

Cyberspace

دنیای مجازی

م - نمازی

ارتباطات به خوبی نمی‌دانست این شبکه به هم پیوسته چه ماهیتی دارد، حقیقی است یا مجازی؟ شاید به همین دلیل، واژه مرکب «حقیقت مجازی» در حوزه انفورماتیک و برای گروهی که چندان به معنای واقعی آن پی نبرده‌اند، کاربرد دارد و با آن به اینترنت اشاره می‌کنند. به این ترتیب، مردم با اصطلاحاتی شروع به تعریف اینترنت کردند. گفته می‌شود نخستین واژه‌ای که برای اشاره به اینترنت به کار رفت، کلمه «سایبراسپیس» بود.

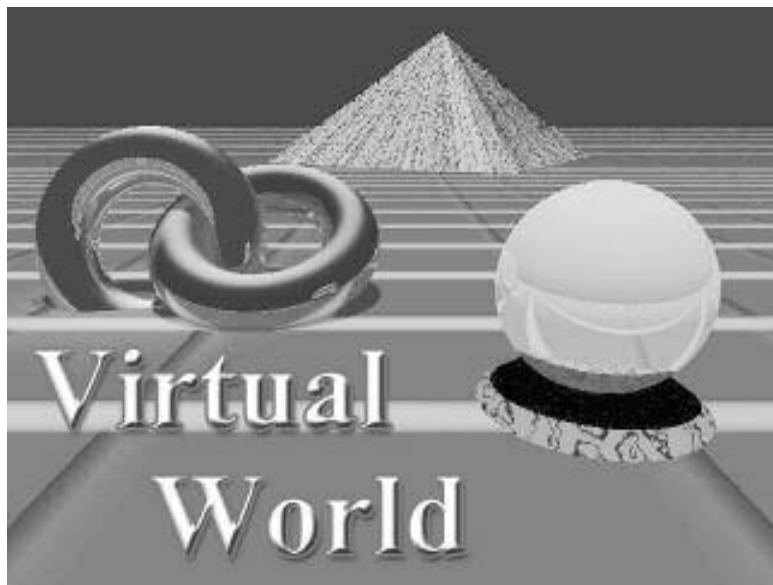
گذاشت، عموماً تصور روشنی از این ابزار در ذهن کاربران وجود نداشت. از این رو، برای آن که تعریفی از این نوآوری داشته باشند، به واژه‌هایی پناه می‌بردند که به صورتی مبهم نشانگر کاربرد و توانایی این ابزار باشد.

در دهه ۱۹۸۰ میلادی که شبکه‌های رایانه‌ای رو به گسترش نهاد، بشر با فضایی خودساخته روبرو گشت که برای او همه گونه ارتباطی را فراهم می‌ساخت؛ اجتماعی غیر سنتی که هر کس می‌توانست در آن اظهار وجود کند، و این در حالی بود که انسان عصر

شبکه جهانی اینترنت، پنجره‌ای به جهانی جدید گشوده که انجام بیشتر فعالیت‌های روزمره را در این فضا امکان‌پذیر ساخته است. امور تجاری، مکاتبات و ارتباطات، مسابقات و سرگرمی، گفت‌وگو و رایزنی و نهایتاً تعلیم و تعلم، همگی در این شبکه به هم تنیده امکان وقوع یافته است. هرکدام از این فعالیت‌ها نیز با واژه «مجازی» توصیف می‌شود.

اما این که توصیف مذکور از کجا پیدا شده لازم است، در این باره به بحث بپردازیم. زمانی که شبکه‌های کامپیوتری در زندگی روزمره مردم پا

اصطلاح فضای مجازی برگرفته از رمانی تخیلی است که از دنیای تحت سلطه کامپیوترها سخن به میان آورده است. این واژه از آن جا وارد این حوزه گردید که محیط کاربردی و توانایی رایانه‌ها و بویژه شبکه‌ها برای جامعه، فضایی ناشناخته و مبهم به شمار می‌رفت و مفهومی خیال‌انگیز و تخیلی را القا می‌کرد.



این واژه چنین آمده است:

«سایبراسپیس به معنای فضای مجازی توسط ویلیام گیسون به کار رفت. امروزه فضای مجازی اغلب به یک محدوده از منابع اطلاعاتی که توسط یک شبکه کامپیوتری قابل دستیابی است، اطلاق می‌شود».

پس از آشنایی بیشتر مردم با شبکه اینترنت و شناخت قابلیت‌ها و توانمندی‌های آن، کاربران در ازای نوع سرویس‌هایی که از این شبکه دریافت می‌کردند، در اندیشه بودند که با چه فضایی روبرو شده‌اند؟ آنها دریافتند که با جهانی مجازی روبرو هستند که فرآیند تعامل با آن نتایج ملموس و واقعی را در پی دارد. از آن پس، اصطلاح جهان مجازی «Virtual World» برای این محیط شبکه‌ای به کار گرفته شد. اکنون بیشتر فعالیت‌هایی که از طریق این شبکه جهانی صورت می‌گیرد، با کلمه «مجازی» توصیف می‌شود.

تخیلات ویلیام گیسون در رمانش با عنوان Neuromancer است. «

همچنین هارلی‌هان در کتاب The Internet Complete Reference که در ایران با نام راهنمای جامع اینترنت ترجمه و منتشر شده است، در باره این واژه می‌گوید:

«ویلیام گیسون در سال ۱۹۸۲ م داستانی علمی به نام Neuromancer منتشر کرد و در آن دنیای پیشرفته‌ای به نام سایبراسپیس توصیف کرد که دنیایی ساخته و پرداخته کامپیوترها بود. گیسون در آن زمان تصور مبهمی از رایانه‌ها داشت. بنابراین، فضایی تخیلی که از جهانی با حاکمیت کامپیوترها به تصویر کشیده بود، هم دلهره‌آور و رعب‌انگیز بود و هم جذاب و رمانتیک. سپس در اوایل دهه ۱۹۹۰ م با شروع رشد اینترنت، مردم به این پدیده جدید به عنوان سایبراسپیس اشاره می‌کردند». در یکی از سایت‌های اینترنتی در مورد

اصطلاح سایبراسپیس

«Cyberspace» برگرفته از رمانی تخیلی است که از دنیای تحت سلطه کامپیوترها سخن به میان آورده است.

این واژه در خاستگاه این فناوری و در نخستین روزهای رونق و همگانی شدن اینترنت، به صورت عمومی به کار گرفته شد و به محیطی رؤیایی بر اساس ارتباطات شبکه‌ای اطلاق می‌شد که انسان‌ها در فضایی غیر واقعی با یکدیگر مرتبط می‌شدند. این واژه از آن جا وارد این حوزه گردید که محیط کاربردی و توانایی رایانه‌ها و بویژه شبکه‌ها برای جامعه، فضایی ناشناخته و مبهم به شمار می‌رفت و مفهومی خیال‌انگیز و تخیلی را القا می‌کرد. کلمه سایبراسپیس در فرهنگ تشریحی کامپیوتر میکروسافت به «فضای مجازی» ترجمه و چنین تشریح شده است:

« شبکه واقعیت مجازی به اشتراک گذاشته شده و بسیار پیشرفته که نتیجه

در فرهنگ تشریحی کامپیوتر میکروسافت در مورد جهان مجازی چنین آمده است: «محیطی الکترونیکی که پایه اساسی در دنیای فیزیکی ندارد. «واقعیت مجازی» نیز به شبیه سازی‌های سه بعدی می‌گویند که اشیاء، خواص فیزیکی و حجمی خود را به مدد رایانه در فضایی غیرواقعی به شکلی واقعی آشکار می‌سازند.

آنچه امروزه با پسوندهای مجازی شنیده می‌شود مانند: دانشگاه مجازی، فروشگاه مجازی، اتاق‌های مجازی، اجتماع‌های مجازی، کتابخانه‌های مجازی و دیگر عناوین شبیه به اینها همگی فعالیت‌هایی هستند که در محیط اینترنت صورت می‌پذیرد و انسان‌ها از طریق یک شبکه کامپیوتری برای انجام این امور به یکدیگر مرتبط می‌شوند.

آنچه اکنون جامعه با آن روبرو گشته، پدیده‌ای است که همه ابعاد اجتماع بشری را به شکلی مجازی شبیه سازی کرده است. این فضا که ساخته و پرداخته دست خود بشر است، اینک در آستانه هزاره سوم تمامی قواعد و مقررات قراردادی جوامع انسانی را به چالش کشیده است. در نگاهی که به موضوع «فضای مجازی» در اینترنت داشتیم، به این عبارات برخورد نمودیم که نسبتاً گویای تصور و برداشتی است که از این فضا به ذهن می‌آید مانند :

«... در این شبکه جهانی به انبوهی از اخبار و اطلاعاتی برمی‌خوریم که با هیچ یک از اصول روزنامه نگاری و حتی ابتدایی‌ترین اصول ارتباط جمعی سازگاری ندارد. در این فضای مجازی هرکس هرچه خواسته به هر صورتی بیان کرده است ...

... در جرایم اینترنتی ردیابی مجرم تقریباً غیر ممکن است، مگر این‌که مجرم خودخواسته اثری بر جای گذارد که در این صورت هم، در فضای مجازی احراز هویت افراد ممکن نیست...

... در اینترنت، گروه‌ها می‌توانند در زمانی معین قرار بگذارند و به تبادل نظر بپردازند، برای یکدیگر پیام بفرستند و یا در کنفرانس‌ها شرکت کنند و این در حالی است که همه این ارتباطات در فضای مجازی صورت می‌گیرد. این محیط بهترین جا برای تشکیل گروه‌های مجازی است ...

... پرسش و پاسخ‌های واقعی در فضایی مجازی، این تریبونی است که تعطیل بردار نیست ...

... متن کتاب‌ها، نسخه کامل فیلم‌ها و آلبوم کامل آهنگ‌ها در این فضای مجازی عرضه شده است. این‌جا دنیای مجازی است حتی صاحبان این اثرها نیز نمی‌توانند ادعایی داشته باشند... استفاده از مطالب ما با ذکر منبع یا بدون ذکر منبع آزاد است؛ چرا که در فضای مجازی هیچ محدودیتی وجود ندارد ...

آنچه اکنون جامعه با آن روبرو گشته، پدیده‌ای است که همه ابعاد اجتماع بشری را به شکلی مجازی شبیه سازی کرده است. این فضا که ساخته و پرداخته دست خود بشر است، اینک در آستانه هزاره سوم تمامی قواعد و مقررات قراردادی جوامع انسانی را به چالش کشیده است.

... اینترنت مکان وقوع جرم‌هایی است که قابل تعریف و دسترسی نیست؛ زیرا همه چیز در فضای مجازی اتفاق می‌افتد ...»

در مقابل، آنچه متأثر از فضای مجازی در گستره فرهنگ و سایر مباحث اجتماعی در حال وقوع است، پیوسته از طرف صاحب‌نظران به دست اندرکاران جامعه هشدار داده شده است؛ زیرا به وضوح روشن است که تأثیرات این فضای مجازی بر جامعه هرگز مجازی نخواهد بود. آنچه در فضای مجازی می‌گذرد، دریافت‌ها و بازتاب‌هایی از جهان واقعی است و طبیعی است که تأثیراتی واقعی نیز بر جوامع بشری خواهد نهاد. این است داستان «دنیای مجازی» که اینک بشر با آن روبرو گردیده و مجبور است برای قانونمند کردن آن دست به تدوین قوانینی فراتر از قوانین موجود بزند. ■