

# **A Study of New Emerged Challenges for States to Rule the Cyberspace: Consequences of Platformization and Emergence of Metaverse**

Received: 2022-02-23

Accepted: 2022-05-16

Hossein Hassani \*

The present research aims to provide a critical analysis of the developments of the world wide web and cyberspace on the principle of territorial sovereignty. In this line, I study internet-based technological developments in changing the role, place, and authorities of governments to exercise laws in their territorial domains. The main question is: How do platformization and metaverse could increasingly challenge the rights of governments for sovereignty, and what are the main areas of their impact? The results show that the threats of the domination of big Western platforms can be reduced by developing a high-quality indigenous platform ecosystem, leading Iranian users to messengers administered by governments that are in good terms with Iran, diversifying foreign platforms, and supporting the production and sharing of indigenous contents based on the Iranian-Islamic culture, and localizing the data.

**Keywords:** the right to sovereignty; government; platformization; metaverse; cyberspace reign.



---

\* Assistant professor, Department of Cyberspace Studies, Research Center For Culture, Art And Communications, Tehran, Iran (hassani@ircar.ac.ir)

# چالش‌های نوظهور دولت‌ها برای حکمرانی سایبر پیامدهای پلتفرمی شدن و پیدایش متاورس

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۲/۴

تاریخ تأیید: ۱۴۰۱/۲/۲۶

حسین حسینی<sup>۱</sup>

هدف پژوهش حاضر ارائه‌ی تحلیلی انتقادی پیرامون تحولات توسعه‌ی شبکه جهانی اینترنت و فضای سایبر بر اصل حاکمیت سرزمینی است. در این راستا، تحولات فناورانه مبتنی بر اینترنت در تغییر نقش، جایگاه و حدود اختیارات دولت‌ها برای اعمال قانون در قلمرو ارضی آن‌ها بررسی شده است. سوال اصلی این است که چگونه پلتفرمی شدن و متاورسی شدن، بیش از گذشته اعمال حق حاکمیت دولت‌ها را به چالش می‌کشد و عمده‌ترین حوزه‌های این تاثیر کدام‌اند؟ نتایج نشان می‌دهند که توسعه‌ی اکوسیستم پلتفرمی بومی با کیفیت، همراه با تضمین حفاظت از داده‌ها و حریم شخصی کاربران، هدایت کاربران ایرانی به پیام‌رسان‌های دولت‌هایی که با ایران رابطه‌ی حسنه دارند، تنوع‌بخشی به پلتفرم‌های خارجی و حمایت از تولید و اشتراک‌گذاری محتوای بومی مبتنی بر فرهنگ ایرانی-اسلامی و توجه به محلی‌سازی داده‌ها می‌تواند تا اندازه‌ی زیادی مخاطرات سلطه‌ی پلتفرم‌های بزرگ غربی را کاهش دهد.

**کلیدواژه‌ها:** حق حاکمیت، دولت، پلتفرمی‌شدن، متاورس، حکمرانی فضای سایبر.



۱. استادیار، گروه مطالعات فضای مجازی، پژوهشکده ارتباطات، پژوهشگاه فرهنگ و هنر و ارتباطات، تهران، ایران

(hassani@ricac.ac.ir)

به‌طور سنتی، در درون قلمروهای سرزمینی، کنترل و نظارت بر فعالیت شهروندان و نهادها؛ و در معنای ساده، اداره‌ی کلیه‌ی امور اجتماعی و سیاسی و اقتصادی، تحت اراده‌ی یک «دولت» مستقر مرکزی بوده است. قدرت مطلقه‌ی حاکم، درون مرزهای خود اعمال حکمرانی می‌کند و طیفی از وظایف گوناگون را، از تامین منابع تا حفظ نظم و صیانت از امنیت مرزهای ملی در تقابل با حاکمیت بیرونی، با توسل به راهبردها و فن‌های گوناگون برعهده دارد. با این‌همه طی دهه‌های اخیر و به‌طور خاص پس از دهه‌ی ۱۹۹۰ میلادی، به‌دنبال تحولات فناورانه و دیجیتال و به‌ویژه توسعه‌ی اینترنت، این نظم به‌طور اساسی به چالش کشیده شده و هم مرزهای ملی، چه در تخیل و چه در واقعیت، کم‌رنگ‌تر شده و هم پایه‌های قدرت مطلقه حاکم، دست‌کم به‌شکل ظاهری متزلزل گردیده است.



بتز و استیونز<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) بحث کرده‌اند که به‌طور خاص، دگرگونی‌های فناورانه مثل ظهور اینترنت و فضای مجازی، از مدت‌ها پیش منادی دهنده‌ی افول دولت‌ها و حاکمیت‌شان بوده است. ازجمله‌ی مباحثه‌هایی که درباره‌ی اثرات فضای مجازی بر حاکمیت دولت‌ها انجام شده، مبتنی بر روایتی کلان است که تضعیف حاکمیت را به‌منزله‌ی پیامد ناگزیر تبادل اطلاعات در سطح جهان و کم‌رنگ‌ترشدن سرزمین یا قلمرو فیزیکی در فضای سایبر می‌دانند. به‌نظر می‌رسد یکی از دلایل اصلی مساله‌ی مذکور این است که اصول سرزمینی و سلسله‌مراتب دولتی در تقابل با منظومه‌های غیرمتمرکز، منعطف و دائماً تغییریابنده‌ی شبکه‌های دیجیتالی جهانی قرار دارند. فناوری‌های دیجیتالی و کردارهای ارتباطی، نیروی را ایجاد کرده‌اند که در تضاد با حکمرانی و کنترل قانونی قرار دارند (Pohle & Thiel, ۲۰۲۰).

توسعه‌ی مفهوم حکمرانی اینترنت از حدود اواخر دهه‌ی ۱۹۹۰ میلادی با هدف اعمال اقتدار و کنترل دولتی بر فضای سایبر و نیز تنظیم‌گری خدمات، رویه‌ها و امور در این فضا - به‌منزله‌ی یک قلمرو سرزمینی جدید - روی داد. به‌طوردائم درباره‌ی حدود اختیارات دولت‌ها در فضای مجازی و نیز توانایی دولت‌ها برای اعمال اقتدار، بحث و جدل‌های مختلفی انجام شده است. رویکردهای متفاوتی نیز ظهور و افول کرده‌اند. علاوه‌براین، ویژگی اساسی اینترنت و فضای سایبر، تحولات فناورانه‌ی پیچیده و شتابانی است که با خود پیامدهای فرهنگی،

1. Betz & Stevens.

اقتصادی و سیاسی گسترده‌ای در پی دارند.

دو حوزه‌ی اساسی از تحولات اینترنت و فضای سایبر: «توسعه‌ی پلتفرم‌های آنلاین» و نیز اخیراً «شتاب‌گرفتن حرکت به سمت توسعه‌ی متاورس» است. متأثر از تغییر رویه از وب ۱ به وب ۳ شاهد آن هستیم که شبکه‌های اجتماعی به رسانه‌های اجتماعی و اخیراً به پلتفرم‌های آنلاین تبدیل شده‌اند. پلتفرم‌ها به منزله‌ی سکوهایی فعالیت مجازی، تغییر مسیر اساسی در نحوه‌ی تعامل و ارتباطات انسان‌ها و شیوه‌ی ارائه‌ی خدمات ایجاد کرده‌اند. از سوی دیگر، توسعه‌ی اخیر متاورس که از آن به آینده‌ی اینترنت تعبیر می‌شود و حاصل توسعه‌ی فناوری‌هایی همانند «واقعیت افزوده» و «واقعیت مجازی» است. ویژگی‌های متاورس سبب می‌شود انواع جدیدی از حاکمیت، و رای دولت‌های مبتنی بر حق حاکمیت سرزمینی ظهور پیدا کنند. ماهیت جهانی و فرامرزی پلتفرم‌ها به منزله‌ی سکوهایی تبادل محتوا، و نیز قلمرو کاملاً مجازی متاورس، به طور اساسی مفهوم دولت و اقتدار دولتی را به پرسش می‌کشد.

این کلان‌تحولات فناورانه برای نظام سیاسی حاکم بر ایران چالش‌هایی را ایجاد کرده است که با کشورهای دیگر تمایزهایی دارد. طی چهاردهه‌ی گذشته، پس از پیروزی انقلاب اسلامی در سال ۱۳۵۷، شهروندان ایرانی به طور پیوسته در معرض پروپاگاندا و عملیات روانی دولت‌های غربی قرار داشته‌اند. هدف این اقدامات علاوه بر تلاش برای ایجاد بی‌اعتمادی به نظام سیاسی، تغییرات ارزشی و هویت‌زدایی از گروه‌های مختلف اجتماعی - به‌ویژه جوانان - بوده است. رسانه‌ها به طور خاص بستر اصلی اقدامات دولت‌های متخاصم برای این کوشش‌ها بوده‌اند. توسعه‌ی رسانه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های مبتنی بر محتوای کاربرساخته، که نظامات نظارتی پیشین را به طور اساسی به چالش کشیده است، احتمال آسیب‌پذیری فرهنگی گروه‌های مختلف اجتماعی در ایران - به‌ویژه جوانان - را تسهیل و مضاعف کرده است. از این رو توجه به این تحولات فناورانه در زمینه‌ی اجتماعی ایران اهمیت ویژه‌ای دارد.

