



مرکز بررسی‌های استراتژیک
CENTER FOR STRATEGIC STUDIES



فضای مجازی به مثابه عرصه حکمرانی: ابزارها و الزامات

شماره مسلسل: ۵۶۴

کد گزارش: ۹۹-۱۳۳

۳۰ مهر ۱۳۹۹

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

شماره مسلسل: ۵۶۴

کد گزارش: ۹۹-۱۳۳

عنوان گزارش: فضای مجازی به مثابه عرصه حکمرانی: ابزارها و الزامات
حوزه سیاستی: سیاست خارجی، علم، فناوری و نوآوری

مرکز بررسی‌های استراتژیک ریاست جمهوری

۳۰ مهر ۱۳۹۹

کلیه حقوق این اثر متعلق به مرکز بررسی‌های استراتژیک ریاست جمهوری است.

۱- مقدمه

با توجه به پیچیدگی‌های ناشی از انقلاب دیجیتال و تأثیر این تغییرات در مناسبات سیاستگذاری داخلی و بین‌المللی و از سوی دیگر فقدان راهبرد در زمینه حکمرانی سایبری کشور، این ضرورت وجود دارد تا سلسله نشست‌هایی در زمینه حکمرانی فضای دیجیتال برگزار شود و این مباحث مورد بحث و گفتگو قرار گیرد تا اجماع و توافق جمعی در زمینه مفاهیم، ارزش‌ها و الزامات این حوزه صورت گیرد. به این منظور مرکز بررسی استراتژیک ریاست جمهوری در **سومین نشست** با محوریت موضوع «**فضای مجازی به مثابه عرصه حکمرانی: ابزارها و الزامات**» در تاریخ ۳۱ شهریور ۱۳۹۹ **میزبان جناب آقای دکتر روح‌الله هنرور** مدیر گروه محترم حوزه نظام اداری در اندیشکده حکمرانی شریف و فارغ‌التحصیل دکترای سیستم‌های اطلاعاتی مدرسه اقتصاد لندن بود. این جلسه با حضور متخصصان حوزه حکمرانی سایبری و حکمرانی فضای مجازی و پژوهشگاه‌ها و اندیشکده‌های مختلف از جمله «پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات»، «پژوهشکده سیاستگذاری و اندیشکده حکمرانی شریف»، «مرکز ملی فضای مجازی»، «مرکز همکاری‌های تحول و پیشرفت»، «مرکز همکاری‌ها و مطالعات راهبردی بین‌المللی وزارت ارتباطات» و «وزارت امور خارجه» برگزار شده است.

گزارش پیش‌رو درصدد است تا چند هدف مهم را دنبال کند. این اهداف عبارت است از: «رفع ابهام‌ها و تصورات غلط پیرامون فضای مجازی»، «ارائه یک چارچوب برای بحث حکمرانی فضای مجازی»، «معرفی گستره ابزارها و اقدامات کشورها در جهت حکمرانی فضای مجازی»، «تعیین الزامات حکمرانی فضای مجازی در جمهوری اسلامی ایران» و «زمینه‌سازی توجه به ادبیات وسیع پیرامون این مساله».

به منظور پاسخگویی به اهداف مذکور، چند محور اساسی بحث خواهد. این محورها شامل «دیدگاه‌ها به حکمرانی فضای مجازی»، «مفهوم حکومت و اهمیت آن در صورت‌بندی مسائل حکمرانی فضای مجازی»، «ویژگی‌های طراحی اینترنت و تبعات آن»، «بشارت‌ها و توهومات اینترنت»، «اقدامات دولت‌های جهان در جهت حکمرانی فضای مجازی»، «وضعیت امروز و سناریوهای آینده فضای مجازی» و «ابزارها و الزامات حکمرانی اینترنت در جمهوری اسلامی ایران».

۲- دیدگاه‌ها به حکمرانی فضای مجازی

فضای مجازی یک پدیده پیچیده فنی و اجتماعی است و سیاستگذاری کشور در این حوزه بسیار ضعیف بوده است، اما مهمترین مانع حرکت به جلو این است که یک توافق جمعی در رابطه با صورت‌بندی مساله وجود ندارد. لذا اولین گام در جهت استقرار یک نظام حکمرانی مناسب، «بوجود آمدن توافق جمعی درباره صورت مساله» است.



به نظر می‌رسد سه دیدگاه (نادرست یا ناقص) مانع شکل‌گیری این توافق جمعی هستند:

۱-۲- اینترنت به مثابه حریم خصوصی: در این دیدگاه اینترنت به مثابه امر شخصی در نظر گرفته شده است. این دیدگاه شبیه این مساله است که فردی بگوید که ماشین متعلق به من است و به کسی ارتباط ندارد که با آن چه کاری انجام می‌دهم. هرچند که ظاهراً فضای اینترنت فضای شخصی است اما شکل و کارکرد اینترنت و آن چیزی که فضای مجازی را شکل می‌دهد به هیچ عنوان فردی و خصوصی نیست.

