

Against the myth of the digital age

Mohamad Mohamadnia¹ 

Abstract

In this paper- which is one of the parts of the philosophical research on the digital age - I evaluate a point of view that considers the claim of "the end of the current era" and "the beginning of the transition to a new era" as a kind of mythological and unsubstantiated view of the current situation. The words of the Internet world, the world of social networks, the world of computer games, the digital age, etc., are frequently used on the tongue and pen. In this area, I present a point of view that a student does not know the meaning of these interpretations, beyond the mythological meaning or newspaper usage. This objection is presented in three categories: 1. Criticism of political economy on the mythical view of the digital age. 2. Criticism of information history approach and 3. Criticism of computer ethics. The first two groups have similar principles and tone in criticizing the myth of the digital age, and the third group has emerged from the tradition of analytical ethics philosophy. Critics believe that there is exaggeration and exaggeration in the analysis of new favas, and there is nothing unique about this technology, and in treating the digital age as a myth, the thinker's relationship with history and politics has been severed. In Persian language, no research work has been written in criticism of the frequent term digital world or internet age. The English-language texts can be divided into three categories on this topic: 1. Exaggeration in the use of the word age or world 2. General opposition to its use 3. The moderate point of view that reaches a fundamental change with both exaggeration in use and lack of attention. Asr is the opposite. This article reflects the second and third views.

Keywords: Digital age, myth, cyberspace, political economy of communication, computer ethics

1. Assistant Professor, Faculty of Western Studies, Culture and Thought Research Institute, Tehran, Iran.
mohamadnia@ut.ac.ir

Cite this Paper: Mohamadnia M. Against the myth of the digital age. Interdisciplinary studies of Islamic revolution civilization. 9(3), 33-55.

Publisher: Imam Hussein University

© **Authors**



This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).



9

Vol. 3
Spring 2024

Research Paper

Received:
17 September 2024

Revised:
21 October 2024

Accepted
22 October 2024

Published:
13 November 2024

P.P: 33-55

ISSN: 2980-8901
E-ISSN: 2821-1685



9



مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۶/۲۷

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۷/۳۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۸/۰۱

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۸/۲۳

صص: ۵۵ - ۳۳

شاپا چاپی: ۸۹۰۱ - ۲۹۸۰
الکترونیکی: ۱۶۸۵ - ۲۸۲۱



بر ضد تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال

محمد محمدی‌نیا^۱ ID

چکیده

در این مقاله -که یکی از بخش‌های تحقیق فلسفی درباره عصر دیجیتال است- دیدگاهی را ارزیابی می‌کنم که ادعای «انقضای دوران فعلی» و «شروع انتقال به دورانی جدید» را نوعی تلقی اسطوره‌ای و نامستدل درباره وضع کنونی می‌داند. اگرچه در فضای فرهنگی ایران امروز، به‌ندرت، شاهد انتشار اثر فکری و فلسفی جدی درباره فاوا (فناوری اطلاعات و ارتباطات) هستیم، اما گفته‌ها و نوشته‌های زیادی در اینجا و آنجا با این موضوع پراکنده شده و در برخی از آن‌ها، واژگان دنیای اینترنت، جهان شبکه‌های اجتماعی، دنیای بازی‌های رایانه‌ای، عصر دیجیتال و... به‌کرات بر زبان و قلم جاری می‌شوند. در این مجال، دیدگاهی را تقریر می‌کنم که معنای محصلی برای این تعبیر، فراتر از معنای اسطوره‌ای یا استعمال روزنامه‌ای نمی‌شناسد. این مخالفت در سه دسته تقریر می‌شود: ۱. نقد اقتصاد سیاسی بر تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال. ۲. نقد رویکرد تاریخ اطلاعات و ۳. نقد اخلاق رایانه. دو گروه نخست، مبانی و لحن شبیه‌تری به یکدیگر در نقد اسطوره‌ی عصر دیجیتال داشته و گروه سوم، از سنت فلسفه اخلاق تحلیلی برآمده است. ناقدان معتقدند که در تحلیل فاواهای جدید، غلو و بزرگ‌نمایی رخ داده و چیزی منحصر به فرد در خصوص این فناوری وجود ندارد و در تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال، رابطه اندیشمند با تاریخ و سیاست گسسته شده است. در زبان فارسی، اثر پژوهشی در نقادی اصطلاح پرتکرار جهان دیجیتال یا عصر اینترنت به نگارش درنیامده است. متون انگلیسی‌زبان را در این موضوع می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد: ۱. غلو و مبالغه در کاربست واژه عصر یا جهان ۲. مخالفت کلی با کاربست آن ۳. دیدگاه میانه‌رو که با هر دوی اغراق در کاربرد و عدم التفات به تحول اساسی این عصر، مخالف است. این مقاله بازتاب دیدگاه دوم و سوم است.

کلیدواژه‌ها: عصر دیجیتال، اسطوره، فاوا، فضای سایبر، اقتصاد سیاسی ارتباطات، اخلاق رایانه

۱. استادیار، هیئت علمی گروه غرب‌شناسی، پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه، تهران، ایران

mohamadnia@ut.ac.ir

استناد: محمدی‌نیا، محمد. بر ضد تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال، ۹(۳)، ۵۵-۳۳.

© نویسنده گان

ناشر: دانشگاه جامع امام حسین (ع)

این مقاله تحت لیسانس آفرینندگی مردمی (Creative Commons License- CC BY) در دسترس شما قرار گرفته است.



مقدمه و بیان مسئله

مهم‌ترین حوزه فضای سایبر برای دولت در ایران امروز، موضوع پلتفرم‌ها شده، در حالی که پلتفرم‌ها تنها بخش کوچکی از ماجرا است. اگر دولت طرحی برای اداره‌ی فضای فیزیکی داشته باشد، می‌تواند طرحی برای سایبر نیز داشته باشد، زیرا فضای سایبر، پیشنهادی برای «اداره امور» است. هنگامی که در فضایی به امور «سرعت و شتاب» می‌دهی، شکاف‌ها و چالش‌ها بیشتر ظاهر می‌شوند. خلاصه‌ی ایده برای «اداره امور» در فضای فیزیکی با سرعت گرفتن چیزها در سایبر، بیش از پیش ظاهر شده است.

مبنای نگارنده این است که انقلاب در امور انسانی، با ظهور فضای سایبر یک واقعیت است، اما در حقیقت، این انقلاب در همان ریشه‌هایی سرچشمه دارد که در فضای فیزیکی وجود داشته است. اینک پرسش این است که «آیا چنین مبنایی با دگرگونی بنیادین ارکان این فضا و گذر از یک عصر به عصر جدید سازگار است؟» به عبارت دیگر، اتخاذ مبنای فوق با این گزاره می‌سازد که «با ظهور فضای سایبر در چیزها و مفاهیم قبلی ما انقلاب رخ داده و انسان جدیدی را شکل می‌دهد؟» و این پرسش در وهله نخست، آزمونی برابر ما قرار می‌دهد:

آیا به عصر جدیدی قدم می‌گذاریم؟ آیا در آستانه‌ی انتقال از عصر کنونی هستیم؟ ممکن است کسی استبعاد کند و وقوع انقلاب در امور، با ظهور فضای سایبر را غلو در آثار و پیامدهای این پدیده بپندارد و شک کند که مبادا در تحلیل فاواهای جدید، غلو و بزرگ‌نمایی رخ داده است و بپرسد: آیا مجموعه‌ای از تغییرات در پی گسترش فاوای جدید ما را هیجانی و سراسیمه نکرده که چنین مبالغه‌آمیز از انتقال به دورانی تازه از تاریخ انسان سخن می‌گوییم؟ در تعقیب این پرسش به ادعای «انقضای یک دوران و آغاز زمانه‌ی نو» می‌پردازم و در این مقاله - که یکی از بخش‌های تحقیق بیشتر درباره پرسش از عصر دیجیتال است - دیدگاهی را ارزیابی می‌کنم که این ادعا را نوعی تلقی اسطوره‌ای و نامستدل درباره وضع کنونی می‌داند.

فرضیه‌ام این است که دیدگاه فوق اگرچه در نهایت به‌عنوان موضع ما پذیرفته نمی‌شود، اما نقش بسزایی در تعدیل و تصحیح انگاره‌های روزنامه‌ای غلوآمیز و کلیشه‌های نسنجیده درباره فضا و فناوری دیجیتال می‌تواند داشته باشد و از جمله دستاوردهای چنین پژوهش‌هایی برای نظام

جمهوری اسلامی آن است که قدمی به سوی اداره حکیمانه‌ی این موضوع گام برمی‌دارد. از نتایج عملی تحقیق این است که در مقام راهبردداندیشی و سیاست‌گذاری، به ریشه‌های غیرسایبری سایبر توجه وافی بشود و حل خلأهای حکمرانی را به پیشرفت فناوری وانهد.

