

لزوم توجه به فرهنگ در زیر ساخت های شهر الکترونیک

سعیده عسگری^۱ ، حامد عزیزخانی^۲

دانشجوی کاردانی کامپیوتر- نرم افزار دانشگاه آزاد ابهر - ابهر ، زنجان

s_asgari_2006@yahoo.com :

دانشجوی کارشناسی برق - قدرت دانشگاه آزاد ابهر- ابهر ، زنجان

hamed.azizkhani@gmail.com

۱- مقدمه

فرهنگ یکی از حساس ترین مباحث مربوط به جوامع گوناگون است که ملت ها در طول قرون متمادی با طی فراز و نشیب ها ، جنگ و بحران های شکننده سعی کرده اند تا هویت خود را حفظ کنند با توجه به تحولات عظیم در علوم و دانش مختلف بویژه جهش چشم گیر در فناوری اطلاعات ، فرهنگ کانون مجادله و بحران در جوامع مختلف تبدیل شده است .

در خصوص فرهنگ در جامعه مجازی و تاثیر متقابل آن نظریات متفاوتی وجود دارد ؛ عده ای نگاهی خوش بینانه به این پدیده داشته و آن را فرآیندی توصیف کرده اند که در روند تکامل جامعه را خود را یافته و به سوی کمال در حرکت است این گروه ، عصر حاضر را طلیعه جامعه ای سرشار از تخصص و مراقبت مطلوب از همه چیز می دانند. از نظر این گروه ، در این جامعه حاکمیت اصلی با رسانه های الکترونیک است . نظریه و نظریه پردازان این گروه عبارتند از:

۱- نظریه فرا صنعتی ، دانیل بل و پیروان اول

۲- نظریه پست مدرنیسم ، ژان بو دریار ، مارک پاستر

۳- تخصصی سازی انعطاف پذیر ، میشل پیور ، چارلز سیبل

۴- نظریه شیوه اطلاعاتی توسعه^۳ ، مانویل کستلز

گروه دیگر عصر جدید را سر آغاز کنترل های بی رحمانه شهروندان معرفی می کنند و آن را عامل تضعیف و حتی نابودی فرهنگ ملل مختلف با توجه به اینکه امروزه فرهنگ غرب به عنوان فرهنگ مدرن و صاحب فناوری های نوین مطرح است پیش بینی می شود که فرهنگ غرب به کمک فناوری اطلاعات و کالایی کردن فرهنگ ، سلطه و سیطره خود را بر جوامع تحمیل نماید و در صدد گسترش و جایگزینی فرهنگ و تمدن غرب به جای ارزش های فرهنگی و تمدن سایر کشور قلمداد می کنند. نظریه پردازان این گروه عبارتند از:

۱- مارکسیست های نو ، هربرت شیپلر

۲- نظریه مقرارت گذاری^۴ ، مایکل آگلیتا و آلن لیپیتز

۳- نظریه انباشت انعطاف پذیر^۵ ، دیوید هاروی

۴- نظریه دولت - ملت و خشونت ، آنتونی گیدنز

۵- نظریه عرصه عمومی ، یورگن هابرماس

اما آنچه که در هر دو نظریه مشترک است نقش فناوری اطلاعات در نزدیک کردن فرهنگ های جوامع به هم می باشد و آن دسته از فرهنگ ها که در صورت عدم توانایی و ظرفیت لازم برای همزیستی با فرهنگ جدید ناچار به عقب نشینی هستند و فرهنگ های ضعیف محکوم به کمرنگ شدن و در نهایت نابودی هستند .

^۱ - دانشجوی کاردانی کامپیوتر- نرم افزار دانشگاه آزاد ابهر - ابهر ، زنجان

^۲ - دانشجوی کارشناسی برق - قدرت دانشگاه آزاد ابهر- ابهر ، زنجان

³ -Information mode of development

⁴ - regulation theory

⁵ -flexible accumulation

جا به جایی های صورت گرفته در بسیاری از ارزش ها ، باورها و اعتقادات جوامع در سال های اخیر از جمله ایران بویژه در حوزه فرهنگ حکایت از این موضوع دارد.

۲- طرح مسئله

در هزاره سوم فن آوری اطلاعات به عنوان عمده ترین محور تحول و توسعه در جهان منظور شده و دستاوردهای ناشی از آن نیز آنچنان با زندگی مردم عجین گردیده است که بی توجهی به آن ، اختلالی عظیم در جامعه ، رفاه و آسایش مردم بوجود می آورد . جامعه های مجازی با شکستن مرزهای جغرافیایی و فرو ریختن دیوارهای مرزی یک جامعه و فراتر رفتن از مرزهای جامعه خود و تعامل و ارتباط با جوامع گوناگون توانسته است با فرهنگ آن جامعه ارتباط برقرار کند . گاهی اوقات به دلیل ضعف فرهنگی که دارد به قول فرهنگ جوامع دیگر ، بپردازد و این نوع تهدید جدی برای فرهنگ ما محسوب می شود. یکی از مهمترین خصوصیات جامعه مجازی آزادی انتشار اطلاعات و ورود بی هویت در آن است ، شهروند در جامعه مجازی برای ایفای هر نقشی ، فرصت پیدا می کنند . البته خصیصه مثبتی در این کار می باشد ، مجالی که برای بروز و ظهور شهروند ایجاد می شود . این آزادی و بی هویتی در صورتی که به درستی کنترل و مدیریت نشود می تواند به عنوان مهم ترین نقطه آسیب پذیری فرهنگ در جوامع مجازی مطرح شود .

