

گسترش فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات به‌ویژه فناوری‌های معطوف به محیط سایبر، با تغییر بنیادین ماهیت، ابزار و روش‌های نوین جنگی، تحول و دگرگونی‌های اساسی در گونه‌های مختلف تهدیدهای امنیتی را به‌دنبال داشته است. با توجه به تمرکز نظام سلطه بر بهره‌گیری از ظرفیت‌ها و قابلیت‌های فضای مجازی به‌منظور تنش‌سازی‌های متراکم و گسترده قومی، فرقه‌ای، اجتماعی و ایجاد بی‌اعتمادی میان جامعه و حاکمیت و تهاجم شبکه‌ای تاکتیکی با هدف مختل‌سازی مدیریت امور جاری کشور، جنگ نرم سایبری یکی از مهم‌ترین جلوه‌های تهدیدآفرین امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران است. کنشگری در این فضا مستلزم مذاقه در همه ابعاد این محیط، ظرفیت‌های کلی و همچنین موردپژوهی کاربست فضای سایبر در جنگ نرم است. در این راستا، به‌نظر می‌رسد می‌توان ضمن شناخت کافی و برآورد عملیاتی تهدیدها، با اتخاذ رویکرد آفندی و پدافندی، نه تنها آنها را خنثی نمود بلکه بست‌های راهبردی را به‌منظور بهره‌گیری از قابلیت‌های فضای مجازی در راهبرد عملیات نرم سایبری علیه دشمن فراهم نمود.

■ واژگان کلیدی:

جنگ نرم، فضای مجازی، جنگ نرم سایبری، شبکه‌های اجتماعی، تصویرسازی

## جنگ نرم، فضای سایبر و امنیت جمهوری اسلامی ایران

مرتضی نورمحمدی

استادیار روابط بین‌الملل دانشگاه علامه طباطبائی  
 politic110@gmail.com

## مقدمه

فناوری، همواره نقش تعیین کننده‌ای در شکل دهی به زندگی بشر ایفا کرده، اما با گذشت زمان و پیشرفت فناوری، تأثیر پذیری زندگی بشر از این پدیده تشدید شده است. بسیاری انقلاب صنعتی در سده هجدهم را نقطه عطفی در این راستا می‌دانند. پیامد انقلاب صنعتی، ظهور فناوری‌های پیچیده‌تری بود که بیش از پیش بر تحولات جوامع انسانی سایه افکندند. این فناوری‌ها بر تبادلات و پیچیدگی نسبی ارتباطات انسانی افزودند.

ویژگی تمامی انقلاب‌های فناورانه این است که تمامی قلمرو فعالیت انسانی را تحت تأثیر قرار می‌دهند، به این معنا که به‌عنوان بافتاری که فعالیت انسانی در آن جاری است، عمل می‌کند (کاستلز، ۱۳۸۵، ج ۱: ۶۰). پیشرفت‌های فناورانه در ابتدا از یک جامعه شروع و به‌میزان کارایی و سودمندی آن برای امور بشری، بر تمامی حوزه‌های جامعه تأثیر می‌نهد و سپس به تدریج به سایر جوامع گسترش می‌یابد. فناوری‌های پیچیده دوران مدرن که تمامی گستره‌های حیات انسانی را در نور دیده‌اند، به حوزه امنیت واحدهای نظام بین‌المللی، به‌ویژه در بعد تهدیدها، جنگ‌ها و منازعات نیز رسوخ کرده و بر پویای امنیت جوامع تأثیر نهاده‌اند. تأثیر گذاری فناوری بر جنگ‌ها و منازعات، در ابتدا به‌صورت سخت‌افزارهای نظامی بود که با تولید و به‌کارگیری تسلیحات هسته‌ای در دوران جنگ سرد به اوج خود رسید. فناوری هسته‌ای نظامی در دوران جنگ سرد، بازدارندگی را به محور گفتمان‌های امنیتی در سطح بین‌المللی مبدل ساخت و در عین حال، باعث شد دغدغه اصلی جوامع عمدتاً تأمین امنیت خود در برابر تهاجم بیگانگان، آن هم در بعد سخت‌افزاری، باشد.

از دهه ۱۹۷۰، پیشرفت فناوری به‌نحو طوفان آسایی شتاب گرفت، به‌طوری که حالا دیگر می‌توان گفت که ماشین به‌عنوان زیربنای تولید تسلیحات برای تأمین امنیت، جای خود را به فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات داده و در نتیجه، در استراتژی‌پردازی‌های نظامی محوریت یافته است. این وضعیت، آسیب‌پذیری‌های جوامع را به‌نحو خطرناکی افزایش داده و تهدیدهای امنیتی را بیش از پیش پیچیده‌تر ساخته است. علاوه بر این، امکان ظهور کنشگران جدید در عرصه جهانی را فراهم ساخته و ظرفیت تأثیر گذاری کنشگران غیردولتی بر روندها و پویای بین‌المللی از جمله امنیت را با بهره‌گیری از فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطاتی تقویت کرده است.

در عین حال، در کنار جهان واقعی، جهان مجازی ظهور کرده که کنشگران دولتی و غیردولتی، فارغ از محدودیت‌های جهان واقعی در آن نقش آفرینی می‌کنند. بر همین اساس، مارتین لیبیکي<sup>۱</sup> در کتاب خود با عنوان پیروزی در فضای سایبر: امنیت ملی و نبرد اطلاعاتی<sup>۲</sup>، استدلال می‌کند که فناوری اطلاعات و ارتباطات فضای جدیدی در کنار جهان واقعی و عینی به وجود آورده که از آن به عنوان فضای سایبر یاد می‌شود. مهم‌ترین ویژگی فضای جدید کنترل ناپذیری تعاملات و تغییر ماهیت بسیاری از مفاهیم مانند جنگ و پیروزی است. دگرگونی در ابزارها و شیوه‌های نبرد، شکل‌های جدیدی از جنگ مانند جنگ اطلاعاتی را در فضای مجازی به وجود آورده که بر اساس آن، پیروزی نیز دیگر به معنای دستیابی به اهداف از طریق شکست دشمن با توسل به ابزارهای خشونت‌آمیز نیست؛ بلکه پیروزی به معنای دستیابی به اهداف بدون خونریزی و درگیری است (لیبیکي، ۲۰۰۷).

در نتیجه، کنشگران نظام بین‌الملل بسیاری از کنش‌های تنازعی خود را در فضای سایبر پیگیری می‌کنند. یکی از جلوه‌های تنازعی کنشگران در فضای سایبر، جنگ نرم سایبری است که با هدف توجیه خط‌مشی‌ها و ارائه تصویری مطلوب پیگیری می‌شود. در این مقاله ضمن بررسی اجمالی مبانی نظری کاربست نبرد نرم سایبری، برخی ابعاد مهم این جنگ و همچنین نمونه‌های عملی آن علیه امنیت کشورمان را بررسی خواهیم کرد.