ادعای انقضای یک دوران و آغاز زمانه‌ای نو، اگر مبالغه‌آمیز تصور شود، می‌تواند منشأ این خطای محاسباتی در مدیران کشور شود که قادرند آنچه را در فضای غیرسایبری از اداره‌اش قاصر بوده‌اند، با امکان‌هایی که فاوهای جدید در اختیار می‌گذارند، حل و فصل کنند. مبنای نگارنده این است که جوامع در حرکت تاریخی خود نمی‌توانند، با مفهوم طفره (به‌معنای فلسفی‌اش) مراحل تاریخی را دور زده و از سیر در آن مرحله بی‌نیاز شوند. می‌توانند برای رسیدن به نقطه‌ی تمدنی جدید، شتاب و قوت بیشتری کسب کنند، اما بی‌نیاز از طی طریق نخواهند شد. سیر هر مرحله، به‌معنای دنباله‌روی راهی نیست که اروپا در سده‌های اخیر پیموده، راه ما، راهی است که شرایط و اراده‌ی ما آن را تعیین می‌کند و راهی ایرانی و اسلامی است، اما نسبتی با تاریخ غرب دارد. سایبر برای ما نقطه‌ای تمدنی است و در این مقاله، برخی از استدلال‌هایی را تقریر خواهم کرد که بر ریشه‌های غیرسایبری آن تأکید کرده و با تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال مخالفت می‌کند.

مرور پیشینه تحقیق

در سیر مطالعه درباره عصر دیجیتال، نخستین بار تعلیقه مهندس پورخصالیان (۱۳۹۸) بر یادداشت یکی از نویسندگان جوان ایرانی این تلنگر را در من ایجاد کرد که تا چه حد می‌توانیم از شکل‌گیری «عصر» و «انسان» جدیدی برای توصیف وضع کنونی سخن بگوییم. پورخصالیان در این نقد کوتاه، اظهار شگفتی می‌کند که «هیچگاه به فکرم خطور نمی‌کرد فناوری اطلاعات بتواند در قرن بیست‌ویکم، در ذهن یک انسان فرهیخته این قدر شیخ بی‌افریند و بعد، برای خلاصی از این همه اشباح نامتجانس، او دست به دامن واژگان سنگین دیگری شود (پورخصالیان، ۱۳۹۸)».

اگرچه در فضای فرهنگی ایران امروز، به‌ندرت، شاهد انتشار اثر فکری و فلسفی جدی درباره فاوا (فناوری اطلاعات و ارتباطات) هستیم، اما گفته‌ها و نوشته‌های زیادی در اینجا و آنجا با این موضوع پراکنده شده و در برخی از آن‌ها، واژگان دنیای اینترنت، جهان شبکه‌های اجتماعی،

دنیای بازی‌های رایانه‌ای، عصر دیجیتال و... مانند نقل و نبات بر زبان و قلم جاری می‌شوند. در نوشته‌های روزنامه‌ای چاپی و آنلاین، به‌وفور از این دست تحلیل‌ها می‌خوانیم و غالباً درنگ نمی‌کنیم که در حال تولید چه معنای محصلی هستیم.

پورخصالیان، دانش آموخته فلسفه از دانشگاه مونیخ، عمری را در مخابرات و فناوری ارتباطات و اطلاعات گذرانده و معتقد است اگر بنا بر «دنیا سازی‌های جعلی» باشد، بی‌نهایت «دنیا» می‌توان تعریف کرد، درحالی که این تفکیک‌ها من درآوردی‌اند و کمکی به نظرورزی ما نمی‌کنند. واژه لاتین «یونیورس» به معنی «جهان یگانه» از تفکر وحدت‌نگر ریشه گرفته و نامگذاری‌های مختلف ما روی موجودیت‌های متفاوت، ابزاری برای سامان‌مند نگریستن به موضوعاتند. اگر به این نامگذاری‌های قراردادی، اصالت بدهیم، از منطق وحدت کلام آنچنان دور می‌شویم که دیگر نه خود را می‌فهمیم و نه دیگری را. در این مقاله، استدلال‌هایی را تقریر خواهم کرد که معنای محصلی برای این نامگذاری‌ها، فراتر از معنای اسطوره‌ای یا استعمال روزنامه‌ای نمی‌شناسد. این استدلال‌ها در سه دسته گنجانده شده: ۱. نقد اقتصاد سیاسی بر تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال. ۲. نقد رویکرد تاریخ اطلاعات بر این تلقی و ۳. نقد اخلاق رایانه بر مفهوم عصر دیجیتال. دو گروه نخست، مبانی و لحن شبیه‌تری به یکدیگر در نقد اسطوره‌ی عصر دیجیتال داشته و گروه سوم، بیشتر در حوزه اخلاق فاوا در سنت فلسفه اخلاق تحلیلی، بر ضد تلقی فوق مطرح شده است.

در زبان فارسی، اثر پژوهشی در نقادی اصطلاح پر تکرار جهان دیجیتال یا عصر اینترنت به نگارش در نیامده است. متون انگلیسی‌زبان را در این موضوع می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد: ۱. غلو و مبالغه در کاربست واژه عصر یا جهان ۲. مخالفت کلی با کاربست آن ۳. دیدگاه میانه‌رو که با هر دوی اغراق در کاربرد و عدم التفات به تحول اساسی این عصر، مخالف است. این مقاله بازتاب دیدگاه دوم و سوم است.

نقد اقتصاد سیاسی

تحلیل اقتصاد سیاسی از نسبت اسطوره و فضای سایبری نشان می‌دهد که چگونه برخی از اسطوره‌سازان دانشگاهی، سیاسی و تجاری به موسساتی پیوند می‌خورند که از فرآیند اسطوره‌سازی حمایت می‌کنند. بدین ترتیب، نسبت اسطوره و قدرت در داستان‌سرایی و خلق

ادراک ما از سایبر، به ویژه از حیث استعاره‌های بیانگر این فضا توضیح داده می‌شود. پس سر و کار نقد اقتصاد سیاسی با استعاره‌هایی است که تصور ما از عصر دیجیتال را شکل می‌دهند. این بخش را با تأکید بر نظر وینسنت موسکو، اندیشمند اقتصاد سیاسی ارتباطات، بیان می‌کنم. اصلی‌ترین اثر او در مطالعه عصر دیجیتال، کتاب «شاهکار دیجیتال (۲۰۰۴)» است که در آن، از اسطوره و کاربرد آن در ارتباطات رایانه‌ای بحث کرده و نشان می‌دهد چگونه فضای سایبر در ساخت اسطوره‌های معاصر مساهمت می‌کند.

مطالعه استعاره در یک تحقیق منطقی-فلسفی کار تازه‌ای نیست، ارسطو در صناعات خمس (در شعر و خطابه) به استعاره پرداخته است؛ در بوطیقا، استعاره را تشبیه محذوف و در فن خطابه، استعاره را مبتنی بر تناسبی چهار-مؤلفه‌ای تعریف می‌کند. تعریف استعاره بر مبنای تشبیه در سنت فلسفه تحلیلی به چالش کشیده می‌شود. از طریق نیچه، استعاره و فلسفه با هم آشتی می‌کنند. نیچه نشان می‌دهد که نه تنها استعاره انحرافی از زبان نیست، بلکه همه واژگان در زبان در اصل، استعاره‌هایی‌اند که استعاره بودنشان فراموش شده است (یونسی، ۱۳۹۶: ۲۴۷). علامه طباطبائی نیز در بحث اعتباریات، استعاره را یکی از اعتبارات دارای اثر می‌داند (لاریجانی، ۱۳۷۵)

مسکو درون سنتی می‌اندیشد که کاربرد استعاره در فلسفه را ناروا نمی‌داند. نقد او از عصر دیجیتال با تمرکز بر اسطوره مرکزی (به زعم او) در زمانه‌ی فضای سایبر است: پایان تاریخ. یعنی اسطوره‌ای برآمده از ترکیب فناوری‌های قدرتمند و جدید ارتباطی و اطلاعاتی با پشتیبانی گسترده از باور به گام نهادن در عصری که عمیق‌ترین تغییر را در زمان، فضا و مناسبات اجتماعی به وجود آورده و در نتیجه، افق تازه‌ای از حیات اجتماعی را خلق کرده است. ضلع دیگر «پایان تاریخ» اسطوره‌های پایان جغرافیا و پایان سیاست در عصر دیجیتال است. باور به پایان تاریخ، جغرافیا و سیاست، هرگز تازه نیست. زمان، فضا و سیاست با فناوری‌های نوپدید قبلی نیز متحول شده بودند. پس تحلیل ما از ارتباطات رایانه‌ای نه تنها منحصر به این نوع ارتباطات نیست، بلکه فراموشی تاریخی جدی و تقریباً عمدی ما را مستند می‌سازد. هر نسلی از ارتباطات در پی نسل قبلی، این باور را تجدید کرده که هر چه درباره فناوری‌های قبلی گفته شد، آخرین آن‌ها، وعده‌ای رادیکال و انقلابی را محقق خواهد کرد (Mosco, 2004: 5-8).