بنابراین در مقاله قصد داریم ضمن مرور نظری بر مفاهیم «حق حاکمیت» و نسبت آن با توسعه‌ی فضای سایبر، به طور خاص بحث و صورت‌بندی پیامدهای پلتفرمی‌شدن و متاورسی‌شدن بر حدود اختیار دولت‌ها و امکان‌پذیری/ناپذیری اعمال حاکمیت بر این فضاها را فناورانه نوظهور پردازیم.

## ۱. تاریخچه و مفهوم حاکمیت

مفهوم «حاکمیت» به‌عنوان یکی از پیچیده‌ترین مفاهیم علوم سیاسی، تعاریف بسیار زیادی



دارد که برخی از آن‌ها کاملاً در تضاد با هم قرار دارند. حاکمیت به دو روش تعریف می‌شود: تعریف نخست به «قدرت عمومی برتر»<sup>۱</sup> اشاره دارد که به شکل نظری، حق و ظرفیت اعمال اقتدار خود در مرحله‌ی نهایی را داراست. تعریف دوم به دارنده‌ی «قدرت مشروع»<sup>۱</sup> اشاره دارد که دارا بودن این اقتدار به رسمیت شناخته شده است (Benoist, ۱۹۹۹, ص. ۹۹).

گرچه در نظریه‌ی سنتی حاکمیت، که در قرن شانزدهم توسط فیلسوف سیاسی فرانسوی ژان بودین<sup>۱</sup> مطرح شد، این مفهوم با «اقتدار حاکم برای اتخاذ تصمیم‌های نهایی» مرتبط است، اما ژان ژاک روسو این مفهوم را از نو طرح‌ریزی کرد تا به جای حاکمیت پادشاهی، بر «حاکمیت عامه» تمرکز کند. این مفهوم رفته‌رفته با دموکراسی، حکومت قانون و اصل سرزمین پیوند خورد. امروزه حاکمیت، در اصل به معنای استقلال دولت در برابر سایر دولت‌ها و نیز قدرت مطلق آن برای احاطه بر تمامی قدرت درون قلمرو دولت است؛ نوع اول، «حاکمیت خارجی» و نوع دوم، «حاکمیت داخلی» نامیده می‌شود (Pohle & Thiel, ۲۰۲۰).

کردار مدرن حاکمیت ملی صرفاً چهارصد سال پیش در اروپا آغاز شد که به پیمان وستفالی مرتبط است. حاکمیت وستفالیایی مبتنی بر عدم مداخله در امور داخلی کشورهای دیگر است و طبق آن، هر حکومتی نسبت به سرزمین و قلمرو خود حق حاکمیت دارد. در طول جنگ سی ساله‌ی اروپا (۱۶۱۸-۱۶۴۸) طرفین متخاصم اروپایی، پیمان صلح وستفالی را در سال ۱۶۴۸ امضاء کرده و توافق نمودند تا به حاکمیت سرزمینی یک‌دیگر احترام بگذارند. از آن زمان به بعد «حاکمیت ملی» به عنصر محوری نظام ملی مدرن تبدیل شد (Fang, ۲۰۱۸).

در عصر مدرن، حاکمیت پیوند نزدیکی با ماهیت دولت دارد و بدون آن، حاکمیت در معنای معمول خود نمی‌تواند وجود داشته باشد. درک اندیشمندان از حاکمیت و در ارتباط با رفتار دولت‌ها در نظام بین‌الملل به چهار روش مورد بحث قرار گرفته است که عبارت‌اند از: «حاکمیت داخلی»، «حاکمیت وابستگی متقابل»، «حاکمیت قانونی بین‌المللی» و «حاکمیت وستفالیایی» (Betz & Stevens, ۲۰۱۱). از این میان، حاکمیت نوع اول برای ما حائز اهمیت است.

دولت‌ها از مدت‌ها پیش نسبت به سرزمین و شهروندان خود صلاحیت قضایی دارند. در

1. Jean Bodin.



حقوق بین‌الملل دو نوع حکمرانی «دو ژور» (کنترل قانونی) و «دو فکتو» (کنترل فیزیکی) به رسمیت شناخته شده است که درون مرزهای ملی رخ می‌دهند. اینترنت حقوق حاکمیت دولت‌ها را به چالش کشیده است، در نتیجه دولت‌ها می‌کوشند تا از روش‌های گوناگون حقوق حاکمیتی خود بر اینترنت را افزایش دهند (Puyvelde & Brantly, ۲۰۱۹).

بویرسکنز و میگلبرینک<sup>۱</sup> (۲۰۱۷) معتقدند از زمان ظهور دولت-ملت‌ها، تامل درباره‌ی حکمرانی به‌منزله‌ی یک اصطلاح ژئوپلیتیک، بدون ملاحظه‌ی مبنای سرزمینی آن ناممکن است. رابطه‌ی نزدیک میان «حکمرانی مدرن» و «سرزمین» از سه روش قابل تامل است: تصور حاکمیت برابر دولت‌ها، صلاحیت داخلی برای حوزه‌ی قضایی درون مرزی، و محافظت سرزمینی از مرزهای کنونی. در دنیای مدرن، سرزمین دارای مرز به شکل مسلط اجتماعی تبدیل شده است که حاکمیت به‌واسطه‌ی آن اجرا می‌شود و در دکتترین مدرن حاکمیت دولتی در حقوق بین‌الملل مبتنی بر مفهوم سرزمین است.

## ۲. حق حاکمیت، اینترنت و فضای سایبر

اصطلاح «حکمرانی اینترنت» از دو دهه پیش مطرح شد؛ با این وجود، بسیاری از سازمان‌ها، فرایندها، کنش‌گران و مسائل مرتبط با آن سابقه‌ی بیش‌تری دارند. این اصطلاح از دهه‌ی ۱۹۹۰ به این سو به تدریج توسعه یافت. حکمرانی اینترنت در ابتدا در «ایکان» و سیاست‌های آن متمرکز بود، اما به دنبال اجلاس جهانی سران درباره‌ی جامعه‌ی اطلاعاتی (WSIS) و ایجاد اجلاس حکمرانی اینترنت (آی.جی.اف) تنوع این حوزه افزایش یافت. پس از تاسیس ایکان در سال ۱۹۹۸، پژوهش‌های مرتبط با حکمرانی اینترنت به جنبه‌های نهادی از جمله فرایندهای سیاست‌گذاری و کنش‌گران آن اختصاص یافته و به اصطلاح حکمرانی‌پذیری آن اختصاص پیدا کرده است (Hofmann, Katzenbach and Gollatz, ۲۰۱۶).

در اجلاس جهانی جامعه‌ی اطلاعاتی<sup>۲</sup> تعریف کاربردی زیر از حکمرانی اینترنت ارائه شده است: «حکمرانی اینترنت شامل توسعه‌ی کاربرد اصول مشترک، هنجارها، قواعد، رویه‌های تصمیم‌گیری و برنامه‌ها توسط حکومت‌ها، بخش خصوصی و جامعه مدنی بر اساس هر یک از نقش‌های مختص آن‌هاست» (Weber, ۲۰۱۵، ص. ۱۰).

1. Beurskens & Miggelbrink.

2. The World Summit on the Information Society (WSIS).



مسالهی حکمرانی اینترنت علاوه بر زیرساخت فنی همانند نظام نام دامنه، نرم افزارها و استانداردها، بحث‌های دیگری را نیز در بر می‌گیرد؛ از جمله می‌توان به: آزادی بیان، حریم خصوصی، حق مؤلف و تجارت الکترونیک اشاره کرد. حکمرانی اینترنت به قوانین و مقرراتی که هر کدام از کشورها به شکل جداگانه برای تنظیم رفتارهای افراد درون مرزهای ملی خود تصویب و اعمال می‌کنند نیز مرتبط است (Kurbalija, ۲۰۱۶). اما باید اذعان کرد که ماهیت پراکنده‌ی فناوری‌های حکمرانی اینترنت سبب تغییر مسیر کنترل تاریخی بر این منافع عمومی، از بروکراسی سنتی دولت-ملت به انتظام‌بخشی خصوصی و نهادهای جهانی جدید شده است (Denardis, ۲۰۱۴، ص. ۱). به عبارت دیگر، توسعه‌ی اینترنت بیش از هر چیز امری شرکتی است و نهادهای خصوصی نقش اساسی در توسعه و پیشرفت روزافزون آن دارند. از به روزرسانی و کارآمدسازی زیرساخت‌ها فنی گرفته، تا تحولات نرم‌افزاری، پیش از هر چیز وابسته به شرکت‌ها و افرادی است که خارج از قلمرو بوروکراتیک دولتی مشغول به فعالیت هستند.

یک وجه تحول شرکتی و خصوصی اینترنت، پیدایش شرکت‌های غول‌آسای فناوری اطلاعات به نام «پلتفرم‌های آنلاین» است. توسعه‌ی پلتفرم‌ها پیش از هر چیز حاصل سیر تحول خدمات شبکه‌ی اجتماعی همانند توئیتر و فیس‌بوک است که به رسانه‌ی اجتماعی و سپس پلتفرم‌های بزرگ تبدیل شدند. این شرکت‌های بزرگ، بحث حکمرانی اینترنت را وارد قلمرو جدیدی کرده‌اند؛ به طوری که اکنون بیش تر مباحث مرتبط با حکمرانی اینترنت به «حکمرانی پلتفرم‌ها» تغییر مسیر داده‌اند. در بخش بعد، ضمن مرور کوتاه ابعاد حکمرانی پلتفرم‌ها، چالش‌هایی را که حکومت‌ها به طور کلی، و دولت‌ها برای حکمرانی پلتفرم‌ها با آن مواجه هستند، مرور می‌کنیم.

### ۳. حکمرانی پلتفرم‌ها و چالش‌های دولت‌ها

توسعه‌ی پلتفرم‌های بزرگ زیرساختی (فن‌دایک، توماس پول و دی‌وال، ۱۴۰۰) همانند: گوگل، فیس‌بوک، آمازون و توئیتر سبب شده‌اند تا موضوع حکمرانی اینترنت به مسیرهای جدیدی هدایت شوند. در واقع، امروزه بخش عمده‌ای از فعالیت‌های ارتباطی، تراکنش‌های اقتصادی و حتی امور دیپلماتیک به واسطه‌ی سکوه‌های بزرگ فعالیت مجازی یا همان پلتفرم‌ها صورت می‌گیرند. به عبارت دیگر، کانالیزه شدن و تجمیع کلیه‌ی کردارها و گفتارها بر بستر پلتفرم‌ها سبب شده است تا برای بسیاری از افراد، اینترنت و فضای سایبر حضوری معادل تعامل، تراکنش و تبادل دیدگاه و افکار در بستر پلتفرم‌های آنلاین، رسانه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها

داشته باشد.

تمرکز تمامی کردارهای ارتباطی، اقتصادی، فرهنگی و اقتصادی سایبری در پلتفرم‌های بزرگ و عمدتاً آمریکایی سبب شده است تا به جای حکمرانی اینترنت از حکمرانی پلتفرم‌ها سخن به میان آید. حکمرانی پلتفرم‌ها شامل سه حوزه‌ی عمده حکمرانی توسط پلتفرم‌ها یا تعدیل محتوا است که نظارت و تنظیم‌گری شرکت‌های پلتفرمی بر رفتار و کردار کاربران یا محتوای کاربرساخته را دربر دارد. حکمرانی پلتفرم‌ها ناظر بر تنظیم مقررات و تدوین قوانین توسط حکومت‌ها و دولت‌ها برای نحوه‌ی فعالیت پلتفرم‌ها - همانند پرداخت مالیات، قوانین ضدانحصار و نوع محتوای مجاز - است. حکمرانی توسط پلتفرم‌ها را می‌توان به معنای پلتفرمی شدن دولت و ارائه‌ی خدمات دولتی به واسطه‌ی پلتفرم نیز تلقی کرد (کلانتری و حسنی، ۱۳۹۹).

منظور از حکمرانی بر پلتفرم در این جا رویکرد دوم یا نظارت دولت‌ها بر نحوه‌ی فعالیت پلتفرم‌های بزرگ است. پلتفرم‌ها در کنار این نویدهایی که برای کاربران جهانی داشته‌اند، مخاطراتی را نیز هم‌چون ارائه‌ی محتوای هرزه‌نگارانه، مستهجن، خشن، سوءاستفاده‌گرانه، غیرقانونی و نفرت‌آمیز در پی آورده‌اند (Gillespie, 2018). اما نکته‌ی مهم‌تر این که گرچه بسیاری از محتواهای غیرقانونی و غیراخلاقی و نیز مساله‌ی نحوه‌ی پرداخت مالیات در بسیاری از کشورها و مناطق جهان عمومیت دارند، اما عموماً این پلتفرم‌ها تابع قوانین و مقررات محل استقرار دفاتر مرکزی شرکت‌ها - عمدتاً آمریکا - هستند و از قوانین، هنجارها و ارزش‌های محلی تبعیت نمی‌کنند. به اصطلاح می‌توان گفت که پلتفرم‌های آنلاین، «فراسرزمینی» هستند و هیئت مدیره‌ی این شرکت‌ها، دولت‌هایی فراملی و فراجهانی هستند که بر کاربران (شهروندان) جهانی نظارت دارند. نحوه‌ی حکمرانی پلتفرم‌ها کار ساده‌ای نیست؛ زیرا همان‌طور که فلیو<sup>۱</sup> (2021) اشاره کرده است، طیفی از مسائل گوناگون، از جمله: حریم خصوصی آنلاین و مسائل امنیت، تولید و استفاده از داده‌های شخصی کاربران، اهمیت اجتماعی دسته‌بندی الگوریتمی داده‌های دیجیتال، اطلاعات نادرست و اخبار جعلی آنلاین و گفتار نفرت‌پراکنانه و سوءاستفاده‌ی آنلاین و تاثیرات اقتصادی پلتفرم‌ها را دربر می‌گیرد. در حکمرانی پلتفرم‌ها، ساختاری سه‌وجهی شامل: دولت‌ها، شرکت‌ها و جامعه مدنی

1. Hellberg.





نقش ایفا می‌کنند.

نظر به پیچیدگی فنی و رشد فزاینده‌ی فعالیت پلتفرم‌ها و اشتراک‌گذاری انبوهی از محتواهای کاربرساخته در این زیرساخت‌ها، در بسیاری از کشورهای جهان حکمرانی بر پلتفرم‌ها عمدتاً در مراحل ابتدایی قرار دارد. آن‌ها به ناگزیر از خط‌مشی‌های خودنظارتی پلتفرم‌ها یا آنچه «تعدیل محتوا» نامیده می‌شود، تبعیت می‌کنند. با این همه، برخی دولت‌ها تلاش کرده یا در تلاش هستند تا با ایجاد «زیست‌بوم پلتفرمی بدیل» (همانند چین) یا با قانون‌مند کردن فعالیت پلتفرم‌ها درون مرزهای سرزمینی خود (همانند روسیه)، تا حد ممکن شرکت‌های فناوری را وادار کنند به اصول حاکمیت سرزمینی این کشورها احترام بگذارند. در ایران نیز طرحی با نام «صیانت» پی‌گیری می‌شود که درصدد است بر نحوه‌ی فعالیت پلتفرم‌های غیرایرانی نظارت کرده و نحوه‌ی فعالیت آن‌ها را ضابطه‌مند کند. این طرح اگرچه ذیل دسته‌ی حکمرانی بر پلتفرم‌ها قرار می‌گیرد، اما مهم‌ترین نقص آن، درک سطحی طراحان این طرح از زیست‌بوم جهانی پلتفرمی جهانی و ابعاد و عناصر آن است.

همان‌طور که گفته شد، برخی دولت‌ها تلاش کرده‌اند تا با اتخاذ موضعی فعالانه، فعالیت پلتفرم‌های جهانی را در قلمرو سرزمینی خود ضابطه‌مند کرده و آن‌ها را وادار کنند از ارزش‌های محلی و قوانین فعالیت شرکت‌های رسانه‌ای و فناورانه تبعیت نمایند.

برای نمونه، این امر را در قانون «اجرای شبکه آلمان»<sup>۱</sup> که ناشی از استیصال از مدل خودحکمرانی بود، می‌توان ملاحظه کرد. مقامات آلمانی معتقد بودند که شرکت‌های پلتفرمی آمریکایی، نظیر توئیتر و فیس بوک به درخواست‌های آن‌ها بسیار دیر و ناکافی پاسخ می‌دهند. این قانون مقرر کرد که شرکت‌های پلتفرم‌های بزرگ و غیرآلمانی باید مطالب «آشکارا غیرقانونی» را ظرف مدت کمتر از ۲۴ ساعت پس از طرح شکایت حذف کنند یا مشمول جریمه خواهند شد. هم‌چنین در سطح اتحادیه‌ی اروپا، اقداماتی در جهت پاسخ‌گونمودن پلتفرم‌های آمریکایی انجام شده است. برای نمونه، براساس قانون مقررات عمومی حفاظت از داده‌ها<sup>۲</sup> مصوب سال ۲۰۱۶ مقرر گردید که شهروندان اروپایی برخی اقدامات را انجام دهند، به‌نحوی که در صورت عدم تبعیت، با جریمه‌های سنگینی مواجه خواهند شد. در همین راستا، اخیراً مفهوم حاکمیت دیجیتال، به‌منزله‌ی بخشی از حکمرانی داده و

1. The German Network Enforcement (NetzDG).

2. General Data Protection Regulation (GDPR).

عمدتاً در سطح اتحادیه‌ی اروپا مطرح شده است. همان‌طور که مادیگا<sup>۱</sup> (۲۰۲۰) نوشته است، بیش از پیش این نگرانی در میان شهروندان، کسب‌وکارها و دولت‌های عضو اتحادیه اروپا وجود دارد که این اتحادیه، کنترل خود بر داده‌ها و توانایی شکل دادن و اعمال قوانین و مقررات به محیط دیجیتال را از دست بدهد. اخیراً نگرانی‌های زیادی درباره‌ی نفوذ اقتصادی و اجتماعی شرکت‌های فناورانه‌ی غیراروپایی ایجاد شده است که طبق آن، شهروندان اتحادیه‌ی اروپا با خطر از دست دادن کنترل خود بر داده‌های شخصی مواجه شده‌اند؛ علاوه‌براین، سبب ایجاد مانع برای رشد شرکت‌های فناوری پیشرفته‌ی اتحادیه اروپا و توانایی قانون‌گذاران اروپایی برای اعمال قوانین شده است.