گر چه هنوز ایران جامعه ای مدرن نیست ، اما با توجه به جوانی جمعیت و تعداد زیاد جوانان تحصیل کرده که با اینترنت و فضای سایبر آشنایی دارند ، به نظر می رسد اینترنت می تواند رسانه ای تأثیر گذار در این جامعه تلقی شود . با توجه به اینکه کاربران اینترنت در ایران را عمدتاً افراد تحصیل کرده تشکیل می دهند و این افراد در میان خانواده ها و گروه ها از تأثیر گذاری زیادی برخوردارند ، می توان گفت که ضریب نفوذ اطلاع رسانی اینترنتی در ایران بسیار بالاست و به سرعت نیز در حال افزایش است ، این امر موضوع مدیریت صحیح و فرهنگ سازی مجازی را در ایران دو چندان می کند بر این اساس در این مقاله با دیدگاه منتقدانه به گسترش ، بدون مدیریت فرهنگ در جوامع مجازی نگریسته شده است .

۳- مفاهیم پژوهش

مطابق تعریف کارشناسان ، شهر الکترونیک ، شهری است که در آن از ابزار الکترونیکی نظیر برنامه های کاربردی و کامپیوتر برای افزایش کارایی و اثر بخشی خدمات به مردم ، بنگاه های اقتصادی و کارمندان دیگر بخش های دولت استفاده می شود . در نتیجه شهرهای مجازی می تواند مدل استعاری تمام اطلاعات و خدماتی باشند که در شهرهای حقیقی وجود دارند . این شهرها کانون های الکترونیکی هستند . عبارت شهر مجازی^۱ برای توصیف اشکال گوناگون ذخیره و نمایش اطلاعات در راستای رفاه و آسایش ، امنیت و سرعت برای شهروندان است.

فرهنگ در لغت به معنی علم ، دانش ، ادب و معرفت ، تعلیم و تربیت و همچنین آثار علمی و ادبی یک قوم یا ملت است . فرهنگ دارای خصوصیات و طبقه بندی های متفاوتی می باشد ؛ جامعه شناسان در یک طبقه بندی به دو نوع فرهنگ معنوی و مادی اشاره کرده اند .

مقصود از فرهنگ مادی تمام مواردی است که دارای وجود خارجی بوده و قابل لمس است بطور کلی تمام دستاوردهای تکنولوژیکی ، فرهنگ مادی جامعه را تشکیل می دهند.

فرهنگ معنوی نیز به مجموعه رسوم و عقاید ، علوم و معارف ، ارزش ها ، فلسفه و سایر مفاهیم انتزاعی اطلاق می گردد که غالباً از طریق خط و زبان منتقل می شود . [۱]

۴- جایگاه فرهنگ در جامعه مجازی

فرهنگ جامعه مجازی موضوعی میان رشته ای است که بحث از آن نیازمند آشنایی و تخصص در دو حوزه اخلاق و جامعه مجازی است. این بحث به مسائلی می پردازد که کاربرد و گسترش جامعه مجازی موجب آن گشته است. هدف از این بحث آن است تا به سؤالاتی پاسخ گوید که مربوط به بنیان های ارزشی افعال و مسئله افراد در حوزه فناوری اطلاعات است. علاوه بر اینکه می توان از سیاست های دولتی در قبال زیربنای فرهنگی حوزه فناوری اطلاعات نیز بحث نمود.

از آنجا که جامعه مجازی تحولات سیاسی - اجتماعی وسیع و شگرفی را پدید آورده است، مشکلات فرهنگی جدید و منحصر به فردی در این حوزه ایجاد شده که نیازمند رسیدگی است. جامعه مجازی نه تنها در چگونگی افعال و اقدامات روزمره ما تأثیر می گذارد؛ بلکه تلقی ما از آنها را نیز تغییر داده است. برخی از مفاهیمی که در حوزه فلسفه اخلاق و فلسفه سیاسی کاربردی خاص داشته اند با پیشرفت جامعه مجازی دچار چالش هایی شده اند که از آن جمله می توان به مفهوم مالکیت، مفهوم حریم خصوصی، مفهوم توزیع قدرت، آزادی های اساسی و مسئولیت فرهنگی اشاره نمود.

^۱ - virtual city

در هر یک از این مفاهیم، سؤال‌های جدیدی مطرح شده است، مانند اینکه متخصصان امور رایانه چه مسئولیت‌های فرهنگی دارند؟ اگر یک نرم‌افزار رایانه‌ای خطا کند، چه کسی را باید سرزنش نمود؟ آیا ایجاد اختلال در برنامه‌ها کاری غیر اخلاقی است؟ آیا کپی‌برداری از برنامه‌ها - وقتی صاحبان آن اجازه نداده باشند - از نظر اخلاقی کاری خطا و ناصواب است؟ اینها بخشی از سؤالاتی است که در حوزه فرهنگ فردی و نهادی جامعه مجازی مطرح می‌شود. بخش دیگری از سؤالات مربوط به سیاست‌های دولت است مانند این که: آیا افراد آزاد باشند تا از راههایی چون شبکه اینترنت سخنان خویش را آزادانه مطرح کنند یا محدودیت‌هایی که در نشر فیزیکی چون نشر کتاب و روزنامه در وجود دارد، در مورد شبکه‌ها نیز باید اجرا گردد؟ این سؤال بیشتر از آن جهت مطرح می‌شود که شاید ما در نشر کتاب و روزنامه که داخل در محدوده قدرت دولت‌ها صورت می‌گیرد، سخت‌گیری یا تساهل کمتر یا بیشتری نسبت به اطلاع رستی از بیرون مرزها که از طریق اینترنت صورت می‌گیرد، داشته باشیم. با توجه به امکان دسترسی افراد مختلف به اطلاعات موجود در رایانه‌هایی که به شبکه متصلاند، دولت‌ها باید چه سیاست‌ها و عملیاتی را در راستای حفظ حریم خصوصی افراد از قبیل بایگانی نامه‌های ارسالی و وارده اشخاص صورت دهند و مسئولیت مدنی ایشان در این زمینه چیست؟ مسائلی از این دست موجب شده است که عنوان تحقیقی با نام «فرهنگ جامعه مجازی» در فرهنگ کاربردی جای خود را باز کند. اینک به توضیح بیشتری به برخی از زمینه‌های بحث در این عنوان تحقیقی می‌پردازیم.

۵- جامعه مجازی و چالش‌های پیش روی آن

بسیاری از اندیشمندان و صاحب نظران علوم اجتماعی بر این باورند که ترکیب و همگرایی فناوریهای نوین ارتباطی و تجدید ساختار نظام سرمایه داری در دهه های اخیر نسبت گشایش مرحله تازه ای در جوامع بشری شده است.

از این روست که جامعه مجازی امروزه به سرچشمه ای از مباحثه ها و کفتمانهای فراوان تبدیل گردیده است به گونه ای که می توان گفت برخی از این مباحثه ها موضوعاتی از جمله اهمیت دانش نظری در مقایسه با تجربه گرایی حق دسترسی همه روشروندان به اطلاعات، دموکراسی مشارکتی و اقتصاد اطلاعاتی، جهانی رابه عنوان برخی از پیامدهای جامعه اطلاعاتی طرف توجه قرار داده اند و پاره ای دیگر به پیامدهایی چون نقش نظارتی، دستکاری افکار و نابودی گستره عمومی و نیز شکاف و نابرابری های اجتماعی در سطوح ملی و بین

المللی نظر دارند. ۱

به هر حال چه آنکه رویکرد بد بینانه و چه آنان که نگاه خوشبینانه ای به مقوله جامعه اطلاعاتی

دارند همگی به نقش و اهمیت کلیدی اطلاعات در جهان کنونی اذعان می کنند، که پس می توان گفت که راهبرد موثر، نه برخورد منفعلانه، نه جبهه گیری بدبینانه و نه پذیرش خوش بینانه بلکه موضع فعال و نقادانه توأم با تعامل منطقی و هوشیارانه است. در یک نگاه اجمالی مهم ترین آثار حضور ایران در جامعه مجازی را می توان چنین شمرد.

۵-۱- اطلاع رسانی غیر قابل کنترل

در جوامع مجازی کنترل کمتری بر تبادل اطلاعات از طریق حکومت ها اعمال می شود در عصر جدید، شهروندانی که توانایی تهیه لوازم مربوط به اینترنت را در اختیار دارند، به راحتی می توانند اطلاعات به روز را از آن سوی جهان دریافت کنند و در همان حال اطلاعاتی نو تولید کرده و در اختیار مخاطبان خود قرار دهند. رسانه های الکترونیک جدید مرزها را شکسته و حکومت ها کاری در این زمینه نمی توانند انجام دهند. اطلاع رسانی به شیوه جدید سبب شکستن انحصار رسانه های داخلی شده و افراد را قادر می سازد منبع اطلاعاتی خویش را تعیین کنند. در جمهوری اسلامی ایران به هیچ وجه در این خصوص نمی تواند اطلاعات را کنترل کرده و به دلخواه خود در دسترس مخاطبانش قرار دهد. زمان به نفع تکنولوژی های جدید ارتباطی و به زبان شیوه های سنتی و انحصاری اطلاع رسانی در ایران است.

۵-۲- ظهور انسان های با تابعیت بین المللی

شیوه جدید اطلاع رسانی به نوبه خود سبب آگاهی های جدید شده و انسان های نو می آفریند. اطلاعاتی که در عصر دوم رسانه ها^۱ تولید و عرضه می شود، غالباً مخاطبان فرا ملی و بین المللی دارد. انسان های بی شماری با «دیگران» و «غریبه ها» ارتباط برقرار کرده و تبادل اطلاعات می کنند. به همین جهت این شیوه اطلاع رسانی فرهنگ خاصی (جهانی و غربی) را ترویج می کند و مخاطبان (مصرف کنندگان) اندک اندک بیش از آن که خود را متعلق به قوم، فرهنگ و کشور خاصی بدانند، خود را انسانی با تابعیت جهانی و بین المللی خواهند نامید. انسان های عصر دوم رسانه ها، با وجود فاصله فیزیکی بسیار، می توانند به یکدیگر بسیار نزدیک شوند. یک ایرانی ممکن است بیش از آنکه با همسایه خود دوست باشد، با یک خارجی که همیشه با او از طریق اینترنت در ارتباط است دوست شود. [۶]

^۱ - عصر دوم رسانه ها از دیدگاه نظریه پردازان با ظهور و شکل گیری نوع جدیدی از جامعه است که از طریق ادغام تکنولوژی های جدید ارتباطی ظاهر شده است.

۵-۳- رواج فرهنگ جهانی (و غربی) در ایران

اینترنت نیز در زمینه ترویج فرهنگ جهانی دست کمی از تلویزیون‌های ماهواره‌ای ندارد. که وسایل هم‌اکنون به قدری در ایران نفوذ کرده‌اند که صرفاً یک مورد از اثرات فرهنگی آنها را در پیروی شهروندان ایرانی از مدهای مختلف لباس و موی ورزشکاران غربی و هنرپیشه‌های معروف هالیوود می‌توان مشاهده کرد. موسیقی در این خصوص نیز جای خود دارد. رواج فرهنگ غربی در ایران به گونه‌ای است که به نظر می‌رسد در آینده نه‌چندان دور تبدیل به "فرهنگ برتر" شود!

بسیاری از محققان و نظریه پردازان [۴] بر آنند که این امر صورت ساده شده مساله مربوط به رسانه های جدید الکترونیک و جهانی شدن اطلاعات است. این گروه معتقدند که جهانی شدن در معنای واقعی خودش، غربی شدن، یکنواخت شدن و هماهنگ کردن فرهنگ جهان با فرهنگ غربی است. از نظر آنها، تمام وسایل ارتباط جمعی مدرن در غرب تولید و راه اندازی می شوند.

از سوی دیگر در عصر دوم رسانه ها ما بیش از گذشته شاهد تجاری شدن فزاینده بخش فرهنگ در جامعه هستیم [۲۱]. در این عصر، فرهنگ نیز مانند کالا از طرف بسیاری از تولید کنندگان قوی تر و با نفوذ تر تولید و در اختیار بسیاری از مصرف کنندگان منفعل قرار می گیرد. رسانه های الکترونیکی جدید، انتقال دهندگان سریع فرهنگ غربی^۱ به اقصی نقاط جهانند و عوامل اصلی تغییرات فرهنگی در جهان سوم محسوب می شوند.

۵-۴- تغییر هویت نزد جوانان

در جوامع مجازی نفوذ سریع و گسترده وسایل الکترونیکی جدید و در همان حال، بسته بودن فضای فرهنگی کشور سبب شده است تا تغییر هویت نزد جوانان ایرانی خیلی زود حادث شود. رسانه‌های الکترونیکی جدید از نظر هویتی وضعیت تازه‌ای ایجاد کرده که بسیاری از جوانان کاربر این وسایل در ایران هم‌اکنون مثل غربیان رفتار می‌کنند. این وسایل در آینده نه‌چندان دور، کاربران آن را در ایران منفعل و از نظر ذهنی کاملاً وابسته به غرب خواهد ساخت. هویتی را که رسانه‌های الکترونیکی جدید ترویج می‌کنند و در صدد ساختن آن هستند، هویت فراملی و احتمالاً هویت غربی است. این هویت می‌تواند با هویت ملی ایرانی در تضاد قرار بگیرد.

۵-۵- زبان

یکی از مواردی که در بحث پیامدهای وسایل الکترونیکی باید آن را جدا از مباحث دیگر فرهنگی، به طور مجزا مدنظر قرار داد، زبان است. در رسانه‌های الکترونیکی جدید، غالباً زبان انگلیسی سلطه دارد و می‌خواهد خود را به همه (فرهنگ) کشورها از جمله ایران تحمیل کند. نفوذ و گسترش زبان انگلیسی از طریق تلویزیون‌های ماهواره‌ای و اینترنت در جای خود می‌تواند مهم‌ترین تهدید علیه زبان فارسی قلمداد شود.

۵-۶- رواج فردگرایی و انزواطلبی

وسایل الکترونیکی جدید در مجموع سبب رشد فردگرایی و انزوای اجتماعی اقشار استفاده‌کننده آن خواهد شد. استفاده‌کنندگان این وسایل زمان‌های طولانی را با آنها می‌گذارند و در گوشه‌ای با خیال‌پردازی و بازیگوشی و به دور از هر گونه سروصدا و مزاحمت در دنیای خود سیر خواهند کرد. این وسایل نوع جدیدی از مناسبات اجتماعی را در ایران و در نزد اقشار استفاده‌کننده، به دنبال خواهد داشت که در مجموع منجر به افزایش کنش‌های فردی و ظهور انسان‌های منزوی، گوشه‌گیر و کم‌تحرک می‌شود. این انسان‌ها بعدها از نظر ارتباطی با دیگر شهروندان مشکل پیدا خواهند کرد و جامعه را درگیر یک تضاد میان‌کنشی خواهد ساخت. رواج و گسترش وسایل الکترونیکی جدید در ایران منجر به افزایش انسان‌های گوشه‌گیر، کم‌تحرک و منفعل خواهد شد. [۳]

۵-۷- تبعیض

هنگامی که از عصر انفجاری اطلاعات و عصر رسانه های جدید الکترونیک سخن به میان می آید، بی درنگ این نکته در ذهن تداعی می شود که در این عصر افراد به طور برابر و یکسان به اطلاعات دسترسی خواهند داشت. در عصر اول رسانه ها، در حالی که نظریه پردازان بزرگی امکان دموکراتیک بودن ظرفیت ارتباطی را مد نظر داشتند. متفکرانی چون آدرنو، هورک هایمر و هابرماس با آنها مخالفت کرده و معتقدند به ظرفیت به شدت نا برابر رسانه ها در ارائه اطلاعات بودند [۴].

در عصر حاضر که رسانه های جدید الکترونیکی در آن غلبه پیدا کرده است، ملت های فقیر و کم ثروت عمدتاً کشورهای منفعل و قابل انعطافی هستند که سازمان ها و موسسات اقتصادی مدرن، در یک کلام غرب برایشان اطلاعات تولید می کند و به میزان که بخواهند و منافعیشان اجازه دهد برای آنها روانه می

^۱ - ارزش ها، نوع دین داری، موسیقی، هنر، تفریحات و ...

سازند. این امر موجب عمیق تر شدن شکاف اطلاعاتی بین کشورهای مدرن و غیر پیشرفته می شود و نابرابری میان آنها را تشدید خواهد کرد. [۳] نتیجه شکاف اطلاعاتی، تبعیض ناشی از عدم دسترسی به اطلاعات در جامعه مجازی میان ملل مختلف خواهد بود.

۶- بحران مشروعیت در جوامع مجازی

در سپیده دم عصر اطلاعات، بحران مشروعیتی دامنگیر نهادهای دور از صنعتی شده است که معنا و کارکرد آنها را سلب کرده است. دولت ملی مدرن زیر تاراج شبکه‌های جهانی ثروت، قدرت و اطلاعات، قسمت اعظم حاکمیت و استقلال خود را از کف داده است.

سرچشمه‌های چیزی که هویت مشروعیت‌های بخش نامیده می‌شود، خشکیده‌اند. نهادها و سازمان‌های جامعه مدنی که حول دولت‌های دموکراتیک و قرارداد اجتماعی میان کار و سرمایه ساخته شده بود، کم و بیش به پوسته‌ای توخالی بدل شده و روز به روز در ایجاد ارتباط با ارزش‌ها و زندگی مردم اکثر جوامع ناتوان تر می‌شود.

در سپیده هزاره سوم، شاه و ملکه، یعنی دولت و جامعه مدنی، هر دو بی‌تخت و کلاهاند و فرزندان آنها - شهروندان - آواره یتیم خانه‌های گوناگون شدند.^۱ زوال هویت‌های مشترک، که مترادف با اضمحلال جامعه به عنوان نظام معنادار اجتماعی است نشانگر اوضاع و احوال روزگار ماست. در این دنیای تازه نیازی به هویت‌ها نیست. گزینه‌های اصلی و انگیزه‌های قدرت و محاسبات استراتژیک خودمحورانه تهدید به غرقه ساختن مرزها می‌کند که همه هنجارهای تمدن و هنجارهای بین‌المللی سیاسی - حقوقی را دچار معضل می‌سازد. دنیایی که نغمه مخالف آن، طرح مجدد ناسیونالیسم توسط بقایای ساختارهای دولت‌هایی است که دغدغه مشروعیت را رها ساخته‌اند. به اصل قدرت چنگ زده‌اند و گاهی آن را در لفافه‌ای از الفاطی‌های ملی‌گرایانه می‌پوشانند.

اما نهضت‌های مقاومت در جامعه مجازی^۲، همان قدر رایج‌اند که برنامه‌های فردگرایانه منتج از زوال هویت‌های مشروعیت بخش رواج دارند، که جامعه مدنی دوران صنعتی را تشکیل می‌دهند. اما با اینکه این هویت‌ها همچنان پابرجا هستند، به ندرت موفق به ایجاد ارتباط می‌شوند. آنها ارتباطی با دولت ندارند جز اینکه برای منافع یا ارزش‌هایشان با دولت ستیز یا مذاکره کنند، آنها با یکدیگر نیز ارتباط ندارند زیرا براساس اصول به غایت متمایزی شکل گرفته‌اند که برای هر یک «خودی» و «غیرخودی» را با جرمیت تعریف می‌کند. از آن جا که منطق جماعتی کلید بقای آنهاست، از خود - تعریف‌های فردی استقبال نمی‌کنند بنابراین از یک سو نخبگان جهانی ساکن فضای جریان‌ها، بیشتر شامل افراد بی‌هویت می‌شوند: «شهروندان جهان» در حالی که از سوی دیگر مردمی که در برابر محروم شدن از حق انتخاب سیاسی و فرهنگی و اقتصادی مقاومت می‌کنند، بیشتر جذب هویت اجتماعی می‌شوند.

بنابراین باید لایه دیگری به پوشش‌های اجتماعی جامعه مجازی بیافزاییم. به همراه دستگاه دولت، شبکه‌های جهانی و افراد خودمحور جماعت‌هایی نیز هستند که حول هویت مقاومت شکل گرفته‌اند. اما این عناصر به یکدیگر متصل نیستند زیرا منطق هر یک دیگری را طرد می‌کند؛ و همزیستی آنها نمی‌تواند مسالمت‌آمیز باشد. بنابراین پیدایش هویت‌های برنامه‌دار معنا می‌یابد.

هویت‌های برنامه‌دار نه از هویت‌های سابق جامعه مدنی دوران صنعتی، بلکه از بسط و تحول هویت‌های مقاومت موجود پدید می‌آیند. این واقعیت که یک جماعت حول هویت مقاومت معینی ساخته می‌شوند، بدین معنا نیست که به سوی ساختن هویت برنامه‌دار پیش می‌رود. این جماعت ممکن است همچنان تدافعی باقی بماند یا ممکن است به یک گروه همسو تبدیل شود و به منطق چانه‌زنی تعمیم یافته بپیوندد که منطق مسلط جامعه مجازی است.

۷- آرمانشهر یا نا آرمانشهر^۳

برخی نویسندگان ضمن عدم دفاع آشکارا از ابزارگرایی، دیدگاه‌هایی آرمانشهری در خصوص به اصطلاح «گذرگاه اطلاعاتی» مطرح می‌کنند. این نظریه پردازان پیش‌بینی می‌کنند که توانایی رها شدن از ارتباطات اینترنتی در پیدایش اشکال جدید دموکراسی و ادارک جمعی در دهکده جهانی فضای مجازی تأثیر بسزایی دارد. [۶]

منتقدین آنها معتقدند که این نویسندگان از واقعیت غافلند و ارزشهای فرهنگی بطور جدایی‌ناپذیری با رسانه و زبان در ارتباطند [9] و فرهنگ مجازی از ماتریکس فرهنگی و اجتماعی شناخته شده نشات گرفته است. [10]

این نظریه‌پردازان به طرح دیدگاه‌های جزمی‌تر فناوری و ناآرمانشهری در خصوص فضای مجازی در سطح وسیع‌تری پرداخته‌اند: در این دیدگاه‌ها، فرهنگ سرمایه‌داری و پول محور غالب است و سلسله مراتب بی‌عدالتی و نابرابری اقتصادی موجود را گسترش میدهد و از طرفی ارزشهای فرهنگی غربی/آمریکایی و مهارت‌های فنی را تقویت می‌کند. [9]

این مباحث و مباحثی که موضوعاتی متقابل و متضاد دارند و به فرهنگ مجازی مربوطند (نظیر اینترنت به مثابه مرکز کنترل جمعی در مقابل اینترنت به مثابه یک فضای اجتماعی جدید یا اینترنت به مثابه بافت فرهنگی در مقابل اینترنت به مثابه یکدست ساخته فرهنگی همه در مباحث فلسفی‌ای که مبانی اثر فهرست شده در دیگر بخش‌های مقاله، را تشکیل می‌دهند آمده‌اند.

^۱ - مانوئل کستلر

^۲ - نهضت ضد پدرسالاری زنان، نهضت‌های آزادی جنسی، نهضت محیط زیست و ...

^۳ - Utopia or Dystopia

نویسندگان بیشماری گسترش فناوری‌های اینترنتی و فضای ارتباطی جدید ساخته شده توسط آنها را صرفاً به مثابه تجلی ایده‌های مدرن به شکل ابزار و تکنیک که بطور قطع در آینده‌آل‌های جمهوری خواهانه و انقلابی، آزادی، برابری و برادری نهفته است، مورد بررسی قرار داده‌اند.

اسکوبار^۱ با تأکید بر همخوانی فناوری‌های رایج با انقلاب‌های فرهنگی موجود، مبانی فرهنگی غربی توسعه فناوری را مورد بررسی قرار می‌دهد. گانکل^۲ نیز با تأکید بر همین مسأله معتقد است که منطق فضای مجازی صرفاً عبارت است از بسط و گسترش استعمار اروپایی. از نگاه کستلز^۳ فرهنگ مجازی برخاسته از فرهنگ برتر علمی و تکنولوژیکی، «در فهرست مأموریت غلبه بر جهان قرار داشت»

ارول^۴ معتقد است که بحث در خصوص پسامدرن بودن، ابراز فراموشی نسبت به گذشته است و مدعی است که فضای مجازی و فناوری‌های مجازی دنباله همان تصویرگری رمانتیک و دهه‌های ۱۸۳۰ و ۱۸۴۰ است. او می‌گوید از قالب خارج کردن، محصول جدید دوران مدرن نیست بلکه (پدیده جدید) موفقیت تصویرگری رمانتیک بود.

نویسندگان متأخرتر، فضای فرهنگی فضای مجازی را کاملاً جدید و پسامدرن دانسته، آن را نشانگر گسستی عمده و اساسی در الگوهای فرهنگی جامعه، هویت و ارتباطات در نظر می‌گیرند.

به عنوان مثال وب معتقد است تصاویر مرزی فضای مجازی نشانه تغییر بی پسامدرن از انسان محصور به یک غیرانسان نامحصور مجهز به کامپیوتر است. پوستر مدعی است فناوری‌های اینترنتی فرهنگ دومی را پدید آورده است: "فرهنگی غیر از مبادلات همزمان نشانه‌ها و صداها بین افراد در فضای واقعی و زمینی" او پیش‌بینی می‌کند که پیامدهای فرهنگی این نوآوری، باید سبب تخریب و نابودی «مدرن» گردد، و برای این بافت‌گزاره‌هایی از نظریات پسامدرن اندیشمندانی نظیر فوکو، هایدگر، دلوز، پادلیراد و دریدا را که عقاید مدرن در خصوص پیشرفت، شخصیت اصیل تعریف پذیر و وجود مبانی مطلق برای ساختار علم را به چالش کشیده‌اند، را از نو تدوین می‌کند.^۵

پوستر معتقد است دیدگاه‌های پسامدرن در خصوص زندگی و فرهنگ که فراتر از عقاید و آموزه‌های مربوط به ساختارهای ثابت اجتماعی ممکنست با فضای پویا، شناور و حتی به لحاظ فرهنگی متناقض با فضای مجازی، بیشترین پیوند و سازگاری را داشته باشد.

۸- ارزش‌های فرهنگی در جوامع مجازی [۶]

نویسندگان بسیاری در خصوص ماهیت و خاستگاه‌های ارزش‌های فرهنگ مجازی پژوهش کرده‌اند. انرسان^۶ معتقد است که "ارزش‌های فرهنگ مجازی، ارزش‌های گفتاری، قابل دسترس، آزاد و دارای واکنش سریع هستند". کستلز معتقد است که «فرهنگ هکری» اساس فرهنگ مجازی است و ارزش‌های شایسته‌سالارانه، مفهوم اولیه جامعه مجازی و آزادی فردی بالایی را به همراه دارد. جوردن^۷ مدعی است که فرهنگ مجازی، نیرویی است که فرهنگ، سیاست و اقتصاد را می‌سازد و «قدرت فناوری» را قدرتی تعریف می‌کند که نظام هنجاری فرهنگ مجازی را شکل می‌دهد.

او در سال ۲۰۰۱ همانند کستلز، زبان انگلو-آمریکایی و فرهنگ متعصبانه فضای مجازی را که به اعتقاد او اساسش بر رقابت و صور اطلاعاتی لیبرال و ایدئولوژی‌های آنارشیستی استوار است را بررسی کرد.

ناپفر و مورس^۸ ماهیت مردسالارانه فرهنگ مجازی را بررسی می‌کنند در عین حال، کولکو^۹ معتقد است که اعضای (که عمدتاً آنگلو-آمریکایی‌اند) جوامع مجازی جدید، ارزش‌هایی (عمدتاً غربی) از فرهنگ بومی خود نیز با خود وارد این جوامع می‌کنند. در نتیجه و همانگونه که استار^{۱۰} نیز پیش‌تر خاطرنشان کرده بود، هیچ تضمینی وجود ندارد که تعامل در شبکه صرفاً بی‌عدالتی‌های نژادی، جنسی و طبقاتی‌ای را که در اشکال دیگر ارتباطات سراغ داریم، کپی کند. مقالاتی که شیلدز در سال ۱۹۹۶ در مجموعه‌ای ویراستاری کرد ویژگی‌های مربوط به ارزش‌های فرهنگ مجازی و مواردی نظیر نوع نگاه به سانسور، تعامل اجتماعی، سیاست‌های سلطه طلبانه و کنش‌های جنس‌مدارانه در شبکه را مورد بررسی قرار داده‌اند اما دیگران معتقدند که فضای مجازی محل ایجاد فرهنگی کاملاً جدید است. به عنوان مثال لوی می‌گوید، "فرهنگ مجازی بیانگر پیدایش یک فرهنگ متفاوت جهانی و جدید است، چراکه از عدم تعصب در

1 - Escobar (1994)

2 - G unkel (1997)

3 - Castells (2001)

4 - Orvell (1998)

6 - A nderson (1997)

7 - Jordan (1999)

8 - K nupfer (1997) and M orse (1997)

9 - Kolko et al. (2000)

10 - Star (1995)

^۵ - برای مرور مختصر و اجمالی تفکر پسامدرن به Schutz, ۲۰۰۰ رجوع گردد

فهم از جهان برگرفته شده است" و هیلی فضای مجازی را فضایی میانه میان تمدن و صحرائشینی می‌داند که در آن گرایش‌ها و گزینه‌های فرهنگی را می‌توان انتخاب کرد.

۹- خرده فرهنگ‌های فضای مجازی [۷]

شماری از نظریه‌پردازان فرهنگ‌های آن‌لاین خرده‌گروه‌های خاص را مورد بحث و بررسی قرار می‌دهند: کستلز «فرهنگ هکری» را به تفصیل بررسی کرده است. لنوناردی فرهنگ آن‌لاین و طرح‌های وبسایت اسپانیایی‌های ایالات متحده را مورد مطالعه قرار می‌دهد و گیپس و کراس تصاویری را که خرده فرهنگ‌های مختلف اینترنتی بکار می‌برند را مورد بررسی قرار می‌دهد. اما شماری از پژوهش‌ها به جای موضوع‌بندی و توصیف خرده فرهنگ‌های فضای مجازی، به حاشیه رانده شدن یا عدم دسترسی برخی گروه‌های فرهنگی را به فضای مجازی مورد بررسی قرار می‌دهند.

مثلاً هوو^۱ می‌گوید: تفاهم‌های مهم ارزش‌های فرهنگی، فضای مجازی را برای آمریکایی‌های بومی (اصیل) نامناسب می‌کند. کنیستون و هال^۲ آماری در مورد مورد زبان انگلیسی و غلبه غرب در اینترنت ارایه می‌کنند؛ آنها اظهار داشته‌اند که ۹۵٪ جمعیت - هند- به دلیل اینکه از زبان انگلیسی سلیس محروم‌اند، عملاً از کامپیوتر استفاده نمی‌کنند. اندرسان معتقد است "سنت‌های اومانیستی لیبرال فرهنگ عربی و اسلامی" از عالم فضای مجازی محرومند نه به این دلیل که به رسانه‌های جدید وارد نشده‌اند بلکه به این دلیل که آنها به معنای دقیق کلمه تحت شعاع ارزش‌های فرهنگی وابسته به زبان و فرهنگ غالب فضای مجازی قرار گرفته‌اند. فریس، مورس، و کناپفر^۳ نیز معتقدند که فرهنگ جنسی فضای مجازی می‌خواهد زنان را از دنیای مجازی بیرون کند.

جالب اینکه داهان از فضای عمومی آن‌لاین محدودی که در اختیار اسرائیلی‌های وابسته به اکثریت یهودیان ساکن در اسرائیل گزارش می‌دهد. این نویسنده به جای آنکه به این نتیجه برسد که فرهنگ آن‌گلو-آمریکایی در اینترنت غالب است، قاطعانه می‌گوید این عدم تعادل نشانگر آنست که محرومیت اجتماعی و سیاسی موجود در جامعه اسرائیل صرفاً در فضای مجازی منعکس شده است.

داوینس از امکان محرومیت از فرهنگ ابزاری جهانی (تکنوفرهنگ) بواسطه تفاوت و تنوع ارزش‌ها و گرایش‌ها انسانی حمایت می‌کند. در این میان، استالد و تافت چند گزارش در خصوص فعالیت‌های شماری از اقلیت‌های مشخص و مجزا در فضای مجازی تهیه کرده‌اند: مردان آفریقایی سیاهپوست روستایی در دانشگاهی در آفریقای جنوبی، خانواده‌های آسیای جنوبی در لندن، زنان هند و مهاجران ایرانی مقیم لندن.

۱۰- نتیجه گیری

هرگاه انسانها در خلال زمان با یکدیگر تعامل برقرار می‌نمایند، فرهنگ‌های جدید به وجود می‌آیند. در فضای مجازی، فناوری‌های کامپیوتری شبکه‌ای، فرایندهای ساختار فرهنگی را شکل می‌دهند (یا مانع می‌گردند یا بلوکه می‌کنند) و شکل گیری این فرایند را تسهیل می‌بخشند.

اگرچه مباحثات در خصوص ماهیت فرهنگ مجازی به افراط کشیده می‌شود، اما یک نکته به شدت واضح و مبرهن است: در حوزه تعامل کامپیوتر-انسان، دیگر زمان کافی و مقتضی برای تمرکز بر تعامل میان ماشین و انسان وجود ندارد.

هر کوششی در راستای بررسی ارتباطات انسانی شبکه‌ای باید تعامل انسانی را با فرهنگ‌های فضای مجازی در نظر گیرد که فناوری‌های کامپیوتری مسبب آن بوده‌اند.

۱۱- منابع

- [۱] انقلاب اسلامی و چالش‌های جهانی شدن فرهنگ، ص ۱۲
- [۲] جerald ساسمن و جان ای. لنت، ارتباطات فراملی و جهان سوم، ترجمه طاهره ژیان حیدری، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها، ۱۳۷۴
- [۳] جرجیس هنسون اوما نارولا، تکنولوژی‌های جدید ارتباطی در کشورهای در حال توسعه، ترجمه داوود حیدری، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها، ۱۳۷۹
- [۴] سایمن دورینگ، مطالعات فرهنگی، ترجمه حمیرا مشیرزاده، موسسه آینده پویان، ۱۳۸۷ ص ۴۶۵
- [۵] مایکل جن سن، جیمز دانتسیگر، الدی وینکاتش - جامعه مدنی و مجازی حکومت فرهنگی سیاست مردمسالار - مرکز تحقیقاتی فناوری اطلاعات و سازمان‌ها دانشگاه کالیفرنیا - ۲۰۰۴
- [۶] مارک پاستر، عصر دوم رسانه‌ها، ترجمه غلامحسین صالحیار، موسسه ایران، ۱۳۷۷

¹ - Howe (1998)

² - Keniston & Hall (1998)

³ - Ferris (1996), Morse (1997) and Knupfer (1997)

- [۷] نشریه مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، ویژه نامه نظام جامعه رسانه هاشماره ۴۲ - جامعه اطلاعاتی، چالش‌ها، فرصت‌ها - زمستان ۱۳۸۲
- [8] Anderson, 1995; Benson & Standing, 2000; Bijker & Law, 1992; Chase et. al, 2002; Gibbs & Krause, 2000; Pargman, 1998; Wilson et al., 1998
- [9] Anderson, 1995; Castells, 2001; Howe, 1998; Keniston & Hall, 1998; Luke, 1997; Wilson et al. 1998
- [10] Escobar, 1994, p. 214