تاز موسکو این است که فهم اسطوره‌های پیدایش و گسترش فناوری‌های قبلی، مانند سیستم‌های پخش و ارتباط از راه دور، فهم ما از فضای سایبر را عمق می‌بخشد. وی الگویی در تاریخ فناوری را توصیف می‌کند: قدرت واقعی فناوری‌های جدید در دوره اسطوره‌ای خود ظاهر نمی‌شود، یعنی زمانی که آن‌ها به دلیل توانایی‌شان در آوردن صلح جهانی، بازسازی جوامع، رفع کمبودها یا پایان دادن به تاریخ، جغرافیا یا سیاست تحسین می‌شوند؛ در عوض، تأثیر اجتماعی فناوری‌ها زمانی افزایش می‌یابد که پیش‌پاافتاده و دور از اسطوره می‌شوند. موسکو این الگو را در همه‌گیرترین پدیده‌ی زمان ما نشان می‌دهد. زمانی که الکتریسیته به دلیل توانایی‌اش در روشن کردن خیابان‌ها، پایان دادن به جنایت و ایجاد صلح و تعادل جهانی تحسین می‌شد، عمیق‌ترین قدرت را نداشت. مدت‌ها پس از پایان جشن‌های «راه بزرگ سفید»^۱ و «تبلیغات آسمانی»^۲ و افول الهام‌بخشی الکتریسیته در داستان‌های عامه‌پسند، نحوه زندگی مردم و سازماندهی جوامع بر اساس این نیروی جدید، تغییر می‌کند (Mosco, 2004: 19). در واقع، تا زمانی که از نگرستن به الکتریسیته به عنوان یک شگفتی، دست برداشتیم و به تلقی آن، به عنوان شریک دیگر عوامل و در عرض آن‌ها نرسیدیم، به نیرویی خارق‌العاده در تحول زندگی ما تبدیل نشد

سخن موسکو این است که الکتریسیته تنها با خروج از نگاه اسطوره‌ای و ورود به ساحت نازل، عادی و روزمره (نه به معنای منفی، بلکه به معنای مقابل اسطوره) قدرت واقعی خود را به نمایش می‌گذارد. امروزه چیزی عادی‌تر از یک ابزار برقی سراغ نداریم. می‌توان استدلال مشابهی را درباره رایانه‌های خانه و دفتر نیز بیان کرد. پس شناختن وجه اسطوره‌ای رایانه‌ها بسیار مهم است، به نظر موسکو این فناوری، علی‌رغم چرخه‌های اولیه شکوفایی و رکود، هنوز در مرحله اسطوره‌ای قوی قرار دارد (Mosco, 2004: 20). برق و رادیو، البته هنوز هم نیروهای قدرتمندی در جهان هستند. اما عصر برق مانند عصر رادیو به پایان رسیده است. هم برق و هم رادیو به یک ابتذال قدرتمند تبدیل شده‌اند، اما هنوز در عصر کامپیوتر باقی مانده‌ایم.

سخن موسکو هنگامی قابل قبول‌تر است که به آنچه در حوزه‌های تجاری و ترویجی این فناوری می‌گذرد، نگاهی بیندازیم. فاوای جدید همچون الکتریسیته در روزهای اولیه‌اش، هویت منحصر به فردی دارد که مروجان و داستان‌سرایان، از جمله بیل گیتس، نیکلاس نگروپونته، ال گور،

1. Great White Way
2. Celestial Advertising

دان تاپسکات، جورج گیلدر و استر دایسن ترویج و تحسینش می‌کنند. مروجان عصر دیجیتال، هویت منحصر به فرد این فناوری را در «ملت‌های مجازی» (Cyber Nations) نشان می‌دهند. به زعم آنان، از اواسط دهه ۱۹۹۰، گسترش وب جهانی باعث ایجاد صدها «ملت» مجازی شده که با نام‌هایی مقدس و شبیه به آرمان‌شهرها ستوده می‌شوند (Mihm 2000). مروجان این مفهوم، همچنین از دگرگونی تمام شیوه‌های ارتباط انسانی قبلی سخن می‌گویند. آنها معتقدند باید تصور خود را از زبان به طور کلی تغییر دهیم، زیرا تمام شیوه‌های قبلی تفکر، نوشتن، استدلال و ارزش‌گذاری با دگرگونی حاصل از پیدایش جامعه اطلاعاتی، تغییر کرده یا می‌کند (Lanham, 1993: 229).

اما اسطوره چیست که تلقی خاصی از عصر دیجیتال را به آن منسوب می‌کنیم و چگونه تفکر درباره آن به ما در درک قدرت فضای مجازی کمک می‌کند؟ تعریف ساده و محدود فرهنگ‌نامه‌ها از اسطوره، به معنای داستان تخیلی یا وعده‌ای تحقق نیافته و شاید تحقق‌ناپذیر است. پس دو معنای نزدیک به هم در آن وجود دارد: «داستان غیرواقعی یا شایعه» و «فرد یا شیء خیالی» (Oxford Dictionary, 2023). مطالب زیادی درباره تاریخ فناوری با این تعریف از اسطوره نوشته شده است.

در پیشگویی‌های قرن نوزدهم، راه آهن، صلح را در اروپا به ارمغان می‌آورد، نیروی بخار نیاز به کاریدی را از بین می‌برد، و الکتریسیته پیام‌ها را از ابرها به بشر می‌رساند. شبیه چنین رویکردی در تاریخ فناوری در دهه ۱۹۵۰، نزد حامیان انرژی هسته‌ای نیز وجود دارد. آن‌ها به خود می‌بالند که اتم قدرتمند به زودی گرما و برق را بسیار ارزان در اختیار همگان خواهد گذاشت و هنگامی که برای تصفیه اقیانوس‌ها به کار رود، منبع تمام‌نشدنی آب آشامیدنی را به آدمیان می‌رساند. فقر و قحطی، زاغه‌ها و سوء تغذیه از روی زمین ناپدید خواهند شد و جنگ‌های ناشی از رقابت‌های اساسی اقتصادی و مادی، از بین می‌روند (Nye, 1994: 4). این‌ها همه اسطوره و داستان‌های نه‌چندان دور از فناوری‌اند. آن‌ها چیزی را ترویج می‌کنند که دیوید نای، مورخ فناوری، آن را فوران احساس می‌داند که برای مدت کوتاهی بر عقل چیره شده است (Nye, 1994: 15). نای به ما یادآوری می‌کند که راه آهن تنها به عنوان ابزار صلح جهانی قلمداد نشده است. همچنین یک شر هولناک در نظر گرفته می‌شد که می‌توانست روند عادی جابه‌جایی افراد و کالاها با اسب را

مختل کند. در واقع، آنقدر قدرتمند بود که برخی از روحانیان متقاعد شدند، قدرت انقلابی آن می‌تواند به معنای واقعی کلمه مردم را دیوانه کند (Nye 1994: 54).

امروزه، فضای سایبر به جدیدترین نماد برتری فناورانه و الکترونیکی تبدیل شده و رفتاری دوگانه با آن می‌کنند؛ عده‌ای ویژگی‌هایش را ستایش کرده و می‌گویند بیش از ضرر، تعادل ایجاد خواهد کرد. از این حیث، اسطوره‌ها افراد را به سوی تلاش به هر قیمت برای تحقق مضامین خود سوق می‌دهند. در مقابل، از نظر عده‌ای، به دلیل عمق شیطانی که سایبر می‌تواند تداعی کند، شر قلمداد می‌شود. ایشان معتقدند ما در برابر وعده‌های دروغین در مورد فناوری‌های ارتباطی تسلیم شده‌ایم. ارتباط آنی در سراسر جهان، درک متفاوتی از اجتماع را وعده می‌دهد. پس از توسعه رایانه‌ی شخصی (PC)، دیدگاه اسطوره‌ای، رایانه‌ها را آخرین نوآوری بشر می‌دانست. در دهه ۱۹۹۰، منتقدان این بحث را تکرار می‌کردند که وعده‌های مربوط به کامپیوتر، کمتر از وعده‌های انرژی یا منابع آب بی‌پایان، اسطوره‌ای نیستند (Sussman, 1998: 138-142). از جمله مخالفت منتقدان با تعبیر فانتزی بزرگراه‌های اطلاعاتی است که سروصدای زیادی به پا کرد. اندیشمندان اقتصاد سیاسی در آن دهه، هشدار می‌دهند که ساخت این بزرگراه‌های پرهزینه می‌تواند منجر به انحصار کامل سرگرمی و انتقال اطلاعات در چند شرکت فوق‌العاده بزرگ شود. مارپیچ تبلیغات نیز، افسانه‌های پیرامون آن‌ها را تقویت می‌کند (Sussman, 1998: 143). بنابراین این نماد برتری فناورانه، از ابتدا، محل نزاع مبلغان و ناقدان اقتصاد سیاسی بوده است.

این پرسش وجود دارد که با اسطوره‌ها چه کنیم؟ آیا اسناد اسطوره به نوعی تلقی خاص از فاوا، به معنای نادرستی و مستلزم رد و ابطال آن است؟ بارت به ما می‌آموزد که اسطوره‌ها صادق و کاذب نیستند، بلکه زنده یا مرده‌اند. یک اسطوره زنده است اگر همچنان به زندگی انسان معنا بخشد و اگر همچنان بخش مهمی از ذهنیت جمعی یک عصر معین را بازنمایی کند. درک اسطوره، کاری بیش از اثبات نادرست بودن آن است، بلکه کوششی برای فهم این است که چرا اسطوره وجود دارد، چرا برای مردم اینقدر مهم باشد، چه معنایی دارد، و درباره امیدها و رویاهای مردم به ما چه می‌گوید. این تصور از اسطوره به عنوان داستان زنده و معنادار، مهم است زیرا نشان می‌دهد که چرا مردم حتی در مواجهه با شواهد متضاد قانع‌کننده، باز از آن استقبال می‌کنند. اسطوره‌ها به طور طبیعی یک پایان مطلوب را تداعی می‌کنند، نه اینکه پیشنهاد کنند چگونه آن را

منحرف یا نقد کنیم. از این نظر، اسطوره‌ها پیچیدگی‌های آشفته تاریخ را به درخشش بکر طبیعت تبدیل می‌کنند. اسطوره‌ها اشیاء را انکار نمی‌کنند، برعکس، کارکرد آن، صحبت کردن درباره اشیاء است. اسطوره‌ها به سادگی، اشیاء را پاک می‌کنند. به آن‌ها توجهی طبیعی و ابدی می‌دهند، به آن‌ها وضوحی می‌دهند که تبیین نیست، بلکه بیان واقعیت است. اسطوره با از بین بردن پیچیدگی‌ها و تضادها، «شفافیت سرخوشانه» را فراهم می‌کنند. در اصل، به عقیده بارت، اسطوره گفتار سیاست‌زوده است و واژه سیاست در کلام او را باید با تمامی ژرفای آن، چونان مجموعه‌ای از مناسبات انسانی در ساختار واقعی و اجتماعی‌شان و در قدرت ساختن دنیا فهمید (بارت، ۱۳۷۵: ۷۱-۷۲).

پس جنبه‌ای از نقد اقتصاد سیاسی این است که اسطوره عصر دیجیتال چگونه در اذهان مردم جا باز کرده و به انگاره‌ی جمعی قابل قبولی تبدیل شده است. ترکل^۱ در فصل نهم کتاب *زندگی روی صفحه نمایش* (۱۹۹۵)، عامیانه و مقبول‌شدن اسطوره‌های فاوا را در مصادیق گوناگون زندگی کسانی که با فناوری‌های رایانه‌ای و ارتباطاتی خو گرفته‌اند، روایت می‌کند. در ذهن کاربران از میان جامعه هدف او، این فناوری‌ها، رویاهای به‌ظاهر غیرممکن را سریع‌تر، ارزان‌تر و بهتر، بدون هیچ فشاری بر محیط طبیعی تحقق می‌بخشند. بر اساس این دیدگاه، ارتباطات رایانه‌ای، تا حد زیادی، به تحقق رویای همیشگی مردم نزدیک شده است: امکان دسترسی فوری به ذخیره اطلاعات جهان، بدون نیاز به زمان، انرژی و پول برای رفتن فیزیکی به جایی که اطلاعات ذخیره می‌شود. داستان همچنان ادامه می‌یابد. در این دیدگاه، شبکه‌های رایانه‌ای، دسترسی نسبتاً ارزانی را ارائه می‌دهند و مؤلفه اصلی دموکراسی را ممکن می‌سازند: اینکه ابزارهای لازم برای توانمندسازی به طور یکسان در دسترس همه قرار بگیرد. علاوه بر این، اینترنت، جامعه را توانمندتر می‌کند، زیرا مردم را قادر می‌سازد تا با یکدیگر در هر نقطه از جهان، ارتباط بگیرند. «جوامع مجازی» قوی و کاملاً جدید به وجود می‌آیند که در آن، افرادی با علایق، تعهدات و ارزش‌های مشترک به هم می‌پیوندند. همه این‌ها با خیال راحت انجام می‌شود، زیرا جنایت‌کاران و بیماری‌ها و غم‌ها، هرگز به جوامع مجازی هجوم نمی‌برند (Turkle 1995: 239).

اسطوره‌های عصر دیجیتال را می‌توان گواهی بر این ادعای بارت گرفت که اسطوره‌ها گفتاری سیاست‌زوده‌اند، زیرا با حذف تنش‌ها و کشمکش‌های تحرک‌آفرین در زندگی سیاسی یک

1. Sherry Turkle

جامعه، روابط اجتماعی را خالص‌سازی می‌کنند. ازین‌رو موسکو روشی برای تحلیل عصر دیجیتال پیش می‌نهد. او تقاطع رویکردهای اقتصاد سیاسی و اقتصاد فرهنگی را جایی برای تکوین تحلیل سازنده از تلقی اسطوره‌ای درباره این عصر می‌شناسد. به نظر او، اگر اسطوره‌ها سیاست را می‌زدایند، نقد اسطوره می‌تواند به سیاست، حیات دوباره ببخشد. اگر گفتن و بازگویی داستان اسطوره‌ایِ سایر، آن را در برابر آشفتگی سیاست‌های زمینی محافظت می‌کند - چنان‌که داستان‌سرایان و مبلغان می‌پندارند-، نقد این اسطوره، جان تازه به دیدگاهی می‌بخشد که سایر را عمیقاً فضایی سیاسی می‌داند. این زمانی رخ می‌دهد که ارزیابی خویش را به ارزیابی معنای اسطوره‌ها نزد کسانی گسترش دهیم که آن‌ها را تولید می‌کنند، به آن‌ها اعتقاد دارند و ارزیابی خویش را به آنچه اسطوره‌ها در جامعه آشکار می‌کنند نیز معطوف کنیم. در این لحظه، برداشت اقتصاد سیاسی و اقتصاد فرهنگی به هم می‌رسند و تحلیلی سازنده از اسطوره پدید می‌آورند (Mosco, 2004: 31).

از نظر موسکو، فضای سایر فقط فضایی نیست که در آن اسطوره‌ها مشروعیت بیابند، آن‌ها همچنین در رشد تفکر اسطوره‌ای کنونی مشارکت می‌کنند، زیرا به اصطلاح نظریه‌پردازان فرهنگی، مشتمل بر حس آستانگی‌اند (liminality)؛ یعنی آستانه‌ی ترک یک عصر (عصر صنعتی) و ورود به عصر جدید موسوم به «عصر اطلاعات» و «عصر دیجیتال». در این نگاه، مولفه‌های «اکنون» و «زمان بعدی» بر حسب تکیه‌ای است که در تفسیر این تحول بر جنبه‌های فنی، اقتصادی، سیاسی، اجتماعی یا فرهنگی پدیده صورت می‌گیرد. به عنوان مثال، آیا ما از کارخانه به سمت دفتر کار گذر می‌کنیم؟ یا از مدرنیسم به پست‌مدرنیسم؟ آن مؤلفه‌ها همچنین بر حسب احساس ما درباره این تحول، تغییر می‌کنند. به عنوان مثال، تفاوت بین عصر اطلاعات و جامعه نظارتی. اما همگی در یک حس مشترکند، تمام آن‌ها مفهوم آستانگی یا به تعبیر دیگر، «حس نه‌اینجا و نه‌آنجا» را تداعی می‌کنند، یعنی اینکه چیزی را پشت سر گذاشته‌ایم که هنوز تا حدی با ماست و به چیز جدیدی وارد شده‌ایم که نمی‌توانیم به‌وضوح، تعریفش کنیم. ما در وضعیتی آستانه‌ای زندگی می‌کنیم که در ما وضعیت عدم‌اطمینان را می‌پروراند و در نتیجه اسطوره‌های متعددی را به بار می‌آورد که راه‌حل‌های خاصی را ارائه داده یا تنها راهی در پیش رو را نشان می‌دهند. اما این آستانگی جنبه دیگری نیز دارد: توانایی و امکان‌هایی از رسوم موجود و

سست شدن پیوندهای سنتی. به عنوان مثال، در نزدیک شدن به هزاره، به نظر می‌رسید زمانه ما سرشار از نیرو و ظرفیت نابی است که امکان‌های نامحدود آن، از مسیر بازار سهام گرفته تا قانون مور، انسان را سردرگم و گیج می‌کند، اما در عین حال، وی را از این تغییر مداوم به وحشت می‌اندازد. اسطوره‌ها راهی پایدار برای کنار آمدن با چنین شیدایی و ترس هستند و همچنین انسان را در بازسازی نسخه جدیدی از وجود خود، یاری می‌رسانند که به او مجال می‌دهد خود را در نظم نو قرار دهد (Mosco, 2004: 32).

موسکو بدین بیان، علاقه فزآینده شرکت‌های تجاری به اسطوره را توضیح می‌دهد. استفاده از اسطوره‌ها برای بازاریابی و برندسازی محصولات به قدمت خود بازار است، مانند استفاده جنرال الکتریک از ارزش و شعار پیشرفت: «پیشرفت مهم‌ترین محصول ما است». اما استفاده از اسطوره و متخصصان اسطوره‌شناسی برای آموزش مدیران کسب و کار، مطلب دیگری است که بسیاری از شرکت‌ها برای ایجاد شیوه‌های جدید تفکر در بین مدیران ارشد انجام می‌دهند. شرکت‌ها این متخصصان را استخدام می‌کنند تا به مدیران بیاموزد چگونه داستان‌ها یا سناریوهایی درباره آینده، یعنی روایت‌های کلان درباره فناوری بسازند. اسطوره‌ها به مهندسان، مدیران و کاربران، امکان تصور چیزهای غیر قابل تصور و گفتن ناگفتنی‌ها را می‌دهد (Mosco, 2004: 33).

بنابراین برخی از اسطوره‌سازان پیشگام دانشگاهی، سیاسی و تجاری به مؤسساتی پیوند می‌خورند که از فرآیند اسطوره‌سازی حمایت می‌کنند. اسطوره‌های عصر دیجیتال پایان تاریخ، جغرافیا یا سیاست را القا کرده و از حیث نقد اقتصاد سیاسی، با تلقی اسطوره‌ای از وضع حاضر، ظرفیت‌های فاواهای جدید نمی‌توانند در زندگی و اقتصاد و سیاست ما بالفعل شود، چنانکه فناوری‌های ادوار قبلی، مانند الکتریسته این سیر را طی کرده‌اند.

نقد رویکرد تاریخ اطلاعات

اسطوره به انکار و فراتر رفتن از تاریخ، تمایل دارد. در ما نحن فیه، اسطوره ما را به نادیده گرفتن تاریخ اطلاعات و ارتباطات سوق می‌دهد، زیرا فاواهای قرن بیستم به بعد، آشکارا چیزی جدیدند و در تلقی اسطوره‌ای از آن، برگسست تاریخی عصر دیجیتال تأکید می‌شود. درمقابل، رویکرد تاریخ اطلاعات، مفاهیمی چون اطلاعات، عصر اطلاعات و جامعه اطلاعاتی را نه صرفاً به

عنوان محصول نوآوری‌های محاسباتی و دیجیتالی قرن بیستم، بلکه به‌عنوان شیوه‌های ارتباط و اطلاع‌یابی قدیمی بشری در نظر می‌گیرد.

طرفداران این رویکرد استدلال می‌کنند که تحولات تاریخی و فرهنگی شفاهیت یا گفتاری بودن (orality)، سواد یا نوشتاری بودن (literacy)، تبیین‌گری یا ثبت کردن (accounting)، محاسبه (calculation)، توانایی کار با عدد (numeracy) و رایانش (computing)، همگی نحوه درک ما از اطلاعات و فرآیندها و فناوری‌های امروزی آن را شکل داده‌اند. چنین رویکردی به تاریخ اطلاعات، به آن نه به عنوان یک مفهوم منفرد، بلکه به عنوان کشاکش پیچیده در هزاران سال تحولات تاریخی یادشده می‌پردازد که به ما امکان سازماندهی، مدیریت، انتقال و ذخیره مواد فرهنگ را داده‌اند (Hayot, 2022: 235).

برخلاف رویکرد تاریخ اطلاعات، داستان عصر اطلاعات در تلقی اسطوره‌ای، به نحو دیگری است: تا به حال، اطلاعات کمیاب بود، اکنون فراوان است. دسترسی به فاوا در گذشته، محدود بوده، اکنون با قیمت‌های رو به ارزان‌تر شدن، در دسترس همگان قرار می‌گیرد. در جهان قبلی، مردم در درجه اول باید با دست خود کار کرده و چیزهایی می‌ساختند، امروز در درجه اول با مغز خود کار می‌کنند که به دانش و ارائه خدمات فکری مربوط است. تا به حال، انتخاب افراد جامعه عمدتاً بسته بوده و با تولد تصادفی تعیین می‌شد، اکنون انتخاب باز است و جامعه در معرض تجدید و تغییر مداوم است. طبق این روایت، نیازی به قرار دادن عصر اطلاعات در بافت تاریخی نیست، زیرا هر چیزی که پیش از فاوای جدید آمده، ماقبل تاریخ است و ارزش چندانی ندارد، مگر گسست معاصر از آن را در نظر بگیریم. عصر اطلاعات و اعصار گذشته، به سان رابطه عهد عتیق و جدید، جهان‌های اساساً متفاوتی‌اند. این دوران با اطلاعات تعریف شده و ادعا می‌کند منحصر به فرد است، زیرا تمرکز منحصر به فردی بر اطلاعات داشته است (Hobart and Schiffman, 1998: 201). هر قدر هم منحصر به فرد بودن در این ادعا نقد شود، حمایت عظیمی از آن در میان داستان‌سرایان و مبلغان تجاری و اندیشکده‌ای، به خصوص در ایالات متحده وجود دارد.

تاریخ آمریکا، به ویژه، مملو از چشم اندازهای آرمان شهر فناورانه است که خوش بین های افسانه ساز به آن دامن می زنند. عصر کنونی نیز از این قاعده مستثنی نیست، به ویژه با تمرکز آن بر ساختن جهانی جدید در فضای مجازی. نگرپونته، از نسخه های افراطی این گسست رادیکال از رویکرد تاریخ اطلاعات را ارائه می کند. او در کتاب *دیجیتالی بودن* (۱۹۹۶) بر رجحان ارقام (digits)، یعنی آنچه ارتباطات رایانه ای تولید و توزیع می کند) بر اتم ها (دنیای مادی) استدلال کرده تا ادعا کند فناوری های دیجیتال در حال ایجاد دنیایی اساساً جدید هستند که باید با آن سازگاری داشته باشیم. او خداحافظی با جهان اتم ها و مادیت سخت و محدود آن را با ظنن مهیبی ندا می دهد و به استقبال دنیای دیجیتال، با الکترون های بی نهایت شکل پذیرش می رود که قادر به رهایی از هر محدودیت مادی و فراتر رفتن از هر فضای مکانی، زمانی است. نگرپونته در واپسین سال های قرن بیستم، پیامرمانانه، به ما می گوید دنیای اتم ها رو به پایان است و ما باید دیجیتالی بودن را یاد بگیریم. وقتی ما منابع را فقط در اتم ها می دیدیم، راه انداختن کسب و کارها به انقلاب صنعتی و کار با ماشین آلات مختلف نیاز داشت، اما اینک منع ما از اتم ها به بیت ها تغییر کرده است. با این حساب، بسیاری از دستاوردهای انقلاب صنعتی، اکنون بی فایده خواهند بود (Negroponte 1996: 11-17).

نگرپونته در دنیای اسطوره شناسی، راوی تکه روایت های پراکنده ی فناوری و خالق داستانی یکپارچه برای زمان ما است. روایتی که تاریخ اطلاعات و ارتباطات را به چالش می کشد، زیرا هیچ جایگزینی را نمی پذیرد؛ هیچ اقدام اجتماعی یا طبیعی وجود ندارد که بتواند آن را متوقف کند: «تغییر از اتم به بیت غیر قابل برگشت و غیر قابل توقف است. رایانش دیگر چیزی درباره رایانه ها صرفاً نیست، بلکه درباره زیستن معاصر است (Negroponte 1996: 4). به زعم او، تحول فوق، به علت همسویی با طبیعت، نیرومندتر است. اگرچه بیت ها خوراکی نیستند و نمی توانند از این حیث، گرسنگی را رفع کنند و اگرچه رایانه ها موجوداتی اخلاقی نبوده و نمی توانند مسائل پیچیده ی حقوق مرگ و زندگی را حل کنند، اما عصر دیجیتال را مانند نیروی طبیعت نمی توان انکار یا متوقف کرد. ماهیت آن نیز تقریباً ژنتیکی است، زیرا هر نسل به نسل بعدی، دیجیتالی تر خواهد شد. چهار ویژگی بسیار

قدرتمندش آن را سرانجام، به غلبه نهایی می‌رساند: ۱. تمرکززدایی، ۲. جهانی‌سازی، ۳. هماهنگ‌سازی و ۴. توانمندسازی (Negroponte 1996: 228-231).^۱ جمله‌ی بیت‌های خوراکی نیستند، ضمن اهمیتش اما یک تعبیر بسیار حساب شده در راستای تثبیت اسطوره دیجیتال است. در واقع پاسخ به همان جمله مشهور است که تا زمانی که نان مجازی کسی را سیر نمی‌کند مرز جهان واقعی و مجازی از بین نرفته است. این جمله دانسته یا ندانسته بر تفاوت بسیار سرنوشت‌ساز و بنیادین درک حضوری و درک حصولی متکی بوده و به حقیقت بسیار بنیادین درباره فضای مجازی ارجاع می‌دهد. حال جمله ساده اگرچه بیت‌ها خوردنی نیستند با مغالطه به مقابل این جمله رفته است. مسئله فقط خوردنی بودن نیست، آتش مجازی هم نمی‌سوزاند، آب مجازی هم نمی‌شوید، یخ مجازی هم سرد نمی‌کند، ماشین مجازی هم جابجا نمی‌کند. به بیان دیگر، آثاری را ندارد که وجود خارجی اشیاء دارند.

نقد رویکرد تاریخی از این تلقی، با نقد اقتصاد سیاسی خویشاوندی‌هایی دارد. انکار تاریخ، محور درک اسطوره‌های به مثابه گفتار سیاست‌زدوده است، زیرا انکار تاریخ به معنای حذفِ اولاً، عاملیت انسانیِ فعال، ثانیاً، محدودیت‌های ساختار اجتماعی و ثالثاً، دنیای واقعی سیاست از بحث است. طبق این نگاه، عصر اطلاعات فراتر از سیاست است، زیرا قدرت را زیاد و در دسترس همه می‌کند. مشخصه‌ی تعیین‌کننده سیاست، یعنی مبارزه بر سر منابع کمیاب قدرت، حذف می‌شود. از این حیث، اسطوره‌ها با انکار تاریخ، زمانی نو را خلق می‌کنند. به‌عنوان نمونه‌ای از یک اسطوره مدرن نیرومند، انقلاب فرانسه، اسطوره اصلی پایان تاریخ است، زیرا حامیان آن و حتی برخی از قوی‌ترین منتقدان آن معتقدند که این اسطوره، پایان تاریخ کمیابی است. همچنین، پایان مؤلفه‌های

۱. در آمریکا، مهد شرکت‌های ثروتمند فاوا، چهره‌های سرشناسی در زمره اسطوره‌سازان عصر دیجیتال وجود دارند. بیل گیتس در دو کتاب راه پیش‌رو و کسب‌وکار در سرعت فکر توانایی خویش در اسطوره‌سازی از عصر دیجیتال (به‌خصوص در تجارت و کسب‌وکار دیجیتال) را اظهار می‌کند:

Gates, B. (1995) *The Road Ahead*. Viking. Gates, B. (1999) *Business @ the Speed of Thought*. Warner Books

ال گور، معاون اسبق رئیس جمهور ایالات متحده، نیز در کنفرانس بین‌المللی سال ۱۹۹۴ همین نقش را، هرچند با بهره‌برداری‌های سیاسی شبیه به لیندون جانسون در ارتباط با برنامه فضایی در دهه ۱۹۶۰ ایفا می‌کند:

Gore, A. 1994. *Speech to International Telecommunications Development Conference*. Buenos Aires, March 21

استر دایسن، یکی از مشاوران جریان‌ساز که سخنانش را در دو نسخه‌ی رهایی ۲/ (۱۹۹۷) و رهایی ۱/۲ (۱۹۹۸) به نگارش درآورده است:

Dyson, E. 1997. *Release 2.0: A Design for Living in the Digital Age*. Broadway Books.

Dyson, E. 1998. *Release 2.1: A Design for Living in the Digital Age*. Broadway Books

دیگر جهان قدیم، یعنی سلسله مراتب، تفوق مذهب و همه محدودیت‌های دیگری است که نه تنها با پادشاهی لویی شانزدهم، بلکه با تاریخ به عنوان نظام سیاسی قدیم مرتبط بوده است (Mosco, 2004: 35). انقلاب فرانسه نه تنها تقویم قدیم را مانند سایر انقلاب‌های قبلی و بعدی، به پیش و پس از خود تبدیل می‌کند، تقویم جدیدی را بر مبنای تعریف مجدد از زمان اکنون ایجاد کرده که در آن، همه چیز، از جمله، امکان لذت بردن از آینده در زمان حال و به دست آوردن نیم‌نگاهی به ابدیت ممکن شده؛ در یک جمله، تاریخ از نو آغاز شده است.

نقد اخلاق رایانه

از جمله نقدها بر تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال، استدلال به عدم جاهت معرفت‌شناختی است. از زمان نخستین ادعاهای تأسیس اخلاق رایانه به عنوان یک حوزه مستقل در اخلاق کاربردی، مشروعیت و استقلال آن مورد چالش بوده است. از جمله چالش‌ها این است که آیا چیزی منحصر به فرد یا حتی خاص درباره مسائل اخلاق رایانه وجود دارد. یک سر طیف در بحث جاری کسانی‌اند که می‌گویند اساساً هیچ چیز جدید یا خاصی در مورد مسائل اخلاقی مربوط به رایانه وجود ندارد و برخی به وجود چیزهایی منحصر به فرد معتقدند (جانسون و دیگران، ۱۳۹۲: ۳۷). اینک به تقریر محل نزاع بر اساس نظرات فیلسوف تحلیلی اخلاق، هرمان تاوانی می‌پردازیم. تاوانی گروه اول در طیف بالا را سنت‌گرا (traditionalists) می‌خواند. سنت‌گرایان ادعا می‌کنند که نقض حریم خصوصی، نقض حریم خصوصی است و جرم، جرم است، صرف نظر از اینکه نقض حریم خصوصی یا جرم خاص شامل حضور یا استفاده از ابزارهای رایانه‌ای باشد یا خیر. این گروه بر این باورند که ادعاهای منحصر به فرد بودن اخلاق رایانه‌ای بیش از حد، اغراق شده و بر دلایل فلسفی قابل دفاع، مبرهن نیستند، بلکه ما هنوز قادریم از مقوله‌های سنتی اخلاق برای تجزیه و تحلیل این موضوعات استفاده کنیم و به سادگی می‌توان نظریه‌های سنتی در اخلاق را در مسائل اخلاقی خاص مرتبط با رایانه به کار ببریم (Tavani, 2002: 37).

در طرف مقابل این طیف، کسانی معتقدند دست کم برخی از جنبه‌های اخلاق رایانه منحصر به فردند. دلایل متنوعی برای این تزارائه شده است. مثلاً استدلال می‌کنند که قبل از ظهور فناوری‌های محاسباتی و رایانه‌ای حداقل برخی از مسائل اخلاقی وجود نداشتند یا استدلال می‌کنند

که برخی مسائل اخلاقی فاوا نمی‌توانند به کفایت از طریق چارچوب اخلاقی مرسوم درک و تحلیل شوند. پس به نوع جدیدی از نظریه اخلاقی نیازمندیم (حداقل) یا احتمالاً یک چارچوب کاملاً جدید از اخلاق باید تولید شود (Tavani, 2002: 37).

دو طرف طیف، تز خود را در نمونه‌ای واقعی تطبیق می‌دهند. در اکتبر ۱۹۹۹، خانم بیست‌ساله توسط تعقیب‌کننده مزاحم به قتل رسید. تعقیب‌کننده با استفاده از ابزارهای در دسترس اینترنت، توانست بیشتر فعالیت‌های تعقیب‌منتهی به مرگ مقتول را انجام دهد. برای مثال، از طریق استفاده از امکانات معمول جستجوی اینترنتی، اطلاعاتی را درباره مقتول جمع‌آوری می‌کند که به آسانی از پایگاه‌های اطلاعاتی آنلاین در دسترس است. به کمک ابزارهای قابل دسترس برای هر کاربر اینترنتی به سادگی توانست بفهمد که مقتول کجا زندگی می‌کند، کجا کار می‌کند، چه نوع وسیله نقلیه‌ای دارد. در پاسخ به حادثه فوق، دیدگاه سنت‌گرا معتقد است که قتل، قتل است. استفاده قاتل از محاسبات رایانه‌ای یا ابزارهای اینترنتی برای انجام قتل، بی‌ربط به تحلیل ما از حادثه است، یا حداقل آشکارا به نظر نمی‌رسد که عامل ایجاد تفاوت معنادار در یک قتل باشد. بر اساس این دیدگاه، استفاده از اینترنت صرفاً به عنوان آخرین نسخه از ابزارهایی تلقی می‌شود که در انجام فعالیت‌های مجرمانه در دسترس مزاحمان قرار گرفته است (Tavani, 2002: 38).

از جهتی، این دیدگاه قابل قبول به نظر می‌رسد، زیرا اگرچه مسائل اخلاقی مربوط به جرم و جنایت با فاواهای جدید تشدید شده، اما به سختی می‌توان موضوع خود جرم به عنوان یک نگرانی اخلاقی را امری بدیع دانست. همین قیاس را می‌توان با مسائل اخلاقی مربوط به حریم خصوصی، آزادی بیان، مالکیت معنوی و غیره انجام داد. آن‌ها با فاوا تشدید شده‌اند، با این همه، در میان دسته‌ای از مسائل اخلاقی قرار گرفتند که مدت‌ها قبل از این دوره در منازعات اخلاقی مورد توجه و بحث قرار می‌گرفتند. این مسائل به دلیل ارتباط عمیق ترشان با مقوله‌های اساسی مانند عدالت، انصاف، تکالیف، حقوق، اراده آزاد و ارزش زندگی، مسئله اخلاقی تلقی می‌شدند.

از سوی دیگر، طرفداران منحصر به فرد بودن اخلاق رایانه، معتقدند که جنبه‌های خاصی از تعقیب سایبری وجود دارد که مشکلات اخلاقی جدید یا خاص را ایجاد می‌کند. طرفداران این دیدگاه به عواملی اشاره می‌کنند که به صورت جداگانه یا با هم، چنین موضعی را پشتیبانی می‌کنند. با استفاده از دستگاه محاسباتی و با دسترسی به اینترنت، اکنون به سادگی می‌توان قربانی را

بدون نیاز به ترک خانه تعقیب کرد. طرفداران این دیدگاه، به تفاوت معنادار دامنه و مقیاس جنایت‌ها و مزاحمت‌هایی نیز استدلال می‌کنند که اکنون امکان‌پذیر است. برای مثال، از طریق استفاده از اینترنت، یک فرد می‌تواند چندین قربانی را به طور همزمان از طریق استفاده از چندین پنجره در رایانه خود تعقیب کند. همچنین می‌تواند قربانیان را از راه دور تعقیب کند، یعنی قربانیانی را در ایالات و کشورهای دور، هدف قرار دهد. همچنین، به راحتی اطلاعات شخصی قربانی را به دست می‌آورد. می‌تواند به صورت ناشناس یا تحت پوشش نام مستعار در اینترنت پرسه بزند، که ردیابی او را قبل یا بعد از ارتکاب جرم، برای مأموران مجری قانون بسیار دشوارتر می‌کند. افرادی که احتمالاً هوای ارتکاب عمل مجرمانه در فضای فیزیکی به سرشان نمی‌آید، وسوسه می‌شوند در یک یا چند مورد در فضای سایبر شرکت کنند. طرفداران منحصر به فرد بودن برآنند که احتمال وقوع جرایم سایبری به طور خاص، و جرایم مرتبط با فضای سایبر به طور کلی، به شکلی و در مقیاسی به قدری بالا رفته که ظاهراً قبل از ظهور این فضا امکان‌پذیر نبوده است. بنابراین، از این نظر، آنان می‌توانند جرم سایبری را نوعی جرم متفاوت از آن عمل در «دنیای آفلاین» بدانند (Tavani, 2002: 38). در هر حال، جرائم سایبری پیامدهای مهمی برای مجموعه‌ای از مسائل اخلاقی و اجتماعی، از حریم خصوصی و امنیت گرفته تا سانسور و نگرانی‌های کلی‌تر درباره مسئولیت اخلاقی و مسئولیت قانونی در پی آورده و چیزهایی را پیش کشیده که ارزش بررسی فلسفی را دارند.

تاوانی تحلیل مفصلی از واژه unique ب دست می‌دهد تا روشن کند که دقیقاً چه معنایی از آن قصد می‌کنیم. به نظر او، مؤلفه‌های وحدت، یکتایی، تنهایی، صرف بودن، بی‌رقیب و بی‌نظیر بودن باید وجود داشته باشد تا چیزی را منحصر به فرد بخوانیم. پس در ارتباط وثیق با جدید و بدیع بودن (novel or new) است. آزمون تاوانی برای صحت مدعای منحصر به فرد بودن اخلاق کامپیوتر، صدق اسناد «جدید و بدیع» بودن به آن است، به نحوی که یکی از موارد زیر را به چالش بکشد: (الف) طبقه‌بندی قبلی ما یا (ب) شیوه‌های موجود ما برای توضیح و تحلیل پدیده. به عبارت دیگر، حمل «جدید و بدیع» بر واژه unique، منوط به احساس نیاز ما به طبقه‌بندی یا یک نظریه جدید، یا احتمالاً یک ساختار بنیادی کاملاً جدید است (Tavani, 2002: 39).

به نظر تاوانی، مدعای مشروعیت اخلاق رایانه از آزمون فوق، موفق بیرون نمی‌آید. ابهام بسیاری در حد وسط استدلال‌های پشتیبان آن مدعا وجود دارد و نتیجه، اعم از مقدمه‌ها است (Tavani, 2012: 9-10). والتر منر (Walter Maner) به شکل دیگری، منحصر به فرد به بودن اخلاق رایانه را نمی‌پذیرد. به نظر او اگرچه ظهور فناوری‌های جدید، نحوه ارتباط و اطلاع پیدا کردن انسان را تغییر داده، اما دلیل موجهی وجود ندارد ما از اخلاق رایانه دم بزنیم. او تاریخ فناوری و صنعت را بررسی می‌کند و نمونه‌های مشابهی نشان می‌دهد که تغییر در نحوه زیستن و وصول به غایات را تغییر یافته اما از اخلاق نوع تازه‌ای سخن نیامده است. ابداع آن فناوری و صنعت تأثیرهای فراوانی بر جوامع قبلی گذاشته، اما به طرح یک اخلاق جدید منجر نشده است: ۱. لوکوموتیو صنعت حمل و نقل را دگرگون می‌سازد. ۲. تلفن برای همیشه، نحوه ارتباط از راه دور انسان‌ها را تغییر می‌دهد. ۳. تراکتور و کمباین، چهره کشاورزی در سراسر جهان را متحول می‌کنند، اما هرگز چیزی با عنوان اخلاق لوکوموتیو، اخلاق تلفن و اخلاق تراکتور و کمباین را ایجاد نکرده‌اند. چرا اکنون باید چیزی چون اخلاق رایانه‌ها وجود داشته باشد؟ وی با این استفهام انکاری موضع مخالف خویش با مشروعیت اخلاق رایانه را ابراز می‌کند (Maner, 1996: 151-152). توجه کنیم که استدلال منر یک گام از تاوانی پیش می‌رود. منر قبول کرده استفاده از رایانه مجموعه‌ای از مسائل اخلاقی ایجاد کرده است که اولاً قبلاً وجود نداشته‌اند و ثانیاً اگر این فناوری اختراع نمی‌شد، نمی‌توانستند وجود داشته باشند، اما پیدایش شاخه‌ای مستقل در اخلاق با عنوان اخلاق رایانه را نامشروع می‌داند.

جمع بندی

۱. نخستین بار نیست که پدیده‌ای فناورانه، ادعای به سر آمدن یک دوران و گام نهادن به دوره‌ای جدید را سر زبان می‌اندازد؛ آخرین بار نیز نیست، همان‌طور که زمانی مردم عصر تلگراف، عصر برق، عصر تلفن، عصر رادیو یا عصر تلویزیون را تحسین می‌کردند، اکنون گفته می‌شود که ما در عصر دیجیتال به سر می‌بریم.
۲. تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال چنین القا می‌کند که با ارتباطات رایانه‌ای، ما دگرگونی در عصر حاضر را تجربه خواهیم کرد و عصر جدید، فراتر از زمان (پایان تاریخ)، فضا

- (پایان جغرافیا) و قدرت (پایان سیاست) خواهد بود و بنا بر نقد اقتصاد سیاسی، با تلقی فوق، ظرفیت‌های فاواهای جدید نمی‌توانند در زندگی، اقتصاد و سیاست ما بالفعل شوند.
۳. اقتصاد سیاسی ارتباطات نمی‌گوید اسطوره‌ها نادرستند یا باید آن‌ها را رد کنیم. اسطوره‌ها درست یا غلط نیستند، بلکه زنده یا مرده هستند. چیزی که رونق اقتصاد دیجیتال را به افسانه تبدیل کرد، دروغ نبودن آن نبود، بلکه زنده بودن آن بود؛ با این باور جمعی که فضای سایر با فراتر رفتن از آنچه زمانی در مورد زمان، فضا و اقتصاد می‌دانستیم، دنیای جدیدی را خلق کرده است.
۴. بنا بر روایت تاریخ اطلاعات و ارتباطات، برخلاف تلقی اسطوره‌ای، فاواها پس از گذشت زمانی، درخشش خود را از دست داده، وعده‌های صلح جهانی را کنار نهاده و از آن پس، قدرتی به دست آوردند که همچنان در جهان طنین‌انداز می‌شود. عصر رادیو پایان یافته، اما رادیو به رشد خود ادامه می‌دهد. تلویزیون کابلی یک جامعه‌ی کابلی ایجاد نکرد، اما در سراسر جهان گسترش می‌یابد.
۵. مبانی و استدلال‌های نقد اقتصاد سیاسی و نقد رویکرد تاریخ اطلاعات به یکدیگر شبیه است. ناقدان در این دو دسته نمی‌خواهند کسانی را که معتقدند فاواهای جدید، ابزار قدرتمندی برای تغییر اجتماعی هستند، زیر سوال ببرند، بلکه استدلال می‌کنند که با ورود این پدیده‌ها به دنیای پیش‌پاافتادگی - یعنی زمانی که نقش خود را به عنوان منبع بینش‌های اتوپیایی از دست می‌دهند - به نیروهای مهمی برای و تغییرات اجتماعی و اقتصادی تبدیل می‌شوند. نتیجه استدلال آن‌ها لزوم گذر از وضع سیاست‌زدوده و تاریخ‌زدوده‌ی ناشی از اسطوره‌های عصر دیجیتال است.
۶. نقد اخلاق رایانه معتقد است که اساساً هیچ چیز جدید یا خاصی در مورد مسائل اخلاقی مربوط به رایانه وجود ندارد، لذا ادعای آغاز عصری نو ناموجه است. بنا به این نقد، ادعاهای منحصر به فرد بودن اخلاق رایانه‌ای بیش از حد اغراق شده و بر دلایل فلسفی قابل دفاع، مبرهن نیستند، بلکه ما هنوز قادریم از مقوله‌های سنتی اخلاق برای تجزیه و تحلیل این موضوعات استفاده کنیم و به سادگی می‌توان نظریه‌های سنتی در اخلاق را در مسائل

اخلاقی خاص مرتبط با رایانه به کار ببریم و نیازی به اتخاذ مبنایی پرهزینه همچون عصر دیجیتال نیست.

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

ضدیت با مفهوم عصر دیجیتال را نمی‌پذیریم، اگرچه با تلقی از اسطوره‌ای از آن مخالفم. انقلاب در امور انسانی، با ظهور فضای سایبر یک واقعیت است، اما در حقیقت، این انقلاب در همان ریشه‌هایی سرچشمه دارد که در فضای فیزیکی وجود داشته است. محل نزاع، بررسی ادعای «انقضای یک دوران و آغاز زمانه‌ی نو» است. سه دیدگاه فوق اگرچه در نهایت به‌عنوان موضع ما پذیرفته نمی‌شود، اما نقش بسزایی در تعدیل و تصحیح انگاره‌های روزنامه‌ای غلوآمیز و کلیشه‌های نسجیده درباره فضا و فناوری دیجیتال می‌تواند داشته باشد.

سر و کار نقد اقتصاد سیاسی با استعاره‌هایی است که تصور ما از عصر دیجیتال را شکل می‌دهند. با این موافقم که استعاره‌ها را رد و ابطال نمی‌کنند، بلکه پذیرفته می‌شوند و نمی‌شوند. اینکه چه مبادی در پذیرش عامه از یک استعاره سهم دارند، بحث مستوفایی است. نکته این است که در اداره فضای سایبر، کدام تلقی و کدام استعاره را اخذ کرده و مبنای قرار داده‌ایم، گویی حضور استعاره در زیست اجتماعی و سیاسی ما ناگزیر است. نقد اقتصاد سیاسی تلاش می‌کند که استعاره‌های اسطوره‌ای را نقد کند.

با لب نقد آنان موافقم که نباید سیاست‌زدایی و تاریخ‌زدایی در تلقی ما از پدیده رخ بدهد. تحلیل اقتصاد سیاسی از نسبت اسطوره و فضای سایبری نشان می‌دهد که چگونه برخی از اسطوره‌سازان دانشگاهی، سیاسی و تجاری به مؤسساتی پیوند می‌خورند که از فرآیند اسطوره‌سازی حمایت می‌کنند. بدین ترتیب، نسبت اسطوره و قدرت در داستان‌سرایی و خلق ادراک ما از سایبر، به‌ویژه از حیث استعاره‌های بیانگر این فضا توضیح داده می‌شود. پس نقد اقتصاد سیاسی به ما نشان می‌دهد که داستان‌سرایی از سایبر درون روابط و مناسبات قدرت شکل گرفته و مروجان نگاه اسطوره‌ای وابستگی طبقاتی (در تحلیل‌های سوسیالیستی) یا گفتمانی (در تحلیل‌های فوکویی) خاصی داشته و منافع و غایات آن را بازنمایی می‌کنند.

نقطه قوت رویکرد تاریخ اطلاعات این است که مفاهیمی چون اطلاعات، عصر اطلاعات و جامعه اطلاعاتی را صرفاً به عنوان محصول نوآوری‌های محاسباتی و دیجیتالی قرن بیستم نمی‌گیرد، بلکه شیوه‌های ارتباط و اطلاع‌یابی قدیمی بشری را در تبیین جامعه اطلاعاتی در نظر می‌گیرد. این رویکرد به ما امکان می‌دهد که اطلاعات و رایانش را آن‌ها به عنوان یک مفهوم منفرد، بلکه به عنوان کشاکش پیچیده در هزاران سال تحولات تاریخی نگریسته و مفهوم امروزی را شکل گسترش یافته امر قدیمی ببینیم.

تا جایی با رویکرد تاریخ اطلاعات موافقم که در برابر داستان‌سرایان و مروجان اسطوره‌های عصر دیجیتال می‌ایستند، اگرچه در این لغزشگاه ایستاده‌اند که همه چیز عصر حاضر را به امتدادی از گذشته فروکاسته و امر جدید عصر دیجیتال را در نیابند. جایگاهی که اطلاعات و دانش در زنجیره تولید و مبادله ارزش در عصر دیجیتال یافته، در گذشته بی‌سابقه است و رابطه‌ای که انسان با دانش و فناوری اطلاعات و ارتباطات در زندگی روزمره پیدا کرده، تا حد زیادی، رابطه‌ای جدید است.

نقد اخلاق رایانه از زاویه متفاوتی به موضوع می‌نگرد. اینکه آیا درباره مسائل اخلاق رایانه، چیزی منحصر به فرد یا حتی خاص وجود دارد یا آن‌ها تداوم همان مسائل قبلی‌اند. در متعاطیان اخلاق رایانه، طیفی از دیدگاه‌ها ابراز شده و موضع با آن دسته‌ای در این طیف همراه‌تر است که معتقدند دست کم برخی از جنبه‌های اخلاق رایانه منحصر به فردند. زیرا برخی مسائل اخلاقی فاوا نمی‌توانند به کفایت از طریق چارچوب اخلاقی مرسوم درک و تحلیل شوند. پس به نوع جدیدی از نظریه اخلاقی نیازمندیم (حداقل) یا احتمالاً یک چارچوب کاملاً جدید از اخلاق باید تولید شود.

ارزیابی سه دیدگاه فوق، نتایج و لوازمی برای کشور ما در پی خواهد داشت. از جمله، پارادایم دوفضایی شدن که بر سرشت حکمرانی و سیاست‌گذاری فاوا در ایران تأثیر گذاشته، از طریق تأمل در تلقی اسطوره‌ای از عصر دیجیتال، نقد و سنجش می‌شود. چنین تلقی‌ای می‌تواند خاستگاه این پارادایم یا مکمل آن باشد. بنا بر نظریه دوفضایی شدن، فضای جدیدی برای زندگی انسان پدیدار شده که از آن تعبیر به فضای دوم یا جهان دوم می‌شود (عاملی، ۱۳۹۱ و ۱۳۹۴).

نتیجه‌هنجاری مقاله‌ی حاضر این است که تفسیر ما از دگرگونی، نباید به غلو در پیامدها بینجامد. نظریه دوفضایی ناشی از چیست؟ به نظر می‌رسد تلقی اسطوره‌ای در شکل‌گیری این نظریه اثر می‌گذارد. فضای سایبر یک ساخت فناورانه به معنای محدودش نیست، بلکه شبکه‌ای فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی از مؤلفه‌هایی است که در نسبتی با گذشته، امر جدیدی ابداع کرده‌اند. دوفضایی دیدن، با تلقی اسطوره‌ای از زنجیره تحولات دیجیتال موافق‌تر است و این مقاله پیشنهاد می‌دهد که رابطه این تحولات با پیشینه‌اش را «امتدادی، اشتدادی و گسترش یافته» ببینیم.

فهرست منابع

- بارت رولان (۱۳۷۵) اسطوره، امروز، ترجمه: شیرین دخت دقیقیان، تهران: مرکز.
- جانسون، دیورا و دیگران (۱۳۹۲) اخلاق رایانه، ترجمه: گروه مترجمان، قم: دانشگاه قم.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۱) دوفضایی شدن آسب ها و ناهنجاری های فضای مجازی: مطالعه تطبیقی سیاست گذاری، تحقیقات فرهنگی، سال پنجم، شماره ۱ (پیاپی ۱۷)، صص ۱-۳۰.
- عاملی، سعیدرضا (۱۳۹۴)؛ دوفضایی شدن نظام حکمرانی و دولت همراه: نظام مندشدن و همگرایی رابطه ی دولت و مردم، رسانه، شماره ۱۰۰، صص ۸۳-۱۲۰.
- لاریجانی، صادق. (۱۳۷۵). نگاهی به یک نقد استعاره سکاکی اعتباریات علامه طباطبایی. روش شناسی علوم انسانی، ۲(۷)، ۳۰-۵۴.
- یونسی، آریا (۱۳۹۶) سقوط و ظهور استعاره: سیر تاریخی استعاره در فلسفه، سفر، سال سوم، ش ۶، صص ۲۳۱-۲۵۳.
- Hayot, Eric (2021) Information: A Reader, Columbia University Press.
- Hobart, M., and Schiffman, Z. (1998). Information Ages: Literacy, Numeracy, and the Computer Revolution. Johns Hopkins University Press.
- Lanham, R. A. (1993). The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts. University of Chicago Press
- Maner, W. (1996). Unique ethical problems in information technology. Science and Engineering Ethics, 2(2), 137-154.
- Mihm, Stephen (2000). Utopian rulers, and spoofs, stake out territory online. New York Times, May 25, Section G, Page 7.
- Mosco, Vincent (2004) The Digital Sublime_ Myth, Power, and Cyberspace-The MIT Press.
- Negroponte, Nicholas (1996) Being Digital, Vintage.
- Nye, D. (1994). American Technological Sublime. MIT Press.
- Oxford English Dictionary (2023), available at <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=myth>
- Sherry Turkle (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet-Simon & Schuster.
- Tavani Herman T. (2012) Ethics and Technology: Controversies, Questions, and Strategies for Ethical Computing, 4th Ed, NY: John Wiley.
- Tavani, Herman T. (2002). "The uniqueness debate in computer ethics, what exactly is at issue, and why does it matter?" Ethics and Information Technology, 4: pp 37-54.
- پورخصالیان، عباس (۱۳۹۸)، نقد مهندس پورخصالیان بر یادداشت مصطفی امینی، قابل بازیابی در پیوند زیر:
<https://mostafa-amini.com/5625/>