

دوفضایی شدن آسیب‌ها و ناهنجاری‌های فضای مجازی: مطالعه تطبیقی سیاست‌گذاری‌های بین‌المللی

دکتر سعیدرضا عاملی^۱

حسین حسینی^۲

تاریخ دریافت: ۱۳۹۰/۱۱/۱۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۱/۰۲/۲۸

چکیده

هدف این مقاله ارائه‌سنخ‌شناسی از آسیب‌های مجازی و نیز تحلیل تطبیقی سیاست‌گذاری‌های بین‌المللی در ارتباط با آسیب‌ها و ناهنجاری‌های فضای مجازی با هدف ارائه الگوی کاربردی برای برنامه‌ریزی است. در واقع، با گسترش فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی که از خصلت همزمانی رسانه - واسطه برخوردارند، فضای جدیدی برای زندگی انسان پدیدار شده که از آن تعبیر به فضای دوم یا جهان دوم می‌شود. در این مقاله تحت پارادایم دوفضایی شدن به مفهوم‌سازی عمده‌ترین آسیب‌های فضای مجازی پرداخته شده و با مطالعه تطبیقی سیاست‌گذاری‌ها در برخی از کشورهای پیشرو، راهبردهای اتخاذ شده دسته‌بندی شده‌اند. نتایج این تحلیل تطبیقی نشان می‌دهد سیاست‌ها و برنامه‌های فرهنگی و اجتماعی کشورها را می‌توان به سیاست‌های سلبی و ایجابی تقسیم کرد. سیاست‌های سلبی شامل سیاست‌ها و برنامه‌هایی معطوف به حذف، کنترل و نظارت و سیاست‌های ایجابی فرهنگی و اجتماعی جوامع، برنامه‌ها و سیاست‌هایی معطوف به تولید محتوا، مدیریت محتوا، برنامه‌های دیجیتالی سازی اطلاعات آنالوگ و دسترس‌پذیر ساختن اطلاعات و محتوا در شبکه اینترنت است. واژه‌های کلیدی: فضای مجازی، دوفضایی شدن، آسیب‌های مجازی، مطالعه تطبیقی، سیاست‌گذاری بین‌المللی.

مقدمه و طرح مسئله

با ظهور و گسترش صنعت ارتباطات و در امتداد آن اینترنت به عنوان شبکه ارتباطی و اطلاعاتی جهانی، فضای جدیدی در عرصه زندگی به وجود آمد که می توان با عناوینی همچون «فضای دوم» و «فضای مجازی» از آن یاد کرد. این فضای جدید به دنبال پیشرفت فزاینده فناوری‌هایی که تصور «تغییر جهت بین دوفضایی»^۱ را بیش از پیش «نامحسوس» و «غیرطبیعی زدایی»^۲ می کنند، به تدریج و بیش از پیش الزامات، قواعد، هنجارها، الگوهای کنشگری، تعامل و ارتباطات نمادین، نهادها، اجتماعات، ارزش‌ها و ضد ارزش‌های فضای این جهانی را در خود به شکلی شبیه‌سازانه برمی سازد؛ اما از سوی دیگر، علاوه بر سویه مطلوب و هنجارمند که در این فضا با سرعتی غیر قابل تصور به شکلی نمادین باز تولید می شوند، سویه‌های تاریک زندگی فردی و جمعی انسان‌ها در جهان واقعی نیز به این فضا سرریز شده و سرایت کرده است.

از جمله ابعاد منفی فضای مجازی می توان به انواع آسیب‌ها و ناهنجاری‌ها اشاره کرد که در حال تبدیل به یکی از عناصر مرتبط با تحقیقات جرم‌شناسانه معاصر هستند (وال^۳، ۲۰۰۳ و ۲۰۰۱؛ ویلیامز^۴، ۲۰۰۶؛ گرابوسکی^۵، اسمیت^۶ و گریک^۷، ۱۹۹۹). به عبارت دیگر، فناوری‌های پیشرفته همانند رایانه، اینترنت و تلفن‌های همراه، مسائل و آسیب‌های خاصی را در اثر سوء مصرف و سوء استفاده از کاربری‌های آنها برای افراد، خانواده‌ها و جوامع برای ملت‌های کمتر توسعه یافته (ریتزر^۸، ۲۰۰۴) و توسعه یافته یا پیشرفته ایجاد کرده‌اند. می توان گفت در کنار انواع آسیب‌ها و ناهنجاری‌ها و انحرافات جهان واقعی همانند سرقت، روسپی‌گری و انحرافات جنسی، اعتیاد به مواد مخدر، طلاق و ازهم گسیختگی خانواده‌ها و خودکشی (ستوده، ۱۳۸۰) انواع جدیدی از آسیب‌های اجتماعی پدید آمده که فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی واسطه و وسیله اصلی پدیداری آنها بوده‌اند و این آسیب‌ها یا در فضای واقعی پدید می آیند و به فضای مجازی تسری پیدا می کنند یا اینکه منحصراً ریشه شکل‌گیری آنها فضای مجازی است و امکان دارد در فضای واقعی امتداد پیدا کنند؛ هر چند از منظر هستی‌شناختی هر دو جهان یا



1. Inter-spatial Shift
2. De-unaturalization
3. Wall
4. Williams
5. Grabowsky
6. Smith
7. Greek
8. Ritzer



فضا متعلق به «جهان» واحدی هستند و همه اتفاقات در یک جهان رخ می‌دهد (عاملی، ۱۳۸۵)؛ اما در هر صورت، شناخت و بررسی این آسیب‌ها تنها راهی است که می‌توان با تکیه بر آن، به تصمیم‌گیری و تعیین سیاست‌ها و خط‌مشی‌هایی برای پیشگیری و مقابله با آنها پرداخت. هرچند در ایران جمعیت قابل توجهی از مردم از اینترنت و وب استفاده می‌کنند، اما پیرامون مسائل مرتبط با فضای مجازی در حوزه‌های مختلف فناوریانه، سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی، فعالیت‌های کمی در عرصه سیاست‌گذاری و تصمیم‌گیری انجام شده و کارهای انجام‌شده نیز به دلایل مختلف که از حوزه این پژوهش خارج است و خود آسیب‌شناسی خاصی را می‌طلبد، به سرانجام خاصی در عمل نرسیده است.

در واقع مسئله محوری این مقاله نیز در همین راستا است. به عبارت دیگر، ما در پی پاسخ به این پرسش هستیم که تاکنون در سطح بین‌المللی و به‌ویژه در کشورهای پیشرو از نظر گسترش دسترسی و توسعه فناوریانه، چه سیاست‌گذاری‌ها و خط‌مشی‌هایی برای مقابله و کنترل و احیاناً پیشگیری از آسیب‌های جهان مجازی در پیش گرفته شده و این راهکارها چه دلالت‌هایی برای جامعه ایران در پی خواهد داشت و ما چگونه می‌توانیم از آنها برای الگوبرداری و ارائه راهبردهایی منطبق با بافتار فرهنگی - اجتماعی جامعه ایران استفاده کنیم. ما در این مقاله می‌کوشیم با نگاهی توصیفی و تطبیقی سیاست‌گذاری‌های صورت گرفته در کشورهای مختلف را مورد مطالعه و تحلیل قرار دهیم تا از این رهگذر بتوانیم به شناخت و آگاهی از روش‌های سیاست‌گذاری و برخورد حاکمیتی با مسائل اجتماعی و فرهنگی فضای مجازی در کشورهای مختلف دست یابیم و در نهایت با دسته‌بندی و سنخ‌شناسی این سیاست‌ها بتوانیم راهبردها و راهکارهایی برای سیاست‌گذاری فرهنگی و اجتماعی فضای مجازی ایرانی در مواجهه با مسائل و آسیب‌های اجتماعی ارائه کنیم.

بر این اساس، در ابتدا، ضمن اشاره مختصر به پارادایم دوفضایی شدن که نگاه و رویکرد

۱. بر اساس آمار ارائه‌شده در وبسایت [internet worlds stats](http://www.internetworldstats.com/middle.htm) هم‌اکنون در ایران ۳۶ میلیون و پانصد هزار کاربر اینترنت وجود دارد و ضریب نفوذ اینترنت ۴۶/۹ است (<http://www.internetworldstats.com/middle.htm>)؛ این در حالی است که بین آمارهای ارائه‌شده از سوی نهادها و سازمان‌های داخلی اختلاف فاحشی وجود دارد. بر اساس گزارش عملکرد شرکت مخابرات در وبسایت این شرکت، تعداد کاربران اینترنت در ایران در سال ۱۳۸۹ بالغ بر ۲۹ میلیون نفر بوده است. گزارش سازمان فناوری اطلاعات ایران تعداد کاربران اینترنت در ایران را ۲۴ میلیون و ضریب نفوذ را ۳۲ درصد برآورد می‌کند، اما بر اساس گزارشی که مرکز آمار ایران تحت عنوان «نتایج آمارگیری از کاربران اینترنت ۱۳۸۹» منتشر کرده است، تعداد کاربران اینترنت در این سال، ۱۱ میلیون نفر و ضریب نفوذ اینترنت ۱۴/۷ برآورده شده است (http://www.amar.org.ir/portals/0/files/abstract/1389/n_it_89.pdf) که جدای از نوع تعریف کاربر، با توجه به واقعیت‌های جامعه ایران رقم پرسش‌برانگیزی است.

غالب به مطالعه آسیب‌های مجازی را تشکیل می‌دهد، به سنخ‌شناسی عمده‌ترین آسیب‌های فضای مجازی می‌پردازیم. در ادامه مقاله و در بخش روش‌شناسی که به مطالعه تطبیقی سیاست‌گذاری‌های بین‌المللی اختصاص دارد، سیاست‌های صورت‌گرفته در اتحادیه اروپا و چهار کشور پیشرو در این عرصه ارائه و مورد بحث قرار خواهند گرفت؛ و در نهایت نیز ضمن دسته‌بندی این سیاست‌ها، بر اساس یافته‌های حاصل از این مطالعه، پیشنهادهایی برای رویکردهای سیاست‌گذارانه برای شناسایی، مقابله و کنترل آسیب‌های فضای مجازی در جامعه ایران ارائه خواهد شد. بخش نخست مقاله به سنخ‌شناسی آسیب‌های فضای مجازی بر اساس پارادایم دوفضایی شدن اختصاص دارد.

