

از فضای تصویری به فضای *Cybernetic* بازنگری ارتباط بین فضاهای واقعی و فضاهای مجازی

نویسندگان:

Ananda Mitra and Raelynn Schwartz

مترجم:

دکتر رحیم سرور

استادیار گروه جغرافیای دانشگاه آزاد اسلامی، واحد شهرری

چکیده

می‌توانیم با به کارگیری مفهوم فضای *Cybernetic* به منظور مشخص نمودن ارتباط بین فضاها، فرهنگ و هویت فرد در فضای *Cybernetic*، ارتباط بین فضاهای واقعی و مجازی را بررسی کنیم. این واژه جدید به ما اجازه می‌دهد که به بررسی همه جانبه اینترنت در فرهنگ عمومی بپردازیم.
مقدمه:

ورود اینترنت به زندگی روزانه میلیون‌ها نفر در سراسر جهان، باعث تغییر شرایط زندگی افراد مثل هویت آن‌ها، جامعه‌شان و ارتباطات بین آن‌ها شده است. بعضی از این تغییرات به این علت است که استفاده کنندگان از اینترنت (شبکه اطلاعاتی) شیوه‌ای به کار گرفته‌اند تا ارتباط خود را با فضاهای واقعی و مجازی که هم اکنون در آن زندگی می‌کنند، هماهنگ سازند.

در این مقاله، ما روشی را ارائه می‌کنیم که نشان می‌دهد ساختارهای مکان و فضا زمانی تغییر می‌یابند که افراد و گروه‌ها وقت زیادی را در فضای تصویری صرف نمایند.^۱ به عنوان نقطه شروع، لازم دانستیم که مرور کوتاهی بر روش‌های سنتی داشته باشیم که بر اساس آن‌ها نظریه مکان و فضا بوجود آمده است. چنانچه می‌دانیم ما هم اکنون به عصری وارد شده ایم که عصر فرهنگ و تکنولوژی است و بعضی از جنبه‌های مهم تفکر در مورد مکان، فضا و ارتباط آن‌ها با فرد، تحت تأثیر استفاده روز افزون از فضاهای دیجیتال/مجازی در فرهنگ عموم مردم قرار گرفته است.

در نتیجه ما در مورد این فضای جدید، شیوه تفکر متفاوتی را پیشنهاد کرده‌ایم و به آن نامی جدید با عنوان فضای *Cybernetic* داده‌ایم که نشانگر فضایی می‌باشد که از طریق ارتباط فضاهای واقعی و مجازی ایجاد شده است. از آنجایی که این موضوع در مباحث آکادمیک و عمومی مطرح شده است ما نیز بحث خود را در مورد جنبه‌های مهم نظریه فضا شروع می‌کنیم.

واژگان کلیدی: فضای جغرافیایی، فضای سایبرنتیک، اینترنت.

۱- اصطلاح فضای تصویری در اینجا با مفهومی بسیار گسترده معرفی و ارائه شده است. در واقع هدف از این مقاله روشن نمودن این اصطلاح می‌باشد. اما این اصطلاح به یک مفهوم رایج‌تری از فضای تصویری اشاره می‌کند که منظور از فضای تصویری مکان خیالی و تصویری است که فرد می‌تواند از طریق اینترنت به آن دست یابد.

نظریهٔ فضا

فضا به عنوان مکان جغرافی

یکی از اساسی‌ترین روش‌های تفکر دربارهٔ فضا شاید به علت تجربه‌ای است که ما از زندگی در نقطهٔ خاصی از زمین داریم و از آن نیز به خوبی آگاه هستیم. اما زمانی می‌توانیم از مکان زندگی خود به خوبی آگاهی یابیم که بتوانیم پاسخی برای این سوال پیدا کنیم که کجا هستیم؟ اگر فرد از مکان زندگی خود - روی نقشهٔ واقعی که پهنه‌های در معرض خطر و امن را نشان می‌دهد - آگاهی نداشته باشد، هستی و زندگی در معرض خطر خواهد بود. (Shapiro, 1997)

تمایل به پرسیدن سوال مربوط به موقعیت مکانی فرد، کشورهای استعمارگر را بر این داشته است تا اقداماتی انجام دهند و مستعمرات خود را روی نقشه پیدا کنند. چنین اقداماتی با کمک تکنولوژی‌های پیشرفته امکان یافته است، چنانکه انسان‌ها می‌توانند نقشه‌های زیبا و کاملی را از جهان با کمک تکنولوژی‌های ماهواره ای و تصاویر ترکیبی تهیه نمایند.

تمایل و گرایش به یافتن مختصات دقیق جغرافیایی مکانی که فرد در آن زندگی می‌کند نه تنها علاقهٔ جغرافی دانان و طراحان نقشهٔ جغرافیایی را برانگیخته بلکه فرهنگ عمومی مردم را نیز تحت تأثیر قرار داده است. برای مثال، زمانی که عاملین و تولیدکنندگان قادر باشند سیستم‌های موقعیت‌یاب جهانی (G.P.S)^۱ را عرضه کنند و به فروش برسانند به وسیله آن می‌توانیم با به همراه داشتن یک وسیلهٔ کوچک از موقعیت دقیق جغرافیایی خود در هر نقطه از جهان اطلاع حاصل نماییم. (Spaans, 2000)

به طور خلاصه می‌توان گفت که موقعیت (مکان) و فضای جغرافیایی به صورتی است که طبیعتاً نسبت به آن‌ها آگاهی داریم، در همان حال، نقشه‌ها نیز نه تنها با کمک طول و عرض، موقعیت (مکان) را به ما یادآوری می‌کنند بلکه همچنین از طریق مرزهای سیاسی دقیق تعریف شده، به ما خواهند گفت که در کجای زمین قرار داریم. (King 1996)

برای مثال، قارهٔ آفریقا را در نظر بگیرید که به استثنای ۳ تا از کشورهایش که مستعمرهٔ غرب هستند سایر قسمت‌ها روی نقشه نشان داده شده است. در چنین شرایطی استعمارگران فوراً برای تثبیت مناطق تحت نفوذ خود اقدام به رسم نقشه و تعیین خطوط مرزی کردند در نتیجه سیستم فضایی (سیستم مختصات) نظیر مالکیت شخصی تغییر یافت. (Mutua, 1995)

فضا به عنوان مرزهای سیاسی

آگاهی فرد از این که کجای زمین قرار دارد نه تنها یک احساس امنیت خاطر با توجه به تعلق مکانی است بلکه یادآور این مطلب نیز خواهد بود که ما بخشی از یک سیستم طبقه‌بندی شدهٔ پیچیده و بزرگ هستیم که نهایتاً این مکان را به تقسیم‌بندی‌های سیاسی، اجتماعی، مذهبی و ملی مرتبط می‌سازد. (Wood, 1992)

چنین طبقه‌بندی از دید وسیع‌تری نمایانگر ایدهٔ دولت ملی است (King, 1996). امروزه اصلی‌ترین موضوع در مباحث سیاسی تشخیص موجودیت و موقعیت ملی، با توجه به مرزهای جغرافیایی کاملاً حفاظت شده و معین می‌باشد.

