

تأثیر فضای مجازی بر امنیت ملی ج.ا.ایران و ارائه راهبرد

(با تأکید بر ایفای نقش سرمایه اجتماعی)

امیر قدسی^۱

تاریخ پذیرش: ۹۲/۱۰/۳۰

تاریخ دریافت: ۹۲/۲/۲۴

چکیده

فضای مجازی، مانند شمشیری دو لبه، از یک سو ساختارهای فرهنگی، اجتماعی و امنیتی ملت‌ها را با تهدید متوجه ساخته و از سوی دیگر، فرصت‌های ارزشمندی را برای معرفی قابلیت‌های جوامع فراهم ساخته است. با این فرض و گمان، مقاله حاضر در پی شناخت تأثیر فضای مجازی بر امنیت ملی کشور است و با بررسی ابعاد اثرگذاری این فضا، یافته‌های تحقیق در قالب پرسشنامه در معرض قضاوت و ارزیابی بیست نفر از کارشناسان این حوزه قرار گرفت که ضمن تأیید گویه‌های تأثیرگذار، داده‌های آن با روش‌های آماری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و بر این اساس، آسیب‌پذیری امنیت ملی کشور در برابر کارکرد سیاسی فضای مجازی در اولویت نخست تهدید قرار گرفت. در ادامه نیز، راهکارها و راهبردهای مواجهه فعال مورد پرسش واقع شد که در میان راهبردهای ارائه‌شده، تأسیس مرکز سیاست‌گذاری به‌منظور مدیریت یکپارچه، بهره‌گیری از ظرفیت‌های جامعه و تقویت سرمایه اجتماعی در صدر راهبردهای منتخب قرار گرفت.

واژگان کلیدی: فضای مجازی، فرصت، تهدید، جنگ نرم، امنیت ملی.

۱. کلیات

اولین وبگاه شبکه اجتماعی در سال ۱۹۹۷ آغاز به کار کرد و در حال حاضر صدها SNS^۱ در جهان وجود دارند که طیفی از فعالیت‌ها، علاقه‌مندی‌ها و کاربران را پشتیبانی می‌کنند (Boyd & Ellison, 2007: 210-230). امروزه فراگیری اینترنت و فناوری‌های جدید ارتباطی - اطلاعاتی، موجب ظهور فضای مجازی در کنار جهان واقعی شده و این امر، معادله‌ها و الگوهای ارتباط‌های سنتی تولید، انتقال و مصرف اطلاعات را بر هم زده و موجب تغییر در آن شده است. چنین فضایی، به‌عنوان واقعیت مجازی یکپارچه، از ویژگی‌هایی مانند بی‌مکانی، فرازمانی، صنعتی محض بودن، محدود نبودن به قوانین دولت - ملت‌ها، معرفت‌شناسی تغییر شکل‌یافته فرانوگرا، قابلیت دسترسی همزمان به فضاهای فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی، سیاسی و نیز آزادی از هویت جنسی برخوردار است. این وبگاه‌ها محیطی را فراهم آورده‌اند که کاربران، فارغ از ابعاد جغرافیایی، جمعیتی، جنسیت و ایدئولوژی‌های متفاوت، با دیگران، احساس خودی بودن، صمیمیت، امنیت و حفاظت می‌کنند و در قالب بارگذاری ویدئو، مرور ویدئوی دیگر کاربران، بارگذاشتن یادداشت و... به فعالیت می‌پردازند.

۱-۱. طرح مسئله

با خلق جهان مجازی، اکنون کشورهایی در فضای مجازی وجود دارند که هر کدام شامل چندین شهر، با شهروندانی فعال و مرتبط می‌باشند، با این تفاوت که اهالی این شهرها شاید هیچ وقت یکدیگر را ندیده، ولی ممکن است گاه در این فضا، شکل‌های اجتماعی و یا صنفی منسجمی تشکیل داده باشند. اینترنت به‌عنوان رسانه نوظهور جهانی، در ابتدای ورود به کشور در سال ۱۳۷۰، از آن جهت که از بستر اجتماعی و فرهنگی آن نشئت نگرفته بود، با نوعی بیگانگی در محیط مواجه بود و

حتی پس از ورود این فناوری، دانشگاه‌ها و دانشگاهیان، فاقد علم و تخصص کافی در این زمینه بودند. از این رو، تا سال‌ها برخورد با آن، از موضع انفعال بود و پیش فرض اصلی مسئولان نیز بر «تهدیدآمیز» بودن این پدیده قرار داشت. با گذشت زمان و آشکار شدن ابعاد مختلف و متنوع اثرگذاری فضای مجازی و وقوف بیشتر به ماهیت دوگانه (تهدید/ فرصت) این رسانه، توجه به شناخت جنبه‌های فرصت‌زایی آن نیز بیشتر شد و افزون بر دانشگاه‌ها، مراکز دینی مانند حوزه‌های علمیه نیز وارد فعالیت در این عرصه گردیده و به تولید محصولاتی به نفع دین و فرهنگ پرداختند. این رسانه‌ها، فضای مناسبی را برای معرفی داشته‌های فردی/جمعی فراهم ساخته و همچنین ابزار و امکان مقابله با جنگ نرم دشمن را نیز در خود جای داده است. بنابراین، با فراهم شدن فضای ارتباط اجتماعی مجازی، فرهنگ‌های سنتی، دینی و خردفرهنگ‌ها نیز مجال عرض اندام یافته و امکان تحقق سلطه فرهنگی مورد نظر غرب بیش از پیش در حال رنگ باختن است. با این حال، پیش‌نیاز اساسی برای حضور مؤثر در این دنیای جدید و تبدیل شدن به نقش‌آفرینی فعال، شناخت صحیح ماهیت و کارکردهای این فضا است که حصول این شناخت و تبدیل شدن تهدید به فرصت، انتظاری موجه و قابل دستیابی خواهد بود.

۱-۲. ضرورت و اهمیت موضوع

امروزه فضای مجازی به بخش تفکیک‌ناپذیری از زندگی انسان‌ها تبدیل شده و با سرعت شتابان، تمامی شئون و عرصه‌های زیست بشر را تحت تأثیر قرار داده است. از این رو، ماهیت‌شناسی این فضا و تشخیص شرایط و الزام‌های تبدیل شدن به بازیگری توانمند در این عرصه، نخستین گام است و هر گونه بی‌توجهی و غفلت نسبت به این پدیده، صدمه‌ها و آسیب‌های خطرناکی را متوجه جامعه خواهد نمود.

۳-۱. پرسش تحقیق

۳-۱-۱. فضای مجازی چه تأثیری بر امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران دارد؟

۳-۱-۲. راهبردهای ارتقای امنیت ملی در فضای مجازی کدام است؟

۴-۱. فرضیه تحقیق

۴-۱-۱. فضای مجازی دارای تأثیرهای مثبت و منفی بر امنیت ملی است و تاکنون

بیشتر بر تأثیرهای منفی توجه شده است.

۴-۱-۲. به کارگیری راهبردهای فعال، تأثیر بیشتری بر افزایش امنیت ملی کشور دارد.

۵-۱. روش تحقیق

تحقیق حاضر با روش توصیفی - تحلیلی بر پایه مطالعه کتابخانه‌ای (فیش‌برداری)

و پیمایش (پرسشنامه در طیف لیکرت) بوده است.

۶-۱. جامعه و نمونه آماری تحقیق

جامعه آماری انتخابی، شامل کارشناسان و پژوهشگران حوزه رسانه و فضای مجازی

در دو مرکز دانشگاهی (دانشگاه تهران و دانشگاه امام حسین (ع)) و مرکز تحقیقات

راهبردی دفاعی به تعداد تقریبی پنجاه نفر بوده که مبتنی بر فرمول مورگان، حجم نمونه

به تعداد بیست نفر انتخاب شده‌اند. تحصیلات پانزده نفر از این تعداد، دکتری و پنج

نفر کارشناسی ارشد بوده است. به منظور بررسی و اندازه‌گیری پایایی سؤال‌های

پرسشنامه از شاخص ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده و مقدار بزرگ‌تر آلفا (مقدار

نزدیک به ۱) نشانگر پایایی بیشتر پرسشنامه است. محاسبه این ضریب به وسیله نرم‌افزار

SPSS انجام شده که مقدار خروجی کارکردهای اجتماعی - فرهنگی، سیاسی، امنیتی و

روانشناختی به ترتیب ۰/۷۷۶، ۰/۸۴۵، ۰/۶۳۶ و ۰/۷۸۹ بوده است.

۲. مبانی نظری تحقیق

قرآن می‌فرماید: *فَمَنْ اعْتَدَىٰ عَلَيْكُمْ فَاعْتَدُوا عَلَيْهِ بِمِثْلِ مَا اعْتَدَىٰ عَلَيْكُمْ*. شاید یک تفسیر آیه این باشد که با همان ابزاری که به جنگ شما می‌آیند باید به جنگ دشمنان رفت، پس پاسخ تهدید نرم، مقابله نرم است. همچنین در قرآن آمده است: *وَأَعِدُوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ*. این آیه اشاره دارد که باید از تمامی ظرفیت‌های ممکن در مقابله با تهدیدهای بالقوه و بالفعل دشمن، از جمله در عرصه جنگ نرم بهره گرفت. به عبارتی، مبنای نظری این مقاله در چگونگی مواجهه با آسیب‌ها و مخاطره‌های فضای مجازی، این است که باید سلاح‌ها در این مصاف، از جنس سلاح مهاجم باشد.

۳. ماهیت‌شناسی و کارکردهای فضای مجازی

تبارشناسی و گونه‌شناسی فضای مجازی، از الزام‌های اولیه و اساسی برای موفقیت تحقیق در این فضا می‌باشد و به‌واسطه ایجاد این درک، امکان مدیریت ادراک و ترسیم راهبرد امکان‌پذیر خواهد بود. روند تغییر و تحولات سریع عصر حاضر، نشانه‌ای قوام‌یافته از تغییرها در آینده است و امروزه هیچ کشوری از نفوذ پیشرفت‌های حیرت‌انگیز فناوری ارتباطات مصون نیست. با این مقدمه، در ادامه، کارویژه‌های فضای مجازی در ابعاد مختلف فرهنگی - اجتماعی، سیاسی، امنیتی و روان‌شناختی مورد واکاوی قرار می‌گیرد.

۳-۱. کارکردهای فرهنگی - اجتماعی

فضای مجازی به‌عنوان یک ابزار نوین برخاسته از جامعه آمریکا، ارزش‌های ایالات متحده را به‌خوبی در خود جای داده و به‌طور ظریفی آنها را به کاربران نیز انتقال می‌دهد. برای نمونه، «یوتیوب» به‌عنوان متنی توأم با دموکراسی و ارزش‌های زیرمجموعه آن (مانند

آزادی بیان، آزادی مذهبی، تکثرگرایی و ارزش‌های نوین) توانسته است به شکل حرفه‌ای، کاربر را مجذوب فضای خود کند و روزانه توجه صدها میلیون نفر را به خود جلب نماید. در ادامه، مواردی از این اثرگذاری، بیان می‌گردد:

۱-۳. انتقال ارزش‌ها

در مورد جنگ نرم غرب با کشورهایمانند ج.ا.ایران، توجه به این نکته حائز اهمیت فراوان است که فرهنگ عامه آمریکا، یکی از قوی‌ترین و دوربردترین سلاح‌های قدرت نرم این کشور به شمار می‌آید. این ابزار، بر خلاف سایر ابزارها (مانند آموزش عالی و سازمان‌های مردم‌نهاد که بیشتر، گروه محدود و خاصی را هدف قرار می‌دهد)، ظرفیت تحت تأثیر قرار دادن عامه مردم کشور هدف را داراست. «برای تأثیر پذیرفتن از فیلم‌های پُرهیجان آمریکایی و شیفته بازیگران این فیلم‌ها شدن، فرد نیازی به داشتن دانایی و سواد خاصی ندارد» (عاملی، ۱۳۸۹: ۵۶۲). به گفته فریزر^۱ «از زمان تولد تصاویر متحرک، هالیوود، ابزار قدرتمندی برای سیاست خارجی آمریکا بوده است... و خیلی طول نکشید که سینما تبدیل به دنباله‌ای افسانه‌آفرین از جاه‌طلبی‌های جهانی آمریکا شد» (Fraser, 2005: 35). او همچنین می‌افزاید: «... ما تأکید داریم که قدرت نرم آمریکایی... سینما، تلویزیون، موسیقی مردمی (پاپ) و غذاهای آماده (فست فود)... ارزش‌ها و باورهایی را پیش می‌برند که با وجود متنازع بودن، در نهایت، برای جهان خوب هستند. تفریح‌ها و سرگرمی‌های آمریکایی - هالیوود، دیزنی‌لند، سی.ان.ان، ام.تی.وی، مدونا و... - ارزش‌هایی که آمریکا را به عظمت رسانده‌اند، انتقال می‌دهند؛ ارزش‌هایی مانند اعتقادی پایدار به دموکراسی، رقابت آزاد تجاری و آزادی‌های فردی» (Fraser, 2005: 260). فریزر تأکید دارد که فرهنگ عامه آمریکا و ارزش‌های وابسته به آن، به‌ویژه با پیشرفت‌های فناوری اطلاعات در این امر، قدرت نفوذ به مقاوم‌ترین و

1. Fraser

لجوج‌ترین جوامع را داراست. وی معتقد است: «رژیم‌های مقاوم، دیگر قدرت ساختن دیوار برلین الکترونیکی برای مقابله با نفوذ خارجی را ندارند» (Fraser, 2005: 261).