۲-۲- الگوی نوین حکمرانی / تقویت مردم سالاری: این دیدگاه به این موضوع اشاره می‌کند که حکمرانی باید به سمت حکمرانی نسل پنجم، حکمرانی غیرمتمرکز، حکمرانی چنددینفعی و... پیش برود و دغدغه اصلی این گروه، تقویت مردم‌سالاری است. این گروه در پاسخ به اینکه وظیفه دولت چیست، اینگونه پاسخ می‌دهند که دولت نباید هیچ مداخله‌ای انجام دهد و کل تصمیم‌گیری باید به عهده جامعه مدنی و نهادهای مدنی باشد. به نظر می‌رسد این دیدگاه ساده‌اندیشانه است؛ به این دلیل که دغدغه نظام حکومتی در این دیدگاه مورد توجه قرار نمی‌گیرد.

۲-۳- بن بست خودساخته سیاستگذاری: دیدگاه سوم دیدگاه پدرسالارانه است و اینکه حاکمیت، متولی همه چیز است. این دیدگاه منجر به این مسئله شده که در عرصه حکمرانی فضای مجازی، «تک ابزاری» رفتار شود (مثلاً ابزار فیلتر) و تنوعی از سیاست‌ها و ابزارها نادیده گرفته شود.

۳- مفهوم حکومت و اهمیت آن در صورت‌بندی مسائل حکمرانی فضای مجازی (چارچوب نظری)

به منظور بررسی فضای حکمرانی سایبری، لازم است به تعریف وبر از مفهوم قدرت، سلطه و مشروعیت حکومت اشاره کرد. در تعریف ماکس وبر، قدرت برابر است با «احتمال آنکه یک کنشگر بتواند علی‌رغم مقاومت [دیگران] اراده خود را عملی سازد، فارغ از اینکه آن احتمال متأثر از چه بوده است.» همچنین اگرچه قدرت می‌تواند مبتنی بر نیروی فیزیکی باشد، این اتکا ناپایدار خواهد بود مگر آنکه تبدیل به «سلطه» یا «اقتدار» شود. سلطه، از نظر وبر، برابر است با «احتمال آنکه از فرمانی با محتوای مشخص توسط گروه خاصی از مردم تبعیت شود.»

نکته دوم این است که وقتی سلطه پذیرفته شد آیا سلطه مشروعیت دارد یا خیر؟ مهمترین ویژگی حاکمان این است که سلطه آنها توسط زیردستان پذیرفته شده و مشروع است. ویژگی دولت‌های مدرن این است که به طور فزاینده‌ای مبنای مشروعیت حکومت یک «توافق عقلانی در مورد مبنای قانونی حکومت» است. در این فضا قدرت ساختاری دولت برآمده از توانایی تعیین پیامدهای گزینه‌های پیش روی دیگران از طریق اثرگذاری بر بافت پیرامونی عمل آنان است. بنابراین توانایی تعیین پیامد در مبحث حکمرانی، بسیار حائز اهمیت است.

در این بحث شاهد پارادوکس حاکمیت هستیم یعنی اگرچه سلطه بر وجود تهدید ضمنی بنا شده است، عملی کردن تهدید (استفاده از زور در مقیاس وسیع) مبنای سلطه را فرومی‌ریزد.

علاوه بر دیدگاه وبر، دیدگاه‌های جدیدتری نیز مطرح شده و مفاهیمی مانند مفهوم «هژمون» نیز در فضای حکمرانی شکل گرفت که مهم‌ترین ابزارش برای اعمال قدرت، هنجارسازی، استانداردسازی و ارزش‌سازی است.



۳-۱- فضای مجازی به مثابه عرصه حکمرانی

عرصه حکمرانی چهار ویژگی دارد که این ویژگی‌ها در رابطه با فضای مجازی نیز مطرح است:

- **مردم:** کاربران و ارائه‌کنندگان خدمات؛
- **سرزمین:** «فضا»یی برای تعامل متکی بر (اما در ظاهر مستقل از) فضای سرزمینی؛
- **سازمان حکومت:** معماری، پیاده‌سازی و پردازش کدهای کامپیوتری، نظم نهادی پشتیبان (سازمان‌های بین‌المللی مانند آیکن که وظیفه استانداردسازی و قاعده‌گذاری را به عهده دارند)، (دولت‌ها؟)
- **حاکمیت:** به معنای توان اعمال اراده است. در این بخش این سوال مطرح می‌شود که حاکمیت در فضای مجازی به چه شیوه‌ای انجام می‌شود؟

۴- ویژگی‌های طراحی اینترنت و تبعات آن

وقتی از مفهومی به نام «اینترنت» صحبت می‌کنیم، دقیقاً چه منظوری داریم؟ شبکه عبارت است از اتصال ماشین‌های برآمده از فناوری اطلاعات توسط فناوری ارتباطات. بر اساس تعریفی که از شبکه ارائه شد، ما تعداد بسیار زیادی از شبکه‌ها را داریم که یکی از این شبکه‌ها که بزرگترین آن‌ها هم هست اینترنت (با I capital) نام گرفته است. مفهوم دوم internet (small i) که به معنای فضای مجازی است. بنابراین Internet به عنوان شبکه‌ای از شبکه‌هاست که قابلیت‌های فضای مجازی را امکان‌پذیر کرده است.

