که به قوانین جرائم اینترنتی نیز معروف می‌باشد.

در این روش تنها به جلوگیری و سانسور اطلاعات بسنده نمی‌کنند، بلکه با کاربران خاطی (به‌زعم حکومت‌ها)، اعم از آنکه مجرم، تروریست، مهاجم و غیره تلقی شوند برخورد نموده و نسبت به مجازات آنها با استفاده از ابزارهای قانونی و حقوقی خود اقدام می‌کنند.

بر اساس مطالعات انجام یافته، رفتار حکومت‌ها نسبت به فیلترینگ و سانسور اطلاعات در فضای مجازی از حیث محتوی یکسان نیست. برخی از کشورها نظیر سنگاپور بر فیلترینگ محتوی‌های اجتماعی تأکید دارند، برخی نظیر اردن بر فیلترینگ محتوی‌های سیاسی و برخی نظیر هند و کره جنوبی بر فیلترینگ محتوی‌های امنیتی تأکید دارند، و برخی نیز دو یا سه نوع از محتوی‌های مزبور را مورد هدف فیلترینگ قرار می‌دهند (Ibid).

در پایان بر این نکته تأکید می‌گردد که علی‌رغم جدید و بدیع بودن این موضوع در حوزه جغرافیای سیاسی و ژئوپلیتیک، می‌توان از طریق توسعه مطالعات و پژوهش‌های علمی بویژه رساله‌ها و پایان‌نامه‌های دانشجویان تحصیلات تکمیلی، در هر یک از زمینه‌های مزبور اعم از قابلیت‌های فضای مجازی و کاربری آنها از سوی بازیگران سیاسی، و نیز ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی، به تولید، تقویت و گسترش دانش و ادبیات نظری و عملی ژئوپلیتیک فضای مجازی کمک نمود.

منابع

- نامی، محمدحسن و شامی، ابوالفضل (۱۳۸۹): فضا بعد چهارم قدرت. تهران: زیتون سبز.
- Deibert. Ronald J (2007); The Geopolitics of Internet Control. www.hand-book-of-internet-politics-com (07/Jan/2011).
- www.internetworldsatlas.com. Emarketing.htm (2010); Internet Growth Statistics.