

آسیب‌شناسی اینترنت در ایران و جهان اسلام

مرتمضی شیرودی

عضو هیئت علمی پژوهشکده تحقیقات اسلامی

مقدمه

اینترنت Internet را باید بزرگ‌ترین سامانه‌ای دانست که تاکنون به دست انسان طراحی، مهندسی و اجرا شده است. این سامانه شبکه‌های عظیم از میلیون‌ها رایانه است که کاربران مختلف و اهداف متعددی دارد ولی در نهایت به صورت یک شبکه جهان شمول، واحد و در مقیاس جهانی به هم متصل است. پیدایش اینترنت در جهان به دهه ۱۹۶۰ میلادی بازمی‌گردد، زمانی که دولت آمریکا براساس طرحی موسوم به آرپا (ARPA) مخفف «آژانس تحقیق پروژه‌های پیشرفته» را که در آن زمان برای کارکردهای دفاعی به وجود آمده بود، اجرا کرد. طرح این بود که کامپیوترهای موجود در شهرهای مختلف با اطلاعات ذخیره شده خود بتوانند در صورت نیاز به هم متصل شوند و اطلاعات را به یکدیگر منتقل کنند. در این راستا و در سال ۱۹۶۱ چهار رایانه در ۲ ایالت مختلف آمریکا به هم مرتبط شدند و شبکه آرپانت را ایجاد کردند. در دهه ۱۹۷۰ با تعریف پروتکل‌های جدید از جمله TCP که تا به امروز رواج دارد، آرپانت شهرت بیشتری یافت و هسته اصلی شبکه‌ای از رایانه‌های به هم مرتبط شد که در سال ۱۹۹۳ نام اینترنت روی این شبکه گذاشته شد و وب یا (World wide web) به معنی تار جهان‌گستر توسط آزمایشگاه اروپایی فیزیک ذرات Cern به خاطر نیاز آنها به دسترسی آسان‌تر به اطلاعات موجود بر روی اینترنت ابداع شد. در این روش اطلاعات به صورت مستندات صفحه‌ای بر روی شبکه اینترنت قرار می‌گیرد و به وسیله یک مرورگر وب قابل مشاهده است.

اینترنت در جهان

سرعت رشد پدیده‌های نوین تکنولوژیک در کشورهای پیشرفته به مراتب بیش از کشورهای در حال توسعه و جهان سوم است. براساس آمار سازمان ملل متحد، تعداد کاربران اینترنت در

جهان از مرز یک میلیارد نفر گذشته است و پیش بینی می‌شود این رقم تا سال ۲۰۱۱ به دو میلیارد نفر برسد. هم‌اینک درصد کاربران اینترنت در آسیا ۳۶/۶ درصد، اروپا ۲۷/۷ درصد، آفریقا ۳/۵ درصد، آمریکای شمالی ۱۸/۸ درصد، آمریکای جنوبی ۹/۷ درصد و اقیانوسیه ۱/۵ درصد گزارش شده است.

کشورهای آمریکا و چین دارای بیشترین شمار کاربران اینترنتی هستند. کاربران اینترنتی در رژیم صهیونیستی، فنلاند و کره جنوبی نیز به ترتیب با متوسط زمان ۵/۵، ۴۹/۳ و ۴۷/۲ ساعت در ماه برای استفاده هر کاربر از اینترنت، به لحاظ مدت زمان آن لاین بودن در جهان پیشتازند.

بنابر آمارهای سال ۲۰۰۷ از مرکز اطلاعات شبکه اینترنت چین (Cnnic) تا پایان سال گذشته (۲۰۰۷) تعداد کاربران اینترنت در این کشور به ۲۱۰ میلیون نفر رسید که این میزان ۵ میلیون نفر کمتر از تعداد کاربران در آمریکا است. پیش‌بینی‌ها نشان می‌دهد که در سال ۲۰۰۸ با وجود رشد چشمگیر کاربران چینی به دلیل جمعیت زیاد چین تنها ۱۶ درصد از مردم این کشور به اینترنت دسترسی داشته باشند، این در حالی است که متوسط جهانی اتصال به اینترنت ۱۹/۱ درصد از کل جمعیت دنیاست.^۱

در میان کشورهای عربی نیز، امارات متحده عربی در رتبه اول است، کویت جایگاه دوم را در اختیار دارد. از هر یک هزار نفر جمعیت امارات، ۳۰۸ نفر کاربر اینترنتی هستند که این رقم برای کویت ۲۷۶ نفر، قطر ۲۶۹ نفر، بحرین ۲۱۳ نفر و لبنان ۱۹۶ نفر در هر هزار نفر است.^۲ تعداد ۳۵ کشور آفریقایی تنها ۲۵ میلیون کاربر دارند، همچنین حدود ۳۰ کشور در جهان است که واژه اینترنت در آنها واژه‌های غریب و نامأنوس است، چون ضریب نفوذ اینترنت در این کشورها کمتر از یک درصد گزارش شده است. مؤسسه تحقیقاتی (OVUM) به تازگی کشورهای یونان، تابلند، روسیه، هند، فیلیپین، اوکراین، ویتنام و اندونزی از جمله این کشورها هستند.

اینترنت در ایران

ورود اینترنت به ایران به آغاز دهه ۱۳۷۰ شمسی باز می‌گردد، در سال ۱۳۷۱ دانشگاه‌های صنعتی شریف و گیلان توسط مرکز تحقیقات فیزیک نظری به شبکه اینترنت وصل شدند تا با دنیای خارج ایمیل رد و بدل کنند.

سال ۱۳۷۲ ایران به شبکه جهانی اینترنت پیوست و نخستین مرکز رایانه‌ای که به طور رسمی در ایران به شبکه جهانی اینترنت وصل شد، مرکز تحقیقات فیزیک نظری ایران بود. در حال حاضر نیز این مرکز یکی از مراکز مهم خدمات اینترنت در کشور است. یکسال بعد (۱۳۷۳)، موسسه ندا رایانه تأسیس شد و پس از راه اندازی اولین بولتن بورد (BBS) در عرض یک سال اولین وب سایت ایرانی داخل کشور را راه اندازی کرد. سال ۱۳۷۴ نیز مجلس شورای اسلامی، تأسیس شرکت امور ارتباطات دیتا را تحت نظر شرکت مخابرات ایران تصویب کرد که مسئولیت توسعه خدمات دیتا در سطح کشور را به طور انحصاری در اختیار آن شرکت قرار داده است. بنابراین شاید هیچ پدیده دیگری در طول سالهای اخیر به اندازه اینترنت در ایران رشد صعودی نداشته است. افزایش تصاعدی ضریب نفوذ اینترنت در ایران و در کنار آن تأثیر افزایش تعداد سایتها، وبلاگها و پایگاه‌های اطلاع رسانی روی این شبکه جهانی، نیازمند بررسی‌های جامعه شناختی است. در حال حاضر، اینترنت در ایران چند سرویس اساسی مانند پست الکترونیکی، چت وب، وبلاگ، یوزنت، فروم و تلنت را ارائه می‌دهد. اما هر روزه سرویس‌های جدیدی ابداع می‌شود. طبق آمارهای رسمی اعلام شده از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، تعداد کاربران اینترنت در ایران در سال گذشته ۶ میلیون نفر بوده است. روند رو به رشد اینترنت در ایران طی سالهای اخیر، توجه به ابعاد مختلف و چالشهای پیش روی آن را ضروری کرده است.

آسیب‌های اینترنت در ایران

نگاهی به آمار فوق، خود گویای بسیاری از آسیب‌های است که برخی از آن عبارتند از:
ابعاد امنیتی - اطلاعاتی: در بعد امنیتی - اطلاعاتی گزینه‌های فراوانی برای بررسی وجود دارد از جمله:

الف - جاسوسی اینترنتی: دسترسی آسان به سایت‌های جاسوسی آمریکا و اسرائیل و کشورهای دیگر، امکان ارسال و دریافت ایمیل به هر نقطه از دنیا و غیر قابل کنترل بودن داده‌های مبادله شده در ایران، ضریب انجام جاسوسی از طریق اینترنت را بالا برده است. در واقع، این دسترسی، انتقال اطلاعات و انتشار هرگونه اطلاعات طبقه بندی شده بر روی اینترنت را فراهم آورده است.

ب - کاهش اقتدار سیستم امنیتی و اطلاعاتی: به دلیل امکان نشر بدون واژه و فارغ از امکان شناسایی از سوی اینترنت، سیستم امنیتی و اطلاعاتی اقتدار سنتی خود در کنترل

افکار عمومی و یا اشراف اطلاعاتی معمول را از دست داده‌اند و حتی گاه خود سیستم‌های اطلاعاتی و امنیتی مورد دستبرد اطلاعاتی قرار می‌گیرند.

ج - آموزش‌های مخرب: از جمله این آموزش‌ها، آموزش تروریسم، آموزش مصرف مواد مخدر و آموزش فرق ضاله و مانند آن است. به علت وفور سایت‌های فارسی در این زمینه‌ها، افراد به راحتی امکان آشنایی با هر فرقه و امکان انجام هر فعالیت منفی را که بخواهند، دارند و گاه این آموزش‌ها بدون هیچ‌گونه پرده پوشی مطرح می‌شوند و به آسانی در اینترنت قابل دسترسی است. ابعاد اجتماعی: موارد زیر از جمله آسیب‌های اینترنت در بعد اجتماعی است:

الف - ارتباطات نامتعارف میان جوانان: اینترنت به دلیل تسهیل ایجاد روابط دوستانه و عاشقانه، در زمینه‌های غیراخلاقی بسیار مورد توجه قرار گرفته و از جمله اینترنت موجب سهولت خیانت در روابط زناشویی و ایجاد روابط نامشروع می‌شود. حتی اینترنت همه و به ویژه جوانان را قادر می‌سازد به آسانی به دنبال اعمال غیر اخلاقی مانند قمار بازی و بورس بازی بروند، بدون این که مجبور باشند با انسان‌های مختلف تعامل و برخورد رو در رو داشته باشند. مطالعات نشان می‌دهد مردان در اینترنت به دنبال راه‌هایی برای کسب قدرت و شهوت و همین‌طور تحقق رؤیاهای جنسی هستند و زنان بیشتر به دنبال گروه‌های دوستی و حمایت و روابط عاشقانه می‌باشند. روابط غیر اخلاقی بر خط اینترنت باقی نمی‌ماند و در بسیاری موارد به روابط فیزیکی می‌انجامد.

ب - جرایم رایانه‌ای و اینترنتی: شاید نفوذ در سایت بانک ملی ایران و شبکه شتاب یکی از مهم‌ترین نشانه‌های آسیب‌پذیری جامعه ایرانی از اینترنت است، و البته گسترده بودن تعداد سایت‌های آموزش نفوذ (هک) و بالا بردن تعداد نفوذکننده‌ها (هکرها) و آمار بالای سایت‌های نفوذ شده (هک شده)، حکایت از رسوخ بیشتر این پدیده به جامعه دارد. گسترش شبکه‌های مجازی تجارت الکترونیک و آنچه به نام گلد کوئیست و پنتاگون و چند نام دیگر شناخته شده است، آسیب‌پذیری ساختار ایران در این زمینه را نشان می‌دهد.

ج - گسست میان نسلی: اینترنت شکاف میان نسل‌ها را عیان‌تر کرده است. اکنون نه تنها شکاف میان نسل اول و دوم متمایل به اینترنت بلکه شکاف میان نسل دوم و سوم علاقه‌مند به اینترنت نیز هویدا شده به گونه‌ای که هیچیک زبان دیگری را نمی‌فهمند و یا کمتر به زبان هم حرف می‌زنند.

د - بی‌هویت‌سازی: با امکانات و گزینه‌های فراوانی که اینترنت در اختیار جوانان می‌گذارد آنان به طور دائم با محرک‌های جدید و انواع مختلف رفتارها آشنا می‌شوند. این فضا،

هویت نامشخص و اغلب متحولی را می‌آفریند یعنی اینترنت یک صحنه اجتماعی است که فرد خود را در موقعیت‌های متنوع نقش‌ها و سبک‌های زندگی، قرار می‌دهد و از آن تأثیر می‌پذیرد. نوجوانان در صحنه اینترنت برای ایفای هر نقشی، فرصت پیدا می‌کنند. اینترنت فضای آزاد گلخانه‌ای را ایجاد می‌کند که حتی معلمان و مراجع قدرت به آن، دسترسی ندارند و بر آن تأثیر نمی‌گذارند. امکان خصوصی بودن امور در اینترنت، نکته‌ای است که کاربران جوان اینترنت بر آن علاقه دارند و لذا از سؤال بزرگسالان در مورد نحوه استفاده از اینترنت آشفته می‌شوند. (د) ایجاد مطالبات جدید اجتماعی: آشنایی جوانان با مسائل اجتماعی از طریق اینترنت، درخواست آنان برای تغییر را افزایش می‌دهد و همین امر، به ایجاد مطالبات جدید اجتماعی می‌انجامد.

ه) تهدید بنیان‌های خانواده: تغییر ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی به نوبه خود بنیان‌های خانوادگی را در معرض تهدید قرار می‌دهد.

و) اعتیاد اینترنتی: توان اعتیادآورنده مواد مخدر، براساس سرعت جذب مواد مزبور به بدن انسان است اما در مورد اینترنت، این سرعت به میزان در دسترس بودن آن است که ایجاد اعتیاد می‌کند. افزایش سرعت مودم‌ها و سهولت دسترسی به شبکه‌ها، سطوح بالاتری از استفاده‌های اعتیادآمیز اینترنت را دامن می‌زند اعتیاد به اینترنت مثل هر نوع اعتیاد دیگری، یک بیماری اجتماعی است لذا پدیده‌ای است فراگیر که با صدمات روانی اجتماعی، خانوادگی، جسمانی و حتی اقتصادی همراه است. معتادان به اینترنت مانند اغلب انواع معتادان، دچار افت در کارکردهای فردی و اجتماعی می‌شوند اما فرق این اعتیاد با بقیه این است که معتادان اینترنت کمتر احساس گناه می‌کنند. این افراد، اغلب جزء افراد با کلاس و با فرهنگ جامعه هستند اگرچه هنوز معیاری برای تشخیص اعتیاد به اینترنت ارائه نشده است ولی علائم این نوع اعتیاد را به دو دسته علائم روانی و جسمانی تقسیم کرده‌اند. علائم روانی عبارتند از: نوعی احساس لذت و رضایت هنگام دسترسی به اینترنت و ناتوانی در متوقف کردن افسردگی و بدخلقی در مواقعی که دسترسی به اینترنت وجود ندارد و دروغ‌گفتن به دیگران در مورد میزان استفاده از اینترنت و ... علائم جسمی عبارتند از: علائمی که ناشی از نشستن زیاد است (سوزش چشم و سردرد و کمردرد و اضافه وزن و بی‌نظمی در غذا خوردن و صرف نظر کردن از بعضی وعده‌های غذایی و توجه نکردن به بهداشت و آراستگی فردی و اختلالات خواب و تغییر در الگوی خواب)

ز) شکل‌گیری خرده فرهنگ‌های مختلف: کارکرد غالب چت‌های اینترنتی در جوانان ایرانی از جنبه‌های فراغتی و سرگرم‌کننده آن است. نتایج یک تحقیق بیان‌گر این است که فضای غالب در محیط چت، مورد مراجعه جوانان، گفت‌وگوهای دوستانه جوانان غیر همجنس است که با نیت ارضای کنجکاوی، آشنایی و سرگرمی و گاه ماجراجویی بدن روی می‌آورند. سرگرمی‌های مجازی، علاقه جوانان به مشارکت اجتماعی و فعالیت‌های مدنی را با انگیزه‌های مختلف تحت الشعاع قرار می‌دهد و می‌تواند بر مهارت‌های اجتماعی آنان در تدارک فراغت‌های گروهی و تفریحات و بازی‌های غیر مجازی تأثیر منفی بگذارد. همچنین مجاورت طولانی با فضای مجازی می‌تواند به فرهنگ‌پذیری یک طرفه و تأثیرپذیری افراطی از هنجارها و ارزش‌ها در عرصه‌های مختلف ارتباطی و اجتماعی انجامیده و با تقویت جهان‌وطنی، تعلقات ملی و سنتی کاربران را تحت تأثیر قرار دهد.

ح - انتشار مطالبات قومی و منطقه‌ای و افزایش تحریک‌پذیری قومیت‌ها: خاصیت تأسیس سایت‌های قومی و راه‌اندازی وبلاگ‌های منطقه‌ای و انتشار برخی مطالب تحریک‌آمیز در سایت‌های اینترنتی، قابلیت این رسانه و پدیده برای دامن زدن به مباحث مناقشه‌برانگیز قومی را بالا برده است.

ابعاد سیاسی: در ابعاد سیاسی، آسیب‌های اینترنت را می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:
الف - ایجاد گروه‌های سیاسی مجازی: از طریق اینترنت، گروه‌های سیاسی خاصی به وجود می‌آورند که فقط بر روی شبکه اینترنت وجود دارند و از آن طریق قابل دسترسی است.
ب - اختلال در روند کنترل جریان اطلاع‌رسانی سیاسی: رسانه‌ها و نشریات الکترونیکی فارسی، بدون کسب اجازه از نظام منتشر شده و روند اطلاع‌رسانی رسمی سیاسی را مختل می‌کنند.

ج - انتقال مستقیم اندیشه‌ها و دیدگاه‌های جریان‌های معاند به داخل: اگر تا دیروز برای انتقال افکار و دیدگاه‌های معاندان نظام به داخل، فقط نشریات مکتوب وجود داشت امروزه از طریق اینترنت، گروه‌های خبری و خبرنگارهای الکترونیک، امکان انتقال مستقیم اندیشه‌های معاندان به داخل وجود دارد.

د - ایجاد گروه‌های فشار و ذی نفوذ مجازی: جمع‌آوری امضای الکترونیک به منظور تأکید بر یک موضوع یا اعمال فشار بر یک نهاد، از کارکردهای جدید اینترنتی در ایران است. این گروه‌های سیال مجازی نقش گروه‌های فشار سنتی را در فضای مجازی اینترنتی ایفا می‌کنند.

۵- کارکردهای مشروعیتی: از طریق برگزاری فراندوم‌های اینترنتی و سیستم‌های نظرسنجی اینترنتی، این ابزار امکان اعطا یا سلب مشروعیت از عملکرد سیاسی سیستم را فراهم کرده است.

و- ایجاد مطالبات جدید سیاسی: پمپاژ دیدگاه‌ها، موجب افزایش سطح توقعات و مطالبات مردم و گروه‌ها می‌شود. انعکاس این مطالبات در سایت‌ها و در شبکه اینترنتی نیز، ایجاد مطالبات جدید سیاسی را به دنبال دارد.

ز- دموکراسی دیجیتال: از مهم‌ترین آثار پیدایش جامعه اطلاعاتی، شکل‌گیری نوع خاصی از دموکراسی است که در دوره‌های پیش، مسبوق به سابقه نیست. این دموکراسی که اکنون به اصطلاح دموکراسی دیجیتال نام گرفته، در حیطه تأثیرگذاری، انواع دیگر دموکراسی را نیز تحت الشعاع قرار داده است. در حال حاضر، مفهوم دموکراسی دیجیتال می‌تواند به طیف وسیعی از کاربردهای فناوریانه و از جمله پارلمان‌های مردمی تلویزیونی و یا هیأت‌های منصفه شهروندان اطلاق شود که از راه پست الکترونیکی با گروه‌های مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند بدون آن که نیازی به حضور فیزیکی افراد باشد.

ح- بی‌اعتبارسازی مرزها: کاربران می‌توانند با انبوه‌کاربران اینترنتی دیگر بر اساس دو طرفه بودن ارتباط‌ها، تماس برقرار کنند. شبکه جهانی و مرزهای دولت-ملت‌ها مانعی بر سر راه ارتباطات برقرار نمی‌کنند.

ی- ابراز عقاید سیاسی: کاربران می‌توانند هرگونه عقایدشان را ابراز کنند و در این مورد نظارت‌ها و ممیزی‌های دولتی عملاً محدود شده و یا فاقد تأثیرند.

ط- آزادی ایجاد انجمن‌های مخالف: کاربران شبکه می‌توانند به جامعه‌ها و تشکیلاتی مجازی بپیوندند که منافع مشترکی را پیگیری می‌کنند.

ی- مکانیسم‌های جدید شایعه‌سازی: بسیاری از سایت‌های خبری و غیرخبری با انتشار شایعات و خبرهای جعلی بر افکار عمومی تأثیر می‌گذارند. وبلاگ‌ها هم امکان دیگری در این راستا هستند.

ابعاد بین‌المللی: اینترنت در ابعاد بین‌المللی هم به‌طور زیر آسیب‌زنده است.

الف- ورود بازیگران جدید در عرصه مناسبات داخلی: مثال تغییر نام خلیج فارس از سوی نشریه نشنال ژئوگرافیک نمونه‌ای از ورود بازیگران بین‌المللی به عرصه مسائل داخلی است. در این مورد، اعتراض یکپارچه بلاگرهای ایرانی به این موضوع موجب عقب‌نشینی نشریه

مذکور گردید ولی معلوم نیست همیشه چنین تجربه ای تکرار شود که مهم ترین مثال آن، توهین های گاه و بی گاه نشریات خارجی به ساحت مقدس پیامبر اکرم (ص) است که اغلب از سوی سایت مختلف غربی پشتیبانی می شود.

ب - افزایش ضریب نفوذ جریان های معاند: بدون اینترنت امکان نفوذ عمیق جریان های معاند در رخدادهای داخلی تا این حد امکان پذیر نیست. وجود کثیری از این دست سایت ها، موید احتمال تأثیر گذاری افکار معاند جمهوری اسلامی از طریق سایت ها است.

ج - افزایش همگرایی گروه های داخلی و خارجی همفکر علیه نظام: برای بسیاری از گروه های داخل و خارج امکان ائتلاف و اتحاد فکری و سیاسی از طریق اینترنت فراهم شده و این همیابی سیاسی گاهی بسیار سریع و فوری اتفاق می افتد و این سرعت خصیصه سایت است. ابعاد فرهنگی: در ابعاد فرهنگی می توان مثال های زیر را بیان کرد:

الف - کاهش نفوذ رسانه های ملی و داخلی: به همان اندازه که رسانه های خارجی و رسانه های اینترنتی مخاطب جدید کسب می کنند از تعداد مخاطبان رسانه های داخلی و ملی و میزان نفوذ آنها کاسته شده است.

ب - ایجاد محرکه های قوی برای تبادلات فرهنگی غیر قابل کنترل: در واقع با وجود اینترنت بسیاری از محصولات فرهنگی که ماده اولیه آن ها اطلاعات است مثل کتاب، مقاله، موسیقی، فیلم، نقاشی و عکس به راحتی و بدون مانع مبادله می شوند. این بهم آمیختگی فرهنگی به ویژه میان ایرانیان داخل و خارج کشور غیر قابل کنترل شده است.

ج - بسترسازی بیشتر برای تهاجم فرهنگی: رسانه اینترنت با همه سرویس های متنوعش، قابلیت تبدیل شدن به بستری برای تهاجم فرهنگی را دارد.

د - انتقال هنجارها و نرم های ارزشی و اخلاقی غربی: اینترنت یک پدیده غربی است و فرهنگ حامل آن نیز غربی است، پس چندان غیر معقول نیست اگر بگوییم اینترنت موجب انتقال هنجارها و نرم های ارزشی و اخلاقی غربی می شود.

ه - چالش های انتقادی در مباحث دینی و مذهبی: قبح زدایی از برخی مباحث و قداست شکنی از بسیاری مباحث دینی و مذهبی با انجام شدیدترین حملات به اصول و مبانی اسلامی صورت پذیرفته است. علاوه بر آن، انتشار مباحث سنگین انتقادی درباره دین و مذهب، چالش های جدیدی در این عرصه ایجاد کرده است.

ز - جایگزینی رسانه ای: با وجود اینترنت انحصار سیستم رسانه ای کشور از دست رسانه های سنتی خارج شده و خلاء موجود در رسانه های رسمی را این رسانه های جایگزین پر می کنند.

اینترنت و بازی های رایانه ایی علیه ایران و جهان اسلام، مصداقی از آسیب های اینترنتی بازی های رایانه ای ایزاری است که از طریق اینترنت قابل دریافت و ارسال است. بازی های اینترنتی اگر از محتوای تهاجمی برخوردار باشد، آسیب های فراوانی به همراه دارد.

آسیب های فیزیولوژیک بازی ها: بیش از ۳۰ میلیون نفر در سراسر جهان، بخشی از اوقات فراغت خود را با بازی های رایانه ای پر می کنند که بالغ بر ۱۰ درصد آنها بین ۴ تا ۷ ساعت از زندگی روزمره شان را به بازی با رایانه اختصاص داده اند. طی تحقیقات انجام شده، بازی ها، ضریب قلب و میزان هورمون های بدن را تغییر می دهند. افرادی که به طور غیرفعال فقط به تماشای این بازی ها می پردازند و به طور فعال در بازی ها شرکت نمی کنند، فشارهای عصبی زیادی را تحمل می کنند. محققان به این نتیجه رسیده اند که تاثیرات روحی و روانی بازی های رایانه ای بسیار شبیه به بازی های حقیقی و ورزش های پر استرس است. حس کاربری که شکست می خورد و فشارهای روحی که او متحمل می شود، بسیار شبیه به حس بازیکنان شکست خورده فوتبال است و تاثیرات روانی این بازی ها بسیار به هم شبیه است. بی شک بخشی از بازیکنان بازی های رایانه ایی و اینترنتی ایرانی ها هستند که از آسیب هایی که برشمردیم مبرا نیستند.

بازی رایانه ای عرصه عملیات روانی: بازی های رایانه ای بیشتر در زمینه عملیات روانی استراتژیکی مورد استفاده قرار می گیرند. این عملیات، برای پیشبرد اهداف درازمدت طراحی شده و معمولاً دارای تأثیراتی درآینده دور است. مخاطبان این عملیات را شهروندان و نظامیان دشمن که خارج از منطقه جنگی بسر می برند و همچنین کل جمعیت کشورهای دوست، بی طرف، یا دشمن تشکیل می دهند. هر چند که نمی توان همه بازی های رایانه ای را جزء این مسأله محسوب کرد، ولی عمدتاً بازی های رایانه ای جنگی (war game) که توسط شرکت های خاصی مانند شرکت کوماوار و شرکت Conflict تولید می شوند و یا مجموعه بازی های دلتا فورس از جمله این عملیات هستند.

اهداف این عملیات روانی استراتژیکی عبارتند از:

- تشریح خط مشی ها، اهداف سیاسی کشور خودی برای مخاطبین و ارایه استدلال های

پشتیبانی از آن خط مشی ها.

- برانگیختن افکار عمومی به طرفداری یا خصومت علیه یک عملیات نظامی.

- پشتیبانی از تحریم های اقتصادی و دیگر اشکال غیرقهرآمیز اعمال فشار علیه دشمن.

البته بیشترین بازی های رایانه ای در راستای اولین هدف تولید و عرضه شده است.

غرب در این بازی ها از سه روش انکار، تخریب و تحریف استفاده می کند.

وجه مشترک تمام این بازی ها آن است کاربر در نقش یک سرباز نترس غربی و عمدتاً نیروی ویژه دلتا فورس (Delta Force) آمریکا یا (S.A.S) انگلیس و یا حتی نیروهای حافظ صلح سازمان ملل برای گسترش آزادی های فردی و مبارزه با سازمان های تروریستی دولتی یا غیر دولتی و یا حتی موجودات فضایی و یا تخیلی که بشریت را به سوی نابودی می کشاند وارد عمل شده و هدفی جز مبارزه و نابودی تروریست ها و نجات بشریت ندارند.

یکی دیگر از هدف های ساخت این بازی ها آن است که غرب سعی دارد با این برنامه های فرهنگی، تجاوز نظامی خود را در میان ملت خود و سایر ملل، امری عادی و در راستای گسترش صلح جهانی جلوه داده و نیز سعی می شود این موضوع القا گردد که غرب و آمریکا نماد خیر مطلق جهان است و هر فرد، گروه یا دولتی که مخالف او و ارزش هایش باشد محور شرارت و شیطانی است.

قبل از فروپاشی شوروی ریگان لقب «امپراتور شرور» را به شوروی داد و پس از آن بوش از کشور هایی چون ایران و عراق با عنوان کشور های پلیدو شرور (the evil ones) نام برد. آمریکا سعی می کند کشورها و گروه های مسلمان را بزرگترین خطر برای صلح جهانی معرفی کند.

در مجموع علت اهمیت بازی های رایانه ای توانایی آنها در انتقال پیام های فرهنگی، مذهبی و سیاسی است. القای معانی از طریق بازی بسیار بیشتر از فیلم و کتب و ... است؛ چون کاربر خود را جای قهرمان بازی می بیند که غالباً این قهرمان، غربی یا آمریکایی است. روانشناسی ثابت کرده برخی دروغ ها اگر بسیار تکرار شوند تأثیر خود را گذاشته و سبب انحراف فکری می شوند. در نتیجه بازی هایی که ضد مهدویت هستند می توانند سبب انحراف اعتقادات آخرالزمانی کاربر شوند. پس می بینیم که بعضی از بازی های رایانه ای ابزار است جهت جنگ با اسلام.

بررسی یک مصداق امنیتی از آسیب های اینترنتی: سایبر تروریسم یا تروریسم اینترنتی
واژه سایبر تروریسم نخستین بار از سوی کالین باری (Collin Barry) و در دهه ۱۹۸۰ مطرح شد، ولی گفته می شود جامع ترین تعریف از سوی خانم دوروتی دیننگ استاد علوم رایانه ای دانشگاه جرج تاون ارائه شده است: سایبر تروریسم حاصل تلاقی تروریسم و فضای مجازی

است. سایر تروریسم بیشتر به معنای حمله یا تهدید به حمله علیه رایانه ها، شبکه های رایانه ای و اطلاعات ذخیره شده در آنهاست، هنگامی که به منظور ترساندن یا مجبور کردن دولت یا اتباع آن برای پیشبرد اهداف سیاسی یا اجتماعی خاص اعمال می شود. در تروریسم کلاسیک مواد منفجره و سلاح های گرم اصلی ترین ابزار تروریسم کلاسیک هستند، ولی محتمل ترین ابزار سایر تروریست ها رایانه است. در واقع آن ها ترجیح می دهند به جای بمب از بایت استفاده کنند. اساسی ترین روش های سایر تروریسم عبارتست از: هک کردن، ویروس های رایانه ای، جاسوسی الکترونیک، دزدی هویت و تخریب یا دستکاری اطلاعات.

سایر تروریسم تاریخچه طولانی ندارد بلکه در سال ۱۹۸۲ هکرهای طرفدار دولت پاکستان تحت نام «باشگاه هکرهای پاکستانی» به کامپیوترهای هند حمله کردند. در سال ۱۹۹۹ هنگام حمله ناتو به کوزوو سایت این سازمان مورد حمله قرار گرفت. در همان زمان، وب سایت ارتش آمریکا و سایت های تجاری آمریکا به وسیله هکرهای چینی، روسی و صرب مورد حمله قرار گرفت. این حمله ها، ناتو را از مبارزان و رهبری عملیات باز نداشت اما تبلیغاتی را که برای مبارزه با رژیم صربستان از طریق اینترنت به راه انداخته بود، مختل کرد. در سال ۲۰۰۰ سایت حزب الله لبنان که یک سایت ضد صهیونیستی است توسط یک گروه هکر اسرائیلی هک شد و پرچم و سرود ملی اسرائیل روی آن قرار گرفت. در مقابل حزب الله لبنان در یک ضد حمله به وب سایت اصلی دولت اسرائیل و وب سایت وزارت خارجه اسرائیل حمله کرده و آن را هک نمودند.

دلایل زیادی وجود دارد که سبب می شود سایر تروریسم برای تروریست ها جذاب باشد از جمله:

۱. سایر تروریسم ارزان تر از روش های تروریستی متداول (کلاسیک) است. تنها چیزی که نیاز است یک رایانه شخصی متصل به اینترنت است. نیازی به خرید اسلحه نیست و می توان ویروس های رایانه را ساخت و از طریق خطوط تلفن، کابل و ارتباط بی سیم آنها را ارسال کرد.
۲. سایر تروریسم ناشناخته تر از روش های تروریسم کلاسیک است. مانند بسیاری از کاربران اینترنت تروریست ها از اسامی مستعار استفاده می کنند و به یک سایت به عنوان کاربر مهمان و ناشناس وصل می شوند و برای نیروهای پلیس و امنیتی بسیار سخت است که هویت واقعی تروریست ها را ردیابی کنند. در فضای مجازی هم موانع فیزیکی مانند ایست بازرسی، مرز یا گمرک وجود ندارد.

۳. تنوع و تعداد حملات بسیار زیاد است. سایبر تروریست می تواند شبکه های دولتی یا رایانه های دولتی، شخصی، خدمات عمومی، خطوط هوایی خصوصی و... را مورد حمله قرار دهد. تعداد زیاد و پیچیدگی حملات احتمالی به تروریست ها کمک می کند تا نقاط ضعف و آسیب پذیر را برای حمله پیدا کنند. مطالعات نشان داده است شبکه های برق و خدمات اضطراری در برابر حملات سایبر آسیب پذیر هستند برای اینکه زیر ساخت و سیستم های رایانه که اینها را اداره می کنند بسیار پیچیده هستند و این موضوع رفع همه نقاط ضعف را غیر ممکن می کند.

۴. سایبر تروریسم را می توان از راه دور هدایت کرد، ویژگی که جذابیت زیادی برای تروریست ها دارد. سایبر تروریسم، آموزش فیزیکی اندکی را می طلبد و سرمایه گذاری روانی کمتر دارد و امکان می دهد تا سازمان های تروریستی عضوگیری کنند و اعضا را در اختیار داشته باشند. از مهم ترین گروه های رایانه ایی که از پدیده سایبر تروریسم علیه ایران و مسلمانان استفاده می کنند سایت هایی است که طرفدار اسرائیل اند. این گروه به سایت های حامی سازمان های به زعم آنها تروریستی مانند حماس و حزب الله حمله می کنند، از جمله هاگانا. در سال ۱۹۲۱ سازمانی شبه نظامی صهیونیستی مهاجر نشینی پدید آمد که در آن زمان به طور سری و با نام «دفاع و عمل» به فعالیت پرداخت. بعد از آن کلمه عمل حذف گردید و کلمه «دفاع» یا «هاگانا» باقی ماند. مقصود این سازمان تهاجم به زمین و کارگران و سربازان فلسطینی و دفاع از مهاجران یهودی به فلسطین بود. با اینکه معنای این کلمه دفاع بود اما هاگانا به عملیات مسلحانه علیه مسلمانان پرداخته و همچنین در عملیات اسکان مهاجر نشین ها و مهاجرت قانونی و غیر قانونی صهیونیست ها مشارکت کرد. این گروه همچنین در طول انقلاب عربی در سال ۱۹۳۶ با انگلیس همکاری داشت. در سال ۱۹۳۱ بعضی عناصر هاگانا به همراه اعضای از «بیتاد» سازمان «آرگون» را تشکیل دادند که بزرگترین نقش را در برپایی دولت اسرائیل و قتل و آواره کردن فلسطینیان داشت. شعار و نشان این گروه عبارت «فقط اسلحه» بود که در زیر آن عبارت «فقط همین» نیز نقش بسته بود.

اکنون هاگانا کینه خود را به طور الکترونیکی و در دنیای مجازی هم اعمال می کند. وب سایت هاگانا توسط فردی آمریکایی یهودی الاصل که Andrew Aaron Weisburd خوانده می شود و در ایالات متحده ساکن است تأسیس شده است و وظیفه آن تعقیب وب سایت های اسلامی بر روی اینترنت برای توقیف و بستن یا تاراندن آن ها از شرکت های میزبانی است به این بهانه که این وب سایت ها پشتیبان تروریسم و ضد جمعیت های یهودی هستند.

وب سایت هاگانا (<http://www.haganah.us>) در طول دو سال و نیم فعالیت خود صدها وب سایت اسلامی را مورد تعقیب قرار داد و بیش از ۵۰۰ وب سایت را از راه اجبار شرکت های میزبانی و تهدید آن ها به تعطیلی کشاند. وب سایت هاگانا اهداف تخریبی خود را با کمال وقاحت ابراز می کند و با ارائه اطلاعات کاملی از وب سایت های هدف از بازدید کنندگان خود می خواهد در نامه نگاری با شرکت های میزبانی برای بستن وب سایت های اسلامی با آن ها همکاری کنند. هنگامی که انهدام وب سایت اسلامی به پایان رسید در زیر نام آن علامت سلاحی معکوس (یک کلاشینکف برگشته) نشان داده می شود حتی در انتهای کار مفاهیم ایدئولوژیکی وب سایت مربوط و اهداف مخفی! آن جهت توجیه این عمل شرح داده می شود. با وجود اینکه هاگانا ادعا می کند که به عملیات تخریب یا انهدام وب سایت هایی که آن ها را پیگیری می کند نمی پردازد، با مجموعه های یهودی خاص که جهت نفوذ و تخریب فعالیت می کنند (هکرها) به طور نزدیکی همکاری دارد و این مجموعه ها وب سایت هایی را که احساس می کنند با فعالیتشان یهود را اذیت می کنند مورد حمله قرار می دهند. و این ادعا با گزارشی که شرکت Riptech که متخصص راه های حفاظت در شبکه اینترنت است تکمیل می شود. این گزارش بیان می کند که اسرائیل در دنیا رتبه نخست حمله به شبکه های اینترنتی را اشغال کرده است. این نسبتی از کاربران اینترنت در اسرائیل است به طوریکه Riptech در حدود ۱۲۸ هزار حمله برای هک را از سوی چهار میلیون کامپیوتر در اسرائیل ثبت کرده است.

هاگانا اکنون برای تصویب قانونی برای مبارزه با تروریسم در اینترنت تلاش گسترده ای می کند تا بتواند پایگاه های اسلامی را به راحتی و بدون هیچ گونه پیگیری یا تعقیب و شانناژ ببندد. نتیجه این که دفاع در برابر تروریسمی که در رایانه و اینترنت در آن نقش مهمی را ایفا می کنند تا اندازه زیادی شبیه دفاع در مقابل تروریسمی است که رایانه و اینترنت نقشی در آن ندارد. اقدامات عادی مانند بازدارندگی، قانون، مذاکره و دیپلماسی در این خصوص نیز مؤثر است با این تفاوت که دامنه عناصر خاصی گسترده تر است و نیز باید این روش ها به روز شوند. راه کارهای اصلی دفاع در برابر سایبر تروریسم را می توان در ۳ شاخه اصلی آموزش، ساز و کار حقوقی و تقویت دفاعی طبقه بندی کرد.

الف: آموزش: مهم ترین مرحله در جلوگیری از سایبر تروریسم، آموزش است. این آموزش شامل آموزش عمومی و آموزش مقامات سیاسی، امنیتی و پلیس است. نه تنها مردم عادی بلکه

بسیاری از مقامات سیاسی و امنیتی نیز هیچ گونه اطلاعاتی در مورد حملات سایبر تروریستی و چگونگی آن ندارند. در مورد آموزش عمومی مهم ترین نکته این است که کاربران اینترنت را نسبت به ایمن تر کردن رایانه های شخصی متقاعد کرد و با آگاهی دادن به مقامات سیاسی و امنیتی آن ها را وادار کرد تا تمهیدات لازم برای مقابله با سایبر تروریسم را عملی کنند.

ب: ساز و کار حقوقی: در مرحله بعد باید ساز و کار حقوقی و قضایی مناسبی را برای مبارزه با سایبر تروریسم ایجاد کرد. وجود خلاء های قانونی نیروهای امنیتی و قضایی را در مقابله با سایبر تروریسم دچار سردرگمی می کند و توانایی اقدام به موقع و مناسب را از آنان می گیرد. ایجاد دادگاه های ویژه جرایم اینترنتی قدم مهمی در مبارزه با سایبر تروریسم است چراکه رسیدگی به این جرایم را آسان تر و سریع تر می کند و با به خطر انداختن امنیت مجرمان گام موثری در کاهش حملات تروریستی خواهد بود.

ج: تقویت دفاعی: ایجاد سازمان های مسئول مقابله با سایبر تروریسم مهم ترین راه کار دفاعی در برابر سایبر تروریسم خواهد بود. سازمان هایی که مسئولیت آن ها مطالعه و تحقیق و مقابله با حملات سایبر باشد. روش دفاعی دیگر عبارت است از سخت تر کردن حملات از طریق تقویت فناوری امنیتی. از دیگر راه کارهای فراگیر دفاعی می توان به تعریف روزآمد ویروس های رایانه ای، استفاده از نرم افزارهای ضد ویروس، استفاده از رمزهای عبور قوی و دیوار آتش اشاره کرد.

منابع

Ksabz.net
irandiplomasy.com
rajanews.com
mouood.org
2.irna.ir
mastoor.ir
farhangnews.ir
aftab.ir
mydocument.ir
roozevasl.com

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

basirat.ir
tebyan.net
bfnews.ir
nosazi.ir
sharifnews.ir
bachehayeghalam.ir
asreakharezaman.blogfa.com
voiparsiblog.com
tele3x.mihanblog.com39.ASPX
mhta.persianblog.com
tv2irib.ir
iran20.ir
smalavi.parsiblog.com
akharezaman.parsibox.com
jewish.blogfa.com
mahdavion.com
mehdiclub.blogfa.com
hamshahrionlin.ir
fasleno.com
amifs.blogspot.com
guds daily.com
arak-info.com
cyber-chalany.blogfa.com
asianews.ir



عباس آریان پور، فرهنگ انگلیسی به فارسی.

غلامرضا علی بابایی، فرهنگ سیاسی آرش، تهران، نشر آشیان، چاپ دوم ۱۳۸۴.

پی نوشتها:

۱. خبرگزاری مهر، ۲۵ آبان ۸۶.

۲. جام جم، ۵ دی ۸۶.