

## Pathology of Planning Cultural Activities in I. R. I. Police with Emphasis on Cyberspace<sup>1</sup>

Abbas-Ali Farzandi Ardakani<sup>2</sup> – Lotfali Bakhtiari<sup>3</sup> – Omid Nowbakht<sup>4</sup>

### Abstract

**Background and objectives:** Addressing cyberspace in organizations, including I. R. I. Police, has always been considered by the management of organizations. This article has been conducted with the aim of pathology of cyberspace planning in I. R. I. Police and presenting strategies and approaches for its improvement.

**Methodology:** This study is of an applied research type using qualitative method and Delphi technique and expert meetings. The statistical population consisted of twenty managers, experts and cultural specialists of I. R. I. Police. The validity of the questionnaires was obtained by experts in expert meetings and its reliability was achieved through repeating until reaching theoretical saturation and consensus of members. The findings are confirmed using the views of a group of six members.

**Findings:** Cyberspace is one of the twelve cultural activities with priority and importance of I. R. I. Police that not all of its capacities have been used; so I. R. I. Police is in a weak defensive position in terms of determining the status of cyberspace in the coordinate table and in the next five to ten years it can be in a slightly aggressive mode by turning threats into strengths and weaknesses into opportunities.

**Results:** Reviewing the cyberspace planning process according to the pathology, using programs to share the experiences and capacities of the Armed Forces with the aim of preparing a comprehensive cultural system and exploiting the ways of effective presence in cyberspace and solutions to these strategies, can exploit the capacities of this activity more to flourish in the future horizon of I. R. I. Police.

**Keywords:** Pathology, Planning, Cyberspace, I. R. I. Police, Cultural activities.

---

<sup>1</sup> This article is adopted from the PhD dissertation by Omid Nowbakht in the field of cultural strategic management under the supervision of the first author and the advice of the second author at the Higher National Defense University.

<sup>2</sup> Assistant Professor, Department of Culture and Communication, Shahid Mahallati Higher Education Complex, Qom, Iran (Corresponding Author). Email: Abbasali\_farzandi@yahoo.com

<sup>3</sup> Associate Professor, Department of Strategic Management, Amin Police University, Tehran, Iran

<sup>4</sup> PhD Candidate in Strategic Cultural Management, University and Higher National Defense Research Institute, Tehran, Iran

فصلنامه پژوهش‌های دانش انتظامی، سال بیست و دوم، شماره ۳، پاییز ۱۳۹۹

صص ۱-۲۷

## آسیب‌شناسی برنامه‌ریزی فعالیت‌های فرهنگی در ناجا با تأکید بر فضای مجازی\*

عباسعلی فرزندی اردکانی<sup>۱</sup>، لطفعلی بختیاری<sup>۲</sup>، امید نوبخت<sup>۳</sup>

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۵/۰۲ تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۸/۲۵

### چکیده

**زمینه و هدف:** پرداختن به فضای مجازی در سازمان‌ها از جمله ناجا، همواره مورد توجه مدیریت سازمان‌ها بوده است. مقاله باهدف آسیب‌شناسی برنامه‌ریزی فضای مجازی در ناجا و ارائه راهبردها و راهکارهای بهبود آن انجام شده است.

**روش تحقیق:** نوع تحقیق کاربردی، روش آن کیفی با استفاده از تکنیک دلفی و جلسات خبرگی بود. جامعه آماری، بیست تن از مدیران، کارشناسان و متخصصان فرهنگی ناجا بود. روایی پرسشنامه‌ها توسط خبرگان در جلسات خبرگی و پایایی آن با تکرار تا رسیدن به اشباع نظری و اجماع اعضا، حاصل شد. یافته‌ها با استفاده از دیدگاه‌های گروه شش نفره مؤید نهایی شده است.

**یافته‌ها:** فضای مجازی یکی از دوازده فعالیت فرهنگی دارای اولویت و اهمیت ناجا است که از تمامی ظرفیت‌های آن استفاده نشده، لذا ناجا در زمینه برنامه‌ریزی فضای مجازی از نظر تعیین وضعیت در جدول مختصات، در حالت تدافعی ضعف محور قرار دارد و در پنج تا ده سال آینده با تبدیل تهدیدها به قوت‌ها و ضعف‌ها به فرصت‌ها می‌تواند در حالت تهاجمی خفیف قرار گیرد.

**نتیجه‌گیری:** بازنگری در فرایند برنامه‌ریزی فضای مجازی مطابق آسیب‌شناسی انجام شده، استفاده از برنامه‌های اشتراک‌گذاری تجارب و ظرفیت‌های نیروهای مسلح با هدف تهیه نظام جامع فرهنگی و بهره‌برداری از راه‌های حضور مؤثر در فضای مجازی و راهکارهای مترتب بر این راهبردها، می‌تواند، ظرفیت‌های این فعالیت را برای بهره‌برداری بیشتر در افق آینده ناجا شکوفا نماید.

**کلیدواژه‌ها:** آسیب‌شناسی، برنامه‌ریزی، فضای مجازی، ناجا، فعالیت‌های فرهنگی

\* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه دکتری آقای امید نوبخت در رشته مدیریت راهبردی فرهنگی به راهنمایی نویسنده اول و مشاوره نویسنده دوم در دانشگاه عالی دفاع ملی می‌باشد.

۱. استادیارگروه فرهنگ و ارتباطات مجتمع آموزش عالی شهید محلاتی، قم، ایران، نویسنده مسئول

(ایمیل: Abbasali\_farzandi@yahoo.com)

۲. دانشیار گروه مدیریت راهبردی دانشگاه علوم انتظامی امین، تهران، ایران

۳. دانشجوی دکتری مدیریت راهبردی فرهنگی دانشگاه و پژوهشگاه عالی دفاع ملی، تهران، ایران

## مقدمه

یکی از اهداف مدیریت فرهنگی کشور حفظ سلامت کارکنان سازمان‌ها با تأکید بر برنامه‌های فرهنگی از جمله برنامه‌های فضای مجازی است. تقویت کارکنان سازمان‌ها از نظر حفظ سلامت و نشاط روحی یکی از راه‌های ارتقاء سطح عملکرد آن‌ها در سازمان‌هاست. این مهم، مستلزم وجود مدیرانی توانمند، آگاه، دارای دانش و بینش کافی نسبت به علم مدیریت و فرهنگ برای برنامه‌ریزی کارشناسانه و گنجاندن فعالیت‌های فرهنگی هدفمند و منسجم در دل فعالیت‌های فضای مجازی است. این موضوع در ابلاغیه زمستان سال ۱۳۹۶ معاونت آموزش، نظارت و ارزیابی ستاد کل نیروهای مسلح به ناجا با تأکید بر تقویت مدیران در دو حوزه فضای مجازی عملیات روانی و سواد رسانه‌ای آمده است. این مطلب در ابلاغیه ۱۳۹۷/۱۱/۲۹ معاونت سیاسی آن عقیدتی سیاسی فرماندهی معظم کل قوا با عنوان بهره‌برداری هوشمند از فضای مجازی مجدد مورد تأکید قرار گرفته است.

در این مسیر بسترسازی و توجه سازمان‌ها به زیرساخت‌های فرهنگی و پرداختن به اینکه چه مجموعه کارهایی متأثر از عوامل محیطی داخلی و خارجی اثرگذار، شایسته انجام می‌باشد، قابل توجه است. این موضوع در ناجا، با توجه به ماهیت انتظامی-اجتماعی آن و اهمیت جنبه‌های فرهنگی در آن اهمیت بیشتری می‌یابد. از جمله موارد قابل توجه در حوزه فرهنگی سازمان‌ها از جمله ناجا، توجه و اهتمام به امور فرهنگی در این سازمان و چگونگی مدیریت این امور در قالب پرداختن به فضای مجازی می‌باشد. در این راستا تعمیق و بهبود مدیریت امور فرهنگی ناجا مبتنی بر شناخت کارهای فضای مجازی این سازمان در گسترش روح حاکم بر فعالیت‌های فرهنگی و دوری از انجام صرف کارهای سطحی، دارای اهمیت ویژه‌ای است. از سوی دیگر حفظ سرمایه‌های انسانی و منابع مالی با تمرکز این عناصر بر امور فرهنگی (فضای مجازی) دارای بازدهی و اثربخشی بیشتر، ضرورت پرداختن به آسیب‌شناسی مدیریت برنامه‌ریزی فضای را به عنوان یکی از امور فرهنگی در ناجا بیش از پیش نشان می‌دهد. بر این اساس این مقاله

به این سؤال می‌پردازد که آسیب‌شناسی برنامه‌ریزی فعالیت‌های فرهنگی در ناجا با تأکید بر فضای مجازی، راهبردها و راهکارهای بهبود آن کدامند؟

### مبانی نظری

رسانه‌ها و فضای مجازی بر تفکرات و علائق تأثیرگذار هستند؛ و به طور مستمر و پیشاپیش تجربه واقعی، تصاویری از زندگی و مدل‌هایی از رفتار عرضه می‌کنند (مک کویل، ۱۳۸۲: ۳۹۴). برخی بر این باورند که رسانه‌ها (فضای مجازی) نوعی واقعیت اجتماعی را نشان می‌دهند که از محافظه‌کارترین نیروهای اجتماعی تغذیه کرده و گرایش تازه را تا زمانی که تثبیت نشده‌اند، نادیده می‌گیرد و از همین رو، تقویت‌کننده فرهنگ‌اند و نه تغییردهنده آن. (گالاگر، ۱۳۸۰: ۱۴۵).