در مورد اقدام‌های فرهنگی غرب در شبکه‌های اجتماعی مجازی که مبتنی بر شیوه بازنمایی^۱ به گونه‌ها و ابعاد متنوع دیگر است، می‌توان مصادیق و نمونه‌های فراوانی را در لابه‌لای صفحه‌های این وبگاه‌ها مشاهده نمود که به شکلی ظریف و نامحسوس، به نقش‌آفرینی مشغولند، از جمله حضور و معرفی چهره‌های به‌اصطلاح موفق در قالب افراد مشهور و بیشتر آمریکایی، مانند هنرپیشگان، ورزشکاران، رقاصان، نوازنده‌ها، خواننده‌ها و سیاستمداران که به شکلی قهرمان‌گونه و جذاب، بازنمایی می‌شوند. عکس‌های رنگی در نماهای روشن، لبخند بر لب، لباس‌های شیک بر تن و در صحنه‌های موفق کاری، شبهه‌ای در ذهن کاربر باقی نمی‌گذارد که در صورت همانندسازی خود با این افراد، به همان عرصه موفقیت پیوند خواهد خورد.

در بخش‌های بازی و سرگرمی، اگرچه به‌طور کلی این بازی‌ها می‌تواند افزون بر جنبه‌های آموزشی، نقش مثبتی در تثبیت شخصیت و تسریع یادگیری افراد - به‌ویژه کودکان و نوجوانان - داشته باشد (برای مثال بازی‌های معمایی و فکری و یا بازی‌های همزمان)، اما بازی‌های ارائه‌شده اغلب حس هیجان و مقابله با دشمن و موانع را در کاربر برمی‌انگیزاند و بیشتر دارای ویژگی خاص «فرهنگ در نوردیدن مرزهای جدید» هستند که ریشه در فرهنگ آنگلوساکسونی، به‌ویژه از نوع آمریکایی آن دارد. در برخی بازی‌ها، مرزهای فضایی شکسته می‌شوند و کاربران نوجوان و جوان، رخنه در مرزهای خارجی و به رگبار بستن «دیگران» ساکن در آن سرزمین‌ها را تجربه می‌کنند. در واقع، پذیرفتن این واقعیت در فضای مجازی بازی که قدرت، ثروت، مالکیت فناوری و بخت، حرف اول را می‌زند و دیگران باید آن را بپذیرند، بخشی از واقعیت در فضای

۱. بازنمایی، از مفاهیم پُر دامنه در مطالعات فرهنگی است و در گفتمان فرهنگی فرانگرا بر کارکرد مذموم آن بر پایه بازسازی وقایع و تحریف آن بر اساس انتظارات مورد علاقه تأکید دارد (مهدی‌زاده، ۱۳۷۸).

فیزیکی را شکل می‌دهد» (عاملی، ۱۳۸۹: ۱۹۲). در نهایت، تجربه بازی در این فضاها بر اساس فرهنگ غرب شکل گرفته است؛ به گونه‌ای که بازی‌هایی با برگ قمار یا روابط پسران و دختران معشوقه‌شان در فضای مجازی، بازیچه نوجوان و جوانانی قرار می‌گیرد که ممکن است حتی از کاربران سرزمین‌های اسلامی باشند و از آنجا که در فضای مجازی هیچ زشتی‌ای متوجه این‌گونه مسائل نیست، این امر پس از مدتی می‌تواند در محیط زندگی شخصی افراد نیز به‌عنوان یک هنجار قابل قبول اتفاق افتد. همچنین، ترویج روحیه خشونت و ستیزه‌جویی و از بین بردن احساس و عواطف در مصادیقی مانند بمب‌افکندن، جنگ، انفجار، کشتار و... به راحتی و به شکلی خوشایند و جذاب در این بازی‌ها تجربه می‌شود.

۲-۳. دگرگونی‌های هویتی

اگر پیش‌تر این مثل معروف بود که: بگور فقاییت چه کسانانی اند تا بگویم کیستی!، امروزه می‌توان گفت: بگو پیوندهایت (لینک‌هایت) چیست، تا بگویم کیستی! «کیستی» و «چیستی»، از مهم‌ترین پرسش‌ها در باب «هویت» است و از جمله نقش‌آفرینی‌های فضای مجازی در عرصه فرهنگ و اجتماع، دگرگونی در پیش‌فرض‌های مربوط به هویت است. برای مثال، شاید به زودی، روزی فرا رسد که به جوانان پیشنهاد شود نام خود را تغییر دهند تا بتوانند با گذشته خود در اینترنت وداع کنند؛ چرا که وابستگی زیاد جوانان به وبگاه‌های اجتماعی (مانند فیس‌بوک)، حتی رئیس گوگل را واداشته به آنان هشدار دهد، در افشای اسرار و اطلاعات شخصی خویش احتیاط بیشتری به خرج دهند. نوجوانان در دوره بلوغ، هویت شخصی خود را از طریق کشف و جست‌وجو بنا می‌کنند. بلوغ، مرحله‌ای بحرانی است که نوجوانان به دنبال کشف ارزش‌ها و درونی کردن آن می‌باشند و اینترنت، با حجم نامحدود اطلاعات و ابزارهای سریع ارتباطی، نوجوانان را با اشکال دیگر ایجاد هویت از طریق جست‌وجو آشنا می‌کند.

از طرفی، پنهان ماندن هویت‌ها در شبکه، موجب کسب هویت‌های جدید و ایفای نقش‌های اجتماعی مجازی در شبکه به‌وسیله افراد می‌شود. باوجود امکانات چندرسانه‌ای موجود در فضای مجازی، هنوز هم قسمت عمده‌ای از ارتباط‌ها در فضای مجازی را ارتباطات متنی در قالب رایانامه و گپ (چت) تشکیل می‌دهد. ارتباط‌های متنی می‌تواند شکل جدیدی از هویت مجازی را شکل دهد. افراد در فضای مجازی، به دلیل نبود راهنماهای چهره‌ای، می‌توانند بازنمایی‌های متفاوتی از خود ارائه دهند. در ارتباط‌های مجازی، فرد می‌تواند دیوارها را بشکند، به حوزه خصوصی دیگران وارد شود و حرف‌هایی را که حاضر نیستند در ارتباط چهره به چهره بگویند، بشنود. «با ظهور فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی، نقش مکان در شکل‌دهی به هویت بسیار کمرنگ شد؛ چرا که رسانه‌ها و فناوری‌های ارتباطی قادرند فرد را از مکان خودش جدا کنند و به جهان پیوند بزنند، در نتیجه، افراد با منابع هویت‌یابی متکثری روبه‌رو هستند و هویت‌یابی، شکلی غیرمحلّی و جهانی پیدا کرده است» (بوستانی، ۱۳۹۰).

گیدنز برای شرح تغییر نقش مکان در نوگرایی متأخر از اصطلاح «از جا کنده‌گی» استفاده می‌کند. او معتقد است که جدایی زمان و مکان در دوره نوگرایی متأخر، شرط وقوع فرایند «از جا کنده‌گی» است (گیدنز، ۲۵:۱۳۸۴). به بیان کلی، وجوه منفی ناشی از اثرگذاری فضای مجازی بر هویت ملت‌ها را می‌توان در افزایش تعارض‌های ساختاری و دوگانگی هویت، یکسان‌سازی فرهنگی، تقویت گرایش‌های گریز از مرکز (فروملی و فراملی) و اخلال در روند وحدت ملی، ایجاد اختلاف و شکاف میان ملت‌ها به‌دلالی مانند ملی‌گرایی افراطی، ایدئولوژی‌های متضاد و در نهایت، بروز شکاف فرهنگی دانست.

۳-۱-۳. حریم خصوصی

با اندکی جست‌وجو در وبگاه‌های اینترنتی و به‌ویژه شبکه‌های اجتماعی، می‌توان با تصاویر خانوادگی برخی افراد و کاربران اینترنتی مواجه شود که به‌راحتی در دسترس

عموم کاربران قرار گرفته است. تعداد زیادی از کاربران شبکه اینترنتی فیس‌بوک تصاویر مجالس خصوصی، محافل خانوادگی و جشن‌های عروسی خود را با شکل‌های مختلف در این وبگاه به اشتراک گذاشته و این تصاویر به راحتی قابل دریافت و انتشار است! تصاویر شخصی و خانوادگی افراد به یکباره از درون آلبوم‌های سنتی و پوشه رایانه‌های خانگی وارد عرصه بی‌حد و مرز شبکه‌های اجتماعی شده است، اما این بار، این خود افراد هستند که تصاویر خصوصی خود را منتشر می‌کنند! این قبیل تابوشکنی، به تدریج بحران و تنش‌های خانوادگی و اجتماعی را در بر خواهد گرفت و بر روحیه جوانان و زوال اخلاقی ایشان اثرهای مخرب بر جای خواهد گذاشت. این تغییر ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی به نوبه خود بنیان‌های خانوادگی را در معرض تهدید قرار می‌دهد. اینترنت، همچنین موجب سهولت خیانت در روابط زناشویی و روابط نامشروع می‌شود. به بیان مختصر، متغیرهای موجود در این فضا «روابط نزدیک غیراخلاقی، فقدان بازدارندگی، مسئولیت‌ناپذیری و فقدان محدودیت زمانی» هستند.

۴-۱-۳. ایجاد مطالبه‌های جدید اجتماعی

ایجاد سهولت در برقراری ارتباط با شهروندان سایر جوامع و آگاهی از وضعیت رفاه و معیشت آنان موجب مقایسه فرد با دیگری می‌گردد. این حقیقت، به ویژه در مورد جوانان و قشر فعال جامعه نمایان‌تر است؛ چرا که جوان، سرشار از انرژی و نشاط بوده و همواره در صدد ایجاد تغییر در فضای خصوصی و اجتماعی خود می‌باشد. از طرفی، مسائل احساسی و روانی، از جمله تعلق خاطر کمتر به داشته‌های فرهنگی و اجتماعی خود و اعتماد به نفس کمتر، در میان این قشر از جامعه بیشتر ملموس بوده و اندک مواجهه با مظاهر رفاه اجتماعی در سایر نقاط دنیا، درخواست آنان برای تغییر سطح طبقه‌ای را افزایش داده و همین امر به ایجاد مطالبه‌های جدید اجتماعی می‌انجامد. این درخواست برای ارتقای سطح رفاه، اگرچه به خودی خود

مذموم نبوده و از ارزش ماهوی نیز برخوردار است، اما بدون هدایت و راهبری صحیح و پیگیری مطالبه‌ها از مجاری منطقی، قادر است جوامع را دچار بحران‌های اجتماعی گرداند.

۵-۱-۳. گسست نسلی

اکنون به دلیل دسترسی کاربران به حجم انبوهی از اطلاعات در فضای مجازی و ارتقای سطح آگاهی‌ها، نه تنها شکاف میان نسل اول و دوم، بلکه شکاف میان نسل دوم و سوم نیز آشکار شده است و هیچ یک، زبان دیگری را به خوبی درک نمی‌کنند. تغییر ماهیت، کمیت و کیفیت گذران اوقات فراغت، یکی از مؤلفه‌های تعیین‌کننده «سطح رفاه» و «نظام ارزشی» هر جامعه است و امروزه با گسترش فضای مجازی، این عرصه اجتماعی و فرهنگی نیز دستخوش تحول گردیده است. اگر تا پیش از این، مفهوم گذران اوقات فراغت به حضور در بوستان‌ها، سرکشی به اقوام، رفتن به سینما و نظایر آن، که به‌طور کامل یا بخش عمده‌ای از آن مبتنی بر حضور فیزیکی و ارتباط چهره به چهره بود، امروزه بخش قابل توجهی از این گونه ارتباط، جای خود را به گفت‌وگو در فضای گپ‌سراها (چت روم‌ها) داده است و با گسترش روزافزون فضای مجازی، سهم این ارتباط افزوده خواهد شد.

۲-۳. کارکردهای سیاسی

در این بخش، نقش‌آفرینی‌های مهم فضای مجازی در ابعادی مانند تضعیف حکومت‌های سنتی، کاهش نقش مرزهای سیاسی و جغرافیایی سنتی، تحول در چگونگی مشارکت سیاسی افراد و گروه‌ها و اشاعه اطلاعات سیاسی مورد دقت قرار می‌گیرد.

۱-۲-۳. تسهیل در طرح جهانی سازی

ابتدا، تمایزبخشی میان اصطلاح «جهانی شدن»^۱ و «جهانی سازی»^۲ امری ضروری و لازم است. عموم صاحب نظران این عرصه، جهانی شدن را فرایندی قطعی و مفید به حال ملت‌ها دانسته و در عوض، جهانی سازی (از جمله جهانی سازی فرهنگ غرب و به‌ویژه فرهنگ آمریکایی) را طرحی با هدف تحمیل ارزش‌ها و در خدمت نظام سلطه جهانی می‌دانند (قدسی، ۱۳۸۹: ۳). برخی از کارشناسان معتقدند، روند مجازی‌سازی تمام دنیا، ادامه مسیر جهانی سازی است و کشورهای پیشرفته به نام هدف‌های بین‌المللی، به دنبال جهانی سازی از مجاری فضای مجازی هستند. آنها می‌خواهند با جذابیت فضای مجازی، روند جهانی سازی را به کشورهای توسعه‌نیافته و در حال توسعه تحمیل کنند و به شکل طبیعی، اگر راهبرد مشخص و بلندمدت برای حفظ فرهنگ ملی و بومی ملل آماج در فضای مجازی وجود نداشته باشد، به راحتی عرصه برای تحقق هدف‌های آنها فراهم خواهد شد.

۲-۲-۳. واپایش (کنترل) اطلاعات

اطلاعات، منبع اصلی قدرت است. انسان به هر اندازه که از اطلاعات و آگاهی بهره‌مند باشند، به همان اندازه قادر است در عرصه‌های مختلف سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و نظایر آن، ایفای نقش کند. به بیان رایینسون^۳، واپایش اطلاعات در عصر جدید، اهرم اصلی قدرت بازیگران جهانی، ملی و محلی است (جنگ نرم و شبکه‌های مجازی، ۱۳۹۰)؛ اهرمی که در انقلاب‌های رنگی در اختیار بنیاد سوروس و سازمان‌های غیردولتی و جنبش‌های دانشجویی قرار گرفت و رهبران احزاب و جنبش‌ها، بیشترین بهره را از آن بردند. صاحبان فضای مجازی، با استفاده ماهرانه از فناوری ارتباطات، امکانات وسیع

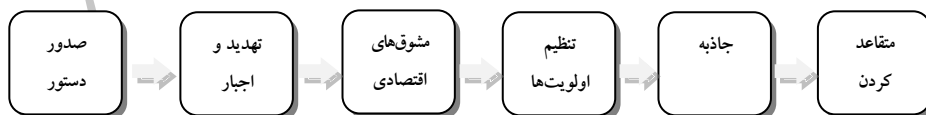
1. Globalization
2. Globalism
3. Robinson

و اطلاعات پالایش شده گسترده‌ای را برای به چالش کشیدن حکومت‌های غیر همراه با سیاست‌های خویش در اختیار کاربران قرار می‌دهند.

۳-۲-۳. تحول در مفاهیم قدرت

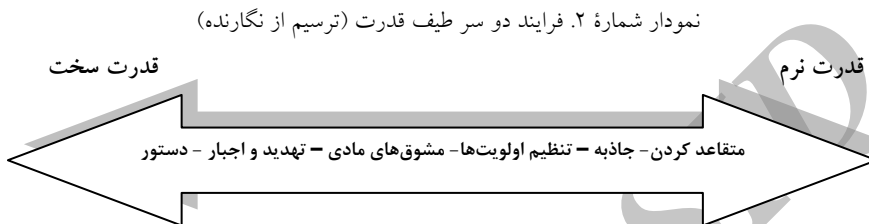
«قدرت، توانایی نفوذ در رفتار دیگران برای گرفتن نتیجه مطلوب است» (محمدی، ۱۳۸۸: ۱۵). بر خلاف قدرت سخت، قدرت نرم از عناصر آشکار نفوذ و قدرت، برخوردار نیست، بلکه پذیرفتنی است و در بسیاری از موارد، دلربا و برانگیزاننده است. قدرت نرم یا همان «قدرت جذاب»، مبتنی بر مزیت قدرت «نفوذ» آن است که با قانع کردن دیگران به «دوست داشتن آنچه ما دوست داریم»، هزینه‌های لازم برای قدرتمند باقی ماندن را کاهش می‌دهد (عاملی، ۱۳۸۹: ۲۸). این قدرت، ناشی از جذابیت فرهنگ، آرمان‌های سیاسی و سیاست‌های یک کشور است. آلون تافلر، از این تحول با عنوان «رخنه اساسی در نظریه قدرت» خبر می‌دهد که به بروز «جابه‌جایی در ماهیت قدرت» منجر خواهد شد: «اکنون یک ساختار قدرت متفاوت در حال شکل گرفتن است... رخنه‌ای... در قدرت نوع کهن در زندگی اجتماعی و روزمره پدید آمده است... تجدید ساختار گسترده روابط قدرت... یکی از نادرترین رویدادها در تاریخ بشر را به ارمغان می‌آورد: یک انقلاب در ماهیت قدرت، یک جابه‌جایی قدرت» (تافلر، ۱۳۷۰: ۲۳). نای نیز، این تحول را در فرایند زیر محقق می‌داند:

نمودار شماره ۱. طیف قدرت از منظر نای



منبع: عاملی، ۱۳۸۹: ۲۶

به عبارتی، می‌توان این فرایند را در دو سر طیفی قرار داد که یک سوی آن، قدرت سخت و سوی دیگر آن، قدرت نرم باشد.



۴-۲-۳. هدایت و راهبری جنبش‌های جدید سیاسی - اجتماعی

جنبش‌های اجتماعی جدید، از مهم‌ترین جنبه‌های نرم‌افزاری تهدید امنیت ملی هر کشوری محسوب می‌گردند و حتی در خاستگاه اصلی آن یعنی ایالات متحده، جنبشی مانند «جنبش تسخیر وال استریت»^۱ توانست هشدارهای جدی به نظام سرمایه‌داری غرب دهد. عموم حاضران در این جنبش از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی به هم مرتبط شده و سازمان‌یافته بودند. به اعتقاد امانوئل کاستلز^۲، بازیگران سیاسی، از طریق رسانه‌های جدید، در بازی قدرت حضور دارند و از آنجا که اطلاعات و ارتباطات، بیشتر از طریق شبکه جهانی اینترنت، ماهواره‌ها و خبرگزاری‌ها انتشار می‌یابد، بازی سیاسی، به گونه فزاینده‌ای در فضای رسانه‌ها انجام می‌شود (کاستلز، ۱۳۸۰). بیمبر^۳ می‌گوید: لازمه توفیق جنبش‌های یادشده، توانمندی در سه عرصه «شکل دادن به هویت جمعی»، «متقاعد ساختن پیروان خود» و «بسیج» آنهاست و فناوری‌های جدید ارتباطی به راحتی قادرند امکانات مورد نیاز برای تحقق این سه هدف را در اختیار جنبش‌ها قرار دهند (Bimber, 1998). در جریان حوادث سال ۸۸ تهران نیز هیلاری کلینتون، وزیر امور خارجه

1. Occupy Wall Street Movement
2. M. Castells
3. Bruce Bimber

وقت آمریکا حمایت رسمی کشورش از نقش توئیتر و فیس‌بوک در اغتشاش‌ها را اعلام نمود و کمک مالی قابل توجهی در اختیار گردانندگان این وبگاه‌ها قرار داد.

۳-۲-۵. دگرگونی فضای سیاست در محیط مجازی

از دیگر کارکردهای فضای مجازی، رسانه‌ای شدن فضای سیاست می‌باشد. از دید امانوئل کاستلز، در جامعه کنونی، سیاست به معنای سیاست رسانه‌هاست. رسانه‌ها، پس‌زمینه همیشگی بازی سیاست و حوزه‌های عمومی هستند که در آن، قدرت به نمایش درمی‌آید و درباره آن داوری می‌شود (کاستلز، ۱۳۸۰). نمونه بارز تداخل فضای سیاست با دنیای مجازی را می‌توان در نوع ورود رئیس‌جمهور ایالات متحده به مبارزه‌های انتخاباتی از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی دانست. گروه انتخاباتی اوباما که با عنوان «اوباما برای آمریکا» برای تبلیغات انتخاباتی او در دور دوم انتخابات به فعالیت می‌پرداخت، مدیریت حضور رئیس‌جمهور در توئیتر و فیس‌بوک را برعهده گرفت و از این راه، کاربران را در جریان آخرین اخبار و رویدادهای انتخاباتی اوباما قرار داد. گروه انتخاباتی اوباما اعلام کرد: ما نه تنها از دنیای برخط، فعالیت‌ها و دستاوردهای انتخاباتی رئیس‌جمهور را پوشش می‌دهیم، بلکه با میلیون‌ها طرفدار خود که از این مبارزه انتخاباتی حمایت می‌کنند در ارتباط خواهیم بود. آنها می‌خواهند حرف‌های خود اوباما را بشنوند، نه آنکه فقط پیام‌های گروه انتخاباتی او را بخوانند. در حالی که دولت اوباما بیش از پیش به فیس‌بوک روی آورده، شبکه‌های اجتماعی هم به مکان مهم‌تری برای سیاستمداران آمریکایی تبدیل شده است (حضور اوباما در شبکه‌های اجتماعی مجازی برای پیروزی در انتخابات ۲۰۱۲، ۱۳۹۱). خارج کردن سیاست از فرایند عقلانی، دیگر آسیب جدی رسانه‌های نوین در این عرصه محسوب می‌گردد؛ زیرا عملکرد این رسانه‌ها، دگرگون کردن سیاست است. به عبارت دیگر، زندگی سیاسی به مقدار زیادی در محدوده این رسانه قرار گرفته و سیاست، منطق رسانه‌ها را پذیرفته و در این فرایند، دگرگون شده است.

۶-۲-۳. مردم‌فریبی سیاسی

حجم انبوه اطلاعات موجود در فضای مجازی، اگرچه می‌تواند عامل مهمی در ارتقای سطح دانش و آگاهی باشد، اما روی دیگر سکه بیانگر این حقیقت است که افراد حاضر در این فضا، به واسطه مواجهه با این حجم از اطلاعات، کمتر از تفکر و اندیشه خود بهره گرفته و گرفتار نوعی از تغافل و تجاهل (در عین بهره‌مندی ظاهری از آگاهی) می‌گردند و این موضوع از دیگر آسیب‌های جدی شبکه‌های اجتماعی مجازی است که بستر سیاسی آن، به میزان قابل توجهی امکان واپایش سیاسی و مردم‌فریبی را بالا می‌برد؛ زیرا پیشرفت فناوری، چنان از ارتقای بصیرت افراد پیشی می‌گیرد که افراد هنگام رویارویی با تکثیر سریع اطلاعات، منفعل و بی‌دفاع می‌مانند. از طرفی، پایش^۱ اطلاعات در شبکه‌های اجتماعی، اگر بزرگ‌ترین کاربرد این شبکه‌ها نباشد، به‌طور قطع جزو بزرگ‌ترین خدمات آنهاست؛ پایشی که مبنای تصمیم‌گیری و مدیریت مسئولان می‌شود و نکته مهم این است که به‌دست آوردن یک تصویر مناسب از یک منطقه، کشور یا شهر، فقط با چند تیلیک (کلیک) قابل دسترسی است؛ تصویری که می‌تواند شامل علاقه‌مندی، نارضایتی و ... باشد.

