



Virtual Governance in the Civilizational Horizon: An Examination of the Idea, Framework and Design

Farshad Mahdi Pour 

Assistant Professor, Department of Cultural Studies, Culture and Social Studies Research Center,
Research Institute for Islamic Culture and Thought, Tehran, I.R.Iran
Email: f.mahdipour@gmail.com



Citation

Mahdi Pour, F (2024). Virtual Governance in the Civilizational Horizon: An Examination of the Idea, Framework, and Design, *Aeine Hokmrani*, 2 (4). 335-364

 [10.22034/ah.2025.2073264.1079](https://doi.org/10.22034/ah.2025.2073264.1079)

Type of Article: Reserch Article

Received: 14 July 2024

Revised: 25 September 2024

Accepted: 14 December 2024

Publish Online: 21 December 2024

Abstract

The present study aims to reinterpret the concept of “virtual governance in the civilizational horizon.” It seeks to explore the relationship between technology, politics, and meaning—going beyond the managerial and institutional levels—to examine this nexus within the realms of thought, meaning, and system-building. In this regard, an effort has been made to explicate the three key concepts of “idea,” “framework,” and “design” not as abstract notions, but as three interrelated layers in the formation of civilizational governance. The idea serves as the intellectual horizon and philosophical foundation, the framework as the conceptual order and analytical structure, and the design as its practical embodiment in the realm of policymaking and institutionalization. This study is a qualitative research with a fundamental approach and has been conducted using a descriptive-analytical method. The data were collected and analyzed through the review of credible documents and texts, comparative studies, and interviews with experts. The findings indicate that virtual governance goes beyond governance “in” or “over” cyberspace, transforming the pillars of societal administration from “territory to network,” from “citizens to users,” and from “bureaucracy to smart regulation.” Within this framework, the three overarching axes of system-building, state-institutionalization, and societal development constitute the main dimensions of virtual governance in the horizon of the new Islamic civilization. The research findings indicate that civilization-oriented virtual governance is a process of reconstructing cultural and ethical rationality in the digital domain—a process grounded in three principles: Tawhid in ultimate purpose, justice in structure, and rationality in process. This approach can serve as the foundation for a native and meaningful model of governance in the networked era.

Keywords

Virtual governance, New Islamic civilization, Civilizational horizon, Algorithmic justice, Networked rationality.





دوفصلنامه علمی پژوهشی در حوزه حکمرانی اسلامی
سال دوم/ شماره ۴/ پاییز و زمستان ۱۴۰۳
ISSN: 2980-7880
https://aeinehokmrani.iict.ac.ir

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

فرشاد مهدی پور ^{ID}

استادیار گروه فرهنگ پژوهی، پژوهشکده فرهنگ و مطالعات اجتماعی، پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی، تهران، جمهوری اسلامی ایران

Email: f.mahdipour@gmail.com



استناد به این مقاله:

مهدی پور، فرشاد (۱۴۰۳). حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح، نشریه آیین حکمرانی، ۲ (۴). ۳۶۴-۳۳۵

doi: [10.22034/ah.2025.2073264.1079](https://doi.org/10.22034/ah.2025.2073264.1079)

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۷/۰۴
تاریخ انتشار آنلاین: ۱۴۰۳/۱۰/۰۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۴/۲۴
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۲۴

نوع مقاله: پژوهشی

چکیده

پژوهش پیش رو با هدف بازخوانی مفهوم «حکمرانی مجازی در افق تمدنی» انجام شده و می‌کوشد نسبت میان فتاوری، سیاست و معنا را از سطح مدیریتی و نهادی فراتر برده و در ساحت اندیشه، معنا و نظام‌سازی و آکاوای کند. در این مسیر، تلاش شده تا سه مفهوم کلیدی «ایده»، «چهارچوب» و «طرح»، نه به صورت مفاهیمی انتزاعی، بلکه به منزله سه لایه درهم پیوسته تکوین حکمرانی تمدنی تبیین شوند؛ ایده به عنوان افق اندیشه‌ای و مبنای فلسفی، چهارچوب به عنوان نظم مفهومی و ساختار تحلیلی و طرح به عنوان تجسد اجرایی آن در میدان سیاست‌گذاری و نهادسازی.

این پژوهش از نوع تحقیق کیفی با رویکردی بنیادین است و به روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است. داده‌ها از طریق بررسی اسناد و متون معتبر، مطالعات تطبیقی و مصاحبه با نخبگان، گردآوری و تحلیل شد. یافته‌ها نشانگر آن است که حکمرانی مجازی، فراتر از حکمرانی «در» یا «بر» فضای مجازی است و ارکان اداره جامعه را از «سرزمین به شبکه»، از «مردم به کاربر» و از «دیوان‌سالاری به تنظیم‌گری هوشمند» دگرگون می‌کند. در این چهارچوب، سه محور کلان نظام‌سازی، دولت - نهادسازی و جامعه‌پردازی، ابعاد اصلی حکمرانی مجازی در افق تمدن نوین اسلامی هستند.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که حکمرانی مجازی تمدن محور فرایندی از بازآفرینی عقلانیت فرهنگی و اخلاقی در بستر دیجیتال است؛ فرایندی که بر سه اصل توحید در غایت، عدالت در ساختار و عقلانیت در فرایند استوار بوده و می‌تواند بنیان‌گذار الگوی بومی و معنایی حکمرانی در عصر شبکه‌ای باشد.

واژگان کلیدی

حکمرانی مجازی، تمدن نوین اسلامی، افق تمدنی، عدالت الگوریتمی، عقلانیت شبکه‌ای.



مقدمه

حکمرانی که در بستر جهانی سازی مطرح شده، یعنی حکمی که حکمران به اجرا درمی آورد و به منصفه ظهور می رساند. حکومت، مشتمل بر اداره و هدایت است که طی آن، علاوه بر دیوان سالاری و سازه اداره جامعه، دیگر عوامل نیز برای تدوین و اجرای سیاست ها و برنامه ها، در آن مداخله داشته و مشارکت می کنند و از این منظر، حکمرانی موسع تر از حکومت داری قرار دارد و در واقع عنصری از آن فرایند است.^۱ مفهومی از جنس تدبیر مدن که در گذشته تاریخی ایران نیز آن را داشته ایم،^۲ به معنای نظرکردن در عاقبت و انجام امور. البته تدبیر مدن یا منزل، در ابتدا مفهومی نزدیک به شهر و حفظ جایگاه خانواده داشته، چنانچه ارسطو به آن توجه کرده است (عنایت، ۱۳۵۸، ص ۱۷). فارابی نیز در فصول منتزعه، از مدبر منزل باعنوان «رب المنزل» نام برده و او را در منزل به مدبر مدینه و مدینه و منزل را به بدن انسان تشبیه کرده است (فارابی، ۱۳۹۶، ص ۴۱)، اما مشهورترین دیدگاه در میان حکمای مسلمان، متعلق به اخلاق ناصری خواجه نصرالدین طوسی (۵۷۹-۶۵۳) است که در حکمت عملی نوشته شده و دارای سه محور تهذیب اخلاق، تدبیر منزل و سیاست است. به این اعتبار، حکمرانی بالاتر از مدیریت کردن (Manage) امور و کنار هم گذاشتن آنهاست و حکمرانی، امری فرایندی است که باعنایت به پیچیدگی های امر حکومت، حمایت، نظارت و هدایت همه بازیگران را به قصد تامین منابع عمومی در نظر دارد.

در اینجا ذکر این نکته بایسته است که آنچه باعنوان مفهوم «حکمرانی خوب» (Good Governance) و با مدعای اتخاذ سیاست های پیش بینی شده (Grindle, 2004, p.528) که

۱. طرح این تلقی ضروری است که حکمرانی در نهاد خود از سه مبنای نظری برخوردار است: اول ایدئولوژی زدایی از حکومت، دوم مدنی کردن جامعه، به نحوی که دولت کوچک تر شود و سوم شیوه اعمال قدرت برای توسعه مطابق نسخه بانک جهانی (لوانی، ۱۳۸۹، ص ۲۱۵-۲۳۶). بالین مینا حکمرانی یک ایده هنجاری است در مفهوم حکمرانی شایسته و نه مفهومی توصیفی.

۲. رند عالم سوز را با مصلحت بینی چه کار / کار ملک است آنکه تدبیر و تأمل بایش (حافظ ۷۲۷-۷۹۲) — غزل (۲۷۶).

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

آشکارا در دولت متجلی می‌شود و ارکانی همچون نظام اداری شفاف، پاسخگویی دستگاه‌های اجرایی در قبال فعالیت‌های خود، مشارکت فعال مردم در امور اجتماعی و سیاسی و نیز برابری همه افراد در برابر قانون، در این متن مورد توجه نیست؛ چراکه در عمل، این الگو در عصر مجازی شدن، به معنای زوال دولت - حکومت (State) است و در جایی که زوال حکمران را تدارک می‌کند، به تبع مجال پرداختن به این مباحث نیست؛ زیرا شبکه به طور کلی به سمت حذف حکومت و سیطره شرکت‌های چندملیتی و فراملیتی حرکت می‌کند (ر.ک. به: حسینی تاش و واثق، ۱۳۹۳، ص ۷-۲۸).^۱

در این پژوهش، «ایده» به چشم انداز تمدنی مبتنی بر ارزش‌های اسلامی و فناوری‌های دیجیتال، اشاره دارد که حکمرانی را از الگوهای سنتی به سمت عقلانیت شبکه‌ای سوق می‌دهد؛ «چهارچوب» به مدل مفهومی‌ای گفته می‌شود که جنبه‌های حکمرانی مجازی (مرز، مالکیت، آینده و ساحت‌های تمدنی) را در یک ساختار منسجم تبیین می‌کند و در نهایت «طرح» نیز برنامه عملیاتی برای پیاده‌سازی این چهارچوب در بستر تمدن نوین اسلامی است، با تمرکز بر تنظیم‌گری هوشمند و عدالت الگوریتمی. این تعاریف محور پژوهش را تشکیل داده و در بخش‌های پسین تبیین می‌شوند.