سنخ‌شناسی آسیب‌های فضای مجازی

پیش از بحث درباره انواع جدید آسیب‌های فضای مجازی باید گفت که نگاه کلی ما برای بحث درباره این آسیب‌ها، پارادایم «دوجانه شدن» یا «دوفضایی شدن» است. پارادایم دوفضایی شدن جهان (عاملی، ۱۳۸۲ الف؛ ۱۳۸۲ ب؛ ۱۳۸۳ الف؛ ۱۳۸۳ ب؛ ۱۳۸۴؛ ۲۰۰۴) بر این مبنا تأکید می‌کند که فهم واقعیت‌های فردی و اجتماعی با پارادایم‌های تک‌جهانی امکان‌پذیر نیست. فهم جهان واقعی منهای درک جهان مجازی و بالعکس مطالعه جهان مجازی بدون توجه به متغیرهای جهان واقعی، مطالعه و نگاه را گرفتار خطای فهم می‌کند (عاملی، ۱۳۸۶). به طور کلی، فضای ارتباطی جدید در هر سطحی تابع فرامتغیرهای اساسی آن فضا هستند. در یک تعریف مختصر می‌توان گفت فرامتغیر عاملی است که همه‌چیز را تحت تأثیر قرار می‌دهد که مسائل اجتماعی این فضا - در اینجا فضای مجازی - همچون مسائل فرهنگی، سیاسی و اقتصادی از این قاعده مستثنی نیست. فرامتغیرهایی همچون «سریع شدن فضا»، «فراگیری»، «قابلیت دسترسی دائم»، «فرامکانی» و «فرازمانی»، «جهانی بودن»، «سیال بودن»، «تشدید شدن واقعیت» و «چندرسانه‌ای بودن»، از جمله فرامتغیرهای این فضا هستند که زندگی در جهان دوم و همچنین زندگی دوفضایی امروزه را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

آسیب‌های اجتماعی را با نگاه دوفضایی می‌توان به اعتبار فضای اثرگذاری آسیب، به «آسیب‌های مشترک» میان فضای فیزیکی و فضای مجازی زندگی یا «آسیب‌های دوفضایی» که در هر دو فضا قابلیت شکل‌گیری و اثرگذاری دارند و «آسیب‌های مجازی» که صرفاً در فضای جدید زندگی بروز پیدا می‌کنند، اما دامنه اثرگذاری گسترده‌تری نسبت به فضای شکل‌گیری خود دارند، تقسیم کرد.





در این مقاله تنها به آسیب‌های فضای مجازی پرداخته شده است. گرچه رابرتسون (۱۳۸۶) جرم را گسترده‌ترین نوع انحراف یا آسیب به‌شمار می‌آورد اما جرم یا بزه را عملی می‌داند که قانون را نقض کرده است. از سوی دیگر باید گفت که به نظر برخی از جامعه‌شناسان کجروی، کاربرد مترادف دو واژه جرم و کجروی را در جوامعی می‌توان مشاهده کرد که در آنها قوانین مکتوب و مدرن وجود ندارد. اما در مورد جوامع دیگر، کاربرد واژه جرم معمولاً به مواردی محدود می‌شود که قانون یا هنجارهای رسمی و مکتوب جامعه، آن را منع کرده و ارتکاب آن، این نوع هنجار را نقض می‌کند؛ بنابراین هرچند بعضی انواع کجروی جرم تلقی می‌شود، اما همه جرم‌ها کجروی محسوب نمی‌شوند (سلیمی و داوری، ۱۳۸۶)؛ بنابراین، در اینجا آسیب‌های مجازی از جرائم مجازی که شامل مواردی همانند پولشویی مجازی، نقض حقوق مالکیت فکری، سرقت هویت و همانند اینهاست، و مقابله با آن نیازمند تدوین قوانین متناسب و ایجاد نهادهای مسئول است، تفکیک شده‌اند. از سوی دیگر، در اینجا به آن دسته از آسیب‌ها پرداخته شده که در منابع مختلف بیش از همه مورد تأکید قرار گرفته‌اند.

عمده‌ترین آسیب‌هایی که در فضای مجازی تحت تأثیر گسترش فضای مجازی پدیدار شده‌اند، عبارتند از: پرخاشگری و خشونت، بی‌وفایی اینترنتی، قماربازی اینترنتی، اعتیاد اینترنتی، دوستی‌های اینترنتی و وب‌گردی. با آنکه بحث محوری این مقاله، مطالعه سیاست‌گذاری‌ها در زمینه آسیب‌های دوفضایی شده است، اما بحث مختصر درباره این آسیب‌ها، برای درک و استنباط خصلت متمایز آنها از آسیب‌های واقعی، سودمند به نظر می‌رسد. پیش از آن باید اشاره کنیم که گرچه در مورد انواع آسیب‌ها می‌توان از منظر روان‌شناسی یا جامعه‌شناسی بحث کرد و آثار و پیامدهای آنها را در سطوح فردی و اجتماعی مورد توجه قرار داد اما هدف در اینجا بیشتر معطوف به اشکال مختلف آسیب‌هایی است که یا از فضای واقعی به فضای مجازی منتقل شده‌اند یا اینکه تماماً یا بخشی از آنها ناشی از گسترش این فضای اخیر است.

پرخاشگری و خشونت

پرخاشگری و خشونت از جمله آسیب‌های اجتماعی است که نظریات مختلفی پیرامون آن ارائه شده است. در این حوزه بیشتر به صورت خاص بر خشونت‌ها و پرخاشگری‌ها علیه زنان و کودکان تمرکز می‌شود. نظریه‌هایی که در زمینه خشونت علیه کودکان وجود دارد غالباً به چند دسته عمده تقسیم می‌شوند: دسته اول پرخاشگری و خشونت را عاملی غریزی و ناشی از عوامل



ژنتیکی می‌دانند؛ دسته دوم خشونت را نتیجه سائق‌های بیرونی و پاسخ به محرک‌های خاصی می‌دانند؛ دسته سوم نیز خشونت را رفتاری آمیخته‌شده در نظر می‌گیرند که در طول نسل‌ها و سال‌ها ادامه می‌یابد؛ دسته چهارم به پدیده خشونت از زاویه پدیدارشناسانه می‌نگرند و معتقد به کاربرد روش درون‌نگری برای کشف علل این پدیده هستند؛ آخرین دسته نیز خشونت را نتیجه کنش‌های متقابل غیرمعمول و مشکل‌ساز می‌دانند (چلبی و رسول‌زاده اقدم، ۱۳۸۱: ۲۶).

پرخاشگری هرچند در ادبیات علوم اجتماعی و آسیب‌شناسی اجتماعی به پرخاشگری فیزیکی محدود شده، اما با نگاه دوفضایی به آسیب‌های اجتماعی می‌توان از پرخاشگری‌ها و یا ارباب مجازی^۱ نیز نام برد. گاه افراد با استفاده از عبارات و کلماتی در ارتباطات برخط خود موجب آزار و اذیت روانی دیگران می‌شوند که حتی می‌توان از هرزنامه^۲ به‌مثابه نوعی آزار و اذیت و پرخاشگری مجازی نام برد. اما در سطحی مخرب‌تر می‌توان از فعالیت‌های خرابکارانه هک کردن^۳ نام برد. خشونت علیه کودکان و زنان را نیز می‌توان به آسیب‌هایی که به موجب انتشار نوشته‌ها و تصاویر مستهجن و به تعبیری عام هرزه‌نگاری و شهوت‌گرایی^۴ در فضای مجازی رخ می‌دهد، اشاره کرد. خشونت مجازی را بیشتر می‌توان در حوزه بازی‌های تعاملی (اندرسون و دیل^۵، ۲۰۰۰) جست‌وجو کرد. البته اثرات این خشونت‌ها نیز بیشتر در فضای فیزیکی زندگی نمود خواهد داشت. واقعی - مجازی بودن بازی‌های تعاملی نوعی خطای ذهنی ایجاد خواهد کرد که موجب امتداد خشونت از فضای مجازی به فضای فیزیکی زندگی روزمره خواهد شد.

بی‌وفایی اینترنتی

شیوع غیر قابل انکار بی‌وفایی در جوامع بشری امروز و نقش فناوری در تقویت این‌گونه روابط چیزی نیست که برای پژوهشگران جامعه امروز ایران و جهان قابل انکار باشد. از زمانی که اینترنت بخشی از زندگی روزمره اکثر مردم شده، ارتباط برخط، آغاز و توسعه روابط بین فردی را برای مردم آسان‌تر کرده است (کوپر^۶ و دیگران، ۲۰۰۰). از سوی دیگر به اعتقاد برخی افراد، روابطی که از طریق برخط به فردی غیر از شریک زندگی اولیه گسترش می‌یابد، ممکن است

1. Cyberbullying
2. Spam
3. Hacking
4. Eroticism
5. Anderson and Dill
6. Cooper



حوزه‌هایی از زندگی مشترک زوجها را تحت تأثیر قرار دهد. این تأثیرات از درگیری و نزاع گرفته تا گرایش عاطفی به رابطه نامشروع جنسی را شامل می‌شود. مشکلات دیگری که افراد ممکن است در رابطه با بی‌وفایی اینترنتی تجربه کنند عبارتند از: شرمساری، احساس گناه، وازدگی، عصبانیت و دیگر احساسات منفی (کوپر و دیگران، ۲۰۰۰).

مشاوران خانواده درباره تعریف بی‌وفایی اینترنتی اتفاق نظر ندارند و نمی‌توانند به اجماعی در این مورد دست یابند (نلسون^۱، پیرسی^۲ و اسپرنکل^۳، ۲۰۰۵). موردی که در همه تعریف‌ها ثابت مانده، پنهان‌کاری بوده است. در موارد بی‌وفایی اینترنتی، شریک درگیر در مسئله می‌تواند رابطه را با بستن سریع پنجره‌های گفت‌وگو، پاک کردن صفحات چت و پاک کردن صندوق‌های پیام پست الکترونیک، پنهانی ادامه دهد (اشنایدر^۴، ۲۰۰۰ الف). به علاوه چیزی که ممکن است به عنوان کار معمولی شخص در محل کار یا با رایانه خانگی به نظر برسد، در واقع می‌تواند یک درگیری پنهان شخصی در بی‌وفایی اینترنتی باشد. عشقبازی‌های اینترنتی معمولاً به خاطر ردیابی نامه‌های الکترونیک و مکالمات اتاق‌های گفت‌وگو توسط شریک زندگی مشکوک، کشف می‌شوند (گلاس^۵، ۲۰۰۳). این درجه از پنهان‌کاری که با برانگیختگی جنسی مشخص شده است، می‌تواند بر بنای اعتماد بین اشخاص در یک رابطه تأثیر بگذارد.

از نظر آندروود و فینلی (۲۰۰۴) بی‌وفایی اینترنتی به شدت بر خصوصیت احساسی استوار است. از این گذشته، آنها به این نتیجه رسیدند که افرادی که درگیر خیانت اینترنتی می‌شوند چیزی به دست می‌آورند که در روابط برون‌خط قبلی‌شان به دست نیاورده بودند. تجربه یک ارتباط قوی احساسی با یک شریک اینترنتی و نداشتن آن ارتباط در رابطه قبلی شخص می‌تواند بحث‌های محدودی را درباره رابطه قبلی و گفتن حقیقت درباره بی‌وفایی اینترنتی ارائه کند (کوپر و دیگران، ۲۰۰۰). الگوی سه «ای»^۶ کوپر (۲۰۰۲) سه جنبه از بی‌وفایی اینترنتی را مشخص کرده که تا اندازه‌ای این نوع رابطه را از بی‌وفایی سنتی متمایز می‌کند. این سه عامل دسترسی^۷، قدرت خرید^۸ و گمنامی^۹ هستند. دسترسی، به در دسترس بودن اینترنت

1. Nelson
2. Piercy
3. Sprenkle
4. Schneider
5. Glass
6. A
7. Accessibility
8. Affordability
9. Anonymity

برای شخص اشاره دارد. برای مثال فردی با حداقل دسترسی به اینترنت در مقایسه با فردی که دسترسی بیشتری به اینترنت دارد، به احتمال کمتری درگیر بی‌وفایی می‌شود. قدرت خرید اشاره به هزینه‌ی درگیر شدن در بی‌وفایی اینترنتی دارد. یک کاربر رایانه می‌تواند در ازای مبلغ ناچیزی از وبگاه‌های زیادی بازدید و نیازهای جنسی بالقوه‌ی زیادی را برطرف کند. به علاوه افرادی که ممکن است از خرید کالاهای جنسی از فروشگاه‌ها احساس ناراحتی کنند، می‌توانند اطلاعات مشابه را در خلوت خانه‌هایشان به دست آورند.

قماربازی اینترنتی

یکی از فضا‌هایی که قماربازی در آن به شدت رشد یافته، اینترنت است. فناوری همواره نقش مهمی در گسترش فعالیت‌های قماربازی و فراهم کردن فرصت‌های بهتر در این بازار داشته است. قماربازی اینترنتی هر نوع فعالیتی است که از طریق اینترنت صورت می‌گیرد و شامل نوعی شرکت در قرعه، شرط‌بندی یا انجام فعالیت مبتنی بر بخت و اقبال با هدف رسیدن به پول، جایزه یا نوعی امتیاز است (دهقان، ۱۳۸۴). گریفیث^۱ (۱۹۹۹a) معتقد است فناوری همواره نقش بسزایی در گسترش فعالیت‌های قماربازی داشته است. فناوری فرصت مناسبی را پیش روی فعالیت‌های قماربازی قرار داده و در این میان، اینترنت به عنوان پدیده‌ای مؤثر در گسترش این بازار مطرح است.

قماربازی، صنعتی پررونق در بسیاری از جوامع از جمله امریکای شمالی است. به دنبال گسترش اینترنت در این جوامع، اکنون شکل جدیدی از قماربازی، یعنی قماربازی اینترنتی نیز به وجود آمده است. برآوردها حاکی از این است که در جهان مبلغی بالغ بر ۲/۳ میلیارد دلار در سال، صرف قماربازی اینترنتی می‌شود و این بازار از سال ۱۹۹۷ تا سال ۲۰۰۱ رشدی در حدود سه برابر داشته است (میتکا^۲، ۲۰۰۱). مطالعه‌ای در این زمینه نشان داد که بیش از ۱۴۰۰ وب‌گاه قماربازی اینترنتی در شبکه جهانی اینترنت وجود دارد. این مطالعه افزایش آمار قماربازان اینترنتی را از چهار میلیون نفر در سال ۱۹۹۹ به پانزده میلیون نفر در سال ۲۰۰۴ تخمین زده است (سینکلر^۳، ۲۰۰۰).

علت رشد و افزایش قماربازی اینترنتی را می‌توان در عوامل مختلفی جست‌وجو کرد. برای

1. Griffiths
2. Mitka
3. Sinclair



مثال می‌توان به دسترسی آسان به آن اشاره کرد. علاوه بر این، پیشرفت‌های فناوری دیگری نیز موجب تسهیل خدمات در قماربازی اینترنتی شده است؛ برخی از این عوامل شامل موارد زیر است:

- الف) نرم‌افزارهای پیشرفته بازی؛
- ب) سامانه‌های پیوسته پرداخت الکترونیک؛
- ج) وب‌گاه‌های چندزبانه؛
- د) تقویت واقعیت مجازی (قماربازی از طریق وب‌کم، استفاده از آواتارها و غیره)؛
- ه) شرط‌بندی زنده یا از راه دور (قماربازی تنها یا قماربازی با دیگران)؛
- و) افزایش خدمات حمایت از مشتری.

کریستوفرسون و ودرلی (۲۰۰۰ به نقل از دهقان، ۱۳۸۴) نیز ضمن اشاره به رشد شتابان قماربازی اینترنتی و نتایج منفی آن، به‌ویژه بر رابطه پیچیده استفاده از فناوری جدید و میل به قماربازی تأکید کرده‌اند.

قماربازی اینترنتی از طریق شبکه امکان‌پذیر شده و فعالیت در آن ورای مرزهای جغرافیایی صورت می‌گیرد. بنابراین قماربازی اینترنتی، پدیده‌ای جهانی، با قابلیت دسترسی آسان و به صورت ۲۴ ساعته است. در واقع پیشرفت‌های فناوری در قماربازی اینترنتی موجب سهولت قمار شده است؛ به‌طوری‌که افراد می‌توانند در هر روز و در هر موقعیتی قماربازی کنند. گسترش قماربازی اینترنتی فرصت‌ها و تهدیدهای بسیاری را در بازار فراهم کرده است. در ادامه برخی از نگرانی‌ها در مورد قماربازی اینترنتی که در کار گریفیث (۱۹۹۹ الف) آمده است، بیان می‌شود.

اعتیاد اینترنتی

گرچه «اعتیاد رایانه‌ای» می‌تواند به عنوان شکل جدیدی از اعتیاد مطرح شود، اما به دلیل فضا و نوع خاص آسیب‌های اجتماعی که ایجاد می‌کند، می‌تواند نوعی آسیب مجازی تلقی شود. متخصصان اعتیاد با این نکته مخالفند که بازی‌های رایانه‌ای اعتیادآور هستند (استین‌هوینسن، ۲۰۰۷). اعتیاد رایانه‌ای را می‌توان عادت به استفاده از رایانه، بازی‌های رایانه‌ای، اینترنت، وب‌گردی و دیگر اشکال استفاده مداوم از رایانه و اینترنت به طور خاص بیان کرد. گرچه اعتیاد در تعاریف غالب خود اشاره مستقیمی به وابستگی مفرط به داروهای مخدر دارد اما در





جهان دوفضایی شده نیازمند تعاریف جدیدتری از اعتیاد هستیم. چراکه در برخی فناوری‌ها و کاربری‌های آنها نوعی وابستگی مفرط دیده می‌شود که مشکلات و مسائلی شخصی، خانوادگی و اجتماعی را به وجود آورده است. در این میان می‌توان از «اعتیاد اینترنتی» به عنوان شکل تازه‌ای از اعتیاد نام برد که توجه بسیاری از محققان را در جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، روان‌پزشکی و دیگر رشته‌های علمی به خود جلب کرده است.

اعتیاد به اینترنت نه تنها به خودی خود یک آسیب به حساب می‌آید، بلکه آغازگر آسیب‌های متعدد دیگری نیز می‌شود. از جمله این آسیب‌ها می‌توان به آسیب‌های خانوادگی، ارتباطی، عاطفی، روانی، جسمی و اقتصادی اشاره کرد. استفاده مداوم از اینترنت نه تنها افراد را به لحاظ روانی وابسته فضای اینترنت و یا به تعبیری گسترده‌تر فناوری‌های ارتباطی همچون تلفن همراه، بلوتوث و غیره می‌کند، بلکه می‌تواند مشکلات کاری و اقتصادی متعددی را نیز ایجاد کند. در کنار این مسائل، مشکلات خانوادگی نیز از جمله موضوعات اساسی استفاده بیش از حد از اینترنت هستند. یکی از مشکلات خانوادگی اساسی که ممکن است در این فضا ایجاد شود، «خیانت سایبر»^۱ (ویتنی، ۲۰۰۵) است.

وب‌گردی

وب‌گردی^۲ از جمله فعالیت‌هایی است که کاربران اینترنت دائماً در حال انجام آن هستند. وب‌گردی عادتتی است که از فعالیت‌هایی که در فضای مجازی انجام می‌شود، معنا یافته است. استفاده از اینترنت افراد را از جهان واقعی جدا و آنها را از حس تعلق و ارتباط با برخوردارهای جهان واقعی محروم می‌سازد (موراهان - مارتین و شوماخر^۳، ۲۰۰۳). وب‌گردی در زمره رفتارهای اعتیادی است و علاوه بر اثرات منفی اقتصادی، خانوادگی، روانی و حتی فیزیکی که به دلیل صرف وقت زیاد پشت رایانه صورت می‌گیرد، از جمله مصادیق اعتیادهای اینترنتی به شمار می‌رود. گردش در فضای بی‌مرز مجازی بدون هدف مشخص و خاص موجب دسترسی به منابع آسیب‌دیگر و یا بروز آسیب‌های دیگری همچون اعتیاد به هرزه‌نگاری و یا آشنایی با فنون خرابکاری و هک می‌شود که مشکلاتی برای کاربران و نزدیکان وی به همراه خواهد داشت.

1. Cybercheating
2. Whitty
3. Web Surfing
4. Morahan-Martin & Schumacher

دوستی‌های مجازی

دوستی‌های مجازی بین دو جنس مخالف را می‌توان امتداد دوستی‌های واقعی دانست. این دوستی‌ها در همه کشورهای جهان طرفداران خاص خود را دارد. در ایران هم این دوستی‌ها بسیار محبوبند. با اینکه دوستی با جنس مخالف در بسیاری از کشورهای غربی ناهنجاری محسوب نمی‌شود، اما از آنجا که فرهنگ ایرانی فرهنگ ازدواج است و انتظار می‌رود میل جنسی در جهت ادامه نسل‌ها استفاده شود، در این مقاله دوستی‌های اینترنتی را یک ناهنجاری محسوب می‌کنیم و آن را در مقوله‌ای جدا از بی‌وفایی اینترنتی مورد توجه قرار می‌دهیم. در اینجا سعی می‌کنیم پژوهش‌های انجام‌شده روی دوستی‌های اینترنتی در ایران و جهان را مرور کنیم. روشن است که دوستی مجازی به‌خودی‌خود آسیب محسوب نمی‌شود و امکانات فضای مجازی، شکل‌های جدیدی از دوستی فراجغرافیایی و فرازبانی را فراهم کرده است، بنابراین، توجه ما در اینجا بیشتر به جنبه‌های منفی دوستی مجازی معطوف است که در برخی موارد آسیب‌زا بوده‌اند و پیامدهای روان‌شناختی و اخلاقی را در پی داشته‌اند.



ویتتی و کر^۱ (۲۰۰۶) معتقدند دوستی‌های اینترنتی مدام در حال گسترش و کسب محبوبیت هستند. هوران و دیگران (۲۰۰۴) گزارش می‌دهند که در سال ۲۰۰۴، ۴۳ درصد از ۹۹۱ میلیون دلار درآمد کل بخش خدماتی وب، خدمات دوست‌یابی در آمریکا بوده است. آنها همچنین گزارش کردند که یک مرکز پژوهشی پیش‌بینی می‌کند که آمریکا در سال ۲۰۰۷، تنها از وب‌گاه‌های دوست‌یابی ۶۴۰ میلیون دلار درآمد داشته باشند. حال پرسش این است که چرا افراد به سمت دوستی‌های اینترنتی روی می‌آورند؟ پژوهش‌های انجام‌شده دلایل شخصی و اجتماعی را برای این مسئله ارائه می‌کنند. بریم و لنتون^۲ (۲۰۰۱) دلایل زیر را نام برده‌اند:

- با توجه به فشار زمان و فرصت، افراد به دنبال یافتن روش‌های مؤثرتری برای ملاقات صمیمانه با دیگران می‌گردند.
- افراد مجرد به دلیل تقاضای بازار کار بیشتر، در حال جابه‌جایی هستند و بنابراین ملاقات چهره‌به‌چهره برای آنها دشوارتر است.
- چون حساسیت‌ها در مورد مزاحمت جنسی در حال افزایش است، عشق در محل کار این روزها کمتر اتفاق می‌افتد و بنابراین ملاقات برخط به سایر انواع روابط ترجیح داده می‌شود.

1. Carr
2. Brym & Lenton

تا اینجا کوشیدیم تا نشان دهیم چگونه انواع جدیدی از آسیب‌های فضای مجازی در کنار آسیب‌های سنتی پدید آمده‌اند یا اینکه برخی از آسیب‌های سنتی در فضای مجازی، وسعت، ابعاد و خصایص کاملاً متمایزی پیدا کرده‌اند. با این همه، آنچه اهمیت دارد، نحوه اتخاذ خط‌مشی‌های مناسب برای کاهش و به حداقل‌رسانی پیامدهای زیان‌بخش آنهاست. در این بخش، به مرور تحلیلی سیاست‌گذاری‌ها در برخی از کشورهای عمدتاً غربی خواهیم پرداخت.