۳-۳. کارکردهای امنیتی

«زندگی امن»، نخستین و عالی‌ترین تمنای بشر است؛ چرا که در سایه تحقق آن، سایر درخواست‌ها امکان محقق می‌شود. از این‌رو، «جامعه امن» در نگاه راهبردپردازان جدید، زیربنای توسعه پایدار تلقی می‌شود و در مقام اهمیت، همنشین قدرت و منافع ملی است. از جمله کارکردهای فضای مجازی، ورود آگاهانه یا ناخودآگاه فرد یا افراد در این فضا است که تبعات آن به شرح زیر مورد تحلیل قرار گرفته است:

۱-۳-۳. احساس امنیت کاذب

یکی از جنبه‌های اینترنت، ورود بی‌هویت در آن است و مراجعان به وبگاه‌ها برای ایفای هر نقشی فرصت پیدا می‌کنند. در شکلی طبیعی، این خصیصه دارای کارکرد مثبتی است؛ چرا که فرصت و مجاللی برای بروز و ظهور توانمندی‌های افراد ایجاد می‌کند. در عین حال، اینترنت، به‌ویژه برای نوجوانان و جوانان، فضای آزاد گلخانه‌ای را ایجاد می‌کند که در آن، این افراد احساس می‌کنند معلمان و مراجع قدرت، واپاشی بر آنان ندارند. امکان خصوصی بودن امور، نکته‌ای است که کاربران جوان اینترنت بر آن تأکید دارند. اینترنت، به نظر این جوانان، جانشین فضای عمومی است و در این فضا، درباره واپایش و کاربرد این رسانه جدید، اطلاعات کسب می‌کنند. این فضای جدید که به طور عمده از سوی کاربران ساخته می‌شود، احساس مشارکت بیشتری به نوجوانان می‌دهد، اما آسیب مهم، کم‌رنگ شدن و در نهایت، محو شدن رابطه میان نسل جوان و بزرگسال (والدین) در فضای مجازی است.

۲-۳-۳. جرایم اینترنتی

واگذاری اطلاعات خصوصی اشخاص به دولت‌ها و شرکت‌های تجاری و سوءاستفاده از این اطلاعات، همیشه یکی از موارد بحث‌برانگیز حوزه اینترنت و به‌ویژه شبکه‌های اجتماعی مجازی بوده است. شاید این دغدغه و پرسش همیشگی در ذهن کاربران اینترنتی به وجود آید که با وجود آثار و شواهد متعدد در امکان واگذاری اطلاعات شخصی افراد، چگونه ممکن است مدیران این شبکه‌ها به اسم امنیت ملی و تجارت، اطلاعات خصوصی افراد را در اختیار دولت‌ها قرار ندهند؟ و نباید از این جمله مارک زوکربرگ^۱ (مالک شبکه فیس‌بوک) که می‌گوید: «خیلی‌ها می‌خواهند فیس‌بوک را بخرند و پول زیادی هم پیشنهاد می‌دهند، ولی هدف ما پول نیست»

1. Mark Zuckerberg

به راحتی گذر کرد. افزایش روزبه روز نفوذگرها (هکرها) و سرقت‌های اطلاعاتی و مالی، نشانگر آسیب‌پذیری بالای جامعه در قبال این پدیده مخرب است.

۴-۳. کارکردهای روان‌شناختی

رسانه‌های جدید مجازی قادرند آسیب‌های بسیار مهم روانی را برای مخاطبان ایجاد نمایند که از جمله آنها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱-۴-۳. اعتیاد اینترنتی

توان اعتیادآورنده مواد مخدر، بر اساس سرعت جذب مواد مزبور در بدن انسان است، اما در مورد اینترنت، این سرعت و در دسترس بودن آن است که ایجاد اعتیاد می‌کند. اگر این فرضیه درست باشد، باید با افزایش سرعت مودم‌ها و سهولت دسترسی، منتظر سطوح بالاتری از استفاده‌های اعتیادآمیز اینترنت بود. قدرت محتواها، به‌عنوان ظرفیت تحریک‌برانگیزی، از موارد قابل توجه در مطالعه‌های مربوط به اعتیاد اینترنتی است و برای کاربران این شبکه‌ها، تحریک‌برانگیزترین محتواها، محتواهای جنسی است که دارای بیشترین و بالاترین سطوح استفاده در اینترنت می‌باشد. اعتیاد به اینترنت، مانند هر نوع اعتیاد دیگر، صرف‌نظر از اینکه می‌توان آن را یک بیماری روانی به‌شمار آورد یا یک معضل اجتماعی، پدیده‌ای است فراگیر که با صدمه‌های روانی اجتماعی، خانوادگی، جسمانی و حتی اقتصادی همراه است. معتادان به اینترنت مانند بیشتر معتادان، دچار اُفت در کارکردهای فردی و اجتماعی می‌شوند؛ با این فرق که معتادان اینترنت کمتر احساس گناه می‌کنند و بیشتر جزو افراد با فرهنگ جامعه هستند. ناتوانی در متوقف کردن افسردگی و بدخلقی (در مواقعی که دسترسی به اینترنت وجود ندارد) و «علائم جسمانی» (سوزش چشم، سر درد، کمر درد، اضافه وزن و...)، همچنین بی‌نظمی در غذا خوردن، توجه نکردن به بهداشت و آراستگی فردی، اختلال در خواب و تغییر در الگوی خواب و مانند آن را می‌توان به‌عنوان عوارض ناشی از مصرف معتادگونه اینترنت برشمرد.

۲-۴-۳. بلوغ زودرس در نوجوانان

نوجوانان و جوانان، به عنوان فعال‌ترین کاربران فضای مجازی، با امکانات و گزینه‌های فراوانی که این رسانه‌ها در اختیارشان قرار می‌دهند، به طور دائم با محرک‌های جدید و انواع مختلف رفتار آشنا می‌شوند و این عوامل آنان را به سمت بلوغ زودرس سوق می‌دهد. از نخستین پیامدهای این آسیب (افزون بر اختلال‌های مطرح شده در بخش مربوط به اعتیاد اینترنتی)، تمایل شدید آنان در ورود به عرصه جراحی‌های زیبایی و استفاده از مواد آرایشی است.

۳-۴-۳. ارضای خود کم‌بینی و عرضه خود

از دلایل گرایش افراد به شبکه‌هایی مانند فیس‌بوک، کیفیت بالای عکس‌ها در این فضا است که باعث می‌شود کاربران، به ویژه دختران جوان، اشتیاق خاصی به اشتراک‌گذاری تصاویر خود داشته باشند، اما به طور طبیعی، زمانی که فرصت‌های لازم برای ابراز وجود اقشار مختلف در جامعه وجود نداشته باشد، این شبکه‌ها به محلی مناسب و جذاب برای ابراز وجود برخی از کاربران تبدیل می‌شود. از این رو، فراهم ساختن فرصت‌های لازم برای اقشار مختلف جامعه برای ابراز وجود، می‌تواند تا حد زیادی آسیب‌های ناشی از فعالیت شبکه‌های اجتماعی را کاهش دهد.

۴-۴-۳. کاهش احساس‌ها

با وجود قرار گرفتن امکانات ارتباطی متنوع در فضای مجازی، به دلیل آنکه بیشتر ارتباط‌های این فضا به شکل نوشتاری است، احساس‌های شکل گرفته در فضای واقعی (به شکل قدم زدن، سخن گفتن و نظایر آن)، در این فضاها حاصل نمی‌گردد و به همین دلیل، افراد، دیگر اهمیتی به کیفیت روابط نمی‌دهند و این مسئله به کاهش بیشتر احساس‌ها منجر می‌شود.

۴. تجزیه و تحلیل یافته‌ها

بر اساس موارد پیش گفته، جدول زیر تنظیم و در معرض قضاوت و داوری کارشناسان حوزه فضای مجازی قرار گرفت.

جدول شماره ۱. سنجش کارکردهای اجتماعی - فرهنگی

امتیاز	خ کم	کم	متوسط	زیاد	خ زیاد	گروه‌ها
۸۳	۰	۰	۶	۵۲	۲۵	میزان موفقیت فضای مجازی در انتقال ارزش‌های غربی در میان جوانان ایرانی
۷۶	۰	۰	۱۸	۴۸	۱۰	میزان جذابیت هنرمندان، ورزشکاران، خوانندگان و... غربی - آمریکایی در میان جوانان ایرانی
۷۰	۰	۴	۱۸	۲۸	۲۰	میزان اشتیاق به گذران اوقات فراغت به سبک غربی
۶۷	۰	۶	۲۷	۲۴	۱۰	میزان رسوخ خشونت و ستیزه‌جویی در میان مخاطبان ایرانی و ضعیف شدن احساس‌ها و عواطف در جامعه
۷۴	۰	۴	۱۲	۴۸	۱۰	میزان جذب جوانان ایرانی به تبلیغات مصرف کالاهای فرهنگی غربی - آمریکایی
۷۸	۰	۲	۹	۵۲	۱۵	میزان اشتیاق جوانان ایرانی به همشکل‌سازی خود با الگوهای آمریکایی - غربی (جراحی‌های زیبایی، آرایش و...)
۶۷	۰	۰	۲۴	۲۸	۱۵	میزان تأثیر فیلم‌های پرهیجان آمریکایی بر مخاطبان ایرانی
۷۷	۰	۲	۱۸	۳۲	۲۵	میزان امکان قداست‌زدایی از ارزش‌های مورد احترام جامعه در فضای مجازی
۷۴						میانگین
۷۸	۰	۰	۲۱	۳۲	۲۵	میزان امکان کسب هویت‌های ساختگی و جدید در فضای مجازی
۸۳	۰	۰	۹	۴۴	۳۰	میزان امکان ایجاد تعارض‌های ساختاری و دوگانگی‌های هویتی در فضای مجازی
۷۲	۰	۰	۲۷	۴۰	۵	میزان امکان اختلال در هویت ملی در فضای مجازی
۷۶	۰	۴	۹	۴۸	۱۵	میزان امکان بروز و ظهور شکاف فرهنگی در فضای مجازی
۷۷.۲۵						میانگین
۷۶	۰	۲	۱۵	۴۴	۱۵	میزان اثربخشی فضای مجازی در قبح‌شکنی‌های موجود در حریم خصوصی
۸۴	۰	۴	۶	۲۴	۵۰	میزان امکان ترویج ابتذال اخلاقی در فضای مجازی
۷۵	۰	۴	۱۲	۴۴	۱۵	میزان امکان تخریب حریم خانواده و روابط زناشویی در فضای مجازی
۸۲	۰	۲	۱۲	۲۸	۴۰	میزان امکان تخریب اعتماد درون گروهی (خانواده) در فضای مجازی
۸۷	۰	۴	۳	۲۰	۶۰	میزان امکان سوء استفاده از اطلاعات شخصی کاربران در فضای مجازی
۸۰.۸						میانگین
۷۷	۰	۰	۹	۴۸	۲۰	میزان امکان افزایش مطالبات رفاهی و معیشتی در جامعه
۷۴	۰	۲	۱۲	۴۰	۲۰	میزان امکان افزایش تطبیق شرایط اجتماعی خود با دیگران در فضای مجازی
۷۶	۰	۲	۱۸	۳۶	۲۰	میزان امکان افزایش درخواست تغییر در سطح جامعه در فضای مجازی
۷۵.۶۶						میانگین
۷۸	۰	۴	۶	۴۸	۳۰	میزان امکان افزایش گسست نسلی در جامعه در فضای مجازی
۷۸	۰	۴	۶	۴۸	۱۵	میزان امکان سرریز روابط خانوادگی با میزان نفوذ اینترنت در میان اعضای خانواده
۷۳	۰	۸	۳	۵۲	۱۰	میزان امکان تغییر در نظام ارزشی اعضای خانواده و جامعه در فضای مجازی
۷۲	۰	۶	۱۲	۴۴	۱۰	میزان امکان کاهش تعلق خاطر به کانون خانواده و هویت ملی در فضای مجازی
۷۵.۲۵						میانگین
۷۶.۵۹						میانگین کلی