این تغییر نحوه حکمرانی، متأثر از توسعه جامعه اطلاعاتی در همه ساحات فرهنگی، نظامی، تکنولوژیک، شغلی و فضایی است که منجر به شکل‌گیری اقتصادی مبتنی بر شبکه شده و به تبع ساختارهای سنتی حکمرانی به واسطه ارتباطات دیجیتال مبتنی بر تکنولوژی نوین اطلاعات شکل دیگری به خود یافته است. این مدخلی برای ورود به نسبت میان حکمرانی و تمدن نوین است و تمدن نوین، حکمرانی جدیدی را رقم می‌زند و چه بسا مجازی شدن، وسیله‌ای مطلوب برای رسیدن به این غایت باشد و این پژوهش با تمرکز بر ایده‌ها، چهارچوب‌ها و برنامه‌ها، می‌کوشد تصویری منسجم از حکمرانی مجازی در افق تمدنی ارائه کند.

۱. اولین تعاریف حکمرانی خوب، شاخص‌ها و روش‌های اجرای آن، در ۱۹۹۲م از سوی بانک جهانی ارائه و در بسیاری از کشورهای جهان، از طریق نظام مالیه عمومی به جریان افتاد که در ایران نیز، چنین شده است.

۱. بیان مسئله

مراد از افق تمدنی در این پژوهش، چشم‌اندازی تمدنی - ارزشی است که مبتنی بر مبانی توحید، عدالت و عقلانیت، مسیر حرکت از وضعیت موجود به سوی جامعه فاضله را ترسیم می‌کند. از سوی دیگر با گسترش فناوری‌های ارتباطی و شکل‌گیری زیست‌جهان دیجیتال، مفهوم حکمرانی در دهه اخیر دچار تحولی بنیادین شده است؛ پیدایش فضای مجازی، نه تنها بستر جدیدی برای اعمال قدرت و سیاست‌گذاری فراهم کرده، بلکه ماهیت خود حکمرانی را نیز با چالش‌های بنیادین روبه‌رو کرده است. در ادبیات موجود، سه رویکرد نسبت به حکمرانی در این فضا قابل‌شناسایی است: نخست، حکمرانی فضای مجازی^۱ (یا حکمرانی شبکه (Network sovereignty)) که ناظر به اعمال اقتدار و قانونگذاری دولت بر زیرساخت‌های شبکه‌ای و مرزهای سایبری خود است؛ دوم، حکمرانی در فضای مجازی که به بازسازی ساختارهای نهادی و فرهنگی دولت برای هماهنگی با تحولات فضای دیجیتال اشاره دارد؛ سوم، حکمرانی مجازی که افقی فراتر را ترسیم می‌کند و از دگرگونی بنیادین در مفهوم حاکمیت سخن می‌گوید؛ جایی که مرزهای سرزمینی و سطوح سلسله‌مراتبی قدرت درهم می‌شکنند و حکمرانی به صورت شبکه‌ای و غیر متمرکز بازتعریف می‌شود.

نوع حکمرانی	تعریف و هدف	ویژگی ساختاری	سطح تحولی
حکمرانی بر فضای مجازی	اعمال اقتدار دولت بر زیرساخت‌ها و مرزهای سایبری در چهارچوب حاکمیت ملی	متمرکز، اقتدارمحور و قانون‌مدار	اقتدار سیاسی
حکمرانی در فضای مجازی	بازسازی ساختارهای نهادی و فرهنگی دولت برای هماهنگی با تحولات دیجیتال	مشارکتی، فناورانه و پاسخگو	مدیریتی و سازمانی
حکمرانی مجازی	دگرگونی بنیادین در مفهوم حاکمیت و شکل‌گیری نظم شبکه‌ای مبتنی بر ارزش‌های تمدنی	شبکه‌ای، توزیع‌شده و ارزش‌محور	تمدنی و مفهومی

۱. در باب تعریف فضای مجازی می‌توان گفت ارتباطات کاربران با هم یا با ماشین به وساطت فضای سایبر که از چهار ساحت برخوردار است: کاربر (مخاطب و مصرف‌کننده)، محتوا (مرتبط با کاربر یا تولیدشده توسط او)، خدمات و زیرساخت.

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

با وجود اهمیت این تحولات، نسبت مفهوم حکمرانی مجازی با تمدن نوین اسلامی، هنوز به طور شفاف تبیین نشده است. پرسش بنیادین این پژوهش آن است که آیا با در نظر گرفتن فرایند مجازی شدن حکمرانی، می توان الگوی مطلوبی از حکمرانی مجازی را در افق تمدن نوین اسلامی ترسیم کرد؟ در این صورت چنین الگویی دارای چه مؤلفه ها و ابعادی خواهد بود؟

از آنجاکه موضوع این پژوهش ماهیتی بنیادین و نظری دارد، روش تحقیق آن در چهارچوب رویکرد کیفی پایه (Basic Qualitative Research) و تحلیل مفهومی - تأویلی طراحی شده است. در این روش، تحلیل توصیفی - تحلیلی نه به منزله گردآوری داده ها، بلکه به منظور بازسازی مفاهیم و تبیین نسبت های معرفتی میان حکمرانی و تمدن به کار رفته و سپس به بررسی متون نظری، اسناد رسمی و دیدگاه های نخبگانی از طریق مصاحبه نیمه ساختاریافته بوده است.

۲. پیشینه تحقیق

این بخش که به بررسی پیشینه نظری و تجربی حکمرانی مجازی در بستر تمدن نوین اسلامی می پردازد که شامل مرور سه مفهوم پایه این بررسی، یعنی مجازی شدن، حکمرانی و تمدن نوین است. پیشینه ای از مطالعات نظری و تجربی انجام شده که ایده حکمرانی مجازی را به عنوان چشم انداز تمدنی تبیین می کند و زمینه را برای تحلیل جنبه های مفهومی آن و در نهایت صورت بندی چهارچوب و طرح اقدام فراهم می آورد:

الف) مجازی شدن: فضای مجازی، مکان را صفر و زمان را بی نهایت کرده است.^۱ بسط دادن این دو مفهوم، درک روشن تر از - به تعبیر شواب^۲ - انقلاب صنعتی چهارم ایجاد

۱. به نقل از: کرسی ترویجی «حکمرانی فضای مجازی». دکتر محمدرضا ولوی عضو هیات علمی دانشگاه مالک اشتر (مهرماه ۱۳۹۸) در مؤسسه مطالعات انقلاب اسلامی.

۲. کلاوس شواب (Klaus Schwab) استاد دانشگاه، اقتصاددان و کارآفرین آلمانی و بنیانگذار و رئیس هیئت مدیره مجمع جهانی اقتصاد است. او در سال ۲۰۱۶م، با انتشار کتاب انقلاب صنعتی چهارم، داستان دگرگونی جدید در فناوری و صنعت را بازگو می کند (ر.ک به: شواب، ۱۳۹۶).

می‌کند؛ انقلابی که شیوه زندگی، کار و ارتباط را تغییر می‌دهد و مقیاس، دامنه و پیچیدگی آن، کاملاً بی‌سابقه است (شواب، ۱۳۹۶، ص ۱۳)؛ انقلابی سریع برخلاف انقلاب‌های صنعتی پیشین که به جای سرعتِ خطی، از سرعتِ نمایی برخوردار است که دستاورد آن، جهان چندوجهی و عمیقاً درهم‌تنیده‌ای است که فناوری‌ها در آن قوی‌تر شده‌اند؛ دارای عمق بیشتری است؛ چراکه بر مجازی‌شدن استوار شده است و اقتصاد و کسب‌وکار را تغییر داده که می‌توان به آن تغییر هویتی هم گفت؛ دارای تأثیر ساختاری است و همه ملل، دول و صنایع را دربرمی‌گیرد. در گذشته هم‌تای این انقلاب‌ها وجود داشته است. برای نمونه کشف باروت، نحوه استفاده از آن و به‌کارگیری‌اش در لوله و ساخت اسلحه، باهدف تلف‌کردن هدف، دگرگونی بزرگی در غرب و شرق عالم ایجاد کرد، اما تفاوت انقلاب جدید، در وجود هم‌گرایی (Convergence) بالای میان چیزها (اشیا، آدم‌ها و ماشین‌ها) است. هم‌گرایی دلالت بر هم‌گراساختن، متحدکردن و یک‌نواخت ساختن است (زوتو و لوگمایر، ۱۳۹۶، ص ۱۵) که در آن از موضع اقتصادی - مدیریتی بر ادغام، تملک و شراکت تمرکز می‌شود و از موضع مجازی بر توزیع، مشارکت و دسترسی تأکید می‌شود و طی آن، یک ابزار فیزیکی به‌تنهایی می‌تواند خدماتی را ارائه کند که تا پیش از او، ابزارهای متعددی در آن سهم داشتند و در آن تقاطع پیشرفت‌های فناورانه و تحولات جغرافیایی بازار مدّ نظر است (همان، ص ۱۳۲):

* دیجیتالی‌تر شدن همه محتواها؛

* ادغام صنعت سرگرمی و ایجاد زنجیره‌های ارزش جدید؛

* ایجاد زیست‌بوم برای مصرف‌کنندگان؛

* انفجار قالب‌های جدید خلاقانه در تلاقی فناوری، صنعت و مصرف؛

* تجربه شهروندبودن در دهکده جهانی.

این به‌آن معناست که ما با یک هم‌گرایی خطی و محدود روبه‌رو نیستیم و تمامی

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

پیش‌ران‌ها (Steep) از آن متأثر شده‌اند^۱ و در انقلاب از قلب‌شدن و تحول بزرگ گفتگو می‌شود که متکی بر چندین پیش‌ران مهم است.^۲ اولین پیش‌ران مهم انقلاب صنعتی چهارم، هوش مصنوعی است که گوشی‌های تلفن هوشمند، نماد آن هستند و در نسخه تجاری شده «چت جی پی تی (ChatGPT)»، مخاطبان، حضور آن را جدی‌تری لمس کرده‌اند. البته تلویزیون‌ها هم هوشمند (Smart) شده‌اند و یخچال‌های برخی از خانه‌ها هم از جهاتی کمابیش به این سطح رسیده‌اند. اینترنت اشیا (Internet of Things (IoT)، دومین پیش‌ران در انقلاب صنعتی چهارم به‌شمار می‌آید. اگر روی زمین حدود ۷ میلیارد انسان وجود داشته باشد، تخمین زده می‌شود که ۱۰ برابر آنها، «چیز» (شی (Things)) خواهیم داشت و همه این ۷۰ میلیارد چیز، می‌بایست شناسه (ID) مجزا داشته باشند و به‌تبع برای اداره آنها نیز باید خارج از اراده انسانی و متکی به ماشین، تدبیر کرد و در برآوردی، رقم اشیا در سال ۱۴۱۰ به ۱۲۵ میلیارد خواهد رسید؛^۳ اینترنت اشیا که در آن هویت‌های شخصی ساخته می‌شود و همه چیز در ردیف اطلاعات عمومی به جریان می‌افتد. پیش‌ران‌های ارتباطی، توسعه بسیاری یافته‌اند و می‌توان به 5G، نیمه‌رساناها، بلاکچین (Blockchain) و... نیز افزود (Bermer, 2025) و ادغام و هم‌گرا شدن آنها با علوم شناختی، بیوتکنولوژی و نانو،

۱. «Seep» طبقه‌بندی نیروهای یک نظام، بر مبنای حوزه‌های اجتماعی، فناورانه، اقتصادی، زیست محیطی و سیاسی است.

۲. تجربه هوش مصنوعی و ادغام آن با علوم زیستی، در حوزه عمل جمعی کاملاً مؤثر شده و نمونه‌های آن در انتخابات ریاست‌جمهوری ۲۰۱۶م آمریکا و جدایی انگلیس از اتحادیه اروپا توسط شرکت Cambridge Analytica قابل توجه است.

۳. https://cdn.ihs.com/www/pdf/IoT_ebook.pdf

۴. نسل پنجم شبکه تلفن همراه یا دقیق‌تر، نسل پنجم ارتباطات سیار سلولی، جدیدترین نسل سیستم‌های ارتباطات سیار سلولی است که پس از نسل چهارم ارائه شده است. از اهداف نسل پنجم، افزایش سرعت انتقال داده تا ۲۰ گیگابیت بر ثانیه، افزایش ظرفیت سرویس دهی به کاربران شبکه، کاهش تأخیر شبکه و بهینه‌سازی مصرف توان در تجهیزات شبکه و نیز پشتیبانی از سرعت بیشتر کاربران در حال حرکت تعریف شده است.

موبایل و ابزارهای ارتباطی دیگر را از حالت فیزیکی بیرونی، به یک جسم خارجی کوچک مانند یک تراشه در زیر پوست مبدل می‌کنند^۱ و همه اینها، در دیدگاه حکمرانی، جابه‌جایی و دگردیسی را فراهم می‌کند؛ اموراتی که اگر به‌دقت واکاوی نشود، در خلق اثر و نویسندگی بیشتر، نوعی سرقت ادبی است تا نوآوری به معانی دقیق، در سینما و تلویزیون، خلق یک نوع انسانی مصنوعی به‌جای بازیگر واقعی، با نمایش همان کیفیت و در داستان تقلید واژه‌هاست (درویش، ۲۰۲۳، ص ۱).

ب) حکمرانی: حکمرانی یا حکمروایی «به روش به‌کارگیری توانایی و قدرت مردم به معنی سیاست‌سازی و عمل به سیاست‌ها و تصمیم‌گیری عمومی است» (کیوس به نقل از الوانی، ۱۳۸۹، ص ۹۴). در این تعریف، قدرت مردم همانا ترکیبی از اجزا و اعضای حاکمیت است که به شیوه‌های قانونی یا غیرازآن، جامعه را هدایت می‌کند. به تعبیر دانایی فرد و جوانعلی آذر (۱۳۹۸)، عمل هدایت کلیت جامعه به سمت اهداف عالیه مصرع در قانون اساسی کشور، تعریف حکمرانی است و به‌اعتباری فوکوی پاسخ به پرسش‌هایی همچون اینکه چگونه حکومت کنیم، تحت حکومت قرار بگیریم و مردم را با حکومت همراه کنیم (لونیس و میلر، ۱۴۰۴، ص ۱۶). در این حکمرانی، حاکمیت بر قلمرو سطحی است و سطحی دیگر حکمرانی بر چیزها و مناسبات فرهنگی و اجتماعی است. از این منظر حکمرانی می‌تواند دارای چهار جنبه فنی، فرهنگی، سیاسی و نهادی باشد (هارفام و بوئینگ به نقل از مهدی زاده، ۱۴۰۲: ۱۰۱-۱۰۵)؛ جنبه فنی، متکی بر رشد اقتصادی است، جنبه سیاسی نظام و نظم را مطرح می‌کند، جنبه نهادی، به ساختاری خصوصی و دولتی می‌پردازد و جنبه فرهنگی بر مقوله مشارکت استوار شده است. این جنبه‌ها نشانگر آن است که حکمرانی، گسترده‌تر از حکومت‌داری است و همه ساحات اداره دولتی، خصوصی و مدنی را دربرمی‌گیرد.

۱. «Cyberstates» سیستمی است که اندازه و دامنه بخش فناوری و نیروی کار فناوری را در بخش‌های مختلف تعیین می‌کند. این سیستم می‌تواند شامل روند سریال‌های زمانی، متوسط دستمزدها، مؤسسه‌های تجاری، پست‌های شغلی، نسبت‌های جنسیتی، بودجه‌های سرمایه‌گذاری و موارد دیگر است.

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

جدول (۱): گونه‌شناسی حکمرانی (قلی‌پور و دیگران، ۱۴۰۰، ص ۷۵)

نوع حکمرانی	مسئله محوری	سازوکار حکمرانی	ریشه نظری
تعاملی	مسئله افزایش پیچیدگی، تنوع و پویایی اجتماعی	مشارکت ذی‌نفعان، اثربخشی و کارایی، هماهنگی و همسویی، فضای دموکراسی، توسعه هویت شهروندی، اعتماد و مشروعیت دولت	مدیریت، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی اجتماعی و علوم سیاسی
شبکه‌ای	مسئله هماهنگی و سازماندهی اجتماعی	هماهنگی، حل تعارض، مشروعیت، گرما و روابط بازیگران، هدایت و رهبری	نظریه شبکه‌ها
سالم	فرایند انتقادات وارد بر حکمرانی خوب، ارزش و قانون اساسی	سازمان‌ها و نهادها، مدیریت و عملکرد، خطمشی، ویژگی بخشی و جنبه بین‌المللی و جهانی	نظریه کروتش کبیر و داریوش کبیر
کل‌گرا	مسئله از هم‌گسیختگی و پیچیدگی در ارائه خدمات عمومی	هماهنگی، مشروعیت، تشریک مساعی، مشارکت، هدایت‌گری، پایش مستمر و آشکارسازی	نظریه دولت انگلستان
تعالی‌گرا	مسئله عدالت اجتماعی	استقلال در انتخاب، آگاهی در انتخاب، جدیت در انتخاب و استمرار در انتخاب	نظریه عدالت
اخلاقی	مسئله هدایت قدرت و حکمرانان بر اساس ارزش‌های انسانی	تنظیم‌گری روابط بر مبنای ارزش‌های اخلاقی	نهج البلاغه
پیچیده	مسئله پاسخگویی به شرایط پیچیده، مبهم و آشفته	ارتباطات، هماهنگی، انسجام و کنترل	نظریه‌های پیچیدگی، سایبرنتیک و حکمرانی

همان‌گونه‌که در گونه‌شناسی حکمرانی مشاهده می‌شود، با گونه‌هایی از رویکردهای مختلف در قبال این موضوع، روبه‌رو هستیم، اما از آنجاکه در حکمرانی کانون اصلی بحث، شیوه اعمال قدرتی است که در اختیار دولت است، می‌توان به دو رویکرد حداقلی و حداکثری در این زمینه اشاره کرد که یکی به دنبال پیچیده‌تر شدن لایه قدرت دولتی است و دومی در پی کوچک‌تر و حاشیه‌ای‌تر کردن آن. البته باید توجه داشت آنچه در حکمرانی

مجازی مدنظر ماست، به حداکثر رساندن مشارکت، همکاری و تعامل همه نیروهای اثرگذار در اداره جامعه است، آن هم در شرایطی که به واسطه توسعه شبکه، افزایش تعداد بازیگران و کاهش ظرفیت اقتدار، اعمال اراده حاکمان تضعیف شده است. ماهیت این حکمرانی، به دلیل آنکه فضای مجازی ماهیتی جهانی دارد و مشتمل بر مالکان، متصدیان شبکه‌ها و خدمات، ثبت‌کنندگان دامنه‌ها، سازمان‌های منطقه‌ای تخصیص‌آی.پی، مجریان توسعه خدمات و... است (غیائی، ۱۴۰۰، ص ۲۴۶-۲۴۷). البته در میدان واقعیت بلوک درحال توسعه قدرت حکمرانی خود از راه‌های مختلف است. وزیر خارجه پیشین امریکا در مقاله مفصلی که فارین افرز در پاییز ۱۴۰۳ منتشر کرده می‌نویسد: «امریکا با همکاری شرکای خود، درحال گسترش و تقویت زیرساخت‌های دیجیتال است تا کشورها برای دستیابی به اینترنت پرسرعت و مقرون‌به‌صرفه مجبور به ازدست‌دادن امنیت و حریم خصوصی خود نشوند... به‌واسطه تلاش‌های ما، ژاپن و هلند به ایالات متحده پیوسته و اقداماتی برای جلوگیری از دسترسی چین به پیشرفته‌ترین نیمه‌هادی‌ها و تجهیزات مورد استفاده در تولید آنها اتخاذ کرده‌اند... این موارد همچنین به واشنگتن اجازه می‌دهد که همچنان با رقبای خود، از موضع قدرت برخورد کند» (Blinken, 2024, p.1).

تمدن نوین: هر تمدنی باید متکی به یک بنیه یا بنای اقتصادی باشد، از نظم و نظامی سیاسی یا سازمانی مستحکم در این مورد برخوردار باشد، بتواند نظام ارزشی، هنجاری و اخلاقی فراگیر و پاسخگو به پرسش‌های زندگی روزمره را فراهم آورد و در نهایت مبدع هنر و آثار هنری و داعیه دار معرفت و نهضتی فکری و حکمی باشد (دورانت، ۱۳۶۷، ص ۱). پیوند این عناصر در کنار یکدیگر با ایجاد یک انسجام اجتماعی می‌تواند به حرکت تمدنی‌ای بیانجامد؛ البته تمایز تمدن نوین اسلامی،^۱ متأثر اهمیت‌یابی بخشی از عناصر

۱. اسلام فی‌نفسه یک تمدن نیست، بلکه تمدن یک پدیده انسانی است و گرچه اسلام درون خود، قابلیت تمدن‌سازی را دارد اما این انسان‌ها هستند که با تلاش خویش و بر مبنای دستورات اسلام، تمدنی را برمی‌سازند (زرودی و برزویی، ۱۳۹۹، ص ۳۲۹).

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

یادشده بر دیگر بخش‌هاست که بیشتر ماهیتی معرفتی و شناختی داشته و لایه‌های رویین و ابزار را متحول می‌کند (فرج‌نژاد و محمدی، ۱۴۰۰، ص ۱۰۵). هدف در این تمدن، سعادت فردی و جمعی و دستیابی به آرمان انسان کامل است. انتظار پیدایش دولت حق و عدل در طول تاریخ، والاترین آرمان جمعی بوده و باور به ظهور حضرت حجت (ع) بزرگ‌ترین امید بشریت (امیری و دیگران، ۱۴۰۱، ص ۲۷) است؛ تمدنی که بر چهار پایه توحید، عبودیت، کرامت انسانی و سبک زندگی استوار است (واسعی، ۱۳۹۹، ص ۱۷۲)، اما نمی‌توان از آن تلقی ذات‌گرایانه داشت و باید فرایند زیست جمعی‌ای در نظر گرفت که درگذر زمان، معنا یافته و مدنی است که براساس بنیادها و نظام‌های نظری و عملی ساخته شده و در یک گستره جغرافیایی تحقق می‌یابد (خزاعی و دیگران، ۱۳۹۷، ص ۶۷).

۳. چهارچوب مفهومی

حکمرانی مجازی به‌عنوان یک الگوی نوین، نیازمند چهارچوبی مفهومی است که ایده، ساختار و اجرای آن را در بستر تمدن نوین اسلامی تبیین کند. «ایده» حکمرانی مجازی، به چشم‌انداز تمدنی مبتنی بر ارزش‌های اسلامی و فناوری‌های دیجیتال اشاره دارد که حکمرانی را از الگوهای سنتی به سمت عقلانیت شبکه‌ای گرایش می‌دهد. «چهارچوب» به مدل مفهومی‌ای گفته می‌شود که جنبه‌های حکمرانی مجازی (مرز، مالکیت، آینده و ساحت‌های تمدنی) را در یک ساختار منسجم سازماندهی می‌کند و «طرح» نیز برنامه عملیاتی برای پیاده‌سازی این چهارچوب، با تمرکز بر تنظیم‌گری هوشمند و عدالت الگوریتمی است. این چهارچوب با تبیین تفاوت‌های مفهومی میان «حکمرانی فضای مجازی»، «حکمرانی در فضای مجازی» و «حکمرانی مجازی»، پیوندهای آنها با تمدن نوین اسلامی را در بخش‌های بعدی (پیشینه تحقیق و حکمرانی مجازی) واکاوی می‌کند.

چهارچوب بر پایه نفی «جبرگرایی تکنولوژیک» شکل می‌گیرد؛ به‌گونه‌ای که تحولات

فناورانه نه فقط نتیجه نیروهای اقتصادی یا الزامات فنی، بلکه متأثر از بسترهای اجتماعی، فرهنگی و ارزشی هستند (مکنزی، ۱۳۹۳، ص ۲۲۷). از این منظر فناوری، عرصه‌ای برای بازتولید روابط حکمرانی و قدرت است که در «چهارچوب» پیشنهادی، به‌عنوان مدلی برای تنظیم، هماهنگی و مشروعیت‌بخشی در فضای شبکه‌ای تبیین می‌شود. این مدل، ساختارهای دیوان‌سالاری سنتی را به‌سمت حکمرانی توزیع‌شده، هوشمند و مشارکتی هدایت می‌کند که در بخش‌های بعدی (مانند مفهوم مرز و مالکیت) به‌عنوان بخشی از «طرح» عملیاتی واکاوی خواهد شد.

ارکان حکمرانی مجازی در این چهارچوب بازتعریف می‌شوند:

- * شبکه (به‌جای سرزمین): قلمرو حاکمیت، از جغرافیای فیزیکی به شبکه‌های داده‌ای و سایبری منتقل می‌شود که در بخش مفهوم مرز، بررسی می‌شود.
- * کاربران (به‌جای مردم): شهروندان به‌عنوان کنشگران فعال در تولید داده و محتوا، در بخش‌های مالکیت و ساحت‌های تمدنی تحلیل می‌شوند.
- * تنظیم‌گران (به‌جای دیوان‌سالاری): نهادهای میانجی (دولت‌ها، شرکت‌های فراملی و سکوها) روابط شبکه و کاربران را تنظیم می‌کنند که در بخش حکمرانی مجازی تبیین می‌شود.

نسبت حکمرانی مجازی با تمدن نوین اسلامی واجد دو بُعد اساسی است:

۱. جنبه ظاهری (ابزاری): شامل ساختارها، نهادها و فناوری‌های پشتیبان تمدن؛
۲. جنبه باطنی (ارزشی و اخلاقی): شامل هنجارها، معنا و غایت اجتماعی.

در افق تمدن نوین اسلامی، حکمرانی مجازی باید بتواند هر دو جنبه را هم‌زمان سامان دهد. از یک سو نظام‌سازی و نهادسازی فراخور با فناوری‌های نوین و از سوی دیگر هدایت اخلاقی و معنوی جریان اطلاعات و تعاملات رقمی (Digital).

در جدول مفهومی حکمرانی مجازی در افق تمدنی، نسبت عناصر حکمرانی (شبکه، کاربران، تنظیم‌گران) با سطوح تمدنی (نظام‌سازی، نهادسازی، جامعه‌پردازی) به‌صورت زیر ترسیم می‌شود:

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

جدول (۲): جدول مفهومی حکمرانی مجازی در افق تمدنی

عناصر حکمرانی - سطوح تمدنی	نظام‌سازی	نهادسازی - دولت‌سازی	جامعه‌پردازی
شبکه (سرزمین)	تعریف قواعد کلان فنی و زیرساختی و تعیین جهت‌گیری‌های راهبردی در سطح تمدنی	شکل‌دهی نهادهای مسئول مرتبط و تنظیم چهارچوب هماهنگی بین‌بخشی	* تامین دسترسی همگانی و عدالت شبکه‌ای * پایداری زیست بوم دیجیتال در سطح شبکه * تربیت شهروند شبکه‌ای تراز تمدنی
کاربران (مردم)	تدوین اصول هویتی و حقوقی شهروند - کاربر و شاخص‌های عدالت دسترسی	ایجاد نهادهای حمایتی و تنظیم‌گر حقوق دیجیتال و توسعه‌ساز و کار مشارکت‌ذی‌نفعان	توانمندسازی کاربران ارتقای سواد مجازی و اخلاق شبکه تقویت کنش جمعی معرفتی
تنظیم‌گران (دیوان‌سالاری حکومتی)	چهارچوب حکمرانی داده و هماهنگی میان معیارهای تمدنی و اخلاقی با تنظیم‌گری هوشمند	تنظیم‌گری متناظر با افق تمدنی و چند ذی‌نفعی	شفافیت الگوریتمی پاسخگویی و مشارکت در نظارت و تصمیم‌گیری

حکمرانی مجازی در این چهارچوب، پلی مفهومی میان فناوری، سیاست و تمدن و روابط میان آنها و تحول فرهنگی و نهادی در افق تمدنی است. ارکان حکمرانی (شبکه، کاربران، تنظیم‌گران) با سطوح تمدنی (نظام‌سازی، نهادسازی و جامعه‌پردازی) در یک ساختار منسجم ترکیب می‌شوند تا الگویی نوین برای تنظیم، مشروعیت و هدایت فرهنگی ارائه دهند. این چهارچوب، بخش‌های بعدی مقاله حکمرانی مجازی مشتمل بر مفهوم مرز، مالکیت و آینده را به بحث گذاشته و ساحت‌های تمدنی را بررسی و ترسیم می‌کند؛ به‌گونه‌ای که هر بخش یکی از ارکان یا جنبه‌ها را تحلیل کرده و به تدوین «طرح» عملیاتی برای تحقق تمدن نوین اسلامی کمک می‌کند.

۴. بحث؛ حکمرانی مجازی

در «ایده» حکمرانی مجازی به عنوان چشم انداز تمدنی مبتنی بر ارزش های اسلامی و فناوری های دیجیتال آمده است و این بحث، مفهوم حکمرانی مجازی را در «چهارچوب» پیشنهادی مقاله تبیین می کند. «حکمرانی فضای مجازی»، به معنای حکمرانی فضای دیجیتال موجود است و «حکمرانی در عرصه فضای مجازی»، حکمرانی ای است که با در نظر گرفتن مقتضیات فضای مجازی در آن عرصه عمل می کند، اما حکمرانی مجازی، برساختی از تحول همه ساحات حکمرانی به سطحی بی سابقه است. سرزمین، مردم و حکومت در حکمرانی مجازی، به این صورت تغییر می کند که سرزمین به شبکه، مردم به کاربر و حکومت به شکل شرکت درآمده است و این تغییرات، فقط تغییر در مفاهیم نیست. در حکمرانی مجازی، برنامه ریزی و هماهنگی، نظارت و کنترل، فرهنگ عمومی، مشارکت جمعی و رهبری (خدادادی و عباسپور، ۱۴۰۱، ص ۳۷) با توجه به کاربست ابزارهای مجازی برای اداره امور، بروز می کند و دست کاری های مختلف فناوریانه، نیاز به مدیریت و نظارت چندبرابری داشته که نیازمند سرعت عمل بالا و مدیریت فناوری است (Brent & others, 2024, p.3)؛ این مؤلفه ها در بخش های بعدی (مانند مفهوم مرز و مالکیت) واکاوی می شوند.

کشور فیس بوک (Facebook)^۱ با ۲/۷ میلیارد کاربر - که بخشی از آنها عاملیت انسانی ندارند - نمونه ای از این دگرگونی است. کاربران، سرمایه اصلی شبکه هستند و فیس بوک با قوانین خود (مانند محدودیت علیه ایرانیان در حمایت از قهرمان ملی شان، یعنی حاج قاسم سلیمانی)، نوعی حکمرانی جهانی را ذیل سیاست های امریکا پیش می برد.^۲ این توسعه شبکه ای - که مبتنی بر ایده جهانی سازی است - از طریق استانداردها، الگوریتم ها و معاهده ها عمل می کند و جهت گیری فنی و محتوایی دارد. در این چهارچوب، امریکا با کنترل زیرساخت های اینترنت، ثبات تکنولوژیکی و سیاسی را برای

۱. فیس بوک، یک سرویس شبکه اجتماعی برخط است که در سال ۲۰۰۴ م توسط مارک زاکربرگ و دوستانش در دانشگاه هاروارد به وجود آمد. در ابتدا نام نویسی در این وبگاه به دانشجویان دانشگاه هاروارد محدود بود، اما کم کم در دسترس تمامی افراد بالای ۱۳ سال در سراسر دنیا قرار گرفت و بزرگترین و گسترده ترین شبکه اجتماعی برخط جهان شد.

۲. امروزه در بخشی از کشورها، نمایندگی (سفارت) Facebook یا Silicon Valley افتتاح شده است.

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

قدرت اقتصادی خود حفظ می‌کند، چنانکه همین امر در ایده «جامعه اطلاعات جهانی» ال‌گور و «منطقه آزاد تجاری جهانی» بیل کلینتون دیده می‌شود. عمومی شدن ChatGPT^۱ نیز نشان‌دهنده همین تغییر ژئوپلتیک و رقابت فناوری است (Manela, 2025, p.2) و این تحلیل، بخشی از «طرح» عملیاتی برای تنظیم‌گری هوشمند را در بخش‌های بعدی (مانند الزامات و راهبردها) تبیین می‌کند.

۴-۱. مفهوم مرز

در «چهارچوب» مفهومی مقاله، مرز به‌عنوان یکی از جنبه‌های کلیدی حکمرانی مجازی تبیین می‌شود که به «طرح» عملیاتی تنظیم‌گری هوشمند متصل است (غیائی، ۱۴۰۰، ص ۲۴۶). مرز، حدنهایی حق حاکمیت و صلاحیت قانونی حکومت‌هاست که تمایز واحدهای سیاسی، اقتصادی و اجتماعی را در سطوح جهانی، منطقه‌ای و ملی مشخص می‌کند. در فضای مجازی، مرزها در بردارنده کدهای مخابراتی، کارت‌های اعتباری، رمز ورود، انگشت‌نگاری، فیلترها، کدهای اینترنتی و سپرهای دفاعی هستند (حسن‌زاده، ۱۳۹۴). مرز با استقلال، رابطه‌ای درونی دارد؛ چراکه استقلال از طریق محدوده اعمال حاکمیت معنادار می‌شود و در شرایط بی‌مرزی، مفهوم استقلال رنگ می‌بازد (کیانخواه، ۱۳۹۷، ص ۱). در شبکه‌های دیجیتال، مرز جغرافیایی معنای سنتی خود را از دست می‌دهد و مکان به صفر نزدیک می‌شود؛ مرزها به اذهان و خانه‌های کاربران منتقل می‌شوند. بحث هویت‌یابی و هویت‌سازی (خلیلی‌نژاد و غمامی، ۱۴۰۰، ص ۷۷-۷۸) نشان می‌دهد که کاربر با اتصال به شبکه، از مرز جغرافیایی عبور کرده و هویتش در تعاملات مجازی شکل می‌گیرد. هویت به‌عنوان فرایند مقایسه عینیت بیرونی با داده‌های درونی (سلیمانی و دیگران، ۱۳۹۵، ص ۱۷)، به خلق پیام منجر می‌شود که می‌تواند کلامی یا غیرکلامی باشد؛ پس مرزها در مجازی، وابسته به جغرافیای فیزیکی نیست، بلکه می‌تواند تا هرآنجا که پیام، ویروسی می‌شود، گسترش یابد و

۱. چت.جی.بی.تی یک چت‌بات هوش مصنوعی است که توسط شرکت امریکایی اوپن‌آی‌آی (OpenAi) ساخته شده و در ۳۰ نوامبر ۲۰۲۲ م منتشر شده است.

این همانا مرزدایی از حکمرانی مجازی است؛^۱ امری که در چندساله اخیر، با خلق دروازه‌ها (گیت وی) ماهواره‌ای به‌جای زمینی از طریق توسعه اینترنت ماهواره‌ای در حال عملیاتی شدن است. مرز در فضای مجازی، آنجایی است که پیام سرایت می‌یابد؛ چنانکه محسنیان‌راد (۱۳۹۷) در چهار کهکشان ارتباطی، توضیح می‌دهد که پیام در ایران باستان از طریق دود یا نور منتقل می‌شد. این مرزدایی که با اینترنت ماهواره‌ای تقویت شده است، استقلال مجازی را به توان اعمال حاکمیت بر زیرساخت‌ها و قاعده‌سازی وابسته می‌کند (چمنی، ۱۴۰۰، ص ۱۴). این تحلیل، بخشی از «طرح» تنظیم‌گری هوشمند را در بخش‌های بعدی (مانند الزامات و راهبردها) تکمیل می‌کند.

۲-۴. مفهوم مالکیت

مالکیت، به‌عنوان یکی از جنبه‌های کلیدی «چهارچوب» مفهومی حکمرانی مجازی، نقش محوری در سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری دارد و به «طرح» عملیاتی عدالت الگوریتمی متصل است. در حکمرانی مجازی، حکمران در موقعیت شرکتی قرار می‌گیرد، با واسطه یا بدون واسطه و مالکیت اهمیت بسزایی می‌یابد؛ چراکه سهام‌داران شرکتی، نقش تعیین‌کننده‌ای در سیاست‌گذاری‌ها و برنامه‌ریزی‌ها دارند^۲. برخلاف گذشته که دولت‌ها مقررات‌گذاری

۱. در این بحث، حسن فاعلی دارای اهمیت است؛ چنانچه رهبری انقلاب توضیح می‌دهند: «... همین مسئله مهندسی اطلاعات، این ابزارهای جدیدی که وارد میدان شده است، اینها همه ابزارهایی هستند برای تسلط بر فرهنگ یک کشور. بنده با این حرف نمی‌خواهم بگویم این ابزارها را از زندگی خودمان خارج کنیم؛ نه، اینها ابزارهایی هستند که می‌توانند مفید واقع بشوند، اما سلطه دشمن را از این ابزارها بایستی سلب کرد» (بیانات رهبری در مراسم بیست‌وهفتمین سالگرد رحلت امام خمینی علیه السلام، در تاریخ ۱۴/۰۳/۱۳۹۵. آدرس: <https://khl.ink/f/33259>)

۲. به‌عنوان نمونه هنگامی که در ۱۳۹۸ بندر فجیره امارات آسیب دید (انفجار در دو نفت‌کش سعودی، یک نفت‌کش نروژی و یک نفت‌کش اماراتی در بندر نفتی فجیره امارات متحده عربی و حمله پهبادی انصارالله یمن، خطوط نفتی عربستان سعودی در روز ۲۲ اردیبهشت ۱۳۹۸)، شبکه اجتماعی Twitter پیشین و X فعلی، کلیدواژه فجیره را محدود و حذف کرد تا از دامنه سرایت موضوع بکاهد؛ چراکه مالکان اصلی آن در ایام مذکور از عربستان سعودی و امارات متحده عربی بودند.

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

می‌کردند، امروزه فضای مجازی بدون اعمال نظر دولت‌ها پیش می‌رود و دولت‌ها باید نظر مالکان خصوصی را جلب کنند (وکیل و نوروزپور، ۱۳۹۹، ص ۱۱۹). مالکیت مجازی، که بر رقابت استوار است، شامل دو سطح است:

۱. مالکیت سایبری، مانند سکوها، کدها، دستورها و محتوای غیر ملموس (مانند بازی‌ها و محتوای دیجیتال)؛
۲. مالکیت اشیای حقیقی که در فضای مجازی مبادله می‌شوند (پناهی و دیگران، ۱۳۹۹، ص ۲۵-۲۷).

این نظم، مبتنی بر اقتصاد داده است که در آن، ذخایر اطلاعاتی جایگزین منابع سنتی مانند نفت و گاز شده و رمزارزها، بدون مکان و زمان بندی، مبادلات را شکل می‌دهند (چمنی، ۱۴۰۰، ص ۱۱). این تحلیل که در «چهارچوب» مفهومی مقاله قرار دارد، در بخش‌های بعدی (مانند الزامات و راهبردها) تکمیل می‌شود. چالش‌های مالکیت در حکمرانی مجازی به «طرح» تنظیم‌گری هوشمند و عدالت الگوریتمی گره خورده است. اولین چالش، حفظ حریم خصوصی آحاد جامعه است که در شرکت‌ها به حریم مالی و اداری و نه منافع عمومی محدود می‌شود. حفظ داده‌های شخصی از منظر ارزیابی امنیتی، گواهی حفاظت و قراردادهای استاندارد اهمیت دارد (سبحانی و دیگران، ۱۴۰۱، ص ۹۹-۱۰۰) و مسئولیت آن بین اپراتورها، دولت‌ها و حافظان امنیت تقسیم می‌شود.

دومین چالش، شکل‌گیری انحصار است که کسب‌وکارهای مجازی را تهدید می‌کند؛^۱ رفع انحصار، که تضمین‌کننده رقابت در فضای مجازی است، نیازمند همکاری اپراتورها، تنظیم‌گران، دولت‌ها و بخش خصوصی است. این مسائل که در «طرح» عملیاتی مقاله وکاوی می‌شوند، در بخش الزامات و راهبردها به راه‌حل‌های عملیاتی منجر می‌شوند.

۱. به‌عنوان نمونه شرکت اینترنتی، نام‌ها و شماره‌های اختصاص‌یافته (آی‌کن) طی سال‌ها وانمود کرده که الگوی ترکیبی برای مداخله همه ذی‌نفعان دارد، اما در واقع یک سازمان غیرانتفاعی و خصوصی مستقر در امریکا است که ذیل قوانین ایالت کالیفرنیا اداره می‌شود (سبحانی و دیگران، ۱۴۰۱، ص ۲۹۴).

۳-۴. مفهوم آینده

مرز و مالکیت، زیرساخت‌ها و عناصر شکل‌دهنده حکمرانی مجازی هستند، اما عنصر پیش‌برنده، آینده‌ای است که این حکمرانی در نظر دارد فراهم یا فراچنگ آورد. به‌طور معمول این آینده، بر مبنای رویکردهای آینده‌پژوهانه و متأثر از تحولات و پیش‌ران‌هاست. این آینده مجازی، روی چهارپایه استوار می‌شود: تصویر بزرگ، نقطه تمرکز یا پله، سکوی پرش و فناوری پایه. چین در این زمینه پیش‌تاز بوده و تصویر بزرگ خود را ابرقدرتی در افق ۲۰۴۹ - صدسالگی حکومت مائو^۱ - تعریف کرده‌اند؛ نقطه تمرکز از نگاه ایده چینی، جاده ابریشم با شعار «یک کمربند یک راه» است؛ سکوی پرش چینی‌ها قدرت تولید داخلی آنهاست و فناوری پایه را نیز نیمه‌هادی قرار داده است (غیاثوند، ۱۳۹۸، ص ۶۳). ساخت تمدن اینترنتی یکپارچه، هدایت آن در راهی درست و فراخور با ارزش‌ها، بهینه‌سازی زیست‌بوم مجازی در نسبت با طبیعت، رونق فرهنگی و اقتصادی در این زیست‌بوم، استانداردسازی رفتاری از طریق قواعد و قوانین و درنهایت پایداری و حفظ امنیت شبکه و دسترسی به آن، در این ایده تمدنی چینی برجسته شده است.

۵. افق تمدنی حکمرانی مجازی

در ایده تمدنی مقاله، بازتعریف حکمرانی در افق تمدنی را باید پی گرفت، آن هم در جهانی که حکمرانی مجازی دیگر فقط گونه‌ای تنظیم‌گری فناورانه یا مدیریت فضای دیجیتال نیست، بلکه یکی از صورت‌های نوین تمدن‌سازی است؛ درحالی‌که حکمرانی بر / یا در فضای مجازی بر کنترل، قانون‌گذاری یا سازگاری با تحولات فناورانه تمرکز دارد. «حکمرانی مجازی» ناظر بر دگرگونی ماهیت حکمرانی است؛ جایی که انسان، فناوری و معنا در ساختی یکپارچه به هم می‌پیوندند.

۱. مائو تسه تونگ، به چینی 毛泽东 تئوریسین مارکسیسم لنینیسم و سیاست‌مدار انقلابی کمونیست بود. وی جمهوری خلق چین را در سال ۱۹۴۹م با شکست دادن نیروهای چپانگ کای شک، رئیس‌جمهور وقت چین بنیان گذاشت.

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

در افق تمدن نوین اسلامی، حکمرانی مجازی نه تقلیدی از الگوهای سکولار غربی، بلکه تلاشی برای بازتعریف نسبت انسان، قدرت و معنا در عصر دیجیتال است و چشم اندازی دارد که نیازمند طرح ریزی است؛ تلاشی که ریشه در اصل «لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ» دارد و بر نفی سلطه انسان بر انسان و اثبات عبودیت الهی در تمام ساحات اجتماعی، استوار است. پله یا پایه این حکمرانی Platform (بنیاد یا اساس چیزی، سطح فکری)، حرکت برای روشنگری در فضایی است که استیلا و استبداد به اوج خود رسیده و باید در برابر آن جهاد کرد،^۱ آن چنان که زمین از وجود ضاله پردازان تهی شود؛ چرا که این با امری انتزاعی روبه‌رو نیست و حکمرانی مجازی در موقعیتی کاملاً کاربردی و عملی (Practical) ظاهر شده است.

نسبت حکمرانی مجازی با افق تمدن نوین اسلامی: افق تمدنی همواره از اکنون به سوی آینده نظر دارد و طرحی از وضعیت آرمانی جامعه انسانی ارائه می‌کند. تمدن نوین اسلامی نیز به دنبال بازسازی عالم بر محور توحید و کرامت انسانی است. در این افق، حکمرانی مجازی به منزله عرصه انفجار انتخاب‌ها (عاملی، ۱۳۹۸، ص ۱) تعریف می‌شود؛ چراکه از یک سو تنوع فرهنگی و زیست جهان‌های متفاوت را به رسمیت می‌شناسد و از سوی دیگر آنها را ذیل عبودیت الهی و عدالت اجتماعی معنا می‌کند. از آنجاکه رسیدن به جامعه فاضله، غایت دستیابی به تمدن است،^۲ پس در دوره استقرار این تمدن و رهایی از جغرافیا، به سمت یک حکمرانی جهانی حرکت می‌کنیم، آن چنان که فارابی شرح می‌دهد؛ سعادت در مدینه فاضله

۱. اشاره به عبارت «یکی دیگر از مسائلی که به نظرم می‌توانید شما انجام بدهید، تشکیل یک جبهه واحد ضد امریکایی و ضد صهیونیستی در سطح دانشجویان جهان اسلام است ... امروز وسیله ارتباط هم آسان است ... در فضای مجازی تماس بگیرید، کمالینکه در موارد مشابهی این کار انجام گرفته» در بیانات رهبر معظم انقلاب در دیدار جمعی از دانشجویان در تاریخ ۱۲ تیر ۱۳۹۵. آدرس:

<https://khl.ink/f/33694>

۲. «بعثت انبیا برای ایجاد یک جامعه فاضله است؛ برای ایجاد یک تمدن است. خب، این تمدن همه چیز دارد؛ در تمدن همه چیز هست؛ هم علم هست، هم اخلاق هست، هم سبک زندگی هست، هم جنگ هست». رهبر معظم انقلاب، بیانات در دیدار مسئولان نظام و سفرای کشورهای اسلامی، ۱۴ فروردین ۱۳۹۸. آدرس:

<https://khl.ink/f/42152>

به دست می‌آید؛ جایی که غرض از اجتماع برآمده بر تعادل و تضاد است و نیل به امت فاضله که از چند مدینه فاضله با تفاوت‌های زبانی، قومی، بومی و... برخوردارند که همانا به آن معموره^۱ گفته می‌شود؛ ارضی که به بیان فارابی، تمام مدن آن اهل فضیلت هستند^۲.

ویژگی‌های چنین حکمرانی‌ای عبارتند از:

* پاسخگویی هوشمند و شفاف؛

* رفع تبعیض و کاهش فاصله مرکز - پیرامون؛

* دسترسی آزاد به داده‌ها و اطلاعات؛

* شکل‌دهی دولت پاک، بهره‌ور و عادلانه؛

* تقویت اعتماد و امنیت اجتماعی بر پایه ایمان و عقلانیت.

این شاخص‌ها بیانگر گذار از حکمرانی متمرکز و دیوان‌سالارانه به حکمرانی هوشمند، توزیع‌شده و ارزشی است که بنیان تمدن نوین اسلامی را تشکیل می‌دهد.

ساحت‌های تمدنی حکمرانی مجازی به‌عنوان بخشی از «چهارچوب» مفهومی و «ایده» تمدنی مقاله، ابعاد حکمرانی مجازی را در راستای تمدن نوین اسلامی تبیین می‌کنند و می‌توان آن را در پنج ساحت بنیادین بررسی کرد؛ این ساحت‌ها به «طرح» عملیاتی متصل هستند:

۱. ساحت معرفتی؛ در این سطح، حکمرانی مجازی نیازمند بازتعریف انسان‌شناسی و جهان‌شناسی اسلامی در بستر مجازی است؛ یعنی فهمی که «مجازی» را نه مقابل «واقعی»، بلکه استمرار حقیقت در سطوح جدید وجودی بداند. به تعبیر فلسفی، وقتی فضیلت در همه‌جا جاری شود، مجازی (Virtual) از معنا تهی می‌شود و همه هستی به عرصه واحدی از حقیقت و حضور بدل می‌شود.

۲. ساحت فناورانه؛ مجازی‌شدن، دستاورد هم‌گرایی پیش‌ران‌های فناورانه است؛ از این‌رو غفلت از فناوری‌های بنیادین، شکاف تمدنی می‌آفریند. حکمرانی تمدنی باید توان

۱. در تاریخ عالم آرای عباسی، ملک ایران معموره جهان و تختگاه کیانی نامیده شده است (آریانفر، ۱۳۹۵،

ص ۲۱۲)، معادل یونانی oikoumene است. (حریم‌پناهی، ۱۳۸۸، ص ۲۰۹).

۲. «و غایة المدینة الفاضلة و المقصود بها انما هو نفع اهل المعمورة کلها و سعادتهم» (فارابی، ۱۳۸۸، ص ۱۰۴).

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

طراحی، مالکیت و تنظیم فناوری را به دست آورد تا از «وابستگی فناورانه» به «اقتدار فناورانه» گذر کند.

۳. **ساحت فرهنگی و اجتماعی؛** رهبر انقلاب اسلامی، موانع هم‌گرایی امت اسلامی را در عواملی چون تقلید از سبک زندگی غربی، تحجر، غفلت از تربیت نخبگان انقلابی، ملی‌گرایی افراطی و اختلافات مذهبی دانسته‌اند (فرضی، ۱۴۰۲، ص ۱۱۳). در سطح حکمرانی مجازی، این آسیب‌ها به شکل واگرایی شبکه‌ای، بحران هویت دیجیتال و شکاف معرفتی بازتولید می‌شوند. بنابراین بازسازی حکمرانی باید با محوریت «امت‌سازی فرهنگی در فضای مجازی» صورت گیرد.

۴. **ساحت سیاسی و نهادی؛** در افق تمدن نوین، حکمرانی مجازی نوعی دولت - نهادسازی جدید است؛ یعنی ساختارهایی که نه فقط سازمانی و بروکراتیک، بلکه مأموریت‌محور، اخلاقی و مردم‌پایه‌اند (خزاعی و دیگران، ۱۳۹۷، ص ۷۱). این ساختارها باید مشروعیت خود را از مشارکت واقعی کاربران و ارزش‌های اسلامی بگیرند.

۵. **ساحت اخلاقی و ارزشی؛** در تمدن اسلامی، حکمرانی بدون فضیلت معنا ندارد. حکمرانی مجازی باید اخلاق ارتباط، صداقت داده، عدالت الگوریتمی و صیانت از کرامت انسان را در طراحی سکوها و سامانه‌ها نهادینه کند. این ساحت، پیوند مستقیم با معنویت و سعادت مدنی در اندیشه فارابی دارد.

۶. الزامات و راهبردهای تحقق حکمرانی مجازی در افق تمدنی

الزامات و راهبردهای حکمرانی مجازی، به‌عنوان بخش کلیدی «طرح» عملیاتی مقاله، پیاده‌سازی ایده تمدنی مبتنی بر ارزش‌های اسلامی را هدف قرار می‌دهند و جنبه‌های حکمرانی مجازی (مرز، مالکیت، آینده، ساحت‌های تمدنی) را به راه‌حل‌های عملیاتی متصل می‌کنند؛ چراکه این امر نیازمند نوعی «نوآوری تمدنی» است؛ یعنی پیوند میان علم، فناوری، فرهنگ و ایمان. مهم‌ترین راهبردهای تحقق آن عبارت‌اند از:

- * شتاب در نوآوری و تنظیم‌گری منعطف با مشارکت مردمی و نخبگانی؛
- * توسعه زیرساخت بومی و خودبسنده برای داده، شبکه و هوش مصنوعی؛
- * دیپلماسی فناورانه و هم‌پیمانی جهانی با کشورهای همسودر تنظیم معیارهای اخلاقی و فنی حکمرانی دیجیتال؛

* الگوریتم‌سازی عادلانه و شفاف؛ چراکه در جهان آینده، تسلط بر الگوریتم‌ها به منزله تسلط بر تصمیم است؛

* ائتلاف‌سازی تمدنی در قالب بلوک‌های جنوب جهانی (مانند بریکس و شانگهای) برای شکل‌دهی نظم دیجیتال عادلانه.

این راهبردها که ریشه در «ایده» تمدن نوین اسلامی دارند، با تحلیل ساحت‌های تمدنی (مانند ساحت فناوریانه و اخلاقی) که در بخش‌های پیشیم آمده، هماهنگ و راه‌گشا هستند. تجربه‌های معاصر همچون همه‌گیری کرونا و محور مقاومت، نشان دادند که جهان آینده نیازمند حکمرانی شبکه‌ای، هم‌افزا و چندسطحی است و این همان مسیری است که در تحقق ایده تمدنی باید پیمود؛ حکمرانی‌ای که از ملی‌گرایی محض فراتر رفته و به سمت اداره معنوی و جهانی جامعه انسانی حرکت می‌کند و بخشی از این راه، در تحقق تمدن نوین اسلامی در بخش‌های نتیجه‌گیری و پیشنهادها آمده است.

نتیجه

پژوهش پیش رو، بر آن بود تا نسبت میان حکمرانی، فضای مجازی و افق تمدنی را از سطح تحلیل‌های فنی و نهادی فراتر برده و در ساحت اندیشه، معنا و تمدن بازخوانی کند؛ از این رو سه مفهوم «ایده»، «چهارچوب» و «طرح» نه به‌عنوان مفاهیمی تزئینی، بلکه به‌منزله سه سطح درهم‌تنیده، در فرایند تکوین حکمرانی مجازی در افق تمدنی تعریف شدند؛ سه حلقه‌ای که مسیر گذار از تفکر به نظام‌سازی را ترسیم می‌کنند و بنیان‌های نظری، ساختاری و اجرایی حکمرانی تمدنی را شکل می‌دهند.

«ایده» بیانگر افق اندیشه‌ای است که در آن، جهان مجازی نه فقط عرصه‌ای برای تبادل داده‌ها، بلکه زیست‌جهانی تازه برای شکل‌گیری معنا، هویت و کنش انسانی تلقی می‌شود. در این سطح، حکمرانی مجازی از بنیاد با پرسش از چیستی قدرت، عقلانیت و نسبت انسان با فناوری گره می‌خورد و آگاه است که حکمرانی در سپهر دیجیتال، بدون درک بنیان‌های هستی‌شناسانه و انسان‌شناسانه، به کنترل تکنولوژی یا مدیریت داده فروکاسته می‌شود. بدین ترتیب، ایده، جهت‌گیری فلسفی و غایت معنوی حکمرانی تمدنی را تعیین می‌کند؛

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

جهت‌گیری‌ای که از عقلانیت ابزاری فراتر رفته و به عقلانیت فرهنگی و الهی نظر دارد. از دل این ایده، «چهارچوب» به‌عنوان نظم مفهومی و ساختار تحلیلی حکمرانی مجازی پدیدار می‌شود. چهارچوب، بیانگر چگونگی ترجمه افق اندیشه‌ای به نظامی از مفاهیم، روابط و سطوح است؛ نظامی که در آن، پیوند میان اصول ارزشی، نهادهای اجتماعی و ابزارهای فناوریانه بازتعریف می‌شود. این چهارچوب، پلی میان مبانی نظری و ساحت‌های عملی است و علاوه بر تبیین عناصر معرفتی، اخلاقی و فرهنگی حکمرانی، از منظر نهادی نیز سازوکارهایی برای تعامل میان نهادهای تصمیم‌ساز، مراکز دانشی و بازیگران فناوری پیشنهاد می‌دهد. در نتیجه چهارچوب مفهومی در حکم نقشه معرفتی حکمرانی است که نسبت اجزا و حدود عمل آن را مشخص می‌سازد.

اما تحقق این چهارچوب، در گرو «طرح» است؛ طرح به‌مثابه تصویر اجرایی و راهبردی تحقق ایده و چهارچوب در میدان عمل است. در این سطح، حکمرانی مجازی از مرتبه انتزاعی به عرصه سیاست‌گذاری، برنامه‌ریزی و نهادسازی گذر می‌کند. طرح، نقطه تلاقی اندیشه و عمل است؛ جایی که ایده تمدنی در قالب پروژه‌های عینی، الگوهای نهادی و سیاست‌های فرهنگی و فناوریانه تحقق می‌یابد.

براین اساس این سه سطح در مجموع منظومه‌ای واحد را می‌سازند که می‌توان آن را «فرایند تکوین حکمرانی تمدنی در عصر مجازی‌شدن» نامید؛ منظومه‌ای که در آن ایده، افق معناست؛ چهارچوب، منطق نظم و ساختار است و طرح، چهره اجرایی و نهادی آن. ایده بدون چهارچوب به آرمان‌گرایی انتزاعی می‌انجامد؛ چهارچوب بدون طرح در سطح نظری باقی می‌ماند و طرح بدون ایده، به فعالیتی تکنوکراتیک و فاقد روح تمدنی، فروکاسته می‌شود.

براین مبنا حکمرانی مجازی در افق تمدن نوین اسلامی را می‌توان نقطه عطفی در تاریخ حاکمیت دینی دانست؛ زیرا برای نخستین بار، حکمرانی نه فقط در سطح اداره جامعه، بلکه در سطح هدایت تمدن انسانی بازتعریف می‌شود. این نوع حکمرانی از جنس «تدبیر قدرت» نیست، بلکه از سنخ «هدایت معنا» است؛ به‌گونه‌ای که فناوری و فضای مجازی نه ابزار سلطه، بلکه بستر تجلی عدالت، عقلانیت و توحید می‌شوند. این تحول، نشانه انتقال

از حکومت متمرکز و اقتدارمحور به حکمرانی شبکه‌ای و ارزش‌محور است که بر پایه سه اصل سامان می‌یابد:

۱. توحید در معنا و غایت: همه کنش‌های حکمرانی باید ناظر بر عبودیت و کرامت انسان باشند، نه فقط کارآمدی ابزاری؛

۲. عدالت در ساختار و توزیع: عدالت دیجیتال، دسترسی برابر و رفع تبعیض‌های دانشی و فناوریانه از ارکان این حکمرانی هستند؛

۳. عقلانیت در فرایند و تصمیم‌سازی: بهره‌گیری از علم، داده و الگوریتم در جهت هدایت و رشد انسان، نه کنترل و نظارت صرف.

در افق تمدن نوین اسلامی، حکمرانی مجازی به بستری برای بازآفرینی «امت واحده» بدل می‌شود؛ امتی که با پیوند ایمان، دانش و فناوری، شبکه‌ای جهانی از کنشگران معرفتی و اخلاقی را شکل می‌دهد. در چنین جامعه‌ای، قدرت از سلطه به خدمت، از اجبار به هدایت و از تمرکز به مشارکت دگرگون می‌شود. به این ترتیب حکمرانی مجازی تمدن‌محور، نه پروژه‌ای فناوریانه یا مدیریتی، بلکه الگویی معنایی، اخلاقی و عقلانی است که می‌تواند پیوندی زنده میان انسان، فناوری و غایت الهی برقرار ساخته و مسیر گذار به تمدن نوین اسلامی را تبیین و تسهیل کند.

منابع

۱. احسان، غیائی (۱۴۰۰). موج چهارم عصر فضای مجازی. تهران: اندیشه احسان.
۲. امیری، پگاه و روناک امامی و حمیدرضا شهبازیان و داود گوهری (۱۴۰۱). «نقش مؤثر فضای مجازی (به خصوص شبکه‌های اجتماعی) در ظهور تمدن جهانی مهدوی».
۳. بخش، مصطفی و همکاران (۱۴۰۲). «تأثیر اعراض بر مالکیت در فضای مجازی». فقه اقتصادی. ۵ (۱)، ۶۷-۸۴.
۴. پناهی، مهدی و نجادعلی الماسی و احمد شمس و محمودرضا محمدطاهری (۱۳۹۹). «مؤلفه‌ها و اصول حقوقی حاکم بر مالکیت در فضای مجازی». تحقیقات حقوقی بین‌المللی. ۱۳ (۴۸). ص ۲۳-۳۸.
۵. چمنی، ساسان (۱۴۰۰). تحول در حکمرانی، متأثر از توسعه فضای مجازی. ارائه‌شده در سومین همایش ملی و نخستین همایش بین‌المللی حکمرانی متعالی.
۶. حریم پناهی، ریحانه (۱۳۸۸). «کارکرد تمدن دینی: بررسی نظریه قدرت مدار از دیدگاه ابن خلدون». تاریخ اسلام. ۱۰ (۲). ص ۱۸۷-۲۱۵.
۷. حسن‌زاده، جواد (۱۳۹۴). مفهوم مرز در فضای مجازی. ارائه‌شده در همایش بین‌المللی جغرافیا و توسعه پایدار.
۸. حسنی، ابوالحسن (۱۳۹۹). مالکیت در فضای مجازی از منظر فقهی. تهران: پژوهشگاه فضای مجازی، مرکز ملی فضای مجازی.
۹. حسینی‌تاش، سیدعلی و قادرعلی واثق (۱۳۹۳). «حکمرانی خوب و ارائه حکمرانی شایسته: بررسی و شاخص‌های این دو از دیدگاه امیرالمؤمنین علی (ع)». اسلام و پژوهش‌های مدیریتی. ۲ (۸). ص ۷-۲۸.
۱۰. خدادادی، علیرضا و علیرضا عباسپور (۱۴۰۱). مدل‌سازی حکمرانی دیجیتال در سازمان‌های مجازی بخش دولتی (مطالعه موردی: سازمان تأمین اجتماعی). جامعه‌شناسی سیاسی ایران. ۵ (۱۲). ص ۳۲۳۱-۳۲۴۶.

۱۱. خزاعی، علی، محمدرضا خسروی و محمدحسین رجبی دوانی (۱۳۹۷). «شناسایی تجربیات موفق نظام جمهوری اسلامی ایران در نیل به تمدن نوین اسلامی». مطالعات بین‌رشته‌ای دانش راهبردی. ۸ (۳۲). ص ۶۵-۸۳.
۱۲. خلیلی‌نژاد، سجاد و غمامی، سیدمحمد مهدی (۱۴۰۰). «امکان‌سنجی و الزامات تعمیم‌پذیری پدیده مرز به فضای مجازی». راهبرد اجتماعی - فرهنگی. ۱۰ (۱). ص ۶۵-۹۸.
۱۳. دانایی‌فرد، حسن و جوانعلی‌آذر، مرتضی (۱۳۹۸). خط‌مشی‌گذاری عمومی و ساخت اجتماعی واقعیت. تهران: دانشگاه امام صادق (ع).
۱۴. درویش، عادل (۲۰۲۳). الذکاء الاصطناعي وحقوق التألیف الشرق الأوسط. مأخوذ من: <https://aawsat.com/home/article/4435106>
۱۵. دورانت، ویل (۱۳۶۷). تاریخ تمدن. ج ۱. ترجمه احمد آرام، عسکری پاشایی و امیرحسین آریان پور. تهران: انتشارات علمی فرهنگی.
۱۶. زرودی، علی و محمدرضا برزویی (۱۳۹۹). تأثیرات و پیامدهای تربیتی فضای مجازی در تحقق تمدن نوین اسلامی. مطالعات بنیادین تمدن نوین اسلامی. ۳ (۱). ص ۳۲۹-۳۶۹.
۱۷. زوتو، سینیزیا دال و آرتور لوگمایر (۱۳۹۷). هم‌گرایی رسانه‌ای. ترجمه سمیه لبافی، امیر مختاری، محدثه عقبایی. تهران: دنیای اقتصاد
۱۸. سبحانی، حسین و دیگران (۱۴۰۱). مجمع حکمرانی اینترنت ۲۰۲۲. تهران: پژوهشگاه فضای مجازی، مرکز ملی فضای مجازی.
۱۹. سلیمانی، محمدرضا و ایرج اعتصام و فرح حبیب (۱۳۹۵). «بازشناسی مفهوم و اصول هویت در اثر معماری». هویت شهر. ۱۰ (۲۵). ص ۱۵ - ۲۶.
۲۰. شواب، کلاوس (۱۳۹۶). انقلاب صنعتی چهارم. ترجمه: مرتضی شانی. تهران: چاپ و نشر بازرگانی.
۲۱. عاملی، سیدرضا (۱۳۹۸). فضای مجازی ظرفیتی برای استقرار دولت اسلامی. خبرگزاری دانشجو، ۲ مرداد ۱۳۹۸. آدرس: <https://snn.ir/003Gxa>
۲۲. غیاثوند، ابوالفضل (۱۳۹۸) مجموعه مقالات چین. تهران: کتاب راهبرد.
۲۳. فارابی، ابونصر (۱۳۸۸). آراء اهل المدينةالفاضلة و مضاداتها. ترجمه و شرح حسین

حکمرانی مجازی در افق تمدنی؛ بررسی ایده، چهارچوب و طرح

خدیوجم. قم: بوستان کتاب.

۲۴. فارابی، ابونصر (۱۳۹۶). فصول منتزعه. ترجمه و شرح حسن ملکشاهی. تهران: سروش.
۲۵. فرج‌نژاد، محمدجواد و حسن محمدی (۱۴۰۰). «راهبردهای روایت تمدن‌ساز هویت ملی در فضای مجازی با هدف تحقق تمدن نوین اسلامی». ارائه‌شده در همایش ملی انقلاب اسلامی و افق تمدنی آینده.
۲۶. فرضی، محمد باقر (۱۴۰۲). «هم‌گرایی در تمدن نوین اسلامی؛ بررسی موانع و آسیب‌ها در اندیشه رهبر فرزانه انقلاب اسلامی». پژوهش‌نامه علوم انسانی اسلامی. ۱۰ (۱۹). ص ۱۰۸-۱۷۵.
۲۷. قلی‌پور، رحمت‌الله و دیگران (۱۴۰۰). «طراحی سازوکارهای حکمرانی در شرایط تحریم». مدیریت منابع در نیروی انتظامی. ش ۳۳. ص ۶۷-۹۰.
۲۸. کیانخواه، احسان (۱۳۹۷). «مرزبانی سایبری». برگرفته از: <https://paydarymelli.ir/000BDf>
۲۹. لوئیس، جاستین و تویی میلر (۱۴۰۴). مقدمه‌ای بر مطالعات سیاست فرهنگی انتقادی. ترجمه سجاد علیزاده، مرتضی خوش‌آمدی و معصومه احمدی. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
۳۰. محسنیان‌راد، مهدی (۱۳۹۷). چهار کهکشان ارتباطی. تهران: سروش.
۳۱. مکزی، دونالد و همکاران (۱۳۹۳). فلسفه تکنولوژی. ترجمه: شاپور اعتماد. تهران: مرکز.
۳۲. مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۴۰۲). نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی. تهران: همشهری.
۳۳. واسعی، سیدعلیرضا (۱۳۹۹). «تأملاتی در خصوص مراحل تمدن اسلامی؛ رهیافتی برای تمدن نوین». مطالعات بنیادین تمدن نوین اسلامی. ۳ (۱). ص ۱۵۵-۱۷۸.
۳۴. الوانی، سیدمهدی (۱۳۸۹). مدیریت عمومی. تهران: سمت.
۳۵. وکیل، امیرساعده و نوروزپور، حسام (۱۳۹۹). «حکمرانی چندذی‌نفعی اینترنت و حقوق بین‌الملل: مفاهیم رایج یا رویکردی نوین؟». پژوهش حقوق عمومی. ۲۱ (۶۶). ص ۱۰۷-۱۴۱.
36. Blinken, Antony J. (2024) "America's Strategy of Renewal: Rebuilding Leadership for a New World Foreign Affairs".

- Retrieved from: <https://www.foreignaffairs.com/united-states/antony-blinken-americas-strategy-renewal-leadership-new-world>.
37. Bremmer, Ian (2025). "Why Trump and the Saudis Are Cozying Up TIME". Retrieved from: <https://time.com/7284797/trump-middle-east-saudi-trip/>
38. Brent, Roger; McKelvey, Greg; & Matheny Jr., Jason (2024) "*The New Bioweapons: How Synthetic Biology Could Destabilize the World RAND Corporation*". Retrieved from: https://www.rand.org/pubs/external_publications/EP70594.html.
39. Grindle, Merilee S. (2004). "Good Enough Governance: Poverty Reduction and Reform in Developing Countries Governance". *An International Journal of Policy, Administration, and Institutions*. 17 (4), pp.525_548.
40. Manela, Maayan (2005). "*The AI Race Is Wide Open and Israel Must Be at the Forefront Calcalistech*". Retrieved from: <http://calcalistech.com/ctechnews/article/9jegzbido>.