سیلور<sup>۱</sup> (۲۰۰۰) تکامل مطالعات فرهنگ را در سه مرحله فرهنگ سایبر مردم پسند (مشمول بر آرمان‌گرایانه مانند مجله‌هایی که فضای سایبر را مورد بحث قرار می‌دهند و غیر آرمان‌گرایانه، مانند کتاب‌های عوامانه‌ای که تصویر تاریکی از عصر دیجیتال ارائه می‌دهند)، مطالعات فرهنگ سایبر مشتمل بر ترکیب نوشته‌ها، روزنامه‌های عامه‌پسند با فضای سایبر و مطالعات انتقادی فرهنگ سایبر به معنای هجوم نظریه‌های اجتماعی و فرهنگی در مورد فضای سایبر، دنبال نموده است.

مایکل بندیکت<sup>۲</sup> (۱۹۹۱) می‌گوید فضای سایبر خودش یک چیز مبهم مربوط به آینده است و یک نفر به سختی می‌تواند در مرحله اولیه در مورد اشکالی که فضای سایبر به خود خواهند گرفت، با اطمینان سخن بگوید؛ بنابراین پیش‌ترسیمی از فضای سایبر مهیا می‌سازد و در آن رویکرد آینده‌پژوهی وجود دارد که می‌خواهد چشم‌اندازهای الهام‌بخش و وحدت‌بخشی از آینده را مهیا سازد. (بندیکت، ۱۹۹۱: ۳) و لذا آن را این‌طور تعریف می‌کند: «دنایای مجازی متنوع و درهم‌پیچیده، جامع، سه‌بعدی، چندحسی

1. Silver

2. Benedict

که اقیانوسی از داده‌های انتزاعی و اطلاعات مردمان دور از هم را به تجربه‌ای تقریباً دست اول و به لحاظ ادراکی جذب تبدیل می‌کند». (بندیکت b، ۱۹۹۱: ۱۹۱).

باکاردیهوا<sup>۱</sup> (۲۰۰۵) به جامعه اینترنتی و فرهنگ‌های سایبر روزمره پرداخته و معتقد است، کاربران در رایانه و اینترنت مورد غفلت قرار گرفته و به صورت منفعل و تا حدی با شعور و عصیانگر در حال دریافت فناوری‌اند. فناوری برای او مانند جعبه سیاه است که لازم نیست و تشویق نمی‌شود به داخل آن بنگرد تا ببیند که چگونه کار می‌کند بلکه به او می‌گویند که چگونه با آن‌ها کار کنند. (باکاردیه و، ۲۰۰۵، ۷۳).

کستلز<sup>۲</sup> (۱۹۹۶) در کتاب عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فناوری به سه موضوع جامعه شبکه‌ای، قدرت هویت، پایان هزاره می‌پردازد. از نظر او دنیای جدیدی در حال شکل‌گیری است که تغییرات آن در سه چیز ریشه دارد: انقلاب فناوری و اطلاعات، بحران اقتصادی سرمایه‌داری، دولت‌گرایی و بازسازی آن و در نهایت شکوفایی جنبش‌های اجتماعی فرهنگی (کستلز، ۱۹۹۶: ۳۳۶). تعامل این‌ها ساختار اجتماعی جدیدی بنام جامعه شبکه‌ای، اقتصاد اطلاعات جهانی و فرهنگ واقعیت مجازی به وجود می‌آورد. (کستلز، ۲۰۰۰: ۱۲). به اعتقاد او فرهنگ عصر اطلاعات در چارچوب انتقال نمادها به وسیله واسطه‌های الکترونیک شکل می‌گیرد که با مخاطبان متنوعی سروکار دارند و مجموعه‌های غنی محتوایی نمادین را در قالب متون الکترونیک در اختیار آن‌ها می‌گذارند. به این ترتیب فضای مجازی حاوی اطلاعات متکثر و متنوع، به صورت بخشی از واقعیت اجتماعی عصر جدید در می‌آید و فضای اصلی تعاملات معرفتی را در دست خود می‌گیرد (کستلز، ۱۳۸۹: ۱۷).

هاراوی<sup>۳</sup> در مورد سایبر از فرهنگ طبیعت‌ها می‌گوید و آن یعنی جدایی‌ناپذیری پدیده‌های فرهنگی و طبیعی و این که انسان را گونه‌ای زیست‌شناختی می‌داند. در واقع

1. Bacardi Eva

2. Castells

3. Hardaway

کار هارای فراتر از سایبرگ است و او در تلاش است نحوه‌ای از دیدن، تفکر و عمل را تشویق کند که به تغییر شیوه‌های که انسان‌ها و بسیاری از کسانی که با آن‌ها در ارتباط هستند و یکدیگر را می‌شناسند و با هم زندگی می‌نمایند، بیانجامد. نگرشی که می‌گوید ما آن‌ها هستیم، ماشین خود ما هستیم (هارای، ۱۹۸۹: ۲۷۳).

به عنوان مبنای نظری این مقاله لازم به ذکر است که با توجه به دیدگاه کستلز در سه موضوع جامعه شبکه‌ای، قدرت هویت، پایان هزاره، دنیای جدیدی در حال شکل‌گیری است که تغییرات آن ریشه در انقلاب فناوری و اطلاعات، بحران اقتصادی سرمایه‌داری، دولت‌گرایی و بازسازی آن و شکوفایی جنبش‌های اجتماعی فرهنگی دارد. به اعتقاد او تعامل این‌ها موجب به وجود آمدن ساختار اجتماعی جدیدی بنام جامعه شبکه‌ای، اقتصاد اطلاعات جهانی و فرهنگ واقعیت مجازی می‌گردد. فضای مجازی حاوی اطلاعات متکثر و متنوع، به صورت بخشی از واقعیت اجتماعی عصر جدید در می‌آید و فضای اصلی تعاملات معرفتی را در دست خود می‌گیرد. به اعتقاد او جنگ اطلاعاتی فراتر از ابعاد نظامی حرکت کرده و در همه عرصه‌ها وارد شده است. در این مسیر امکان حصول آسان و رو به رشد ابزارهای ارزان‌قیمت و قابل دسترس سایبری مانند اینترنت و... برای حمله به منابع فرهنگ، دارایی‌های اطلاعاتی افراد، سازمان‌ها و نهادها تهدیدی رو به شد برای جوامع مدرن می‌باشد که به زیرساخت‌های فناوری اطلاعات امروزی وابسته هستند. در این شرایط مدیریت سازمان‌ها از جمله ناجا چاره‌ای جز برنامه‌ریزی برای دفاع در برابر تهدیدات رو به رشد سایبری ندارند. چراکه تکنولوژی سایبر امروز به صورت روزافزون برای مدیریت اذهان بکار می‌رود. بنابراین به نظر می‌رسد، همچنان که جهان دیجیتال تر می‌شود و به هم متصل می‌گردد، دشمنان و مخالفان مهارت‌ها و توانمندی‌های خود را برای اجرای راهبردهای دیجیتالی در ابعاد مختلف توسعه می‌دهند و قابلیت‌هایی را که پشتیبان آن راهبردها باشند ارتقا می‌بخشند. تا جایی که ممکن است ابرقدرت‌ها که دارای

توانمندی فناوری هستند، توانایی‌های جهان دوم و سوم را به چالش بکشاند و یک جابجایی مجازی قدرت رخ دهد. چنین تهدیداتی نیازمند توسعه و به‌کارگیری معماری جدیدی برای برنامه‌ریزی و تقویت برنامه‌های فضای مجازی است که نسبت به سوءاستفاده از آن‌ها در برابر اهداف مخرب، حساس‌تر بوده و سریع‌تر واکنش نشان دهد. ناجا در این مسیر با توجه به ویژگی‌ها و مأموریت‌های ذاتی خود بیش از پیش نیازمند پرداختن به فضای مجازی و در رأس آن برنامه‌ریزی این موضوع در درون خود از یکسو و در جامعه از دیگر سوی می‌باشد.