کارکردهای اجتماعی - فرهنگی

انتقال ارزش‌های آمریکایی - غربی

دگرگونی‌های هویتی

حریم خصوصی

افزایش مطالبات اجتماعی

گسست نسلی

میانگین کلی

جدول شماره ۲. سنجش کارکردهای سیاسی، امنیتی و روانشناختی

گویه ها	خ زیاد	زیاد	متوسط	کم	خ کم	امتیاز
میزان اثربخشی فضای مجازی در تحولات سیاسی کشور (مانند انتخابات)	۳۵	۳۲	۸	۲	۰	۷۷
میزان بهره‌گیری صاحبان قدرت از اطلاعات کاربران در فضای مجازی	۴۰	۴۰	۳	۲	۰	۸۵
میزان امکان موفقیت نظام سلطه در تغییر نگاه مردم به مشروعیت سیاسی نظام در فضای مجازی	۴۰	۳۲	۶	۴	۰	۸۲
میزان امکان بهره‌گیری نظام سلطه در هدایت جنبش‌های سیاسی - اجتماعی در محیط داخلی ایران	۴۵	۲۸	۱۵	۰	۰	۸۸
میزان توفیق نظام سلطه غرب در مردم‌فریبی سیاسی در فضای مجازی	۳۰	۳۲	۱۲	۴	۰	۷۹
میزان امکان به چالش کشیدن نظام با بهره‌گیری از فضای مجازی	۳۵	۲۰	۲۴	۰	۰	۷۹
میزان امکان خلق قهرمانان و الگوهای سیاسی کاذب و خدشه‌دار نمودن نمادهای افتخارآفرین ملی - مذهبی در فضای مجازی	۱۵	۳۲	۲۴	۲	۰	۷۳
میانگین						۸۰.۴۲
میزان امکان بی‌اعتماد سازی به مسئولان نظام در فضای مجازی	۵	۵۲	۹	۴	۱	۷۱
میزان امکان سوءاستفاده از اطلاعات شخصی کاربران اینترنت علیه امنیت ملی کشور	۲۵	۳۲	۱۵	۲	۱	۷۵
میزان امکان سوءاستفاده از اطلاعات موجود در رایانه سازمان‌ها علیه امنیت ملی کشور	۳۵	۳۲	۳	۶	۱	۶۷
میزان امکان رشد و شیوع جرایم اینترنتی (سرقت، کلاهبرداری، جعل و...)	۲۵	۳۲	۹	۴	۱	۷۱
میانگین کارکردهای سیاسی						۷۱
میزان امکان اعتیادآوری استفاده از اینترنت	۲۵	۴۶	۹	۲	۰	۸۰
میزان امکان ایجاد صدمات روحی - روانی ناشی از استفاده بی‌رویه از اینترنت	۳۰	۳۶	۶	۴	۱	۷۷
میزان امکان واپاشی جوانان و نوجوانان در بهره‌گیری سالم از اینترنت	۱۰	۸	۲۷	۱۰	۲	۵۷
میزان ارضای خودکامیابی در میان جوانان و نوجوانان در فضای مجازی	۵	۲۸	۲۴	۶	۱	۶۴
میزان شیوع ناهنجاری‌هایی چون بلوغ زودرس نوجوانان به نسبت حضور در فضای مجازی	۰	۳۶	۲۴	۹	۰	۶۹
میانگین کارکردهای روانشناختی						۶۹.۴
میانگین کل کارکردها						۷۴.۳۳

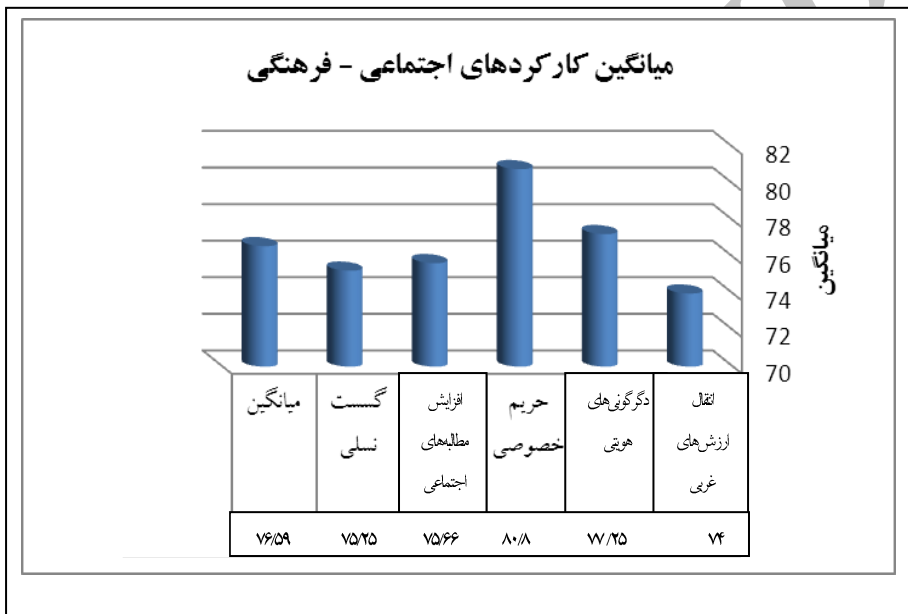
۴-۱. تجزیه و تحلیل کارکردهای فضای مجازی

۴-۱-۱. کارکردهای اجتماعی - فرهنگی: مهم‌ترین تأثیر فضای مجازی در این بخش

مربوط به محور آسیب‌های «حریم خصوصی افراد» (با میانگین ۸۰/۸ درصد) می‌باشد و

گزینه «سوءاستفاده از اطلاعات شخصی کاربران در فضای مجازی» (با ۸۷ درصد) و «ترویج ابتدال اخلاقی» (با ۸۴ امتیاز) از بالاترین امتیاز برخوردار بوده‌اند. میانگین داده‌های این بخش به شرح زیر می‌باشد:

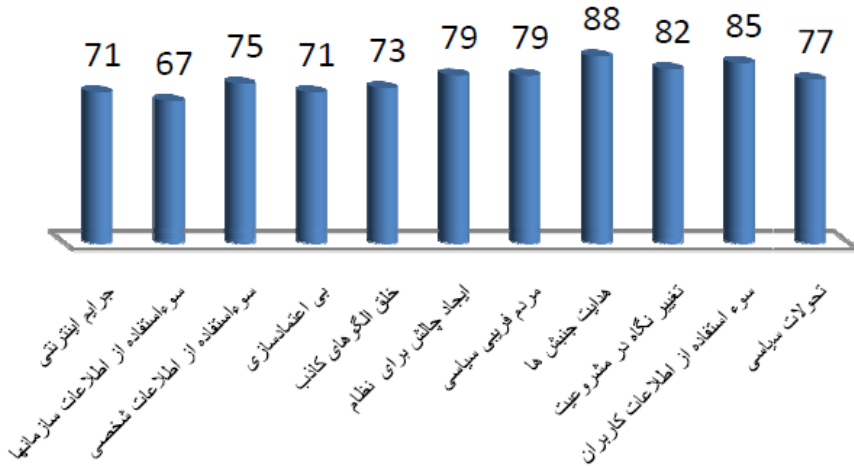
نمودار شماره ۳. کارکردهای اجتماعی - فرهنگی



۲-۱-۴. کارکردهای سیاسی: در مجموع، کارکردهای سیاسی در هفت حوزه مورد سنجش و بررسی قرار گرفت و نتایج یافته‌ها نشان می‌دهد که بیشترین میزان تأثیرگذاری در این حوزه مربوط به گزینه «بهره‌گیری نظام سلطه در هدایت جنبش‌های سیاسی- اجتماعی در محیط داخلی ایران» با ۸۸ امتیاز بوده است. کمترین حوزه تأثیرگذاری در کارکردهای سیاسی مربوط به گزینه «خلق قهرمانان و الگوهای سیاسی کاذب و خدشه‌دار نمودن الگوهای ملی مذهبی در فضای مجازی» بوده است.

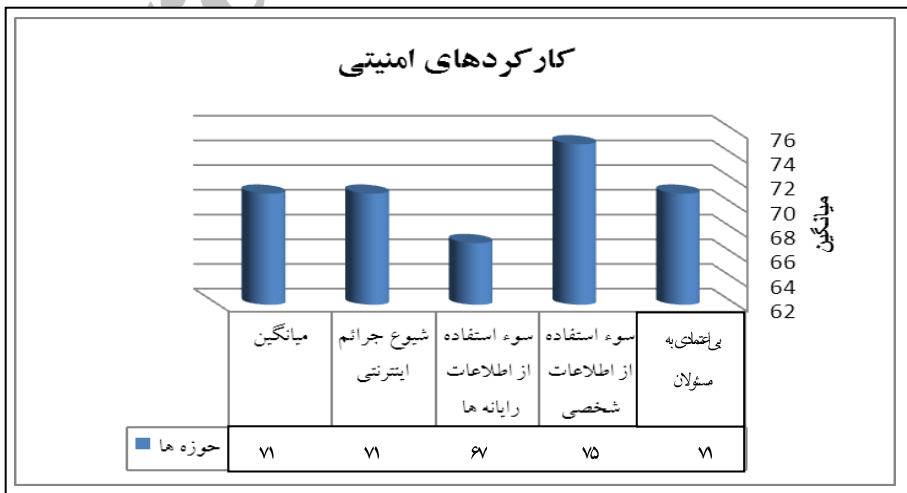
نمودار شماره ۴. کارکردهای سیاسی فضای مجازی

کارکردهای سیاسی



۳-۱-۴. کارکردهای امنیتی: در مجموع، چهار حوزه کارکردی در این فضا مورد سنجش و ارزیابی قرار گرفت:

نمودار شماره ۵. کارکردهای امنیتی فضای مجازی

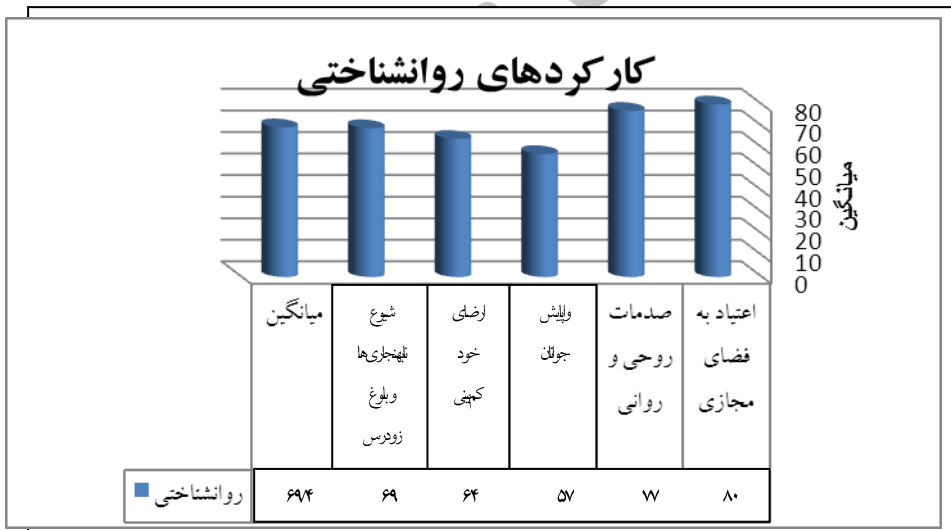


همان‌گونه که از نمودار مشخص است، مهم‌ترین کارکرد ضدامینیتی در فضای مجازی، «سوءاستفاده از اطلاعات شخصی کاربران در فضای اینترنت علیه امنیت ملی کشور» معرفی شده و دو گزینه همتراز نیز عبارت است از: «بی‌اعتمادسازی نسبت به مسئولان نظام» و «رشد و شیوع جرایم اینترنتی (سرقت، کلاهبرداری، جعل و...)» و گزینه «سوءاستفاده از اطلاعات موجود در رایانه سازمان‌ها علیه امنیت ملی کشور» از کمترین امتیاز برخوردار شده است.