برای درک فضای مجازی که بر بستر اینترنت شکل گرفته است باید طراحی و معماری کلان اینترنت را درک کنیم.

۴-۱- دغدغه‌های طراحان اینترنت

دغدغه‌های طراحان اینترنت در دهه ۶۰ و ۷۰ در آمریکا، متأثر از اتفاقات جنگ سرد بود. این نگرانی وجود داشت که شبکه‌های اطلاعاتی مورد حمله هواپیماهای روسی قرار گیرد و از کار بیفتند. برای همین به دنبال شبکه‌ای بودند که وابسته به مسیر نباشد و اگر یک نود در شبکه مورد حمله قرار گرفت، کل شبکه فرونریزد. بنابراین دو دغدغه‌های اصلی وجود داشت:

- عدم وابستگی به طراحی شبکه‌های موجود؛
- عدم وابستگی به مسیر یا مرکز خاص.

راه‌حلی که به آن رسیدند معماری ماژولار و لایه‌ای بود که در آن مسیر فقط (و فقط) واسطه انتقال پیام است. در این معماری به یک شیوه‌ای پیام را از هر شبکه‌ای می‌گیرد و به هر شبکه‌ای تحویل می‌دهد بدون اینکه احتیاج داشته باشد به دانستن اینکه این اطلاعات چیست.

انتخاب کلیدی در معماری شبکه ترجیح قابلیت اطمینان شبکه بر «استانداردسازی»، «کارایی» و یا «ضمانت انتقال هر پیام» است.



۴-۲- اصول معماری اینترنت

- **ماژولار بودن:** هرچه استقلال اجزای یک مجموعه نسبت به یکدیگر بیشتر باشد به طراحی ماژولار نزدیکتر می‌شویم.
- **لایه‌ای بودن:** شکلی از طراحی ماژولار است که بر اساس تقسیم وظایف بین لایه‌های گوناگون شبکه شکل گرفته است.
- **اصل پایان-به-پایان:** تنها کارکردهایی که در انتهای مسیر قابل انجام هستند باید در انتهای مسیر پیاده‌سازی شوند/ تنها کارکردهایی که در همه لایه‌های فوقانی مورد نیازند باید در شبکه پیاده‌سازی شوند.
- احراز اطمینان از درستی و کاملی پیام تنها در دو انتهای مسیر صورت می‌پذیرد.
- هر لایه مسئول احراز اطمینان از صحت انتقال پیام‌ها در همان لایه است و فقط مسئول همان پیام‌ها است.

۴-۳- تبعات معماری اینترنت

تبعات معماری اینترنت باعث شد که اینترنت با ویژگی‌های زیر شکل بگیرد:

۱- باز بودن؛

- نامتعیین بودن کاربر: هر کسی که بخواهد می‌تواند کاربر شود؛
- نامتعیین بودن کاربری.

۲- غیرمتمرکز بودن؛

۳- امکان دسترسی از طرق موازی؛

۴- دشواری دروازه بانی و پیشگیری از دسترسی؛

۵- امکان تقسیم وظایف؛

۶- ایجاد رقابت.

۴-۳- لایه‌های اینترنت و تقسیم وظایف پیرامون آن

- زیرساخت فیزیکی: شرکت‌های ارتباطات زیرساخت، مراکز داده؛
- اتصال به شبکه: شرکت‌های مخابرات؛
- تامین اتصال به اینترنت: تامین‌کنندگان (خدمات) اینترنت؛
- نرم افزارهای تحت اینترنت (پلتفرم‌ها): شرکت‌های نرم افزار.

۴-۴- «بیانیه استقلال فضای مجازی» - ۱۹۹۶

در این بخش به بیانیه جان پری بارلو اشاره می‌شود: «ای حکومت‌های جهان صنعتی، ای غول‌های فرسوده گوشت و آهن، من از فضای مجازی، خانه جدید ذهن، می‌آیم. من -به نمایندگی از آینده- از شما گذشتگان می‌خواهم که ما را به حال خود واگذارید. ما پذیرای شما نیستیم. شما حق حاکمیتی بر فضایی که ما در آن گرد هم می‌آییم ندارید.



ما هیچ دولت منتخبی نداریم و نامحتمل است که روزی داشته باشیم. پس من شما را از همان مقامی که در خور آزادی است مخاطب قرار می‌دهم [و] اعلام می‌کنم که فضای اجتماعی جهانی‌ای که ما در حال ساختن آن هستیم ذاتاً مستقل از استبدادی است که شما می‌خواهید بر ما تحمیل کنید. شما نه حقی اخلاقی برای حکم راندن بر ما دارید و نه روشی برای تحمیل - که ما واقعاً لازم باشد از آن بترسیم - در اختیار دارید...»

نکته قابل توجه این است که این موضوع فقط ادعای یک فرد نبوده است بلکه این ادعا بعدها در موارد دیگری از جمله بیانیه دولت آمریکا در زمان کلینتون در زمینه چارچوب تجارت الکترونیک جهانی نیز تکرار شده است.

۴-۵- «چارچوبی برای تجارت الکترونیک جهانی» - ۱۹۹۷

دولت کلینتون ۵ بند را به عنوان چارچوب تجارت الکترونیک جهانی منتشر می‌کند:

۱- بخش خصوصی باید رهبری کند.

۲- دولت‌ها باید از اعمال محدودیت بی‌مورد خودداری کنند.

۳- در جایی که دخالت دولت لازم باشد، هدف دخالت باید اعمال و حمایت از یک محیط قانونی ساده، سازگار، حداقلی و قابل پیش‌بینی باشد.

۴- دولت‌ها باید ویژگی‌های یکتای اینترنت را به رسمیت بشناسند.

● «ذات غیرمتمرکز»؛

● «سنت حکمرانی پایین به بالا».

۵- تجارت جهانی در اینترنت باید در سطح جهانی تسهیل یابد.

۵- بشارت‌ها و توهمات اینترنت

شکل‌گیری اینترنت باعث ایجاد این بشارت‌ها شد که قرار است بعد از این ارزش‌هایی مانند آزادی، برابری، آگاهی عمومی، مشارکت عمومی، دموکراسی، حذف دولت، نظارت، پروفایلینگ و امتیازبندی، بازتاب نابرابری‌ها بر جهان حاکم شود. اما بعد از گذر زمان معلوم شد که بسیاری از این بشارت‌ها در عمل محقق نخواهد شد و غالب آن‌ها به نوعی توهم بوده است. وابستگی‌های جدید، اخبار دروغ، شایعه‌ها و باورهای موهوم،... از جمله تبعات شکل‌گیری اینترنت بود که باعث شد خوش‌بینی‌های اولیه فروکش کند.

۵-۱- اقتصاد سیاسی و تغییر جهت سیاست‌ها

مطرح شدن برخی مباحث و اقتصاد سیاسی پشت آن‌ها باعث شد که کم‌کم از ارزش‌های اولیه مربوط به اینترنت فاصله بگیریم. این مباحث شامل:

● مالکیت معنوی؛

● تجارت غیرقانونی (اسلحه، بدن، زنان و...)

● قوانین رقابت؛



- امنیت داده‌ها و حریم خصوصی؛
 - ترویج خشونت و تروریسم (شکل‌گیری داعش)؛
 - اخبار دروغ؛
 - مداخله سیاسی (مداخله در انتخابات آمریکا).
- افشاگری‌های اسنودن نیز نشان داد که لزوماً اینترنت منجر به دستیابی به ارزش‌های والا نشده است و در نهایت دولت‌ها به این فکر افتادند که شمشیر اینترنت نیاز به غلاف دارد و نمی‌توان آن را به حال خود رها کرد.

۵-۲- تکه تکه شدن (بالکانی شدن) اینترنت “Splinternet”

نتیجه مداخلات دولت‌ها باعث تکه‌تکه شدن اینترنت شده و زمینه شکل‌گیری سه الگوی مهم شده که دولت - محوری را مورد توجه قرار می‌دهند:

- دیوار آتش بزرگ چین؛
 - شبکه ملی روسیه: روسیه به مباحث دولت - محوری در فضای اینترنت بسیار اهمیت می‌دهند هرچند که تفاوت‌هایی با مدل حکمرانی چین دارد. روسیه مباحثی مانند حکمرانی داده و data localization را مورد توجه قرار می‌دهد؛
 - شبکه ملی اطلاعات در ایران؛
- تکه تکه شدن و نظم نوین اینترنت منجر به شکل‌گیری سه الگوی حکمرانی شده است:
- الگوی دولت-محور چین: دغدغه اصلی این الگو، حفظ امنیت نظام سیاسی است.
 - الگوی حریم خصوصی محور اتحادیه اروپا: احترام به حریم خصوصی شهروندان و حقوق بشر مهم‌ترین دغدغه این الگوی حکمرانی است. برای مثال اگر شرکت‌های آمریکایی امنیت لازم را برای حفظ حریم خصوصی شهروندان اروپایی فراهم نکنند، با واکنش و مداخله حاکمیت مواجه می‌شوند. در این زمینه اروپا اقداماتی در زمینه حفظ حریم خصوصی انجام داده است از جمله تصویب GDPR.
 - الگوی «آزاد» ایالات متحده آمریکا: الگوی حاکم در آمریکا مبتنی بر الگوی آزاد بوده است هرچند این الگو طی سال‌های اخیر دچار تغییراتی شده است.
- به نظر می‌رسد این تصور که اینترنت یک فضای آزاد است کاملاً رخت بر بسته است. اقتصاد سیاسی در پس این بحث وجود دارد که اینترنت و فضای مجازی را شکل می‌دهد.

۶- اقدامات دولت‌های جهان در جهت حکمرانی فضای مجازی

نکته قابل توجه این است که **فیلترینگ و مسدودیت دسترسی** در همه کشورهای جهان مورد استفاده بوده است، اگرچه مصداق‌های آنها متفاوت است. دلایل کشورها برای استفاده از ابزار فیلترینگ متفاوت است:

۱. مسائل فرهنگی: آزار/سوءاستفاده جنسی کودکان، محتوای مستهجن...



۲. مالکیت معنوی: سایت‌های اشتراک‌گذاری فایل یا پخش زنده شبکه‌های تلویزیونی. برای مثال در آلمان بین سال‌های ۲۰۰۹ و ۲۰۱۶ دسترسی به ویدئوهای خوانندگان و هنرمندان آلمانی در یوتیوب مسدود بود. به این دلیل که اتحادیه صنف خوانندگان آلمانی با یوتیوب به توافق نرسیده بودند.
 ۳. رویه قضایی: در موارد متعددی که انتشار اطلاعات در مورد یک پرونده قضایی ممنوع است دادگاه‌ها رأی به مسدود شدن دسترسی به سایت‌هایی می‌دهند که این اطلاعات را افشاء کنند.
 ۴. امنیتی/سیاسی: در سال ۲۰۱۱، یک دادگاه فرانسوی حکم به مسدود شدن یک سایت که عکس‌هایی از اعضای پلیس یک محله در پاریس را منتشر می‌کرد، داد. همچنین به طور فزاینده‌ای، کشورهای آفریقایی (از جمله جمهوری کنگو، چاد و اوگاندا) به دلیل هراس از بحران‌های سیاسی دسترسی به رسانه‌های اجتماعی (از جمله فیسبوک، توئیتر و واتزپ) را در زمان انتخابات قطع می‌نمایند.
- در ادامه مرور کلی خواهیم داشت بر وضعیت فضای مجازی و ابزارهای مورد استفاده حاکمیت در کشورها و مناطق مختلف:

۶-۱- چین

- دسترسی به رسانه‌های اجتماعی نظیر اینستاگرام، فیسبوک، تیک توک و توئیتر مسدود است.
- از سال ۲۰۱۲ دسترسی به کلیه سرویس‌های گوگل را محدود شده است. سهم گوگل از بازار جستجوی آنلاین چین از ۳۶٪ در سال ۲۰۰۹ به ۱٫۷٪ در سال ۲۰۱۳ رسید.
- دسترسی به سایت ویکی‌پدیا (در کلیه زبان‌ها) از سال ۲۰۱۹ ممنوع است. سابقه محدودیت دسترسی به ویکی‌پدیا در چین به سال ۲۰۰۴ برمی‌گردد.
- علاوه بر سایت‌های فوق‌الذکر، دسترسی به سایت‌های متعدد دیگری نظیر وان-درایو (مایکروسافت)، بلاگ‌پست، پینترست، مدیوم، دیلی موشن، ویمنو و ... مسدود است.
- در سال ۲۰۱۶، چین فروشگاه‌های اپ‌ستور (اپل) و پلی‌ستور (گوگل) را مکلف کرد تنها به بازی‌هایی اجازه «خرید داخل بازی» از داخل این کشور بدهند که از مقامات چینی مجوز دریافت کرده باشند.
- به منظور تبعیت از قوانین چین، برای کاربران چینی یک نسخه مشابه اما به کلی مجزای اپلیکیشن تیک تاک در داخل چین ایجاد شده است که حدود ۵۰۰ میلیون کاربر دارد.

۶-۲- روسیه

- از سال ۲۰۱۵، همه پلتفرم‌هایی که حاوی اطلاعاتی درباره تبعه روسی باشند، باید این اطلاعات را در سرورهایی در داخل خاک روسیه نگهداری نمایند. به موجب این قانون دسترسی به سایت لینکدین مسدود شد و فیسبوک و توئیتر به خاطر اینکه اعلام نکرده بودند چگونه این قوانین را رعایت خواهد کرد جریمه شدند.