### پیشینه تحقیق

دوپوی (۱۳۷۴) در زمینه گزارش یونسکو (۱۹۹۸) ۱۲۵ شاخص‌هایی را معرفی کرد که در سال ۲۰۰۰ شکل کامل‌تر یافت و شامل شش بخش عمده و ۳۰ عنوان کلی بود. این بخش‌ها و عناوین شامل میراث فرهنگی، مطبوعات و انتشارات، موسیقی، هنرهای نمایشی، هنرهای تجسمی، سینما و عکاسی، برنامه‌های رادیویی. فعالیت‌های اجتماعی و فرهنگی، ورزش و بازی‌ها طبیعت و محیط زیست بود. در گزارش سال ۲۰۰۹ تغییرات جدیدی ارائه شد و قلمرو شاخص‌های فرهنگی در هشت باکس اصلی و سه باکس فرعی آمده است که فضای مجازی به شکل ضمنی در قالب رسانه‌های دیداری، شنیداری و ارتباطی: فیلم، ویدیو، تلویزیون، رادیو، اینترنت، بازی‌های ویدیویی یکی از آن‌هاست (یونسکو، ۲۰۰۹).

شورای عالی انقلاب فرهنگی (۱۳۸۲) صد و شصت و هفت شاخص‌های فرهنگی را تصویب کرده است که عناوین آن عبارت‌اند از: ارزش‌های اساسی جمهوری اسلامی؛ شاخص‌های تحولات فکری، بینشی و رفتاری؛ شاخص‌های مصرف کالاها و خدمات فرهنگی؛ شاخص‌های توسعه فرهنگی، نیروی انسانی، فضاها و تجهیزات. شامل: کتاب. مطبوعات. سینما. موسیقی، تئاتر و سایر فعالیت‌های هنری. ورزش. رادیو و تلویزیون. خبرگزاری. سایر رسانه‌های صوتی و تصویری. امور مذهبی. میراث فرهنگی و امور سیاحتی. اقتصاد فرهنگ، پژوهش و مشارکت فرهنگی. مبادلات فرهنگی. وسایل

ارتباطی. این شورا در کار گروه تدوین شاخص‌های فرهنگی (۱۳۸۹) به این نتیجه رسید که بایستی در شاخص‌های فرهنگی یونسکو که بیشتر مربوط به حوزه‌های تولید، توزیع و مصرف کالاهای فرهنگی است، با توجه به فرهنگ آرمانی و هدف (بومی)، تغییراتی داده شود. در این راستا به استناد تحقیقی با عنوان آسیب‌شناسی کارکردی و ساختاری دستگاه‌های فرهنگی (بنیادی، ۱۳۹۱: ۲۳). کمیته‌های هجده‌گانه‌ای از حوزه‌های فرهنگی را ارائه می‌کند که تلویحاً مورد تأیید اولیه شورا نیز قرار گرفته است (شورای عالی انقلاب فرهنگی، ۱۳۹۶: ۹۷-۹۴-۱۰۲). شاخص‌های فرهنگی یونسکو در یازده حوزه شامل میراث فرهنگی، مواد چاپی و ادبیات، موسیقی، هنرهای نمایشی، هنرهای تجسمی، سینما و عکاسی، رادیو و تلویزیون، فعالیت‌های فرهنگی، ورزش و بازی، طبیعت و محیط زیست و مدیریت فرهنگ عمومی است که در آن به طور مستقیم به فضای مجازی پرداخته نشده است.

هاتف (۱۳۸۸) در پژوهشی با عنوان چشم‌اندازهای امنیت در فضای مجازی، با بررسی انواع فناوری اطلاعات و پرداختن به نمونه‌های آن، به آسیب‌شناسی فضای مجازی در کشور پرداخته و چالش‌ها و راهکارهای آن را مرور نموده است. در این رابطه چالش‌های اساسی در رابطه با فضای مجازی را در کشور به عنوان سؤال اصلی دنبال نموده و به این نتیجه رسیده که ترویج سایت‌های مفید و هدایت به سوی آن‌ها و ایجاد سد در راه آثار مخرب و ضد اخلاقی فضای مجازی محمل خوبی برای سرمایه‌گذاری در این زمینه می‌باشد.

کوچی (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان نقش مهارت افزایی کارکنان ناجا برای پیشگیری از جرایم فضای مجازی، با روش توصیفی و کاربردی هدف پیشگیری از جرایم یاد شده را برای کارکنان ناجا دنبال نموده است و به این نتیجه رسیده که مهارت افزایی کارکنان و افزایش دانش فضای سایبری می‌تواند ضمن پیشگیری از آسیب‌های فضای مجازی، در تصمیم‌گیری مدیران میزان ریسک را کاهش دهد.



مقدم (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان نقش ناجا در تمدن‌سازی با استفاده از فضای مجازی و تکنولوژی ارتباطی، به بررسی ایفای نقش ناجا در تولید و تبادل اطلاعات و معرفی و تبیین مؤلفه‌های تمدن اسلامی با استفاده از ظرفیت‌های فضای مجازی می‌پردازد؛ و بر این نکته تأکید می‌نماید که در صورت برنامه‌ریزی درست و مدون کمترین آسیب‌ها در راستای تمدن‌سازی وجود خواهد داشت. بر این اساس به معرفی ابزارها و روش‌های صحیح استفاده از آن‌ها تأکید می‌نماید.

ذوالفقاری (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان بررسی عوامل مؤثر بر معماری ناجای آینده در افق تمدن نوین اسلامی، در برشماری عوامل بیرونی مؤثر بر معماری سازمان به نقل از کلمن و نیکسون به گسترش فعالیت در فضای مجازی اشاره نموده است.

نوبخت (۱۳۹۶) بر این نکته تأکید می‌نماید که غرب بعد از قرن بیستم با سیطره سیاسی، اقتصادی و علمی بر جهان به نوعی مکان و افق آینده را از آن خود می‌داند. این موضوع در نگرش هانتینگتون به عنوان نماد راهبرد سخت برای سیطره بر زمین و هاراوی و کستلز به عنوان راهبرد نرم در سیطره بر آسمان‌ها و اندیشه‌ها به عنوان دوروی یک سکه برای سیطره بر جهان به طور عام و جمهوری اسلامی ایران به صورت خاص ملموس است. بر این اساس توجه به دو راهبرد یاد شده در برنامه‌ریزی‌های ناجا در راستای تمدن‌سازی اسلامی قابل تأمل است.

نادریان (۱۳۹۸) در مقاله چالش‌های نظری و قانونی ناجا در فضای مجازی در تحقق جامعه اسلامی، به این موضوع تأکید می‌نماید که با ظهور فضای مجازی، آسیب‌ها، جرائم و قوانین از ظرفیت دو فضای برخوردار شده و پرداختن به فضای مجازی در کنار منویات مقام معظم رهبری و نکات مندرج در بیانیه گام دوم انقلاب و مسائل مطرح شده در پدافند سایبر، بستر مناسبی برای تبیین تحقق جامعه اسلامی است.

امیری راد (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، به برشماری برخی تهدیدها و آسیب‌های فضای مجازی در سطح جامعه پرداخته و این نتیجه را

می‌گیرد که پلیس فتا می‌تواند در امر شناسایی و برخورد با جرائم سایبری نقشی مؤثر در فرهنگ ایرانی داشته باشد.

شاهمرادی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، به برشماری برخی از مشکلات فضای مجازی برای خانواده‌ها و محیط‌های آموزشی و برنامه‌ریزی برای این‌گونه محیط‌ها پرداخته و بر همکاری خانواده‌ها و ناجا برای عبور از مشکلات به عنوان نتیجه تأکید نموده است.