۴-۱-۴. کارکردهای روانشناختی: در این بخش، کارکردهای روانشناختی در پنج

حوزه مورد بررسی و سنجش قرار گرفت:

نمودار شماره ۶. کارکردهای روانشناختی فضای مجازی



همانگونه که نمودار نشان می‌دهد، مهم‌ترین حوزه تأثیرگذاری اینترنت در کارکردهای روانشناختی به ترتیب امتیاز عبارت است از: «اعتمادآوری استفاده از

اینترنت»، «ایجاد صدمه های روحی - روانی ناشی از استفاده بی‌رویه از اینترنت»، «شیوع ناهنجاری‌هایی مانند بلوغ زودرس نوجوانان» و «ارضای خود کم‌بینی در میان جوانان و نوجوانان در فضای مجازی» بوده است و گزینه «امکان واپایش جوانان و نوجوانان در بهره‌گیری سالم از اینترنت» از کمترین امتیاز برخوردار بوده و بیانگر آسیب و تهدید بیشتر در این ارتباط می‌باشد.

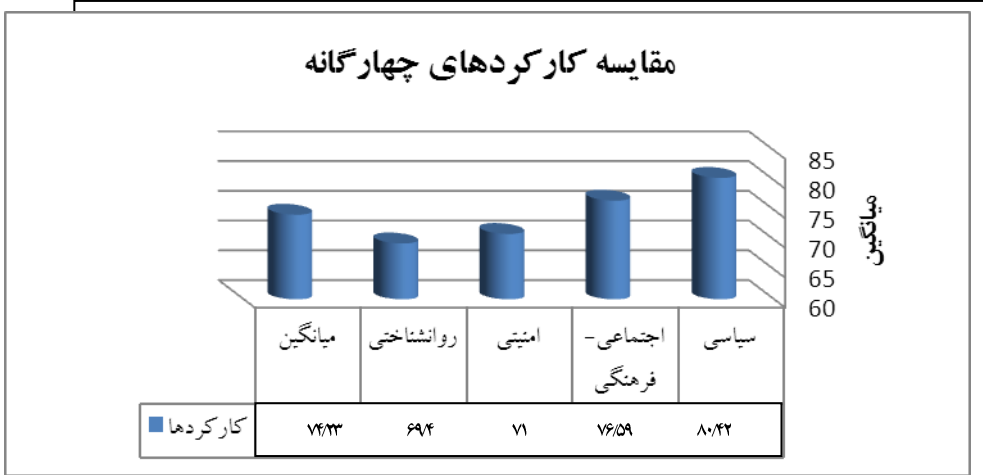
جدول شماره ۳. تحلیل کارکردهای چهارگانه بر اساس ضریب و درجه تأثیرگذاری

میانگین	کارکردهای روانشناختی	کارکردهای امنیتی	کارکردهای سیاسی	کارکردهای اجتماعی - فرهنگی	
			۸۰.۴۲		شدت تأثیرگذاری بالا (۸۰-۱۰۰)
۷۴.۲۳	۶۹.۴	۷۱		۷۶.۵۹	شدت تأثیرگذاری متوسط (۶۰-۷۹)
					شدت تأثیرگذاری پایین (۲۰-۵۹)

در این ماتریس، در مجموع به لحاظ شدت تأثیرگذاری بر اساس کارکردهای چهارگانه، بیشترین میزان تأثیرگذاری مربوط به «کارکردهای سیاسی» بوده است و این گونه به نظر می‌رسد که در تحلیل کارکرد اینترنت در ج.ا.ایران، این گزینه از کاربرد چشمگیرتری برخوردار بوده و غرب استفاده از فضای مجازی را به‌عنوان یک راهبرد علیه ج.ا.ایران مورد استفاده قرار می‌دهد. سایر کارکردها (اجتماعی - فرهنگی، امنیتی و روانشناختی) در طیف با شدت متوسط قرار گرفته‌اند.

به لحاظ میانگین کلی کارکردهای چهارگانه، کارکردهای سیاسی و اجتماعی - فرهنگی بالاتر از حد میانگین و کارکردهای امنیتی و روانشناختی پایین‌تر از حد میانگین را کسب نموده‌اند.

نمودار شماره ۷. مقایسه ماتریسی کارکردهای چهارگانه



نتایج نشان می‌دهند که گسترش روزافزون استفاده از فضای مجازی، جامعه ایران را تحت تأثیر قرار داده و در ابعاد اجتماعی- فرهنگی، تأثیر فضای مجازی، جامعه را به سمت یک دوران گذار و جدید سوق داده است. در ابعاد سیاسی، می‌توان کارکردهای فضای مجازی را به‌عنوان یک مکمل در جهت فشار به نظام از سوی غرب قلمداد نمود. همچنین، فضای مجازی در بُعد امنیتی، بسیاری از عناصر امنیت، از جمله حریم‌های خصوصی جامعه را با چالش جدی روبه‌رو ساخته است. تحلیل کارکردهای روانشناختی این پدیده نیز نشان می‌دهد که تأثیرهای روانی بهره‌گیری نادرست از این فضا و لطمه‌های قابل توجه آن (به‌ویژه بر نسل جوان جامعه) غیر قابل انکار است.

۵. فضای مجازی در ایران: دلالت‌ها و راهبردها

تا این بخش از مقاله، فضای مجازی و پیامدهای آن بر شکل‌دهی کنش‌ها، رفتارهای اجتماعی و در نهایت، تحول در هنجارها و نظام ارزشی جوامع، مبتنی بر نگاه «تهدیدمحور» و «آسیب‌شناسانه» بررسی شد و هدف نگارنده، برجسته کردن نقاط منفی

و کارکرد مذموم این رسانه‌ها بوده، اما این امر به معنای بی‌توجهی به سایر ابعاد کارکردی این شبکه‌ها نیست؛ چرا که این ابزار نیز به مانند تمامی ابزارها، دارای کارکرد دو سویه است. به عبارتی، فضای مجازی دارای چهره‌ٔ ژانوسی^۱ می‌باشد و اهمیت این رسانه‌ها که جوزف نای^۲ از آن به «کلید قدرت در قرن ۲۱» (شبکه‌های مجازی، کلید قدرت در قرن ۲۱، ۸۹/۹/۲۸) یاد کرده به اندازه‌ای است که شاید بتوان مدعی شد، افراد و گروه‌های مرجع در فضای مجازی، بخشی از حکومتگران آینده در حوزهٔ دانش، ثروت و قدرت هستند. از این‌رو، در فضای مجازی، فرصت برای افراد آگاه‌تر، فراهم‌تر است و بر همین اساس، رقابت‌های جهانی در تقسیم منابع فضای مجازی شکل گرفته است؛ رقابتی که هر چه بگذرد، سخت‌تر و تعیین‌کننده‌تر خواهد شد و ورود به آن دشوارتر. اهمیت حیاتی درک این موضوع در آن است که در صورت عدم ورود قدرتمند در صحنهٔ رقابت با سایر رقبا، مردم به طور قاطع به سمت استفاده از فرصت‌های ایجاد شده از سوی رقبا خواهند رفت.

۱-۵. راهبردهای مواجههٔ فعال در فضای مجازی

به طور طبیعی، هر گونه نقش‌آفرینی مؤثر و مواجههٔ فعال و هوشمند، در گرو شناخت ابعاد و زوایای تأثیرگذاری این پدیده بر امور جاری است و بدون درک و شناخت هر چه کامل‌تر، نتیجهٔ مطلوب حاصل نخواهد شد. در ادامه، راهبردهای مواجههٔ فعال در فضای مجازی کشور مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱. در دانشنامهٔ ویکی پدیا در تعریف ژانوس چنین آمده است: در اساطیر رومی، خدای آغازها و پایان‌ها. برجسته‌ترین میراث باقی مانده از ژانوس در فرهنگ نوین، همنام او یعنی ماه ژانویه می‌باشد که ماه نخست سال است. دلیل این نام‌گذاری این است که از طرفی هر سال جدید، با این ماه آغاز می‌شود و از طرف دیگر، سال گذشته با این ماه خاتمه می‌یابد. ژانوس اغلب با دو چهره و یا دو سر به تصویر کشیده می‌شود که از این دو سر، یکی به روبه‌رو و دیگری در جهت مخالف آن، یعنی به پشت سر نگاه می‌کند.

2. Joseph S. Nye

۱-۱-۵. ساماندهی و مدیریت یکپارچه فضای مجازی کشور

با توجه به تشکیل شورای عالی فضای مجازی کشور، ضروری ترین اقدامها عبارتند از:

(۱) واگذاری وظایف شوراهای موازی (شورای عالی فناوری اطلاعات، شورای عالی انفورماتیک و نظایر آن) به این شورا،

(۲) برخورداری تدابیر و راهبردهای این شورا از ضمانت اجرا برای قوای سه گانه،

(۳) رفع خلأ قانونگذاری در این حوزه؛ چرا که به واسطه نوپدید بودن این فضا، مشکل های زیادی در نوع مواجهه با تخلفها و جرایم وجود دارد؛ به عبارتی، شکل گیری «قوای سه گانه» در فضای مجازی، امری اجتناب ناپذیر به نظر می آید؛ زیرا مسائل دنیای فیزیکی به داخل این فضا هدایت شده و هماهنگی کامل بین این دو فضا مورد نیاز است. از طرفی، موجودیت مقوله های جدید در فضای مجازی باید بازتعریف شده و متناسب با روندها، قوانین جزایی و حقوقی جدید وضع گردد،

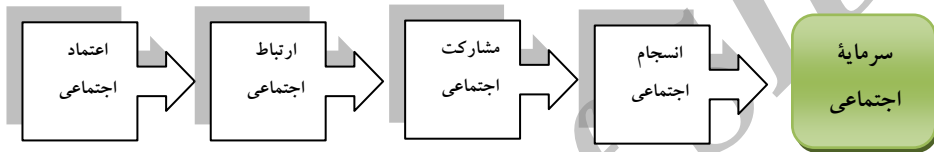
(۴) همراه و هماهنگ شدن سایر قوا با این شورا و ایجاد ظرفیتها و ساختارهای جدید در درون خود.

۱-۲-۵. اعتمادسازی و تقویت سرمایه اجتماعی

اگرچه تحقیق در مورد ارتباط میان سرمایه اجتماعی و شبکه های اجتماعی مجازی همچنان ادامه دارد، اما شواهد موجود حاکی از ارتباط مثبت میان سرمایه اجتماعی و اینترنت است. «سرمایه اجتماعی» که موضوعی «فرهنگ مدار» بوده و کلیدواژه های ادبیات آن بر اعتماد، آرمان و ارزش های اخلاقی استوار است، از جایگاه قابل توجهی در قدرت نرم برخوردار می باشد. قدرت نرم، یعنی توانایی تعیین اولویتها، به گونه ای که با دارایی های نامرئی، مانند جذابیت های فرهنگی، شخصیتی و ارزشها، همسو بوده و اعتبار معنوی پدید آورد. برای مثال، اگر یک رهبر، ارزش هایی را ارائه کند که دیگران، خود مایل به پیروی از آن باشند، هزینه اداره کردن آن جامعه به مراتب کمتر

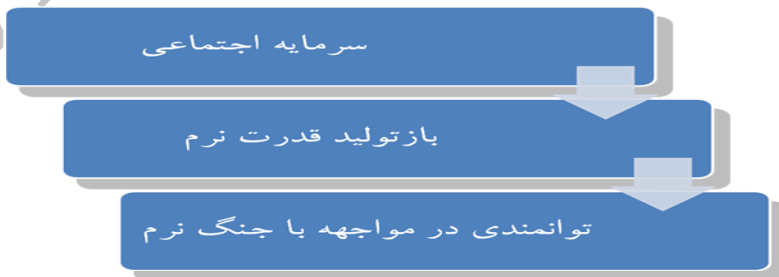
خواهد شد. این اعتبار معنوی باعث خواهد شد انسان‌ها با اراده و علاقه خود، کاری انجام دهند که اعمال‌کنندگان قدرت نرم، آن را می‌خواهند» (قدسی، ۱۳۸۹: ۱۴۲). شاه‌کلیدهای مباحث سرمایه اجتماعی را می‌توان در مفاهیم «اعتماد»، «روابط»، «مشارکت» و «انسجام»، خلاصه نمود.

نمودار شماره ۸. فرایند شکل‌گیری سرمایه اجتماعی (ترسیم از نگارنده)



با دقت و تأمل در شاخص‌های سنجش سرمایه اجتماعی، به‌خوبی می‌توان دریافت که یکی از هدف‌های مهم جنگ نرم، مخلدوش‌سازی و تزلزل در این مؤلفه‌ها می‌باشد. اگر در جامعه‌ای اعتماد بین افراد و حکومت مخلدوش، «اعتبار» موجود تضعیف، وفاداری‌ها تقلیل و امیدها کم‌وزن شود و یا از بین رود، شالوده‌های امنیت‌آفرینی در آن جامعه سست شده و آن کشور در معرض ناامنی و فروپاشی قرار می‌گیرد. بر این اساس، لازمه توانمندی در مواجهه مقتدرانه با جنگ نرم، برخورداری از قدرت نرم بوده و یکی از لوازم اساسی برای برخورداری از این شایستگی، بازتولید همواره سرمایه اجتماعی در لایه‌های مختلف افقی (مردم - مردم) و عمودی (حاکمیت - مردم) می‌باشد.

نمودار شماره ۹. الگوی مفهومی رابطه سرمایه اجتماعی و جنگ نرم (ترسیم از نگارنده)



براساس تحقیق انجام شده از بیست نفر دانشجوی دکتری دانشگاه تهران، در میان پاسخ هشت نفری که پس از مسدود شدن یوتیوب همچنان به این وبگاه مراجعه کرده‌اند، نکته‌های قابل توجهی وجود دارد، از جمله: «وقتی به یوتیوب مراجعه می‌کنم که در ایران پهنه ارائه خبر باریک می‌شود!». پنج دانشجو نیز دلیل مراجعه به این شبکه‌ها برای کسب اخبار سیاسی داخلی را «عدم اطمینان به منابع داخلی» و کسب «اخبار واقعی»، «درست» و «بدون تعصب» این شبکه‌ها عنوان کرده‌اند. پنج نفر نیز دلیل مراجعه به یوتیوب را «دولتی و غیرقابل اعتماد بودن منابع خبری داخلی» عنوان کرده‌اند. طبق این تحقیق، ۴۷٪ دانشجویان حتی در صورت مسدود شدن وبگاه یوتیوب، به استفاده از آن ادامه داده‌اند. بنابراین، سیاست پالایش (فیلترینگ) نه تنها منجر به عدم استفاده از این وبگاه‌ها نشده، که به ایجاد نهضتی در بخش شهروند (سیتی‌زن) یوتیوب انجامیده و در این وبگاه از عموم کاربران در سطح شهروندی دعوت شده است برای شهروندان ایرانی، فیلترشکن ایجاد و ارسال کنند (عاملی، ۱۳۸۹: ۵۳۵).

۳-۱-۵. مشارکت آفرینی

شبکه‌های اجتماعی مجازی، بسترهای بسیار مناسب و مغتنمی را برای ایجاد مشارکت افراد و اقشار مختلف جامعه فراهم ساخته است و «مشارکت»، عاملی مؤثر در ایجاد و تقویت «قدرت ملی» و «قدرت نرم» می‌باشد. در یک نگاه، توجه به نقش مشارکت در کشور از سه جنبه برخوردار است:

(۱) **ایوانیان داخل مرزهای جغرافیایی.** این موضوع با توجه به برخورداری ایران از تنوع قومی بالا، بسیار حائز اهمیت است. ج.ا.ایران، جزو ده کشور اول دنیا به واسطه برخورداری از تنوع قومی است (قدسی، ۱۳۸۸: ۳۸) و در صورت عدم مدیریت صحیح، این ویژگی می‌تواند یکی از نقاط تهدیدزا برای امنیت ملی کشور محسوب گردد.

(۲) ایرانیان خارج از کشور، دانشجویان خارج از کشور، نیروی کار مهاجر و نظایر آن، از سرمایه‌های کشور محسوب می‌شوند و هر گونه سرمایه‌گذاری بر روی این اقشار، به تولید قدرت نرم کشور منجر خواهد شد. امروزه به برکت فراگیری فناوری ارتباطی - اجتماعی، مرزهای جغرافیایی بسیار کم رنگ شده و «فشرده‌گی زمان و مکان» در یکی از بهترین اشکال آن متجلی شده است.

(۳) دوستداران و علاقه‌مندان ایران. یافته‌های یک تحقیق نشان می‌دهد «جمهوری اسلامی ایران بیشترین کاربرد مؤلفه‌های قدرت نرم را در میان کشورهای اوراسیای مرکزی (۲۸/۷۶٪) و کمترین میزان (۹۶/۳٪) را به نسبت در آمریکای لاتین داشته است. همچنین مشخص شد که بالاترین میزان اعمال قدرت نرم ج.ا.ایران در مناطقی است که ساکنان آن بیشتر با زبان فارسی در ارتباط هستند. در ضمن، جمهوری اسلامی ایران بیشترین موفقیت را در کاربرد عوامل متغیر قدرت نرم، در زمینه بهره‌گیری از مؤسسه‌های ایران‌شناسی در سایر کشورها داشته است» (هرسیچ و همکاران، ۱۳۸۸: ۲۲۵).

۴-۲-۵. آگاه‌سازی

رسانه‌ها، همان‌گونه که می‌توانند با کاربرد راهکنش (تاکتیک)‌های مختلف به مقابله نرم در برابر هدف موردنظر خود پردازند، با همان روش‌ها می‌توانند منابع قدرت نرم یک کشور، یعنی کارآمدی حکومت، سرمایه اجتماعی، اقتدار و جذابیت را تقویت کرده و با افزایش سطح رضایت، حساسیت و اعتماد سیاسی، میزان مشارکت نهادمند، مستمر و قانونی مردم را افزایش و مشروعیت دولت را افزایش دهند. نوع نگاه و دید راهبردی مسئولان در این زمینه می‌تواند بسیار تأثیرگذار باشد، بنابراین فضای مجازی را به‌عنوان یک واقعیت باید پذیرفت و به جای نگاه امنیتی به این پدیده و اجرا و تجویز اقدام‌های سلبی (مانند پالایش، در وسیع‌ترین شکل ممکن)، به اقدام‌های ایجابی، مانند اعتمادآفرینی در اشکالی مانند افزایش سعه صدر و انتقادپذیری در مسائل اجتماعی و فرهنگی مبادرت ورزید.

۵-۲-۵. اقدام‌های پژوهش‌محور

بسیار ساده‌لوحانه است که اقدام‌های دشمنان در عرصه جنگ نرم را اقدام‌هایی در سطح و فاقد عقبه علمی فرض کرد. بدون شک، موفقیت چشمگیر حاصل شده در این فضا، مرهون تلاش‌های مجدانه عناصر فکری و پشتیبانی‌های بی‌دریغ صاحبان قدرت و نظام سلطه نوین جهانی در قالب مؤسسه‌های قدرتمند علمی و پژوهشی بوده است. از این‌رو، مقابله و مواجهه مؤثر نیز تنها از این طریق امکان‌پذیر بوده و توسل به شیوه‌های غیرعلمی و منفعلانه، راه به جایی نخواهد بُرد. جمهوری اسلامی ایران به‌عنوان داعیه‌دار حضور در خط مقدم مبارزه با نظام سلطه جهانی و علاقمند به ظهور «جهانی انسانی» به‌عنوان یک آرمان مقدس الهی، نیازمند ورود مقتدرانه در عرصه پژوهش با ایجاد و تقویت مؤسسه‌های پژوهشی در حوزه فضای مجازی می‌باشد. نتیجه تحقق این راهبرد آن است که به جای «غافلگیر» شدن، همواره در مواجهه با پدیده‌های نوظهور اجتماعی در این حوزه و توسل جستن به اقدام‌های سلبی و منفعلانه، به بازیگری فعال، آینده‌پژوه و آینده‌ساز تبدیل گردید. در شرایط کنونی، جامعه نیازمند تولید و راه‌اندازی شبکه‌های اجتماعی بومی است تا افزون بر برخورداری از قابلیت‌های شبکه‌های اجتماعی جهانی، مرزهای ملی و مذهبی کشورمان نیز در آن لحاظ شده باشد.

۵-۲-۶. مدیریت هوشمند

نظریه‌پردازان در دهه‌های اخیر، قدرت را با توجه به شاخص‌ها و معیارهای متکثر مورد بررسی قرار داده تا بتوانند زوایای مختلف آن را مورد کنکاش قرار دهند. بارنس^۱، در نظریه‌پردازی‌های خویش از واژه و اصطلاح «قدرت ترکیبی» استفاده کرد (Barness, 1998: 37). سوزان ناسل معتقد است: توانایی‌ها و برتری‌های نظامی، اقتصادی، فرهنگی و ایدئولوژیک باید در یک جهت هماهنگ شوند تا برآیند آن، تداوم برتری

1. Barness

یک کشور را تضمین کند (فرهادی و مرادیان، ۱۳۸۷: ۱۴۸). نظریه پردازان قدرت هوشمند بر این باورند که کشوری مانند ایالات متحده برای ایفای نقش جهانی نیازمند آن است که به اقدام‌های سازمان‌یافته برای دستیابی به سیطره دست زند. این امر، ماهیت منحصر به فرد و چندبُعدی داشته و امکان پیوند ابزارهای دیپلماتیک، امنیتی و راهبردی را فراهم می‌سازد (متقی، ۱۳۸۷: ۶۴).

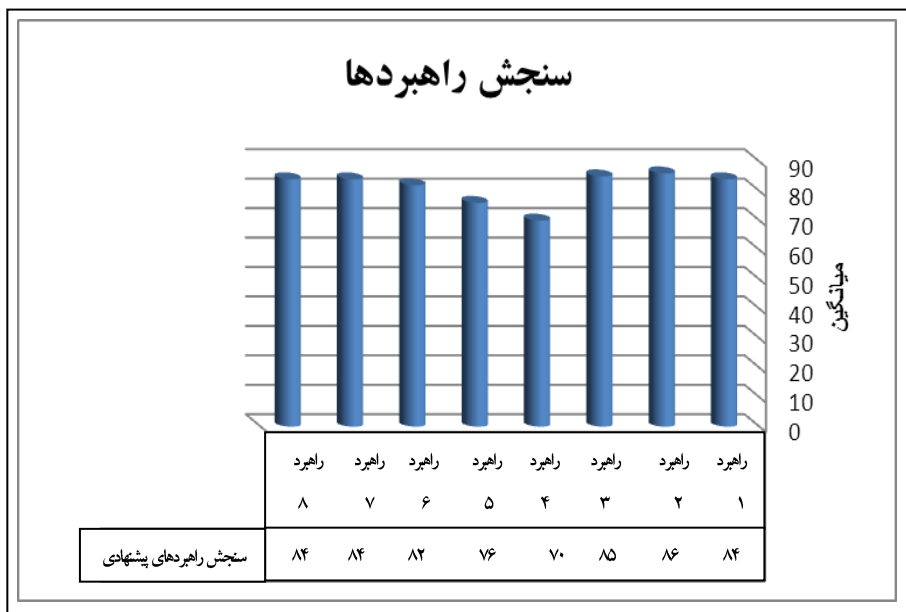
۳-۵. تجزیه و تحلیل راهبردهای پیشنهادی

در ادامه، برای اعتبارسنجی راهبردهای پیشنهادی، این راهبردها در معرض قضاوت و داوری کارشناسان حوزه فضای مجازی قرار گرفت که نتیجه حاصل شده به شرح زیر می‌باشد:

جدول شماره ۴. سنجش راهبردهای پیشنهادی

جمع امتیاز	راهبردها
۸۴	تغییر رویکرد از «تهدیدمحوری» به «فرصت محوری» در مسئولان مرتبط نظام در بهره‌گیری از فضای مجازی
۸۶	تأسیس مراکز سیاستگذاری (در سطوح کلان و خرد جامعه) به منظور بهره‌گیری بهینه از ظرفیت‌های جامعه، هدایت صحیح کاربران و مدیریت یکپارچه این فضا
۸۵	تقویت سرمایه اجتماعی نظام و اعتمادآفرینی با انعکاس به موقع وقایع، اخبار و رویدادهای کشور به منظور کاهش نیاز به مراجعه به پایگاه‌های اینترنتی بیگانه
۷۰	افزایش سطح مشارکت های مردمی و توسعه نهادهای غیردولتی (سمن‌ها)
۷۶	ایجاد فضاهای اینترنتی بومی و ایجاد جذابیت برای کاربران برای عضویت در آن
۸۲	اقدام‌های پژوهش‌محورانه و بهره‌گیری از عناصر فکری مولد برای تولید محتوا در فضای مجازی
۸۴	مدیریت هوشمندانه فضای مجازی و اجتناب جدی از اقدام‌های سلیقه‌ای و مقطعی
۸۴	آگاهی‌بخشی به افراد جامعه نسبت به معایب و محاسن فضای مجازی و چگونگی بهره‌گیری مناسب از آن
۸۱،۳۷	میانگین امتیاز راهبردها

نمودار شماره ۱۰. سنجش راهبردهای پیشنهادی



گزینه‌های مرتبط با راهبردهای پیشنهادی به ترتیب بر خورنداری از بالاترین امتیاز عبارتند از: «تأسیس مراکز سیاستگذاری (در سطوح کلان و خرد جامعه) به منظور بهره‌گیری بهینه از ظرفیت‌های جامعه، هدایت صحیح کاربران و مدیریت یکپارچه این فضا»، «تقویت سرمایه اجتماعی نظام و اعتمادآفرینی با انعکاس به موقع وقایع، اخبار و رویدادهای کشور به منظور کاهش نیاز به مراجعه به پایگاه‌های اینترنتی بیگانه»، «تغییر رویکرد از «تهدیدمحوری» به «فرصت‌محوری» در مسئولان مرتبط نظام در بهره‌گیری از فضای مجازی»، «مدیریت هوشمندانه فضای مجازی و اجتناب جدی از اقدام‌های سلیقه‌ای و مقطعی»، «آگاهی‌بخشی به افراد جامعه نسبت به معایب و محاسن فضای مجازی و چگونگی بهره‌گیری مناسب از آن»، «اقدام‌های پژوهش‌محورانه و بهره‌گیری از عناصر فکری مولد برای تولید محتوا در فضای مجازی»، «ایجاد فضاهای اینترنتی

بومی و ایجاد جذابیت برای کاربران برای عضویت در آن» و «افزایش سطح مشارکت‌های مردمی و توسعه نهادهای غیردولتی (سمن‌ها)» بوده است.

نتیجه‌گیری

رسانه‌های مجازی در حال تبدیل شدن به امپراطوری‌های بزرگ در عصر جدید می‌باشند و فضای مجازی، فضای قدرت‌های بزرگ است. منطق و محیط جنگ سنتی بر اساس منطق و محیط جنگ در فضای مجازی دگرگون شده است. اگر تا پیش از این، منطق پیروزی در جنگ سنتی، برخورداری بیشتر از نیروهای فیزیکی و ابزارآلات فیزیکی بود (گرچه این منطق همچنان با شدت و ضعف‌هایی پا برجاست)، اما بدون تردید، ظهور محیط مجازی، باعث دگرگونی و تشکیک اساسی در این منطق شده است. این فضا، قدرتی را به‌عنوان قدرت نرم‌افزارها و فناوری اطلاعات و ارتباطات به وجود آورده است و این فناوری، بسیاری از عرصه‌های تقابل را متفاوت از گذشته ساخته است. مؤلفه‌های «قدرت‌آفرین» نیز دچار تحول بنیادین شده و مفهوم جدیدی از قدرت در قالب «توانمندی برای تکثیر شدن» مطرح شده است. بر این اساس، هر ملتی که «الگوها» و «ایده‌های» (فرهنگی، سیاسی، اجتماعی و اقتصادی) او از بیشترین قابلیت برای «تقلید شدن» و «تکثیر شدن» برخوردار باشد، از قدرت بیشتری نیز برخوردار خواهد بود، به‌عبارتی امروز کسی را قدرتمند می‌دانند که بتواند اراده خود را در سطح جهانی تکثیر کند و بتواند جامعه جهانی متکثر را تابع منطق قدرت و اراده خود قرار دهد و این آرزو و یا هدف، جز در فضای مجازی امکان تحقق ندارد. اگر امروز یک میلیارد جمعیت دنیا در فیس‌بوک عضو می‌شوند، این، عضویت در یک نظام قدرت است. اگر امروز ۹۵ درصد جست‌وجوی اطلاعات در جست‌وجوگرهای آمریکا انجام

می‌شود و این اطلاعات از مسیر آنها عبور می‌کند، این به معنای یک سلطه قدرت نرم در این محیط است.

در محیط مجازی، قدرت‌های کوچک جایگاهی ندارند، بنابراین تولید وبگاه‌ها و وب‌نوشت‌های انبوه و ضعیف، هیچ مشکلی را حل نمی‌کند. باید در طراحی فضای مجازی، ج.ا.ایران در پی ایجاد قدرت بزرگ مجازی در پرتو یکپارچه‌سازی فعالیت در فضای مجازی و طراحی نهادهای یکپارچه فرهنگی در این فضا، بر اساس نیازهای فرهنگی، سیاسی و اقتصادی بومی بود. این حقیقت غیر قابل انکار است که فضای مجازی- با وجود تهدیدهای متصور- فرصت‌های مغتنمی را برای معرفی توان‌ها و قابلیت‌های فرهنگی، ایجاد و افزایش سرمایه اجتماعی از طریق بهبود و سلامت ارتباط‌های اجتماعی افراد، آگاه‌سازی و آموزش‌های اجتماعی و در نهایت، تولید قدرت نرم در اختیار ملت‌ها و دولت‌ها قرار داده است و ج.ا.ایران نیز می‌تواند با ظرفیت‌سازی و مدیریت هوشمند، به بازتولید قدرت نرم در این فضا اقدام نماید. با این نگاه، راهبردهای پیشنهادی نیز عبارت است از:

- (۱) ساماندهی و مدیریت یکپارچه فضای مجازی کشور و پرهیز جدی از اعمال سیاست‌های مقطعی و سلیقه‌ای،
- (۲) اعتماد سازی و تقویت عناصر و اجزای سرمایه اجتماعی با افزایش آستانه تحمل و ایجاد فرصت‌های بیشتر به کاربران داخل و خارج کشور برای ایفای نقش بیشتر و تقویت تعلق خاطر و وفاداری‌ها،
- (۳) انجام اقدام‌های پژوهش‌محور و ساخت عقبه‌های علمی برای تولید ایده و انتشار محتوا در فضای مجازی و پرهیز از فعالیت‌های مقطعی و سطحی،
- (۴) کاهش اقدام‌های تصدی‌گرایانه دولتی و افزایش سطح مشارکت‌های مردمی برای مدیریت شبکه‌های اجتماعی و بهره‌گیری بهینه از ظرفیت‌های جامعه.

منابع و مآخذ

۱. منابع فارسی

۱. قرآن مجید
۲. ابعاد مثبت و منفی اینترنت در ایران (۱۳۹۱)، قابل دسترسی در: softwar88.ibsblog.ir
۳. بوستانی، هانیه (۱۳۸۹)، بررسی اثرات چت و پیام‌های کوتاه، *ماهنامه راسخون*، شماره ۲۸.
۴. تافلر، آلون (۱۳۷۰)، *تغییر ماهیت قدرت*، مترجم شاهرخ بهار و حسن نورائی بیدخت، تهران، مرکز ترجمه و نشر کتاب.
۵. جنگ نرم در فضای سایبر (۱۳۹۰)، قابل دسترسی در: پایگاه جامع تخصصی جنگ نرم، قابل دسترسی در: jv.blogsky.com
۶. جنگ نرم و شبکه‌های مجازی (۱۳۹۰)، قابل دسترسی در: migna.ir
۷. حضور اوباما در شبکه‌های اجتماعی مجازی برای پیروزی در انتخابات ۲۰۱۲ (۱۳۹۱)، قابل دسترسی در: www.mypc.ir
۸. شبکه‌های مجازی، کلید قدرت در قرن ۲۱ (۸۹/۹/۲۸)، قابل دسترسی در: www.jangnarm.com
۹. ضیایی‌پور، حمید (۱۳۸۸)، جنگ نرم سایبری در فضای شبکه‌های اجتماعی، *فصلنامه رسانه*، سال بیستم، شماره ۷۸.
۱۰. عاملی، سیدسعیدرضا (۱۳۸۹)، *استعمار مجازی آمریکا*، تهران، انتشارات امیرکبیر.
۱۱. عاملی، سیدسعیدرضا (۱۳۹۲)، شورای عالی مجازی شورایی فرابخشی است، قابل دسترسی در: وبگاه خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا).
۱۲. فرهادی، محمد و محسن مرادیان (۱۳۸۷)، *درک قدرت نرم با نگاهی به ج.ا.ایران*، تهران، پژوهشکده مطالعات و تحقیقات بسیج.
۱۳. قدسی، امیر (۱۳۸۸)، جایگاه اقوام در سازماندهی سیاسی فضا، *فصلنامه انسان و فضای جغرافیایی*، سال اول، شماره دوم.
۱۴. قدسی، امیر (۱۳۸۹)، جایگاه سرمایه اجتماعی در بازتولید قدرت نرم ج.ا.ایران، *فصلنامه راهبرد دفاعی*، شماره ۳۰.
۱۵. قدسی، امیر (۱۳۸۹)، جهانی شدن فرهنگ؛ قدرت نرم و بازنمایی‌های فرهنگی، *فصلنامه انسان و فضای جغرافیایی*، سال دوم، شماره ۴.
۱۶. کاستلز، امانوئل (۱۳۸۰)، *عصر اطلاعات*، ترجمه احد علیقلیان و افشین خاکباز، جلد ۳، تهران، طرح نو.
۱۷. گیدنز، آنتونی (۱۳۸۴)، *چشم‌اندازهای جهانی*، ترجمه محمدرضا جلالی‌پور، تهران، طرح نو.
۱۸. ما به معجزه اعتقاد داریم! (۹۱/۳/۱۲)، قابل دسترسی در: www.mypc.ir/tag/page/3/

۱۹. متقی، ابراهیم (۱۳۸۷)، قدرت هوشمند و استراتژی تغییر چهره آمریکا در دوران اوباما، *فصلنامه مطالعات بسیج*، شماره ۴۱.
۲۰. محمدی، محمدمهدی (۱۳۸۸)، قدرت نرم و امنیت فرهنگی، *فصلنامه سیاست راهبردی*، شماره ۵ و ۶.
۲۱. مهدی‌زاده، سیدمهدی (۱۳۸۷)، *رسانه‌ها و بازتابی*، تهران، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
۲۲. نای، جوزف (۱۳۸۷)، *قدرت نرم*، ترجمه محسن روحانی و مهدی ذوالفقاری، تهران، انتشارات دانشگاه امام صادق (ع).
۲۳. هرسیچ، ج، تویسرکانی، م (۱۳۸۸)، ژئوپلیتیک قدرت نرم ایران، *پژوهشنامه علوم سیاسی*.

۲. منابع انگلیسی

1. Barness, Barry (1998), *Coercive Power*, Cambridge, Polity Press.
2. Bimber, Bruce (1998), *The Internet and Political Transformation: Populism, Community, and Accelerated Pluralism*, Conference: ACM Policy - ACM Policy.
3. Boyd, D & Ellison, N (2007), Social Network Sites: Definition, History and Scholarship, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13.
4. Colin, Ted (2008), *Smart Power*, Oxford, Blackwell.
5. Fraser, M (2005), *Weapons of Mass Distraction: Soft Power and American Empire*, New York, Thomas Dunne Books.