### مبانی نظری کاربست نبرد سایبری

لیبرالیسم، طیف گسترده‌ای از نظریه‌ها، از ایده‌آلیسم ویلسونی، نئولیبرالیسم و وابستگی متقابل گرفته تا صلح دموکراتیک و رویکرد سیاست بوروکراتیک را در برمی‌گیرد. مفروضات لیبرالیسم عبارت‌اند از تأکید بر تعدد کنشگران بین‌المللی، اهمیت عوامل داخلی در شکل‌دهی به رفتار بین‌المللی دولت‌ها، نقش نهادهای بین‌المللی در ایجاد قواعد رفتار (رژیم‌ها) برای کنشگران دولتی، گسترش دستور کار بین‌المللی به طیف گسترده‌ای از حوزه‌های موضوعی. لیبرال‌ها برخلاف واقع‌گرایان استدلال می‌کنند که دولت‌ها تنها کنشگران روابط بین‌الملل نیستند و کنشگران بین‌المللی جدیدی مانند شرکت‌های چندملیتی، جنبش‌های اجتماعی، گروه‌های نفوذ و تروریست‌ها در اثر دگرگونی در سیاست بین‌الملل ظهور کرده‌اند.

1. Martin.C, Libicki

2. Conquest in Cyberspace: National Security and Information Warfare

لیبرال‌ها معتقدند که با گسترش روابط فراملی که بخش اعظم آن در اثر گسترش فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات و تعدد مجاری ارتباطی میان دولت‌ها رخ داده است، حاکمیت ملی دولت‌ها نفوذپذیر و چندپاره شده است. هر چند کنشگران فراملی به تنهایی قادر نیستند قدرت سیاسی، نظامی و اقتصادی دولت‌ها را به چالش بکشند، اما شبکه پیچیده و گسترده روابط فراملی، دولت‌های مستقل را نفوذپذیر ساخته است و حاکمیت که نماد اقتدار در یک قلمرو سرزمینی است، دیگر به شکل گذشته دوام نمی‌یابد. برخی از لیبرال‌ها تا آنجا پیش رفته‌اند که استدلال می‌کنند حاکمیت به جای اینکه یک دارایی قدرت بخش باشد، یک بار و هزینه است؛ بر همین اساس است که جیمز روزنا<sup>۱</sup> بین کنشگران «پابند به حاکمیت<sup>۲</sup>» و «فارغ از حاکمیت<sup>۳</sup>» تمایز قائل می‌شود (روزنا، ۱۳۸۴: ۳۶۹-۳۵۷).

اقدام جوزف نای<sup>۴</sup> در طرح مفهوم «قدرت نرم<sup>۵</sup>»، بیانگر توجه لیبرال‌ها به افزایش ارتباطات فراملی، تعدد مجاری ارتباطی میان افراد و اعمال قدرت در شکل و ابزار نوین است. قدرت نرم «توانایی رسیدن به اهداف از طریق جذابیت به جای استفاده از اجبار و تنبیه و مبتنی بر شکل دادن به اولویت‌های دیگران» است (نای، ۲۰۰۴ الف: ۵).

دستیابی به اهداف از طریق ایجاد جاذبه همواره وجود داشته است، اما همان‌طور که نای استدلال می‌کند در عصر دیجیتال و با گسترش مجراهای ارتباطی به فراسوی مرزهای ملی، قدرت نرم جایگاه مهمی یافته است (نای، ۲۰۰۴ ب: ۸۱). علاوه بر این، قدرت نرم و فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در سطح جهانی، که کاربرد قدرت نرم را تسهیل می‌کنند، صرفاً ابزار همکاری، دموکراتیک‌سازی و صلح نیستند، بلکه می‌توانند ابزار فریب، تبلیغ و ترور نیز باشند.

علاوه بر وابستگی متقابل پیچیده جهانی و تعدد کنشگران غیردولتی که لیبرال‌ها بر آن تأکید می‌کنند، دو روند جهانی، تفکیک وظایف و صلاحیت‌ها و همچنین شناسایی تهدیدهای فراروی جوامع را با مشکل مواجه ساخته است: گسترش همکاری بخش دولتی و خصوصی در ارائه خدمات از یک‌سو و ادغام حوزه‌های نظامی و غیرنظامی از سوی دیگر. همکاری بخش دولتی و خصوصی نه تنها در بخش‌های بهداشت، آموزش و

1. James Rosenau
2. Sovereignty-Bound
3. Sovereignty-Free
4. Joseph Nye
5. Soft Power

حمل و نقل گسترش یافته است، بلکه پیچیدگی و تنوع تهدیدهای فراروی دولت‌ها در اثر به‌کارگیری فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در بخش‌های مختلف موجب شده است دولت‌ها از کمک‌های بخش خصوصی برای تأمین امنیت ملی در فضای مجازی بهره‌گیرند. برای مثال، در ایالات متحده آمریکا، کمیته «حفاظت از زیرساخت‌های حیاتی ریاست‌جمهوری»<sup>۱</sup> در تدوین استراتژی ملی تأمین امنیت فضای مجازی بر همکاری بخش خصوصی و دولتی و اینکه دولت به‌تنهایی قادر به تأمین امنیت فضای مجازی نیست، تأکید می‌کند (کمیته حفاظت از زیرساخت‌های حیاتی ریاست‌جمهوری، ۲۰۰۲: ۵).

در کنار این تحولات، ساختارهای جهانی نوظهور، روزنا را بر آن داشت تا اصطلاح جدید «سیاست پسابین‌المللی»<sup>۲</sup> را برای اشاره به این تحولات وضع نماید:

«سیاست پسابین‌المللی اصطلاح مناسبی است، زیرا به‌روشنی از افول الگوهای دیرپا حکایت دارد، بی‌آنکه روشن سازد این تغییرات ممکن است به کجا منتهی شوند و در عین آنکه به وجود و کارکرد ساختارهای پایدار و باثبات اشاره دارد، حاکی از وضعیتی سیال و گذرا است. این اصطلاح به تغییراتی که آشوب جهانی به‌بار آورده است، به‌گرایش‌های مرکزگرا و مرکزگریزی که هویت و ترکیب کنشگران جهانی را دگرگون می‌سازند و به سمت‌گیری‌های در حال تغییری که مناسبات مرجعیت و اقتدار را در میان کنشگران از نو تعریف می‌کنند، اشاره دارد» (روزنا، ۱۳۸۴: ۲۶-۲۵).

روزنا نقش مهمی را برای تغییر فناوریانه در سیاست پسابین‌المللی قائل می‌شود. از دیدگاه روزنا، نظام بین‌المللی تغییری ژرف و پارادایمی را در سطح فرد، سطح نظام و روابط میان سطوح تجربه کرده است. وی منابع این تغییر را چرخش از نظم اجتماعی صنعتی به پسا صنعتی، ظهور موضوعات جهان‌گستر، قاچاق مواد مخدر و کاهش کارایی دولت می‌داند. تغییر فناوریانه زیربنای هر یک از این تغییرات بوده است. وی به فناوری‌های اطلاعاتی که فاصله‌ها را از میان برمی‌دارد، مقیاس تعامل انسانی را تغییر می‌دهد و میزان مهارت‌ها و علائق سیاسی افراد را افزایش می‌دهد، اشاره می‌کند (روزنا، ۱۳۸۴: ۳۴).

فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی، اساس بهبود و ارتقای ظرفیت «گردآوری و تحلیل اطلاعات» را تشکیل داده‌اند. توزیع جغرافیایی این فناوری‌ها در بخش‌های وسیعی از کره

زمین و کاهش هزینه‌های خرید و استفاده از آنها به «دمکراتیزه شدن فناوری»<sup>۱</sup> انجامیده‌اند. این وضعیت، فناوری‌های مذکور را در دسترس اکثر افراد قرار داده است. افراد نیز آموخته‌اند که چگونه از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی از قبیل ایمیل یا تلفن‌های همراه استفاده کنند تا بتوانند علایق خود را بیان کنند و با سایر افرادی که اندیشه‌ها، هویت‌ها، یا تصاویر مشترکی از دشمن دارند، از طریق پیوندهای شبکه‌ای تعامل داشته باشند. این وضعیت، افراد را قادر می‌سازد برای بیان اندیشه‌ها و علائق یا اجرای آنها در سطح جهان اجتماعات جدیدی را تشکیل دهند (روزنا و فاگن<sup>۲</sup>، ۱۹۹۷: ۶۸۶-۶۵۵). فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی ظرفیت‌های هماهنگ‌سازی میان افراد را از مجاری غیرقابل کنترل به‌وسیله دولت‌ها افزایش داده و فرصت‌های جدیدی برای نقش‌آفرینی و تأثیرگذاری بر روندهای داخلی و حتی منطقه‌ای و بین‌المللی در اختیار افراد قرار داده است. یکی از نمونه‌های «انقلاب مهارت‌ها» مبارزه اطلاعاتی جنبش زاپاتیست‌ها<sup>۳</sup> با فرایند آزادسازی تجاری در داخل منطقه تجارت آزاد آمریکای شمالی<sup>۴</sup> در سال ۱۹۹۲ از طریق اینترنت بود. اعضای این جنبش تصور می‌کردند اقدام دولت مکزیک به افزایش واردات غلات ارزان‌قیمت از خارج، سبک زندگی سنتی‌شان را به خطر انداخته است. زاپاتیست‌ها با استفاده وسیع از اینترنت، به‌سرعت اطلاعات و پیام خود را در سراسر جهان منتشر ساختند و شبکه‌ای از گروه‌های حامی و یک نهضت بین‌المللی افکار عمومی به راه انداختند که عملاً برای دولت مکزیک استفاده گسترده از روش‌های سرکوب را غیرممکن ساخت (کاستلز، ۱۳۸۵، ج ۲: ۱۱۰-۱۰۲).

تمایل لیبرال‌ها به تجددگرایی و روشنفکری موجب شده که آنان بیشتر بر ابعاد مثبت وابستگی متقابل پیچیده و انقلاب اطلاعاتی تأکید کنند. انقلاب اطلاعاتی ظهور کنشگران غیردولتی قدرتمند را تسهیل نموده و اینترنت، ارتباطات جهانی را برای سازمان‌های غیردولتی و گروه‌های درون‌خطی<sup>۵</sup> مهیا ساخته است. از نظر کوهین<sup>۶</sup>، با به‌کارگیری فناوری، به‌ویژه فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، سودهای همکاری از طریق کاهش هزینه‌های مبادله، کنترل و اجرا می‌تواند افزایش یابد (کوهین، ۱۹۸۴: ۱۰۹-۸۵). اما این تحولات علاوه بر آثار مثبت مانند همکاری، هم‌گرایی و آزادسازی، آثار منفی مانند

1. Democratisation of Technology
2. Rosenau and Fagen
3. Zapatista
4. Northern American Free Trade Area (NAFTA).
5. Online
6. Keohane

تروریسم، جرائم فراملی و بی‌ثبات‌سازی دولت‌ها را به‌بار آورده است. بنابراین، می‌توان گفت که مهم‌ترین نقش لیبرال‌ها در نظریه‌پردازی امنیت در عصر اطلاعات، توجه به تعدد کنشگران بین‌المللی و بهره‌گیری از قدرت نرم‌افزاری برای دستیابی به اهداف مطلوب است. اما دیدگاه لیبرال‌ها به تأثیرات فناوری، خوش‌بینانه و از نگاه تسهیل همکاری میان دولت‌ها است و نتایج منفی فناوری در عرصه سیاست جهانی و ظهور تهدیدهای نوین در تعاملات میان دولت‌ها مغفول مانده‌اند. علاوه بر این، با توجه به اولویت و اهمیت بینش صلح‌محورانه در دیدگاه لیبرالیسم، تأثیر فناوری‌های نوین، به‌ویژه فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات بر منازعات و ویژگی‌های جنگ مورد توجه قرار نگرفته است.

### جنگ نرم در فضای سایبری

#### الف. نشانه‌شناسی جنگ نرم

جنگ نرم انعکاس کاربرد قدرت نرم در محیط تنازع منطقه‌ای و بین‌المللی است. جلوه‌های تعارض میان کنشگران به میزان زیادی متأثر از ماهیت قدرت در عرصه سیاست جهانی است. در شرایطی که مؤلفه‌های قدرت‌بخش کشورها مبتنی بر منابع مادی نظامی و اقتصادی است، جلوه‌های تعارض میان کنشگران نیز بر اساس مؤلفه‌های دیپلماسی تهدید، اجبار و جنگ سخت خواهد بود. اما در صورتی که مؤلفه‌های قدرت‌بخش کشورها بر اساس قدرت نرم و بهره‌گیری از توانایی جذب و اقناع دیگران برای دستیابی به اهداف مطلوب باشد، در نتیجه نشانه‌های رفتاری تعارض میان کنشگران، مبتنی بر جلوه‌های نرم‌افزاری مانند دیپلماسی عمومی و جنگ رسانه‌ای خواهد بود. در همین چارچوب، جوزف نای تأکید می‌کند که جنگ نرم ماهیت غیرمستقیم، پیچیده و نامحسوس دارد: «اغلب مشکل است که بدانیم در صورت عدم وجود دستورات ما، دیگران چگونه رفتار می‌کردند... گاهی اوقات ما می‌توانیم بدون دستور دادن و تنها از طریق تأثیرگذاری بر رفتار دیگران به نتایج دلخواه برسیم... در واقع، این امکان وجود دارد که بدون داشتن قدرت محسوس بر دیگران، به بسیاری از نتایج مورد خواست خود برسیم» (نای، ۲۰۰۴ الف: ۵۰). نای با اشاره به انقلاب اطلاعات استدلال می‌کند که شرایط بروز قدرت نرم در سال‌های اخیر به شکلی باورنکردنی تغییر کرده است. انقلاب اطلاعات در حال ایجاد جوامع و شبکه‌های مجازی است که موجب حذف مرزهای ملی می‌شود. کنشگران غیردولتی با

استفاده از فناوری‌های اطلاعات و نادیده گرفتن مرزهای ملی خواهند توانست شهروندان را در ائتلاف‌های خود جذب کنند. در نتیجه، سیاست به عرصه رقابت برای ایجاد جذابیت، مشروعیت و اعتبار مبدل می‌شود. توانایی سهیم بودن در اطلاعات و مورد باور قرار گرفتن، تبدیل به منبع مهمی از جذابیت و قدرت می‌شود (نای، ۲۰۰۴ الف: ۶۸).

در چنین شرایطی، نشانه‌های تعارض و ستیز میان کشورهای مبتنی بر موضوعات نظامی و راهبردی نخواهد بود؛ بلکه کنشگران تلاش خواهند کرد از طریق کاربست قدرت نرم، یعنی تصویرسازی مثبت، کسب اعتبار در افکار عمومی داخلی و خارجی و قدرت تأثیرگذاری غیرمستقیم توأم با رضایت بر دیگران، به اهداف و نتایج مطلوب دست یابند (کاولتی<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸: ۱۰۸). گسترش فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات شرایط مطلوبی را به‌منظور ایجاد جذابیت و تصویرسازی مطلوب در اختیار کنشگران نهاده است. در نتیجه، کنشگران تلاش خواهند کرد از طریق بهره‌گیری از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات و تأثیرگذاری غیرمستقیم بر رفتار دیگران، اهداف خود را پیگیری کنند.

#### ب. تصویرسازی در جنگ نرم

ماهیت فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات به‌گونه‌ای است که این فناوری به یکی از ضرورت‌های زندگی بشر مبدل گشته، همه‌گیر و فراگیر شده است؛ به‌همین دلیل، تشخیص مرز میان اطلاعات درست و نادرست دشوار و گاهی اوقات غیرممکن می‌گردد. بنابراین، جنگ اطلاعاتی، با کمک گرفتن از فناوری اطلاعات، امکانات تحریف واقعیت‌ها را افزایش می‌دهد. از نظر پُل ویریلیو<sup>۲</sup>، فناوری‌های نوین اطلاعات و ارتباطات می‌کوشند واقعیت مجازی را نیرومندتر از واقعیت واقعی<sup>۳</sup> سازند. واژگان و تصاویر، مهم‌تر از آن اشیائی هستند که آنها بازنمایی می‌کنند. تصاویر ارائه شده بر خاستگاه و منبع خود در جنگ اطلاعاتی اولویت دارند و همین تصاویر، اطلاعات را همگن می‌سازند. ویریلیو، بمب‌های اطلاعاتی را به‌همان اندازه بمب‌های اتمی، مرگبار می‌داند، زیرا به‌نظر او بمب‌های اطلاعاتی می‌توانند حافظه اجتماعی، روابط و حتی جامعه بین‌المللی را در یک چشم به‌هم‌زدن با سرازیر ساختن سیلی از اطلاعات یک‌طرفه، نابود سازند (رانتاپلکونن<sup>۴</sup>، ۲۰۰۶: ۵۲).

1. Cavelti
2. Paul Virilio
3. Real Reality
4. Rantapelkonen



بنابراین در عصر اطلاعات، شبکه‌های اطلاعاتی پیشرفته می‌توانند اطلاعات درست یا وارونه را فراوری شمار زیادی از افراد قرار دهند و اشاعه سریع اسطوره‌ها و شایعه‌هایی را که نمی‌توان اثبات کرد، تسهیل نمایند. پوشش رسانه‌ای دقیق و لحظه به لحظه جنگ عراق، مرزهای میان واقعیت و خیال را مبهم و مخدوش کرد؛ زیرا برای تقویت مجموعه خاصی از برداشت‌ها و ادراک‌ها، تحلیل‌ها و اطلاعات مفیدی که در واقع‌نمایی‌ها می‌توان به کار برد، در اختیار مخاطب قرار نمی‌گرفتند؛ بلکه برنامه‌ها، گزارش‌ها و تصاویر تکراری پخش می‌شدند. در حقیقت، این عنصر تکرار بود که نقش تعیین‌کننده‌ای را در پوشش رسانه‌ای ایفا می‌کرد. بر همین اساس، ویرلیو استدلال می‌کند که:

«از هم‌اکنون به بعد، هر چیزی از طریق تصویر تجلی می‌یابد. تصویر بر موضوع<sup>۱</sup> و گاهی اوقات حتی بر موجودات فیزیکی نیز اولویت دارد؛ همان‌طور که زمان بر مکان اولویت دارد. بنابراین، تصویر جنبه فراگیر و همه‌جانبه پیدا کرده است و نقش آن صرفاً در حوزه هنر، عرصه نظامی یا حوزه فنی نیست، بلکه تصویر به‌عنوان یک واقعیت در همه‌جا وجود دارد» (رانتاپلکونن، ۲۰۰۶: ۵۲).

در همین راستا، پنتاگون در سال ۲۰۰۱ گروه رندان<sup>۲</sup> را به کار می‌گیرد. هدف از به کارگیری گروه رندان، این بود که این گروه تصویر مثبتی از جنگ به نمایش بگذارد و از این طریق به پیروزی آمریکا در نبرد جهان گستر برای جلب افکار و قلوب ملت‌ها کمک نماید. در اوایل سال ۲۰۰۲، گروه رندان با انعقاد قراردادی متعهد شد با اداره نفوذ استراتژیک<sup>۳</sup> همکاری کند. هدف شرکت روابط عمومی رندان این بود که بکوشد شرایط مناسبی را برای برکناری صدام حسین یا تشویق به سرنگونی وی فراهم نماید (دائو و اشمیت<sup>۴</sup>، ۲۰۰۲).

### ابعاد جنگ نرم سایبری علیه جمهوری اسلامی ایران

جنگ نرم سایبری غرب علیه کشورمان ابعاد گسترده‌ای دارد و در این نوشتار تنها به پنج مورد آن اشاره می‌شود: جنجال‌سازی؛ ایجاد و گسترش تنش‌های اجتماعی متراکم و گسترده؛ تضعیف سرمایه‌های اجتماعی؛ توانمندسازی جنبش‌های مدنی و سیاسی؛ تحریف یا جعل مفاهیم فرهنگی و تمدنی.

1. Object
2. Rendon Group
3. Office of Strategic Influence
4. Dao and Schmitt

### الف. جنجال‌سازی و فضا‌سازی رسانه‌ای از طریق وبلاگ‌ها

وبلاگ این امکان را فراهم می‌کند تا فرد با بهره‌گیری از روابط شبکه‌ای، گستره وسیع و متنوعی از تعاملات را فارغ از محدودیت‌های مکانی، زمانی و فرهنگی ایجاد کند. وبلاگرها می‌توانند بدون هیچ هزینه‌ای و در کمترین زمان ممکن برای خود وبلاگ ساخته و اندیشه‌ها و آرای خود پیرامون موضوعات و مسائل مختلف را در دسترس یکدیگر قرار دهند. در جریان انتخابات دهم ریاست‌جمهوری، وبلاگ‌ها یکی از راه‌های برقراری ارتباط میان برخی معترضان داخلی با عناصر معاند نظام در خارج از کشور بود. در همین زمینه نقش برخی از مراکز پژوهشی نیز حائز اهمیت است. برای مثال، دانشگاه کلمبیای آمریکا در چهارم و پنجم دسامبر ۲۰۰۸ (۱۴ و ۱۵ آذرماه ۱۳۸۷) سمیناری دو روزه با عنوان نقش بلاگرها در هماهنگی، ایجاد و گسترش جنبش‌های اجتماعی و اعتراضی در وبلاگ‌ها، برگزار کرد. هدف اصلی این سمینار آشنایی وبلاگ‌نویسان با آخرین روش‌ها و فنون وبلاگ‌نویسی برای هماهنگی و رهبری اعتراضات خیابانی بود. به‌طوری که بخشی از تحرکات براندازانه مخالفان نظام در فضای مجازی پس از دهمین انتخابات ریاست‌جمهوری از راهکارهای ارائه شده در این کنفرانس کپی‌برداری شده بود.

وبلاگ یکی از مهم‌ترین ابزارهای نرم‌افزار گرایانه است که می‌تواند در راستای تضعیف امنیت اجتماعی از طریق شکل‌دهی به افکار عمومی و ترجیحات به‌ویژه در سطح منازعات قومی و فرقه‌ای به کار گرفته شود. گسترش وبلاگ‌ها در فضای وب با هدف تبلیغ علیه نظام و آرمان‌های آن، از جمله شاخص‌های جنگ نرم علیه کشورمان محسوب می‌شود. ب. ایجاد و گسترش تنش‌های اجتماعی متراکم و گسترده از طریق شبکه‌های اجتماعی شبکه اجتماعی، آن دسته از محیط‌های جذب کاربران در فضای سایبری است که با استفاده از فراهم کردن امکان اشتراک‌نظر و تبلیغ آزادی اعلام دیدگاه و بحث و مباحثه، بخشی از افراد جوامع مختلف را به‌صورت مجازی حول خود گردهم آورده، آنها را حول محورهای مختلف (بسته به نوع جهت‌گیری و خط‌مشی مبنائی شبکه) شکل می‌دهد و از این مجرا، افکار و ایده‌ها بلکه رفتار آنها را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

حجم وسیعی از اطلاعات از اقصی نقاط جهان شامل کوچک‌ترین حوادث تا وقایع مهم در این سایت‌ها جمع‌آوری و به‌تدریج تبدیل به منبع مهم اطلاعاتی برای انجام عملیات جاسوسی و کسب اطلاعات از وضعیت سیاسی و اجتماعی کشورها می‌شود.

در واقع طبیعت شبکه‌های اجتماعی به‌گونه‌ای است که باعث ایجاد حملات وسیع و سوءاستفاده‌هایی می‌شود که اطلاعات را برای دشمنان آشکار و مسیری ساده برای خروج اطلاعات ایجاد می‌کند. هرچند ایالات متحده با عنوان دیپلماسی عمومی فعالیت گسترده‌ای را برای ترویج استفاده از شبکه‌های اجتماعی در کشورهای مخالف آمریکا انجام می‌دهد، اما به دلیل ویژگی فوق شبکه‌های اجتماعی، نظامیان نیروی دریایی آمریکا که با استفاده از شبکه‌های اجتماعی نظیر «فیس بوک» و «تویتر» با خانواده و دوستان خود ارتباط برقرار می‌کردند؛ با ممنوعیت استفاده از شبکه‌های اجتماعی مواجه شده‌اند. برخی از معروف‌ترین و پرکاربردترین شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی عبارت‌اند از: مای اسپیس<sup>۱</sup>، فیس بوک<sup>۲</sup>، یوتیوب<sup>۳</sup>، تویتر<sup>۴</sup>، دیلی کس<sup>۵</sup>، آور استوری<sup>۶</sup>.

یکی از مهم‌ترین مختصات جنگ نرم تمرکز بر «تنش‌زایی چند بعدی»<sup>۷</sup> در سطح قومی، فرقه‌ای، مذهبی و اجتماعی است که از مصادیق آن می‌توان به نقش شبکه‌های اینترنتی

#### 1. Myspace

– در سال ۲۰۰۳ با شعار مکانی برای دوستان راه‌اندازی شد و ۲۹۰ میلیون کاربر دارد. کاربر می‌تواند با فضایی اختصاصی که در اختیار دارد عکس‌ها، ژورنال‌ها و سلاقی خود را با شبکه‌ای در حال گسترش از دوستان به اشتراک بگذارد.

#### 2. Facebook

– سال ۲۰۰۴ در دانشگاه هاروارد راه‌اندازی شد که به افراد اجازه می‌دهد تا اطلاعات خود را با یکدیگر به اشتراک بگذارند.

#### 3. YouTube

– شرکتی رسانه‌ای که توسط استفاده‌کنندگان اداره می‌شود. در این سایت افراد تصاویر ویدئویی حقیقی خود را با دیگران به اشتراک می‌گذارند و موارد ارائه شده توسط دیگران را از سرتاسر جهان روی شبکه اینترنت مشاهده می‌کنند.

#### 4. Twitter

– در سال ۲۰۰۶ با سه هدف راه‌اندازی شد: ۱. ایجاد روش ارزان‌تر و آسان‌تر برای فرستادن پیامک به تعداد زیادی از افراد به‌منظور استفاده در تبلیغات و ارتباطات اجتماعی؛ ۲. استفاده از فرهنگ دنبال کردن دیوانه‌وار افراد معروف (Celebrity Obsession) که در کشورهای غربی به‌صورت هدفمند تبلیغ می‌شود؛ ۳. عادت دادن مردم به اینکه کارهای روزمره و معمولی خود را لحظه به لحظه گزارش دهند. بدین ترتیب اطلاعات وسیع و غیرقابل دسترس از راه‌های معمولی در این سایت جمع‌آوری می‌شود و در اختیار سازمان‌های اطلاعاتی غربی قرار می‌گیرد.

#### 5. Dailkos

– فضای اینترنتی که امکان تفسیرهای سیاسی و به‌تحرك واداشتن آراء و عقاید کاربران را فراهم می‌کند.

#### 6. Ourstory

– این امکان را فراهم می‌سازد تا افراد بتوانند داستان‌ها و خاطرات خود را نگهداری و با هم به اشتراک بگذارند و هم‌چنین روابط بین خود را از راه یادآوری، نوشتن و به اشتراک گذاشتن خاطرات مهم، توسعه دهند.

#### 7. Multi Dimensional Tension Maximizing

اجتماعی مانند «فیس‌بوک» و «تویتر» در ایجاد، گسترش و انعکاس ناآرامی‌ها پس از دهمین دوره انتخابات ریاست‌جمهوری ۲۲ خرداد ۱۳۸۸ اشاره کرد و حتی دولت آمریکا با درک توانمندی و اثربخشی عملی این شبکه‌ها و با هدف تنش‌سازی‌های متراکم و گسترده از مدیریت سایت‌های اجتماعی درخواست کرد خدمات خود را بدون وقفه با تمرکز بر تحولات ایران ادامه دهند و در این خصوص حمایت مالی خود را نیز دریغ ننمود. این امر خود بیانگر ارتباط تنگاتنگ محیط سایبر با امنیت ملی به‌ویژه امنیت نرم و براندازی نرم است. از طرفی شرکت جستجوگر گوگل نیز برای تقویت ضریب نفوذ آینده‌های شبکه‌ای، یک نرم‌افزار ترجمه انگلیسی به فارسی و بالعکس با هدف تسریع و تسهیل تبادل اطلاعات در وب‌سایت‌ها، وبلاگ‌ها و پیام‌های پست الکترونیک ایجاد و اقدام خود را با عنوان حمایت از دستیابی ایرانیان به اطلاعات در شرایط افزایش محدودیت‌های رسانه‌ای توجیه کرده و گفتنی است که میزان استفاده عملی از این نرم‌افزار در سطح کشور به‌ویژه در جوامع علمی و دانشجویی نیز زیاد است.

همسو با آینده‌های شبکه‌ای، مجلس نمایندگان و سنای آمریکا نیز در ۱۹ ژوئن ۲۰۰۹ (۲۹ خرداد ۱۳۸۸) با صدور قطعنامه‌ای، جمهوری اسلامی ایران را به دلیل اعمال خشونت علیه مردم معترض به نتیجه انتخابات ریاست‌جمهوری محکوم کرد. در همین راستا، مجلس سنای آمریکا در ۲۳ جولای ۲۰۰۹ (اول مرداد ۱۳۸۸) «قانون قربانیان سانسور در ایران»<sup>۱</sup> را به تصویب رساند که به موجب آن مبلغ ۵۵ میلیون دلار به‌منظور شکستن فضای فیلترینگ و گسترش فضای اطلاع‌رسانی در ایران اختصاص یافته است. از مبلغ ۵۰ میلیون دلار، ۳۰ میلیون دلار، برای مقابله با بسته شدن پیامک‌های شبکه تلفن همراه، افزایش وب‌سایت‌ها، گسترش برنامه و افزایش کارمندان رادیو اروپای آزاد، «شبکه خبری فارسی صدای آمریکا»<sup>۲</sup>، حمایت از «برنامه‌های فارسی بی بی سی»<sup>۳</sup>، خنثی‌سازی «پارازیت‌های ماهواره‌ای»<sup>۴</sup> و حمایت از سایت‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک و تویتر مبلغ ۲۰ میلیون دلار نیز برای رفع فیلترینگ در فضای سایبر اختصاص یافته است. بن‌رومه سخنگوی «شرکت مخابراتی نوکیا - زیمنس»<sup>۵</sup> اعلام کرد بخش «راهکارهای اطلاعاتی»<sup>۶</sup>

1. Victims of Iranian Censorship (Voice) Act
2. Voice of America's Persian News Network
3. British Broadcasting Corporation (BBC) Farsi Language Programming
4. Satellite Jam
5. Nokia Siemens Networks (NSN)
6. Intelligence Solutions

که تا ماه مارس ۲۰۰۹ بخشی از این شرکت بود، نسخه محدود شده محصولی با نام «مرکز نظارت»<sup>۱</sup> را در نیمه دوم سال ۲۰۰۸ به جمهوری اسلامی ایران فروخته که تنها امکان شنود مکالمات تلفن همراه را دارد و قابلیت نظارت بر ترافیک اینترنتی را ندارد. امکانات «مرکز نظارت» این فرصت را به کاربران می‌دهد تا ایمیل، تماس‌های تلفنی، پیام‌های متنی و پیام‌های ارسال شده توسط ابزارهایی مانند «یاهو مسنجر» و یا شبکه‌های اجتماعی مانند «فیس بوک» را شنود نمایند (لایت ری‌دینگ<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹).

### ج- تضعیف سرمایه اجتماعی

سرمایه اجتماعی<sup>۳</sup> مجموعه ارزش‌ها و هنجارهای مشترک بین اعضای یک جامعه یا گروه و یا داشته‌های مشترک بین شبکه‌های اجتماعی است (پاتنام، ۱۳۸۰: ۱۶۰). سرمایه اجتماعی با افزایش پیوند ارتباطی میان افراد، کارایی و ثبات دولت و نظام سیاسی را تقویت می‌کند. علاوه بر این، سرمایه اجتماعی موجب ارتقاء همکاری و همبستگی میان اعضای جامعه و در نتیجه افزایش اعتماد اجتماعی و قابلیت مدنی ذهنی افراد می‌شود. پیامد این وضعیت فائق شدن نیروهای همبستگی اجتماعی بر شرایط گسستگی اجتماعی است (پاتنام، ۱۳۸۰: ۱۶۴). سرمایه اجتماعی دارای سه مؤلفه کلیدی است که عبارت‌اند از: ۱. مشارکت؛ ۲. اعتماد اجتماعی؛ ۳. آگاهی و دانش.

سرمایه اجتماعی ← اعتماد اجتماعی ← انسجام اجتماعی ← امنیت اجتماعی

گسترش فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی که شکل‌گیری فضای مجازی را در پی داشته، موجب شده تا سرمایه اجتماعی و مؤلفه‌های کلیدی آن از منابع متعدد و پیچیده‌ای تغذیه کند. فضای مجازی و فناوری‌های بنیادین آن در ادارک و فهم واقعی افراد از محیط اجتماعی، افزایش یا کاهش مشارکت در فعالیت‌ها و مسائل اجتماعی، اطلاع‌رسانی و آگاه‌سازی گروه‌ها و شکل‌گیری شبکه روابط اجتماعی مجازی نقش برجسته‌ای ایفا می‌کنند. فناوری‌های بنیادین فضای مجازی مانند فیس‌بوک، تویتر و تالارهای گفت‌وگو از ظرفیت‌های نامحدود و پیچیده‌ای در آگاهی‌بخشی، مشارکت و اعتماد اجتماعی به‌عنوان مؤلفه‌های کلیدی سرمایه اجتماعی برخوردارند. بهره‌برداری درست از این ظرفیت‌ها و

1. Monitoring Center  
2. Lightreading  
3. Social Capital

کاهش آسیب‌پذیری از این فضا مستلزم آن است که شناخت دقیق و کاملی از این فضا، امکانات و شیوه‌های نوین تعامل در آن وجود داشته باشد. ویژگی کنترل‌ناپذیری ارتباطات اجتماعی در فضای مجازی و وجود مرجع‌های متعدد رفتاری ممکن است پیامدهایی هم‌چون افزایش آشفتگی و انحرافات اجتماعی، کاهش اعتماد اجتماعی و کاهش رضایت و انسجام اجتماعی را در پی داشته باشد. فضای مجازی و ظرفیت‌های آن، هر سه مؤلفه سرمایه اجتماعی را تحت تاثیر قرار می‌دهد که عبارت‌اند از:

#### الف. مشارکت

تأثیر فضای مجازی بر مشارکت از دو بعد قابل بررسی است. بعد اول اشاره به نظام‌های انگیزشی در ترغیب افراد به مشارکت دارد. در همین چارچوب، فضای مجازی در ایجاد انگیزه‌ها و محرک‌های لازم برای مشارکت و یا عدم مشارکت و اعتقاد به ارزشی بودن مورد مشارکت بسیار تأثیرگذار است. بعد دوم در ارتباط با تأثیر فضای مجازی بر الگوها و شیوه‌های مشارکت است. شیوه‌ها و اشکال مشارکت در بافت فضای مجازی دیگر صرفاً محدود به شرکت در انتخابات نیست؛ بلکه فضای مجازی این امکان را فراهم می‌کند که فرد بتواند در تصمیم‌گیری، نظارت و اجرا مشارکت داشته باشد و این مشارکت از طریق حضور فیزیکی نیست؛ بلکه فرد می‌تواند در دوردست‌ترین نقاط با بهره‌گیری از اینترنت و امکانات آن و عضویت در شبکه‌های اجتماعی مجازی، آراء و نظرات خود را بیان کرده و به‌طور خواسته یا ناخواسته در تصمیم‌گیری‌ها و نحوه اجرای تصمیمات مشارکت کند. علاوه بر این، اینترنت با وارد ساختن مهارت‌ها، عوامل تازه و تسهیل اعمال گروهی، بستری مناسب برای گسترش مشارکت سیاسی فراهم می‌کند. اینترنت با ایجاد فرصت‌های جدید مشارکت سیاسی، مشارکت‌های جدید در تصمیم‌گیری را جذب و در نتیجه، محیط اطلاعاتی را که در آن تصمیمات سازمان اتخاذ می‌شود، تغییر می‌دهد (جلالی، ۱۳۸۰: ۱۰۰). در عین حال اینترنت ممکن است بیشترین تأثیر خود را خارج از روند عادی سیاسی، به‌وسیله تسهیل فعالیت‌های اعتراض‌آمیز و فراهم‌سازی ظرفیت‌های هماهنگی غیرقابل کنترل میان معترضین داشته باشد. تأثیرگذاری اینترنت در هدایت فعالیت‌های اعتراضی و تجمع‌های مربوط به جریان فتنه ۸۸ را می‌توان در این خصوص به عنوان نمونه نام برد.

### ب. آگاهی و دانش

در فضای مجازی درک و فهم افراد از محیط اجتماعی متفاوت از جهان واقعی است. این امر از یک طرف به دلیل منابع متعدد و نامحدود آگاهی بخشی از محیط اجتماعی است که امکان سانسور و عدم دستیابی افراد به اطلاعات لازم را به حداقل ممکن کاهش می‌دهد و از طرف دیگر، افرادی که در فضای مجازی حضور دارند، هم‌زمان مصرف کننده و تولیدکننده اطلاعات و دانش هستند. در واقع، ویژگی تعاملی بودن و غیرمرکزی فضای مجازی این امکان را به افراد می‌دهد که بتوانند نقش فعالی را در تولید دانش، اطلاع‌رسانی و جلوگیری از جریان برنامه‌ریزی شده و هدف‌دار اطلاعات ایفا کنند.

### ج. اعتماد اجتماعی

با در نظر گرفتن سابقه روابط اجتماعی مستقیم و نقشی که این روابط در شکل‌گیری اجتماعات داشته‌اند، واقعی بودن فضای شکل‌گیری این ارتباط‌های رو در رو و مستقیم همواره از جمله عواملی بوده که کنش‌های عاطفی، احساس و همچنین اعتماد ناشی از مشاهده و ارتباط چهره به چهره را تعمیق بخشیده است. در این نوع تعاملات اجتماعی، اعتماد به‌سادگی و در پرتو انگیزش‌ها و برانگیختگی‌های حسی، عاطفی و عقلی ایجاد و توسعه می‌یابد. اما در فضای مجازی، نامحسوس بودن صحنه ارتباط و طرف‌های آن، نوعی تصور غیرواقعی بودن عناصر ارتباطی را القا می‌نماید که در نتیجه آن، اعتماد که تنها در آستانه خاصی از ارتباطات دو یا چندسویه شکل می‌گیرد، غیرقابل ایجاد و یا گسستنی می‌گردد. به تعبیر دیگر، فضای مجازی امکان خودسانسوری و پنهان‌سازی هویت واقعی افراد را فراهم می‌سازد. در نتیجه، یکی از عوارض گسترش روابط در فضای مجازی، کاهش اعتماد اجتماعی است که خود را در تعاملات اجتماعی افراد در جهان واقعی نشان خواهد داد. در مجموع می‌توان گفت که «مشارکت» افراد یک جامعه در تصمیم‌گیری‌ها و اجرا نیازمند «آگاهی و دانش» است و از طرفی مادام که «اعتماد تعمیم‌یافته» وجود نداشته باشد، حتی اگر دانش و آگاهی وجود داشته باشد، مشارکت صورت نمی‌پذیرد. از این رو، اعتماد، مشارکت و آگاهی به‌عنوان سه مؤلفه اصلی سرمایه اجتماعی، لازم و ملزوم همدیگرند که این امر با ظهور فضای مجازی و گرایش فزاینده افراد به استفاده از اینترنت پیچیده شده است. بر همین اساس، یکی از مهم‌ترین اهداف جنگ نرم علیه جمهوری

اسلامی ایران در فضای سایبر، کاهش مشارکت مردم در انتخابات و تصمیم‌گیری‌ها از طریق تضعیف باور و اعتماد عمومی و شکل‌دهی به دانش و آگاهی مردم نسبت به وقایع و رویدادهای جامعه به‌ویژه به‌صورت مقاومت منفی و نافرمانی است. تشدید فعالیت سایت‌ها و ماهواره‌های بیگانه و وابسته به دولت‌های بیگانه در آستانه برگزاری انتخابات‌های مختلف در کشور و به‌ویژه سر دادن شعار تحریم انتخابات، به خوبی این امر را روشن می‌سازد.

#### د. توانمندسازی جنبش‌های مدنی و سیاسی

«یورگن هابرماس»<sup>۱</sup> با طرح نظریه دگرگونی ساختاری حوزه عمومی استدلال می‌کند که می‌توان از اینترنت برای توانمندسازی جنبش‌های مدنی، اجتماعی و سیاسی استفاده کرد. اینترنت با امکاناتی که در شکل‌سازی مجازی آسان و ناپیدا دارد، فرایند شکل‌گیری جنبش‌های مدنی و سیاسی را نه تنها ایجاد می‌کند بلکه توسعه و تشویق می‌نماید. در این فضا، جنبش‌سازی و فعالیت اعتراضی نه تنها آسان بلکه کم‌خطرتر از فضای واقعی است. به‌واقع، استفاده جنبش‌های اعتراضی از امکانات اینترنت، از ضروریات دستیابی آنها به ظرفیت‌های هماهنگی و اثرگذاری تقویت شده است به‌ویژه اینکه امکان کنترل دولتی بر این قبیل فعالیت‌ها دشوار و پرهزینه است و فیلتر کردن یا دیگر اقدامات کنترل سایبر، خود می‌تواند به عاملی برای تهییج یا تحریک افکار عمومی به موضع‌گیری‌های منفی علیه نظام حاکم مبدل گردد. در همین راستا، ایالات متحده آمریکا با بهره‌گیری از ظرفیت نهادهای تقنینی و اجرایی کوشیده است تا زمینه‌های گسترش و تسهیل کاربرد اینترنت در جامعه ایران را فراهم کند و از این مجرا، امکان استفاده از این ظرفیت‌های سایبری برای اقدامات نرم در کشور را توسعه دهد.

طرح لوایح دو قلو «تقویت دیجیتال ایران<sup>۲</sup>» و «همراهی با مردم ایران<sup>۳</sup>» در مجلس نمایندگان آمریکا در ۱۴ دسامبر سال ۲۰۰۹ در این چارچوب قابل ارزیابی است. لایحه «تقویت دیجیتال ایرانیان» توسط سناتور دموکرات جیمز موران<sup>۴</sup> طراحی شده و با لحنی تقریباً صریح از اغتشاشات بعد از انتخابات ریاست جمهوری ایران با عنوان حمایت از آمل دموکراتیک مردم ایران از طریق تقویت توانایی آنها برای دسترسی به اینترنت و سایر

1. Jurgen Habermas

2. Iranian Digital Empowerment Act

3. Stand With the Iranian People Act

4. James Moran



خدمات ارتباطی حمایت می‌کند (اپن کنگرس<sup>۱</sup>، ۲۰۰۹). هدف لایحه این است که از طریق یک جنگ سایبر، همه موانع و محدودیت‌های موجود در راه استفاده کاربران اینترنتی و سایر فناوری‌های ارتباطی را از بین ببرد. در این لایحه صریحاً اشاره شده که در جریان حوادث بعد از انتخابات، مخالفان از تویتر، فیس‌بوک و سایر فناوری‌های ارتباطی برای سازماندهی تظاهرات و سایر فعالیت‌های مرتبط با آن استفاده کرده‌اند. «لایحه تقویت دیجیتالی ایران» برای اولین بار به صراحت تأیید می‌کند که وزارت خارجه آمریکا در جریان ناآرامی‌های بعد از انتخابات از تویتر خواسته که روند بازسازی خود را به طور موقت متوقف کند تا کاربران ایرانی بتوانند در جریان ناآرامی‌ها از آن استفاده کنند. در این لایحه آمده بود که تحریم‌های فعلی که آمریکا علیه ایران اعمال می‌کند به‌طور ناخواسته سبب شده که دسترسی ایرانیان به اینترنت و سایر خدمات ارتباطی محدود شود، برای مثال، شرکت مایکروسافت و گوگل چند بار اعلام کرده‌اند که تحریم اقتصادی مانع ارائه خدمات پایدار فناوری به ایران شده است. بر این اساس حامیان لایحه از دولت آمریکا خواسته‌اند تا از صادرات همه خدمات نرم‌افزاری و ارتباطی که می‌تواند مانع نظارت دولت ایران بر سایت‌های اینترنتی و خدمات ارتباطی شود، حمایت کند. لایحه دوم تحت عنوان «همراهی با مردم ایران» توسط کیت الیسون<sup>۲</sup>، نماینده دموکرات مجلس نمایندگان تهیه شده و هدف اصلی آن تحریم مقام‌های ایرانی است که در روند خدمات فناوری نظارت می‌کنند یا اینکه در راه آن محدودیت ایجاد می‌کنند (اپن کنگرس، ۲۰۰۹).