عیسی پورنودهی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، بر توسعه مدیریت دانش و آشنا بودن کارشناسان ناجا برای مقابله با امنیتی و غیرامنیتی این حوزه تأکید نموده است.

آقازیراتی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان نقش ناجا در عرصه فضای مجازی مبتنی بر منظومه فکری مقام معظم رهبری، اهمیت این موضوع را از دیدگاه رهبری دنبال نموده و اهمیت آن را مبتنی بر دیدگاه‌های معظم له به اندازه انقلاب اسلامی دانسته است و بر تبدیل تهدیدها در این عرصه به فرصت‌ها تأکید نموده است.

راسخی و قلی‌زاده (۱۳۹۸) در مقاله نقش ناجا در عرصه فضای مجازی با رویکرد و توسعه امنیت نرم در محیط سایبر، به وجود عرصه فضای مجازی در عصر دانایی تأکید داشته و برداشتن بسته منسجم سیاسی، اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی و قضایی برای مدیریت پیشگیرانه مشکلات این حوزه تأکید نموده است. در این مقاله بر این موضوع تأکید شده که تجهیزات فنی به تنهایی قادر به تأمین امنیت در این حوزه نیست و داشتن اصول حفاظتی و مدل امنیتی نیز ضروری است.

جمشید پور و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله نقش پدافند غیرعامل در آسیب‌شناسی شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی، ضمن تأکید بر افزایش تهدیدها و آسیب‌های فضای مجازی به دلیل توسعه آن در جامعه و توسعه علمی، مقابله با آن را با حفاظت از هویت مادی و معنوی برابر دانسته و بر تحلیل شبکه‌ها و محتوای فضای مجازی برای

شناسایی افراد مؤثر در این فضا و شناسایی اهداف آن‌ها تا نفوذ در آن‌ها و کاهش تهدیدها، تأکید نموده است.

با مقایسه و بررسی پژوهش‌های پیشین می‌توان به این نکته رسید که در زمینه انجام فعالیت‌های فضای مجازی و توسعه امنیت نرم در محیط سایبر در درون ناجا به عنوان یک فعالیت فرهنگی تحقیق خاص و عمیقی تاکنون نشده است و عمده تحقیقات انجام شده در زمینه حوزه‌های بیرونی فضای مجازی و عملکرد ناجا در حوزه‌های فضای مجازی در اجتماعات و فضای جامعه است همچنین بیشتر تحقیقات انجام شده در این حوزه بر اهمیت و توجه به فضای مجازی بوده است و نه آسیب‌شناسی عمیق و دقیق موضوع. با این وجود در سال‌های اخیر تلاش‌هایی در راستای تحول این حوزه در نیروهای مسلح توسط ستاد کل نیروهای برداشته شده است. اما شواهد حکایت از تنگ بودن عرصه مذکور در محیط نیروهای مسلح و ناجا دارد و فاصله تا رسیدن به الگوی واحد در نگرش و عملکرد در این حوزه بسیار زیاد است. در مجموع با لحاظ گزارش‌های پیشین یونسکو، شورای عالی انقلاب فرهنگی می‌توان فضای مجازی را به عنوان یکی از فعالیت‌های فرهنگی در ناجا مورد بررسی قرار داد همچنین بررسی پیشینه‌ها نشان می‌دهد که مطالعه عمیقی برای بررسی آسیب‌ها در فضای مجازی ناجا نشده است و عمده تحقیقات انجام شده اهمیت و تبیین موضوع را نشانه رفته‌اند.

### روش‌شناسی

این پژوهش از نوع کاربردی است که در سه گام مطالعات نظری با روش اسنادی و کتابخانه‌ای، اولویت‌سنجی فضای مجازی به عنوان یک فعالیت فرهنگی در ناجا با روش دلفی و آسیب‌شناسی فضای مجازی تا حصول راهبردها و راهکارها، با روش دلفی انجام شده است. به منظور آسیب‌شناسی فضای مجازی، پرسشنامه‌های محقق ساخته، به نخبگان عرضه شد و نتایج در قالب جدولی در بعد برنامه‌ریزی، در چهار حالت قوت، ضعف، فرصت و تهدید، به دست آمد. سپس حالت‌های چهارگانه به صورت  $W1, t1, s1$  و  $o1$  تا انتها کدگذاری شدند. در ادامه امتیاز موزون عملکرد ناجا

در حوزه فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی، از طریق جامعه خبرگی حاصل شد. سپس محاسبات تعیین موقعیت و اقدام راهبردی در قالب جدولی جمع‌بندی شد و بر اساس آن، جدول موقعیت و اقدام راهبردی در شرایط موجود و آتی فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی، محاسبه شد و برآیند توان پاسخ‌گویی ناجا در شرایط موجود و آتی در زمینه فضای مجازی به دست آمد؛ و موضوع تا ایجاد جدول QSPM ادامه یافت. در ادامه برای تطبیق حالت‌های چهارگانه وزن هر عامل بین ۱ تا ۹ از طریق جامعه خبرگی احراز و نمره جذابیت آن‌ها بین ۱ تا ۴ اخذ شد و بر اساس آن‌ها راهبردهای دارای اولویت و سپس راهکارهای هر یک از راهبردها استخراج شد. روایی پرسشنامه‌ها هم در مرحله اولویت‌سنجی و هم در مرحله آسیب‌شناسی‌ها با استفاده از نظرات پنج تن از خبرگان در جلسات خبرگی و پایایی آن با تکرار حاصل شده است. با توجه به کم بودن تعداد صاحب‌نظران ناجا در مورد موضوع تحقیق در زمینه نمونه‌گیری از نمونه‌گیری تمام شمار استفاده شده است. جامعه آماری این تحقیق شامل گروه‌های زیر بوده است:

الف) تعیین یک گروه بیست نفره مبتنی بر ویژگی‌های تجربه خدمتی بالای ۱۸ سال، مدیریت در امور فرهنگی ساعس ناجا، حفا ناجا و ناجا، عضویت در گروه‌های اندیشه ورزی ساعس ناجا، کارشناس امور فرهنگی، عضویت در هیئت‌علمی.

ب) تقسیم بیست نفر به دو گروه ده نفری. یک‌بار بین ۱۰ نفر از خبرگان و متخصصان با سن خدمتی بالای ۲۵ سال به عنوان گروه اول و یک‌بار هم بین خبرگان و متخصصان با سن خدمتی بین ۱۵ تا ۲۵ سال دارای مدرک دکتری یا دانشجوی دکتری، کارشناسی ارشد، به عنوان گروه دوم

ج) استفاده از نظرات خبرگی گروه مؤید نهایی (شامل ۶ نفر).

## یافته‌های تحقیق

## یافته‌های توصیفی

جدول (۱) آمار توصیفی جامعه خبرگی را نشان می‌دهد:

جدول ۱- آمار توصیفی جامعه خبرگی

مدرك تحصیلي	فراوانی مطلق	فراوانی نسبی	متوسط سابقه خدمت	ورزی ساعسی یا هیئت علمی	عضویت در گروه‌های اندیشه	فراوانی مطلق	فراوانی نسبی	روحانی، کارمند، نظامی،	فراوانی مطلق	فراوانی نسبی	جنسیت	فراوانی مطلق	فراوانی نسبی
دکتر	۸	۰.۴۰	۲۹	۸	۸	۸	۰.۴۰	روحانی	۳	۰.۱۵	مرد	۲۰	۰.۱۰۰
فوق‌لیسانس	۱۱	۰.۵۵	۲۵	۱۱	۱۱	۱۱	۰.۵۵	نظامی	۱۵	۰.۷۵	زن	۰	۰
لیسانس	۱	۰.۰۵	۳۱	۱	۱	۱	۰.۰۵	کارمند	۲	۰.۱۰	.....	.....	.....
جمع	۲۰	۱.۰۰	.....	۲۰	۲۰	۲۰	۱.۰۰	.....	۲۰	۱.۰۰	.....	۲۰	۰.۱۰۰

برای شناخت امور فرهنگی دارای اولویت در ناجا موارد به دست آمده از مطالعات نظری، به ده نفر از خبرگان مطابق جدول (۱) ارائه و نظراتشان اخذ شد. در این پرسشنامه باز از آنان خواسته شد نظر خود را پیرامون فعالیت‌های فرهنگی دارای اولویت در ناجا بر اساس جدول پیشنهادی (فعالیت‌های فرهنگی پیشنهادی یونسکو و شورای عالی انقلاب فرهنگی)، در قالب نوزده فعالیت فرهنگی ارائه نمایند. بعد از انجام این کار چارچوب اولیه با محتوای ۹ مورد از امور فرهنگی به دست آمد. در این زمینه نتایج حاصله با جدول پیشنهادی بسیار متفاوت شد. به گونه‌ای که هم از نظر تعداد اموری که از نظر خبرگان حائز اهمیت و اولویت بودند با کاهش به ۹ مورد مواجه شد و هم از نظر محتوا، مواردی غیر از محتوای پیشنهادی به خبرگان، از طرف آن‌ها پیشنهاد شد. استدلال کاهش موارد این بود که بسیاری از مواردی که در شاخص‌های یونسکو و شورای عالی انقلاب فرهنگی در موارد نوزده گانه آورده شده مانند هنرهای تجسمی، تئاتر و برخی موارد دیگر با فعالیت‌های فرهنگی ناجا تناسب ندارند و در ناجا

دارای اولویت نمی‌باشند و در نتیجه فعالیت‌های فرهنگی ناجا بایستی از میان فعالیت‌های پیشنهادی و سایر موارد بازنگری و بازبایی شوند.

با توجه به روند تحقیق انجام شده، روایی پرسش‌های باز از طریق خبرگی حاصل شد و پایایی آن با تکرار و انجام دوباره این جلسه خبرگی به فاصله دو ماه به دست آمد.

**جدول ۲- جمع‌بندی دیدگاه حاصل از خبرگی گروه پنج نفره اول از فعالیت‌های فرهنگی در**

**ناجا**

۱- زیارت و گردشگری	۵- فضای مجازی
۲- رسانه‌های مکتوب و غیر مکتوب	۶- ارتباطات مناسبی
۳- نماز و مسجد	۷- ورزش
۴- کتاب و کتب خوانی	۸- امور خیریه
	۹- کار فرهنگی

یافته‌های مندرج در جدول (۲)، بین ۱۰ نفر از خبرگان توزیع شد و از آن‌ها خواسته شد ۹ مورد مندرج در آن را بر اساس اهمیت و اولویت در ناجا بر اساس نمره ۱ به عنوان پایین‌ترین و ۱۰ به عنوان بالاترین نمره امتیازبندی نمایند. به منظور احراز پایایی این کار در دو مرحله انجام شد یک‌بار بین ۱۰ نفر از خبرگان و متخصصان با سن خدمتی بالای ۲۵ سال به عنوان گروه اول و یک‌بار هم بین خبرگان و متخصصان با سن خدمتی بین ۱۵ تا ۲۵ سال دارای مدرک دکتری یا دانشجوی دکتری، کارشناسی ارشد، به عنوان گروه دوم.

**جدول ۳- مقایسه نمره اهمیت و اولویت دو گروه خبرگی از اولویت فعالیت‌های فرهنگی در**

**ناجا**

امور فرهنگی و ردیف	میزان اهمیت (نمره ۱ تا ۱۰) در گروه اول	میزان اهمیت (نمره ۱ تا ۱۰) در گروه دوم	اولویت (نمره ۱ تا ۱۰) در گروه اول	اولویت (نمره ۱ تا ۱۰) در گروه دوم	ضرب نمره اهمیت و اولویت	ضرب نمره اهمیت و اولویت	جمع نمره هر دو گروه
۱- فضای مجازی	۹	۸	۸	۹	۷۲	۷۲	۱۴۴

در امتیازدهی موارد بالا حد وسط نمره برای پذیرش بین ۱ تا ۱۰ نمره ۶ بوده است و مطابق آن بالاترین نمره حاصل ضرب اهمیت و اولویت نمره ۱۰۰ می‌باشد و بر اساس آن نمره ۶۰ پایین‌ترین نمره پذیرش لحاظ شده است. نتایج حاصله جدول بالا به تفکیک نشان از حصول نمره ۷۲ و نزدیکی نظرات هر دو طیف دارد که بر اساس آن می‌توان از پایایی پرسشنامه انجام شده اطمینان حاصل نمود. در مرحله بعد برای احراز اطمینان بیشتر از روایی پرسشنامه، از روش سنجش بوگاردس با اخذ نظرات ۲۰ نفر از کارشناسان به صورت تصادفی استفاده شد. با استفاده از این روش ضمن احراز روایی پرسش‌نامه انجام شده به دلیل تکرار پرسش‌ها خود به خود یک‌بار دیگر نیز پایایی احراز می‌گردد.

جدول ۴ - مقایسه نمره اهمیت و اولویت دو گروه خبرگی از اولویت فعالیت‌های فرهنگی در ناجا مطابق طیف بوگاردس

ردیف	امور فرهنگی	عدم تمایل فراوانی* (امتیاز)	فراوانی	نمره تمایل متوسط فراوانی* (امتیاز)	تمایل کامل (فراوانی)* (امتیاز)	فراوانی	جمع تعداد فراوانی* (امتیاز)	پایین‌تر از متوسط و عدم روایی (زیر ۷۰)	بالای متوسط و روایی مورد (بالای ۷۰)
۱	فضای مجازی	-	-	۷	۱	۱۹	۷+۱۲۱.۷۵ ۱۲۸.۷۵	-	+

در تجزیه و تحلیل‌های آماری جدول (۴) قابل ذکر است که در طیف بوگاردس پرسش‌ها در سه وضعیت عدم تمایل، تمایل متوسط و تمایل کامل با این شرح که در هر طیف نمره بین ۱ تا ۷ را می‌توان لحاظ نمود، پیگیری می‌شوند و نهایتاً حاصل ضرب تعداد فراوانی در امتیاز نشان‌دهنده این است که امتیازهای بالای متوسط دارای روایی هستند. در جدول بالا حد متوسط با توجه به اینکه بالاترین امتیاز در طیف تمایل کامل ۷ است و ضرب ۷ در تعداد پاسخ‌دهندگان که ۲۰ نفر می‌باشد مساوی است با ۱۴۰ پایین‌ترین امتیاز نیز مربوط به طیف عدم تمایل یا ۱ امتیاز است که حاصل ضرب آن در

تعداد ۲۰ نفر پاسخ‌دهنده می‌شود ۲۰ بنابراین دامنه پاسخ‌ها بین ۲۰ تا ۱۴۰ می‌باشد و حد متوسط می‌شود ۷۰.

از آنجا که گویه‌های مربوط به فضای مجازی نمره بالای ۷۰ را نشان می‌دهند این موضوع نشان از روایی بالای موضوع است و از آنجا که این آزمون در امتداد آزمون‌های قبلی و مکمل آن‌هاست نتایج حاصله با دیگر یافته‌های پیشین در مورد تأیید امور فرهنگی مطرح و قابل توجه در ناجا هماهنگ است و نتایج حاصله در این آزمون به نوعی پایایی موضوع نیز به دست می‌آید.

در انتها پس از اخذ نظرات خبرگی گره مؤید شش نفره در راستای بومی‌سازی امور فرهنگی در ناجا، امور فرهنگی دارای اولویت به دوازده مورد ارتقاء یافت و امور قرآنی، امر به معروف و نهی از منکر و امور اقلیت‌ها به موارد نه‌گانه پیشین اضافه شد. سپس، بعد فضای مجازی به عنوان یکی از فعالیت‌های فرهنگی در ناجا به نخبگان عرضه شد و نظرات آن‌ها در قالب جدول زیر در بعد برنامه‌ریزی، در چهار حالت قوت، ضعف، فرصت و تهدید به دست آمد.

#### جدول ۵- بخشی از شناخت محیطی از فضای مجازی در ناجا

ردیف	فعالیت فرهنگی	کد اصلی	وضعیت‌های چهارگانه آسیب‌شناسی	متن عبارت آورده شده در پرسشنامه‌ها
۱	فضای مجازی	برنامه‌ریزی	قوت	<ul style="list-style-type: none"> <li>- تغییر رویکرد از نگاه سلبی به مجازی در زمینه توسعه فضای مجازی به تبعیت از نیروهای مسلح S53</li> <li>- فرهنگ‌سازی بهره‌برداری از فضای مجازی در همایش‌ها، مراسمات، جشن‌ها، دوره‌های بصیرت S54</li> <li>- بهره‌برداری از نشریات، مجلات، فصلنامه‌ها... در جهت معرفی تولیدات فضای مجازی ناجا S55</li> </ul>
			ضعف	<ul style="list-style-type: none"> <li>- وجود موانع دست و پاگیر حفاظتی و امنیتی جهت حضور در فضای مجازی W85</li> </ul>



فرصت	- استفاده از تجاربیات سایر ن.م در حوزه فضای مجازی O57
تهدید	- برنامه‌ریزی هدفمند نظام سلطه در جهت نفوذ در بین کارکنان و خانواده‌های آنان T78 - هجمه بی‌امان نظام سلطه علیه باورها، ارزش‌ها، اعتقادات و القای ناکارآمدی نظام دینی T79

چنانچه در جدول (۵) مشاهده می‌شود آسیب‌شناسی فضای مجازی در ناجا در چهار وضعیت قوت‌ها، ضعف‌ها، فرصت‌ها و تهدیدها اخذ و دسته بندی شده است.

#### جدول ۶- امتیاز موزون از شناخت محیطی فضای مجازی: بعد برنامه‌ریزی

فعالیت فرهنگی (فضای مجازی)	ابعاد: ۱- برنامه‌ریزی	عوامل استراتژیک داخلی و خارجی (گویه‌ها)	میزان اهمیت (۱ تا ۹)	توان پاسخگویی یا بهره‌برداری در شرایط موجود	توان پاسخگویی یا احترازو یا بهره‌برداری در شرایط آتی (مطلوب)	جمع امتیاز موزون در شرایط فعلی	جمع امتیاز موزون در شرایط آتی
قوت							
		S۵۳	۳	۰	۰	...	...
		S۵۴	۵	۵	۷	۳۵	۲۵
		S۵۵	۵	۵	۷	۳۵	۲۵
ضعف							
		W۹۲	۷	۳	۶	۴۲	۲۱
فرصت							
		O۵۷	۶	۲	۵	۳۰	۱۲
تهدید							
		T۷۸	۸	۱	۵	۴۰	۸
		T۷۹	۸	۱	۵	۴۰	۸
		S۸				۷۰	۵۰
		W۷				۴۲	۲۱
		O۶				۳۰	۱۲
		T۱۶				۸۰	۱۶

چنانچه در جدول (۶) مشاهده می‌شود آسیب‌شناسی فضای مجازی در ناجا در چهار وضعیت قوت هاف ضعف‌ها، فرصت‌ها و تهدیدها به وسیله خبرگان از نظر اهمیت آن‌ها برای ناجا در شرایط فعلی و آتی و توان ناجا برای استفاده از قوت‌ها و فرصت‌ها در شرایط فعلی و دوری از ضعف‌ها تهدیدها در شرایط آتی اخذ و دسته‌بندی شده است.

جدول شماره ۷- محاسبات تعیین موقعیت و اقدام راهبردی

عوامل	شرایط موجود	۵ سال آتی
فرصت‌ها O	بهره‌مندی	بهره‌مندی
تهدیدها T	۱۰-احتراز	۱۰-احتراز
قوت‌ها S	بهره‌مندی	بهره‌مندی
ضعف‌ها W	۱۰-احتراز	۱۰-احتراز
جمع جبری قوت و تهدید S&T	۱۰-رفع	۱۰-رفع
جمع جبری ضعف و فرصت O&W	۱۰-احتراز	۱۰-احتراز

مطابق جدول (۷)، نمره ۱۰ به عنوان بالاترین نمره برای بهره‌مند از قوت‌ها و فرصت‌ها و نمره ۱ به عنوان پایین‌ترین به عنوان ملاک محاسبات می‌باشد.

جدول ۸- جدول موقعیت و اقدام راهبردی در شرایط موجود و آتی فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی

عوامل	بهره‌گیری (احتراز) در شرایط موجود	بهره‌گیری یا احتراز در شرایط آتی
O	۲	۵
T	۱	۵
S	۶/۲۵	۸/۷۵
W	۳	۶

با لحاظ جمع امتیاز موزون در شرایط فعلی و مقایسه آن‌ها با نمره اهمیت، نمره احتراز یا بهره‌گیری در شرایط موجود به دست آمده و با لحاظ جمع امتیاز موزون در شرایط

آتی و مقایسه آن‌ها با نمره اهمیت، نمره احتراز یا بهره‌گیری در شرایط آتی به دست آمده است.

جدول ۹- برآیند توان پاسخ‌گویی ناجا در مدیریت امور فرهنگی از محیط درونی و بیرونی در شرایط موجود و پنج سال آتی فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی

عوامل	شرایط موجود	۵ سال آتی
فرصت‌ها O	۲	۵
تهدیدها T	۱-۱۰=-۹	۵-۱۰=-۵
قوت‌ها S	۶/۲۵	۸/۷۵
ضعف‌ها W	۳-۱۰=-۷	۶-۱۰=-۴
S&T جمع جبری قوت و تهدید	۶/۲۵+(-۹)=-۲/۷۵	۸/۷۵+(-۵)=-۳/۷۵
جمع جبری ضعف و فرصت O&W	۲+(-۷)=-۵	۵+(-۴)=۱

در جدول (۹) با مقایسه و مقابله جمع جبری قوت و تهدید در شرایط کنونی نمره شرایط موجود و در پنج سال آینده نمره شرایط آتی حاصل شده است. همچنین با مقایسه و مقابله جمع جبری ضعف و فرصت در شرایط کنونی نمره شرایط موجود و در پنج سال آینده، نمره شرایط آتی حاصل شده است.

جدول ۱۰- ماتریس تعیین موقعیت و اقدام راهبردی برای فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی

تهاجمی شدید (۱۶)	تهاجمی معطوف به قوت (۱۵)	محافظه کارانه معطوف به قوت (۱۲)	محافظه کارانه شدید (۱۱)
تهاجمی معطوف به فرصت (۱۴)	تهاجمی خفیف (۱۳)	محافظه کارانه خفیف (۱۰)	محافظه کارانه معطوف به ضعف (۹)
رقابتی فرصت محور (۸)	رقابتی خفیف (۷)	تدافعی خفیف (۴)	تدافعی معطوف محور (۳)
رقابتی شدید (۶)	رقابتی معطوف به تهدید (۵)	تدافعی معطوف به تهدید (۲)	تدافعی شدید (۱)

با توجه به نمرات محاسبه شده در جدول (۱۰) تعیین موقعیت و اقدام راهبردی برای فضای مجازی در بعد برنامه‌ریزی در جدول (۱۱) بر اساس جانمایی اعداد حاصله در

این جدول مختصات که از مرکز به هر چهار سمت از ۱ تا ۹ سانتیمتری باشد، تعیین شده است. در ادامه تحلیل محیطی برای رسیدن به راهبردهای منتخب ادامه یافت و پس از مقابله و مقایسه قوت‌ها، ضعف‌ها، فرصت‌ها و تهدیدها، راهبردهای برتر مطابق جدول شماره یازده SWot استخراج و با اخذ نظرات خبرگی از نظر وزن و جذابیت امتیاز گذاری شد.

جدول ۱۱-QSPM فضای مجازی-برنامه ریزی

دارای اولویت	جمع	نمره جذابیت (۱-۴)	وزن هر عامل و جمع آن‌ها (۱-۹)	تطبیق عوامل داخلی و خارجی
A1	33	3	5+6=11	S54&O57
-	22	2	5+6=11	S55&O57
-	26	2	5+8=13	S54&T78
-	26	2	5+8=13	S55&T79
A2	33	3	5+6=11	W85&O57
A3	39	3	5+8=13	W85&T78
-	26	2	5+8=13	W85&T79

جدول بالا سه راهبرد برتر که بیشترین نمره حاصل جمع وزن اهمیت موضوع و جذابیت را اخذ نموده‌اند، رانشان می‌دهد.

### یافته‌های استنباطی

مطابق یافته‌های جدول‌های یک تا یازده فضای مجازی از جمله فعالیت‌های دارای اولویت و جذابیت در ناجاست. همچنین در تحلیل یافته‌ها می‌توان گفت که در زمینه برنامه‌ریزی فضای مجازی در حال حاضر ناجا با همه تلاش‌های انجام شده در وضعیت محافظه کارانه معطوف به ضعف قرار دارد و تا رسیدن به وضعیت مطلوب خود در پنج تا ده سال آینده که می‌تواند در منطقه تهاجمی خفیف باشد، با توجه به آسیب‌شناسی انجام شده، نیاز به تدوین راهبردهای اساسی در زمینه برنامه‌ریزی به‌ویژه با تأکید بر واقعیات مربوط به این حوزه است. در واقع آسیب‌شناسی‌ها حکایت از آن دارد که برای پیشبرد برنامه‌ریزی فضای مجازی و استفاده از یافته‌های حاصل از آسیب‌شناسی،

دوری از برنامه‌های تبلیغاتی صرف و آمار گرایی و پرداختن به واقعیت‌های موجود همراه با نگرش به رخدادهای آتی ضرورتی اجتناب‌ناپذیر است.

## بحث و نتیجه‌گیری

مطابق نتایج حاصل شده از جلسات خبرگی فضای مجازی در کنار برخی فعالیت‌های فرهنگی دیگر به عنوان یکی از دوازده فعالیت فرهنگی دارای اولویت و اهمیت ناجا شناخته شده است. همسو با یافته‌های بخش مبانی نظری و نظریه‌پردازان این عرصه که به فرهنگ واقعیت مجازی پرداخته و معتقدند که فرهنگ عصر اطلاعات در چارچوب انتقال نمادها به وسیله واسطه‌های الکترونیک شکل گرفته، با مخاطبان متنوعی سروکار پیدا کرده، مجموعه‌های غنی محتوایی نمادین را در قالب متون الکترونیک در اختیار آن‌ها گذاشته و در نتیجه حاوی اطلاعات متکثر و متنوعی شده که به صورت بخشی از واقعیت اجتماعی عصر جدید درآمده و تعاملات معرفتی را در دست خود گرفته است، فضای مجازی برای ناجا و کارکنان آن نیز از این موضوع استثنا نمی‌باشد.

بررسی پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد که تاکنون در زمینه انجام فعالیت‌های فضای مجازی و توسعه امنیت نرم در محیط سایبر در درون ناجا به‌عنوان یک فعالیت فرهنگی تحقیق عمیقی نشده و عمده تحقیقات انجام شده در زمینه حوزه‌های بیرونی فضای مجازی و عملکرد ناجا در حوزه اجتماعات و فضای جامعه است. همچنین بیشتر تحقیقات انجام شده در این حوزه بر اهمیت و توجه به موضوع تأکید داشته‌اند و نه آسیب‌شناسی عمیق و دقیق موضوع. با این وجود در سال‌های اخیر تلاش‌هایی در راستای تحول این موضوع در نیروهای مسلح به‌وسیله ستاد کل نیروهای مسلح برداشته شده است. این مقاله در مقایسه با پیشینه‌های بررسی شده، ضمن تأیید نتایج آن مقالات از نظر تأکید آن‌ها بر اهمیت فضای مجازی در جامعه و ناجا تلاش نموده که نسبت به این موضوع در ناجا آسیب‌شناسی را با عمق و دقت بیشتری دنبال نماید. مطابق یافته‌های این بخش عمده‌ترین ضعف‌ها وجود موانع دست و پاگیر حفاظتی و امنیتی (که مبتنی بر دلایل و شرایط خود است)، جهت حضور در این فضا به دلیل بروز آسیب‌های امنیتی و

اخلاقی در بین کارکنان ناجا و برای این سازمان، صدور دستورالعمل‌های ضد و نقیض در چگونگی بهره‌برداری از این فضا و همگام نبودن ناجا و کارکنان آن در زمینه فضای مجازی با وضعیت جامعه و فضای جهانی است و در واقع سطوح انتظار در زمینه حضور و بهره‌برداری از فضای مجازی از کارکنان ناجا با جامعه متفاوت است. در مورد تهدیدها نیز مهم‌ترین عامل اثرگذار، برنامه هدفمند نظام سلطه برای نفوذ و اثرگذاری بر کارکنان ناجا همگام با جامعه، در قالب تهاجم فرهنگی و جنگ نرم می‌باشد. در باب فرصت‌ها می‌توان به این نتیجه رسید که استفاده از تجارب سایر نیروهای مسلح و تعامل شفاف بین آن‌ها به عنوان مهم‌ترین فرصت شناخته شده می‌تواند در کنار تأکید بر عمده‌ترین نقاط قوت همچون اطلاع‌رسانی و فرهنگ‌سازی در چگونگی مواجهه با فضای مجازی از طریق رسانه‌های مکتوب و غیر مکتوب، همایش‌ها و همچنین فرهنگ‌سازی در زمینه بهره‌برداری از تولیدات فضای مجازی و یا چگونگی احتراز از آسیب‌های آن، در ناجا رهگشا باشد. با بررسی محیطی ناجا در زمینه فضای مجازی این نتیجه حاصل شد که ناجا در زمینه برنامه‌ریزی این موضوع بر اساس ماتریس جدول مختصات در منطقه تدافعی ضعف محور قرار دارد اما با مدیریت این موضوع و بهره‌برداری از قوت‌ها و پوشش ضعف‌ها و تبدیل تهدیدها به فرصت، و نهایتاً بکارگیری راهبردها و راهکارهای این موضوع، می‌تواند در پنج تا ده سال آینده مطابق ماتریس تعیین وضعیت و اقدام راهبردی در نقطه تهاجمی خفیف قرار گیرد. در واقع با تمرکز بر برنامه‌ریزی این موضوع مطابق آسیب‌شناسی‌های انجام شده و لحاظ ماتریس یاد شده می‌توان با توجه به راهبردهای سه‌گانه؛ استفاده از برنامه‌های اشتراک‌گذاری تجارب و ظرفیت‌های نیروهای مسلح با هدف تهیه نظام جامع فرهنگی و بهره‌برداری از راه‌های حضور مؤثر در فضای مجازی شاهد بهبود و تعمیق فعالیت‌های فرهنگی این حوزه در ناجا بود. به‌ویژه می‌توان این آسیب‌شناسی را علاوه بر بعد برنامه‌ریزی به سایر ابعاد نظیر سازمان‌دهی، تأمین منابع و هدایت و رهبری فضای مجازی در ناجا، تسری

داد. در نهایت امید است که بازنگری در فرایند برنامه‌ریزی فضای مجازی در ناجا، مطابق آسیب‌شناسی انجام شده، بهره‌گیری از ظرفیت‌های حوزه فضای مجازی و بکارگیری راهبردها و راهکارهای پیشنهادی این پژوهش، بتواند، ظرفیت‌های این فعالیت را برای بهره‌برداری بیشتر در افق آینده ناجا با کمترین آسیب‌ها، شکوفا نماید.

### پیشنهادها

بر اساس نتایج حاصل از این تحقیق پیشنهادهای زیر در قالب راهبردها و راهکارهای هر یک از آن‌ها به شرح زیر ارائه شده است:

۱) استفاده از برنامه‌های اشتراک‌گذاری تجارب فضای مجازی، تجارب و ظرفیت‌ها با هدف تهیه نظام جامع فرهنگی فضای مجازی

- تهیه برنامه تبادل تجارب با ایجاد سامانه اشتراک‌گذاری تجارب (ایجاد سایت تبادل تجارب در فضای مجازی)؛

- تهیه کلیپ از تجارب برجسته و ارائه آن در مناسبت‌های گوناگون برای اشتراک‌گذاری تجارب؛

- سپردن برنامه تهیه نظام جامع فرهنگی فضای مجازی به گروهی متشکل از نیروهای مسلح و بیرونی؛

- سپردن برنامه تهیه نظام جامع فرهنگی فضای مجازی به داعا برای تعریف آن به صورت چند مطالعه گروهی؛

۲) بهره‌برداری از راه‌های حضور مؤثر در فضای مجازی

- شناسایی آسیب‌های مؤثر فضای مجازی بر کارکنان با کمک خود کارکنان؛

- تهیه برنامه‌هایی برای تولید محتوا جهت خنثی‌سازی آسیب‌ها و تبدیل آن به قوت و فرصت؛

- ایجاد اداره تجزیه و تحلیل آثار فضای مجازی بر کارکنان با تهیه برنامه‌هایی برای مدیریت کنترل محتوا همراه با بازخورد گیری؛

## سپاسگزاری

از اساتید ارجمند راهنما و مشاور و خبرگانی که در انجام این رساله اینجانب را یاری رسانده‌اند و از جناب دکتر ناظمی اردکانی که در ابتدای انجام این کار ضمن تبیین مفاهیم کلیدی، چشم‌انداز و نقشه راه را برایم روشن نموده‌اند بسیار سپاسگزارم.

## منابع

۱. آقازیارتی فراهانی، زهره؛ آقازیارتی فراهانی، فاطمه. (۱۳۹۸). نقش ناجا در عرصه فضای مجازی مبتنی بر منظومه فکری مقام معظم رهبری، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۸. قابل بازیابی از:  
<https://www.iribnews.ir/fa/news/2629437/>
۲. امیری راد، محمد؛ امیری راد، مبینا (۱۳۹۸) نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۳. قابل بازیابی از:  
<http://shabestan.ir/detail/News/862587>
۳. بنیادی نائینی، علی؛ محمد نژاد، امیر (۱۳۹۱). آسیب شناسی کارکردی و ساختاری دستگاه‌های فرهنگی کشور فرهنگی، تهران: شورای عالی انقلاب فرهنگی
۴. تراسبی، دیوید (۱۳۸۲) اقتصاد و فرهنگ، ترجمه کاظم فرهادی، تهران، نشر نی، چاپ اول
۵. جمشید پور، ایمان؛ مهدوی زاده، مهدی؛ کشاورز، فریدون؛ نامجو، یحیی (۱۳۹۸). نقش پدافند غیرعامل در آسیب شناسی شبکه‌های اجتماعی در فضای مجازی، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۱. قابل بازیابی از:  
<https://www.iribnews.ir/fa/news/2629437/>
۶. دوپوی، گزایوه. (۱۳۷۴). فرهنگ و توسعه. (ترجمه‌ی فاطمه فراهانی و عبدالحمید زرین قلم). مرکز انتشارات کمیسیون ملی یونسکو در ایران.



۷. بل، دیوید. (۱۳۹۲). نظریه پردازان فرهنگ سایبر، ترجمه مسعود کوثریو عبدالعزیز تاتار، تهران: دریاچه نو
۸. ذوالفقاری، حسین (۱۳۹۶) بررسی عوامل مؤثر بر معماری ناجای آینده در افق تمدن نوین اسلامی، فصلنامه مطالعات راهبردی ناجا، سال دوم، ۲(۶): ۱۱۹-۱۵۲. قابل بازیابی از: [http://journals.police.ir/article\\_20477.html](http://journals.police.ir/article_20477.html)
۹. رابرتسون، ایان. (۱۳۷۷). درآمدی بر جامعه‌شناسی، مترجم: حسین بهروان، تهران: انتشارات آستان قدس رضوی
۱۰. راسخی، افشین؛ قلی زاده، محمد (۱۳۹۸). نقش ناجا در عرصه فضای مجازی با رویکرد توسعه امنیت نرم در محیط سایبر، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۶. قابل بازیابی از: <http://shabestan.ir/detail/News/862587>
۱۱. شاهمرادی، الهام (۱۳۹۸). نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۴. قابل بازیابی از: <https://www.iribnews.ir/fa/news/2629437/>
۱۲. شاخص‌های راهبردی، ابعاد و مؤلفه‌های فرهنگی، دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی، کارگروه تدوین شاخص‌های فرهنگی، مهر ۱۳۸۹. قابل بازیابی از: <http://shabestan.ir/detail/News/862587>
۱۳. عیسی پور نودهی، فرشاد (۱۳۹۸). نقش ناجا در عرصه فضای مجازی، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت روابط عمومی و تبلیغات، ۲۸۵. قابل بازیابی از: <https://www.iribnews.ir/fa/news/2629437/>
۱۴. کسنلز، مانوئل (۱۳۸۹). عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، جلد اول، ترجمه احد علیقلیان و افشین خاکباز، تهران: انتشارات نشر نو

۱۵. کوچی، سعید (۱۳۹۵). نقش مهارت افزایی کارکنان برای پیشگیری از جرائم فضای مجازی، فصلنامه علمی ترویجی مطالعات حفاظت و امنیت انتظامی، ۱۱(۴۱):۱۰۷-۱۳۲.

قابل بازیابی از:

[http://spaps.jrl.police.ir/article\\_13780\\_7b742875655dd2c894dfeea7a0102b8f.pdf](http://spaps.jrl.police.ir/article_13780_7b742875655dd2c894dfeea7a0102b8f.pdf)

۱۶. گالاگر، مارگارت (۲۰۰۱/۱۳۸۰)، زن و صنایع فرهنگی، صنایع فرهنگی مانعی بر سر آینده فرهنگ، ترجمه وحدتی، تهران: موسسه پژوهشی نگاه معاصر.

۱۷. مک کویل، دنیس (۱۳۸۲). درآمدی بر نظریه ارتباطات جمعی، مترجم: پرویز اجاللی، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.

۱۸. مقدم، محمود (۱۳۹۶). نقش ناجا در تمدن سازی با استفاده از فضای مجازی و تکنولوژی ارتباطی، چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و تمدن نوین اسلامی ۲۷ دی ۱۳۹۶، تهران: مرکز مطالعات راهبردی ناجا، ۱۵۸. قابل بازیابی از:

<https://www.irna.ir/news/82780429/>

۱۹. نادریان، حمید (۱۳۹۸). چالش‌های نظری و قانونی ناجا در فضای مجازی در تحقق جامعه اسلامی، مجموعه چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و جامعه اسلامی ۱۴ بهمن ۱۳۹۸، تهران: سازمان عقیدتی سیاسی ناجا، معاونت تبلیغات و روابط عمومی، ۱۳۲. قابل بازیابی از:

<https://www.iribnews.ir/fa/news/2629437/>

۲۰. نوبخت، امید (۱۳۹۶). الگوی مفهومی فرهنگ عمومی بایسته برقراری نظم و امنیت در تراز تمدن نوین اسلامی همسو با راهبردهای دوگانه غرب علیه جمهوری اسلامی ایران، چکیده مقالات اولین همایش ملی ناجا و تمدن نوین اسلامی ۲۷ دی ۱۳۹۶، تهران: مرکز مطالعات راهبردی ناجا، ۱۷۸. قابل بازیابی از:

<https://www.irna.ir/news/82780429/>

۲۱. هاتف، مهدی (۱۳۸۸). چالش‌ها و چشم‌اندازهای امنیت در فضای مجازی، دومانهنامه توسعه‌سازمانی پلیس، ۶(۲۲):۹۳-۱۱۷. قابل بازیابی از:

<https://www.sid.ir/fa/journal/ViewPaper.aspx?id=119357>

22. Dray, M. (1992) cyber culture, south Atlantic Quarterly91:508-31.  
At Retrieved: <https://www.dukeupress.edu/south-atlantic-quarterly>

23. Bacardi ,M. (2005) Internet society: The internet in everyday life, London: sage. At Retrieved: <https://www.amazon.com/Internet-Society-Maria-Bakardjieva/dp/0761943390>
24. Benedict ,M. (19<sup>۹۱</sup>a) Cyberspace: first step, Cambridge MA.MIT Press. At Retrieved:
25. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08109029208629121>
26. Benedict ,M. (19<sup>۹۱</sup>b) Cyberspace: some proposals, in M. Cambridge MA.MIT Press. At Retrieved:
27. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08109029208629121>
28. Casteless, M. (1996/2000) the information age: Economy, society and culture. Volume1: The Risk of the network society, oxford: Blackwell. At Retrieved: [http://www.urbanisztika.bme.hu/wp-content/uploads/2014/05/manuel\\_castells\\_the\\_rise\\_of\\_the\\_network\\_societybookfi-org.compressed.pdf](http://www.urbanisztika.bme.hu/wp-content/uploads/2014/05/manuel_castells_the_rise_of_the_network_societybookfi-org.compressed.pdf)
29. Casteless, M. (1996/2000) the information age: Economy, society and culture. Volume3: End of Millennium. oxford: Blackwell. At Retrieved: <https://dl.uswr.ac.ir/bitstream/Hannan/130142/1/castells-The%20Information%20Age%203.pdf>
30. Hardaway, D. (1989) Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the world of modern science, New York, Routledge. At Retrieved: <https://www.amazon.com/Primate-Visions-Gender-Nature-Science/dp/0415902940>
31. Silver, D. (200۰) Looking backwards, looking forwards: cyber culture studies 1990-2000, in D. Gauntlet (ad) Web. Studies, London: Arnold. At Retrieved: <http://rccs.usfca.edu/intro.asp.html>
32. UNESCO framework for cultural statistics-2009;24
33. UNESCO cultural development indicators2014;13-98



پروفیسر شگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی