



فضای سایبر و وجه رابطه‌ای قدرت ملی ایران^۱

علی اصغر دهقانی^۲

حسین پورا احمدی میبیدی^۳

چکیده

تحولات ناشی از انقلاب در فناوری اطلاعات و ارتباطات، زمینه تأثیر گذاری عمیق بر صورت بندی اقتصادی-اجتماعی جوامع و بازتعریف نظام اقتصاد سیاسی بین الملل را فراهم کرده است. دگرگونی های ایجاد شده، اهمیت جنبه های ناملموس قدرت را افزایش داده و گونه های جدیدی از قدرت را وارد صحنه کرده است که قدرت رابطه ای، یکی از مهم ترین آن ها به شمار می آید. قدرت رابطه ای در فضای سایبر، محصول نوع نگاه و سیاست گذاری و در نتیجه، جهت دهی و بهره برداری از این عرصه بوده و به صورت اجتماعی و بیناذهنی بر ساخته می شود. در عصر دیجیتال، ایجاد شبکه های اجتماعی، روز به روز بر اهمیت قدرت رابطه ای افزوده است؛ به گونه ای که به یکی از مؤلفه های مهم در تعیین مشروعیت دولت ها تبدیل شده است. هدف مقاله حاضر، بررسی این مسئله است که «در زمانه ای که فضای سایبر به کانون قدرت و ثروت تبدیل شده است، در پرتو پویسهای فناوری اطلاعات و ارتباطات، وضعیت قدرت رابطه ای جمهوری اسلامی ایران، چه شکلی به خود گرفته است؟» این پژوهش، برای رسیدن به اهداف خود از روش کمی-کیفی بهره گرفته است. فرضیه اولیه بیان می دارد: «شیوه بازیگری جمهوری اسلامی ایران و برخورد سلبی با مقتضیات گردش اطلاعات، زمینه بروز واکنش اجتماعی منفی از سوی کاربران داخلی و خارجی و در نتیجه، کاهش قدرت رابطه ای کشور را فراهم کرده است».

کلیدواژه ها: اقتصاد سیاسی فضای سایبر در ایران، قدرت رابطه ای، اقتصاد دیجیتال، شبکه های اجتماعی، امنیت سایبری

۱. این مقاله برگرفته از پایان نامه دکتری با عنوان «اقتصاد سیاسی فضای سایبر و قدرت ملی جمهوری اسلامی ایران» دانشکده اقتصاد و علوم سیاسی دانشگاه شهید بهشتی تهران است.

۲. دانشجوی دکتری روابط بین الملل، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران نویسنده مسئول dehghan.com@gmail.com

۳. استاد گروه روابط بین الملل دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران



Relational Aspect of Iran's National Power¹

Ali Asghar Dehghani²

Hossein Pourahmadi Meibodi³

Abstract

Revolutionary developments in information and communication technology have provided a profound impact on the socio-economic formation of societies and the reformulation of the international political economy system. The changes that have taken place provide the context for the importance of the intangible aspects of power and have introduced new forms of power, the most important of which is relational power. Relational power is a form of power that is the product of the type of view and policy-making, and as a result of the direction and exploitation of this field, is constructed socially. In the digital age, the advent of social networks has increased the importance of relational power, as it is an important factor in determining the legitimacy of governments. The purpose of this article is to investigate the situation of cyber power in the Islamic Republic of Iran at a time when cyberspace has become the main element of power and wealth and in the light of the dynamics of information and communication technology. The research has used quantitative-qualitative method to achieve its goals. The primary hypothesis states: "The acting style of the I.R. of Iran and its negative approach to the requirements of cyberspace, have created the ground for negative social reactions from domestic and foreign players and, as a result, the reduction of the country's relational power.

Keywords: Cyberspace, Social Networks, Relational Power, Digital Economy, National Power of Iran

This article is taken from the doctoral thesis entitled "Political Economy of Cyberspace and National Power of the Islamic Republic of Iran" of the Faculty of Economics and Political Sciences of Shahid Beheshti University, Tehran.

¹PhD graduate of International Relations, Shahid Beheshti University, Tehran

²Professor of Shahid Beheshti University of Tehran



۱۲۲

پژوهش نامه ایرانی

سیاست بین الملل،

سال ۱۲، شماره ۱، شماره

پیاپی ۲۳، پاییز و زمستان

۱۴۰۲

مقدمه

در حالی که نگاه کلاسیک (در قالب رئالیسم و شاخه‌های آن)، قدرت را محدود به عرصه‌های عینی تلقی می‌کرد، ظهور و بروز فناوری‌های جدید و از جمله فناوری اطلاعات و ارتباطات، هم ایجاد قدرت از طریق دانش و هم تولید ثروت از طریق فضای سایبر را امکان‌پذیر کرده و عرصه جدیدی را در برابر همگان گشوده است. این پدیده نوین، نمایانگر عصری است که در آن، مفاهیم پیشین قدرت و امنیت، نیازمند بازتعریف و نگاهی جدید هستند؛ زیرا، فناوری اطلاعات، ماهیت عصر صنعتی را تغییر خواهد داد و یکی از نتایج این دگرگونی، افول توان تأثیرگذاری ساختارهای قدیمی و شکل‌گیری ساختارهای جدید قدرت و تأثیرپذیری همه عناصر جامعه از آن است. اگر در دوره انقلاب صنعتی، قدرت ملی کشورها برآمده از دارایی‌های عینی و مشهود بود، در انقلاب اطلاعاتی، شاهد ایجاد وضعیت متفاوتی هستیم. در واقع، در گذشته، قدرت، بیشتر مادی و متمرکز در دست دولت‌ها بود، لیکن وفور اطلاعات، اهمیت جنبه‌های ناملموس قدرت را افزایش داده و در نتیجه، ابعادی از قدرت را از دست دولت‌ها خارج و در جامعه، پخش کرده است. در شرایط کنونی، در نتیجه انقلاب اطلاعات، شمار بسیار بیشتری از شهروندان به قدرت دسترسی پیدا کرده‌اند. این قدرت‌یابی جدید، حاصل شکلی از قدرت اجتماعی است که به صورت بینادهنی بر ساخته می‌شود.

پلتفرم‌های دیجیتال قدرت گرفته از فضای سایبر، به‌میزانی از قدرت دست یافته‌اند که می‌توانند بر سرشت قدرت تعاملات بین دولت‌ها و جامعه تأثیر گذاشته و آن را تغییر دهند (De Reuver, Sorensen, Rahul, 2018, 8). پژوهش حاضر با تمرکز بر انقلاب دیجیتال، تلاش کرده است پیامدهای کاربرد پلتفرم‌ها بر قدرت را بررسی کند. در گذشته، فرایند سیاست‌گذاری و عملکرد دولت‌ها در زمینه مؤلفه‌های قدرت، مانند امروز، مشهود نبود و آحاد جامعه در فرایند آن درگیر نبودند؛ لیکن، در عصر وفور اطلاعات و در نتیجه حضور شبکه‌های اجتماعی، هرگونه اقدام سلبی یا ایجابی دولت در برابر شبکه و اینترنت، بر بسیاری از شهروندان تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین، مردم، همواره از اقدامات حکمرانی فضای سایبر تأثیر پذیرفته و در حال قضاوت درباره عملکرد حاکمیت هستند. در این شرایط، قدرت رابطه‌ای دولت‌ها، که در فرایندی اجتماعی و بینادهنی شکل می‌گیرد، متأثر خواهد شد و این، یکی از مصداق‌های اصلی پراکنش قدرت در عصر جدید است. در این شرایط، آحاد شهروندان به قدرت دست یافته‌اند و قضاوت و دیدگاهشان در مورد عملکرد دولت، تأثیرات مستقیمی بر قدرت رابطه‌ای کشور دارد.

درواقع، فضای سایبر از طریق گسترش پلتفرم‌ها در فضای مجازی، امکاناتی را برای موضع‌گیری و مشارکت در حکمرانی فراهم کرده است که در صورت جلوگیری نکردن دولت از گردش اطلاعات،



می‌تواند زمینه افزایش قدرت رابطهای کشور را فراهم کند. فهم چگونگی تأثیرگذاری فضای مجازی بر برآورده‌سازی اهداف ملی، نیازمند درک درست روابط قدرتی است که ارتباطات دولت و شهروندان را شکل می‌دهد. نتایج پژوهش‌های انجام‌شده نشان می‌دهد که در صورت حکمرانی خوب و بازیگری مناسب، فضای مجازی، از قدرت بالایی در جهت‌دهی به عملکرد دولت‌ها و در نتیجه، افزایش مشروعیت آن‌ها در سطوح ملی و بین‌المللی برخوردار است (Ritta, Marlei, Pozzebon and Cunha, 2021, 5).

قدرت رابطهای، به‌عنوان خروجی روابط اجتماعی، از طریق ایجاد معنا در ذهن انسان بر ساخته شده و مشروعیت‌ساز است. در حال حاضر، فضای سایبر و شبکه‌های اجتماعی، مهم‌ترین بستر تکوین و قوام این شکل از قدرت به‌شمار می‌آیند و شیوه رویارویی کشورها با جریان اطلاعات، نقش برجسته‌ای در کسب این شکل اجتماعی از قدرت دارد. در این شرایط، کشورهای جهان تلاش می‌کنند با تنظیم شیوه بازیگری خود در فضای سایبر، به‌گونه‌ای بیشینه از این شکل پراهمیت از قدرت بهره برده و مشروعیت خود را در سطح ملی و بین‌المللی افزایش دهند.

پژوهش حاضر در پی این است که با استفاده از تقسیم‌بندی سه‌گانه کنت بولدینگ از مظاهر قدرت (در کتاب سه‌چهره از قدرت، ۱۹۸۹) - که به‌نظر نگارندگان، طیف کاملی از کاربرد قدرت در جوامع انسانی را بازنمایی کرده است و همخوانی مناسبی با بازیگری کشورها در فضای سایبر دارد - وضعیت قدرت رابطه‌ای و بین‌ذهنی کشور، ناشی از نوع سیاست‌ورزی و بازیگری جمهوری اسلامی ایران در حوزه‌های سه‌گانه را بررسی کند. این بررسی در قالب مدل جهانی بازی سایبری که برآمده از نگاه لیبرالیستی به رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل بوده و بر تقسیم‌بندی سه‌گانه یادشده مبتنا دارد، انجام خواهد شد. در این مدل، نوع واکنش مردم به طیف کامل اقدامات دولت در حوزه‌های گوناگون امنیتی، اقتصادی، و اجتماعی در فضای سایبر، تعیین‌کننده قدرت رابطه‌ای و اجتماعی حاکمیت است. مدل یادشده با بهره‌گیری از نظریه «کنش اجتماعی» تالکوت پارسونز، این امکان را فراهم می‌کند که واکنش اجتماعی مثبت یا منفی مردم را در مقابل هریک از سه شکل کاربرد قدرت در فضای مجازی مشخص کرده و سرانجام، وضعیت قدرت رابطهای کشور را که برآیند واکنش بین‌الذهنی مردم در مقابل اقدامات دولت در هریک از حوزه‌های امنیتی، اقتصادی، و اجتماعی است، استخراج کنیم.

۱ Kenth Boulding

۲ Global Cyber Game

گفتنی است، در حال حاضر، در ادبیات این رشته، مسائل گوناگونی درباره شکاف دیجیتال و نگاه‌هایی با ادبیات انتقادی و گاهی رئالیستی، جریان داشته و حوزه‌های گسترده‌ای از مسائل فضای سایبر را پوشش می‌دهند که مرتبط با هدف این پژوهش نبوده و به همین سبب به آن‌ها اشاره نشده است؛ بنابراین، در چارچوب رویکرد نظری مقاله و در راستای هدف پژوهش حاضر - که تنها ارزیابی قدرت رابطه‌ای است - مدل جهانی بازی سایبر، استخراج و بیان حوزه خاصی از داده‌ها را به ما دیکته می‌کند؛ از این رو، در پی ارزیابی همه مسائل مرتبط با فضای سایبر در کشور نیستیم و هدف پژوهش حاضر، بررسی قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی ایران در شرایطی است که فضای سایبر به مثابه یک عامل قدرتمند، سبب بروز تغییرات گسترده در مؤلفه‌های گوناگون نظام اقتصاد سیاسی بین‌الملل (شامل امنیت، اقتصاد، و اجتماع سیاست) شده است. در این راستا، پرسش اصلی پژوهش این است که «برجستگی فزاینده اقتصاد سیاسی فضای سایبر در عرصه جهانی، چه تأثیری بر وجه رابطه‌ای قدرت ملی جمهوری اسلامی ایران داشته است؟» فرضیه مقاله این است که «شیوه بازیگری جمهوری اسلامی ایران و برخورد سلبی با مقتضیات گردش اطلاعات، زمینه بروز واکنش اجتماعی منفی از سوی کاربران داخلی و خارجی و در نتیجه، کاهش قدرت رابطه‌ای کشور را فراهم کرده است».

در راستای دستیابی به اهداف پژوهش، در بخش نخست مقاله، رویکرد نظری و مدل تحلیلی مقاله (با عنوان مدل بازی سایبری جهانی) توضیح داده شده و پس از آن، در بخش دوم، به بررسی اقتصاد سیاسی فضای سایبر و قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی پرداخته خواهد شد. در پایان مقاله نیز مطالب به دست آمده، تحلیل و جمع‌بندی خواهند شد.

۱. روش پژوهش

بررسی قدرت رابطه‌ای بر مبنای رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل، منوط به استخراج شاخص‌هایی در مؤلفه‌های فرهنگ، سیاست، اقتصاد، و امنیت است. شاخص‌های مورد نظر پژوهش در برخی مؤلفه‌ها مانند اقتصاد، کاملاً کمی است؛ به این معنا که با داده‌های عددی روبه‌رو هستیم. در این گونه موارد، تحلیل نهایی با توجه به اعداد و ارقام و به صورت پوزیتیویستی انجام می‌شود. در برخی دیگر از مؤلفه‌ها مانند فرهنگ، با شاخص‌های غیر عددی و کیفی روبه‌رو هستیم که برای تحلیل آن‌ها، بایستی تفسیر خود را از شاخص کیفی استخراج شده، بیان کنیم؛ بنابراین، مقاله حاضر برای پاسخ‌گویی به پرسش پژوهش از روش کمی - کیفی بهره برده است که روشی نوابات‌گرایانه است. در این روش، پژوهشگر ابتدا تلاش می‌کند تا با استخراج اطلاعات از منابع گوناگون و ارائه آن‌ها، نتیجه‌گیری و تحلیل خود را بر پایه یکی از روش‌های کمی یا

کیفی ارائه کرده و به این ترتیب در راستای تبیین فرضیه خود اقدام کند. در پژوهش حاضر، ابتدا، قدرت رابطه‌ای و عناصر آن (در چارچوب اقتصاد سیاسی در فضای سایبر) بررسی شده و پس از آن، آخرین وضعیت قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی ایران برآمده از شکل بازیگری کشور در فضای مجازی، با استفاده از آمار و اطلاعات و، در برخی موارد، شاخص‌های کیفی، استخراج و درون مدل بازی سایبری جهانی قرار گرفته است. این مدل، خروجی موردنظر را به شکل میزان قدرت رابطه‌ای و مشروعیت بین‌المللی نشان خواهد داد. داده‌های پژوهش، از طریق مطالعات اینترنتی و اسنادی گردآوری شده‌اند.

۲. پیشینه پژوهش

در عصر کنونی، موضوع فناوری اطلاعات به ادبیات روابط بین‌الملل افزوده شده است که پیچیدگی‌های خاصی دارد. جدید بودن این حوزه، پژوهشگران را به تکاپو برای مفهوم‌سازی و بازتعریف مفاهیم اصلی رشته، منطبق با وضعیت جدید واداشته است. در یک نگاه کلی می‌توان ادبیات پژوهش مرتبط با موضوع مقاله را در دو دسته، تقسیم‌بندی کرد:

ادبیات بین‌المللی: بیشتر ناشی از فعالیت استادان بزرگ روابط بین‌الملل است که تلاش کرده‌اند در سطح مفهومی وارد بحث شده و مفاهیم اصلی این رشته را با توجه به استلزامات فناوری اطلاعات و ارتباطات، بازتعریف کنند؛ به عنوان مثال، نای (۱۳۹۵)، در کتابی با عنوان «آینده قدرت»، مهم‌ترین تحول ایجادشده در حوزه قدرت را پراکنش آن می‌داند؛ به این معنا که قدرت به گونه‌ای روزافزون، از دست منابع پیشین خارج شده و به شکلی پراکنده و متفرق در دست بازیگران جدید قرار می‌گیرد. همچنین، روزنا و سینگ (۱۳۹۵) در کتابی با عنوان «فناوری اطلاعات و سیاست جهانی» بیان کرده‌اند که در نتیجه تغییرات فناورانه پدیدار شده، باید از منظری جدید به قدرت نگریست تا نه تنها به عنوان توانمندی (قدرت ابزاری و ساختاری)، بلکه پدیده‌ای قوام‌بخش قلمداد شود که در قالب فناوری اطلاعات به هویت‌ها و دستور کارهای جدیدی در جهان سیاست شکل می‌دهد.

ادبیات داخل کشور: پژوهش‌هایی که موضوع سایبر را در جمهوری اسلامی ایران ارزیابی کرده‌اند، محدود بوده و هر یک تلاش کرده‌اند، ورود فناوری اطلاعات به یکی از مؤلفه‌های فرهنگی، سیاسی،



۱ Nye

۲ Future of Power

۳ Information Technologies and Global Politics

اقتصادی، و امنیتی کشور را بررسی کنند؛ به عنوان نمونه، پورا حمدی و نجفی (۱۳۹۸)، در مقاله‌ای با عنوان «قدرت نرم و سایبری؛ کارکرد آن در جمهوری اسلامی ایران» بیان کرده‌اند که فضای سایبری و شبکه‌های ماهواره‌ای، تغییرات ژرف و گسترده‌ای را در ابعاد اجتماعی، فرهنگی، و سیاسی در ایران ایجاد کرده‌اند که مدیریت آن‌ها، نیازمند راهبردهای ویژه‌ای در شیوه حکمرانی و سیاست‌گذاری است. همچنین، علی جعفری و همکاران (۱۳۹۷)، در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش فضای سایبر در جابه‌جایی و انتشار قدرت در عرصه بین‌الملل» بیان کرده‌اند که فضای مجازی با ویژگی‌های فرامکانی، فرازمانی، و فراملی، امکان پیوند بیشتر نقاط زمین و بستر ارتباطات چندسویه بین افراد، گروه‌ها، سازمان‌ها، ملت‌ها، و دولت‌ها را فراهم کرده و رویدادهای مهمی را در عرصه فعالیت‌های سیاسی، فرهنگی، اجتماعی، و اقتصادی در دو دهه اخیر، رقم زده است.

تأجایی که نگارندگان امکان بررسی داشته‌اند، تاکنون پژوهشی که با روش کمی، اقدام به گردآوری شاخص‌های بین‌المللی گویای عملکرد جمهوری اسلامی ایران کرده و شکل بازیگری کشور در حوزه‌های گوناگون اجتماعی، اقتصادی، و امنیتی را استخراج، و قدرت ملی را به شکل اجتماعی آن بررسی کند، نوشته نشده است. پژوهشهایی محدودی که در زمینه نقش عامل سایبر در قدرت کشور انجام شده‌اند نیز قدرت را در وجه ذاتی آن بررسی کرده‌اند. افزون‌براین، بیشتر پژوهشهای موجود در حوزه‌های مفهومی انجام شده و فاقد بعد تبیینی و عملیاتی درباره ایران بوده‌اند؛ بنابراین، پژوهش حاضر که در چارچوب رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل اقدام به استخراج مدل کرده و قدرت رابطه‌ای کشور را از منظر نوع بازیگری کشور در فضای سایبر، محاسبه و استخراج کرده است، دارای نوآوری است.

۳. چارچوب نظری پژوهش

آگاهی از پیوند بین اقتصاد و سیاست، تنها مربوط به چند دهه یا یک قرن اخیر نیست و به دوران باستان بازمی‌گردد. توسیدید که از او به عنوان بنیان‌گذار روابط بین‌الملل یاد می‌کنند، ارتباط بین قدرت و ثروت را در کتاب مشهور خود با عنوان «جنگ پلوپونزی»، این گونه بیان می‌کند: «جنگ، آن قدر که به پول مربوط است، مربوط به تسلیحات نیست و این پول است که تسلیحات را قابل استفاده می‌کند» (Cohn, 2018, 35). در پژوهش حاضر، اقتصاد سیاسی بین‌الملل، به عنوان رویکرد پژوهش به کار خواهد رفت؛ زیرا، رویکرد یادشده، به دلیل توجه به سطوح گوناگون تحلیل و ابعاد گوناگون یک موضوع یا پدیده، از

۱ International Political Economy (IPE)



کامل‌ترین رویکردها در بررسی موضوعات جهان امروز به‌شمار می‌آید. آشکار است که امروزه، قدرت کشورها، تک‌بعدی نبوده و دربردارنده مؤلفه‌های اقتصادی، سیاسی، فرهنگی، و امنیتی نظامی است؛ بنابراین، بر مبنای روش به کاررفته در پژوهش حاضر - که کمی-کیفی است - ارزیابی و سنجش عملکرد یک کشور در فضای سایبر، نیازمند استخراج شاخص‌های کمی و کیفی اقتصادی، امنیتی، اجتماعی، و فرهنگی در این بستر است. رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل، کاملاً با این مدل همخوانی داشته و به ارزیابی همین مؤلفه‌ها در ارتباط بین جامعه و دولت می‌پردازد.

اقتصاد سیاسی بین‌الملل را از دیدگاه‌های گوناگونی می‌توان بیان کرد؛ به بیان روشن‌تر، در بررسی‌های مربوط به حوزه‌های موضوعی، می‌توان از چشم‌انداز خاصی به آن‌ها نگریست. با توجه به ابتدای پژوهش حاضر بر رویکرد نئولیبرالیسم، باید گفت که نئولیبرالیسم در وهله نخست، نظریه‌ای درباره شیوه‌هایی در اقتصاد سیاسی است که براساس آن‌ها، با گشودن مسیر تحقق آزادی‌های کارآفرینانه و مهارت‌های فردی در چارچوب نهادی، که ویژگی آن حقوق مالکیت خصوصی قدرتمند، بازارهای آزاد، و تجارت آزاد است، می‌توان رفاه و بهروزی انسان را افزایش داد. نقش دولت در این زمینه، ایجاد و حفظ یک چارچوب نهادی مناسب برای عملکرد این شیوه‌هاست (هاروی، ۱۳۹۱، ۵). اندیشمندان لیبرال بر این نظرند که نظام بین‌الملل در حال حرکت پیوسته به سوی یک ساختار شبکه‌ای، به هم پیوسته، و جهانی است که بی‌تردید با مفروضات آنارشیک سنت رئالیسم تفاوت دارد (Rosenau, 1990, 7). در این فرایند، فناوری به‌عنوان عاملی که بازیگران را در سطوح گوناگون سازماندهی می‌کند، مفهوم‌سازی شده است. آن‌گونه که این نظریه پردازان استدلال می‌کنند، فشردگی فضا زمان نهفته در جهانی شدن، تا حدود زیادی از طریق فناوری‌های ICT و حمل و نقل، امکان‌پذیر شده است. این فناوری‌ها، تبادلات فرهنگی و اقتصادی را تا سطحی غیرقابل پیش‌بینی ارتقا داده‌اند (Hoijtink, 2019, 6). مهم‌ترین ارزش‌های مورد نظر این دیدگاه عبارتند از: آزادی اندیشه و بیان، آزادی گردش اطلاعات، تجارت آزاد، و فردگرایی.

یکی دیگر از نظریه‌هایی که بینش‌های راهگشایی ارائه داده و به حوزه روابط بین‌الملل نیز ورود کرده است، سازه‌نگاری است. این نظریه بر ساخت اجتماعی واقعیت تأکید می‌کند که همه کنش‌های انسانی در فضایی اجتماعی شکل می‌گیرد و معنا پیدا می‌کند و این معنا سازی است که به واقعیت‌های جهانی شکل می‌دهد. مقاله حاضر در نگاه خود به فرهنگ و همچنین، مفهوم قدرت، از برخی بینش‌های سازه‌نگارانه استفاده کرده است.

همان‌گونه که اشاره شد، رویکرد نظری این پژوهش، اقتصاد سیاسی بین‌الملل با نگاهی نئولیبرالیستی و

هدف پژوهش، ارزیابی موضوع قدرت ملی در شکل رابطه‌ای آن است. نظریه‌های گوناگون رئالیسم، لیبرالیسم، سازه‌نگاری، و... قدرت را به شکل‌های گوناگونی مفهوم‌سازی کرده‌اند که نگاه مقاله حاضر، مبتنی بر رویکرد لیبرالیستی به مفهوم قدرت است. این پژوهش، برای مفهوم‌سازی قدرت رابطه‌ای در عصر دیجیتال، از مدلی به نام «مدل بازی جهانی سایبری» بهره برده است که مستخرج از رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل در نگاه لیبرالیستی آن است. در ادامه، ابتدا منظور پژوهش از مفهوم قدرت و پس از آن، مدل بازی جهانی سایبر برای مدل‌سازی قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی ایران توضیح داده شده است تا پس از آن، با عملیاتی‌سازی این مدل، بتوانیم وضعیت قدرت رابطه‌ای کشور را بررسی کنیم.

۱-۳. مفهوم قدرت

با بررسی تعریف‌های گوناگون ارائه‌شده برای قدرت و در راستای نگارش پژوهشی مرتبط با نتایج وفور اطلاعات، می‌توان به دو تعریف از قدرت بسنده کرد: قدرت به‌مثابه توانمندی (ذاتی) و قدرت به‌مثابه رابطه. قدرت ذاتی، از دیدگاه منع قدرت به موضوع نگریسته و منابع قدرت را با نگاهی مادی به‌تصویر می‌کشد، درحالی‌که قدرت رابطه‌ای، از دیدگاه نتیجه و تأثیر، به مفهوم قدرت نظر دارد. تعریف مورگنتا از قدرت رابطه‌ای چنین است: «منظور از قدرت سیاسی، رابطه‌ای است روانی میان کسانی که آن را اعمال می‌کنند و آن‌هایی که این قدرت بر آنان اعمال می‌شود. قدرت سیاسی به گروه نخست این امکان را می‌دهد که از طریق فشار بر اذهان گروه دوم، برخی رفتارهای آنان را کنترل کنند» (Morgenthau, 2014, 47). این برداشت از قدرت که قدرت رابطه‌ای نام دارد، در مقابل برداشت دیگری از قدرت قرار می‌گیرد که آن را به‌عنوان مجموعه‌ای از توانایی‌ها در نظر می‌گیرد. برداشت رابطه‌ای از قدرت، برداشتی علی از رابطه قدرت است که رهیافت کنترل‌کنشگر نیز نامیده می‌شود. این برداشت، میان فرایند و نتیجه، تفکیک قائل نمی‌شود و به‌همین دلیل، شامل پیامدهای ناخواسته کنش‌ها نیز می‌شود (Moshirzade, 2017, 99).

در پژوهش حاضر، به‌منظور مفهوم‌سازی قدرت رابطه‌ای در فضای ایجادشده از طریق پویای فناوری اطلاعات و ارتباطات، از سازه مفهومی خاصی استفاده شده است. این مفهوم‌سازی به‌گونه‌ای پردازش شده است که مؤلفه‌های گوناگون رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل را در تعامل با ابعاد مختلف فضای سایبر به‌تصویر بکشد. اقتصاد سیاسی بین‌الملل دربرگیرنده مؤلفه‌های فرهنگ، سیاست، اقتصاد، و امنیت است. فضای سایبر نیز از زاویه‌های گوناگونی قابل تقسیم‌بندی است که با توجه به اهداف این پژوهش،

تقسیم‌بندی درون‌شبکه‌ای به کار رفته است و در نتیجه، در این مدل، کل فعالیت‌های قابل انجام در فضای سایبر در سه لایه (سخت‌افزار، نرم‌افزار، معناافزار) انجام می‌شود.

۲-۳. مدل جهانی بازی سایبری

وزارت دفاع بریتانیا در سال ۲۰۱۳، اقدام به سفارش انجام پژوهش برای مفهوم‌سازی مؤلفه‌های گوناگون قدرت در فضای سایبر کرد و مدیریت انجام این پژوهش به عهده هاردین تیزز گذاشته شد که نتیجه آن منتشر شده است. در این پژوهش به مفهوم قدرت با نگاهی رابطه‌ای نگریسته شده است. مبنای کار تیزز، تعریف کنت بولدینگ از قدرت بوده که در آن قدرت به سه بخش: (۱) قدرت اجباری یا مخرب (۲) هم‌گزینی (۳) و (۴) قدرت یکپارچه‌کننده یا سازنده قابل تقسیم است (Tibbs, 2013, 15). به دلیل اینکه نمود رابطه‌ای قدرت مدنظر بوده، واکنش اجتماعی هریک از انواع سه‌گانه قدرت نیز بیان شده است. براین اساس، قدرت مخرب در اجتماع، واکنشی به شکل تقابلی و منفی، قدرت هم‌گزینی — که نماینده اقتصاد است — واکنش اجتماعی متوازن و خنثی، و سرانجام، قدرت یکپارچه — که بسیار سازنده است — واکنش اجتماعی بسیار مثبتی را ایجاد می‌کنند (Tibbs, 2013, 16).

قدرت اجباری در قالب خشونت تجلی می‌یابد و به ویرانی و نابودی منتهی می‌شود. قدرت تولیدی یا هم‌گزینی، ارزش افزوده‌ای را در کالایی ذخیره می‌کند و از این رو، زیربنای اقتصاد به شمار می‌آید و قدرت سازنده یا یکپارچه‌کننده سبب شکل‌گیری بازی‌های برد/برد در میان کنشگران و اتحادشان بر پایه تعریف منافع مشترک می‌شود (Boulding, 1989, 78). بولدینگ، مبنای هر سه نوع قدرت یادشده را اندرکنش میان کنشگران انسانی دانسته و به‌ازای هریک از آن‌ها، گزاره‌ای را پیشنهاد کرده است که الگوی کلی بازی را در آن حوزه نشان می‌دهد. در مورد قدرت اجباری، این گزاره عبارت است از: «آنچه را که می‌خواهم، انجام بده، وگرنه آنچه را که نمی‌خواهی، انجام خواهی داد». در مورد قدرت مولد یا هم‌گزینی، این گزاره را می‌توان چنین صورت‌بندی کرد: «آنچه را که می‌خواهم، انجام بده، تا آنچه را که می‌خواهی،



۱۳۰

پژوهش‌نامه ایرانی
سیاست بین‌الملل،
سال ۱۲، شماره ۱، شماره
پیاپی ۲۳، پاییز و زمستان
۱۴۰۲

۱ Wetware

۲ Tibbs

۳ Coercion

۴ Co-Option

۵ Cooperation

انجام دهم» و در مورد قدرت یگانه‌ساز یا یکپارچه‌کننده، به چنین گزاره‌ای می‌رسیم: «آنچه را که می‌خواهم، انجام بده، چون مرا دوست داری» (Soshians.ir, 1390). فرمول بولدینگ از جنبه‌های گوناگونی جالب توجه است. نخست اینکه هر سه وجه منبع قدرت، رفتار، و نتایج اعمال قدرت را دربر می‌گیرد؛ دوم اینکه، طیفی از قدرت، از قدرت سخت گرفته تا قدرت نرم را دربر دارد؛ سوم اینکه، به ورای تعریف‌های معمول قدرت رفته و قدرت اجتماعی را نیز دربر می‌گیرد. این موضوع، به ویژه زمانی دارای اهمیت است که یک زیرساخت مشترک به نام اینترنت وجود دارد که بخش زیادی از انسان‌ها بر روی آن به تعامل مشغولند (Tibbs, 2013, 16).

به منظور ایجاد الگویی برای تحلیل، می‌توان ماتریسی ایجاد کرد که محور عمودی آن، نماینده قدرت و محور افقی، نماینده اطلاعات یا همان فضای سایبر است. در محور عمودی، سه سطر وجود دارد که هر سطر آن، نماینده یکی از مؤلفه‌های قدرت یادشده است. شکل ماتریس دربرگیرنده سطور سه‌گانه قدرت، به شکل زیر ارائه می‌شود.

شکل شماره (۱). ابعاد قدرت در جدول بازی سایبری

Cooperation Integrative social power (Infopolitik)	7	8	9	Power as positive social reciprocity
SHARED POWER				
Co-optation Economic exchange power	4	5	6	Power as balanced social reciprocity
SOFT POWER				
Coercion Destructive hard power (Realpolitik)	1	2	3	Power as negative social reciprocity
HARD POWER				

Source: Tibbs, 2013

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، در تعریف کنت بولدینگ، سه سطر، نماینده سه شکل از قدرت (قدرت اجتماعی، اقتصادی، و امنیتی) هستند. در ادامه، محور مربوط به اطلاعات یا فضای سایبر در ماتریس توضیح داده شده است. در این محور می‌بایست فضای سایبر به گونه‌ای تقسیم‌بندی شود که همه فعالیت‌های عرصه مورد نظر، پوشش داده شوند. در پژوهش حاضر، محور یادشده به سه بخش سخت‌افزار، نرم‌افزار، و معنایی، به شکل زیر، تقسیم شده است. با این تقسیم‌بندی می‌توانیم ابعاد گوناگون فضای سایبر را وارد تحلیل کنیم. در واقع، این تقسیم‌بندی می‌بایست به گونه‌ای در نظر گرفته می‌شد که زمانی که در ماتریس مربوطه قرار می‌گیرد، بتوان تأثیر

مؤلفه‌های سه گانه قدرت (امنیتی، اقتصادی، و اجتماعی) که محور عمودی ماتریس را شکل می‌دهند را به‌خوبی در کل عرصه سایبر تحلیل کرده و هیچ بخشی، مغفول نماند. بخش سخت‌افزار — که در بردارنده همه تجهیزات مورد استفاده در فضای سایبر است — نقش بسیار مهمی در دنیای امروز بازی می‌کند. افزون‌براین، نرم‌افزار نیز به یکی از تعیین‌کننده‌ترین ابزارهای قدرت کشورهای جهان تبدیل شده و تأثیرگذاری بالایی بر مؤلفه‌های سه گانه قدرت در سطح جهان دارد. آخرین بخش از تقسیم‌بندی سه گانه محور افقی، مربوط به معنا است. تأثیرات معنایی و دانشی در این ستون بررسی شده‌اند. جامعه و اقتصاد دانش‌بنیان در این بخش شکل می‌گیرند و در اینجا است که کشورها می‌توانند بر افکار مردم جهان تأثیر بگذارند. قدرت نرم و مهم‌تر از آن، قدرت سازنده بولدینگ، در این ستون قابلیت اعمال پیدا می‌کنند (Tibbs, 2013, 30). تمام تلاش رقبای انتخاباتی آمریکا برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی در این بخش انجام می‌شود و سهم زیادی از هژمونی غرب از این طریق، پیاده‌سازی می‌گردد. شکل نهایی ماتریس به‌صورت زیر است.

شکل شماره (۲). ابعاد اطلاعات در جدول بازی سایبری

Connection Physical data handling domain	Computation Virtual interactivity domain	Cognition Knowledge and meaning domain
7	8	9
4	5	6
1	2	3
CABLES & WIRELESS	INTERNET	MEANING
Information hardware	Information software	Information wetware

Source: Tibbs, 2013

شکل شماره (۳). زمین بازی سایبری

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



	Connection Physical data handling domain	Computation Virtual interactivity domain	Cognition Knowledge and meaning domain	
Cooperation Integrative social power (Infopolitik)	7	8	9	Power as positive social reciprocity
Co-optation Economic exchange power	4	5	6	Power as balanced social reciprocity
Coercion Destructive hard power (Realpolitik)	1	2	3	Power as negative social reciprocity
	Information hardware	Information software	Information wetware	

Source: Tibbs, 2013

همان گونه که ملاحظه می شود، سرانجام، ماتریسی نُه سلولی ایجاد شده است که دربردارنده ترکیب های گوناگونی از قدرت و اطلاعات است. کشورها و سایر موجودیت ها در حال حاضر، در حال بازیگری در خانه های مختلف این ماتریس هستند.

در این مدل، سه متغیر مستقل و یک متغیر وابسته وجود دارد که همانا قدرت رابطهای است و در پژوهش حاضر، به شکلی با مشروعیت، هم راستا انگاشته شده است. متغیرهای مستقل این مدل سه دسته بوده و دربرگیرنده زمینه های بازی سایبری توسط کشورها هستند. اساساً هر فعالیت انجام شده در فضای مجازی، از سه شکل خارج نیست: (۱) فعالیت در حوزه امنیتی که به آن بازیگری امنیتی یا مخرب می گوئیم؛ (۲) فعالیت در حوزه هایی که دربرگیرنده نوعی بدهستان در فضای مجازی هستند؛ به این معنا که خدماتی انجام می شود که دارای مابه ازای بوده و به ازای آن، مبلغی مبادله می شود و به آن، بازیگری اقتصادی یا هم گزینی گفته می شود؛ و (۳) فعالیت در حوزه هایی که مراد از ارائه خدمت، دریافت مابه ازای نبوده و هدف از فعالیت انجام شده، توسعه دانش و شکوفایی بیشتر شبکه و انسان است و با عنوان بازیگری سازنده به آن اشاره خواهد شد. متغیر مستقل نخست (بازیگری امنیتی یا مخرب) دارای نسبت عکس با متغیر وابسته، متغیر مستقل دوم (بازیگری اقتصادی)، دارای رابطه خنثی با متغیر وابسته، و متغیر مستقل سوم (بازیگری سازنده) دارای رابطه مستقیم با متغیر وابسته این مدل است.

۴. فضای سایبر و قدرت رابطه ای جمهوری اسلامی ایران

همان گونه که مشاهده شد، مدل بازی سایبری، دربردارنده ماتریسی نُه سلولی است که دارای سه سطر بوده و هر سطر آن، نماینده یکی از جنبه های قدرت (امنیتی، اقتصادی، و اجتماعی-سیاسی) است. افزون بر این،



ماتریس یادشده دارای سه ستون به‌نماینده‌گی از جنبه‌های گوناگون اطلاعات و شبکه (سخت‌افزار، نرم‌افزار، معناافزار) است که این سطرها و ستون‌ها، ترکیب‌های مختلف قدرت و اطلاعات را نمایندگی کرده و به تفصیل بررسی شده‌اند. در این مدل، بازیگری کشورها در هر یک از سلول‌های نه‌گانه، منتج به استخراج شکلی از قدرت رابطه‌ای خواهد شد. گفتنی است، استخراج وضعیت بازیگری ایران در هر یک از سلول‌ها، با استفاده از شاخص‌های پرشماری قابل‌انجام است که بیان همگی آن‌ها، فراتر از ظرفیت یک مقاله است. در واقع، انتخاب تعداد و جنس سنجه‌های هر بخش، بستگی زیادی به رویکرد نظری پژوهش و مدل مورد استفاده داشته و سرانجام، هدف پژوهش و دیدگاه پژوهشگر است که تعداد و نوع شاخص‌ها برای سنجش هر سلول را دیکته می‌کند؛ به‌عنوان نمونه، در صورتی که رویکرد نظری ما مبتنی بر نظریه انتقادی بود، بی‌تردید، جنس شاخص‌های انتخابی متفاوت می‌بود؛ بنابراین، شاخص‌های انتخاب شده در هر بخش، نمایانگر حضور پژوهشگر در متن است. نگارندگان با توجه به محدودیت‌های یادشده، تلاش کرده‌اند تا در هر بخش و براساس دیدگاه خود، اقدام به انتخاب بهترین شاخص‌هایی کنند که از گویایی لازم در آن سلول برخوردار باشد. در ادامه، به‌منظور عملیاتی‌سازی مدل مفهومی یادشده در مورد جمهوری اسلامی ایران، در نخستین گام، بازیگری ایران در حوزه امنیت بررسی شده است. در این بخش، وضعیت هر سلول مشخص شده و پس از استخراج شکل نهایی ماتریس، برپایه ویژگی‌های مدل، به تحلیل آن خواهیم پرداخت.

۴-۱. بازیگری ایران در حوزه امنیت

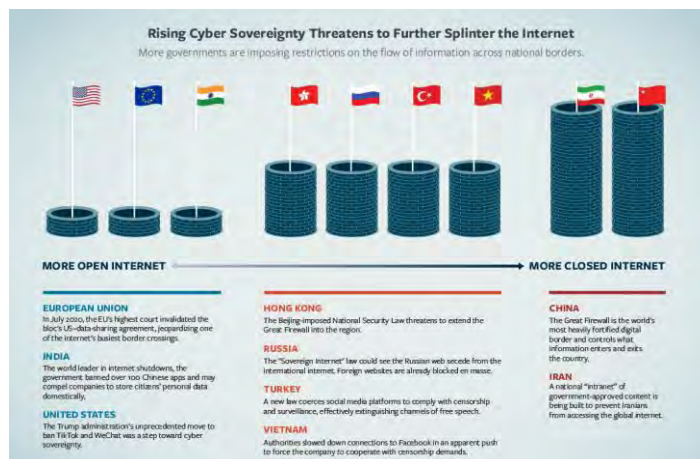
همان‌گونه که بیان شد، مفهوم امنیت در چارچوب نظریه نئولیبرالیسم، در سال‌های اخیر، دگرگونی عمیقی داشته و از معنای مضیق، به‌سوی برداشتی موسع و امنیت دسته‌جمعی حرکت کرده است. در این تعریف از امنیت، هرگونه فعل یا ترک فعلی که در مسیر توسعه شبکه و بهره‌برداری از قابلیت‌های فضای سایبر خدشه وارد کند، مصداق بازیگری امنیتی در فضای سایبر است که در مدل مورد استفاده پژوهش حاضر، به سه بخش (سلول) دسته‌بندی شده است. برای‌مبنا، حوزه امنیت، سطر پایین جدول و سلول‌های ۱، ۲، و ۳ را دربر می‌گیرد. بیشتر کشورهای جهان از کشورهای دموکراتیک‌تر گرفته تا کشورهای با دموکراسی ضعیف‌تر- هر یک به‌نحوی و با هدفی مشغول فعالیت در این حوزه هستند. در ادامه وضعیت بازیگری جمهوری اسلامی ایران در سلول‌های گوناگون این سطر، بررسی شده و شدت بازیگری کشور در هر سلول، مشخص خواهد شد. در پایان، با قرارگیری شدت بازیگری ایران در هر سلول به‌صورت گرافیکی بر روی جدول فوق، شکل کلی بازیگری ایران و قدرت رابطه‌ای کشور، استخراج خواهد شد.

سلول شماره ۱: این سلول، محل تلاقی ستون سخت‌افزار و سطر قدرت مخرب است. همان‌گونه که در تعریف مدل در بخش پیشین بیان شد، بازیگری در این سلول، به معنای کاربرد قدرت فیزیکی (زور) علیه سخت‌افزار شبکه است؛ به‌عنوان نمونه، می‌توان از حملات نظامی کشورها به تأسیسات و زیرساخت‌های اطلاعاتی دشمنان یا اقدام به قطع اینترنت در زمان اعتراض‌های سیاسی کشورها نام برد. با این حال، مهم‌ترین فعالیت دولت‌ها در این حوزه، جداسازی شبکه ملی از اینترنت جهانی است که از آن با عنوان «بالکانیزاسیون اینترنت» یاد می‌شود. ویژگی فضای سایبر مبنی بر حذف فاصله، مرزهای سیاسی کشورها را از بین برده و به حاکمیت ملی خدشه وارد کرده است. به‌همین دلیل، دولت‌ها در پی تسری قوانین دنیای فیزیکی به مجازی از طریق شکلی از طراحی شبکه هستند تا بتوانند اعمال کنترل و حاکمیت بر شبکه را به‌گونه‌ای پیشینه در اختیار داشته باشند. شایع‌ترین راهکار این مشکل، جداسازی اینترنت ملی از اینترنت جهانی است که کشورهایی مانند چین و روسیه، اقدامات فراوانی را در این زمینه انجام داده‌اند. جداسازی شبکه، نیازمند سطح مناسبی از دانش و فناوری است و کشورهای مختلفی در حال استفاده از تجربه‌های یکدیگر در راستای پیاده‌سازی این طرح هستند (Tibbs, 2013, 19).

بر پایه گزارش خانه آزادی در سال ۲۰۲۰، یکی از روندهای کنونی در راستای مقابله با اینترنت، جداسازی شبکه به‌منظور حاکمیت سایبری است که براساس آن، کشورها در حال کاربرد قوانین خود با هدف محدودسازی جریان اطلاعات در محدوده مرزهای ملی هستند. نقطه اوج این اقدامات، حرکت به سوی ایجاد شبکه‌ای به نام اینترنت ملی در چین، روسیه، و ایران است (FOTN, 2020, 3). این گزارش در ادامه، نمودار زیر را در توضیح بحث یادشده، ارائه داده است.

شکل شماره (۴). رده‌بندی بالکانیزاسیون اینترنت

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



Source: Freedom House, 2020

همان گونه که داده‌های نمودار شماره (۴) نشان می‌دهد، جمهوری اسلامی ایران به همراه چین، در صدر بازیگران این حوزه قرار دارند. این گزارش درباره ایران بیان کرده است که «یک اینترنت (شبکه‌ای بسته و کوچک‌تر از اینترنت) ملی با محتوای مورد تأیید دولت برای جلوگیری از دسترسی ایرانیان به اینترنت جهانی، در حال ساخته شدن است» (FOTN, 2020, 3). در این نمودار، کشورهایی مانند ترکیه، روسیه، و ویتنام، در جایگاه بعدی، با اینترنت بازتری از ایران (ولی بسته‌تر از معیارهای جهانی) قرار دارند.

اقدامات جمهوری اسلامی ایران در دوره‌های مختلف علیه سخت‌افزار شبکه، نسبت به بسیاری از کشورها، چشمگیر است. از جمله این موارد می‌توان به قطع شبکه اینترنت و حتی موبایل در اعتراض‌های سال‌های اخیر اشاره کرد. براساس اعلام نت‌بلاکس^۱ به عنوان مرجع اعلام قطعی اینترنت در جهان، اینترنت همراه اپراتورهای ایرانسل، همراه اول، و رایتل در دوره اعتراض‌های مردمی به افزایش قیمت سوخت، قطع بوده است (Netblocks, 2019)؛ براساس این گزارش، قطعی اینترنت در زمان اعتراض‌ها، از رویه‌های معمول کشور بوده و بارها رخ داده است. مؤسسه نت‌بلاکس، که آزادی بهره‌مندی از شبکه اینترنت در سراسر جهان را رصد می‌کند، برآورد کرده است که هزینه قطع روزانه اینترنت در ایران، معادل ۶۴ میلیون دلار بوده است (Tejaratnews.com, 2019).

براساس قانون متکالف^۲، ارزش یک شبکه، مساوی است با تعداد مشترکان آن به توان دو؛ بنابراین، هرچه

^۱ Netblocks

^۲ Metcalf's law



تعداد مشترکان افزایش یابد، ارزش شبکه نیز بالاتر خواهد رفت و براین اساس، بهره هرچه بیشتر اجتماعی و اقتصادی، به افزایش اتصال جهانی به اینترنت وابسته است. این امر، مستلزم این است که بالاترین اولویت امنیتی، به یکپارچگی شبکه جهانی اطلاعات به عنوان مهم ترین زیرساخت موجود در عصر اطلاعات، داده شود. اختلاف بین کشورها در مورد موضوع هایی مانند حکمرانی اینترنت، سبب اقدام آن ها به جداسازی اینترنت ملی از شبکه جهانی شده است که براساس قانون متکالف، زمینه کاهش ارزش اینترنت را فراهم می کند؛ بنابراین، اقدامات ایران برای قطع اتصال اینترنت و همچنین، فعالیت در راستای بالکانیزاسیون شبکه، از مزایای آن خواهد کاست. این اقدام با ایجاد محدودیت در جریان آزاد اطلاعات، مانع نهادینه شدن ارزش هایی مانند آزادی اندیشه، سوژگی فرد، پراکنش قدرت، و دموکراسی شده و در مسیر ورود فرهنگ جهانی تر و چندبعدیتر (که از مهم ترین ارزش های نظری نئولیبرالیسم به عنوان چارچوب مفهومی این پژوهش است)، مانع ایجاد می کند. افزون بر این، موضوع هایی مانند وابستگی متقابل که نیروی زیادی از فضای سایبر و فضای مجازی گرفته اند نیز تأثیر غیرسازنده بسیاری خواهند پذیرفت.

در مجموع، برای تعیین نوع بازیگری جمهوری اسلامی ایران در سلول شماره (۱)، باید گفت که براساس داده های فوق، بازیگری کشور در این حوزه، بسیار شدید و گسترده است. در پایان مقاله، این شکل بازیگری، به صورت گرافیکی بر روی سلول شماره (۱) جدول بازی سایبری، منطبق خواهد شد.

سلول شماره ۲: این سلول، محل تلاقی ستون نرم افزار با سطر قدرت مخرب است. همه اقدامات مرتبط با حملات سایبری، در این دسته جای می گیرند. این حملات از گذشته شروع شده و در سال های اخیر در حال اوج گیری است. در این میان، وابستگی روزافزون کشورها به فضای سایبر سبب آسیب پذیری هرچه بیشتر آن ها در این عرصه جدید شده است (Dehghani, 2017, 12). تهدیدهای سایبری در سال ۲۰۰۷ در فهرست تهدیدهای بزرگ امنیت ملی، جایی نداشت و این در حالی است که در سال ۲۰۱۵، نخستین رتبه را در فهرست یادشده به خود اختصاص داده است (Clapper, 2016, 12).

ویژگی های فضای سایبر، امکانات مناسبی را برای تهاجم در اختیار مهاجمانی قرار می دهد که در دنیای فیزیکی، قادر به این کار نیستند؛ بنابراین، الزامات موجود، ایران را به سوی قدرت یابی در این عرصه سوق داده است. براساس گزارش کنگره آمریکا (۲۰۲۰)، جمهوری اسلامی ایران در زمینه نظامی سازی اینترنت فعالیت زیادی دارد (CRS, 2020, 2). بیشتر این فعالیت ها، در فضای تخاصم با ایالات متحده و غرب ایجاد

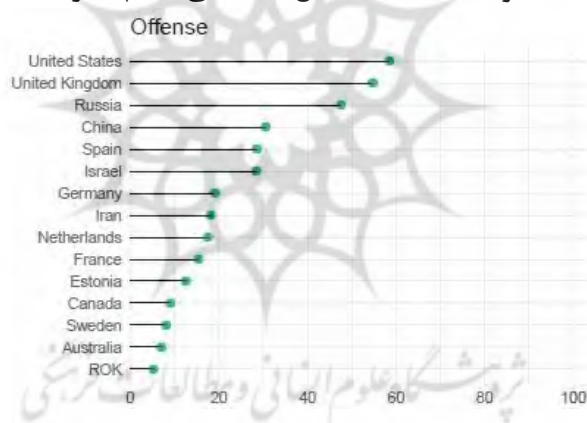


شده و تکامل یافته‌اند. از زمان استاکس نت، ایران سرمایه‌گذاری سنگینی را برای توسعه سازمان‌ها و قابلیت‌های سایبری خود انجام داده است. برخی از نیروها در قالب دولت و مجموعه امنیتی و نظامی فعالیت دارند و برخی دیگر، مستقل‌تر عمل می‌کنند؛ برخی از آن‌ها فعالیت دفاعی دارند، ولی در عین حال و در مواقع ضروری، می‌توانند به نیروهای نظامی پیوسته و عملیات آفندی انجام دهند (CRS, 2020, 2).

مراجع جهانی، در این زمینه شاخص‌های گوناگونی را تعریف و به صورت سالیانه منتشر می‌کنند. به نظر نگارندگان، بهترین شاخص برای پوشش الزامات سلول شماره (۲) مدل بازی جهانی، شاخصی است به نام NCPI^۱ که مرکز بلفر به صورت سالیانه منتشر می‌کند. این شاخص، قدرت سایبری کشورها را رده‌بندی و منتشر می‌کند. نمودار رده‌بندی قدرت تهاجم سایبری کشورها در گزارش سال ۲۰۲۰ این مؤسسه به شکل زیر ارائه شده است.

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، امتیاز ایران در بخش قدرت تهاجمی، حدود ۱۹ بوده و پس از آلمان، هشتمین قدرت سایبری جهان است (NCPI, 2020, 18). کشورهایی مانند فرانسه و کانادا در این بخش، دارای امتیازی کمتر از ایران بوده و در رده‌های بعدی قرار گرفته‌اند که نشان‌دهنده شدت بالای بازیگری ایران در این سلول است.

نمودار شماره (۱). شاخص قدرت ملی تهاجم سایبری



۱ Stuxnet

۲ National Cyber Power Index

۳ Belfer

Source: Belfer, 2020

بر پایهٔ اعلام بیمهٔ لویدز لندن، حملات سایبری می‌توانند سالانه ۵۳ میلیارد دلار به اقتصاد جهانی زیان وارد کنند (www.mojnews.com, 2017). این حجم از زیان که در سال‌های اخیر به شدت روبه‌فزونی است، پیامدهای ویرانگری برای اقتصاد جهان داشته و در کارکرد طبیعی نظام اقتصاد جهانی، اختلال وارد می‌کند. بازیگری قوی جمهوری اسلامی ایران در این حوزه و چالش‌های موجود با قدرت‌های غربی، می‌تواند بخش چشمگیری از این زیان را متوجه کشور کند. گسترش اقتصاد دیجیتال و استقرار بیش‌ازپیش بخش‌های اقتصادی ایران بر بستر اینترنت، نشان‌دهندهٔ اهمیت دوری‌گزینی کشور از بازیگری در این حوزه است.

سلول شمارهٔ ۳: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت مخرب (مبتنی بر زور) با ستون معنا است. ستون معنا در قدرت رابطه‌ای، دارای جایگاه ویژه‌ای است. همان‌گونه که بیشتر اشاره شد، تأثیرات معنایی و دانشی درون ذهن انسان در این ستون بررسی می‌شوند. در اینجاست که کشورها می‌توانند بر افکار مردم جهان تأثیر بگذارند. تلاقی این ستون با سطر قدرت مبتنی بر زور، ترکیب غریبی از قدرت را به وجود می‌آورد که سلول شمارهٔ (۳) نمایندهٔ آن است. این مکان، شکلی از بازیگری سایبری را نمایندگی می‌کند که در آن دولت‌ها با استفاده از اجبار برای زدودن تأثیرات معنایی اینترنت و اطلاعات اقدام می‌کنند. این کار از طریق دستکاری اطلاعات توسط دولت‌ها یا گروه‌های سیاسی انجام می‌شود. براساس گزارش جهانی سانسور اینترنت (۲۰۲۱)، جمهوری اسلامی ایران پس از چین، رتبهٔ دوم را در زمینهٔ سانسور محتوای اینترنت در اختیار دارد. براین اساس، رتبهٔ ایران از سال ۲۰۰۶ و به واسطهٔ فعالیت بالای کشور در زمینهٔ فیلترینگ و سانسور محتوای اینترنت، تغییری نکرده است (IC, 2021, 64). بر مبنای ارزیابی دانشگاه آکسفورد، در سال ۲۰۱۸، حدود ۴۸ کشور، اقداماتی را در زمینهٔ دستکاری اطلاعات در دستور کار قرار داده‌اند (Bradshaw, 2019, i). براین اساس، در هر یک از این کشورها، دست کم یک نهاد دولتی یا حزب سیاسی، در حال استفاده از رسانه‌های اجتماعی برای شکل‌دهی به افکار عمومی داخلی بوده است. در این کشورها از تبلیغات برنامه‌ریزی شده به عنوان ابزاری برای کنترل جریان اطلاعات به سه روش استفاده شده است: نقض حقوق اساسی شهروندان، بی‌اعتبار کردن مخالفان سیاسی و حذف عقاید مخالف (Bradshaw,



۱۳۹

فضای سایبر و وجه

رابطه‌ای قدرت ملی ایران

۱ Wetware

۲ Internet Censorship (2021)

i, 2019). همچنین، تعدادی از این کشورها، در حال استفاده از روش‌های حرفه‌ای تبلیغات جهت‌دار برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی در سطح بین‌المللی هستند. براین اساس، فیس‌بوک و توئیتر، بارها مورد استفاده هفت کشور از جمله ایران، روسیه، هند، چین، پاکستان، و عربستان سعودی برای شکل‌دهی به افکار طرفداران خارجی قرار گرفته است (Bradshaw, 2019, i).













سنجۀ مناسب برای بررسی بازیگری کشورها در این سلول، شاخص GDI^۱ یا شاخص دستکاری اطلاعات است. این شاخص نیز به صورت سالیانه منتشر شده و جنبه‌های گوناگون دستکاری اطلاعات را در نظر می‌گیرد؛ به عنوان مثال، می‌توان به ابزارهای کنترل اطلاعات، پلتفرم‌های مورد نظر، ساختار سازمانی مورد استفاده کشورها، تعداد اکانت‌های نامعتبر مورد استفاده، راهبردهای ارتباطی، و ظرفیت نیروی انسانی شاغل در این بخش اشاره کرد. ارزیابی دانشگاه آکسفورد از وضعیت کشورها در زیرشاخص‌های یادشده، نشان‌دهنده این است که جمهوری اسلامی ایران در این زیرشاخص‌ها، در سطوح نخست جهانی قرار دارد (Bradshaw, 2019, 15)؛ به عنوان نمونه، وضعیت ایران در زیرشاخص ظرفیت سربازان سایبری (در گزارش دانشگاه آکسفورد سال ۲۰۱۹) به شکل زیر است.

حضور پررنگ ایران در همه زیرشاخص‌های این گزارش نشان‌دهنده شدت بالای بازیگری کشورمان در این سلول (مشابه سلول‌های یک و دو) است.

شکل شماره (۵). ظرفیت سربازان سایبری

^۱ Global Disinformation Index



HIGH CAPACITY		
Country	Status	Notes on Team Size, Training and Spending
 China	Permanent	Team size estimates of 300,000-2,000,000 people working in local and regional offices
 Egypt	Permanent	-
 Iran	Permanent	6,000 USD spent on FB advertisements
 Israel	Permanent	Team size estimates of 400 people. Evidence of Formal Training. Multiple contracts valued at 778K USD and 100M USD.
 Myanmar	Permanent	Evidence of Formal Training in Russia
 Russia	Permanent	-
 Saudi Arabia	Permanent	Estimated costs of 150 Pounds for Twitter Hashtag Trends
 Syria	Permanent	Multiple Contracts valued at 4,000 USD
 United Arab Emirates	Permanent	Multiple Expenditures valued at over 10M USD
 United States	Permanent & Temporary	-
 Venezuela	Permanent	Team size estimates of multiple brigades of 500 people. Evidence of Formal Training
 Vietnam	Permanent & Temporary	Team size estimates of 10,000 people

Bradshaw, 2019

در مدل بازی جهانی سایبر، سطر پایین جدول (مرتبط با قدرت اجباری) با واکنش اجتماعی منفی روبه‌رو است؛ به این معنا که بازیگری در این حوزه، زمینه برانگیختگی افکار عمومی داخل و خارج را فراهم کرده و قدرت رابطه‌ای دولت‌ها را کاهش خواهد داد. قدرت رابطه‌ای در ذهن مردم شکل می‌گیرد و با توجه به محبوبیت بالای شبکه، هرگونه اقدام سلیبی در رویارویی با اینترنت، ذهنیت منفی را در جامعه برساخته و به جایگاه حاکمیت نزد افکار عمومی، ضربه خواهد زد. با ارزیابی شدت بازیگری ایران در سلول‌های سه‌گانه این سطر، در مجموع می‌توان گفت که جمهوری اسلامی ایران، به همراه برخی دیگر از کشورها، به شدت مشغول بازیگری در این عرصه است. حضور کشورهایی مانند آمریکا در برخی زیرشاخص‌ها، نشان‌دهنده تلاش دولت‌ها برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی جهانی در عرصه سایبر است؛ لیکن برپایه مدل مورد استفاده در این پژوهش، در نهایت، تأثیرات نامطلوبی به جای خواهد گذاشت. شدت بالای بازیگری جمهوری اسلامی ایران در این بخش از بازی قدرت در فضای سایبر، تأثیرات خاصی بر قدرت رابطه‌ای کشور دارد که در بخش‌های پایانی پژوهش حاضر بررسی خواهد شد.

امروزه موضوع امنیت فضای سایبر، به یکی از مهم‌ترین مسائل فراروی نظام اقتصاد سیاسی جهان و اصلی‌ترین موضوع مجامع جهانی‌ای مانند مجمع جهانی اقتصاد، گروه بیست، و... تبدیل شده است. با وجود اینکه رئالیست‌ها بر موضوع امنیت در وجوه سخت و به‌ویژه نظامی آن تأکید می‌کنند، در جهان جدید، نگاه به امنیت از سطح مضیق خود خارج شده و رویکردی موسع به آن جریان یافته است؛ به گونه‌ای که بسیاری از تحلیلگران، توجه به امنیت فضای سایبر را معادل توجه به آینده بشریت به‌شمار می‌آورند. انتقال بیش‌ازپیش فعالیت‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، و امنیتی جوامع از جهان فیزیکی به فضای مجازی، این بستر را به مهم‌ترین دارایی امروز انسان تبدیل کرده است و هرگونه تهدید علیه آن می‌تواند به تهدید



۱۴۱

فضای سایبر و وجه

رابطه‌ای قدرت ملی ایران



زیست بشری تعبیر شود. نقش آفرینی فضای سایبر و تبدیل آن به کانون قدرت و ثروت در کشورهای گوناگون، نیازمند زدودن نگاه امنیتی به این دارایی ارزشمند است. بی‌تردید، تبدیل فضای مجازی به عرصه حملات سایبری، قابلیت‌های آن را در مسیر شکوفایی جهانی محدود کرده و سناریوهای نامطلوبی را بر آن حاکم خواهد کرد. در این مسیر، نوع بازیگری تک‌تک کشورهای جهان از اهمیت بالایی برخوردار بوده و می‌تواند موانع جدی‌ای را در مسیر پیشرفت جوامع، ایجاد و از به‌کارگیری کامل قابلیت‌های آن جلوگیری کند. در این شرایط، بازیگری امنیتی قوی جمهوری اسلامی ایران، افزون‌بر ایجاد واکنش منفی ذهنی در مردم داخل و خارج از کشور، در نقطه مقابل پیشرفت و رشد کشور قرار دارد و ضروری است که مسئولان با درک درست ارزش افزوده انقلاب دیجیتال، در راستای اصلاح مسیر، اقدام کنند. در ادامه، بازیگری اقتصادی جمهوری اسلامی ایران واکاوی و تحلیل شده است.

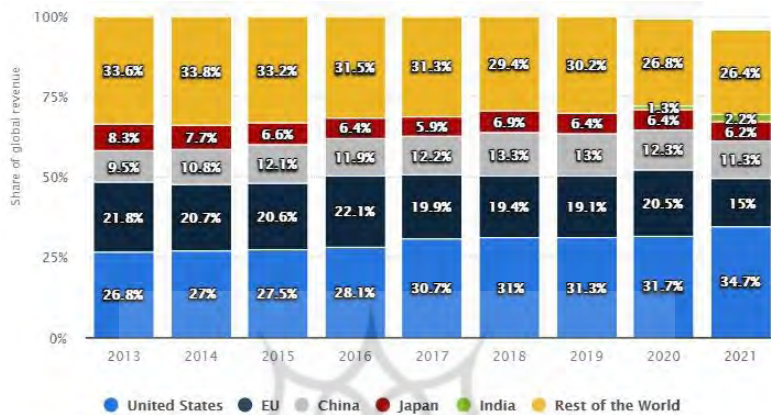
۴-۲. بازیگری ایران در حوزه اقتصاد

یکی از مهم‌ترین ارزش‌های موردنظر رویکرد نظری این پژوهش، آزادی تجارت و اقتصاد است؛ از این رو، ارزیابی مؤلفه اقتصاد، از اساسی‌ترین وظایف پژوهش است. مؤلفه اقتصاد در فضای سایبر با عنوان اقتصاد دیجیتال، مطرح و ارزیابی شده و دارای سه لایه متفاوت است که در مدل بازی جهانی سایبری نیز سه سلول به قدرت در حوزه اقتصاد، اختصاص داده شده است. حوزه قدرت هم‌گزینه‌ای که می‌توان آن را معادل اقتصاد دانست، سطر وسط جدول، و سلول‌های ۴، ۵، و ۶ را دربر دارد. این سطر دربرگیرنده همه تعاملاتی است که از طریق بستر اینترنت در مقابل دریافت مابه‌ازا انجام می‌شود. ترکیب این سطر با جنبه‌های گوناگون فضای سایبر، ترکیب‌های گوناگونی از قدرت را پدید آورده و کشورها با شدت و ضعف متفاوتی در حال بهره‌برداری از آن هستند. اقتصاد دیجیتال در این لایه ایجاد شده و در حال پیشرفت است. تولید یا تأمین تجهیزات مورد استفاده در فضای سایبر در اینجا در نظر گرفته می‌شود. خدمات سازمان‌های دولتی و حاکمیتی که از بستر اینترنت به مردم ارائه می‌شود نیز در این سطر می‌گنجد. اقداماتی که با هدف تأثیرگذاری اقتصادی بر ذهن مردم برنامه‌ریزی و اجرا می‌شود، مانند تبلیغات دیجیتال در فضای مجازی، نیز در این سطر جریان داشته و سنجش می‌شود. در ادامه، سلول‌های گوناگون این سطر بررسی شده است.

سلول شماره ۴: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت هم‌گزینه‌ای (اقتصاد) با ستون سخت‌افزار و دربرگیرنده لایه نخست اقتصاد دیجیتال است. بازار تجهیزات فناوری اطلاعات و ارتباطات، خود به بخش مهمی از اقتصاد جهانی تبدیل شده است؛ به گونه‌ای که هزینه‌کرد کشورها در این بخش تا سال ۲۰۲۲ به

شش تریلیون دلار خواهد رسید (Therecycler, 2020). حجم اقتصاد این حوزه تا سال ۲۰۲۲، به حدود ۶ درصد از اقتصاد جهانی رسیده که بیشتر در اختیار کشورهای پیشرفته صنعتی است (Therecycler, 2020). وجود دانش و فناوری، مهم ترین عنصر پراهمیت در تولید تجهیزات حوزه فناوری اطلاعات است و در تقسیم کار جهانی برآمده از نظام اقتصاد سیاسی جهان گستر، کشورهای منطقه خاورمیانه، به دلیل مشکلات تاریخی، نقش فعالی در این حوزه ندارند. سهم ارزش بازار کشورها و مناطق تولیدکننده تجهیزات شبکه در نمودار شماره (۲) قابل مشاهده است.

نمودار شماره (۲). سهم کشورها و مناطق در بازار



Source: ICT Statista, 2021

همان گونه که داده های نمودار شماره (۲) نشان می دهد، بیش از ۷۰ درصد تولید تجهیزات فناوری اطلاعات، در اختیار چهار حوزه آمریکا، اتحادیه اروپا، چین، و ژاپن بوده و کشورهای دیگر جهان، سهمی کمتر از ۳۰ درصد در اختیار دارند که آن هم بیشتر در اختیار کشورهای در حال توسعه شرق آسیاست. در پژوهشی که مرکز تحقیقات اقتصادی دانشگاه تربیت مدرس در سال ۲۰۱۹ انجام داده است، سهم بخش تولید بومی تجهیزات فناوری اطلاعات و ارتباطات از تولید ناخالص داخلی کشور، معادل ۰/۱۱ درصد، ذکر شده که رقم ناچیزی است (Mozayani, 2019, 62). در مورد صادرات محصولات حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات، حجم صادرات کشور در سال ۲۰۱۸ معادل ۱۵ میلیون دلار برآورد شده است (Ceicdata, 2019)؛ بنابراین، با توجه به پایین بودن حجم تولید و صادرات کشور در این زمینه، می توان نتیجه گرفت که جمهوری اسلامی ایران، سهم بسیار ناچیزی از بازار فناوری اطلاعات و ارتباطات را در اختیار دارد.

از دیدگاه نگارندگان، با وجود تلاش های وزارت ارتباطات و سازمان هایی مانند سندیکای مخابرات ایران،



اتحادیه صادرکنندگان صنعت مخابرات و نهادهای مرتبط دیگر و به واسطه مسائل ساختاری نظام اقتصاد سیاسی جهان گستر، نقش آشکاری در این زمینه به ایران سپرده نشده است. تلاش‌های سال‌های اخیر در مجموعه شرکت‌های دولتی و خصوصی کشور، منجر به بومی‌سازی حجم پائینی از نیازهای کشور در لایه‌های کم‌ظرفیت شده و لایه‌های زیرساختی و اکثریت قریب به اتفاق تجهیزات و نرم‌افزارهای مورد نیاز اپراتورها، از تأمین کنندگان مطرح بین‌المللی خریداری و نصب می‌شود.

بر پایه مشاهدات نگارندگان، تکاپوی شرکت‌های فعال در حوزه ساخت و تأمین تجهیزات حوزه فاوا، با وجود تمام مشکلات و موانع موجود، بسیار مطلوب بوده و در نتیجه، شاید بتوان گفت که در این زمینه، با وجود حجم پائین تولید و صادرات محصولات فناوری اطلاعات و ارتباطات، جمهوری اسلامی ایران از کشورهای پیشرو منطقه به‌شمار می‌آید. این حقیقت، گویای این است که در صورت برطرف شدن مشکلاتی مانند تحریم‌ها و عدم حضور شرکت‌های خارجی و ورود سرمایه، کشور، مستعد حرکتی جهشی در این حوزه است. این شرایط می‌تواند تأثیر مطلوبی بر سهم تولید و صادرات تجهیزات فاوا داشته و سهم آن را از تولید ناخالص داخلی و تجارت خارجی کشور افزایش دهد. افزون بر تأثیرات اقتصادی، تولید و صادرات محصولات فناوری، امکان ایجاد قدرت نرم و رابطه‌ای بالا برای کشور را فراهم می‌کند که متأسفانه محقق نشده است؛ بنابراین، با توجه به مسائل یادشده می‌توان گفت، شدت بازیگری جمهوری اسلامی ایران در سلول شماره ۴، بسیار ضعیف است.

سلول شماره ۵: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت هم‌گزینی (اقتصاد) با ستون نرم‌افزار است. همه موجودیت‌ها (اعم از دولتی یا بخش خصوصی و نیمه‌دولتی) که مشغول ارائه خدمات بر بستر اینترنت هستند، در این سلول، بازیگری می‌کنند. در سطح بین‌المللی، شرکت‌های چندملیتی مانند مایکروسافت، اپل، آمازون و شرکت‌های دیگر حوزه فناوری که خدمات خود را بر بستر شبکه ارائه می‌دهند، در همین فضا فعالیت دارند. در ایران، کسب و کارهای فعال در حوزه فاوا که در زمینه‌های ارتباطات و مخابرات و رایانه و فعالیت‌های وابسته، خدمات بازرگانی، خدمات فنی و مهندسی، سرمایه‌گذاری‌های مالی و تولید ماشین‌آلات و تجهیزات فعال هستند، توانسته‌اند با رشد ۲۳/۷ درصدی در سال ۱۳۹۸ نسبت به سال قبل، سهم حضور خود را در میان ۵۰۰ شرکت برتر کشور افزایش دهند و رشد درآمدی ۵۰/۴ درصدی را تجربه کنند (ایرنا، ۱۴۰۰). سازمان ملل متحد در همین زمینه، اقدام به تعریف شاخصی با عنوان EGDI کرده و

به صورت سالیانه، رتبه کشورها را سنجش و اعلام می‌کند. این سنجش، نماینده میزان نفوذ فناوری اطلاعات و ارتباطات در ارائه خدمات دولت الکترونیک در کشورها و دربرگیرنده زیرشاخص‌هایی مانند میزان خدمات آنلاین، زیرساخت‌های ارتباطی، و سرمایه انسانی است. جدول سازمان ملل متحد برای منطقه آسیا به شرح زیر ارائه شده است.

شکل شماره (۶). شاخص دولت الکترونیک

Rank	Country	Sub-Region	EGDI	Online Service Index	Telecommunications Infrastructure Index	Human Capital Index
169	Afghanistan	Southern Asia	0.3203	0.4118	0.1762	0.3728
68	Armenia	Western Asia	0.7136	0.7	0.6536	0.7872
100	India	Southern Asia	0.5964	0.8529	0.3515	0.5848
88	Indonesia	South-Eastern Asia	0.6612	0.6824	0.5669	0.7342
89	Iran (Islamic Republic of)	Southern Asia	0.6593	0.5882	0.621	0.7686

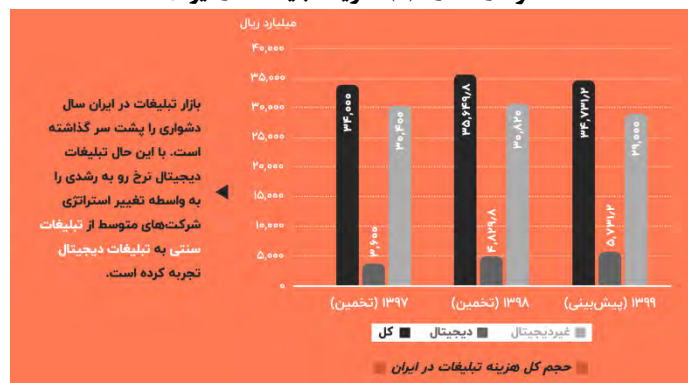
Source: EGDI, UN, 2020

همان‌گونه که در سطر آخر مشاهده می‌شود، جمهوری اسلامی ایران با کسب امتیاز ۰/۶۵۹۳ در رتبه ۸۹ جهانی قرار گرفته است (EGDI, 2020, 16). با توجه به اینکه EGDI در بر دارنده سه زیرشاخص پیش گفته است، امتیاز ایران در این شاخص‌ها نیز در جدول، قابل مشاهده است. رتبه جمهوری اسلامی ایران در شاخص EDGI، نزدیک به میانگین جهانی است (EGDI, 2020, 16) که به این معناست که شدت بازیگری ایران در این شاخص در وضعیت متوسط قرار دارد.

سلول شماره ۶: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت هم‌گزینی (اقتصاد) با حوزه معنایی اینترنت است. بازیگری در این سلول، به معنای استفاده از امکانات فضای مجازی برای تأثیرگذاری بر ذهن افراد در راستای منافع اقتصادی است. این سلول، مصادیق زیادی دارد؛ ولی مقاله حاضر، به منظور رعایت اختصار و محدودیت‌های موجود، بنا ندارد که همگی آن‌ها را بررسی کند؛ بنابراین، تلاش شده است که در هر مورد، تعداد محدودی از شاخص‌ها که می‌توانند نماینده مناسبی برای بررسی سلول مورد بحث باشند، انتخاب و تحلیل شوند. در همین راستا، یکی از مهم‌ترین مصادیق فعالیت در این سلول، تبلیغات دیجیتال در فضای مجازی است که می‌تواند به عنوان سنجه‌ای مناسب در این بخش از پژوهش، به کار رود. بر پایه اعلام مؤسسه «تک‌رسا»، هزینه تبلیغات دیجیتال جهان در سال ۲۰۱۹، معادل ۲۶۱ میلیارد دلار بوده که با ۱۱ درصد افزایش در سال ۲۰۲۰ به ۲۹۰ میلیارد دلار رسیده است (TechRasa, 2021, 22). صنعت تبلیغات

دیجیتال در جمهوری اسلامی ایران، صنعتی نوپاست که فاصله بسیار زیادی با ارقام این حوزه در کشورهای صنعتی دارد. مؤسسه «تک‌رسا» حجم این بخش را در کشور به شرح نمودار شماره (۳) اعلام کرده است.

نمودار شماره (۳). هزینه تبلیغات در ایران



Source: TechRasa, 1399

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، حجم تبلیغات دیجیتال در ایران برای سال ۱۳۹۸ معادل ۴۸۲ میلیارد تومان بوده که در سال ۱۳۹۹ به ۵۷۳ میلیارد تومان رسیده است (TechRasa, 2021, 40). برپایه اعلام این مؤسسه، تبلیغات دیجیتال، در نتیجه تغییر راهبرد شرکت‌های متوسط، از تبلیغات سنتی به تبلیغات دیجیتال، نرخ روبه‌رشدی را تجربه کرده است. بررسی این نمودار نشان می‌دهد که در ایران نیز (مانند وضعیت جهانی) هزینه تبلیغات غیردیجیتال، روندی کاهشی را در پیش گرفته است. مقایسه حجم این حوزه در ایران و جهان، نشان‌دهنده تفاوت معنادار بازیگری کشور در مقایسه با روندهای جهانی است. در نتیجه، می‌توان گفت که جمهوری اسلامی ایران در سلول شماره (۶) زمین بازی سایبری، شدت بازیگری ضعیف، ولی روبه‌رشدی دارد.

در نگاه نگارندگان، پایان جنگ سرد و فروپاشی نظام دوقطبی، سبب افزایش قدرت و اهمیت اقتصاد شده است. اگر از دیدگاه رئالیست‌ها، قدرت به شکل سخت و بیشتر نظامی آن تعبیر می‌شود، در جهان جدید، این دیدگاه لیبرالیستی است که حاکمیت یافته است. براساس این دیدگاه، مؤلفه اقتصاد، بالاترین نقش آفرینی را در تعیین ساختار جهانی به عهده دارد؛ به گونه‌ای که رهبران کشورهای پیشرفته، در واقع، پیشکار اقتصاد هستند. در این فضا است که عرصه سایبر، به دلیل ارزش افزوده بالای خود، موضوع‌هایی مانند تولید و تجارت را جهانی کرده و به کانون قدرت و ثروت تبدیل شده و کشورها با درک درست این عامل، به رقابت برای بهره‌برداری هرچه بیشتر از آن روی آورده و مسابقه‌ای را برای شکوفایی در این



حوزه شکل داده‌اند.

بازیگری جمهوری اسلامی ایران در حوزه اقتصادی فضای سایبر، به دلیل فقدان حساسیتهای سیاسی ناشی از تقابل با قدرتهای بزرگ و تمایل حاکمیت به پیگیری برخی اهداف توسعه‌ای و همچنین، منافع اقتصادی این بخش برای نهادهای حاکمیتی، پیشرفت‌هایی داشته است. با این حال، به سبب وجود موانعی مانند نبود دانش، تحریم‌ها، عدم ورود سرمایه و ناهمگن بودن سیاست‌های کشور، در این حوزه پیشرفت مطلوبی ایجاد نشده است. در واقع، برداشت منفی حاکمیت از سودمندی کلی فضای سایبر، زمینه ناهمسویی سیاست‌های حکمرانی فضای سایبر با مقتضیات انقلاب دیجیتال را فراهم کرده و کشور را در مسیر شکوفایی کامل این بخش با مشکل روبه‌رو کرده است. در مدل بازی سایبری جهانی، سطر مربوط به قدرت همگرایی، که معادل اقتصاد در نظر گرفته می‌شود، واکنش اجتماعی عمدتاً خنثایی را در پی دارد. با وجود این، گرایش بازیگری این سطر به سوی واکنش اجتماعی مثبت است؛ زیرا، بر پایه نظریه وابستگی متقابل، همکاری اقتصادی، زمینه تسری همکاری به حوزه‌های دیگر را ایجاد و امکان نزدیکی کشورها را فراهم خواهد کرد. در مجموع می‌توان گفت که بازیگری کشور در این سطر، دارای شدت سطح متوسط است.

۴-۳. بازیگری ایران در حوزه اجتماعی

ارزش‌هایی مانند جریان آزاد اطلاعات و آزادی اندیشه و بیان در بطن نظریه نئولیبرالیسم قرار دارند و مؤلفه‌های اجتماعی و سیاسی، از مهم‌ترین جنبه‌های رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل به‌شمار می‌آیند. در این حوزه، قدرت اجتماعی (که همان قدرت رابطه‌ای است)، شکلی از قدرت است که در جامعه به صورت سازه‌انگارانه و در ذهن افراد، بر ساخته می‌شود. قدرت و ضد قدرت به عنوان خروجی روابط اجتماعی، از طریق ساختن معنا در ذهن انسان بر ساخته می‌شوند (Castells, 2014, 9) و شبکه‌های اجتماعی می‌توانند نقش بسیار برجسته‌ای در بر ساختن معنا در ذهن مخاطبان ایفا کنند؛ بنابراین، مؤلفه‌های اجتماع و سیاست، نقش مهمی در ایجاد مفهوم قدرت رابطه‌ای ایفا می‌کنند و به دلیل نزدیکی این دو حوزه و همپوشانی آنها، در مدل بازی سایبری جهانی در یک سطر مشترک با عنوان قدرت اجتماعی دسته‌بندی شده‌اند. حوزه قدرت سازنده که می‌توان آن را معادل قدرت اجتماعی در نظر گرفت، سطر بالای جدول و سلول‌های ۷، ۸ و ۹ را دربر دارد. این سطر دربرگیرنده تعاملاتی است که در بستر اینترنت و بدون چشمداشت اقتصادی

۱ Counterpower

انجام می‌شود. هدف بازیگر این حوزه، تنها گسترش شبکه اینترنت و جریان آزاد اطلاعات است. فعالان این سطر، با علم و اطلاع از قابلیت‌های شبکه در ورود به جامعه دانش‌بنیان و شکوفایی زندگی بشر، تمام همت خود را صرف فربه‌تر شدن شبکه و محتوای موجود در بستر آن خواهند کرد. بازیگری در این حوزه، از مهم‌ترین الزامات زندگی امروز است؛ زیرا، در این دنیای جدید، دولت‌هایی که تنها بازی با حاصل جمع صفر را پیگیری می‌کنند، خود را عقب‌مانده خواهند یافت (Tibbs, 2013, 25).

بر پایه مدل بازی سایبری جهانی، تداوم استقرار فعالیت‌های جوامع بر بستر اینترنت، موجب می‌شود که در طول زمان، پس از چند مرحله از بازی و به سبب اهمیت قدرت رابطه‌ای، نوع بازیگری کشورها به گونه‌ای ناخودآگاه به سوی سطور بالایی جدول حرکت کند. در این فضا است که نوع قدرت‌ورزی دولت‌ها از مخرب به Productive و سپس، به سازنده متحول می‌شود (Tibbs, 2013, 25). این تحول و تطور به شرطی رخ می‌دهد که مقتضیات امنیتی فضای سایبر از سوی کشورها رعایت شود؛ به عنوان مثال، جداسازی شبکه داخلی از اینترنت جهانی که با عنوان «بالکانیزاسیون» مطرح شد، زمینه کاهش نودهای شبکه را فراهم و سودمندی کلی آن را کاهش می‌دهد.

بازی در سطر بالایی جدول بازی سایبری، بسیار مشروعیت‌زا است. این شکل از بازیگری، نیازمند سطحی از بلوغ است که در کشورهای منطقه خاورمیانه کمتر به چشم می‌خورد. با وجود این، این فرمول، مطلق نبوده و در این منطقه نیز کشورهایی وجود دارند که تاحدی، موفق به بازیگری سازنده در این حوزه شده‌اند. عدم بلوغ کشورها برای بازی در سلول‌های مختلف این حوزه، دلایل متنوعی دارد که به عنوان نمونه می‌توان به فقدان دانش و پیشرفت فناوری اشاره کرد که در ادامه بررسی خواهند شد.

سلول شماره ۷: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت سازنده با ستون مرتبط با بُعد سخت‌افزاری اینترنت است. بازیگری در این سلول، معادل طراحی و ایجاد سخت‌افزارهای متن‌باز است. این اصطلاح به تجهیزاتی گفته می‌شود که طراحان، پس از طراحی محصول، مستندات طراحی خود را برای مشارکت افراد دیگر در توسعه آتی، به صورت رایگان منتشر کنند. در این صورت افراد دیگر از اقصی نقاط عالم می‌توانند در فرایند توسعه شبکه و منطبق با نیازهای منطقه‌ای خود مشارکت کنند. این کار، مستلزم سطحی از دانش فنی و امکان طراحی و ساخت تجهیزات مورد نیاز فناوری اطلاعات و ارتباطات است. درباره این سلول، اطلاعات مستقیم و مشخصی از منابع جهانی در زمینه مشارکت ایران (و بسیاری کشورهای دیگر) در حوزه سخت‌افزارهای متن‌باز در دست نیست، ولی به صورت غیرمستقیم می‌توان به آن دست یافت. درباره صادرات محصولات حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات، حجم صادرات کشور در سال ۲۰۱۸



معادل ۱۵ میلیون دلار برآورد شده است (Ceicdata, 2019). حجم پایین صادرات در کنار سهم ۰/۱۱ درصدی تولید تجهیزات فاوا از تولید ناخالص داخلی (Mozayani, 2019, 62)، گویای مشارکت بسیار پایین ایران در بازار تجهیزات حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات است. این حجم از تولید و صادرات که در مقایسه با بازار شش تریلیون دلاری جهانی، بسیار ناچیز به نظر می‌رسد، گویای فعالیت ضعیف کشور در زمینه تولید سخت‌افزار است که به همین ترتیب می‌توان حضور کشور در بازار سخت‌افزارهای متن‌باز را نیز ناچیز قلمداد کرد. جمهوری اسلامی ایران در حال حاضر به دلیل بی‌بهره بودن از دانش و فناوری طراحی تجهیزات لایه‌های گوناگون زیرساخت و بخش دسترسی، در حال تأمین بخش اعظم نیازهای خود از تأمین‌کنندگان جهانی است؛ بنابراین، بازیگری در این سلول در حال حاضر، امکان‌پذیر نبوده و شدت بازیگری کشور در این حوزه نزدیک به صفر است.

سلول شماره ۸: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت سازنده با ستون مرتبط با بُعد نرم‌افزاری اینترنت است که بازیگری در آن، به معنای طراحی و ایجاد خدمات یا نرم‌افزارهایی است که قابلیت مشارکت دیگران در توسعه آن فراهم شده باشد. به عنوان نمونه نرم‌افزاری می‌توان به سیستم عامل لینوکس اشاره کرد. این نرم‌افزار، متن‌باز بوده و افراد و شرکت‌های گوناگون، در حال توسعه آن براساس مقتضیات خود هستند. تاکنون نسخه‌های گوناگون این سیستم عامل توسعه داده شده و مورد استفاده قرار گرفته است؛ به گونه‌ای که برنامه ایران برای ایجاد سیستم عامل ملی نیز بر روی همین پلتفرم انجام شده است. در زمینه خدمات رایگان بر بستر اینترنت می‌توان به اپلیکیشن‌های شبکه‌های اجتماعی اشاره کرد. تاکنون کشورهای مختلفی اقدام به توسعه اپلیکیشن‌های اجتماعی گوناگون کرده و در اختیار جوامع قرار داده‌اند که از جمله آن‌ها می‌توان به تلگرام، لاین، تیک‌تاک، و... اشاره کرد.

در مورد این سلول نیز گزارشی که میزان مشارکت کشورها در نرم‌افزارهای متن‌باز را به صورت مستقیم مشخص کند، وجود ندارد، اما چنانچه بخواهیم اطلاعاتی را به صورت غیرمستقیم از این حوزه ارائه دهیم، گزارش مرکز تحقیقات اقتصادی دانشگاه تربیت مدرس، سهم بخش تولید نرم‌افزار بومی از تولید ناخالص داخلی کشور را معادل ۰/۰۲ درصد بیان کرده است (Mozayani, 2019, 62). این حجم پایین تولید نرم‌افزار بومی در مقایسه با بازار نزدیک به یک تریلیون دلاری نرم‌افزار جهان در سال ۲۰۲۰ نشان می‌دهد که ایران، سهمی در حوزه نرم‌افزارهای متن‌باز نیز ندارد. با وجود حمایت‌های مادی و معنوی دولت،

۱ <https://www.idc.com/promo/global-ict-spending/forecast>



اپلیکیشن‌های شبکه اجتماعی توسعه داده شده در جمهوری اسلامی ایران، موفقیت چشمگیری در سطح داخلی کسب نکرده و در خارج از کشور نیز توفیقی در جذب کاربر، نصیب این شبکه‌ها نشده است. دلیل این عدم موفقیت، ترکیبی از مسائل سیاسی، امنیتی، و دانشی-فناورانه بوده و به نظر نمی‌رسد که در آینده نزدیک، بازیگری کشور در این حوزه تقویت شود؛ بنابراین، با توجه به همه مسائل می‌توان گفت، جمهوری اسلامی ایران در این سلول نیز فاقد حضور معنادار بوده و شدت بازیگری کشور در این حوزه نیز نزدیک به صفر است.

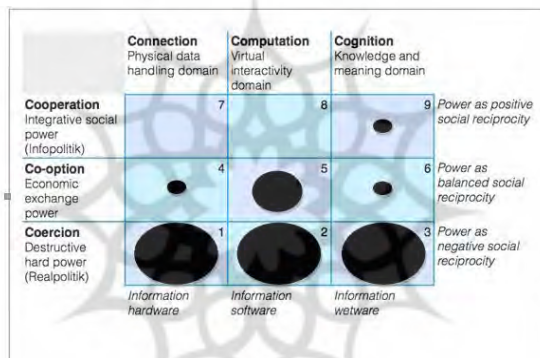
سلول شماره ۹: این سلول، محل تلاقی سطر قدرت سازنده با ستون مرتبط با بُعد معنایی اینترنت است. حضور در این سلول، به معنای مشارکت در افزایش دانش بشری است. بازیگران فعال در این حوزه، با تولید محتوا، در راستای گسترش فرهنگ و دانش مشترک بشری تلاش می‌کنند. شاید بتوان گفت، جمهوری اسلامی ایران در این سلول، اندکی فعال‌تر از دو سلول پیشین، فعالیت کرده است. بیشتر محتوای تولیدی کشور در زمینه مسائل فرهنگی است که مخاطبانی در داخل و خارج از کشور را به عنوان جامعه هدف، انتخاب کرده است. بیشتر مخاطبان این محتوای فرهنگی در خارج، در کشورهای اسلامی و به ویژه جهان تشیع قرار دارند. مؤسسه‌هایی مانند جامعه المصطفی در قم، بنیاد تقریب مذاهب اسلامی و سایر نهادهای فرهنگی در این حوزه به فعالیت مشغولند. شکل دیگر بازیگری کشور در این سلول، مربوط به گسترش زبان فارسی در اینترنت است. براساس اعلام سازمان فناوری اطلاعات، حدود ۱/۶ درصد از سایت‌های موجود در اینترنت، از زبان فارسی استفاده می‌کنند (Iran Information Technology Organization, 2019, 18). برپایه این گزارش، تعداد ۶۶۵ هزار مورد از مقاله‌های ویکی‌پدیا نیز به زبان فارسی نگاشته شده است. آمار بالا، تنها مربوط به وبسایت‌ها است، ولی گزارش استاتیس‌تا (۲۰۲۱) نشان می‌دهد که حدود ۳/۵ درصد از کل محتوای اینترنت به زبان فارسی بوده و این زبان در جایگاه هشتم جهانی قرار دارد (W3Tech, 2021). با اینکه بازیگری جمهوری اسلامی ایران در سلول شماره ۹ از وضعیت بهتری نسبت به سلول‌های ۷ و ۸ برخوردار است، اما شدت بازیگری در این سلول، پایین‌تر از حد متوسط است.

اکنون که وضعیت همه سلول‌ها مشخص شد، لازم است که دوباره به جدول رجوع کنیم. هر مدلی با هدف خاصی طراحی و ایجاد می‌شود تا بتواند با مفهوم‌سازی حساب شده، خروجی مناسبی را ارائه دهد. هدف اصلی هاردین تیز از ایجاد این مدل، نمایش اهمیت قدرت اجتماعی برساخته شده در ذهن مردم در عصر سایبر است. آگاهی دولت‌ها و سازمان‌ها از کاهش قدرت رابطه‌ای، ناشی از بازیگری امنیتی است که می‌تواند زمینه‌جویگری از تهدید امنیت شبکه را فراهم کند. دارایی با این درجه از ارزش، در برابر

بازیگری امنیتی، بسیار ضربه‌پذیر است و کشورها می‌بایست با توجه به نقش زیاد شبکه در شکوفایی آینده بشر، از خیر منافع کوتاه‌مدت امنیتی در فضای اینترنت گذشته و به منافع بلندمدت جامعه بیندیشند. بازیگری در بخش پایینی زمین بازی سایبری، در بلندمدت، موجب خسران همه خواهد بود.

جدول بازی سایبری، دارای ۹ سلول است که هر کدام، نماینده شدت بازیگری کشور در یکی از عرصه‌های بازی سایبری است. در این بخش، شکل بازیگری جمهوری اسلامی ایران را در هر یک از سلول‌ها مشخص خواهیم کرد. این عملیات به صورت گرافیکی انجام می‌شود. در این راستا، برای نشان دادن بازیگری کشور در هر یک از مکان‌ها، از علامت دایره استفاده کرده‌ایم؛ به این معنا که شدت بازیگری بالا، با دایره‌های بزرگ‌تر، شدت بازیگری پایین با دایره کوچک‌تر، و عدم بازیگری در یک سلول، به معنای خالی نگه داشتن آن مکان خواهد بود. سرانجام، پس از تنظیم جدول و تکمیل سلول‌های آن، با توجه به الگوی پردازش شده می‌توان درباره قدرت رابطه‌ای کشور اظهار نظر کرد. بالا بودن شدت بازیگری در بخش بالایی جدول، به معنای قدرت رابطه‌ای بالای کشور است. در ادامه، بر اساس نوع بازیگری سایبری کشور در هر یک از سلول‌های نه‌گانه، به انطباق و جای‌گذاری دایره‌های مناسب می‌پردازیم.

شکل شماره (۷). شکل نهایی ماتریس قدرت رابطه‌ای ایران



همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، بازیگری جمهوری اسلامی ایران به شکل بالا، تصویرسازی شده و عمدتاً در بخش پایینی جدول جریان داشته و در نتیجه، قدرت رابطه‌ای کشور کاهش یافته است. سرشت شبکه بر بی‌طرفی و رواداری مبتنی است و وفور اطلاعات و گردش آزاد آن را درون خود امکان‌پذیر می‌کند. همسویی سرشت شبکه با فضیلت‌های ستایش‌شده بسیاری از فرهنگ‌ها، در کنار جذابیت اینترنت، مردم را به هرگونه اقدام تقابلی در برابر آن، حساس کرده است. اقداماتی مانند فیلترینگ، پیگرد قضایی اعضای شبکه‌های اجتماعی به دلایلی مغایر با آزادی گردش اطلاعات، تکه‌تکه کردن شبکه و حملات سایبری پر دامنه، از جمله این اقدامات تقابلی هستند. در مدل بازی سایبری، بازیگری در بخش پایینی جدول، ارتباط

معکوسی با مشروعیت نیز دارد. در همین مورد، در مدل یادشده، شکل زیر به منظور توضیح ارتباط مشروعیت با مدل بازیگری ارائه شده است.

شکل شماره (۸). وضعیت مشروعیت در زمین بازی سایبری

	Connection Physical data handling domain	Computation Virtual interactivity domain	Cognition Knowledge and meaning domain	
Cooperation Integrative social power (Infopolitik)	7	8	9	Power as positive social reciprocity
Co-option Economic exchange power	4	5	6	Power as balanced social reciprocity
Coercion Destructive hard power (Realpolitik)	1	2	3	Power as negative social reciprocity
	Information hardware	Information software	Information wetware	

HIGH LEGITIMACY
LOW LEGITIMACY

Source: Tibbs, 2013

همان گونه که ملاحظه می شود، بازیگری امنیتی در فضای سایبر، از بین برنده مشروعیت حکومت هاست و برعکس، بازیگری در سطرها بالایی، مشروعیت زیادی را به همراه دارد. این مشروعیت از قدرت سازنده کنت بولدینگ منتج می شود. در قدرت سازنده، کارها با رضایت و همدلی انجام شده و هژمونی فرهنگی را به همراه دارد. برپایه خروجی مدل، جمهوری اسلامی ایران در حال انجام شکلی از بازیگری است که قدرت رابطه ای زیادی را در پی نداشته و در نتیجه، در عصر وفور اطلاعات، قدرت رابطه ای را در داخل کشور و در سطح بین المللی ایجاد نمی کند.

نگاه رابطه ای مفروض می دارد که قدرت، از زمینه ای که در آن ایجاد، تولید، و بازتولید می شود و انتقال می یابد، جدا نیست (Marshal, 2004, 12). به نظر نگارندگان، شکل بازیگری جمهوری اسلامی ایران، وابستگی زیادی به ارزش های نظام سیاسی و اجتماعی مسلط داشته و در واقع، خروجی این ارزش هاست. تأثیر این ارزش ها در مقوله هایی مانند رویکرد مقابله جویانه با ابرقدرت ها، مقابله با تهاجم فرهنگی و هژمونی فرهنگی و اطلاعاتی غرب و رویکرد حکومت داری کشور بازتاب یافته و براساس یافته های این پژوهش، بازیگری امنیتی کشور را در فضای سایبر دیکته کرده است.

زمانی که به قدرت از دریچه رابطه ای نگریسته می شود، روابط و گفتمان هایی که شکل دهنده و جهت دهنده آن هستند، به شکلی اجتماعی بر ساخته شده و بازیگران براساس آن اقدام می کنند (Ritta et al, 2021, 5).



براین اساس، شکل بازیگری و در نتیجه، قدرت رابطهای کشور، خروجی گفتمان مسلط بر نهاد قدرت در جمهوری اسلامی ایران است. نگاه رابطه‌ای به قدرت، همچنین متأثر از نگاه فوکو (۱۹۸۲) است که بر توانایی اقدام افراد بر اساس رفتار طرف مقابل مبتنی است. براین اساس، تمرکز قدرت بر ماهیت رابطه‌ای و برآیندی و همچنین، ارتباط دوجانبه آن با عمل است. فوکو تلاش کرده است تا ایجاد و کاربرد قدرت را در حوزه وسیعی از میکرواستراتژی و تاکتیک توضیح دهد (Ritta et al, 2021, 5)؛ بنابراین، هرگونه کنش و واکنشی در فضای مجازی، استلزامات خاص خود را در فضای فیزیکی در پی دارد. بررسی عملکرد کشور در حوزه‌های سه گانه قدرت رابطه‌ای، در راستای فهم این شکل خاص و بدیع از قدرت بوده است.

در مجموع، با استناد به داده‌های مطرح شده و با توجه به مدل بازی سایبری جهانی که برآمده از نگاه نئولیبرالیستی به رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل است، باید گفت که قدرت رابطه‌ای بالا، نیازمند عدم بازیگری در محدوده قدرت امنیتی است؛ به این معنا که اقدامات دولت‌ها در برابر مقتضیات گردش آزاد اطلاعات، سرانجام به امنیت کشور آسیب می‌رساند. عدم امنیت در این پژوهش، به معنای موسع آن تعریف شده و به معنای هرگونه اقدامی است که در مسیر شکوفایی قابلیت‌های فضای سایبر، مانع ایجاد کند. نکته قابل توجه این است که ظرفیت بالا در حملات سایبری می‌تواند از دید برخی افراد، به عنوان نکته مثبت قدرت کشور به شمار آید؛ اما براساس تعریف مدل بازی سایبری جهانی، از آنجا که حملات سایبری سرانجام، سبب عدم امنیت شبکه و از بین رفتن قابلیت‌های آن می‌شود، اقدامی منفی است که در نهایت، به کاهش قدرت رابطه‌ای و مشروعیت کشور می‌انجامد. پویای فضای سایبر به گونه‌ای است که برای همگان فرصتی برابر ایجاد می‌کند. براساس مدل بازی سایبری، اقدام در محدوده قدرت هم‌گزینی که بیشتر به اقتصاد تعبیر می‌شود، دارای قدرت واکنشی خنثی است؛ با وجود این، بازیگری در سلول‌های این حوزه، به گسترش همکاری کمک کرده و در ذهن مردم، قدرت رابطه‌ای ایجاد می‌کند؛ بنابراین، بازیگری در این حوزه نیز در حد خود، مشروعیت‌ساز است. بهترین اقدام برای افزایش قدرت رابطه‌ای، بازیگری در حوزه قدرت سازنده است. هرگونه اقدام در سلول‌های گوناگون این بخش، بر ذهن مردم تأثیرات شگرفی گذاشته و قدرت اجتماعی ایجاد می‌کند.

پژوهش حاضر با پیمودن مراحل مختلف منطبق با رویکرد نظری مقاله و استخراج خروجی برآمده از مدل جهانی بازی سایبری، توانست فرضیه خود را تأیید کند. در پایان به این نتیجه می‌رسیم که مدل بازیگری جمهوری اسلامی ایران مبنی بر شدت بازیگری امنیتی در فضای سایبر، زمینه واکنش اجتماعی منفی



کاربران و کاهش قدرت رابطه‌ای کشور را در سطوح ملی و بین‌المللی فراهم کرده است. گفتنی است، قدرت رابطه‌ای یک کشور، تنها منوط به شکل بازیگری در فضای سایبر نیست و مسائل دیگری مانند سیاست خارجی و رویکردهای داخلی دولت‌ها نیز در آن نقش دارند. با وجود این، نقش فضای سایبر در این مسئله، بسیار تعیین‌کننده و حیاتی است.

اکنون چنانچه بخواهیم تأثیر اثبات فرضیه پژوهش را بر قدرت رابطه‌ای کشور بررسی کنیم، می‌توانیم به نظرسنجی‌های انجام‌شده اشاره کنیم؛ به‌عنوان مثال، در نظرسنجی مرکز تحقیقات پیو^۱ در سال ۲۰۲۰، دیدگاه مردم ۱۴ کشور – که بزرگ‌ترین اقتصادهای جهان را در اختیار دارند – درباره ایران پرسیده شده است که پاسخ قریب به اتفاق آن‌ها در مورد جمهوری اسلامی ایران، منفی بوده است. در این نظرسنجی، حدود ۸۰ درصد از مردم اسکانندیناوی، دیدگاهی منفی درباره ایران داشته‌اند. این نظرسنجی نشان می‌دهد که در مجموع و به‌طور متوسط، حدود ۷۲ درصد از مردم این ۱۴ کشور، دیدگاهی منفی در مورد ایران داشته‌اند (Pew, 2020). افزون‌براین، رأی بالای مجمع عمومی و شورای امنیت سازمان ملل متحد به قطعنامه‌های ضدایرانی و سهولت ارجاع پرونده ایران به شورای امنیت و اعمال انواع تحریم‌ها، به راحتی گویای پایین بودن قدرت رابطه‌ای کشور است که سهم تخریب قدرت رابطه‌ای ناشی از نوع بازیگری ایران در فضای سایبر در آن غیرقابل چشم‌پوشی است.

نتیجه‌گیری

گسترش روزافزون نفوذ فناوری اطلاعات و ارتباطات در عرصه‌های گوناگون فرهنگی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، و امنیتی جوامع، زمینه تغییر شرایط در سطوح تاکتیکی و راهبردی جهان را فراهم کرده است. وفور اطلاعات، اهمیت جنبه‌های ناملموس قدرت را افزایش داده و آن را از دست دولت‌ها خارج و متفرق کرده است. در شرایط کنونی، در نتیجه انقلاب اطلاعات، شمار بسیار بیشتری از شهروندان به قدرت دسترسی پیدا کرده‌اند. این قدرت‌یابی جدید، به واسطه شکلی از قدرت اجتماعی ایجاد شده است که به صورت بین‌الذهانی بر ساخته می‌شود. ویژگی‌های فضای سایبر و برجستگی فزاینده نقش آن در گسترش ارتباطات در قالب شبکه‌های اجتماعی، به وجهی از قدرت، با عنوان قدرت رابطه‌ای، اهمیت زیادی بخشیده است. در این شرایط، برجستگی فزاینده اقتصاد سیاسی فضای سایبر در عرصه جهانی، چه تأثیری بر وجه رابطه‌ای قدرت ملی جمهوری اسلامی ایران در طول سه دهه اخیر داشته است؟

^۱ Pew Research

عملیاتی سازی مدل این پژوهش، نشان دهنده بازیگری قوی جمهوری اسلامی ایران در سطر امنیتی میدان بازی سایبری است. فعالیت‌هایی مانند اقدام برای جداسازی اینترنت ملی از شبکه جهانی، رتبه ۸ جهانی ایران در حملات تهاجمی سایبری، و اقداماتی مانند دستکاری و جلوگیری از جریان آزاد اطلاعات، سبب این نتیجه گیری شده است. درباره قدرت همگزینی یا اقتصادی و با سهم حدود ۶ درصدی اقتصاد دیجیتال از تولید ناخالص داخلی، نتیجه پژوهش نشان از بازیگری پایین تر از سطح متوسط توسط جمهوری اسلامی ایران دارد. بزرگ‌ترین مزیت فضای سایبر، توانمندسازی کشورها در این بخش است که در کشور ما تا حدود زیادی، مغفول مانده است. بالاترین سطر در جدول بازی سایبری، مربوط به قدرت سازنده است که در زمانه ما، بسیار مشروعیتزا و موجد قدرت رابطهای است. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که به دلیل ترکیبی از عوامل فنی و سیاسی، بازیگری جمهوری اسلامی ایران در این حوزه، بسیار ضعیف است. در نتیجه، می‌توان گفت که در چارچوب نظریه نئولیبرالیسم و رویکرد اقتصاد سیاسی بین‌الملل، قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی ایران در نظام اقتصاد سیاسی جهان گستر فضای سایبر، بسیار پایین است که با فرضیه پژوهش، همخوانی دارد. اقداماتی مانند نظرسنجی مؤسسه پیو در سال ۲۰۲۰ نشان می‌دهد که بیش از ۷۲ درصد از مردم ۱۴ کشور ثروتمند جهان، دیدگاهی منفی در مورد ایران داشته‌اند که گویای قدرت رابطه‌ای پایین جمهوری اسلامی ایران است.

در صورت تمایل کشور به افزایش قدرت رابطه‌ای، لازم است که بازیگری امنیتی ایران در فضای سایبر کاهش یابد، فعالیت اقتصادی بر بستر اینترنت افزایش یافته و بازیگری سازنده و اجتماعی نیز تسهیل شود. جریان تاریخ به ما آموخته است که حرکت در جهت خلاف برخی ارزش‌های ذاتی بشر، مشروعیت‌زدا است و در عصر وفور اطلاعات، حکومت‌هایی موفق به کسب مشروعیت و افزایش قدرت رابطه‌ای خواهند شد که بتوانند خود را با شرایط جدید هماهنگ کنند. مقابله با اینترنت در ایران، نتیجه‌بخش نیست؛ زیرا، فناوری اطلاعات، راه خود را مانند آب خواهد گشود و این به دلیل جذابیت‌ها و منافع فناوری است؛ بنابراین، تداوم اقدامات تقابلی با اینترنت، سبب کاهش بیشتر قدرت رابطه‌ای جمهوری اسلامی ایران خواهد شد.

References

- Belfer Center (2020). *National Cyber Power Index (2020)*. Harvard Kennedy School, For Science and International Affairs.
- Boulding, K. E. (1989). *Three Faces of Power*. California: Sage Publications.
- Bradshaw, S. (2019). *Global Disinformation Order*. University of Oxford.
- Castells, M. (2014). *The Impact of Internet on Society: A Global Perspective*. University of south California.
- Ceicdata (2019). *Iran Exports: ICT Goods*. available at: <https://www.ceicdata.com/en/>

indicator/iran/exports-ict-goods.

Clapper, J. (2016). Statement for the Record for Cyber Threats. *House Permanent Select Committee on intelligence*, 1-7.

Cohn, T. H. (2018). *Global Political Economy, Theory and Practice*. Translated by Adel Peyghami. 2th edition. Tehran: University of Imam Sadiq.

Congressional Research Service (CRS) (2020). *Iranian Offensive Cyber Attack Capabilities*. Congressional Research Service. 1-3. available at: <https://crsreports.congress.gov/IF11406>.

De Reuver, Mark, Sorensen, Carsten & Basole, Rahul C. (2018). The Digital Platform, A Research Agenda. *Journal of Information Technology*, 33 (2), 1-13.

Dehghani, A. A. (2017). Cyber Deterrence and International Security; Russia and China Threats on American Vital Infrastructures. *Political and International Approaches*, 8 (4), 121-147. [in Persian].

Department of Economic and Social Affairs, UN. (2020). E-Government Survey.

E-Commerce Development Center of Iran. (2020). *Annual Report on E-Commerce in 2019*. [in Persian]

freedomhouse.org (2020). *Freedom on the Net 2019*. Available at: <https://freedomhouse.org/country/iran/freedom-net/2019>.

Harvey, D. (2012). *A Brief history of Neoliberalism*. Translated by Mahmood Abdollahzade, Tehran: Dat Publications. [in Persian]

Hoijtink, M. (2019). *Technology and Agency in International Relations*. Routledge.

Internet Censorship (2021). *A Global Map of Internet Restrictions*. Comparitech.com. Available at: <https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/internet-censorship-map/>.

Iran Information Technology Organization. (2019). *Report on Situation of the Development of Information and Communication Technology in Iran*. [in Persian].

Jafari Nejad, M., Makki Nejad, M. and Mohammad Mehdi, A. (2012). The Role of Cyberspace in Soft Power. *Political and International Science*, 1(4), 31-48. [in Persian].

Jafari, A., Kordi, N. & Borjalzade Roudsari, M. (2018). Investigating the Role of Cyberspace in the Transfer and Dissemination of Power in the International Arena. *Media Management Journal*, 41, 21-40. [in Persian].

Marshal, N. (2004). Maybe Bacon had a Point: The Politics of Interpretation in Collective Sense Making. *British journal of managemen*, 15 (51), 571-586.

Morgenthau, H. J. (2014). *Politics Among Nations, Translated by Homeyra Moshirzade*. Tehran: Ministry of Foreign Affairs Publications. [in Persian].

Moshirzade, H. (2017). *Development in International Relations Theories*. Tehran: Samt. [in Persian].

Mozayani, A. H. (2019). How Much has Information and Communication Technology Contributed to the Economic Growth of Iran. *International Journal of Economics and Politics*, 1(1), 61-72.

Najafi, M. & Pourahmadi, H. (2019). Soft and Cyber Power and its Function in the Islamic Republic of Iran. *Contemporary Political Studies*, 10(2), 143-165. [in Persian].

Nay, J. (2016). *The Future of Power*. Translated by Ahmad Azizi. Tehran: Ney Publications. [in Persian].

Netblocks (2019). *Internet Disrupted in Iran Amid Fuel Protest in Multiple Cities*. available at: <https://netblocks.org/reports/internet-disrupted-in-iran-amid-fuel-protests-in-multiple->



۱۵۶

پژوهش‌نامه ایرانی

سیاست بین‌الملل،

سال ۱۲، شماره ۱، شماره

پیاپی ۲۳، پاییز و زمستان

۱۴۰۲

[cities-pA25L18b](#).

Pew Research Center (2020). *Iran Widely Criticised in 14 Advanced Economies*. available at: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2020/12/02/iran-widely-criticized-in-14-advanced-economies/>.

Ritta, T., Marlei, C., Pozzebon, M. & Cunha, A. (2021). [Citizens Influencing Public Policy-Making: Resourcing as Source of Relational Power](#). *Information Systems Journal*, 23(2), 344-376.

Rosenau, J. N. (1990). *Turbulence in World Politics: A Theory of Change and Continuity*. Princeton University Press.

Rosenau, J. N.; Singh, J. (2016). *Information Technologies and Global Politics: The Changing Scope of Power and Governance*. Translated by Ahmad Soltani Nejad, Tehran: University of Imam Sadiq. [in Persian].

Techrasa. (2021). *Annual report of Iran's Digital Advertising Industry in 2020*. [in Persian]. tejaratnews.com (15/1/2020). *How Much Does it Cost to Disconnect from the Internet Every Day?*. Available at: <https://tejaratnews.com/startup/cost-disconnecting-Internet>. [in Persian].

Therecyclor (2020). *Worldwide Information Communication and Telecommunication Market to Hit Six Trillion*. Available at: <https://www.therecyclor.com/posts/worldwide-ict-market-to-hit-six-trillion-by-2022>.

Tibbs, H. (2013). *The Global Cyber Game, the Defense Academy Cyber Inquiry Report*. Defense Academy of the United Kingdom.

W3Techs (2021). *Usage Statistics of Persian for Websites*. Available at: <https://w3techs.com/technologies/details/cl-fa>.

www.ima.ir (2021/6/1). *Development of Digital Economy and Increasing the Share of ICT Companies in the National Economy*. Available at: <https://www.ima.ir/news/84351210>. [in Persian].

www.mojnews.com (15/9/2017). *The \$ 53 Billion Damage of Cyber Attacks to the World Economy*. Available at: <https://www.mojnews.com/fa/tiny/news-171028>. [in Persian].