۳-۶- کشورهای حاشیه جنوبی خلیج فارس

- کشورهای امارات متحده عربی، عمان، قطر و عربستان قانون‌هایی تصویب کرده‌اند که مطابق آن ارائه هرگونه خدمات مخابراتی عمومی که شامل هزینه مستقیم یا غیرمستقیم باشد بدون اجازه از مراجع این کشورها ممنوع است.
- طبق این قانون، همه پلتفرم‌هایی که امکان ارتباط صوتی یا تصویری زنده اینترنتی فراهم می‌آورند (از جمله تلگرام، فیس تایم، هنگ اوت، واتزپ، اسکایپ، اسنپ‌چت و زوم) (به بهانه از دست رفتن سود شرکت‌های مخابراتی) در مقطعی در این کشورها محدود بوده‌اند یا همچنان هستند.
- این محدودیت‌ها از طریق شرکت‌های مخابراتی که ارائه‌کنندگان اصلی اینترنت هستند اعمال می‌شود.

۴-۶- ترکیه

- مطابق قانونی که در سال ۲۰۰۷ به تصویب رسیده است، دولت می‌تواند دسترسی به سایت‌های اینترنتی را از طریق فرآیند قضایی مسدود نماید. با ارجاع به همین قانون دسترسی به سایت ویکی‌پدیا (در کلیه زبان‌ها) بین سال‌های ۲۰۱۷ تا ابتدای ۲۰۲۰ مسدود بود. از کودتای نافرجام سال ۲۰۱۶، به طور متناوب دسترسی به شبکه‌های اجتماعی را قطع بوده است.
- این کشور به تنهایی ۵۲٪ کلیه درخواست‌های حذف محتوا را به توییتر ارسال کرده است.
- به تازگی ترکیه قانونی را تصویب کرده است که طی آن ...
- پلتفرم‌ها و شبکه‌های اجتماعی که بیش از یک میلیون کاربر در ترکیه دارند (مثل فیسبوک، توییتر، یوتیوب و گوگل) باید دفتری در ترکیه افتتاح کنند و نماینده‌ای را برای امور مالیاتی و حقوقی به مقامات ترکیه معرفی کنند.
- این شرکت‌ها باید داده‌های مرتبط با کاربران ترکیه در داخل خاک این کشور ذخیره‌سازی کنند و ظرف ۴۸ ساعت در مورد محتوایی که در این پلتفرم‌ها ناقض حقوق فردی و حریم خصوصی باشد پاسخگو باشند.
- اگر ظرف شش ماه از اجرایی شدن قانون، این پلتفرم‌ها از آن تبعیت نکنند، مقامات ترکیه اجازه دارند (۱) تبلیغ در این سایت‌ها را ممنوع کنند، (۲) این شرکت‌ها را تا ۴ میلیون دلار جریمه کنند، و (۳) پهنای باند این سایت‌ها را تا ۹۰٪ مسدود سازند.
- سایت‌های ترکیه‌ای هم موظف‌اند ظرف ۲۴ ساعت از حکم دادگاه، محتوایی نامناسب را از سایت حذف نمایند.

۵-۶- هند

- به دنبال تشدید اختلافات بین دو کشور چین و هند در سال ۲۰۲۰، به درخواست هند دسترسی به ۵۹ اپلیکیشن چینی (از جمله تیک توک) از خاک این کشور در فروشگاه‌های اپ استور (اپل) و گوگل پلی (گوگل) مسدود شد. این درخواست بر مبنای قوانین فناوری اطلاعات مصوب سال ۲۰۰۹ صورت پذیرفت.



۶-۶- استرالیا

- به دنبال حمله تروریستی به مسلمانان در نیوزلند توسط یک استرالیایی که به طور زنده در پلتفرم‌های آنلاین پخش شد، استرالیا در سال ۲۰۱۹ قوانینی را تصویب نمود که در صورت عدم حذف به موقع اینگونه محتوا این شرکت‌ها را با جریمه کیفری مواجه می‌کند.
- طبق این قانون، در صورت اثبات تخلف، اعضای هیات مدیره این شرکت‌ها ممکن است به تا سه سال حبس محکوم شوند و تا ۱۰٪ گردش مالی جهانی این شرکت‌ها به عنوان جریمه ضبط شود.

۶-۷- اتحادیه اروپا

- اتحادیه اروپا قوانینی را تصویب کرده است که به موجب آن رسانه‌های اجتماعی اگر ظرف مدت یک ساعت محتوای خشونت‌آمیزی را از سایت‌شان حذف نکنند با جریمه مواجه خواهند شد.
- همچنین در یک دستورالعمل، مسئولیت رعایت مالکیت معنوی مطالب منتشرشده در پلتفرم‌ها بر عهده پلتفرم‌ها قرار گرفته است و آنها موظف شده‌اند از انتشار چنین محتوایی جلوگیری کنند. قوانین قبلی صرفاً این سایت‌ها را مکلف به حذف این مطالب در صورت درخواست مالک حقوق معنوی می‌کرد. کشورهای اتحادیه اروپا تا سال ۲۰۲۱ فرصت دارند این دستورالعمل را در کشور خود به تصویب برسانند.
- در یک حکم دادگاه عالی اتحادیه اروپا، شرکت‌های فناوری (از جمله پلتفرم‌ها) موظف شده‌اند به مقامات کشورهای اروپایی اطمینان دهند، داده‌های شخصی شهروندان اروپایی به آمریکا منتقل نمی‌شود یا (در صورت انتقال) در دسترس سازمان‌های جاسوسی آمریکا قرار نمی‌گیرند. این حکم دو مجوز سابق اتحادیه اروپا درباره انتقال داده به آمریکا را باطل کرد. فیس‌بوک، یکی از شرکت‌های درگیر در پرونده مذکور، تهدید کرده است که فعالیت خود در اروپا را متوقف خواهد کرد.
- در اسپانیا، در سال ۲۰۱۴ قانونی تصویب شد که به موجب آن پلتفرم‌های اینترنتی تجمیع کننده اخبار و محتوای سایت‌های دیگر باید به آن سایت‌ها حق مجوز (لایسنس) پرداخت می‌کردند. در واکنش به این قانون گوگل سرویس خبری خود در اسپانیا را متوقف کرد.
- در فرانسه، در سال ۲۰۱۹ قوانینی موسوم به «حقوق همسایگی» تصویب شده است که به موجب آن پلتفرم‌های اینترنتی (خصوصاً موتورهای جستجو و رسانه‌های اجتماعی) که از طریق تجمیع اخبار رسانه‌های دیگر مخاطب جذب می‌کنند مجبور به پرداخت بخشی از درآمد خود به آن شرکت‌ها شوند. گوگل به جای تمکین به این قانون اعلام کرد که تنها از محتوای سایت‌هایی استفاده خواهد کرد که صریحاً به این پلتفرم اجازه تجمیع محتواشان را داده باشند.

۶-۸- ایالات متحده آمریکا

- تیک تاک که از سال ۲۰۱۶ شروع به کار کرده است، توانسته است تا اگوست سال ۲۰۲۰، یک میلیارد کاربر فعال جذب نماید که ۱۰۰ میلیون از آنها در آمریکا هستند و ۶۳٪ کاربران آن را افراد بین ۱۰ تا ۲۴ سال تشکیل می‌دهند.



- با بروز بحران کرونا در انتهای سال ۲۰۱۹ و ابتدای سال ۲۰۲۰ روند رشد کاربران تیک‌تاک به خصوص در آمریکا سیر فزاینده‌ای پیدا کرده است و نرخ نصب این نرم‌افزار از همه اپلیکیشن‌های مشابه دیگر (اینستاگرام، فیسبوک، اسنپ‌چت) پیشی گرفته است.
- به دنبال این رشد سریع، در نوامبر سال ۲۰۱۹ کمیته سرمایه‌گذاری خارجی در آمریکا تحقیقاتی را درباره شرکت صاحب تیک‌تاک آغاز کرد. در دسامبر همان سال، ارتش و نیروی دریایی آمریکا دانلود این نرم‌افزار را برای کلیه پرسنل خود ممنوع کردند. همچنین، در انتهای این سال طرحی در سنا مطرح شد که به موجب آن همه کارمندان دولت فدرال از دانلود یا استفاده این نرم‌افزار منع شدند.
- در ابتدای جولای سال ۲۰۲۰ مایک پمپئو وزیر خارجه آمریکا اعلام کرد در حال بررسی ممنوع کردن این نرم‌افزار هستند.
- در ۳۱ جولای ترامپ به این شرکت یک ماه مهلت داد بخش عملیات داخل آمریکای خود را به یک شرکت دیگر بفروشد.
- روز ششم آگوست، ترامپ فرمانی امضا کرد که به موجب آن در صورت عدم واگذاری این بخش از عملیات تیک‌تاک به یک شرکت آمریکایی در یک بازه ۴۵ روزه، کلیه شرکت‌های آمریکایی از هرگونه معامله با این شرکت منع می‌شدند.
- علاوه بر این ۱۸ سپتامبر، دولت آمریکا اعلام کرد که دانلود این نرم‌افزار در آمریکا از ۱۲ نوامبر غیرقانونی خواهد بود.
- در سال ۲۰۰۷ دولت آمریکا به یاهو دستور داد اطلاعات کاربران را در اختیار سازمان‌های امنیتی این کشور قرار دهد. یاهو قانونی بودن درخواست را مورد تردید قرار داد و موضوع در دادگاهی سرّی مطرح شد. بعد از حکم این دادگاه علیه یاهو، یاهو درخواست تجدیدنظر به دادگاه عالی داد که آن هم رد شد و نهایتاً یاهو مجبور به تبعیت از دستور مقامات آمریکایی شد.
- کلیه فرآیند این دادگاه که قریب به یک سال به طول انجامید مخفی بوده و یاهو حتی اجازه این را نداشته است که هزینه‌های وکالتی که برای این دادگاه پرداخت می‌کند در صورت‌های مالی‌اش اعلام کند. تنها پس از گذشت شش سال، مساله توسط نیویورک تایمز افشا شد.
- جریمه‌ای که دولت آمریکا برای عدم تبعیت یاهو از دستور منظور کرده بود ۲۵۰ هزار دلار در روز بود که هر هفته دو برابر می‌شد.
- بنا بر افشاگری‌های اسنودن همه شرکت‌های بزرگ دیگر آمریکا به درخواست دولت پاسخ مثبت دادند.

۷- ابزارها و الزامات حکمرانی فضای مجازی در جمهوری اسلامی ایران

- ✓ این تصور که دولت‌ها نقشی در حکمرانی (شکل‌دهی و قاعده‌مندسازی) فضای مجازی ندارند یا نباید داشته باشند غلط و منقضی شده است.
- ✓ حکمرانی سایبری در حال حاضر امر پذیرفته شده‌ای در جهان است؛ اما سوال اصلی این است که این حکمرانی و مداخله چگونه و تا چه اندازه باید باشد؟ ممکن است این میزان مداخله را چین ۱۰۰ درصد انجام دهد، اروپا ۶۰ درصد و



- آمریکا ۱۰ درصد. بنابراین نکته مهم این است که این مداخله باید چند ویژگی داشته باشد اول اینکه متوازن باشد، با الزامات عصر هماهنگ باشد و منافع ملت و دولت را تامین کند.
- ✓ تصمیم‌گیری درباره فضای سایبر، تصمیم‌گیری تکنیکال و فنی نیست بلکه باید این ملاحظه را در نظر گرفت که تصمیم‌گیری باید ماهیت اجتماعی داشته باشد.
- ✓ ابزارهایی که به منظور کنترل فضای مجازی استفاده می‌شود، در همه جای دنیا استفاده می‌شود و استفاده از آن‌ها مشروع است. این ابزارها عبارت است از: مسدودیت سخت افزاری دسترسی، فیلترینگ و مسدودیت نرم‌افزاری دسترسی، اعمال نظارت قضایی بر وسایطها و پدیدآوردن زمینه تمکین آنها، اعمال فشار و/یا درخواست حذف محتوا یا اپلیکیشن نامناسب توسط واسطه‌های توزیع (مثل پلتفرم‌های فروش اپ یا سایت‌های اشتراک ویدئو)
- ✓ اما استفاده از این ابزارها نیازمند الزاماتی است که این الزامات شامل «قلمروسازی (مرزبندی و دروازه‌بانی) در فضای سایبری»، «تمرکز بر لایه‌های زیرساختی: به جای تمرکز بر لایه اپلیکیشن، سایت و محتوا»، «حکمرانی از طریق بازیگران»، «قانونمندی و مشروعیت‌سازی»، «روال‌مندی و شفافیت قانونی»، «وحدت فرماندهی و پرهیز از چندگانگی»، «پرهیز از دوگانگی رفتار» و «ایجاد زمین برابر برای اپلیکیشن‌های داخلی و خارجی».
- ✓ سندی در یونسکو با عنوان «حکمرانی اینترنت و حق جهانی دسترسی به اینترنت» تدوین شد. تدوین این سند نزدیک به هفت سال طول کشید و نزدیک ۱۵ جلسه بین‌المللی به صورت خاص در رابطه با بندهای این سند تشکیل شد. هیچ فرد یا سازمانی اعم از دانشگاهی یا دولتی از جمهوری اسلامی ایران در هیچ مقطعی در این زمینه کاری انجام نداده و حضور فعالی در جلسات نداشته است. بنابراین لازم است در تدوین قوانین داخلی و مشارکت در شکل‌گیری قوانین و استانداردهای بین‌المللی حضور فعالانه‌تری داشته باشیم.
- ✓ اولین گام در جهت استقرار نظام حکمرانی فضای مجازی در کشور، زدودن تصورات غلط و رسیدن به یک توافق جمعی از صورت مساله است.
- ✓ بدون داشتن یک درک صحیح از ابعاد گوناگون فنی-اجتماعی، اقتصاد سیاسی و سیاست بین‌الملل فضای مجازی، سیاست‌هایی که در این حوزه تعریف می‌شوند اجرایی نخواهند بود.
- ✓ استفاده از ابزارهایی که برای حکمرانی فضای مجازی در اختیار حکومت‌هاست بدون رعایت الزامات آن منجر به زدوده شدن مشروعیت دخالت دولت در این عرصه می‌شود.