مطالعه سیاست‌گذاری‌های بین‌المللی در زمینه آسیب‌های فضای مجازی

در بخش مطالعه سیاست‌گذاری ملی در حوزه سیاست‌های پیشگیری و درمان آسیب‌ها با رویکرد شناخت و تحلیل سیاست‌ها، به دنبال بررسی سیاست‌ها و برنامه‌های کشورهای مختلف در حوزه مواجهه با آسیب‌های مجازی هستیم. با نگاه تحلیلی به این سیاست‌ها می‌توان الگویی کلی برای طراحی راهبردهای بومی با توجه به مقتضیات، شرایط فرهنگی و الزامات دینی و ایدئولوژیک ارائه کرد. با توجه به تازگی شکل‌گیری و گسترش این آسیب‌ها و نیز مطالعه، پژوهش و تصمیم‌گیری برای مقابله یا کنترل آنها، برای تحلیل تطبیقی سیاست‌ها مراجعه به کشورهایی که در زمینه بسط و گسترش زیرساخت‌های فنی و نیز دسترسی پیشگام هستند، ضروری است؛ بنابراین، در این بخش به تحلیل تطبیقی سیاست‌های فرهنگی و اجتماعی اتحادیه اروپا و کشورهای آمریکا، کانادا، استرالیا و چین در برخورد و مواجهه با آسیب‌ها و ناهنجاری‌ها و جرایم مجازی می‌پردازیم^۱.

پیش از بحث درباره سیاست‌گذاری‌های کشورهای مختلف درباره فضای مجازی باید اشاره کرد که در ایران تاکنون خط‌مشی کاملاً مشخصی برای مواجهه با آسیب‌های این فضا از سوی نهادهای مسئول دنبال نشده و اگر هم اقدامی صورت گرفته، بیشتر سلبی، تقابلی و بازدارنده بوده است. از جمله این موارد می‌توان به راه‌اندازی پلیس فتا (پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات) اشاره کرد که هدف آن مبارزه با جرایم رایانه‌ای است. به علاوه می‌توان از «مقررات و ضوابط شبکه‌های اطلاع‌رسانی رایانه‌ای» مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۰ یاد کرد که طی آن، واحدهای ارائه‌کننده خدمات اینترنتی و اطلاع‌رسانی صرفاً از فعالیت و اعمال

۱. باید به این نکته اشاره کنیم که در پژوهش گسترده‌ای که این مقاله از آن استخراج شده است، علاوه بر کشورهای که در اینجا به آنها اشاره می‌شود، سیاست‌گذاری‌های صورت‌گرفته درباره آسیب‌های فضای مجازی در کشورهایی چون بریتانیا، فرانسه، آلمان، نیوزیلند، سوئد، کره جنوبی و عربستان نیز مورد تحلیل قرار گرفته‌اند که با توجه به ظرفیت مقاله، به طور طبیعی، اشاره به همه آنها امکان‌پذیر نبوده است.



متعددی شامل نشر مطالب الحادی و مخالف موازین اسلامی، انتشار اسناد و مطالب طبقه‌بندی شده، تجاوز به حریم خصوصی اشخاص و همانند اینها منع شده‌اند. اما شاید بتوان مهم‌ترین اقدام صورت‌گرفته برای تدوین قوانین برای تنظیم روابط و تعاملات فضای مجازی ایران را قانون جرایم رایانه‌ای دانست که در سال ۱۳۸۸ به تصویب نهایی رسیده و ابلاغ شده است. این قانون شامل سه بخش و ۵۶ ماده است. بخش یک شامل جرایم و مجازات‌ها، بخش دوم آیین دادرسی و بخش سوم به سایر مقررات اختصاص دارد. در فصل‌های مختلف این قانون به جرایمی همانند دسترسی غیرمجاز، شنود غیرمجاز و جاسوسی رایانه‌ای، جعل رایانه‌ای و تخریب و اخلال در داده‌ها یا سامانه‌های رایانه‌ای و مخبراتی، سرقت و کلاهبرداری مرتبط با رایانه، جرائم علیه عفت و اخلاق عمومی، و هتک حیثیت و نشر اکاذیب پرداخته شده است. همان‌طور که این قوانین نشان می‌دهند، تدوین قوانین و سیاست‌گذاری‌های اندک صورت‌گرفته در ایران درباره فضای مجازی و اینترنت، بیشتر متمرکز بر جرایم و با هدف مقابله و پیشگیری است و سیاست‌گذاری مناسبی برای کاربست بهینه و مطلوب این فضا اتخاذ نشده است.

الف) برنامه‌ها و سیاست‌های اتحادیه اروپا

رویکرد بیشتر کشورهای عضو اتحادیه اروپا در مورد محتوای غیرقانونی و مضر اینترنت در رابطه با پیشنهادها کمیسیون اروپا در سال ۱۹۹۶ آشکار می‌شود. در این کشورها مواردی مانند هرزه‌نگاری کودکان و نژادپرستی که در قوانین جاری غیرقانونی هستند، در مورد محتوای اینترنت هم صادق هستند (ای.اف.ای، ۲۰۰۲). اتحادیه اروپا اقدامات عملی دیگری نیز در این موارد انجام داده است. از جمله بین سال‌های ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۲، در قالب برنامه اجرایی اینترنت امن تر^۱ ۲۵ میلیون یورو برای کمک به اداره بهتر اینترنت توسط کاربران معمولی برای حفاظت از فرزندانشان در محیط مجازی اختصاص داده است. همچنین، به دلیل موفقیت این برنامه، نسخه‌های بعدی آن هم اجرایی شد که آخرین نسخه این سری برنامه‌های مبتنی بر اینترنت امن تر تا پایان سال ۲۰۰۸ اجرایی شده است.

در نسخه‌های جدیدتر، این برنامه بر ارتقای شبکه‌سازی به منظور تشویق مردم به مشارکت در تالارهای گفت‌وگوی مجازی در مورد اینترنت امن تر تأکید شده است. همچنین، نقش مهم‌تری برای دخالت صنایع محتوایی^۲ و رسانه‌ها در نظر گرفته شده و از نهادهای وابسته به حاکمیت‌ها خواسته شده است تا در این راه با این صنایع همکاری کنند. در بخش دیگری از

1. Safer Internet Action Plan
2. Content Industries



نسخه جدید این برنامه، به همکاری با دیگر کشورها و به اشتراک گذاشتن تجارب مشترک تأکید شده است.^۱

در ۱۶ اکتبر ۱۹۹۶، کمیسیون اروپا، اطلاعیه‌ای در رابطه با محتوای غیرقانونی و مضر اینترنت منتشر کرد و پیش‌نویس لایحه‌ای را نیز در مورد حفاظت از افراد نابالغ در محیط جدید الکترونیک ارائه داد.

در متنی که با عنوان «انتشار محتوای غیرقانونی و مضر در اینترنت»^۲ توسط کمیسیون اروپا منتشر شد در این باره آمده است: «درحالی‌که اطلاعیه‌گزینه‌هایی برای اقدامات فوری برای مقابله با محتوای زیان‌آور و غیرقانونی ارائه می‌دهد و بر اینترنت متمرکز است، لایحه پیشنهادی واکنشی میان‌مدت و بلندمدت را در مورد این موضوع، در تمام رسانه‌های الکترونیک در نظر دارد. هر دو سند، از همکاری در سطح کشورهای عضو و بین‌المللی، استفاده از نرم‌افزارهای مسدودسازی و نظام‌های درجه‌بندی و تشویق کاربران به مدیریت دسترسی خود به اینترنت حمایت می‌کنند». برنامه اینترنت امن‌تر اتحادیه اروپا که سال‌های ۱۹۹۹ تا ۲۰۰۲ را پوشش داده است، بودجه‌ای ۲۵ میلیون یورویی را در راستای اهداف سه‌گانه زیر به کار بسته است:

۱. ایجاد محیطی امن‌تر از طریق ارتقای خطوط مستقیم^۳ برای تماس اضطراری با متخصصان و تشویق کاربران به مدیریت دسترسی خود بر اینترنت؛
۲. ارتقای سامانه‌های مسدودسازی و درجه‌بندی و تسهیل تفاهمی بین‌المللی در مورد نظام درجه‌بندی محتوای رسانه؛

۳. آگاهی دادن به والدین، معلمان و کودکان در مورد قابلیت‌ها و خطرات بالقوه اینترنت و تشویق مساعی و تبادل تجربیات همه‌جانبه با آنها.

ب) برنامه‌ها و سیاست‌های ایالات متحده آمریکا

ایالات متحده دو قانون فدرال در مورد سانسور محتوای زیان‌آور اینترنت به تصویب رسانده است، اما هیچ‌کدام از آنها تا مارس ۲۰۰۲ اجرایی نشده بود. اجرای قانون اول^۴ توسط دیوان عالی کشور و با استناد به اصلاحیه اول قانون اساسی متوقف شد. قانون دوم^۵ نیز که گستردگی کمتری داشت و تنها ارتباط با تجارت در اینترنت را پوشش می‌داد، به حکم دادگاه و باز هم به

1. <http://ec.europa.eu/>
2. Communication on Illegal and Harmful Content on the Internet
3. Hotlines
4. Cda
5. Copa





استناد اصلاحیه اول قانون اساسی به حالت تعلیق درآمد. از سال ۱۹۹۶، چهار ایالت نیویورک، نیومکزیکو^۱، میشیگان^۲ و ویرجینیا^۳ قانون سانسور اینترنت را در مورد محدود و ممنوع کردن مطالب زیان‌آور برای افراد نابالغ به تصویب رساندند، اما این قوانین هم با استناد به قانون اساسی متوقف شدند (بلوینز^۴ و آنتونز^۵، ۲۰۰۸).

قانون ارتباطات مبتنی بر نزاکت و شایستگی ارتباطات در فوریه ۱۹۹۶ تصویب شد، اما در همان ماه دادگاهی در امریکا از اجرایی شدن آن جلوگیری کرد. در ژوئن ۱۹۹۶، هیئتی از قضات فدرال فیادلفیا، این قانون را خلاف قانون اساسی تشخیص دادند و در همان ماه دیوان عالی کشور با استناد به اصلاحیه اول قانون اساسی، اجرای قانون را متوقف ساخت (پرین^۶ و دیگران، ۲۰۰۸). در اطلاعیه‌ای که در سومین دور رسیدگی به این پرونده در فوریه ۲۰۰۰ از طرف دادگاه منتشر شد، از جمله اشاره شده بود که این قانون کاربران اینترنت را در مواردی که طبق استانداردهای معمول برای افراد زیر هجده سال ممنوع است، بازداشته است. اما دیوان عالی معتقد بود بدون تعریف دقیقی از اصطلاحات کلیدی، این قانون از نگاه قانون اساسی مبهم است و به‌علاوه دادگاه بر این عقیده بود که گستردگی این قانون کاملاً بی‌سابقه و بی‌تناسب است، چراکه برای مثال تنها محدود به مسائل تجاری نشده و موارد غیرتجاری از جمله وارد کردن مطالب شخصی (شامل موارد غیر قابل قبول) و نمایش آنها در رایانه‌های شخصی را نیز ممنوع کرده است. افزون بر این، دادگاه اضافه کرده بود که اشتراک جهانی محتوای اینترنت اجازه تعیین معیار استاندارد برای قضاوت در این زمینه در یک جامعه را نمی‌دهد و در نهایت دادگاه معتقد بود تمهیدات در نظر گرفته شده در این قانون از نظر اقتصادی برای ناشران وب غیرتجاری، عملی نیست (لوین^۷، ۲۰۰۲). ماه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

قانون حفاظت از کودکان در محیط برخط^۸ در پی قانون ارتباطات مبتنی بر نزاکت مطرح شد و هدف آن رفع کاستی‌های آن از دیدگاه قانون اساسی بود. قانون حفاظت از کودکان در محیط برخط، تنها ارتباطاتی را پوشش می‌داد که برای مقاصد تجاری در محیط جهانی وب

1. New Mexico
2. Michigan
3. Virginia
4. Blevins
5. Anton
6. Perrin
7. Levin
8. www.epic.org



تولید شده بودند. قانون یادشده ناشران محتوای وبی را ملزم می‌ساخت تا از عدم دسترسی افراد نابالغ به مطالب زیان‌آور برای آنها در وب‌گاه‌هایشان اطمینان حاصل کنند. قانون حفاظت از کودکان در محیط برخط در ۲۱ اکتبر ۱۹۹۸ به تصویب رسید (وانگ، ۲۰۰۳). در ۲۰ نوامبر ۱۹۹۸، دادگاه بخش پنسیلوانیای شرقی حکم جلوگیری موقت از اجرای این قانون را صادر و در پی آن در اول فوریه ۱۹۹۹، طی حکمی دولت را موظف به توقف اجرای این قانون کرد. در ۲۲ ژوئن ۲۰۰۰، دادگاه استیناف در سومین دور رسیدگی به پرونده، حکم اولیه را تأیید کرد.^۲ طبق این قانون نیز مواردی برای اثبات زیان‌آور بودن مطالب برای افراد نابالغ باید روشن می‌شد، از جمله مطالبی که به طور معمول افراد بالغ آنها را در جهت فحشا و هرزگی تشخیص می‌دادند و یا نمایش و توصیف آشکارا مخالف شأن افراد نابالغ، مانند اعمال جنسی واقعی یا شبیه‌سازی شده یا نمایش اندام‌های تناسلی (وانگ، ۲۰۰۳).

ابزارهای پیشنهادی قانون مورد بحث برای ممنوعیت دسترسی افراد نابالغ به مطالب زیان‌آور توسط ارائه‌کنندگان خدمات اینترنتی، شامل استفاده از کارت اعتباری، حساب اعتباری^۳، کد دسترسی برای بزرگسالان، شماره شناسایی شخصی بزرگسالان، گواهینامه دیجیتال تأیید سن کاربر و یا هر ابزار معقول قابل اجرا با فناوری در دسترس، بود.

سیاست‌گذاری برای مقابله با ناهنجاری‌های اینترنت و فضای مجازی در امریکا علاوه بر چالش‌هایی که در همه کشورهای بر سر این نوع سیاست‌گذاری‌ها وجود دارد، با مسئله ملی‌گرایی امریکایی و گروه‌های دست‌راستی هوادار قانون اساسی هم روبروست. هرگونه دخالت در محتویات اینترنت می‌تواند به مصداق محدود کردن آزادی بیان تعبیر و تبدیل شود. به همین دلیل، سیاست‌های منع محتوا و فعالیت‌های غیرمجاز تلاش کرده‌اند از حداقل امکانات قانونی موجود برای کاهش اثرات منفی اینترنت استفاده کنند. بازدارنده‌های اجتماعی هم روش مناسبی از سوی سیاست‌گذاران امریکایی اینترنت دانسته شده‌اند.

ج) برنامه‌ها و سیاست‌های کانادا

در اوت ۱۹۹۸، کمیسیون رادیو - تلویزیون و مخابرات کانادا^۴ تقاضای بحثی عمومی درباره کنترل (یا عدم کنترل) بر موضوعاتی مانند هرزه‌نگاری برخط، سخنانی‌های تحریک‌کننده نفرت نژادی و

1. Wang

2. <http://pacer.ca3.uscourts.gov>

3. Debit Account

4. Canadian Radio-television and Telecommunications Commission (Crtc)



«محتوای کانادایی» در وب را مطرح کرد. متعاقب آن، در ۱۷ می ۱۹۹۹، این کمیسیون طی بیانیه‌ای این مسئله را رد کرد. در این بیانیه آمده بود: «کمیسیون رادیو - تلویزیون و مخابرات کانادا امروز اعلام کرد اداره خدمات رسانه‌های نوین در اینترنت تأسیس نخواهد کرد. بعد از انجام یک مطالعه عمیق در قوانین پخش رادیو تلویزیونی و مخابرات که از جولای گذشته آغاز شده بود، این کمیسیون به این نتیجه رسید که رسانه‌های جدید در اینترنت مطابق با اهداف قانون پخش رادیو تلویزیونی است و بدون کنترل، این رسانه‌های متنوع، رقابتی و موفق خواهند بود. کمیسیون رادیو - تلویزیون و مخابرات کانادا از این موضوع نگران است که هر تلاشی برای اداره و کنترل رسانه‌های نوین ممکن است سبب ایجاد شرایط نامساعد رقابتی در بازار جهانی برای این صنعت شود»^۱.

از سوی دیگر در حوزه تولید محتوا و سیاست‌گذاری‌های ایجابی، حدود نیمی از سرمایه‌گذاری‌های برخط در زمینه فرهنگ کانادایی به توسعه محتوا به زبان فرانسه در اینترنت تخصیص یافته است. مرکز فرهنگ کانادایی برخط^۲، در سال ۲۰۰۱، هم برای تحریک تولید محتوای دیجیتالی کانادایی به زبان‌های رسمی و هم برای توسعه دسترسی کانادایی‌ها به دامنه وسیعی از انتخاب‌های فرهنگ کانادایی در اینترنت تأسیس شد. هدف این مرکز در سازمان میراث کانادا، دستیابی به سطح بالایی از کیفیت محتوای فرهنگی در اینترنت به دو زبان انگلیسی و فرانسه در جهت ساخت محیطی مساعد برای صنایع، مؤسسات، خالقان و جماعت‌های فرهنگی کانادا، به منظور تولید و دسترس‌پذیری محتوای فرهنگی دیجیتال کانادایی در اینترنت است. تقریباً ۵۰ درصد سرمایه‌گذاری این مرکز به تولید محتوا به زبان انگلیسی و فرانسه در اینترنت تعلق دارد. در این راستا، این مرکز از شش برنامه زیر حمایت می‌کند:

۱. صندوق رسانه‌های نوین کانادا^۳: سازمان میراث کانادا از سازمان فیلم تلویزیونی کانادا برای مدیریت این صندوق پشتیبانی مالی می‌کند تا توسعه، تولید و بازاریابی و توزیع رسانه‌های نوین در همگرایی فناوری و فرهنگ به زبان‌های رسمی را به پیش برد؛
۲. صندوق حفظ میراث معنوی کانادایی^۴: هدف این صندوق برقراری ارتباط میان تمام کانادایی‌ها با ثروت‌های میراثی کانادا از طریق ایجاد مجموعه‌های فرهنگی کانادایی مهمی است که توسط مؤسسات فدرال به صورت رایگان در اینترنت به تمام زبان‌های رسمی قرار گرفته است؛

1. Canada Won't Regulate Net, Pierre Bourque, Wired News, 17 May 1999

2. Center of Online Canadian Culture

3. Canada New Media Fund

4. Canadian Memory Fund



۳. صندوق سرمایه‌گذاری مشارکت: این صندوق برای کمک به طرح‌های ابتکاری میان مؤسسات و سازمان‌های غیرانتفاعی، عمومی و خصوصی به منظور برقراری ارتباط با همه کانادایی‌ها با ثروت‌های میراثی کانادا از طریق دسترس‌پذیر ساختن مجموعه‌های فرهنگ کانادایی که در اختیار سازمان‌های فرهنگی استانی، شهری و محلی قرار دارد، در اینترنت به زبان‌های رسمی طراحی شده است. در عین حال، وزارت میراث به‌ویژه به دنبال پروژه‌هایی برای توسعه محتوای برخط است که به تعمیق درک از کانادا و تنوع غنی آن به‌ویژه در حوزه‌های فرهنگ و بیان هنری معاصر کانادا، فرهنگ بومی، محتوای جامعه فرانس‌زبان و تنوع فرهنگی کانادا شامل محتوای گروه‌های اقلیت در کانادا، بینجامد.

۴. صندوق شبکه‌های پژوهشی در حوزه رسانه‌های نوین: هدف این صندوق کمک به ساخت ظرفیت تحقیق و توسعه در کانادا و پیشرفت نوآوری در حوزه محتوای فرهنگی دیجیتال است. تحت حمایت این صندوق گروهی از مشارکت‌کنندگان بخش عمومی و خصوصی خود را در شبکه‌ای سازمان‌دهی می‌کنند تا محققان را برای به اشتراک گذاشتن دانش، منابع، امکانات و غیره توانا سازند.

۵. صندوق دسترسی: اهداف اولیه این صندوق افزایش میزان کیفیت محتوای فرهنگی کانادا در اینترنت، ایجاد مخاطب برای محتواها از طریق تسهیل یافتن آنها در اینترنت و درگیری‌سازی کانادایی‌ها برای استفاده از محتوا و اشتراک چشم‌اندازهای آنها درباره وقایع، مردم و ارزش‌های کانادایی است.

۶. طرح ابتکارات در تحقیق و توسعه رسانه‌های نوین: هدف این طرح پشتیبانی از تحقیقات کاربردی نوآورانه در همگرایی فناوری و فرهنگ است. هدف‌های سه‌گانه اصلی این طرح، کمک به ایجاد ظرفیت تحقیق و توسعه در کانادا و پیشرفت نوآوری به‌ویژه در حوزه محتوای فرهنگی دیجیتال، تقویت ظرفیت تحقیق و توسعه در کسب و کارهای کوچک و متوسط در صنعت رسانه‌های نوین فرهنگی و تشویق مشارکت میان سازمان‌های درگیر در نوآوری‌های در حال توسعه برای کمک به آنها جهت اشتراک کارآیی و تقویت آنها برای یکدیگر است. این مرکز همچنین از موارد زیر نیز پشتیبانی می‌کند:

- درگاه فرهنگ کانادا: این درگاه با همکاری مشارکت‌کنندگانی از بخش‌های خصوصی و عمومی ایجاد شده و مدیریت آن توسط بخش خدمات الکترونیکی سازمان میراث کانادایی توسعه

1. New Media Research Networks Fund
2. Gateway Fund
3. New Media R&D Initiative



یافته است. این درگاه با هدف درگیرسازی کانادایی‌ها در زندگی فرهنگی با فراهم‌آوری دسترسی به کیفیت محتوای فرهنگی کانادایی به زبان‌های رسمی ایجاد شده است. در ژانویه ۲۰۰۸، این درگاه فهرستی از پادکست‌های فرهنگی را به راه انداخت و پادکست‌هایی را که در موضوعات مختلف فرهنگی توسط کانادایی‌ها به زبان انگلیسی و فرانسه منتشر شده بود، جمع‌آوری می‌کرد؛ - رصدخانه فرهنگی کانادا و درگاه کالچر اسکوپ^۱: سازمان میراث کانادایی در نوامبر ۲۰۰۳ این رصدخانه را برای فراهم‌آوری آمار و اطلاعاتی درباره سیاست‌ها، برنامه‌ها و قانون‌گذاری فرهنگی عرضه کرد. اهداف این مرکز پیشرفت توسعه فرهنگی در کانادا با پرورش تحقیقات پاسخگو، تشویق تصمیم‌گیری اطلاعات‌محور در سیاست و برنامه‌ریزی، تحریک مذاکرات اجتماعی و بهبود تبادل دانش بوده است. درگاه این مرکز وب‌گاهی تعاملی و مشارکتی است که با مشارکت بخش‌های غیرانتفاعی، خصوصی و عمومی طراحی و توسعه یافته است. - موزه مجازی کانادا: این موزه در پی مشارکت میان جامعه وسیع موزه‌داران کانادایی و شبکه اطلاعاتی سازمان میراث کانادایی شکل گرفت تا هنر، فرهنگ، و میراث کانادا را از تمامی موزه‌های کانادایی از طریق درگاهی برخط فراهم آورد. همچنین می‌توان به نمونه‌هایی از برخی موضوعات مرتبط با سیاست‌گذاری فرهنگی و اجتماعی که توسط دولت کانادا شناسایی و مشخص شده‌اند، اشاره کرد: - اثر رشد سطوح مصرف و زمان استفاده از محتوای اینترنت بر الگوهای سنتی مصرف و زمان استفاده از محتوای فرهنگی؛ - مسائلی در مورد حریم خصوصی و هرزه‌نگاری؛ - محدودیت‌هایی درباره کاربست‌های قانون‌گذاری به اینترنت شامل جریان پخش رادیو - تلویزیونی؛ - حمایت از حق مؤلف در محیط دیجیتال؛ - کاستن از شکاف دیجیتال میان شهروندان فقیر و غنی و شهروندان باسواد و کم‌سواد؛ - پشتیبانی از الگوهای تجاری برخط پایدار برای صنایع فرهنگی. در مجموع به نظر می‌رسد دولت کانادا تلاش دارد تا برنامه‌ای چندوجهی را در فضای مجازی خود اجرا کند که سیاست‌های مختلفی مانند هنجارسازی، حمایت از بالا، نظارت از بالا، کاهش شکاف دسترسی و آگاهی و در نهایت، اعمال سیاست‌های سخت‌گیرانه‌تر همراه با زور، به عنوان راهکار آخر، برای کنترل بر اینترنت را شامل می‌شود.

1. Podcasts
2. Culture Scope



سیاست‌های اینترنتی در کانادا بیشتر با مشکلات سیاسی این کشور درگیر است. کشوری با دو منشأ ملی که مجبور است سالانه هزاران مهاجر جدید با پیش‌زمینه قومی، فرهنگی و نژادی متفاوت را جذب کند، قطعاً نگران نفرت‌سازی در فضای مجازی است. دولت کانادا برای حل این مشکل به یک روش دووجهی دست زده است. در مرحله اول، فعالیت‌های نابهنجار در اینترنت را با تقییح اجتماعی آنها و آگاهی‌بخشی به مردم متوقف یا حداقل کم می‌کند. در مرحله بعد، از ظرفیت‌های قانونی خود برای برخورد با مصادیق آشکار هنجارشکنی استفاده می‌کند.

د) برنامه‌ها و سیاست‌های چین

طبق گزارش‌ها، چین در سپتامبر ۱۹۹۶ دسترسی به حدود صد وب‌گاه را با استفاده از سامانه‌های مسدودسازی ممنوع کرد. این وب‌گاه‌ها شامل وب‌گاه‌های خبری غربی، وب‌گاه‌های تفسیر سیاسی تایوانی، وب‌گاه‌های ناراضیان چینی و وب‌گاه‌های صریحاً هرزه‌نگارانه بود (ژو^۱، ۲۰۰۵). وزارت صنایع اطلاعات^۲ چین از سال ۱۹۹۶، قوانین به‌شدت محدودکننده‌ای برای جلوگیری از انتشار تفاسیر سیاسی که مطابق خواست و نظر دولت نباشد و موضوعاتی مانند آن را اجرا کرده و گزارش‌های مستمری درباره مسدودسازی وب‌گاه‌های مختلف خارجی و حقوق بشری توسط دولت چین انتشار یافته است (ای.اف.ای، ۲۰۰۲؛ فرای^۳، ۲۰۰۶).

در سطح ملی تنها آژانس‌های مورد تأیید دولت می‌توانند سرورهای اینترنتی تأسیس کنند که اصطلاحاً به آنها شبکه ستون فقراتی^۴ یا «گوگان وانگلو»^۵ می‌گویند. این سرورها در دروازه‌های اینترنت پکن، شانگهای و گوانگجو قرار دارند و دولت آنها را کنترل می‌کند (چیونگ^۶، ۲۰۰۶). در سطح دوم، همه خدمات‌دهندگان خصوصی باید با مجوز دولت کار کنند و تحت یکی از این شرکت‌های خدمات‌دهنده اصلی فعالیت کنند. سطح بعدی هم کاربران اینترنت هستند که باید برای دسترسی به اینترنت در خدمات‌دهندگان سطح دوم ثبت‌نام کرده باشند (لیانگ^۷ و لو^۸، ۲۰۱۰).

1. Xue
2. Ministry of Information Industry
3. Fry
4. Backbone Network
5. Gugan Wangluo
6. Cheung
7. Liang
8. Lu



در سال ۱۹۹۳ دولت چین پروژه سپر طلایی^۱ را در دست بررسی قرار داد که این قانون در نهایت در سال ۱۹۹۸ تصویب شد. این پروژه مرحله اول یک پروژه سه‌گانه سپر طلایی ۱، ۲ و ۳ بود و هنوز هم اجرا می‌شود (لیانگ و لو، ۲۰۱۰). کارکرد اصلی این پروژه سانسور اطلاعات اینترنتی داخلی و خارجی است (دوول^۲، ۲۰۰۶). به علاوه، چین یک پلیس اینترنتی پیش‌بینی کرده که نظارت داخلی اینترنت در چین را برعهده دارد. در آگوست ۲۰۰۰، استان آنهوی نخستین استانی بود که پلیس اینترنتی ایجاد کرد و بیست استان دیگر هم به تبع آن پلیس اینترنتی تشکیل دادند. تا پایان سال ۲۰۰۰ تخمین زده می‌شد که پلیس اینترنتی در چین سیصد هزار عضو داشته باشد (تای^۳، ۲۰۰۶).

دولت چین اطلاعات، مطالب و فعالیت‌های ممنوع در اینترنت را در هشت مقوله اصلی قرار داده است. این مقوله‌ها عبارتند از:

- ۱) اطلاعاتی که خلاف اصول بنیادین قوانین چین است؛
- ۲) محرک آشوب علیه نظام حاکم چین یا نظام سوسیالیستی هستند؛
- ۳) تحریک به خرابکاری علیه دولت محلی و یا مرکزی می‌کنند؛
- ۴) برانگیزنده خصومت قومی یا تبعیض نژادی هستند یا همبستگی نژادی را بر هم می‌زنند؛
- ۵) خرافات خصومت برانگیز، هرزگی، قمار، خشونت، قتل یا ترور را ترویج یا افراد را به حمله تحریک می‌کنند؛
- ۶) آشکارا به دیگران اهانت می‌کنند یا آبروی آنان را می‌برند؛
- ۷) وجهه دولت را تخریب می‌کنند؛ ۸) دارای محتوایی هستند که دولت و قانون آنها را ممنوع اعلام کرده‌اند (دیده‌بان حقوق بشر^۴، ۲۰۰۶).

مطابق قانون جدید، وب‌گاه‌های عمومی باید برای بررسی و رونوشت‌برداری از تمام پیام‌های فرستاده یا دریافت‌شده کاربران، برنامه‌های امنیتی نصب و آنهایی را که شامل «موارد حساس» هستند به دولت گزارش کنند (ای.اف.ای، ۲۰۰۲). همچنین، در سال ۲۰۰۷ مدیریت دولتی رادیو، فیلم و تلویزیون و وزارت صنایع اطلاعات با همکاری هم شروطی اجرایی را برای خدمات اینترنتی مربوط به برنامه‌های صوتی - تصویری^۵ تدوین کردند. طبق این شروط، خدمات‌دهندگان اینترنتی که برنامه‌های صوتی - تصویری تهیه می‌کنند باید از نهادهای

1. Golden Shield
2. Dowell
3. Tai
4. Human Rights Watch
5. Administrative Provisions on Internet Audio-visual Programme Services

پخش تلویزیونی و دولتی چین مجوز بگیرند. در دسامبر ۲۰۰۹، تعدادی از وب‌گاه‌های پخش برنامه‌های صوتی - تصویری به دلیل نداشتن مجوز، بسته شدند (یونچائو، ۲۰۱۰).

دولت چین در فضای مجازی هم مثل فضای واقعی خود خطوط قرمز بسیار سختی دارد و به همین دلیل تمایل خود به اینکه اینترنت را هم مانند سرزمین خود کنترل کند، پنهان نمی‌کند. سیاست دولت چین برای مقابله با ناهنجاری‌های اینترنتی، محدودیت دسترسی به وب‌گاه‌های مسئله‌دار است که این سیاست هرگز دچار تغییر نشده است.

سنخ‌شناسی سیاست‌های فرهنگی و اجتماعی در برابر آسیب‌ها

سیاست‌ها و برنامه‌های فرهنگی و اجتماعی در برابر آسیب‌ها را به صورت‌های گوناگون می‌توان دسته‌بندی کرد. در سطح کلان این طبقه‌بندی، می‌توان از دو دسته سیاست‌ها و برنامه‌های ایجابی و سیاست‌های سلبی نام برد. سیاست‌ها و برنامه‌های فرهنگی و اجتماعی کشورها را از یک نگاه کلان می‌توان به سیاست‌های سلبی و سیاست‌های ایجابی تقسیم کرد. سیاست‌های سلبی را می‌توان شامل سیاست‌ها و برنامه‌هایی معطوف به حذف، کنترل و نظارت دانست و سیاست‌های ایجابی فرهنگی و اجتماعی جوامع را برنامه‌ها و سیاست‌هایی معطوف به تولید محتوا، مدیریت محتوا، برنامه‌های دیجیتالی سازی اطلاعات و دسترس‌پذیر ساختن اطلاعات و محتوا در شبکه اینترنت دانست.

۱. سیاست‌های سلبی

در دسته سیاست‌های سلبی جوامع و دولت‌ها در مورد حوزه سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی فرهنگی و اجتماعی، شاید بتوان چهار گروه عمده را جای داد که عبارتند از:

(۱) تشویق به استفاده از سامانه‌های نظارتی و کنترلی سطح خرد؛

(۲) برنامه‌ریزی بازدارنده در حوزه قانون‌گذاری؛

(۳) استفاده از سامانه‌های نظارتی و کنترلی سطح کلان؛

(۴) جلوگیری از استفاده از اینترنت.

تشویق به استفاده از سامانه‌های نظارتی و مسدودسازی سطح خرد

سیاست‌هایی برای تشویق صنعت اینترنت به منظور اقدامات مستقل در این حوزه و همچنین ترغیب کاربران عادی برای استفاده از فناوری‌های نظارتی و مسدودسازی صورت گرفته است.



این رویکرد در بریتانیا، کانادا و شمار قابل توجهی از کشورهای اروپای غربی مورد استقبال قرار گرفت و به نظر می‌رسد مورد توجه مقامات نیوزیلند قرار گرفته که هنوز قوانین جاری طبقه‌بندی و سانسور کاملاً شفاف در مورد اینترنت ندارند.

در این کشورها قوانین جاری، برای مثال در مورد هزینه‌نگاری کودکان و تحریک نفرت نژادی، در مورد اینترنت هم اجرا می‌شود. محتوای «نامناسب برای افراد نابالغ» در اینترنت غیرقانونی نیست و دسترسی به آنها نیز توسط سامانه خاصی محدود نمی‌شود، اما تقریباً تمام این دولت‌ها توسعه دائم و استفاده داوطلبانه از فناوری‌هایی را که کاربران اینترنت را قادر به کنترل دسترسی خود و فرزندان‌شان به محتوای اینترنت می‌سازد، تشویق می‌کنند.

برنامه‌ریزی بازدارنده در حوزه قانون‌گذاری

اجرای مجازات‌های قوانین جزایی (جریمه یا زندان) در مورد کسانی که مسئول تهیه و انتشار موضوعاتی با محتوای نامناسب برای افراد نابالغ هستند، یکی از سیاست‌های سلبی در حوزه قانون‌گذاری است. این رویکرد در برخی از حوزه‌های قضایی استرالیا موفق بوده و تلاش‌هایی نیز در آمریکا در این رابطه انجام شده است (اگرچه هنوز در قوانین فدرال و ایالتی لازم‌الاجرا نشده است). اخیراً کنگره آمریکا تلاش کرده برای اجرایی کردن قوانین تنظیم محتوای برخط، اقدام مؤثرتری انجام دهد، اما این اقدامات توسط برخی هواداران آزادی بیان بی‌اثر نگه داشته شده‌اند.¹ در انگلستان و بیشتر کشورهای جهان قوانین تنبیهی سختی برای تولیدکنندگان محتواهایی که در آنها از کودکان به عنوان بازیگران هزینه‌نگاری استفاده می‌شود، تدوین شده است. در انگلستان از سال ۲۰۰۹ تاکنون، نه تنها تهیه محتوای غیراخلاقی دارای صحنه‌های هرزگی و جنسی خشن جرم سنگینی محسوب می‌شود، بلکه حتی داشتن این محتواها به صورت اطلاعات ذخیره‌شده بر روی CD و DVD یا هر شکل دیگری جرم محسوب می‌شود و مصرف‌کننده ممکن است تا سه سال به زندان محکوم شود.

در استرالیا از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۶ بیش از پنج‌هزار مورد شکایت در مورد محتواهای غیراخلاقی اینترنتی در وب‌گاه‌های استرالیایی مطرح و رسیدگی شده و دولت استرالیا مقررات سختی برای مبارزه با محتواهای توهین‌آمیز و غیراخلاقی تنظیم کرده است.

استفاده از سامانه‌های نظارتی و مسدودسازی سطح کلان

برخی دولت‌ها سانسور اینترنت را در مورد موضوعاتی که تصور می‌کنند نامناسب است،



خود بر عهده می‌گیرند. برای مثال در چین، عربستان سعودی، سنگاپور، امارات متحده عربی، ایران و ویتنام، دولت به صورت متمرکز و کلان، محتواهایی را که مخلاً قوانین کشور هستند سانسور می‌کند. برخی از این کشورها ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی را به مسدود کردن موارد مورد نظر ملزم می‌کنند و برخی دیگر نیز دسترسی محدودی را تحت نظارت دولت در اختیار کاربران قرار می‌دهند.

برای مثال، در گزارش سال ۲۰۱۰ سازمان خبرنگاران بدون مرز برمه، از «دیوار صلب آتشین» یاد شده که در آن از هر نوع اطلاعاتی که به نحوی دولت سیاسی حاکم را به چالش بکشد جلوگیری می‌شود.^۱ حتی در این کشور ایمیل‌ها هم کنترل می‌شود و کاربران رسماً از استفاده از ایمیل‌های ارائه‌شده از سوی سرورهایی غیر از سرورهای مورد تأیید حکومت منع می‌شوند. همچنین، در این گزارش استرالیا در کنار کره شمالی به‌عنوان یکی از دشمنان بالقوه اینترنت مطرح شده‌اند و مسدودسازی برخی در استرالیا بی‌سابقه گزارش شده است. در کشور چین هر شرکت اینترنتی باید در دفاتر دولتی ثبت شود. اگر وب‌گاه‌ها مجوز نداشته باشند، نهادهای دولتی در هر زمانی حق دارند از انتشار آنها جلوگیری کنند.



جلوگیری از استفاده از اینترنت

برخی دولت‌ها مانع دسترسی عمومی به اینترنت می‌شوند، به این معنی که یا دسترسی عمومی را به کلی ممنوع کرده و یا منوط به کسب اجازه از دولت کرده‌اند. اسامی این دولت‌ها را می‌توان در گزارش سازمان خبرنگاران بدون مرز به‌عنوان دشمنان اینترنت مشاهده کرد.^۲ از آنجا که زندگی بشر امروز وابسته به ارتباطات شده و قطع کامل ارتباطات به مراتب زیان‌بارتر از داشتن ارتباطات کنترل‌شده است، این کشورها رفته‌رفته به کشورهایی با سیستم نظارتی و کنترلی سطح کلان یا مرکزی ملحق می‌شوند.

۲. سیاست‌های ایجابی

از سیاست‌های ایجابی جوامع و دولت‌ها در برابر آسیب‌ها می‌توان به برنامه‌ها و پروژه‌های مبتنی بر تولید محتوای فرهنگی دیجیتال، دیجیتالی کردن محتواهای فرهنگی آنالوگ و ایمن‌سازی فضای دیجیتال و اینترنت اشاره کرد.^۳ در کشورهایی همچون سوئد و کانادا برنامه‌هایی برای

1. www.rsf.org
2. www.rsf.fr/rsf/uk
3. www.rsf.fr/rsf/uk



تولید محتوای دیجیتال در فضای مجازی و اینترنت ایجاد شده و همان‌طور که گفته شد، در کانادا صندوق‌هایی برای پشتیبانی مالی از برنامه‌های تولید محتوای فرهنگی تشکیل شده است. دیجیتالی کردن محتوای فرهنگی نیز به‌ویژه در کشور کانادا و در کنار برنامه‌های تولید محتوای فرهنگی دیجیتال مورد پشتیبانی قرار گرفته و برنامه‌ها، طرح‌ها و پروژه‌های فراوانی را در راستای دیجیتالی‌سازی محتوای فرهنگی کشور همچون آثار هنری و فرهنگی و آثار فرهنگی فاخر و دسترس‌پذیر ساختن آنها، تأسیس و راه‌اندازی کرده است.

در قسم سوم سیاست‌های و برنامه‌های ایجابی سیاست‌ها و برنامه‌های فرهنگی می‌توان به سیاست‌های ایمن‌سازی اینترنت و فضای دیجیتال اشاره کرد که در کشورهایی همچون برخی اعضای اتحادیه اروپا، از جمله نروژ مورد توجه است.

در ایران نیز برنامه‌ها و سیاست‌های کلان را در هر دو دسته سیاست‌های سلبی (مسدودسازی دسترسی به وب‌گاه‌های آسیب‌زا) و ایجابی (طرح‌های توسعه محتوا همچون تسما) می‌توان رهگیری کرد. اما نکته اساسی در برنامه‌ریزی برای مواجهه با آسیب‌های فضای مجازی، وزن‌دهی به سیاست‌های سلبی و ایجابی است. حضور پررنگ در فضای مجازی ضرورتاً نیازمند دسترس‌ناپذیر بودن فضاهای آسیب‌زا و محتواهای نامناسب و ارتباطات ناهنجار نیست. هر چند چنین برنامه‌ها و سیاست‌هایی نیز باید مورد توجه باشند و محدودیت‌هایی بر اساس ارزش‌های اسلامی - ایرانی صورت بگیرد، اما بی‌توجهی به وزن سیاست‌گذاری‌ها در حوزه آسیب‌شناسی به‌ویژه در فضای مجازی و بی‌توجهی به ویژگی‌های فضای مجازی، دامنه اثرگذاری سیاست‌های سلبی را محدود و بی‌تأثیر می‌سازد و موجب می‌شود آسیب‌ها در هیبتی جدیدتر هر آن خود را نمایان سازند و مسیرهای عبور از فیلترها مورد استفاده قرار گیرند. لذا تولید محتوای مفید و موثر و ایجاد انتخاب‌های ارزشمند و کیفی مبتنی بر ارزش‌های اسلامی - ایرانی راهبرد مهمی است که می‌تواند مسیر جامعه را به سمت انتخاب‌های مفید و موثر حرکت دهد.

نتیجه‌گیری

رشد فزاینده فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی با آنکه بر اساس برخی ویژگی‌های بی‌مانند خود نویدبخش حیات بهتر با ویژگی‌هایی همچون توزیع عادلانه‌تر منابع، کم‌رنگ کردن مرزهای طبقاتی، جغرافیایی، بر خورداری مادی و پیشینه خانوادگی بوده‌اند، اما در پی خود انواع جدیدی از ناهنجاری‌ها، آسیب‌ها و جرایمی را امکان‌پذیر ساخته‌اند که می‌توان از آنها به «نامطلوبیت



فناورانه» تعبیر کرد. این پیامدهای شاید پیش‌بینی‌ناشده و ناخواسته متولیان اجرایی و دانشوران و پژوهشگران را با وضعیت ویژه‌ای مواجه کرده‌است که طی آن نظارت، کنترل، برخورد و پیشگیری از آنها صرفاً با نگاهی تک‌جهانی و بدون ملاحظه خصایص فضای مجازی یا دوم، نه تنها میسر نیست بلکه ممکن است اثرات ناخوشایندی را نیز در پی داشته باشد. به همین دلیل است که هر نوع طراحی راهبردی و در پی آن تنظیم برنامه‌های عملیاتی باید با درک تفاوت بنیادین این دو ساحت از زندگی بشر معاصر باشد. اما به طور قطع و یقین، روند توسعه و پیشرفت فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی در برخی از کشورها با شتاب بیشتری حرکت می‌کند. در نتیجه، پیامدهای مطلوب و به‌ویژه نامطلوب آنها نیز ضرورتاً در این دست کشورها به سرعت بیشتری نمایان شده و متولیان امور در این کشورها نیز برای مقابله با ناهنجاری‌های مجازی، از نظر زمانی، اقدامات و برنامه‌های متعددی را شاید با وسعت و سرعت بیشتری به اجرا درآورده‌اند؛ از این رو، مطالعه سیاست‌گذاری‌های صورت گرفته در این کشورها می‌تواند به منزله چهارچوبی انتظام‌بخش و الگومند برای طراحی سیاست‌های بومی مبتنی بر بافتار دینی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی مورد توجه قرار گیرد.

به دنبال گسترش و بسط فضای مجازی و افزایش دسترسی به آن، تنوع استفاده از آن نیز افزایش یافته است. استفاده از فضای مجازی هم دارای ابعاد مثبت و هم دارای ابعاد منفی است. از پیامدهای منفی فضای مجازی می‌توان به آسیب‌های مجازی اشاره کرد که بیشتر وجود داشته‌اند و از فضای واقعی به فضای مجازی منتقل شده‌اند و شکل جدیدی پیدا کرده‌اند. به تعبیر دیگر ما با آسیب‌های فیزیکی، مجازی و دوفضایی مجازی روبه‌رو هستیم مانند پرخاشگری و خشونت، بی‌وفایی اینترنتی، قماربازی اینترنتی، اعتیاد اینترنتی، دوستی‌های اینترنتی و وب‌گردی که در اینجا مورد بحث قرار گرفتند. برخی از این آسیب‌ها بیشتر نیز وجود داشته‌اند و برخی دیگر نیز صرفاً وابسته به فضای مجازی هستند همانند وب‌گردی. گرچه در فضای عمومی و رسانه‌ای، که بیشتر با نگاهی بدبینانه به بسط فضای مجازی می‌پردازند، آسیب‌ها و ناهنجاری‌های مجازی مورد بحث قرار می‌گیرند، اما همان‌طور که پیشتر گفته شد، خط‌مشی‌هایی که بیشتر در قالب قوانین هستند، بیشتر به جرایم مجازی توجه کرده‌اند و راهبردهای کلان و مشخصی در مورد آسیب‌های مجازی اتخاذ نشده است. بنابراین، مطالعه سیاست‌گذاری‌های سازمان‌ها و نهادهای بین‌المللی و نیز کشورهای پیشرو در زمینه فضای مجازی می‌توانست در ارائه الگویی مناسب برای سیاست‌گذاری در مورد فضای مجازی ایرانی نیز کمک کند.

در بخش مطالعات سیاست‌ها و برنامه‌های فرهنگی و اجتماعی کشورها در برابر آسیب‌ها، به این جمع‌بندی رسیدیم که می‌توان از دو دسته سیاست‌ها و برنامه‌های ایجابی و سیاست‌های سلبی در برنامه‌ریزی راهبردی کشورها در قبال آسیب‌ها نام برد. سیاست‌های سلبی را می‌توان شامل سیاست‌ها و برنامه‌هایی معطوف به حذف، کنترل و نظارت دانست و سیاست‌های ایجابی فرهنگی و اجتماعی جوامع را برنامه‌ها و سیاست‌هایی معطوف به تولید محتوا، مدیریت محتوا، برنامه‌های دیجیتالی سازی اطلاعات آنالوگ و دسترس‌پذیر ساختن اطلاعات و محتوا در شبکه اینترنت دانست.

توجه و وزن‌دهی مناسب به سیاست‌های ایجابی همچون پررنگ شدن محتوای مناسب و محتواسازی برای فضاهای آسیب‌زا و جایگزینی محتوای نامناسب با محتوای مناسب، تا حدودی می‌تواند این فضا را به سوی استانداردهای اخلاقی پیش برد تا در بدو تولید محتوا، محتوایی مناسب حتی توسط کاربران تولید شود، نه محتوای آسیب‌زا و نامناسب.

ارزش‌های اسلامی می‌تواند هم بر ساختارهای مجازی در قالب پرتال‌های بزرگ و وب‌گاه‌های مهم، اثرگذار باشد و هم در قالب برنامه‌ها، نرم‌افزارها و محتواهای فرهنگی، سیاسی و اقتصادی مبتنی بر ارزش‌ها و عقاید اسلامی عرض اندام کند. بدیهی است منهیات الهی حدود سیاست‌های سلبی را مشخص می‌کند و بر اساس آنها باید مدیریت فضای مجازی صورت بگیرد.



کتابنامه

- چلبی، م. و رسولزاده اقدم، ص (۱۳۸۱) «آثار نظم و تضاد خانواده بر خشونت علیه کودکان»، *مجله جامعه‌شناسی ایران*، ۴(۲).
- دهقان، ع (۱۳۸۴) «قماربازی اینترنتی»، *فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، سال اول، دوره اول، شماره ۲ و ۳.
- رابرتسون، ی (۱۳۸۵) *درآمدی بر جامعه (با تأکید بر نظریه‌های کارکردگرایی، ستیز و کنش متقابل نمادی)*، مترجم: حسین بهروان، مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی، به‌نشر.
- ستوده، ه (۱۳۸۰) *آسیب‌شناسی اجتماعی (جامعه‌شناسی انحرافات)*، تهران: انتشارات آوای نور.
- سلیمی، ع. و داوری، م (۱۳۸۶) *جامعه‌شناسی کجروی*، تهران: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- عاملی، س. ر (۱۳۸۲ الف) «دوج جهانی شدن‌ها و آینده جهان»، *کتاب ماه علوم اجتماعی*، ۶۹ و ۷۰.
- عاملی، س. ر (۱۳۸۲ ب) «دوج جهانی شدن‌ها و جامعه جهانی اضطراب»، *نامه علوم اجتماعی*، ۱۱ (۱).
- عاملی، س. ر (۱۳۸۳ الف) «دوج جهانی شدن‌ها و آینده هویت‌های همزمان»، *خردنامه همشهری*، شماره ۲۶، (۷ مرداد ۱۳۸۳).
- عاملی، س. ر (۱۳۸۳ ب) «فناوری همزمان ارتباطات و دوفضایی شدن فرهنگ»، *دیدگاه*، شماره ۱.
- عاملی، س. ر (۱۳۸۴) «دوفضایی شدن جهان و موبایل رایانه: جامعه مجازی فراگیر و بازسازی هویت فردی»، *ارائه‌شده در همایش فناوری اطلاعات و ارتباطات*.
- عاملی، س. ر (۱۳۸۵) دوفضایی شدن کره زمین و توسعه واقعی - مجازی: شاخص‌های کاربردی ارزیابی «فضای وبی ایرانی»، در عاملی، س. ر، ارزیابی
- عاملی، س. ر (۱۳۸۶) «دین مجازی: دوفضایی شدن محیط دینی و ارتباطات درون‌دینی و بین‌دینی»، در یگانه، م. ج. و عبداللهیان، ح. *دین و رسانه*، تهران: طرح آینده.
- فضای مجازی ایرانی (مجموعه مقالات دانشجویی) تهران: دبیرخانه شورای عالی اطلاع‌رسانی و توسعه، *نشریه فرهنگ و فناوری*، جلد ۱، شماره ۴.
- Ameli, S. R (2004) "Dual globalization: inter-religious communication in the real world and the virtual world", *Islamic Dialogue*. 3(9/8).
- Anderson C. A., & Dill K. E (2000) "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life", *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (۴).
- Becker, H. S (1973) *Outsiders; Studies in the Sociology of Deviance*, New York: Free Press.
- Blevins, J., & Anton, F (2008) "Muted voices in the legislative process: the role of scholarship in US Congressional efforts to protect children from internet pornography", *New Media & Society*, 10 (1).
- Brym, R. J. & Lenton, R. L. (2001) *Love Online: A Report On Digital Dating in*





- Canada. <http://www.nelson.com/nelson/harcourt/sociology/newsociety3e/loveonline.pdf>.
- Cheung, A. S. Y. (2006) The business of governance: China's legislation on content regulation in cyberspace. *International Law and Politics*, 38: 1-38.
- Chou, C., & Hsiao, M (2000) "Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case", *Computers & Education*, 35.
- Cooper, A., et al (2000) "Sexuality in cyberspace: Update for the 21st century", *CyberPsychology & Behavior*, 3.
- Cooper, A., et al. (2003) Predicting the future of Internet sex: Online sexual activities in Sweden. *Sexual and Relationship Therapy*, 18: 277-291.
- Dowell, W. T (2006) "The Internet, censorship, and China", *Georgia Journal of International Affairs*, 7.
- Fry, J (2006) "Google Privacy Responsibilities at Home and Abroad", *Journal of Librarianship and Information Science*, 38 (3).
- Giddens, A (2004) *Sociology*, Cambridge: Polity Press.
- Glass, S. P (2003) Not "just friends": Protect your relationship from infidelity and heal the trauma of betrayal, New York: Free Press.
- Grabowsky, J., Smith, J., & Greek, C (1999) "Book Reviews- Crime in the Digital Age: Controlling Telecommunications and Cyberspace Illegalities", *Criminal Justice Review*, 24(2).
- Griffiths, M. D (1999a) "Gambling technologies: Prospects for problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 15 .
- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. A (2000) "Risk factors in adolescence: The case of gambling, video-game playing and the Internet", *Journal of Gambling Studies*, 16.
- Hatala, M. N., Milewski, K., & Baack, D. W (1999) "Downloading love: A content analysis of Internet personal ads placed by college students", *College Student Journal*, 33(1).
- Human Rights Watch (2006, August) Race to the bottom: Corporate complicity in Chinese Internet censorship, 18(8[c]).
- Levin, B (2002) "Cyberhate: A Legal and Historical Analysis of Extremists' Use of Computer Networks in America", *American Behavioral Scientist*, 45 (6).
- Liang, B., & Lu, H (2010) "Internet Development, Censorship, and Cyber Crimes in China", *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 26 (1).
- Mitka, M (2001) "Win or lose, Internet gambling stakes are high", *Journal of the American Medical Association*, 285, 1005.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P (2000) "Incidence and correlates of pathological Internet use among college students", *Computers in Human Behavior*, 16 (1): 13.
- Nelson, T., Piercy, F., & Sprenkle, D (2005) "Internet infidelity: A multiwave Delphi Study", *Journal of Couple and Relationship Therapy*, 4(2/3).
- Perrin P. C. & et al (2008) "Health education's role in framing pornography as a public health issue: local and national strategies with international implications", *Promotion &*

Education, 15 (1).

Piotrowski, P (2006) "Understanding Problems of Social Pathology", At the Interface/ Probing the Boundaries, Vol. 33. Amsterdam: Rodopi.

Ritzer, G (2004) Handbook of Social Problems: a Comparative, International Perspective, Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.

Ross, M. W., & Kauth, M. R (2003) "Men who have sex with men, and the Internet: Emerging clinical issues and their management", In A. Cooper (Ed.), Sex and the Internet: A guidebook for clinicians, New York: Brunner-Routledge.

Schneider, J. P (2000a) "Effects of cybersex addiction on the family: Results of a survey", Sexual Addiction and Compulsivity, 2.

Sinclair, S (2000) Wagering on the Internet, Retrieved from: <http://www.igamingnews.com/StataCorporation>

Steenhuysen, J (2007) Addiction experts say video games not an addiction, Retrieved August 04,2008 , from Reuters Web site: www.reuters.com

Tai, Z (2006) The Internet in China: Cyberspace and civil society, New York: Routledge.

Wall, D (2001) Crime and the Internet, London: Routledge.

Wall, D (2003) Cyberspace Crime, Aldershot, Hants, England: Ashgate.

Wang, C. (2003) Internet Censorship in the United States: Stumbling blocks to the Information Age. IFLA Journal. 29 (3): 213.

Whitty, M. T & Carr A, (2006) Cyberspace Romance: The Psychology of Online Relationship, London: Palgrave.

Whitty, M. T (2005) "The realness of cybercheating: Men's and women's representations of unfaithful Internet relationships", Social Science Computer Review, 23(1).

Wiehe, V. R (1998) Understanding Family Violence: Treating and Preventing Partner, Child, Sibling, and Elder Abuse, Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.

Williams, M (2006) Virtually Criminal: Crime, Deviance and Regulation Online, London: Routledge.

Xue, S. (2005) Internet policy and diffusion in China, Malaysia and Singapore. Journal of Information Science. 31 (3): 238-250.

Yunchao, W (2010) The art of censorship, Index on Censorship, 39(1).



فصلنامه علمی-پژوهشی

۳۰

دوره پنجم
شماره ۱
بهار ۱۳۹۱