به دلیل این که بسیاری از دولت‌ها و شهروندان در سرتاسر جهان، به این پلتفرم‌های جهانی به مثابه زیرساخت اساسی تعامل، تبادل و تراکنش در فضای سایبر، به شدت وابسته شده‌اند، اعمال حق حاکمیت سرزمینی نیز به یک چالش اساسی برای بسیاری از دولت‌ها تبدیل شده است؛ بنابراین، توسعه‌ی سیاست‌هایی هم‌چون محلی‌سازی داده‌ها را باید ناظر بر حفظ داده‌های شهروندان درون مرزهای ملی، تلقی کرد.

هیل<sup>۲</sup> (۲۰۱۴) در مقاله‌ای که در عنوان آن به رشد محلی‌سازی داده پس از افشاگری‌های اسنودن اشاره شده است، محلی‌سازی داده‌ها را به این شکل تعریف کرده است:

قوانینی که ذخیره‌سازی، انتقال و/یا پردازش داده‌ها را به جغرافیای خاص محدود می‌کند و یا این محدودیت را ایجاد می‌کند که شرکت‌ها بتوانند داده‌ها را بر اساس کشور تشکیل شخصیت حقوقی یک شرکت یا محل اصلی فعالیت‌ها و مدیریت آن شرکت مدیریت کنند. (Hill, 2014)

هرروز بیش از گذشته، کشورهای جدیدی قوانین و مقررات قانونی جدیدی را در مورد محلی‌سازی داده‌ها وضع می‌کنند. از جمله، طبق قانون امنیت سایبری چین، اپراتور زیرساخت‌های اطلاعاتی حساس باید «اطلاعات شخصی» و «داده‌های مهم» را داخل چین ذخیره کنند. هم‌چنین طبق قانون جدید «شماره ۲۴۲.ف.زد» روسیه، محلی‌سازی داده‌ها بخشی اساسی حفاظت از امنیت سایبری روسیه به محسوب می‌شود. در این قانون تصریح

1. Madiega.

2. Hill.



شده است در صورتی که شرکت‌های فناوری بخواهند با شهروندان روسیه به دادوستد بپردازند، باید داده‌های شهروندان این کشور به‌طور فیزیکی داخل خاک این کشور ذخیره شود (Duggal, ۲۰۱۹).

همان‌طور که اشاره شد، امروزه داده‌های و نیز کلان‌داده‌ها به کالاهای ارزشمندی تبدیل شده‌اند که شرکت‌های پلتفرمی جهانی آن‌ها را تحلیل می‌کنند و در راستای اهداف گوناگون خود، از درآمدزایی گرفته تا استخراج ذائقه‌ها، الگوهای رفتاری و رفتارهای سیاسی شهروندان کشورهای مختلف، به کار می‌برند. هم‌چنین آن‌ها بدون ملاحظه‌ی اقتضائات بومی و حاکمیت ارضی، بعضاً محتوای ناهنجار و غیرقانونی را منتشر کرده و بر شیوه‌ی گفتار و عمل شهروندان تاثیر می‌گذارند؛ گاهی این اقدامات در تضاد با قوانین کشورها قرار دارد. بنابراین می‌توان گفت پلتفرمی شدن شرکت‌های فناوری جهانی با دورزدن حق حاکمیت دولت‌ها، چالش‌هایی اساسی را برای نهادهای دولتی مقتدر درون مرزهای ملی ایجاد کرده‌اند. اگرچه خط‌مشی‌ها و اقدامات قانونی ملی و بین‌المللی در راستای مواجهه با این تحول، محدود به دولت‌های قدرتمند است و در ابتدای راه خود قرار دارد؛ اما هم‌اکنون نیز یکی از چالش‌های اساسی برای دولت‌های مدرن تبدیل شده است.

#### ۴. حکمرانی و مدیریت فضای مجازی در ایران

همان‌طور که گفته شد، حکمرانی اینترنت و فضای مجازی در ایران از برخی جهات عمده، با دولت‌های دیگر تفاوت‌هایی دارد. توجه به این امر بیش از هر چیز، از طرف رهبر نظام اسلامی مورد تاکید قرار گرفته است. در حدود یک دهه‌ی پیش - یعنی اوایل دوران فراگیری سایت‌های شبکه‌ی اجتماعی و پیام‌رسان‌ها - فرمان تشکیل «شورای عالی مجازی» و «مرکز ملی فضای مجازی» را صادر کردند. آیت‌الله خامنه‌ای گسترش فزاینده‌ی شبکه‌ی جهانی اینترنت، آثار فردی و اجتماعی آن، لزوم بهره‌گیری حداکثری از فرصت‌های ناشی از آن و صیانت از آسیب‌های ناشی از آن را به‌عنوان دلیل ایجاد این نهاد سیاسی بیان کردند (خامنه‌ای، ۱۳۹۰).

بر اساس گزیده مطالب رهبر معظم انقلاب اسلامی، که در پایگاه اینترنتی دفتر حفظ و نشر آثار ایشان منتشر شده است، ایشان به‌طور مکرر بر ضرورت «مدیریت فضای مجازی» تاکید داشته‌اند. برخی از توصیه‌های رهبری، مرتبط با مسائل «حکمرانی» است. ایشان از یک‌سو بر ضرورت مواجهه‌ی فعال و خردمندانه از حیث سخت‌افزاری، نرم‌افزاری و محتوایی تاکید کرده؛ و از طرف دیگر تصریح می‌فرمایند که این کنترل باید به‌نحوی صورت

بگیرد که سبب محرومیت مردم از فضای مجازی نشود. موضوع مهم دیگر، تاکید ایشان بر ضرورت راه‌اندازی هرچه سریع‌تر «شبکه ملی اطلاعات» در زمان‌بندی مشخص است. هدف از راه‌اندازی این شبکه همانند کشورهای دیگر، کنترل و مدیریت فضای مجازی برای حفاظت از ارزش‌های ملی است. همچنین علاوه بر ابعاد زیرساخت، یک موضوع اساسی دیگر ضرورت توجه به تولید محتوا توسط نهادهای گوناگون، از جمله حوزه‌های علمیه و دانشگاه‌هاست (خامنه‌ای، ۱۴۰۰).

به‌طور کلی مهم‌ترین مضمون‌هایی که رهبر انقلاب در مورد اهمیت و ضرورت حکمرانی فضای مجازی بیان کرده‌اند، علاوه بر راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات به‌عنوان مهم‌ترین اقدام، شامل موارد ذیل می‌شود: قوی‌شدن و اقتدار در فضای مجازی، استقلال و عدم وابستگی به بیگانگان، تبلیغ مفاهیم و معارف اسلامی، مبارزه با کفر و عناد با دین، حفاظت از کودکان در برابر آسیب‌های فضای مجازی، تولید محتوای امیدآفرین، تامین امنیت در فضای مجازی، مقابله‌ی هوشمندانه با تهاجمات فکری و فرهنگی، تولید و ترویج بازی‌های ایرانی در فضای مجازی و تقویت وحدت (خبرگزاری تسنیم، ۱۳۹۹). همان‌طور که در اظهارات مختلف رهبر انقلاب درباره‌ی فضای مجازی مشاهده می‌شود، توجه به زیرساخت و نیز محتوا به‌طور همزمان الزامی است و می‌تواند زمینه‌ی حکمرانی و مدیریت شایسته فضای مجازی ایرانی را ضمن ملاحظه‌ی الزامات بومی آن فراهم آورد.

تصویب سند راهبردی جمهوری اسلامی ایران در فضای مجازی در مردادماه ۱۴۰۱ ازجمله‌ی اقداماتی است که توسط شورای عالی فضای مجازی و مرکز ملی فضای مجازی بر ارتقای حکمرانی بر فضای مجازی در ایران انجام شده است. این سند شامل مجموعه‌ای از ارزش‌ها همانند: اعتقادات، احکام و اخلاق اسلامی و ارزش‌های انقلاب اسلامی؛ استقلال، حاکمیت ملی و نفی سلطه خارجی؛ و هویت و سبک زندگی ایرانی-اسلامی و خانواده‌محوری است. علاوه بر این در قسمت چشم‌انداز عنوان شده است که نظام حکمرانی در بهره‌گیری از فضای مجازی باید بر اساس حاکمیت ملی، عدالت، آزادی و صیانت از حقوق مردم باشد تا بتوان برخی اهداف کلان همانند تحکیم و تقویت حکمرانی، اعمال حاکمیت و اقتدار ملی بر تمام ابعاد و لایه‌های فضای مجازی کشور و نیز ترویج گفتمان انقلاب اسلامی و تحقق تمدن نوین اسلامی در فضای مجازی کشور را محقق کرد (مرکز ملی فضای مجازی، ۱۴۰۱).

علاوه بر این سند می‌توان به اسناد دیگری نیز اشاره کرد که تلاش می‌کنند زمینه‌ی توسعه‌ی هرچه بیش‌تر حکمرانی نظام جمهوری اسلامی بر فضای مجازی را محقق کنند.





برای مثال می‌توان به: سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی (۱۴۰۰)؛ الزامات پیشگیری و مقابله با نشر اطلاعات، اخبار و محتوای خبری خلاف واقع در فضای مجازی (۱۳۹۹)؛ طرح کلان و معماری شبکه‌ی ملی اطلاعات (۱۳۹۹) و نظام هویت معتبر در فضای مجازی کشور (۱۳۹۸) اشاره کرد.

در بخش بعد به چالش‌هایی توجه خواهیم کرد که ناشی از ظهور و جای‌گیر شدن متاورس است که پیامدهای آن برای اعمال حق حاکمیت را برای دولت‌ها بسیار گسترده‌تر از روند پلتفرمی شدن می‌کند.

## ۵. متاورس و عناصر آن

همان‌طور که اشاره شد، با وجود آن‌که بسیاری از دولت‌ها قوانین و مقررات جامعی برای حکمرانی اینترنت ندارند، حکمرانی پلتفرم‌ها در کنار برجسته شدن ظهور یک جهان مجازی غوطه‌ورانه‌ی جدید، چالش‌های جدی جدیدی را در مورد نقش دولت‌ها در قلمرو سرزمینی‌شان ایجاد کرده است. این چالش‌های جدید در ساده‌ترین حالت شامل حکمرانی بر متاورس و نیز حکمرانی در متاورس است. مفهوم‌پردازی و توضیح مبانی و عناصر متاورس، گویای دشواری حکمرانی بر متاورس به‌منزله‌ی حالت‌تطور یافته‌ی اینترنت است.

متاورس، محیطی غوطه‌ورانه به کمک واقعیت افزوده و واقعیت مجازی است. متاورس، دنیایی مجازی است که افراد در آن‌جا می‌توانند به تعامل اجتماعی بپردازند؛ کار کنند؛ دادوستد کنند؛ و با پیشرفت فناوری، بخش عمده‌ای از کارهایی را که در دنیای واقعی انجام می‌دهند، در متاورس انجام دهند. یک پلتفرم بزرگ اجتماعی - یعنی فیس‌بوک (متا) - سرمایه‌گذاری گسترده‌ای برای محقق کردن ایده‌ی متاورس را که چندین دهه قدمت دارد، انجام داده است.

به‌طور خلاصه باید گفت که تطور اینترنت، به شکل متاورس خواهد بود که شامل ترکیبی از اینترنت و امکان‌های بی‌شماری از فناوری‌های واقعیت افزوده و واقعیت مجازی است (Terry & Keeney, ۲۰۲۲). به عبارت دیگر، متاورس یک فضای مجازی چندکاربره است که افراد از سرتاسر جهان با هم متصل می‌شوند و در قالب دارایی‌های مجازی به مبادله‌ی ارزش می‌پردازند. در متاورس، آواتارها هستند که کاربران را بازنمایی می‌کنند؛ افراد می‌توانند در یک فضای سه‌بعدی به موقعیت‌های گوناگون رفته و فعالیت‌های گوناگونی را انجام دهند. هدست واقعیت مجازی، عینک واقعیت افزوده، گوشی هوشمند، رایانه‌ی شخصی و

کنسول‌های بازی از ابزارهای اصلی حضور در متاورس و انجام کار، تبادل داده، آموزش، یادگیری و امور دیگر هستند (نصیری، ۱۴۰۰).

متاورس یک فضای سایبری جدید است که با فضای سایبری‌ای که ما تاکنون تجربه کرده‌ایم، تفاوت‌های فاحشی دارد؛ از جمله این که به جای نگرستن به صفحه‌ی نمایش، در قالب آواتار وارد صفحه نمایش می‌شویم. اگر فضای سایبر کنونی بیش‌تر نوعی تصور ذهنی است، اما در متاورس با یک فرافضا یا فراسرزمین مواجه هستیم که بدون ملاحظه‌ی مرزهای سرزمینی کنونی، یک برساخت کاملاً واقع‌گرایانه و شبیه‌سازی شده از دنیای واقعی محسوب می‌شود. به همین دلیل، اکنون ساخت‌وساز و فروش زمین و ایجاد شهر و شهرک‌های مجازی بیش از پیش رواج پیدا می‌کنند. درواقع، متاورس شامل دنیاهای مجازی است که فناوری واقعیت مجازی، بلاک‌چین و ارز دیجیتال را در خود جا داده‌اند. متاورس را می‌توان مجموعه‌ای از دنیاهای مجازی به هم پیوسته معرفی کرد. به گفته‌ی موهان (۲۰۲۲) متاورس به منزله‌ی زمینی به موازات زمینی است که روی کره‌ی زمین وجود دارد و به افراد این امکان را می‌دهد تا آواتارهای خود را خلق کرده و در دنیای واقعیت مجازی غوطه‌ور شوند و آن را نوعی جایگزین زندگی کردن روی زمین تلقی کنند. «دیسترنلد» یک نمونه‌ی شناخته‌شده از متاورس است که بر مبنای فناوری بلاک‌چین ساخته شده و روی بلاک‌چین اتریوم قرار دارد. در دیسترنلد، امکان ساخت و خرید و فروش زمین و آثار هنری فراهم گردیده است. این فضا دارای ارز دیجیتالی یا رمزارز مختص خود به نام مانا (MANA) است.

در این جا توجه به جزئیات فنی دنیاهای متاورسی لزومی ندارد؛ بلکه آنچه دارای اهمیت است، تحولی است که متاورسی شدن اینترنت می‌تواند بر آینده‌ی نقش و جایگاه دولت‌ها بر کنترل و نظارت بر دنیای واقعی متاثر از تحولات اینترنت و مناسبات حاکم بر متاورس داشته باشد. توجه و بحث درباره‌ی چند مفهوم مرکزی دنیاهای متاورسی، از قبیل: آواتار، فضا، بلاک‌چین و رمزارز -توکن و ان.اف.تی- می‌تواند برخی از چالش‌های گسترده‌ی دولت‌ها را در دنیای آینده ترسیم کند.

همان‌طور که تالین<sup>۱</sup> (۲۰۲۲) گفته است، همانند دنیاهای واقعی، در دنیای متاورس نیز باید چارچوب‌های تنظیم‌گری و قوانین اجتماعی وضع شود، اما مدیریت و اعمال این قوانین در دنیاهای مجازی یکی از بزرگ‌ترین چالش‌هایی است که دولت‌ها باید با آن مواجه شوند و حتی باید به وضع قوانین جهانی برای نظارت بر آن‌ها نیز اندیشید.





## ۶. دولت‌ها، متاورس و حق حاکمیت

با ملاحظه‌ی برخی مفاهیم و عناصر مرکزی دنیاهای متاورسی، دولت‌ها برای اعمال حاکمیت بر این فضاها، جدید ساینبری با چالش‌های نوظهوری مواجه هستند. اولین آن‌ها «آواتار» است. در متاورس، افراد در قالب آواتر ظاهر می‌شوند. یک بحث نوظهور، تفاوت بین هویت به‌مثابه یک شهروند در قلمرو یک سرزمین، هویت مجازی در فضای سایبر و نیز هویت در دنیای متاورسی است. امکان دست‌کاری هویت در متاورس به‌مراتب بیش از مفهوم گم‌نامی یا کتمان هویت واقعی در فضای سایبر نسل وب ۲ است. به گفته‌ی تالین (۲۰۲۲) ایجاد یک دنیای مجازی با هویت مجازی اگرچه امری نویدبخش است، اما این هویت باید ایمن باشد و اطمینان خاطر حاصل گردد که قلمرو متاورسی، دنیاهایی «متمرد از قانون» نباشند. بنابراین راستی‌آزمایی هویت اهمیت زیادی دارد. از این‌رو به یک شیوه‌نامه‌ی عام و چیزی همانند یک «متاهویت» نیاز داریم که به آواتارهای افراد متصل شوند و افراد بتوانند از آواتار و هویت‌های خود در دنیاهای مجزا استفاده نمایند.

موضوع هویت در متاورس، امری حیاتی است. درحالی‌که در بسیاری از کشورهای غربی چالش‌های بسیاری در مورد بازتعریف هویت افراد براساس گرایش جنسی آن‌ها وجود دارد و هر روز تصمیمات جدیدی مبنی بر تغییر قوانین در جهت رسمیت‌بخشی به دگرباش‌ها و بازنگری در حقوق شهروندی بر این اساس به‌گوش می‌رسد<sup>۱</sup>، این چالش‌ها در دنیای متاورس به‌شکل تصاعدی فزونی خواهند یافت و دولت‌ها با مسائل جدیدی در مورد هویت، شهروندی و بازتعریف حقوق آواتارها مواجه خواهد شد.

از منظری دیگر، تدوین حقوق برای شهروندان آواتاری افراد یکی دیگر از چالش‌های نوظهور است. برای مثال، زن میان‌سال انگلیسی ادعا کرد در متاورس فیس‌بوک مورد تجاوز و آزار و اذیت جنسی گروهی قرار گرفته و تصاویری نیز از این عمل ثبت و منتشر شده است (Mohan, 2022). رسیدگی به این جرم به دلایل متعددی دشوار است. از جمله این‌که قوانینی وجود ندارد که بر مبنای آن‌ها در مورد این نوع اعمال مجرمانه و منافی عفت، که متهمان نسبت به یک آواتار مرتکب شده‌اند، رأی صادر شود؛ به این دلیل که آواتارها فاقد شخصیت حقوقی هستند. بنابراین لازم است تا یک چارچوب قانونی در مورد حقوق و وظایف آواتارها

۱. برای مثال، در اکتبر ۲۰۲۲ نخستین گذرنامه با جنسیت ایکس را صادر کرد تا طبقه‌بندی دیرینه‌ی شهروندان به «زن» و «مرد» ملغی شود.

تدوین شود. از طرف دیگر باید به تفاوت ماهوی آزار جنسی در فضای سایبر کنونی و فضای سایبر آینده یا متاورس نیز توجه کرد. از آن جاکه حضور شهروندان یک کشور در یک محیط دیجیتالی متاورسی به شکل غوطه‌ورانه و با تجربه‌ی بلافصل با کمک‌های برخی ابزارهای مجازی همراه است، آسیب‌هایی که فرد با آن مواجه می‌شود، دقیقاً مشابه آزار روحی و جسمی در دنیای واقعی است. از این نظر، ارتکاب جرم نسبت به یک آواتار حتی از تولید فیلم هرزه‌نگارانه با فناوری دیپ فیک (جعل عمیق) با هویت یک فرد کاملاً متمایز و مخاطرات آن پدیده‌تر است. هم‌چنین، دنیاهای مجازی متاورسی اکنون امری شرکتی هستند و قواعد آن‌ها توسط شرکت‌ها تدوین می‌شوند. بنابراین آواتارها با شرکت‌ها مواجه هستند، نه با دولت‌ها. دنیاهای مجازی متاورسی که آواتارها در آن‌ها کار و زندگی می‌کنند، کاملاً مرکز‌زده و فاقد مرز هستند؛ بدون انطباق با مرزهای دولت-ملت‌های سنتی در دنیای واقعی. این که آواتار، شهروند کدام قلمرو سرزمینی است و در صورت مواجه شدن با اعمال مجرمانه باید از قوانین کدام کشور تبعیت کنند، بخشی از موضوعات چالش‌برانگیز آینده‌ی دولت‌ها را شکل می‌دهند.

یک جنبه‌ی دیگر از متاورس، که چالشی اساسی برای دولت‌ها در آینده ایجاد خواهد کرد، فناوری بلاک‌چین است که ارتباط نزدیکی با ارز دیجیتال دارد. همان‌طور که گفته شد، دنیاهای مجازی متاورسی، روی فناوری بلاک‌چین بنا می‌شوند. به عبارت دیگر، «بلاک‌چین، یک دفتر کل دیجیتال است که تراکنش‌ها و اطلاعات را ثبت و نگهداری کرده و آن‌ها را در شبکه‌های همتا با همتای رایانه‌ای تکثیر می‌کند؛ این امر سبب می‌شود تا ضبط، ویرایش و هک کردن تراکنش‌های کذب غیرممکن شود» (ص. ۳). هدف بلاک‌چین، به‌طور ساده این است که فعالیت‌هایی را که توسط نهادها و سازمان‌های دولتی انجام می‌شوند، بدون نیاز به آن‌ها به پیش برونند. ارزهای دیجیتال همانند بیت‌کوین و اتریوم، به کمک فناوری دیجیتال ایجاد شده‌اند. تقریباً بیش‌تر دولت‌های مرکزی حتی کشورهای بزرگ نیز تاکنون نتوانسته‌اند قواعد و مقرراتی را برای تنظیم فعالیت این ارزش‌ها درون قلمرو خود انجام دهند. به عبارت دیگر، فناوری بلاک‌چین بسیار سریع‌تر از توان دولت‌ها و پارلمان برای تنظیم آن‌ها به پیش می‌رود.







فربوتیز<sup>۱</sup> (۲۰۱۸) در پژوهشی درباره‌ی ارزش‌های دیجیتال و حق حاکمیت، رمزارزها را به‌منزله‌ی یک فناوری مختل‌کننده، عامل عمده‌ی مقاومت در برابر قوانین دولتی و تنظیم‌گران مالی بین‌المللی معرفی می‌کند که جایگزین پول رسمی شده است. ماهیت کنترل‌ناپذیر رمزا سبب شده است تا برخی افراد، سازمان‌ها و گروه‌های تروریستی و حتی برخی دولت‌ها از این نوع ارزها -از جمله بیت‌کوین- برای مقابله با شناسایی، مداخله یا مجازات از جانب نهادهای تنظیم‌گر استفاده کنند و آن‌ها را برای ارتکاب به جرایمی همانند پول‌شویی، قاچاق مواد مخدر و خرید سلاح به کار بگیرند. وی اقدامات قانونی کشورهای مختلف برای مقابله با سوءاستفاده از رمزا ارزها را در سه دسته‌ی: ممانعت، تنظیم مقررات و اقتباس تقسیم‌بندی کرده است تا مزایا، محدودیت‌ها و اثرات هرکدام از این سه خط‌مشی را بسنجد. یافته‌ی وی نشان می‌دهد که حتی دولت‌های حاکم در کشورهایی همانند آمریکا، چین و روسیه، که در زمینه‌ی این نوع فناوری‌ها پیش‌رو هستند، در جلوگیری از کاربرد غیرقانونی رمزارزها موفقیت چندانی نداشته‌اند.

زیولکوسکا<sup>۲</sup> (۲۰۲۰) از عبارت «اقتدار توزیع‌شده» برای تشریح وضعیت حق حاکمیت دولتی در عصر بلاک‌چین استفاده می‌کند. به‌گفته‌ی وی، فناوری بلاک‌چین سبب شده است که مفهوم سنتی «حق حاکمیت» یعنی کنترل کامل بر قلمرو و استقلال از قدرت‌های بیرونی، به چالش کشیده شود. یکی از مظاهر عمده‌ی قدرت و کنترل دولتی، تدوین قانون و اعمال آن است. بلاک‌چین این قدرت دولت‌ها را به‌طور اساسی به چالش می‌کشد.

### نتیجه‌گیری

درحالی‌که سه مفهوم «حق حاکمیت»، «قلمرو سرزمینی» و «دولت مقدر»، در جهان واقعی به‌منزله‌ی امری بدیهی در عرصه‌ی روابط بین‌الملل و علوم سیاسی به‌رسمیت شناخته شده‌اند؛ اما طی چند دهه‌ی گذشته تحولات فناورانه و به‌ویژه توسعه‌ی شبکه جهانی اینترنت و شکل‌گیری فضای سایبر این ایده را با چالش‌های اساسی مواجه کرده است. عدم انطباق مرزهای مجازی با مرزهای فیزیکی دنیای واقعی سبب شده است تا بسیاری از ترتیبات مستقر، دچار اختلال شوند. توسعه‌ی فضای سایبر، زمینه‌ی ایجاد جماعت‌هایی را پدید آورده

1. Frebowitz.

2. Ziolkowska.

است که ملیت و هویت آن‌ها با هویت جهان واقعی تعریف و تعیین نمی‌شد. ماهیت فراسرزمینی فضای سایبر سبب شده است تا تحولات نظری و رویکردهای عملی مختلفی برای اعمال حکمرانی بر فضای سایبر اندیشیده شود. این تحولات، از تلقی فضای سایبر به منزله‌ی سرزمینی مستقل فارغ از دخالت دولت‌ها گرفته تا ضرورت بازیابی حق حاکمیت یکایک دولت‌ها بر فضای مجازی را شامل می‌شوند. با وجود ماهیت جهانی و بین‌المللی فضای مجازی، هنوز آن‌چنان در سطح بین‌المللی برای تدوین حقوق بین‌المللی برای نظارت و تنظیم‌گیری این فضا، توسعه نیافته است. شتاب تحولات و پیچیدگی فناورانه‌ی این فضا سبب شده است تا از یک‌طرف، دولت‌ها و نهادهای قانون‌گذار نتوانند متناسب با سرعت این تغییرات، قوانین نظارتی و کنترلی مناسبی را تدوین و اجرا کنند؛ و از طرف دیگر، فقدان درک مناسب از تحولات و تدوین قوانین دیر هنگام و نامتناسب نیز، خود عاملی اساسی برای هرج و مرج و بی‌قانونی شده است.

دو تحول اخیر در عرصه‌ی فضای مجازی بیش‌ازپیش، حق حاکمیت دولت‌ها را به چالش کشیده است؛ این دو تحول عبارتند از: «پلتفرمی شدن» و «متاورسی شدن». پلتفرمی شدن، ناظر بر توسعه‌ی فزاینده‌ی قدرت و توان کنترلی پلتفرم‌های عمدتاً آمریکایی بر شهروندان کشورهای مختلف جهان است. در معنای ساده، استخراج الگوهای رفتاری و ذائقه‌های مصرفی آن‌ها، امکان کنترل باورها و افکار شهروندان دولت‌های مختلف را فراهم کرده است. متاورسی شدن نیز پدیده‌ی بسیار پیچیده‌تری است که بیش‌ازپیش از منظرهای گوناگون حق حاکمیت دولت‌ها را برای تدوین و اعمال قانون به چالش می‌کشد. شخصیت‌های آواتاری در دنیاهای مجازی تا حد زیادی بازنمایی‌کننده‌ی خود واقعی شهروندان هستند که در قلمروهایی ورای سرزمین‌های واقعی، به مدد فناوری‌های گوناگون، زیستی را تجربه می‌کنند که عین تجربه‌های زندگی واقعی است. سکونت در فراسرزمین‌هایی که مرزهای زمینی را به چالش کشیده‌اند و به منزله‌ی سرزمین‌های خودمختار و مبتنی بر رمزارزهای خودساخته فعالیت می‌کنند، بدون این‌که نظارت سنتی بانک‌های مرکزی واقعی را به رسمیت بشناسند، چالش‌های بزرگ پیش روی نهادهای دولتی محسوب می‌شوند. هرچند امکان دارد که ارائه‌ی واکنش مناسب از سوی دولت‌ها برای دفاع از قلمرو سرزمینی خود و تلاش برای اعمال قوانین و ارزش‌های محلی در وضعیت کنونی دشوار و ناممکن به نظر برسد، اما ضرورت دارد که دولت‌ها از هم‌اکنون اندیشیدن درباره‌ی این تحولات را آغاز کنند و در همراهی با دولت‌های دیگر و





نهادهای بین‌المللی برای بازیابی و تثبیت مناسبات درون‌سرزمینی خود - تا حد امکان - تلاش کنند.

تحقق کامل متاورس که شامل امکان غوطه‌وری سه بعدی در دنیاهای مجازی - به‌شکلی که توسط شرکت متا در سال ۲۰۲۱ به تصویر کشیده شد - همچنان نیازمند پیشرفت‌های فناورانه است که به‌گفته‌ی یکی از نظریه‌پردازان این حوزه یعنی بال<sup>۱</sup> (۲۰۲۲)، شاید تا یک دهه دیگر نیز به طول بیانجامد. بنابراین دولت‌ها - از جمله دولت ایران - زمان کافی برای تصمیم‌سازی و خط‌مشی‌گذاری برای پیشینی نحوه‌ی مواجهه و مقابله با مخاطرات و چالش‌های احتمالی آن را در اختیار دارند.

فرایند پلتفرمی‌شدن و سیطره‌ی پلتفرم‌های عمدتاً غربی از یک دهه پیش آغاز شده است؛ موضوعی که حتی نگرانی کشورهای عضو اتحادیه‌ی اروپا را برانگیخته و آن‌ها را به‌دنبال احیای حق حاکمیت دیجیتال خود وا داشته است. پلتفرم‌های بزرگ جهانی چالش‌های فرهنگی، اخلاقی، اقتصادی و امنیتی گسترده‌ای را برای دولت‌های مختلف - و از جمله دولت ایران - ایجاد کرده‌اند.

برای مواجهه‌ی واقع‌بینانه با این مخاطرات و نیز اعمال حق حاکمیت ملی، برخی اقدامات و راهکارها را می‌توان تجویز کرد؛ هرچند باید به این مسأله‌ی اساسی توجه داشت که سازوکارهای ناظر بر اکوسیستم پلتفرمی، ماهیتی جهانی دارد؛ همچنین تحولات به‌روزشونده و متغیر آن به‌گونه‌ای است که اکنون مرزهای قلمروهای سرزمینی را تا حد زیادی نفوذپذیر، کم‌ثبات، متغیرشونده و کم‌رنگ کرده‌اند و دولت‌ها صرفاً از طریق بالکانیزاسیون و اتصال کامل و دائمی با شبکه جهانی اینترنت می‌توانند مرزهای مجازی خود را با مرزهای فیزیکی دنیای واقعی خود منطبق کنند؛ امری که در حال حاضر دیگر امکان‌پذیر نیست.

#### پیشنهادها برای اعمال حق حاکمیت بر فضای مجازی در ایران:

- توسعه‌ی اکوسیستم پلتفرمی و پیام‌رسان بومی بدون مداخله دولت و واسپاری آن به بخش خصوصی، با تضمین کافی حفاظت و حراست از داده‌های شهروندان؛ تعیین مجازات‌های سنگین برای نقض‌کنندگان حریم شخصی کاربران و منتشرکنندگان داده‌های آن‌ها.
- ایجاد فضای رقابتی و مقابله با انحصارگرایی و عدم حمایت ویژه از پیام‌رسان‌های خاص،

1. Matthew Ball.

- به‌منظور تامین نظر سرمایه‌گذار خطرپذیر بخش خصوصی و عموم کاربران.
- تشویق به سرمایه‌گذاری برای راه‌اندازی یک رسانه‌ی اجتماعی ملی باکیفیت، توسط شرکت‌های فناوری بخش غیردولتی؛ چراکه با وجود توسعه‌ی نسبی پیام‌رسان‌ها در ایران، هم‌چنان یک شبکه‌ی اجتماعی / رسانه‌ی اجتماعی فراگیر با امکانات رسانه‌های اجتماعی جهانی در ایران وجود ندارد.
- توسعه‌ی امکانات و قابلیت‌های پیام‌رسان‌های بومی همانند امکان تماس ویدئویی، نسخه‌های باکیفیت وب و رومیزی جهت جلب نظر کاربران.
- حتی‌الامکان خودداری از ایجاد فضای سیطره‌ی تک‌پلتفرمی و تک‌پیام‌رسان توسط پلتفرم‌های جهانی (مشابه وضعیت کنونی: واتس‌آپ و اینستاگرام) و فراهم کردن زمینه‌ی فعالیت پلتفرم‌هایی که مخاطرات فرهنگی آن‌ها کم‌تر و حساسیت آن‌ها نسبت به انتشار اخبار جعلی و فعالیت‌های مخالف‌جویانه بیش‌تر است.
- تشویق کاربران به استفاده از رسانه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌های محبوب و باکیفیت کشورهایی که رابطه‌ی سیاسی خصمانه‌ای با ایران ندارند. این اقدام ضمن تامین نظر و نیاز کاربران ایرانی که در پی خدمات باکیفیت هستند، امکان مذاکره با مدیران این پلتفرم‌ها برای تعدیل یا بازبینی محتواهای<sup>۱</sup> نامطلوب را تسهیل می‌کند.
- اهتمام جدی‌تر به توسعه‌ی شبکه ملی اطلاعات و پیگیری سیاست محلی‌سازی داده‌ها همانند برخی از کشورها.
- اهتمام ویژه برای تدوین قوانین و مقررات مرتبط با فعالیت کاربران عادی، ناشران و تولیدکنندگان محتوا، نهادهای خصوصی و سازمان‌های دولتی در پلتفرم‌های جهانی.
- مسئول دانستن کاربران نسبت به محتوای منتشرشده در پلتفرم‌های جهانی، که تا حدود زیادی می‌تواند از انتشار محتواهای نابهنجار و زیان‌آور در پلتفرم‌های جهانی جلوگیری کند.
- تسهیل سرمایه‌گذاری و حمایت از تولید محتوای بومی مبتنی بر منابع غنی ادبی، فرهنگی و دینی در پلتفرم‌ها.

1. content moderation.



سال بیست و پنجم / شماره نود و هشتم / تابستان ۱۴۰۱

## منابع

- حسینی، ح؛ کلانتری، ع. (۱۳۹۹). سیاست‌گذاری اینترنت: مرور سیستماتیک رویکردهای حکمرانی پلتفرم‌های آنلاین و رسانه‌های اجتماعی. سیاست‌گذاری عمومی، ۶(۳)، صص. ۷۹-۵۹.
- خامنه‌ای، س.ع. (۱۳۹۰). با حکم رهبر معظم انقلاب اسلامی؛ شورای عالی فضای مجازی تشکیل و اعضای حقیقی و حقوقی آن منصوب شدند. پایگاه اطلاع‌رسانی دفتر مقام معظم رهبری. قابل دسترس در: <https://www.leader.ir/fa/content/9213/www.leader.ir>
- خامنه‌ای، س.ع. (۱۴۰۰). مروری بر توصیه‌ها و تذکرات رهبر انقلاب درباره مدیریت فضای مجازی؛ فضای مجازی را به نفع ارزش‌های ملت مدیریت کنید. پایگاه اطلاع‌رسانی دفتر مقام معظم رهبری. قابل دسترس در: <https://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=47637>
- خبرگزاری تسنیم (۱۳۹۹). ۲۰ مطالبه مقام معظم رهبری درباره فضای مجازی / شبکه ملی اطلاعات؛ مهمترین مطالبه رهبر انقلاب. خبرگزاری تسنیم. قابل دسترس در: <https://www.tasnimnews.com/fa/news/1399/08/25/2389500/20->
- فن دایک، ی؛ پول، ت؛ و دی‌وال، م. (۱۴۰۰). جامعه پلتفرمی: ارزش‌های عمومی در جهانی متصل‌کننده. (ح. حسینی، مترجم). تهران: سوره مهر.
- مرکز ملی فضای مجازی (۱۴۰۱). سند راهبردی فضای مجازی ایران در فضای مجازی. مرکز ملی فضای مجازی. قابل دسترس در: <https://majazi.ir/circularinformation/97640>
- نصیری، ح. (۱۴۰۰). متاورس: نمای دور. تهران: مرکز ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*. Liveright Publishing Corporation.
- Betz, D. & Stevens, T. (2011). *Cyberspace and the State: Towards a Strategy for Cyber Power*. London: Routledge.
- Frebowitz, R.L. (2018). *Cryptocurrency and State Sovereignty*. Thesis Submitted in partial fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts in Security Studies. Naval Postgraduate School.
- Benoist, A.D. (1999). What is Sovereignty?. *Telos: Critical Theory of the Contemporary*, 116, p.99-118
- Beurskens, K. & Miggelbrink, J. (2017). Special Section Introduction- Sovereignty Contested: Theory and Practice in Borderlands. *Geopolitics*, 22(4), p.749-756.
- Duggal, P. (2019). *Data Localization: A Review of Proposed Data Localization Legislation*. *Data Catalyst*. <https://datacatalyst.org/wp-content/uploads/2020/06/Data-Localization-Pavan-Duggal.pdf>



- Fang, B. (2018). *Cyberspace Sovereignty: Reflections on Building a Community of Common Future in Cyberspace*. Beijing: Springer.
- Flew, T. (2021). *Regulating Platforms*. Cambridge: Polity Press.
- Hill, F.J. (2014). The Growth of Data Localization Post-Snowden: Analysis and Recommendations for U.S. Policymakers and Industry Leaders. *Lawfare Research Paper Series*, Available at:  
<https://lawfare.s3-us-west-2.amazonaws.com/staging/Lawfare-Research-Paper-Series-Vol2No3.pdf>.
- Kurbalija, J. (2016). *An Introduction to Internet Governance (7th Edition)*. Geneva: Diplia Foundation.
- Madiega, T. (2020). Digital sovereignty for Europe. *European Parliamentary Research Service*, Available at:  
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/651992/EPRS\\_BRI\(2020\)651992\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/651992/EPRS_BRI(2020)651992_EN.pdf)
- Pohle, J. & Thiel, T. (2020). Digital sovereignty. *Internet Policy Review*, 9(4).
- Puyvelde, D.V. & Brantly, A.F. (2019). *Cybersecurity: Politics, Governance and Conflict in Cyberspace*. Cambridge: Polity Press.
- Mohan, Sh. (2022). *Metaverse and India's sovereignty*,  
<https://www.sundayguardianlive.com/legally-speaking/metaverse-indias-sovereignty>
- Hofmann, J., Katzenbach, Ch. & Gollatz, K. (2016). Between coordination and regulation: Finding the governance in Internet governance. *New media & society*, 19(9), 1406-1423. <https://doi.org/10.1177/1461444816639975>
- Weber, R.H. (2015). *Principles for Governing the Internet: A Comparative Analysis*. Paris: UNESCO Publishing.
- Denardis, L. (2014). *The Global War for Internet Governance*. New Haven & London: Yale University Press.
- Hill, F.J. (2014). The Growth of Data Localization Post-Snowden: Analysis and Recommendations for U.S. Policymakers and Industry Leaders. *Lawfare Research Paper Series*, Available at:  
<https://lawfare.s3-us-west-2.amazonaws.com/staging/Lawfare-Research-Paper-Series-Vol2No3.pdf>.



Gillespie, T. (2018). *Custodian of The Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. New Haven & London: Yale University Press.

Talin, B. (2022). The Metaverse explained - Definition, Introduction and Examples Everyone talks about the Metaverse as the next evolutionary step of the internet - But what is it? *Morethandigital*. <https://morethandigital.info/en/the-metaverse-explained-definition-introduction-and-examples/>

Terry, Q. & Keeney, S.D.J. (2022). *The Metaverse Handbook: Innovating for the Internet's Next Tectonic Shift*. New Jersey: Wiley.

Ziolkowska, k. (2020). Distributing authority - state sovereignty in the age of blockchain. *International Review of Law, Computers & Technology*. 35:2, 116-130, DOI: 10.1080/13600869.2021.1885108







سال بیست و پنجم / شماره نود و هشتم / تابستان ۱۴۰۱

## References

- Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*. Liveright Publishing Corporation.
- Benoist, A.D. (1999). What is Sovereignty?. *Telos: Critical Theory of the Contemporary*, 116, 99-118
- Betz, D. & Stevens, T. (2011). *Cyberspace and the State: Towards a Strategy for Cyber Power*. London: Routledge.
- Beurskens, K. & Miggelbrink, J. (2017). Special Section Introduction–Sovereignty Contested: Theory and Practice in Borderlands. *Geopolitics*, 22(4), 749-756.
- Denardis, L. (2014). *The Global War for Internet Governance*. New Haven & London: Yale University Press.
- Dijck, J. van; de Waal, M; Poell, T. (2021). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. (H. Hassani, Trans.). Tehran: Soore Mehr.
- Duggal, P. (2019). *Data Localization: A Review of Proposed Data Localization Legislation*. *Data Catalyst*. Retrieved from <https://datacatalyst.org/wp-content/uploads/2020/06/Data-Localization-Pavan-Duggal.pdf>
- Fang, B. (2018). *Cyberspace Sovereignty: Reflections on Building a Community of Common Future in Cyberspace*. Beijing: Springer.
- Flew, T. (2021). *Regulating Platforms*. Cambridge: Polity Press.
- Frebowitz, R.L. (2018). *Cryptocurrency and State Sovereignty*. Thesis Submitted in partial fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts in Security Studies. Naval Postgraduate School.
- Gillespie, T. (2018). *Custodian of The Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. New Haven & London: Yale University Press.
- Hassani, H; Kalantari, A. (2020). *Internet policymaking: a systematic review of ruling approaches to online platforms and social media*. *General policymaking*, 6(3), 59-79.
- Hill, F.J. (2014). *The Growth of Data Localization Post-Snowden: Analysis and Recommendations for U.S. Policymakers and Industry Leaders*. *Lawfare Research Paper Series*. Retrieved from <https://lawfare.s3-us-west-2.amazonaws.com/staging/Lawfare-Research-Paper-Series-Vol2No3.pdf>.
- Hill, F.J. (2014). *The Growth of Data Localization Post-Snowden: Analysis and Recommendations for U.S. Policymakers and Industry Leaders*. *Lawfare Research Paper Series*. Retrieved from <https://lawfare.s3-us-west-2.amazonaws.com/staging/Lawfare-Research-Paper-Series-Vol2No3.pdf>.
- Hofmann, J., Katzenbach, Ch. & Gollatz, K. (2016). Between coordination and regulation: Finding the governance in Internet governance. *New media & society*, 19(9), 1406–1423. <https://doi.org/10.1177/1461444816639975>
- Khamenei, S. A. (2011). With the decree of the Supreme Leader of the Islamic Revolution, the higher council of cyberspace was established and its real and legal members were appointed. *The Website of the Supreme Leader*. Retrieved from <https://www.leader.ir/fa/content/9213/www.leader.ir>.





Khamenei, S. A. (2021). An overview of the recommendations and reminders of the Leader of the Revolution about cyberspace management: manage cyberspace in favor of the nation's values. The Website of the Supreme Leader. Retrieved from <https://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=47637>.

Kurbalija, J. (2016). *An Introduction to Internet Governance*. Geneva: Diplo Foundation.

Madiega, T. (2020). Digital sovereignty for Europe. European Parliamentary Research Service. Retrieved from: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/651992/EPRS\\_BRI\(2020\)651992\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/651992/EPRS_BRI(2020)651992_EN.pdf)

Mohan, Sh. (2022). Metaverse and India's sovereignty. Retrieved from <https://www.sundayguardianlive.com/legally-speaking/metaverse-indias-sovereignty>.

Nasiri, H. (2021). *Metaverse: an outline*. Tehran: Iran Computer and Video Games Foundation.

National Cyberspace Center. (2022). *The Strategic Document on Iranian Cyberspace*. National Cyberspace Center. Retrieved from <https://majazi.ir/circularinformation/97640>.

Pohle, J. & Thiel, T. (2020). Digital sovereignty. *Internet Policy Review*, 9(4).

Puyvelde, D.V. & Brantly, A.F. (2019). *Cybersecurity: Politics, Governance and Conflict in Cyberspace*. Cambridge: Polity Press.

Talin, B. (2022). The Metaverse explained – Definition, Introduction and Examples Everyone talks about the Metaverse as the next evolutionary step of the internet - But what is it? *Morethandigital*. Retrieved from <https://morethandigital.info/en/the-metaverse-explained-definition-introduction-and-examples/>

Tasnim News Agency. (2020). Twenty demands by the Supreme Leader about cyberspace/National Information Network, the main demand of the Supreme Leader. *Tasnim*. Retrieved from <https://www.tasnimnews.com/fa/news/1399/08/25/2389500/20->

Terry, Q. & Keeney, S.D.J. (2022). *The Metaverse Handbook: Innovating for the Internet's Next Tectonic Shift*. New Jersey: Wiley.

Weber, R.H. (2015). *Principles for Governing the Internet: A Comparative Analysis*. Paris: UNESCO Publishing.

Ziolkowska, k. (2020). Distributing authority – state sovereignty in the age of blockchain. *International Review of Law, Computers & Technology*. 35:2, 116-130, DOI: 10.1080/13600869.2021.1885108