1- Global Positioning Systems (سیستم موقعیت یاب جغرافیایی)

زمانی که فضا از طریق مرزهای سیاسی مشخص شود می‌تواند به عنوان بخشی از آگاهی عمومی نیز باشد که خود یادآور این مطلب است که ما اهل چه کشوری - آمریکا، انگلیس، نیجریه و یا ... - هستیم و این مورد به این دلیل مهم است که در مرزهای تعیین شده‌ای زندگی می‌کنیم و دارای مدارک شناسایی رسمی هستیم که ورود و خروج ما را از این مکان‌ها قانونی می‌سازد. (Shapiro, 1997) اهمیت چنین مرزهایی زمانی نمود پیدا می‌کند که فردی بخواهد بدون داشتن مجوز لازم از این مرزها عبور نماید. به هر حال، وجود چنین مرزهایی مانع عبور و مرور مردم و احتمالاً اشغال مکان‌ها و فضاهای جدید نخواهد شد زیرا برای بشر سیاحت، گردشگری و مهاجرت همواره بسیار مهم بوده است. اما چنین اقداماتی در فرآیند تعیین و تشخیص و تصور فضاهای واقعی زندگی ابهاماتی را ایجاد می‌کند.

فضا و جابه‌جایی

ارتباط بین فضا، ملت و جابه‌جایی یک ارتباط بسیار پیچیده است. کنترل، بازرسی، اعمال قوانین و سختگیری‌های بیش از حد، نقل و انتقال و جابه‌جایی افراد را در چنین مرزهای فضایی محدود می‌سازد. اما کنترل فضاها و حصارکشی مرزها مانع حرکت و انتقال افراد نخواهد شد (Campbel, Shapiro, 1999) همچنان که آمریکا نتوانسته است از مهاجرت غیرقانونی افراد از جنوب به داخل خاک کشورش ممانعت نماید می‌توان گفت که جلوگیری از مهاجرت انسان‌ها از منطقه‌ای به منطقه دیگر، کار چندان ساده‌ای نیست.

نقل مکان و جابه‌جایی مردم بین فضاها از جمله فرار از مکان‌های پرخطر یا یافتن فرصت‌های جدید به دلایل مختلف می‌باشد. چنین نقل مکان‌هایی را فرآیند "پراکنده شدن" می‌نامند به صورتی که افراد موطن خود را به منظور یافتن مکانی جدید ترک کرده و سپس منطقه جدید را به اشغال خود در می‌آورند. (Hom, 2000). چنین نقل مکان‌هایی ضرورتاً باعث تغییر ارتباطات افراد با فضاهای جدید و قدیم زندگی آن‌ها می‌شود؛ برای مثال عملی که در این نوع فرآیند انجام می‌گیرد از سخنان اندرسان قابل درک می‌باشد (۱۹۸۳) وی عقیده دارد که "زمانی جوامع به عنوان یک ملت واحد شناخته می‌شوند که دارای عملکرد یکسان باشند". زمانی که افراد از جایی به جای دیگر نقل مکان می‌کنند باید بسیاری از عملکردها و فعالیت‌های گروهی خود را فراموش کنند و ضرورتاً یک سری عملکردها و اعمال جدید را بپذیرند.

به طور خلاصه، می‌توان گفت که بسیاری از خصوصیات مکانی و شخصیتی فرد، مرتبط به مکان و موقعیت فیزیکی و تابعیت ملی وی می‌باشد و این تابعیت، زمانی تغییر می‌یابد که وی به صورت اختیاری یا اجباری از مکانی به مکانی دیگر نقل مکان نماید.

یکی از موضوعات مهم مباحث دانشگاهی و عمومی، پایه و اساس فیزیکی تفکر در مورد فضا و مکان است مانند مسائلی که مربوط به پراکندگی، مهاجرت، ملیت و هویت فرد می‌باشد (Shapiro, 1996) همچنان که در هنگام صحبت از اینترنت، مباحثی در مورد بسیاری از اصطلاحات فیزیکی مثل "شاهراه اطلاعاتی"، "دیدن یک Website" یا تعیین "فضای تصویری" به میان می‌آید. شیوه تفکر سنتی و مرسوم در مورد فضا و مکان به ما این اجازه را می‌دهد که در مورد اینترنت و همچنین تأثیر آن در گسترش و رواج فرهنگ عمومی بحث کنیم.

در مکالمات متداول و همچنین علوم سیاسی، استفاده از نظریاتی مانند نظریه "فضای تصویری" و

"شاهراه اطلاعاتی" به ما امکان استفاده از زبانی به نام "زبان فضایی" داده است تا بتوانیم با کمک آن فضای جدید را به تصویر کشیده و نام "فضا" را بر آن بگذاریم. کسب و یادگیری چنین زبانی باعث شده است که شیوه بحث در مورد اینترنت تغییر یافته و در نهایت ماهیت خود اینترنت نیز تغییر یابد. در این مقاله، سوال دیگری را به این صورت مطرح می‌کنیم که "چگونه ارتباط ما با اینترنت باعث تغییر مفهوم فضا و مکان شده است؟" اکنون که اینترنت نقش مهمی در فرهنگ عمومی پیدا کرده است لازم می‌دانیم که از چگونگی تأثیر آن بر تغییر مفاهیم سنتی فضا آگاهی یابیم.

تلاش ما بر این است که از طریق ارتباط این موضوع با موضوعات مهم در زمینه تفکر در مورد فضا قبلاً درباره آن بحث شده بتوانیم پاسخی برای این سؤال پیدا کنیم. سپس به بررسی فاکتورها و عوامل خاص ایجاد ارتباط بین اینترنت و فضاهای واقعی و نتایج مهم این ارتباط خواهیم پردازیم. نهایتاً شیوه جدید تفکر در مورد فضا را که از طریق نفوذ اینترنت در زندگی واقعی به وجود آمده و از مدت‌ها پیش با آن آشنا بوده‌ایم، ارائه نماییم.

سوالی که در این جا مطرح شده انعکاسی از مواردی خواهد بود که از قبل در مورد نحوه تغییر فضا توسط تکنولوژی‌های متفاوت و همچنین چگونگی هماهنگ شدن چنین تکنولوژی‌هایی با فضاهای جدید مطرح شده بود.

شایان ذکر است که مفهوم فضا همچنین به نظریه وجود و حضور و این که چگونه تکنولوژی‌ها می‌توانند احساس وجود و حضور در جایی را تغییر دهند ارتباط دارد.

لمپارد و دیتون^۱ در مورد این که تکنولوژی‌های متفاوت، تجارب گوناگونی را در زمینه فضا و وجود و حضور، ایجاد می‌کنند و همچنین در مورد این که چنین تجاربی اغلب با پیشرفت‌های موجود در تکنولوژی تغییر می‌یابند، بحث کرده‌اند.

این موضوع در کار بارباتسیس و همکارانش^۲ نیز اشاره شده است، آن‌ها معتقدند که فضا به عنوان یک اصطلاح مجازی ضرورتاً باید در محدوده دیجیتال تغییر یابد. مسلماً بحثی که توسط بارباتسیس و همکارانش انجام گرفته به این نکته اشاره می‌کند که چگونه نظریه فضای تصویری (Cyber) که در این مقاله در نظر گرفته شده است باید مجدداً بازنگری شود. همچنان که در اولین مقاله^۳ *Computer mediated communication* چنین موضوعی توسط آکر به چاپ رسیده است، ما نیز در صدد ارائه نظریه به وجود آمدن فضاهای واقعی و مجازی هستیم که هم اکنون در آن ساکنیم.

اینترنت و فضا : تغییر ارتباطات عوامل تغییر

این حقیقت که مردم، بیشتر وقت خود را جلوی صفحه نمایش کامپیوتر می‌گذارند باعث شده که کاربران کامپیوتر متوجه شوند که فضای کاری آن‌ها به فضا و محدوده وسایل کامپیوتری محدود شده است. استفاده کنندگان اینترنت در حالی که فضای واقعی زندگی را تصور کرده و درک می‌نمایند، باید قادر به زندگی در فضای تصویری اینترنت نیز باشند. در واقع چنین فضاهایی پارامترهای تفسیری اینترنت و فضای تصویری خواهند شد، این ارتباط تفسیر زیبای باندیکت^۴ از فضای تصویری می‌باشد.

1- Lombard and Ditton (1997)

2- Barbatsis and others (1999)

4-Benedikt

۳- کامپیوتر وسیله ارتباطی

می‌توان از طریق دسترسی به هر کامپیوتری از هر مکانی بدون حد و مرز، مثلاً از یک زیرزمین در ونکور، قایقی در بندر پرنس^۱، یک تاکسی در نیویورک، گاراژی در شهر تگزاس، آپارتمانی در رم، دفتری در هنگ کنگ، باری در کیوتو، کافه تریایی در *Kinhasa*، آزمایشگاهی روی ماه، به سیستم شبکه متصل شد.^۲ نکته جالبی که باید در این جا به آن اشاره کرد این است که نویسنده به منظور تفسیر مکان بدون حد و مرز، ضرورتاً استفاده کننده از فضای تصویری را در فضاهای جغرافیایی تعریف شده و مشخص قرار می‌دهد. اهمیت فضای مجازی در این تعریف در این حقیقت نهفته است که دستیابی هر فرد از هر نقطه‌ای از روی زمین به این فضا امکان‌پذیر خواهد بود. در هر صورت چنین توانایی نشانگر ارتباط فرد با فضای واقعی می‌باشد.

در واقع اگر وارد شدن به فضای تصویری برای موجودیت فرد ضروری باشد، بنابراین باید شاهد تغییراتی در دیدگاه افراد نسبت به زندگی واقعی نیز باشیم. ارزش و اهمیت یک فضای فیزیکی زمانی مشخص خواهد شد که این فضا به فرد اجازه دهد تا به فضای مجازی وارد گردد. بنابراین بسیار جالب است که ببینیم چگونه استفاده کنندگان کامپیوتر در فرودگاه‌ها به دنبال پرز برق می‌باشند که کامپیوتر همراه^۳ خود را شارژ کرده تا بتوانند از مودم (*Modem*) بی‌سیم استفاده کرده، و به اینترنت وصل شوند. در چنین شرایطی اینترنت باعث تغییر دیدگاه ما نسبت به طراحی فضاهای واقعی زندگی می‌شود.

فکر طراحی مجدد توسط بخش تبلیغات مربوط به کامپیوتر از طریق روزنامه‌های یکشنبه به خانه آمریکایی‌ها وارد می‌شود. چنین تبلیغاتی، طراحی جدیدی برای مبلمان خانه و دفتر کار ارائه می‌کند که ارتباط فرد با کامپیوتر را آسانتر ساخته و شیوه‌های جدیدی برای نگهداری مانیتورها، صفحه کلیدها، برج کامپیوتر و سایر ابزارها و وسایل ارتباطی پیشنهاد می‌کند تا فرد بتواند به راحتی از طریق کامپیوتر به فضای تصویری وارد شود.

تمایل به تغییر فضاها و همچنین ارائه فضاها به سایر مکان‌ها مثل خطوط هوایی نیز سرایت کرده است. هم‌اکنون در خطوط هوایی، تبلیغاتی مبنی بر امکان ارتباط با اینترنت وجود دارد که اگر چه دارای خدمات و سرویس‌های محدودی می‌باشد اما به صورتی است که وقتی فردی از یک مکان جغرافیایی به مکانی دیگر مسافرت می‌کند ارتباط وی با مکان‌های مجازی معمول و رایج، قطع نمی‌شود. حتی صندلی‌های خطوط هوایی نیز به کابل‌هایی مجهز هستند که حتی در ارتفاع ۳۰۰۰۰ پایی بالای سطح دریا امکان ارتباط با کامپیوتر را برای ما فراهم می‌سازد.

علاوه بر طرح‌های جدید مبلمان و صندلی‌های مجهز به سیستم ارتباط با اینترنت خطوط هوایی، تمایل فرد به بازنگری و طراحی مجدد فضای واقعی زندگی باعث شده که انسان در صدد پیدا کردن راهی باشد تا فضاهای زندگی روزانه خود را با وسایل مهندسی مجهز سازد که بتواند به راحتی با اینترنت ارتباط داشته باشد. هم‌چنان که امروزه شاهد این هستیم که فضاهای واقعی زندگی برای دستیابی هرچه سریع‌تر به اینترنت، دائماً در حال تغییر هستند.

در دانشگاه‌ها هزینه‌های زیادی صرف شده که هر کلاس درس به سیستم الکتریکی مجهز شود تا دانشجویان بتوانند از صندلی خود به راحتی با روشن کردن دکمه‌ای به اینترنت متصل شوند. طراحی خانه‌ها نیز تابع چنین تغییراتی شده به صورتی که در خانه‌های جدید از سیستم الکتریکی اترنت^۴ استفاده می‌شود تا

سیستم الکتریکی تلویزیون، تلفن‌های الکتریکی موجود که هم اکنون در اکثر خانه‌ها استاندارد می‌باشد به طریقی مجهز شوند که افراد بتوانند به راحتی به شبکه متصل شوند.

اگرچه اکثر خانه‌های جدید دارای تجهیزات لازم نمی‌باشند. اما مطمئناً فعالیتی در بازنگری این مورد انجام گرفته تا بتوانیم فضاهای واقعی زندگی را برای تأمین خواسته‌ها و نیازهای خود به منظور ورود به فضای مجازی اینترنت مجهز نماییم.

موضوع گسترش تکنولوژی‌های جهانی و مودم‌های شبکه با سیستم بازاریابی مسکن نیز هماهنگ شده است. نکته مهم در این زمینه، سرعت و توانایی فرد برای وارد شدن به فضای مجازی از هر نقطه‌ای در خانه یا محل کار می‌باشد.

در سطح وسیع‌تر دیده شده است که بعضی از کشورها درصدد ارایه خدمات اینترنتی رایگان به افرادی هستند که تنها شرط آن‌ها برخورداری از خط اشتراک تلفن می‌باشد.

به طور خلاصه، فکر ما بیشتر به این نکته معطوف است که چگونه فضاهای واقعی را مجهز بسازیم تا بتوانیم توسط آن‌ها به فضاهای مجازی دسترسی پیدا کنیم. در چنین شرایطی هم‌زمان با بازنگری فضای واقعی، ما از طریق به‌کارگیری وسایل بدون سیم (بی‌سیم) و دستی که بتواند بدون وابستگی و نیاز به فضاهای واقعی موجبات ارتباط ما با فضای مجازی را فراهم سازد، در پی رها شدن از قید و بند وسایل ارتباطی ثابت و کامپیوترهای پیچیده نیز هستیم.

تبلیغات اخیر در زمینه اینترنت نیز ما را بر این داشته است که با استفاده از وسایل دیجیتال شخصی و تلفن‌های الکتریکی بتوانیم ارتباط خود را با فضای واقعی بیشتر کرده، از طریق حضور در این فضا از فضاهای مجازی بهره بیشتری ببریم.

به اعتقاد باندیکت، تبلیغ کنندگان ادعا می‌کنند که فن‌آوری باید به نحوی طراحی گردد که فضای واقعی مانعی برای ورود و دستیابی به فضای مجازی نباشد.

در تبلیغات جدید برای وسایل دیجیتالی شخصی، این عنوان دیده می‌شود، " شبکه را با خود به همراه داشته باشید" همراه با این تبلیغ، تصویری زیبا آورده شده است که شخصی را در سرزمین‌های سرسبز استوایی نشان می‌دهد که بدون آن‌که به کامپیوتر دفتر کار خود محدود باشد به اینترنت مرتبط است.

در طراحی دیگر، یک تلفن بی‌سیم آماده‌ی وصل شدن به اینترنت را برای تبلیغ یک بنگاه خدماتی متصل به شبکه نشان داده است و این نوشته به چشم می‌خورد: " حتی هنگامی که در حال حرکت و نقل مکان هستید می‌توانید به حساب‌های خود رسیدگی کرده، اطلاعات به روز را از طریق اینترنت به‌دست آورید".

در این جا می‌توان ادعا کرد که با کمک اینترنت و سخت‌افزارهای مربوط به آن می‌توانیم هر کار و فعالیتی را از همان مکان فیزیکی که در آن ساکن هستیم انجام دهیم.

مفهوم "گم شدن" که در فضاهای واقعی معنی و مفهومی دارد دیگر در چنین شرایطی مفهومی نخواهد داشت زیرا فضاهای واقعی فقط به عنوان تسهیل‌کننده مسیر ورود به فضاهای مجازی خواهند بود. خطر گم کردن مسیر می‌تواند تبلیغ خوبی برای فروش ماشینهای لوکس مجهز به سیستم ناوبری کامپیوتری باشد. زیرا به علت این که ماشین به فضای مجازی متصل است همیشه از طریق اینترنت به ما اطلاع داده می‌شود که از لحاظ مکانی در کجای فضای واقعی قرار داریم.

به علت ارتباط تنگاتنگ بین فضای واقعی و مجازی، حداقل از لحاظ تئوری هیچ وقت در فضای واقعی و فیزیکی هیچ کس راه خود را گم نخواهد کرد.

گسترش و نفوذ فضای مجازی در فضای واقعی به حدی است که آن را به عنوان یک کالای جدید به نام اتصال آستینی می‌دانیم، که در آن دستگاه نوبری کامپیوتری مثل لباس به تن فرد می‌باشد و همواره با وی بوده، امکانات و اطلاعاتی را به وی ارائه می‌دهد. این لباس ارتباطی، نقشه خیابان را به وی نشان می‌دهد و در همان زمان حرکت او نیز از طریق سیستم موقعیت یاب جهانی ردیابی و دنبال می‌شود.^۱

اما در ارتباط بین فضای واقعی و مجازی تضادی وجود دارد. در حالی که تکنولوژی‌ها از یک طرف مرتباً به ما یادآوری می‌کنند که از لحاظ موقعیت مکانی در کجا هستیم، از طرف دیگر ما را نسبت به شخصیت و توانایی‌هایمان بیگانه می‌سازد. بنابراین در حالی که تبلیغ یک تلفن بی سیم به ما یادآوری می‌کند که مهم نیست که کجا هستیم بلکه مهم این است که می‌توانیم هر آنچه را که می‌خواهیم از هر مکانی انجام دهیم، تبلیغ مربوط به سیستم موقعیت یاب جهانی در مورد کامپیوتر دستی، مرتباً به ما خاطر نشان می‌کند که در کجای زمین قرار داریم.

بنابراین به کارگیری هم‌زمان تلفن بی سیم و سیستم موقعیت یاب جهانی به طریقی خواهد بود که اگر از طرفی به ما بگوید که از لحاظ مکانی دقیقاً در کجا هستیم از طرف دیگر موقعیت مکانی را کاملاً نادیده می‌گیرد.

اما هنگامی که فضای تصویری به عنوان یک فضای پراکنده و جهانی در نظر گرفته می‌شود و تنها راه معرفی آن مقالات و مباحث منتشر شده در شبکه کامپیوتر مرکزی و اصلی می‌باشد، این تضاد تا حدی قابل قبول و درک خواهد بود.^۲

بنابراین در چنین فضای پراکنده و جهانی، صحبت از مرزهای جغرافیایی بی‌مورد و نامربوط خواهد بود. ارتباط و وابستگی تکنولوژی با وسایل ارتباطی وسیع و گسترده موجود در خانه‌ها واردات و ارتباط تصویری و ماهواره‌ای بین تمام نقاط دنیا باعث شده که این مباحث و موضوعات در اینترنت به راحتی در دسترس تمامی افرادی قرار گیرد که به شبکه متصل هستند.

مطمئناً برای دستیابی به این گونه اطلاعات به یک مرکز تکنولوژی کوچکی نیاز است و زمانی که چنین مرکزی وجود داشته باشد ارتباط فرد به راحتی از فضای واقع قطع شده و سپس به دنیای گسترده فضای تصویری وارد می‌شود. در لحظه ورود به فضای تصویری، تمامی مرزهای جغرافیایی از بین خواهند رفت و فضای واقعی تنها به عنوان ایستگاهی برای ورود به فضای تصویری در نظر گرفته می‌شود. در نتیجه در چنین شرایطی اصطلاحاتی مانند "تجارت بدون مرز" و "شبکه جهانی"، اصطلاحات رایج شبکه اینترنت خواهند شد زیرا در شبکه می‌توانیم با اشاره کلید نشانگر به فضای نامحدودی متصل شویم و از محدودیت‌های فضای واقعی رهایی یابیم.

این فرآیند به محض ورود به (www) به سرعت انجام خواهد گرفت و در مدت چند ثانیه با توجه به موضوع مورد نظر خود از تمامی مقالات دنیا در این زمینه آگاهی می‌یابیم. چنانچه نگره پونت اشاره کرده است (۱۹۹۵) "ما از فضای واقعی وابسته به اتم به سوی فضای مجازی وابسته به ذره حرکت کرده‌ایم در این فضا حرکت ذرات بسیار بیشتر از حرکت آرام اتم‌ها می‌باشد. اما ما همواره به صورت موجودات وابسته به اتم در یک

محیط وابسته به *اتم باقی می‌مانیم*." در چنین شرایطی دائماً این تضاد خاطر نشان می‌شود که فرد در حین حضور در واقعیت وابسته به اتم در فضای مجازی وابسته به ذرات نیز می‌باشد.

یکی دیگر از مواردی که در هنگام ورود فرد به فضای تصویری و جهانی برای وی ایجاد اشکال می‌کند وجود فاکتورها و عوامل زندگی واقعی مثل موقعیت سیاسی، جغرافیایی و ملی وی می‌باشد. حتی با وجود محدودیت‌های تکنولوژیکی صفحه نمایش کامپیوترهای دو بعدی، ساکنین فضای مجازی اجازه پرسیدن چنین سوالی را دارند که "محیط زندگی واقعی در بیان تجارب خاص چه توجیهی دارد؟"

تا حدی برنامه‌های زنده تلویزیون به این سوال پاسخ داده‌اند. گزارش‌های ورزشی زنده و پوشش دادن به خبرهای اعلام شده به این سوال این پاسخ را می‌دهد که وقتی اتفاقی می‌افتد باید در محل واقعه حضور داشته باشیم. اما اینترنت فرد را از محدوده وسایل ارتباط جمعی خارج کرده، و به محدوده‌ای کاملاً شخصی یعنی "حضور در محلی که حادثه‌ای شخصی رخ داده" سوق می‌دهد. برای مثال، در نظر بگیرید که تمامی اتفاقاتی که در دوربین‌های زنده در مکان‌های مختلف ضبط می‌شود مستقیماً به اینترنت متصل خواهد شد.

تکنولوژی دوربین‌های *Web* به صورتی است که می‌تواند از سایت‌های متفاوتی تصاویری را گرفته، و به اطلاع عموم مردم برساند و همچنین می‌تواند از فضاهایی مثل اتاق‌های غذاخوری مدارس، کلاس‌های درس و چهار راه‌های پرترافیک که از طریق هر کامپیوتر مرتبط به اینترنت دیده می‌شود تصاویری تهیه نماید. بنابراین نشان دادن موقعیت مکانی آن‌ها در فضای واقعی که هزاران مایل از یکدیگر دور می‌باشند لزومی نخواهد داشت، زیرا آن‌ها به فضای تصویری مرتبط هستند. در نتیجه می‌توان گفت که در بعضی از شرایط صحبت از فضای واقعی کاملاً بی‌مورد است.

نتایج تغییرات

از زمانی که در فرهنگ عمومی مردم، مفهوم فضای تصویری، موارد استفاده آن و ارتباطش با فضای واقعی مطرح شده است، مسائلی در مورد چگونگی ارتباط این فضا با فضای واقعی و انسان‌هایی که در این فضا با ما زندگی می‌کنند ایجاد شده است.

ابتدا می‌توان گفت: دلایلی وجود دارد که نشان می‌دهد استفاده نادرست از فضای مجازی می‌تواند ارتباط ما را با فضای واقعی تغییر دهد.

نتیجه تحقیقی گسترده که توسط دانشگاه *Carnegiemellon* انجام گرفته نشان می‌دهد که استفاده بیش از حد اینترنت باعث انزوای اجتماعی فرد، اضطراب‌های روانی و عدم ارتباط با واقعیت موجود شده است. (*Kraut* و همکارانش، ۱۹۹۵). نتایج کار محققین نشان می‌دهد که استفاده از ارتباط همه جانبه و گسترده با دنیای مجازی ضرورتاً نباید با تمامی انتظارات ما از یک زندگی خوب هماهنگ باشد.

نظرخواهی عمومی نشان می‌دهد که در ذهن استفاده کنندگان اینترنت این باور ایجاد شده که ارتباط با اینترنت با به کارگیری تسهیلات و تجهیزاتی مثل فضاهایی برای مکالمه^۱ و پیغام آوران فوری^۲ باعث پیشرفت کیفی زندگی شده است.

اما چرا با وجود این باور، انزوا و اضطراب‌های روانی در تحقیق دانشگاه ملون گزارش شده است؟ شاید قسمت گم شده این معما این است که تکنولوژی‌های جدید از ما انتظار دارند که نسبت به فضای واقعی برای

فضای مجازی اهمیت بیشتری قائل شویم.

همچنان که قبلاً پیشنهاد شد، تلاش‌هایی انجام گرفته تا بتوانیم برای رهایی از مشکلات فضای زندگی، فضای واقعی زندگی را مجدداً طراحی نماییم. بنابراین، احتمالاً می‌توان گفت که ورود به اینترنت ضرورتاً فرآیند انکار فضاهای واقعی و جوانب وابسته به آن نخواهد بود.

با توجه به این ارتباط، هیم (۱۹۹۳) پیشنهاد می‌کند که واقعیت مجازی ایده‌آل و فضای مجازی می‌تواند علی‌رغم برنامه ریزی انجام شده برای بعضی از فاکتورهای اصلی و مجازی مربوط به واقعیت، مخصوصاً در زمینه توجه و مراقبت، استفاده کنندگان کامپیوتر را از واقعیت اصلی جهان خاکی فراتر ببرد.

در گفته‌های هیم اما توجه و مراقبت مربوط به نماینده‌های انسانی (فرد) با کمک نماینده‌های اطلاعاتی (کامپیوتر) می‌باشد که در این صورت بار توجه و مراقبت که بر عهده افراد می‌باشد کمتر خواهد شد.^۱ اما اگر توسعه و پیشرفت نماینده‌های اطلاعاتی (کامپیوتر) به آینده موکول گردد در نتیجه بار توجه مراقبت بیشتر در فضاهای واقعی خواهد بود که در آن زندگی می‌کنیم نه در فضای مجازی که تنها در آن سیر می‌کنیم.

در واقع، چنین برداشتی از توجه و مراقبت روشی را ارائه می‌کند که می‌تواند نتایج مطالعات دانشگاه ملون^۲ را با فضای واقعی مرتبط سازد، زیرا فقدان مراقبت و توجه در فضای مجازی می‌تواند در واقع دلیلی بر انزوای فرد باشد.

آنچه که در فضای مجازی وجود دارد شبیه سازی و مشابه مراقبت از فرد است که در نتیجه فرد را به سمت انزوای روانی سوق داده، نهایتاً باعث اضطراب وی می‌گردد. بنابراین می‌توان گفت که تمامی این عوامل به این دلیل است که اینترنت ارتباط ما را با جهان و فضای واقعی تغییر داده است. به صورتی که فضاهای واقعی را کنار زده و به فضاهای مجازی اهمیت بیشتری داده است. اما با وجود این که مراقبت و توجه و ارزش گذاری مبنای اصلی بقای انسان است در چنین فضایی ما قادر به درک آن‌ها نخواهیم بود.

هاید و مترا (2000 Haied & Mitra) اشاره می‌کنند که اگرچه دیدن چهره فرد و قائل شدن ارزش برای وی از عوامل اصلی موجودیت بشر می‌باشند، اما ادامه حیات در فضای مجازی باعث تغییر چنین ارتباط احساسی با فضاهای واقعی می‌شود که در نتیجه فرد را به سمت بعضی از تأثیرات روانشناسی که کروات و همکارانش گزارش کرده اند سوق می‌دهد.

پایامد دیگر ارتباطات بین فضای واقعی و فضای مجازی این است که گاهی انسان‌ها از یک فضا بیشتر از فضای دیگر بهره می‌گیرند. البته نمی‌توان گفت که ضرورتاً فضای مجازی بر فضای واقعی اولویت دارد زیرا در موارد زیادی نسبت به زندگی در فضای مجازی مقاومت‌هایی دیده می‌شود.^۳ اما به این دلیل که فضای واقعی موانع و مرزهایی را برای برقراری ارتباط ایجاد می‌کند مباحثی در مورد انکار فضای واقعی نیز صورت گرفته است.^۴ نتیجه حاصل از این مباحث اصطکاک، کشمکش و برخورد بین فضای واقعی و مجازی است. نهایتاً این کشمکش باعث می‌شود که موانع و مرزبندی‌های فضای واقعی نیز زیر سوال بروند، زیرا این موانع به دلیل تفاوت‌های عقیدتی و یا در نتیجه توافق‌ها و قراردادهایی به وجود آمده‌اند در حالی که وجود فضای تصویری بیشتر شخصی و دوستانه است.

به‌عنوان مثال برای حرکت و مسافرت بین گالری‌های هنری Web سایت‌ها نیازی به گرفتن ویزا و روادید نیست درحالی که در فضای واقعی بدون عبور از چندین مانع، این کار غیر ممکن خواهد بود. برای

1- Heim 1993

2- Mellon

3- Brook and Boal, 1995

4- Shaw, 1997

کسب خبر از سراسر جهان در سایت‌های خبری متفاوت هزینه کمی باید صرف کنیم اما در زندگی واقعی هزینه زیادی برای این کار پرداخت می‌گردد. چنین مثال‌هایی صحت ارتباط بین فضاهای واقعی را زیر سوال برده، باعث می‌شود که فرد در مقایسه با توانایی‌های نامحدودی که در شبکه ارتباطی وجود دارد ارتباط بین فضاهای واقعی را محدود بداند.

در آینده موضوع مربوط به برتری یک فضا نسبت به سایر فضاها به علت برخوردهای سیاسی، اجتماعی و فرهنگی از میان خواهد رفت. راه حلی که در نظر گرفته می‌شود باید به طریقی باشد که فضاها بدون توجه به این که (کدامیک برای زندگی اجتماعی فرد مهم است؟) با یکدیگر ارتباط داشته باشند. برای مثال، این مورد را در نظر بگیرید که مباحث مربوط به طراحی تصویر و کشیدن نقشه در اینترنت با مشکلاتی در زمینه اجرا و بیان مفهوم اصطلاحات جغرافیایی مواجه شده است زیرا کشورهای مختلف از شیوه‌های گوناگونی برای توصیف و طراحی تصاویر و چگونگی دسترسی به آن در اینترنت استفاده کرده‌اند.

این مبحث نیز مثل سایر موارد، ارتباط بین فضای واقعی و فضای مجازی را نشان می‌دهد و پیشنهاد می‌کند که به منظور حل چنین مشکلاتی بهتر است که دو فضا را با یکدیگر و به صورت یک فضای ترکیبی در نظر بگیریم.

در قسمت بعد ما شیوه‌ای را برای تفکر در مورد چنین فضای ترکیبی پیشنهاد و ارائه می‌نماییم.

یافتن یک فضای جدید: فضای *Cybernetic*

ارتباط بین فضای تصویری و واقعی، منجر به ایجاد فضاهای جدید ترکیبی می‌شود که قبلاً وجود نداشته‌اند. فوکولت در مبحث مربوط به فضا و نیرو چنین اشاره می‌کند که ارتباطات بین فضاها و سایت‌ها در ساختار مکانی هر جامعه‌ای و در به‌کارگیری نیرو و قدرت در آن جامعه بسیار مهم و اساسی می‌باشد. برای مثال وی می‌گوید: "ما در ارتباط با یک سلسله و سیستم ارتباطی هستیم که سایت‌ها را طراحی کرده و به تصویر می‌کشد" (P: 23, ۱۹۸۶).

در واقع ارتباط ایجاد شده بین فضای واقعی و مجازی (تصویری) بستگی به چنین ارتباطی دارد که باعث ایجاد سایت‌ها و فضاهای جدید شده که دارای کارایی مخصوص به خود هستند و این نیز به دلیل یک سلسله ارتباطات منحصر به فردی است که بین فضای واقعی و مجازی ایجاد شده است.

برای مثال، مقتضیات جهانی را در مورد تجارت الکترونیکی در نظر بگیرید که مؤسسات و سازمان‌های مجازی و تصویری که وجود خارجی ندارند جایگزین مؤسسات و سازمان‌های واقعی و عینی شده‌اند. چنین سازمان‌هایی فضاهای جدیدی هستند که با توجه به خواسته‌های سرمایه‌داری جهانی و به منظور تجهیز فن‌آوری به منظور استفاده بهینه از آن شکل گرفته‌اند.

همچنین در شبکه، فضاهایی وجود دارد که تعدادی از افراد که در نقاط مختلف پراکنده می‌باشند درصد ایجاد ملتی برای خود بر روی شبکه هستند تا بتوانند افراد و توده‌ای از مردم را بیابند که احتمالاً آن‌ها نیز از فضای زندگی واقعی خود جدا شده باشند. (مراجعه شود به Mitra, 1997)

یکی از عوامل بروز ارتباط بین فضای واقعی و تصویری، ایجاد فضاهای ترکیبی جدید حاصله از فضای واقعی و مجازی می‌باشد. این دو فضا در ایجاد فضای تصویری که از مفهوم سنتی و مرسوم *Cybernetic*

گرفته شده است بسیار مهم می‌باشند.

با توجه به تکنولوژی، احتمالاً یکی از مبانی اصلی نظریه فضاهای *Cybernetic* تجزیه و تحلیل یک سیستم به‌طور کامل در زمینه ارتباط بین قسمت‌های سازنده خود آن سیستم بوده است. هر *Cybernetic* در رابطه با تجزیه و تحلیل سیستم‌ها به‌طور کامل، پیچیدگی اهداف آن‌ها و اولویت اهداف همراه با تغییر دائمی و همیشگی توصیف می‌شود.^۱ در بسیاری از موارد، فضاهای جدیدی که ایجاد شده اند در واقع فضاهای *Cybernetic* هستند که باید به عنوان یک سیستم کامل در نظر گرفته شوند که دارای اجزای واقعی و فضایی بوده اما نمی‌توان از هیچ کدام از آن‌ها به خوبی بهره گرفت بلکه می‌توان هر دو را با هم مورد بررسی قرار داده، چگونگی عملکرد این فضای ترکیبی را مشاهده کنیم. علاوه بر این، در ارائه مفهوم واقعی *Cybernetic* توسط *Weiner* (۱۹۴۸) بیشتر در مورد نظریه تأثیر یک بخش از سیستم بر بخش دیگر و این که چگونه یک بخش از سیستم ممکن است بخش دیگر را کنترل نماید صحبت شده است. همچنین نظریه در مورد فضای ترکیبی که در نتیجه ارتباط بین فضای واقعی و مجازی به‌وجود آمده نیز صدق می‌کند. موضوعات جالبی مانند فضای تصویری، جامعه تصویری، موجود تصویری و تجارت تصویری نامی است که بر چند پدیده تصویری گذاشته شده است و نشانگر این حقیقت است که فضای تصویری در تمامی اجزا و جوانب فضای واقعی نفوذ کرده است.

در نتیجه، زمانی که فقط اجزای تصویری پدیده‌ای را بررسی نماییم، تنها بخشی از آن پدیده را که در فضای *Cybernetic* از طریق ارتباطات بین فضای واقعی و مجازی ساخته شده است بر ما مشخص خواهد شد.

با استفاده از لنزهای فضای *Cybernetic* امکان بررسی ارتباط بین فضای واقعی و مجازی و چگونگی استفاده ساکنین فضای *Cybernetic* از فضا وجود خواهد داشت.

دوکرتو (*Decerteu*) به این نکته اشاره می‌کند که فضا معمولاً به شیوه‌ای ساخته می‌شود که بتوان از آن استفاده کرد. اگرچه وی فضاهای واقعی را همان فضاهای شهری می‌داند چنین می‌گوید که "در حقیقت فعالیت‌ها و عملکردهای فضایی به‌طور غیر مستقیم سازنده شرایط خاص زندگی اجتماعی می‌باشند". (۱۹۹۳:۹:۱۵۷)

ما پیشنهاد می‌کنیم که ساختار کارها و فعالیت‌های فضا مهم‌تر خواهند شد که در فضای *Cybernetic* رخ دهند جایی که کیفیت و چگونگی کنترل نسبت به فضاهای واقعی که شهر در آن زندگی می‌کند کمتر قابل لمس می‌باشد. در واقع، استفاده مداوم از فضاهایی که دوکرتو (۱۹۸۴، *Decerteu*) به آن اشاره می‌کند در فضای *Cybernetic* واقعی‌تر خواهد بود.

برای مثال، فرمان حمله‌ای را در نظر بگیرید که افراد با کمک ویروس‌های کامپیوتری انجام می‌دهند و فضای تصویری را تحت کنترل قرار می‌دهند اما نتایج حاصل از آن در فضای *Cybernetic* دیده می‌شود. در نتیجه ما بر این باور هستیم که باید توجه خود را از فضای تصویری به فضای *Cybernetic* معطوف سازیم تا قادر به درک روشی باشیم که توسط تکنولوژی‌های جدید باعث تغییر مفهوم فضا شده است. مطمئناً واقعیت مکان مورد نظر، تأثیراتی بر طرز تفکر ما در مورد اینترنت خواهد داشت.

اینترنت و فضای *Cybernetic*

اولین پیامد تفکر در مورد جایگزین کردن فضای *Cybernetic* به جای فضای واقعی یا مجازی این است که باعث می‌شود عوامل و اجزای اصلی فضایی که در ابتدای این مقاله مورد بحث قرار گرفته است زیر سؤال برده، باعث تغییر آن شود. مفاهیم عوامل و اجزای فضا مانند موقعیت مکانی، ملیت و نقل مکان در فضای *Cybernetic* اهمیت کمتری پیدا خواهند کرد زیرا همزمان در محدوده و قلمرو یک جامعه فیزیکی و مجازی زندگی می‌کنیم. نظریه ملیت و پراکندگی جمعیت از اهمیت کمتری برخوردار خواهد بود زیرا در چنین شرایطی از لحاظ فیزیکی وابسته به یک مکان بوده اما عملاً به یک جامعه متفاوت مجازی مرتبط می‌باشیم. (Mitra 1996 را مشاهده نمایید) در چنین شرایطی، در نظر گرفتن هویت فرد که آیا به فضای واقعی یا فضای مجازی مرتبط است بی فایده خواهد بود. با ظهور و بروز فضای *Cybernetic* هویت فرد نیز از طریق ارتباط وی با این فضا مشخص خواهد شد. در این فضا تعدادی از ارتباطات مربوط به فضای واقعی وابسته به فضای تصویری می‌باشند.

گسترش نظریه فضای *Cybernetic* تحلیل گران و منتقدین را بر آن داشته تا توجه بیشتری به ارتباط بین فضای واقعی و مجازی داشته و سپس برای فضای جدیدی که در آن زندگی می‌کنیم واژه‌ای در نظر بگیرند.

در بسیاری از موارد، نظریه‌ای که بر اساس فضای *Cybernetic* است باعث برتری فضای واقعی بر تصویری یا برعکس نخواهد شد، اما بر این حقیقت تأکید می‌کند که هیچ کدام از این دو فضا بدون دیگری وجود نخواهد داشت و ما همواره در هر دو فضا زندگی می‌کنیم.

دومین پیامد استفاده از نظریه فضای *Cybernetic* درک این حقیقت است که برای فهمیدن اینترنت (شبکه ارتباطی) باید نسبت به فضای تصویری تأکید بیشتری بر فضای *Cybernetic* داشته باشیم زیرا در واژه فضای تصویری یک مفهوم عرفانی و تخیلی نهفته است که از لحاظ علمی در امکان به وجود آمدن چنین فضایی اغراق شده است. در هر صورت، توسعه و گسترش اینترنت (شبکه ارتباطی) نظریه وجود یک فضای تصویری را تأیید نمی‌کند بلکه بر عکس نشانگر این است که اینترنت بر واقعیت استوار است.

مباحث مربوط به طراحی مجدد فضا و استفاده از وسایل بی‌سیم جدید، همه نشانگر این مطلب است که برای درک اینترنت لازم است که از فضای تصویری خارج شده، به یک فضای ترکیبی و هماهنگ *Cybernetic* وارد شویم که نه تنها محدوده صفحات *Web* بلکه محدوده نمایشگرهای کوچک مربوط به صفحات *WWW* تلفن‌های همراه را نیز در بر می‌گیرد.

اکثر فعالیت‌های انجام شده در اینترنت (شبکه ارتباطی) چه در بخش تکنولوژی و چه در علوم اجتماعی بر روشی تأکید می‌کند که تکنولوژی توانسته باعث تغییر برداشت و طرز تفکر ما در مورد زندگی در فضای تصویری گردد.

علاقه به فضای تصویری باعث مطرح شدن مباحثی در زمینه تریبون آزاد، خلوت و آسایش فرد، تکنولوژی‌های جدید قابل دسترسی و سایر مسائلی شده است که مربوط به توان تکنولوژی اینترنت می‌باشند. به هر حال، با توجه به این موضوع، این تحقیق سعی بر این دارد که از لحاظ تکنولوژی نشان دهد که چگونه فضای تصویری به دلیل وجود ابزارهای جدید تغییر یافته است.

با وجود این، هنوز اینچنین بررسی‌هایی نتوانسته تغییر در کاربرد و عملکرد تکنولوژی را نشان دهد. پیسی (Pacey, 1992) چنین اظهار می‌دارد که "بررسی عملکرد تکنولوژی‌های موجود برای ایجاد هر تکنولوژی جدید ضروری است"، هم‌چنان که راجرز (Rogers, 1995) در مورد بررسی تکنولوژی‌های جدید می‌گوید که گسترش تکنولوژی‌های جدید همگام با اختراعات جدید می‌باشد. زمانی که هر دو نظریه در اینترنت به کار گرفته می‌شود نظر ما نه تنها به شیوه گسترش و پیشرفت تکنولوژی جلب می‌شود بلکه به نظریه فضای *Cybernetic* که در آن اینترنت مورد استفاده قرار می‌گیرد نیز معطوف می‌شود.

این تغییر دیدگاه، باعث می‌شود که ما نسبت به نقش اینترنت در زندگی روزمره آگاهی یابیم و متوجه این نکته شویم که اینترنت تنها یک ابزار ورود به فضای تصویری نیست بلکه در واقع ابزاری برای زندگی در فضای تصویری و واقعی می‌باشد، بنابراین متوجه خواهیم شد که درک اینترنت تنها در محدوده فضای *Cybernetic* امکان پذیر می‌باشد.

تغییر نظریه از فضای واقعی یا تصویری به فضای *Cybernetic* باعث تغییر روش در زمینه تحقیق در مورد اینترنت می‌شود. همچنانکه در مقالات متعدد کتاب "انجام تحقیقات اینترنت" دیده می‌شود بر این نکته تأکید شده که باید به مباحث موجود در مورد اینترنت تکیه کنیم (مراجعه شود به Sharf 1999, Mitra and Garton 1999) یا باید شیوه ای را به کار بگیریم که مردم برای استفاده از اینترنت به کار گرفته‌اند. (Cohen 1999) و همکاران ۱۹۹۹ را مشاهده نمایید) بنابراین دو نظریه تصویری و عملی و رفتاری در این زمینه وجود دارد. این تمایز زمانی ایجاد می‌شود که محققین، مسائل مربوط به فضای تصویری^۱ یا فضای واقعی رفتاری و عملی^۲ را در نظر بگیرند و سعی کنند که اینترنت را از طریق یکی از این دو دیدگاه مورد بررسی قرار دهند. ضرورت در نظر گرفتن تمایز بین این دو فضا به علت مفهوم تئوری اینترنت است. اما در شرایطی فضای تصویری و فضای واقعی با یکدیگر ترکیب می‌شوند و اگر چنین فضایی را از یکی از دیدگاه‌های فضایی یا واقعی به تنهایی مورد بررسی قرار دهیم نمی‌توانیم برای نتایج این ترکیب توجیه و تفسیری ارائه کنیم. اما نظریه *Cybernetic* به ما این اجازه را می‌دهد که در یک زمان هر دو فضای واقعی و تصویری را به عنوان یک مفهوم کلی درک کرده، در چنین شرایطی می‌توانیم اینترنت را از هر دو دیدگاه مورد تجزیه و تحلیل قرار دهیم، شاید تلاش در درک نتایج و پیامدهای زندگی در فضای *Cybernetic* در آینده باعث تسهیل کار کروات و همکارانش (۱۹۹۸) در این زمینه شود.

تأکید بر فضای *Cybernetic* به این دلیل حائز اهمیت است که می‌توانیم چگونگی عملکرد افراد را در هنگام مواجه شدن با مباحث رایانه مشاهده کنیم؛ زیرا می‌توانند در فضای *Cybernetic* هویت خود را بازنگری نمایند.

در فضای تصویری، تنها عملکرد و رفتار فضای واقعی مورد بررسی قرار می‌گیرد، اما در فضای *Cybernetic* باید مجموع رفتارها و مباحث ترکیبی مورد مطالعه و بررسی قرار گیرند. درک این مطلب ما را به سوی اهداف و برنامه کاری جدیدی برای تحقیق سوق می‌دهد که می‌توانیم به بررسی اینترنت و تکنولوژی‌های مربوط به آن پرداخته که باعث سهولت دستیابی به مباحث موجود در اینترنت شده‌اند که نهایتاً منجر به زندگی در فضای *Cybernetic* خواهد شد. زمانی که محققین در مورد چگونگی زندگی افراد در

فضای *Cybernetic* مطالعه می‌کنند مسائل و موضوعات مربوط به اینترنت نیز تغییر می‌یابد زیرا در این فضا نظریه زندگی کردن به فعالیت‌های رفتاری و واقعی فرد بستگی دارد. در واقع وقتی از نقطه نظر مباحث *Cybernetic* به این مسئله نگاه می‌کنیم متوجه می‌شویم که شامل مباحث در زندگی واقعی و همچنین مباحث مربوط به فضای تصویری می‌باشد در نتیجه برای فهمیدن همین مسئله اینترنت تنها کافی نیست که از چگونگی ساختار صفحه‌های *Web* اطلاع حاصل کنیم، بلکه باید بدانیم که چگونه مباحث *Web* در سایر قسمت‌های غیر فضایی، فضای *Cybernetic* ارائه شده اند. بنابراین از دیدگاه فضای *Cybernetic*، بررسی و تجزیه و تحلیل اینترنت نسبت به شرایط کنونی آن فرآیند پیچیده‌تری خواهد بود.

نتیجه‌گیری

از آن جایی که نظریه فضا با موضوع قدیمی تعیین موقعیت مکانی یک نقطه خاص در جهان مرتبط می‌باشد ما نیز این مقاله را با همین مبحث شروع کرده‌ایم. مطمئناً تعیین موقعیت مکانی، علاقه به دانستن موقعیتی که فرد در آن ساکن است و اهمیت آن مکان، مسئله مورد نظر تعداد زیادی از افراد - از طراحان نقشه گرفته تا کاشفین فضا - بوده است. نظریه موقعیت مکانی به قدری برای تمدن و فرهنگ عمومی مهم است که افسانه‌ها و داستان‌های علمی زیادی در این زمینه نوشته شده است و با کار بردن واژه مرز نهایی برای "فضا" موقعیت مکانی را مشخص کرده‌اند. در نتیجه، فکر شهروند معطوف به دانستن سئوال‌هایی مثل این که "در کجا هست" و "به کجا خواهد رفت" معطوف شده است. زیرا واژه "گم شدن در مکان" به فرد احساس بدی می‌دهد.

برای مطمئن ساختن فرد از این که در مکان و فضا گم شده است، امروزه تکنولوژی‌های جدید این امکان را فراهم ساخته‌اند که فرد را با مکان‌ها و فضاهای مختلفی ارتباط می‌دهند که در آن فضا برای واژه "گم شدن" مفهوم و معنایی وجود ندارد.

برای دانستن این نکته که چگونه می‌توان از یک فضای فیزیکی به فضای فیزیکی دیگری رفت، هم اکنون این امکان وجود دارد که به فضای تصویری وارد شویم و یک سایت *WWW* مشخصی را نگاه کرده و دستورالعملی را برای رفتن از یک فضا به فضای فیزیکی دیگر دریافت نماییم. این مثال نشان دهنده شیوه‌ای است که فرد می‌تواند با استفاده از آن بین دو فضای واقعی و مجازی ارتباط برقرار کند و در هر دو فضا به خوبی فعالیت نماید.

یک زندگی ایده آل منحصر در یک فضای واقعی یا مجازی نخواهد بود، بلکه نیاز به ترکیب و هماهنگی هر دو فضا می‌باشد که در این صورت شرایطی را به وجود می‌آورد که در یک فضا توسط فضای دیگر تغذیه شده، نهایتاً هر دو تغییر یافته است و منجر به ایجاد فضای *Cybernetic* شده که ترکیبی از هر دو فضا می‌باشد.

در نهایت، باید گفت که این تغییر باید هر چه سریع‌تر انجام پذیرد تا بتوانیم از شیوه‌هایی آگاه شویم که از آن طریق تکنولوژی‌های جدید باعث تغییر در شخصیت و مکان زندگی ما می‌شوند و این که چگونه می‌توان به این سوال پاسخ داد که "کجا هستیم؟".

منابع:

- 1- Acker, S. R. (1996): *Space, Collaboration and the credible city: Academic work in the virtual university*. *Journal of Computer Mediated Communication*, 1(1). Retrieved from the World Web: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue1/ACKTEXT.HTM>
- 2- Anderson, B. (1983): *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. London, UK: Verso.
- 3- Barbatsis, G., Fegan, M., & Hansen, K. (1999): *The performance of cyberspace: An exploration into computer-mediated reality*. *Journal of Computer Mediated Communication*, 5(1). Retrieved from the World Web: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/BARBATSIS.HTML>
- 4- Brook, J., & Boal, I. A. (1995): *Resisting the virtual life*. San Francisco, CA: City Lights.
- 5- Mitra A. (1997): *Diasporic Web sites: Ingroup and outgroup discourse*. *Critical Studies in Mass Communication*, 14, 158-181.
- 6- Mitra A. (1999): *Characteristics of the WWWtext: Tracing discursive strategies*. *Journal of Computer Mediated Communication*, 5(1). Retrieved from the World Web: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/mitra.HTML>
- 7- Mutua, M. (1995). *Why redraw the map of Africa: Amoral and legal inquiry*. *Michigan Journal of International Law*, 16, 1113.
- 8- Negroponte, N. (1995): *Being digital*. New York: Vintage Books.
- 9- Pacey, A. (1992): *The culture of technology*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- 10- Ratner, S. R. (1996). *Drawing a better line: UTI Possidetis and the Borders of New states*. *The American Journal of International Law*, 90(4), 590-624.
- 11- Rogers, E. (1995): *Diffusion of innovations* (4th ed.). New York: Free Press.
- 12- Shapiro, M. J. (1997): *Violent cartographies: Mapping cultures of war*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- 13- Shaw, D. F. (1997): *Gay men and computer communication: A discourse of sex and identity in cyberspace*. In S. Jones (Ed.) *Virtual culture* (pp. 133-143). Thousand Oaks: Sage.
- 14- Spaans J. A. (2000): *GPS: The holy grail?* *Journal of Navigation*, 53, 293-297.
- 15- Watson, J. , & Hill, A. (1993): *A dictionary of communication and media studies*. New York: Edward Arnold.
- 16- Wiener, N. (1948): *Cybernetics*. New York: John Wiley.
- 17- Wood, D. (1992): *The power of maps*. New York: The Guilford Press.