#### ه. تحریف یا جعل مفاهیم فرهنگی و تمدنی از طریق بازی‌های رایانه‌ای

یکی از مهم‌ترین ابزارهای جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در فضای مجازی است. بازی رایانه‌ای صرفاً یک سرگرمی نیست، بلکه رسانه‌ای برای بیان عقاید و افکار است. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای بر محوریت مشروعیت‌زدایی از جمهوری اسلامی ایران و ارائه تصویری تهدیدآفرین از اقدامات و رفتار ایران در سطح ملی و منطقه‌ای طراحی شده است. مانند بازی رایانه‌ای حمله به ایران، نجات گروگان‌های آمریکایی و سام ماجراجو در پرسپولیس. برای مثال، در بازی «سام ماجراجو در پرسپولیس» با استفاده از نمادهای تمدن اسلامی برای شناسایی اهدافی که دشمن محسوب شده، به‌صورت غیرمستقیم ملل

1. Opencongress

2. Keith Ellison

اسلامی به‌منزله دشمنان بشریت و عوامل ترور اطلاق گردیده‌اند. گفتنی است که روی کاشی کاری‌های اماکن مربوط به تروریست‌ها در این بازی، روایاتی مثل «انا مدینه العلم و علی بابها» را به‌وضوح می‌توان مشاهده نمود.

### نتیجه‌گیری

جلوه‌های تعارض میان کنشگران در محیط اجتماعی به‌ویژه بین‌المللی، به‌میزان زیادی وابسته به ماهیت قدرت مسلط است. فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی، تشدید روند جهانی شدن و گسترش فزاینده کاربست فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات در تمامی قلمروهای فعالیت بشری، موجب شده تا قدرت سخت به‌تدریج جای خود را به قدرت نرم بدهد. قدرت نرم، به مفهوم دستیابی به اهداف از طریق ایجاد جاذبه و اقناع است و در این چارچوب، کنشگران تلاش می‌کنند با بهره‌گیری از جاذبه‌های فرهنگی، ارزشی و مادی بر افکار و رفتار مخاطبان تأثیر گذاشته و آن را در جهت اهداف و خواست مطلوب خود هدایت کنند. کنشگران نظام بین‌الملل در پیاده‌سازی جنگ نرم، علاوه بر جهان واقعی، از قابلیت‌ها و ظرفیت‌های جهان مجازی نیز بهره می‌برند. این امر موجب پیدایش جنگ نرم سایبری شده که مبتنی بر بهره‌گیری از اینترنت و امکانات آن مانند شبکه‌های اجتماعی، وبلاگ‌ها و بازی‌های رایانه‌ای است. یکی از مهم‌ترین اهداف جنگ نرم سایبری نظام سلطه، جمهوری اسلامی ایران است که با فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی و طرح نظریه برخورد تمدن‌ها از جانب هانتینگتون، جایگاه مهمی را در سیاست‌های تقابلی غرب به‌ویژه آمریکا پیدا کرده است. در همین راستا، آمریکا کوشیده است با به‌کارگیری ظرفیت‌های محیط مجازی، جنگ نرم همه‌جانبه را نمود بخشیده، از طریق بسیج نیروها و بهره‌گیری از ظرفیت شبکه‌های اجتماعی و همچنین ایجاد بسترهای فناورانه برای دسترس بی‌قید و بند کاربران ایرانی به اینترنت، برداشت مخاطبان و افکار عمومی جهانی را در جهات و اهداف و امیال موردنظر خود هدایت کند. بدون شک، در برابر این تهاجم سایبری، دفاع سایبری هوشمندانه نیاز است و در کنار آن، لازم است عملیات سایبری نیز با تکیه بر ارزش‌ها و اصول بنیادین اسلام و جمهوری اسلامی علیه فرهنگ‌های معارض و دشمنان، طرح‌ریزی گردد. در این رابطه، علاوه بر شناخت تفصیلی و جامعه محیط سایبر و توسعه علوم و دانش سایبری، برآورد عملیاتی از این صحنه رزم نیز ضروری است.

## منابع

۱. روزنا، جیمز. (۱۳۸۴). آشوب در سیاست جهان؛ نظریه‌ای درباره دگرگونی و پیوستگی. علیرضا طیب، تهران: انتشارات روزنه.
۲. کاستلز، مانوئل. (۱۳۸۵). عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ (ظهور جامعه شبکه‌ای). احد علیقلیان و افشین خاکباز. تهران: انتشارات طرح نو. جلد اول. چاپ پنجم.
۳. کالینز، جان. ام. (۱۳۷۰). استراتژی بزرگ (اصول و رویه‌ها). کوروش بایندر. تهران: انتشارات دفتر مطالعات سیاسی و بین‌المللی وزارت امور خارجه.
4. Cavelti, M. D. (2008). *Cyber-Security and Threat Politics; US Efforts to Secure the Information Age*. New York: Routledge.
5. Doa, J. & E. Schmitt. (2002). Pentagon Readies Efforts to Sway Sentiment Abroad. *The New York Times*. 19 February.
6. [Http://www.opencongress.org/bill/111-h4303/text](http://www.opencongress.org/bill/111-h4303/text).
7. [Http://www.opencongress.org/bill/111-h4301/show](http://www.opencongress.org/bill/111-h4301/show).
8. Keohane, R. (1984). *After Hegemony: Cooperation and Discord in the World Political Economy*. Princeton. New Jersey: Princeton University Press.
9. Libicki, Martin C. (2007). *Conquest in Cyberspace: National Security and Information Warfare*. London: Cambridge University Press.
10. NSN Senies Selling DPI to Iran. (2009). <http://www.lightreading.com>. 22 June.
11. Nye, J. S. Jr. (2004 a). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
12. Nye, J. S. Jr. (2004 b). *Power in the Global Information Age: From Realism to Globalization*. London: Routledge.
13. President's Critical Infrastructure Protection Board. (2002) The National Strategy to Secure Cyberspace. *Report of the President's Critical Infrastructure Protection Board*. USA.
14. Rantapelkone, J. (2006). Virtuous Virtual War. in: E. Halpin, & et. al. (eds). *Cyberwar, Netwar, and the Revolution in Military Affairs*. New York: Palgrave Macmillan.
15. Rosenau, J.N. & M.W. Fagen. (1997). A New Dynamism in World Politics. Increasingly skillful Individuals?. *International Studies Quarterly*. 41(4).



پروفیسر شگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی