

ابعاد ژئوپلیتیک فضای مجازی در عصر فناوری اطلاعات

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۱/۰۲/۰۲	زهرا احمدی پور ^۱
تاریخ تأیید مقاله: ۱۳۹۱/۰۳/۲۴	رضا جنیدی ^۲
صفحات مقاله: ۱۸۲ - ۱۴۹	عبدالوهاب خوجم لی ^۳
	اسماعیل پارسایی ^۴

چکیده:

ژئوپلیتیک در فرایند توسعه‌ی خود همگام با انقلاب اطلاعات به‌ویژه ظهور اینترنت با حوزه‌ی جدیدی مواجه شد که تحت عنوان ژئوپلیتیک فضای مجازی شناخته می‌شود. با خلق فضای مجازی ناشی از پدیده‌ی اینترنت به عنوان عرصه‌ی جدید فعالیت انسانی که در آن بازیگران، توانایی‌های گسترده و واکنش را نسبت به همدیگر می‌یابند، بخشی از مطالعات ژئوپلیتیک نیز به این عرصه وارد شده است. با عنایت به این تحول مهم، مقاله‌ی حاضر در صدد است، ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی و تحولات ژئوپلیتیکی ناشی از انقلاب اطلاعات را مورد بررسی و تحلیل قرار دهد. استدلال مقاله‌ی حاضر بر این اصل استوار است که مهم‌ترین ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی و تحولات ژئوپلیتیکی ناشی از انقلاب اطلاعات عبارتند از: تحول در فضای مورد رقابت در ژئوپلیتیک، همگرایی و همکاری، تحول در ماهیت قدرت در ژئوپلیتیک، افزایش شکاف دیجیتالی، بُعد مدیریتی و کنترل فضای مجازی، تحول در روابط میان حکومت و شهروندان، هویت ملی و فراملی، تروریسم سایبری، جنگ نرم سایبری و جنگ مجازی.

* * * * *

واژگان کلیدی

ژئوپلیتیک فضای مجازی، قدرت، انقلاب اطلاعات، فناوری اطلاعات.

- ۱ - دانشیار جغرافیای سیاسی دانشگاه تربیت مدرس.
- ۲ - دانشجوی دکتری جغرافیای سیاسی دانشگاه تربیت مدرس.
- ۳ - کارشناس ارشد جغرافیای سیاسی دانشگاه تربیت مدرس.
- ۴ - دانشجوی دکتری جغرافیای سیاسی دانشگاه تربیت مدرس.

مقدمه

فناوری اطلاعات و فضای مجازی که محصول قابلیت‌های آن است، نماد پیشرفت علم و فناوری است که کشورهای قدرتمند به‌ویژه آمریکا در تولید و معماری آن نقش اصلی را به عهده داشته و دارند. فضای مجازی عرصه‌ی جدیدی برای حیات بشری است که قابلیت پذیرش و انجام بخش عمده‌ای از نیازها، فعالیت‌ها و شئون زندگی بشر و اجتماعات انسانی و حکومت‌ها را دارد و به‌عنوان سایه‌ی فضای واقعی، و از طریق تمرکز، پردازش و جابه‌جایی اطلاعات، توانایی شبیه‌سازی فعالیت‌ها و ساختارهای فضای واقعی را داشته و این شبیه‌سازی را با اثربخشی در فضای واقعی انجام می‌دهد (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

امروزه پدیده‌ی انقلاب اطلاعات و ارتباطات در حال ایجاد تغییرات اساسی و وسیعی در ماهیت و اشکال و ساختارهای قدرت در جوامع مختلف اعم از پیشرفته و در حال توسعه است (میناوند، ۱۳۸۵: ۱۲۱) و مفهوم قدرت و عناصر تشکیل‌دهنده‌ی ساختارهای آن، به‌عنوان ابزار و هدف اساسی در عملکردهای سیاسی جوامع و کشورها در عرصه‌ی نظام بین‌الملل، به نسبت بسیار زیادی در ارتباط با میزان توسعه و پیشرفت کشورها در زمینه‌ی فناوری ارتباطات و اطلاعات و فناوری‌های الکترونیکی مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. از این رو، کشورهایی که عرصه‌ی بازی قدرت جهانی را در دست گرفته‌اند از پیشگامان توسعه‌ی این فناوری‌ها قلمداد می‌گردند؛ به‌ویژه این‌که اطلاعات خون حیات‌بخش نظام بین‌الملل است.

در واقع، شبکه‌ی اینترنت و فضای مجازی شاخص و انعکاس قدرت برتر کشورهایی است که آن را به‌وجود آورده و معماری کرده‌اند. زیرا بدون داشتن سطح بالایی از دانش، علم و فناوری و نیز توان اقتصادی امکان خلق آن وجود نداشت. کشوری که به این واقعیت یعنی اینترنت و فضای مجازی جامه‌ی عمل پوشانده است، آمریکا است که قدرت برتر جهان شناخته می‌شود. طراحی و ساخت شبکه‌ی مجازی مانند اینترنت نیاز به قابلیت‌هایی در زمینه‌ی فناوری اطلاعات، مخابرات، ارتباط اطلاعاتی، فناوری فضایی، سرمایه‌گذاری و غیره داشت که همه‌ی اینها در دست آمریکا موجود بود. آمریکا با سرمایه‌گذاری خود پس از جنگ جهانی دوم در پروژه‌ی معروف «آرپانت»، و طی چند دهه توانست اینترنت را در سال ۱۹۸۳ متولد

نماید. این شبکه بدون وجود زیرساخت‌های مخابراتی و ارتباطی نظیر ماهواره‌های فضایی، شبکه و کابل‌های نوری و غیره نمی‌توانست تحقق یابد. فناوری‌های فضایی و توانایی ساخت و در مدار قرار دادن ماهواره‌های مخابراتی محصول رقابت‌های دوره‌ی جنگ سرد است، که آمریکا در این زمینه قابلیت‌های چشم‌گیر و خوبی داشته و دارد (نامی و شامی، ۱۳۸۹: ۱۲۳).

بنابراین، همانند گذشته که تسلط بر دریاها و خشکی‌ها اهمیت فوق‌العاده‌ای داشت، امروزه، تسلط بر امواج، کنترل شبکه‌های اینترنتی، جاسوسی از کانال‌های اجاره‌ای، ماهواره‌ای و غیر آن می‌تواند علاوه بر تسلط سیاسی و اقتصادی به نوعی تسلط فرهنگی نیز منجر شود. به‌طوری که گفتمان‌های جهانی درباره‌ی مسائل و رویدادها و نیز ارزش‌های آمریکایی را شکل داده و بر طرز تلقی، باورها، نگرش‌ها و رفتارهای ملل دیگر تأثیر بگذارد و باعث قرار گرفتن آمریکا در موقعیت الگویی برای دیگران بشود. این امکان برای آمریکا، باعث واکنش قدرت‌های درجه‌ی دوم جهانی نظیر فرانسه، روسیه و چین شده است (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

از منظر ژئوپلیتیک سستی، مفهوم فضا شامل سرزمین‌هایی است که انسان توانسته در آنجا سکونت گزیند یا به گونه‌ای در آن دخل و تصرف کند. فضا صحنه‌ی نمایش پدیده‌های گوناگونی است که در آن ترکیب و تلفیق این پدیده‌ها به شکل‌های گوناگون، آثار متنوعی از خود بر جای می‌گذارد (عزتی، ۱۳۸۰: ۸۴).

فضا یک تولید اجتماعی است و تولید فضا مانند تولید کالای تجاری است و نظام‌های مختلف سیاسی - اقتصادی، فضاهای مختلفی تولید می‌کنند. بسیاری از تحقیقاتی که اخیراً بر روی تحرکات فضایی - اجتماعی صورت گرفته است، آشکارکننده‌ی نقش جریان‌ها و شبکه‌ها در هماهنگ کردن فعالیت‌های اساسی است. در واقع جریان‌ها تداعی‌کننده‌ی حضور چشمگیر سیاست و ایدئولوژی در شکل بخشی به فضای جغرافیایی می‌باشد. از ربط دادن سیاست و فضا و همه‌ی متغیرهای مربوط به آنها جغرافیای سیاسی و ژئوپلیتیک شکل می‌گیرد (حافظ‌نیا و دیگران، ۱۳۸۹: ۱۱۴). با خلق فضای مجازی ناشی از پدیده‌ی اینترنت به‌عنوان عرصه‌ی جدید فعالیت انسانی که در آن بازیگران توانایی کنش و واکنش را نسبت به همدیگر می‌یابند، بخشی از مطالعات ژئوپلیتیک نیز به این عرصه وارد شده است. با عنایت به این تحول مهم، مقاله‌ی حاضر در صدد است، ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی و تحولات ژئوپلیتیکی ناشی از انقلاب اطلاعات را مورد بررسی و تحلیل قرار دهد.

مبانی نظری

ژئوپلیتیک فضای مجازی

ژئوپلیتیک به عنوان علمی که روابط متقابل جغرافیا، قدرت و سیاست و کنش‌های ناشی از ترکیب آنها را با یکدیگر مطالعه می‌کند (حافظ‌نیا، ۱۳۸۵)، پس از ظهور فناوری‌های اطلاعاتی ارتباطاتی متحول شده است. ظهور شبکه‌ی اینترنت و ایجاد فضای مجازی باعث شده است که بخشی از محیط جغرافیای عملکردی علم ژئوپلیتیک به فضای مجازی منتقل شود.

ژئوپلیتیک فضای مجازی عمدتاً بر پایه‌ی مفهوم فضا استوار گردیده است. چرا که مفهوم مجاز به عنوان پسوند متمایزکننده‌ی آن از دیگر موضوعات مطرح در ژئوپلیتیک، کاملاً بر پایه‌ی عنصر جریان‌ات فضایی استوار گردیده است؛ جریان‌ات فضایی که ناشی از ارتباط کاربران اینترنت در نقاط مختلف کره زمین می‌باشد. در واقع ابعاد و گستره‌ی وسیع کارکردی و موضوعی ارتباطات در اینترنت و جایگزینی آن به جای جریان ارتباطات فیزیکی رایج، باعث شکل‌گیری مفهوم فضای مجازی شده است. با استناد به همین واقعیت، امروزه بسیاری از اندیشمندان در پدیده‌ی انقلاب اطلاعات از فضای مجازی، با عنوان سرزمین مجازی یاد می‌کنند. همین ویژگی باعث گردیده است، اصطلاحات و مفاهیم مورد استفاده در فضای جغرافیایی واقعی به نوعی با افزودن پسوند «مجازی» در این جنبه از فضای زندگی و عملکرد انسانی مورد بحث قرار بگیرد.

از دیگر سو، تغییر در عناصر و عوامل مولد مفهوم قدرت در عصر انقلاب اطلاعات و فناوری ارتباطات، مفهوم قدرت را به عنوان محور اصلی در مباحث علم ژئوپلیتیک وارد ابعاد و فضاهای ایجاد شده توسط این نوع از فناوری‌ها از جمله شبکه‌ی اینترنت، کانال‌های ماهواره‌ای، دستگاه‌های ارتباطی همگانی و ... نموده است. اما در الگوهایی که برای سنجش قدرت ملی کشورها طراحی شده‌اند، این فناوری‌ها تنها به عنوان یک معیار از چندین معیار رایج در اندازه‌گیری قدرت ملی کشورها مورد اشاره بوده است. در واقع، مفهوم قدرت در

ژئوپلیتیک واقعیت‌محور از برآیند قوای ترکیب شده عناصر و عوامل تشکیل‌کالبد یک بازیگر سیاسی نشأت می‌گیرد که فناوری اطلاعات تنها یک جنبه از آن را شامل می‌شود.

عامل سیاست به عنوان دیگر عنصر تشکیل‌دهنده مفهوم ژئوپلیتیک در فضای جغرافیایی واقعی اشاره به تدابیر، مکانسیم‌ها و معیارهایی دارد که بازیگران عرصه‌ی سیاست بین‌المللی شامل کشورها، شرکت‌های چند ملیتی و احزاب و گروه‌های حامی حقوق بشر و محیط زیست با استفاده از آنها در فضای جغرافیایی سطح زمین به ایفای نقش و بازیگری می‌پردازند. با توجه به این چارچوب مفهوم سیاست در اصطلاح ژئوپلیتیک فضای مجازی دارای بیشترین نزدیکی با مفهوم سیاست در علم ژئوپلیتیک در مقایسه با دو مفهوم دیگر بوده و تنها تفاوت آنها در ابزارها و ترندهای پیش‌بری سیاست در دو فضای واقعی و مجازی می‌باشد.

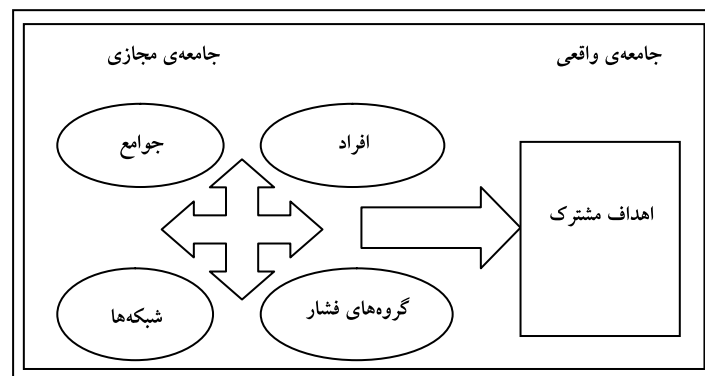
این نوع از مقایسه و تبیین در اصول و مفاهیم اصلی تشکیل‌دهنده دو مفهوم ژئوپلیتیک و ژئوپلیتیک فضای مجازی ناشی از الزامات پیشرفت و توسعه در به‌کارگیری فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی جدید بوده و در راستای شناخت و ارائه‌ی راه‌حل برای مسائل و مشکلات ناشی از به‌کارگیری این پدیده‌ها و نیز استفاده کارآمد و صحیح از این ابزار برای پیشبرد منافع و اهداف گوناگون می‌باشد. در واقع، این فرآیند علاوه بر افزودن گزاره‌ها و نظریه‌های علمی نو در تبیین‌ها و تحلیل‌های ژئوپلیتیک، بُعد جدیدی از مباحث ژئوپلیتیک با عنوان ژئوپلیتیک فضای مجازی را در این علم مطرح نموده است که در راستای تحلیل، تبیین، گزاره‌سازی و پاسخگویی مسائل و مشکلات به وجود آمده ناشی از به‌کارگیری فناوری اینترنت و فناوری اطلاعات توسط سازمان‌ها و واحدهای سیاسی - سرزمینی رسمی عرصه‌ی نظام بین‌الملل یعنی کشورها یا شرکت‌های چند ملیتی و احزاب و گروه‌های با حیطه‌ی عملکرد فراملی در حوزه‌ی حقوق بشر، محیط زیست و اخیراً فعالیت‌های تروریستی می‌باشد.

فضای مجازی

فضای سایبر یا فضای مجازی^۱ در تعریف برخی نویسندگان عبارت است از: «مجموعه‌ای از ارتباطات درونی انسان‌ها از طریق رایانه و وسائل مخابراتی بدون در نظر گرفتن جغرافیای فیزیکی

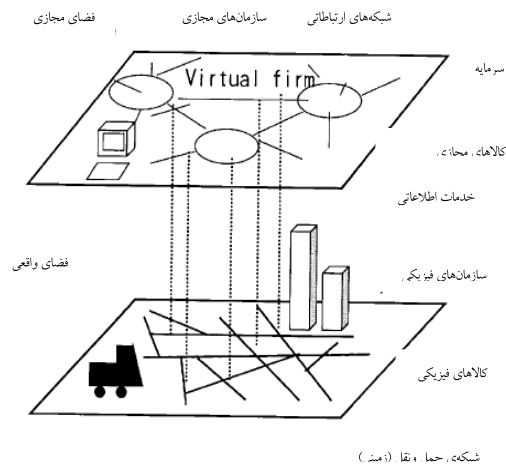
1 - Cyber Space

است. «آدامز» از سه استعاره‌ی عمده‌ی «مرز الکترونیک»، «فضای مجازی» و «شاهراه اطلاعات» استفاده می‌کند تا توجیه کند که شبکه‌های کامپیوتر همان فضای مجازی می‌باشد. به عبارتی فضای مجازی مفهومی درباره‌ی جدا شدگی از جسم می‌باشد. یک سیستم فعل و انفعال درونی (کنش متقابل) که گره‌گاه‌های یک نوع از فضا می‌باشد و به خاطر داشتن کنش متقابل معین می‌شوند. در یک فضای معین شده بر اساس کنش متقابل، بالا و پائین، داخل و بیرون، اینجا و آنجا معانی ویژه‌ای را می‌دهد. حرکت از یک فضای یک یا دو بُعدی به یک فضای چند بُعدی تغییر جهت می‌دهد و عناصر و پدیده‌ها در مکان‌های دور به صورت مکرر و در لحظه‌ی آنی به هم وصل می‌شوند (Adams, 1997: 164). از دید کلان عملکردی، فضای مجازی کنترل و مدیریت نوع ویژه‌ای از اطلاعات را برآورده کرده است که برای نوع جدیدی از اقتصاد اجتماعی که اغلب اقتصاد اجتماعی اطلاعات نامیده می‌شود، ضروری می‌باشد. در واقع، این فضا منابع حیاتی زندگی خارج از فضای مجازی را از فضای مجازی فراهم می‌کند (Jordan, 2003: 142). از دید اجتماعی نیز شکل شماره‌ی (۱) نشانگر آن است که فضای مجازی توانایی آن را دارد که قابلیت‌های بالقوه‌ی نیروی انسانی و اطلاعات را برای غلبه بر مرزهای جغرافیایی، موانع سیاسی و تشریفات اداری به کار گیرد و منابع انسانی و اطلاعاتی را در انجام کارهای جمعی مدنظر قرار دهد. علاوه بر این، به عنوان یک بازوی مجازی، کمک مؤثری برای بسیاری از فعالیت‌هایی است که توسط سازمان‌ها در دنیای واقعی انجام می‌شود (فیضی و مقدسی، ۱۳۸۴: ۶۸).



شکل شماره‌ی ۱ - مدل حمایت الکترونیک (فیضی و مقدسی، ۱۳۸۴: ۶۹).

انقلاب در فناوری اطلاعات و شبکه‌ی اینترنت شبیه انقلاب صنعتی، در حال شکل دادن دوباره به جهان و ایجاد الگوهای جدید در قلمروهای اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی (شکل شماره ۲) می‌باشد. مردمی که در حال حاضر از کامپیوترها استفاده می‌کنند، می‌توانند در آن واحد با همدیگر در سرتاسر جهان ارتباط برقرار کنند و کالاها و خدمات را بدون محدودیت در فضا یا زمان و با کمترین مداخله در این انتقالات نسبت به دوران قبلی مبادله کنند (Racicot & others, 1998: 96).



شکل شماره ۲ - فضای مجازی و فضای واقعی (Shibusawa, 2000: 255)

فضای مجازی شکل گرفته در عصر جهانی شدن الگوهای فضایی مطرح در جغرافیا را نیز تغییر داده است؛ چه به گفته‌ی «مانوئل کاستلر» فشرده‌سازی زمان و مکان در فضای جریان‌ها چنان رخ داده که فضایی مجازی و تقریباً بدون زمان و مکان به وجود آورده است. این فضای مجازی همان فضای الکترونیک و دیجیتال است که اقتصاد جهانی جدیدی پدید آورده است و این اقتصاد را بی‌وزن و بی‌مرز نامیده‌اند (هاگت، ۱۳۷۳).

از نظر حافظنیا (۱۳۹۰) فضای مجازی و شبکه‌ی اینترنت دارای ویژگی‌هایی است که از منظر ژئوپلیتیک نیز دارای معنی بوده و می‌تواند در فرآیند رقابت بازیگران سیاسی و

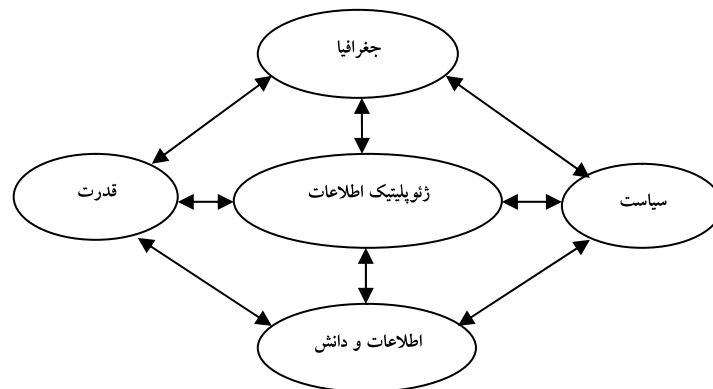
حکومت‌ها و نیز نقش‌آفرینی در تولید قدرت و مناسبات آن در سیستم‌های جهانی و منطقه‌ای به‌کار گرفته شود. این ویژگی‌ها عمدتاً عبارتند از:

- ۱) امکان دسترسی کروی و جهانی و جابه‌جایی اطلاعات در مقیاس وسیع، سریع و ارزان بین مکان‌ها و فضاهای جغرافیایی؛
- ۲) امکان مبادله پیام، ایده، ارزش بین ملت‌ها، دولت‌ها، شرکت‌ها و بازیگران عرصه‌های مختلف؛
- ۳) امکان پیوند تمامی انسان‌ها، گروه‌ها، اجتماعات، سازمان‌ها، شرکت‌ها، دولت‌ها در سطح جهان و شکل‌گیری ائتلاف‌ها و همکاری‌ها؛
- ۴) امکان ابراز وجود و نمایش هویت‌های میکرو و ماکرو در سراسر جهان؛
- ۵) امکان بهره‌گیری از فضای مجازی برای ستیز، جنگ، رقابت و تهاجم نظامی، تروریستی و امنیتی علیه رقبا و دشمنان؛
- ۶) امکان تولید قدرت و تسریع روند توسعه‌ی ملی کشورها و تغییر موقعیت و منزلت ژئوپلیتیکی در سیستم‌های منطقه‌ای و جهانی؛
- ۷) امکان تولید رفاه، آسایش، سرعت عمل و ارائه‌ی خدمات به شهروندان در کشورهای مختلف؛
- ۸) امکان توسعه‌ی تعامل‌های اجتماعی و تفاهم فرهنگی بین شهروندان و گروه‌های اجتماعی کشورها و ملل مختلف و کمک به توسعه صلح و ثبات بین‌المللی و جهانی؛
- ۹) امکان بهره‌گیری ابزاری از فناوری اطلاعات و قابلیت‌های شبکه جهانی اینترنت برای سلطه و نفوذ بر سایر کشورها و ملت‌ها؛
- ۱۰) امکان بهره‌گیری از فضای مجازی و شبکه‌ی اینترنت در توسعه‌ی مبادلات و تجارت بین‌الملل و گسترش فعالیت مالی و اقتصادی و نیز تولید درآمد و منابع اقتصادی برای کشورها، شرکت‌ها، مؤسسات و افراد؛
- ۱۱) امکان دسترسی به اطلاعات، پیام‌ها، نظرات و اندیشه‌های موجود در سراسر جهان به‌عنوان میراث فرهنگی و معرفتی مشترک بشری و نیز امکان انتشار نظرات، صداها، تظلمات و فریادها در مقیاس جهانی و رساندن آن به گوش هم‌نوعان و ابنای بشر. البته مشروط بر اینکه حکومت‌ها، شهروندان خود را از این حق طبیعی محروم نکنند.

ویژگی‌های مزبور در کنار سایر ویژگی‌های دیگر در فضای مجازی و شبکه‌ی اینترنت، آن را از نظر ژئوپلیتیک معنی‌دار می‌نماید که کالبدشکافی و تبیین آن می‌تواند به گسترش دانش ژئوپلیتیک در فضای مجازی منجر شود.

ژئوپلیتیک اطلاعات

همان‌گونه که «قدرت» موضوع و مبنای ژئوپلیتیک است و تمامی برداشت‌ها، رویکردها، مصادیق و مؤلفه‌های ژئوپلیتیک حول مدار و محور قدرت می‌چرخند و عنصر قدرت، به صورت نهان و آشکار، خود را در ژئوپلیتیک نشان می‌دهد و ژئوپلیتیک بدون قدرت مفهوم و معنایی ندارد، در ژئوپلیتیک اطلاعات و ارتباطات نیز موضوع کلیدی، برتری اطلاعاتی^۱، تفوق اطلاعاتی^۲، مزیت اطلاعاتی^۳، تمایز اطلاعاتی^۴، و در یک کلام قدرت است (شامحمدی، ۱۳۸۵). بر این اساس، ژئوپلیتیک اطلاعات به مطالعه‌ی نقش دانش، اطلاعات، فناوری و هنر در ابعاد مختلف تولید، گردآوری، تمرکز و انتشار آن بر تولید قدرت و تأثیر این قدرت بر روابط بازیگران و مناقشات آنها برای توسعه‌ی حوزه‌ی نفوذ خود در فضاها‌ی جغرافیای و گروه‌های انسانی در مقیاس‌های محلی، ملی و جهانی می‌پردازد (حافظنیا و دیگران، ۱۳۸۷: ۷۹).



شکل شماره ۳ - رابطه‌ی بین قدرت سیاسی و ژئوپلیتیک اطلاعات (حافظنیا و دیگران، ۱۳۸۷: ۳۸۱)

- 1 - Information Superiority
- 2 - Information Dominance
- 3 - Information advantage
- 4 - Information Differential

یافته‌های تحقیق

ژئوپلیتیک فضای مجازی به عنوان یکی از عرصه‌های نوظهور ژئوپلیتیک، ابعاد و کارکردهای دوگانه‌ی مختلفی دارد. فضای مجازی، هم‌زمان که فرآیند جهانی شدن را تسریع می‌بخشد، محلی‌گرایی را نیز تشدید می‌کند. همچنین، همان‌طور که فضای مجازی این امکان را به بسیاری از افراد در پر اختناق‌ترین کشورها می‌دهد که از تحولات دیگر مناطق جهان با خبر شوند، خود به عنصر سلطه بر افکار عمومی جهانی به‌ویژه توسط کشورهای کنترل‌کننده‌ی فضای مجازی نیز تبدیل می‌شود؛ به نحوی که با قدری تأمل می‌توان به این نتیجه رسید که امروزه رسانه‌ها به‌ویژه رسانه‌های دیجیتال، در خانه‌های ما نیستند، بلکه ما درون رسانه‌ها زندگی می‌کنیم و همانند زندانی‌هایی که از غل و زنجیر فیزیکی رها و البته گرفتار پاینده‌های ذهنی قدرتمندتری شده‌اند، هیچ‌گونه مفری از امواج مسحورکننده‌ی آنها نداریم.

با این مقدمه‌ی کوتاه می‌توان گفت که مهم‌ترین ابعاد ژئوپلیتیکی فضای مجازی و تحولات ژئوپلیتیکی ناشی از انقلاب اطلاعات عبارتند از: تحول در فضای مورد رقابت در ژئوپلیتیک، همگرایی و همکاری، تحول در ماهیت قدرت در ژئوپلیتیک، افزایش شکاف دیجیتالی، بُعد مدیریتی و کنترل فضای مجازی، تحول در روابط میان حکومت و شهروندان، هویت ملی و فروملی، تروریسم سایبری، جنگ نرم سایبری و جنگ مجازی.

تحول در فضای مورد رقابت در ژئوپلیتیک

از زمان ظهور ژئوپلیتیک در اوایل قرن بیستم، منابع قدرت از نظر ژئوپلیتیسین‌ها دائماً در حال تغییر بوده است. زمانی سلطه بر دریاها (نظریه‌ی قدرت دریایی ماهان) و زمانی کنترل مناطق خشکی بزرگ دنیا (نظریه‌ی هارتلند مکیندر) عامل اصلی در به دست گرفتن سلطه‌ی جهانی قلمداد می‌گردید.

با آغاز جنگ سرد، عامل و منبع قدرت‌زا برای دو قدرت مسلط در این دوره، توسعه‌ی صنایع و تجارت جهانی و رشد اقتصادی برای کشورهای عضو دو بلوک و ارتقای صنایع سنگین در درون کشورها و به‌خصوص، توسعه در صنایع هوایی و فضایی و رقابت تسلیحاتی و اتمی

همراه با کشش و جذب‌های ایدئولوژیک، ایدئولوژی‌های تحت رهبری دو ابرقدرت یعنی سرمایه‌داری لیبرال و کمونیسم بود. با اختراع کامپیوتر و توسعه‌ی ریز تراشه و انقلاب در فناوری اطلاعات و صنایع الکترونیک که از دهه‌ی ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ شروع و به تدریج در دهه‌های ۱۹۹۰ و ۲۰۰۰م به اوج خود رسید به صورت ملموسی مزایا و نواقص دو مکتب مسلط نیمه‌ی دوم قرن بیستم آشکار گردید. انقلاب اطلاعاتی بر ویژگی شاخص اتحاد جماهیر شوروی یعنی قدرت نظامی اثر گذاشت. در عرصه‌ی تجاری نیز مسابقه‌ی تجاری عظیمی به راه افتاد و رقابت در عرصه‌های رایانه، ارتباطات دوربرد و تراشه‌ها بین شرکت‌های آمریکایی و ژاپنی در گرفت که حاصل آن پشت سر گذاشتن دنیای کمونیست بود (آلبرتس و پاپ، ۱۳۸۵: ۲۴۹).

امروزه، داشتن قدرت اطلاعاتی یعنی تسلط برگردش اطلاعات الکترونیک در جهان دارای اعتبار و ارزش است. این‌گونه اطلاعات از طریق کاربری داده‌های انفورماتیک و تصاویر ماهواره‌ای و ابرشبکه‌های بزرگ اطلاعاتی به دست می‌آید.

در حال حاضر، ایالات متحده آمریکا با اتخاذ راهبردهای پیچیده‌ی الکترونیک، با قدرت همه‌جانبه‌ی خود درصدد تسلط بر جهان است (رفیعی، ۱۳۸۷ و کلاه‌مال همدانی، ۱۳۸۱). آمریکا به‌عنوان مؤسس و متولی اولیه‌ی اینترنت کماکان کنترل و نفوذ محسوس و نامحسوس خود را بر این شبکه و فضا اعمال می‌نماید و از مزایای اقتصادی آن در فضای جغرافیایی خود بهره‌مند می‌شود. به‌عنوان مثال، مدیریت فنی و فناوری شبکه‌ی جهانی اینترنت در قالب شرکت آی‌کان^۱، هرچند خصوصی ولی با هویت آمریکایی در کالیفرنیا وجود دارد. قلب فناوری و تخصصی شبکه‌ی جهانی اینترنت و شرکت‌های بزرگ و برجسته‌ی اینترنتی و کامپیوتری در فضای جغرافیایی دره‌ی سیلیکون^۲ در ایالت کالیفرنیا قرار دارد. سرورهای ریشه و بنیادین شبکه‌ی اینترنت و مدیریت بخش عمده‌ی سرورهای حافظه‌ی این شبکه در آمریکا قرار داشته و یا اینکه مدیریت و کنترل آنها در دستان شرکت‌های اصلی مستقر در آمریکا نظیر یاهو^۳،

1 - Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN)

2 - Silicon Valley

3 - Yahoo

گوگل^۱، مایکروسافت^۲، فیس‌بوک^۳، یوتیوب^۴، توییتر^۵ و غیره قرار دارد. تمرکز نهادهای ساختاری شبکه‌ی جهانی اینترنت و فضای مجازی و شرکت‌های اصلی آنها در خاک آمریکا، عملاً آن را در موقعیت مرجعیت اطلاعاتی قرار داده و به تمرکز فوق‌العاده‌ی اطلاعات و داده‌ها در قلمرو جغرافیایی آمریکا منجر می‌شود. تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات ریز و درشت بخش‌های مختلف جهان اعم از خصوصی، عمومی، شرکت‌ها، حکومت‌ها و غیره به افزایش قدرت اطلاعاتی و سپس سلطه‌ی اطلاعاتی آمریکا بر دیگران می‌انجامد. اندیشه‌ی جریان آزاد اطلاعات در شبکه‌ی جهانی اینترنت که به سیاست رسمی و طبیعی ایالات متحده آمریکا تبدیل شده است، عملاً منجر به جهت‌گیری جریان خروشان اطلاعات و داده‌ها از سراسر جهان به سوی سرزمین ایالات متحده آمریکا و تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات فراوان و گسترده‌ی جهان، و به دنبال آن توسعه‌ی فناوری اطلاعات در آن کشور می‌گردد که سلطه‌ی اطلاعاتی آمریکا بر جهان را در پی خواهد داشت. تسلط اطلاعاتی، به دارنده‌ی آن قدرت فزاینده‌ای نسبت به دیگران را اعطاء می‌نماید. احتمالاً بر همین اساس، برخی صاحب‌نظران در مسیر روند تحول قدرت در جهان، عصر جدید قدرت جهانی را مبتنی بر فناوری اطلاعات دانسته که از نظر آنها زینده‌ی ایالات متحده آمریکا می‌باشد.

از این رو، یکی از ابعاد ژئوپلیتیک فضای مجازی کنترل و بهره‌گیری از آن توسط قدرت سیاسی برتر است که این امر از طرق زیر انجام می‌شود:

- کنترل بر ابزار تولید اطلاعات نظیر نرم‌افزارهای پردازش‌کننده؛
- کنترل دسترسی بر فضای مجازی به‌عنوان فضای جریان اطلاعات و شاه‌راه‌های اطلاعاتی؛
- کسب اطلاع و بهره‌گیری از محتوای پیام‌ها و داده‌های اطلاعاتی؛
- تمرکز و ذخیره‌سازی اطلاعات کاربران در مقیاس وسیع و از کشورهای مختلف؛

1 – Google
2 – Microsoft
3 – Facebook
4 – YouTube
5 – Twitter

- کنترل مدیریت فنی و تخصصی شبکه‌ی جهانی اینترنت از طریق مؤسساتی نظیر آیکان^۱.
- آمریکا تنها قدرت و کشوری در جهان است که موارد مزبور را با فضای جغرافیایی قلمرو خود پیوند زده و قادر به کنترل شبکه‌ی جهانی اینترنت و فضای مجازی می‌باشد (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

همگرایی و همکاری

فضای مجازی و شبکه‌ی جهانی اینترنت بسترهایی را برای همگرایی و همکاری در سطوح مختلف شهروندی و حکومتی بین کشورها نیز فراهم می‌کند که می‌تواند به صلح و امنیت جهانی کمک نماید. همگرایی و همکاری حکومت‌ها و کشورها در رابطه با فضای مجازی به دلیل سرشت و ماهیت جهانی آن، بر پایه‌ی ضرورت‌ها و الزامات زیر انجام می‌پذیرد:

الف) ضرورت‌های فنی و تخصصی برای تأمین نیازها و زیرساخت‌های شبکه‌ی اینترنت در مقیاس‌های ملی و فراملی؛

ب) ضرورت‌های ناشی از مدیریت یکپارچه و جهانی شبکه‌ی اینترنت و در قالب یک نهاد یا سازمان بین‌المللی؛

ج) ضرورت‌های حاکمیتی و حقوقی برای تعریف و استقرار یک نظام حقوقی بین‌المللی که امر کنترل و نظارت بر اینترنت را امکان‌پذیر نموده و امنیت شبکه را تضمین نماید؛

د) ضرورت‌های امنیتی و مقابله با تهدیدات در فضای مجازی به‌عنوان یک ارزش و نیاز مشترک برای همه‌ی شهروندان، کشورها و حکومت‌ها نظیر مقابله با جرایم سازمان‌یافته، شبکه‌های تبهکار و جنایتکار، مهاجمان به شبکه نظیر ویروس‌ها، هکرها، کراکرها و کرم‌های جاسوسی و بالاخره مبارزه با تروریسم در فضای مجازی؛

ه) ضرورت ائتلاف‌های سیاسی - نظامی، برای مقابله با تهدیدات نظامی و جنگ‌های مجازی دولت‌ها علیه یکدیگر (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

بنابراین، ضرورت‌های پنجگانه‌ی مزبور، به‌ویژه تهدیدات امنیتی آن می‌تواند مبنا و اساس محکمی برای همگرایی و همکاری کشورها و دولت‌ها برای اتخاذ سیاست‌ها و روش‌های هماهنگ جهت مقابله با آن و نیز تدوین معاهدات سیاسی، امنیتی و کنوانسیون‌های حقوقی مورد نیاز باشد.

تحول در ماهیت قدرت

«رابرت کوهین» و «جوزف نای» معتقدند که انقلاب اطلاعاتی و ارتباطی به عنوان پدیده‌ای ملموس، فراگیر و اثرگذار، تأثیر بسزایی بر منابع قدرت می‌گذارد؛ چنان‌که در قرن ۲۱، احتمالاً فناوری‌های اطلاعاتی - ارتباطی مهم‌ترین منبع قدرت شناخته خواهند شد. قدرت نرم‌افزاری به‌گونه‌ای محسوس در اقصای فرهنگ از طریق برنامه‌های تلویزیونی اثرگذار است و تردیدی نیست که سازوکارهای فناوری‌های ارتباطی - اطلاعاتی همچون ماهواره و پرتاب امواج نامرئی شبکه‌های الکترونیکی جهانی، تار و پودهای قدرت تمدن‌های آینده را تشکیل خواهند داد (سوری، ۱۳۸۵: ۷۵). به اعتقاد «نای» (۱۳۸۷: ۱۳۱) قدرت در حال حرکت کردن از کشور «غنی از سرمایه» به کشور «غنی از اطلاعات» است. امروزه قدرت در گستره‌ی جهانی شدن بر تولید دانش مبتنی است. در این گستره کشورهای قدرتمند محسوب می‌شوند که در دو محور اقتصاد و فناوری اطلاعات و ارتباطات پیشگام باشند (حافظ‌نیا و دیگران، ۱۳۸۵: ۵). بر این اساس، مفهوم قدرت وارد فضای مجازی و شبکه‌ی ارتباطات مالی و اقتصادی جهانی گردیده است و طیف جدید و گسترده‌ای از امکانات و قابلیت‌ها را همراه با مسائل و مشکلات مرتبط برای بازیگران آن به وجود می‌آورد.

«نای» (۱۳۸۷: ۱۶۷) معتقد است قدرت در عصر اطلاعات جهانی، بر اساس الگویی در میان کشورها توزیع شده است که به یک بازی شطرنج پیچیده و سه بعدی شباهت دارد. در رأس این صفحه‌ی شطرنج قدرت نظامی واقع شده است که عمدتاً خصلتی تک قطبی دارد. در صفحه‌ی میانی شطرنج، قدرت اقتصادی قرار گرفته است که خصلتی چند قطبی دارد و پائین‌ترین صفحه‌ی شطرنج نیز به عرصه‌ی روابط فراملی اختصاص دارد که خارج از کنترل

حکومت، از مرزهای سیاسی عبور می‌کند. این حوزه، بازیگران متنوعی دارد؛ بانکداری، راهزنی اینترنتی که عملیات اینترنتی دیگران را مختل می‌کند و ... در این صفحه‌ی پایینی، قدرت به میزان گسترده‌ای پراکنده شده است. در اینجا، اساساً سخن گفتن از وضعیت تک قطبی، چند قطبی یا برتری معنایی ندارد ... اگر کشوری که در یک بازی شطرنج سه بعدی وارد شده است، تنها به بالای شطرنج نگاه کند و به صفحات دیگر و پیوندهای عمودی میان صفحات توجه نکند، در این بازی شکست خواهد خورد. در این ارتباط «کاستلز»^۱ معتقد است: «فناوری اطلاعات و توانایی کاربرد و سازگار کردن آن، عامل حیاتی در تولید و دسترسی به ثروت، قدرت و دانش در دوران ماست» (کاستلز، ۱۳۸۵: ۱۱۲-۱۱۳).

«تافلر» نیز استدلال می‌کند که در عصر اطلاعات، آن دسته از دولت‌هایی که از فناوری‌های عصر اطلاعات استفاده می‌کنند و بیشترین منافع را از آنها به دست می‌آورند، در قله‌ی ساختار قدرت جهانی سه گانه قرار خواهند گرفت که تحت سیطره‌ی دانش و امور نامحسوس مرتبط با دانش است. توانمندی‌های این‌گونه دولت‌ها، برتر از کشورهایی خواهد بود که وابستگی خویش به اقتصاد صنعتی یا کشاورزی را حفظ کنند (آلبرتس و پاپ، ۱۳۸۵: ۵۱). «جوزف نای» در رابطه با قدرت در عصر اطلاعات خاطر نشان می‌کند:

«قدرت در عصر جهانی اطلاعات، بیش از هر زمان دیگری، یک بخش نرم جاذبه را در بر می‌گیرد و از یک بخش سخت تهدید و تطمیع نیز برخوردار است. تنها یکی از آنها را شامل نمی‌شود، بلکه هر دو را در بر می‌گیرد. منظور من از قدرت هوشمند همین است. در گذشته، کشورهای آتلانتیک قدرت هوشمند را از طریق جنگ سرد و با به‌کار گرفتن هر دو قدرت سخت و نرم اعمال می‌کردند. قدرت سخت ما تهاجم شوروی را متنفی ساخت، اما این قدرت نرم ما بود که اصول کمونیسم را در پس پرده‌ی آهنین نگاه داشت. فروریختن دیوار برلین بر اثر آتش توپخانه نبود، بلکه بر اثر ضربه چکش‌ها و بلدوزرها بود. این حادثه مثال بسیار حائز اهمیتی است» (نای، ۲۰۱۰).

1 – Castells

از این رو، نبردهای فرهنگی نبردهای قدرت در عصر اطلاعات هستند. در این ارتباط کاستلز معتقد است: «ارتباطات رایانه‌ای به نحو فزاینده‌ای در شکل‌دهی فرهنگ آینده، نقش مهمی ایفا خواهد کرد و نخبگانی که ساخت آن را شکل می‌دهند به نحو روزافزونی در جامعه‌ای که در حال ظهور است، دارای امتیاز ساختاری خواهند بود. بنابراین، ارتباط رایانه‌ای به راستی انقلابی در فرآیند ارتباطات و به واسطه‌ی آن در فرهنگ ایجاد خواهد کرد» (کاستلز، ۱۳۸۰: ۴۱۸).

افزایش شکاف دیجیتالی

در طبقه‌بندی قدرت بین کشورها از جهت قابلیت‌های مختلف سیاسی، اقتصادی، فرهنگی، اجتماعی، نظامی و ... تفاوت‌هایی وجود دارد. این تفاوت‌ها در حوزه‌ی فناوری اطلاعات، تعبیر به شکاف دیجیتالی^۱ می‌شود (شامحمدی، ۱۳۸۵). شکاف دیجیتالی نمایانگر شکل تازه‌ای از طبقه‌بندی اجتماعی در سطح جهان است که واجدان و فاقدان توانایی مشارکت در انقلاب اطلاعات را مشخص می‌سازد (گریفیتس، ۱۳۹۰: ۱۴۰). برای نمونه، اگر چه در سال ۱۹۹۵ آمریکای شمالی و اروپای غربی به ترتیب ۴۳/۵ و ۲۸/۳ درصد بازار جهانی فناوری اطلاعات را در دست داشتند. ارقام مشابه برای آمریکای لاتین از یک‌سو و اروپای شرقی، خاورمیانه و آفریقا از سوی دیگر به ترتیب ۲ و ۲/۶ درصد بود (روزنا، ۱۳۹۰: ۳۲۱).

ضریب نفوذ اینترنت در جهان متفاوت است و فاصله آن بین کاربران کشورهای پیشرفته و عقب‌مانده زیاد است. این فاصله گاهی از یک تا هفت می‌باشد. مثلاً برابر با آمار تابستان سال ۲۰۱۰ ضریب نفوذ اینترنت در قاره‌ی آفریقا ۱۰/۹ درصد (آخرین رتبه در جهان) و در آمریکای شمالی برابر با ۷۷/۴ درصد (اولین رتبه در جهان) بوده است (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰). شکل شماره‌ی ۴ به وضوح اختلاف سطح برخورداری کشورهای غربی با سایر کشورها را نشان می‌دهد.

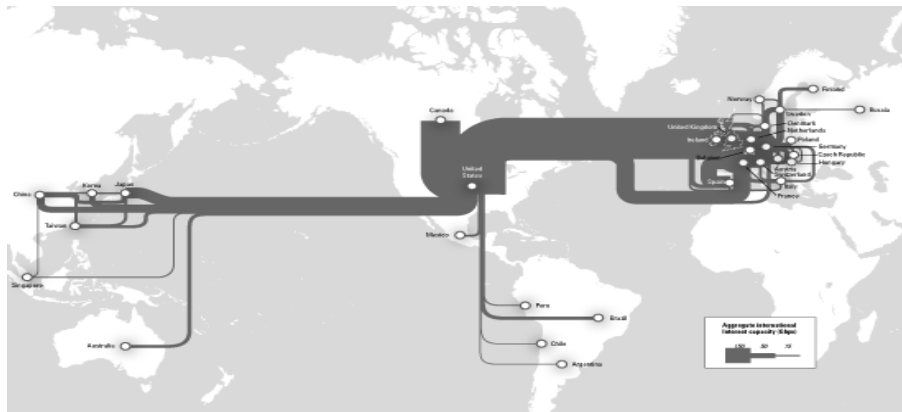
بر این اساس می‌توان گفت که امروزه، واقعیت‌های جهان بر اساس منافع کشورهای شمال تعریف و تفسیر می‌شوند. بر اساس آنچه «گالتونگ» به درستی ترسیم می‌کند جریان بین‌المللی اخبار بر اساس چهار محور مشخص می‌گردد:

(۱) رویدادهای جزئی «مرکز» [غرب] که در سیستم‌های مطبوعاتی جهان گزارش می‌شود، از ثقل بیشتری برخوردار است؛

(۲) میزان تبادل خبرها میان ملل «مرکز» و «پیرامون» و میزان تبادل خبرها بین خود ملل «مرکز»، با یکدیگر تفاوت بسیار زیادی دارد؛

(۳) خبرهای ملل «مرکز» سهم بیشتری از رویدادهای خارجی را در رسانه‌های ملل «پیرامون» به خود اختصاص می‌دهد، حال آن‌که سهم رویدادهای «پیرامون» در رسانه‌های «مرکز» کمتر است؛

تقریباً «جریان خبر» در میان ملل «پیرامون» بسیار ناچیز است و یا اصلاً وجود ندارد. این امر به ویژه در طول مرزهای به وجود آمده توسط استعمار بیشتر صادق است (خان‌محمدی، ۱۳۸۵).



شکل شماره ۴ - نقشه مسیرهای اصلی اینترنت بین‌المللی (Saunders, 2009: 20).

بدیهی است تداوم شکاف فناورانه و دیجیتالی و شکاف فناوری اطلاعات و کامپیوتر منجر به تداوم شکاف توسعه، و تقسیم جهان به دو بخش توسعه‌یافته و عقب‌مانده می‌گردد. تداوم آن همچنین به توسعه و پایداری شکاف فقر و غنی و شکل‌گیری رابطه‌ی سلطه و

زیرسلطه منجر می‌شود. از این رو، شکاف دیجیتالی را می‌توان ناشی از عدم توازن^۱ ژئوپلیتیکی در قلمرو فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی دانست که از ساختار و نظام سیاسی، اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی حاکم بر کشورهای ضعیف و قوی یا محروم و برخوردار متأثر می‌شود. به عبارت بهتر، شکاف دیجیتالی معضلی سیاسی - اجتماعی است و بر فاصله اجتماعی - اقتصادی بین جوامع دلالت می‌کند که بر اثر تفاوت سطح دسترسی آنان به فناوری اطلاعات و ارتباطات ایجاد شده است. شکاف دیجیتالی در واقع تداوم همان راه فقر و غنا است، منتهی با تعابیر، ادبیات و ابزارهای دیگر.

بعد مدیریتی و کنترل فضای مجازی

مدیریت و کنترل بر شبکه‌ی جهانی اینترنت و فضای مجازی یکی از موضوعات رقابتی بین بازیگران است. این امر به یکی از چالش‌های ایالات متحده آمریکا به‌عنوان کشوری که به‌طور تاریخی و سنتی و به شکل محسوس و غیرمحسوس این شبکه را کنترل و مدیریت می‌نماید، درآمده است. کشورها و دولت‌های دیگر به این امر علاقه‌ای ندارند و سعی می‌کنند یا مدیریت و کنترل اینترنت را از دست آمریکا خارج نمایند و یا اینکه در مدیریت جهانی آن مشارکت داشته باشند. پس از تصمیم «بیل کلینتون» رئیس‌جمهور آمریکا در سال ۱۹۹۸، دولت آمریکا خود را از مدیریت روزمره‌ی شبکه جهانی اینترنت کنار کشید و اداره‌ی امور فنی و تخصصی آن را در قالب یادداشت تفاهمی که به امضای وزارت بازرگانی آمریکا و شرکت آی‌کان رسید، به آن شرکت محول نمود. این یادداشت تفاهم تاکنون چند بار تمدید شده است. آی‌کان شرکتی غیرانتفاعی و خصوصی است که در خاک آمریکا بوده و مطابق نظام حقوق خصوصی ایالت کالیفرنیا تأسیس شده است و اداره‌ی چهار امر اساسی در رابطه با شبکه‌ی اینترنت را به‌عهده دارد، شامل: مدیریت سیزده سرور بنیادی شبکه‌ی اینترنت، تخصیص «آی پی» یا پروتکل اینترنت به کاربران، تخصیص نام‌های دامنه‌ی تراز اول عمومی و جغرافیایی، هماهنگی پارامترها و پروتکل‌های فنی شبکه‌ی اینترنت. با توجه به نقش مدیریتی و کنترلی

1 - Imbalance

آیکان از حیث فنی و تخصصی بر شبکه‌ی اینترنت، پرواضح است که موقعیت و منزلت ژئوپلیتیکی آمریکا نسبت به سایر کشورها حالت فرادستی دارد و این موضوع مورد اعتراض دولت‌ها و کشورهای دیگر قرار گرفته است (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

تحول در روابط میان حکومت و شهروندان

فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی رابطه‌ی میان حکومت‌ها با شهروندانشان را نیز تا حدود زیادی تحت تأثیر قرار داده است. تأثیر اینترنت بر حوزه‌ی عمومی سیاسی تأثیری دیپالکتیکی است یعنی از یک‌سو وابستگی افراد را به مراجع سنتی قدرت کاهش داده و قدرت شهروندان را در اتخاذ موضعی آگاهانه‌تر در برابر این مراجع افزایش می‌دهد و از سوی دیگر، این روند در چارچوب همان الگوهای سیستم فرهنگی حاکم و نابرابری قدرت جریان می‌یابد (میناوند، ۱۳۸۵: ۱۴۱). بیشتر مردم تصور می‌کنند که زیرساخت عظیم اینترنت، شبکه‌ای باز و غیرمتمرکز است و اطلاعات آزادانه به اشتراک گذاشته می‌شود. در حالی که گره^۱ مجزایی که ارتباطات اینترنتی را شکل می‌دهد وجود ندارد و در نتیجه هیچ شکلی از کنترل متمرکز به چشم نمی‌خورد، اما هزاران گره وجود دارد که ضمن تجزیه و تحلیل و فیلتر اطلاعات، به عنوان دروازه^۲ عمل می‌کنند (Deibert, 2009: 324).

از طرف دیگر، امروزه امور زندگی اجتماعی - سیاسی بیش از پیش از حد و مرزهای ملی فراتر رفته و توانایی‌های دولت ملی برای اداره و ساماندهی این‌گونه امور کمتر شده است. فرآیند جهانی شدن توانایی‌های دولت در امر نظارت، کنترل و سانسور را به میزان چشم‌گیری کاهش داده است. بازسازی شدن فضا در زمان و فضا مندم شدن زندگی اجتماعی، هرگونه مرز و بستر، به ویژه اجتماعی - فرهنگی، را نفوذپذیر کرده، سانسور و کنترل و انحصار را بسیار دشوار و حتی ناممکن نموده است (گل‌محمدی، ۱۳۸۴: ۷۴-۷۵).

1 - Node

2 - Gateway

فضای مجازی و شبکه‌ی جهانی اینترنت به دلیل ماهیت عملکردی فراکشوری و نیز قابلیت برقراری ارتباط و جابه‌جایی اطلاعات و داده در مقیاس جهانی و اتصال کاربران و ابنای بشر از سراسر جهان، صرف‌نظر از ملیت، قومیت، مذهب، نژاد، زبان و غیره، عملاً در تعارض با منافع حکومت‌ها و کشورها و دولت‌های ملی قرار می‌گیرد. به عبارتی، فضای مجازی و شبکه‌ی اینترنت، قدرت حکومت‌ها و دولت‌های ملی و نیز حاکمیت آنها بر فضای ملی را به چالش می‌کشد. این خاصیت فضای مجازی می‌تواند به تولد و رشد نیروهای ضد حکومتی، کاهش مقبولیت حکومت‌ها نزد شهروندان، افزایش قدرت مانور نیروهای ضد حکومتی چه در مقیاس شهروندی و فضای ملی و چه در مقیاس فراکشوری و جهانی و به‌طور کلی امکان تهدید، تضعیف، سقوط و جابجایی دولت‌ها و حکومت‌های ملی و ارزش‌های مورد نظر آنها و جایگزینی نیروهای رقیب و نیز کاهش اقتدار حاکمیتی آنان منجر گردد.

از این رو، حکومت‌ها و دولت‌های ملی به تکاپو افتاده‌اند تا از پس این چالش برآیند و تهدیدات بر علیه خود را کاهش داده و یا از بین ببرند. آنها گاهی اوقات تهدیدات علیه خود را به تهدیدات علیه امنیت ملی تعبیر، تفسیر و معنی می‌کنند و از آن بر علیه نیروهای رقیب و ضد خود استفاده می‌نمایند. بنابراین، حکومت‌ها و دولت‌ها و نیروهای ضد آنها (چه با مبدأ و مقیاس ملی و چه با مبدأ و مقیاس فراکشوری و جهانی) در فضای مجازی و بر سر فرصت‌ها و قابلیت‌های آن با یکدیگر به رقابت و نبرد می‌پردازند و همدیگر را به چالش می‌کشند.

نیروهای ضد حکومتی، حکومت‌ها را به دیکتاتوری، سانسور اخبار و اطلاعات، ستم به شهروندان و نقض حقوق شهروندی و حق دسترسی آزاد به اطلاعات متهم کرده و از تمامی ظرفیت‌های فضای مجازی نظیر سایت‌ها، موبایل‌ها، پیام‌های کوتاه، وبلاگ‌ها، ای‌میل‌ها، شبکه‌های اجتماعی و غیره برای تبلیغات و رساندن پیام‌ها و نظرات خود به گوش هموطنان خود و نیز جهانیان و کسب هواداری استفاده می‌کنند (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

هویت ملی و فروملی

مسأله‌ی هویت در فضای مجازی از موضوعات بحث‌برانگیز شده است. زیرا برخلاف انتظار عده‌ای، خرافه‌ی یکپارچه‌سازی مردم جهان در پرتو شبکه‌ی جهانی ارتباطات، تحقق

نیافت و در نقطه مقابل باعث ظهور و بروز هویت‌های ریشه‌ای جهان واقعی نظیر قومیت، سرزمین ملی، مکان و فضا، دین و مذهب، نژاد و زبان، طبقه اجتماعی و غیره گردید. به‌طوری که بر پایه‌ی آنها سایت‌های اینترنتی و وبلاگ‌های فراوانی تأسیس شده و فعالیت می‌نمایند که بر این اساس رقابت شدیدی را برای ابراز وجود در برابر دیگران سبب شده است.

در این رابطه، «کوهن» روند سریع جهانی شدن اقتصاد جهانی و تبدیل شبکه‌های ارتباطی به سیستم‌های اطلاعات جهان‌گستر، مرزها و هویت‌های ملی را از میان نخواهد برد. به رغم برخی ادعاها، جهانی شدن به حیات جغرافیا و ژئوپلیتیک پایان نخواهد داد، بلکه نظام ژئوپلیتیکی به مراتب پیچیده‌تری را پدید خواهد آورد (Cohen, 2009).

علاوه بر آن، شکل‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراوانی مبتنی بر هویت‌های ریشه‌ای نیز پدید آمده‌اند که عامل همگرایی آنها احساس تعلق به شناسه‌ی هویتی فضای واقعی و تعریف خود در چارچوب یک هویت مشخص و متمایز از سایر شناسه‌های هویتی می‌باشد.

این فرآیند گرداندگان و هواداران این‌گونه شکل‌ها و سایت‌های هویت‌پایه را به وادی نوعی رقابت در فضای مجازی می‌کشاند. آنها احساسات، عواطف و علایق هویتی خود که متعلق به دنیای واقعی است را به فضای مجازی منتقل می‌کنند و سعی می‌نمایند ارزش‌های هویتی خود را در فضای مجازی انتشار دهند تا بر رقبای خود پیشی بگیرند و به درخشندگی و تثبیت موقعیت برای ارزش‌های هویتی خود در برابر دیگران کمک کنند. نمونه‌ی مشخص این رقابتها، رقابت زبانی است. بر همین اساس گروه‌ها و کاربران کشورهای مختلف سعی دارند زبان خود را در اینترنت جاری کنند، تا اولاً به معرفی و درخشندگی زبان خود به‌عنوان یکی از شاخصه‌های بنیادین هویت در مقیاس جهانی کمک نمایند، ثانیاً با ایجاد فضای چند صدایی و تکثرگرا از سلطه‌ی تک‌زبانی بر فضای مجازی و به‌طور مشخص زبان انگلیسی جلوگیری نمایند، ثالثاً مانع از انتقال ارزش‌های فرهنگی تهدیدکننده می‌شوند که از طریق زبان انگلیسی، ارزش‌های هویتی آنها را به چالش می‌کشد. همین امر سبب شده است که ساختارهای فضای مجازی نظیر مرورگرها، موتورهای جستجو، سایت‌های بزرگ شبکه‌های اجتماعی، دایره‌المعارف‌های فضای مجازی مانند «ویکی‌پدیا» تنوع زبانی را در برنامه کار خود بپذیرند و

حتی زبان‌های محلی و غیرمشهور را نیز در فرآیند فعالیت و کارکردهای خود مورد پذیرش قرار دهند. البته این سیاست یک پیامد مثبت برای آنها نیز دارد و آن اینکه حوزه‌ی نفوذ جغرافیایی و دایره‌ی کاربران خود را نیز گسترش می‌دهند و از این طریق اعضا و کاربران متعامل با آنها افزایش پیدا می‌کند (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

همچنین باید توجه نمود که دولت - ملت‌ها به رغم مشکلاتی که برای آنها در عصر انقلاب اطلاعات به وجود می‌آید، همچنان به حیات خود ادامه خواهند داد؛ چه، گیدنز^۱ (۱۳۷۹) در پاسخ به این سؤال که آیا در حالت جهانی شدن، ملت‌ها اهمیت خود را از دست می‌دهند می‌گوید: «کسانی که معتقدند دوران دولت - ملت سپری شده، اشتباه می‌کنند. دولت - ملت‌ها هنوز قدرت زنده و پویایی هستند. حتی به جهاتی می‌توان گفت که دولت - ملت‌ها نه تنها تضعیف نشده‌اند بلکه اهمیت بیشتری یافته‌اند. تا چند سال پیش پدیده‌هایی دیگر مانند امپراتوری‌ها در مقابل دولت - ملت‌ها قرار داشتند. شوروی یک نوع امپراتوری بود. در قرن بیستم امپراتوری‌های مختلفی وجود داشت، اما اکنون همه‌ی اشکال امپراتوری به غیر از امپراطوری امریکا از بین رفته‌اند. همه‌ی کشورها دولت - ملت شده‌اند و این تحولی بزرگ است.»

تورریسم سایبری

تورریسم سایبری یا تورریسم مجازی واژه‌ی جدیدی می‌باشد که به ادبیات سیاسی جهان وارد شده است. این نوع عملیات تروریستی به هرگونه اقدامات خرابکارانه‌ای اطلاق می‌شود که نفوذگران و اخلاص‌گران رایانه‌ای علیه شبکه‌های رایانه‌ای و اینترنتی یک کشور انجام می‌دهند (ضیائی‌پور، ۱۳۸۶: ۲۴ و کانوی، ۱۳۹۰). در تورریسم مجازی گروه‌های سیاسی معترض حکومت‌ها، زیرساخت‌ها، منافع و توانایی‌های حکومت مقابل خود را در فضای مجازی مورد تهاجم قرار داده و احتمالاً به جان شهروندان کشور مربوطه نیز تعرض می‌نمایند.

در دهه‌ی ۱۹۸۰ «باری کولین»، پژوهشگر ارشد مؤسسه‌ی اطلاعات و امنیت در کالیفرنیا، واژه‌ی «سایبر تروریسم» را جعل کرد. این واژه جعل شده توسط او، سایبر - فضا و تروریسم را دربر می‌گرفت. «سایبر تروریسم، حمله‌ی از پیش طراحی شده و دارای انگیزه‌های سیاسی به سیستم‌های رایانه‌ای، برنامه‌های رایانه‌ای و داده‌ها است که به خشونت علیه اهداف غیر متخاصم توسط گروه‌های زیر ملی یا عوامل پنهان، منجر می‌شود» (جعفرپور، ۱۳۸۷: ۳۵۵). با این حال، متخصصان معتقدند که تعریف تروریسم همانند تعریف سایبر تروریسم محل مناقشه و مباحثه می‌باشد. سایبر تروریسم در رابطه با حمله‌های غیرقانونی علیه کامپیوترها و اطلاعات، انگیزه‌های سیاسی و تأثیرات یک حمله‌ی سایبری مورد تعریف بوده است (goodman, 2007: 195).

جنگ نرم سایبری

قابلیت‌های فضای مجازی همراه با تماس مستقیم میلیاردها کاربر باعث شده تا بازیگران سیاسی اعم از دولت‌ها، احزاب و اشخاص حقیقی، فضای مزبور را به عرصه‌ی رقابت و عمل سیاسی تبدیل نمایند و فرصت‌ها و تهدیدها این فضا را در راستای کسب قدرت به نفع خود و یا علیه رقیب به کار گیرند. مهم‌ترین عرصه‌های عمل سیاسی در فضای مجازی فرآیندهای دموکراتیک نظیر انتخابات و دموکراسی الکترونیکی، فرآیندهای تصمیم‌گیری، تبلیغات و تأثیرگذاری به افکار عمومی و کاربران اینترنت برای کسب مقبولیت سیاسی و نیز تضعیف موقعیت و مقبولیت سیاسی حکومت‌ها و بازیگران رقیب نزد شهروندان می‌باشد. به همین خاطر هم‌زمان با افزایش ضریب نفوذ در کشورها، در سال‌های اخیر، فضای مجازی و شبکه‌ی اینترنت به نحو قابل توجهی در انتخابات کشورها نظیر آمریکا و ایران و نیز فعالیت‌های تبلیغاتی بازیگران سیاسی، و همچنین بسیج سیاسی از طریق شبکه‌های اجتماعی مجازی نظیر تونس و مصر در فرآیند سرنگونی دولت‌های «بن علی» و «مبارک» و نیز «اردن»، «یمن»، «بحرین» و غیره در ژانویه ۲۰۱۱ و پس از آن مورد بهره‌برداری قرار گرفته است (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

جنگ نرم نوعی جدید از جنگ است که در آن به جای استفاده از زور و سلاح و قدرت نظامی از ابزارها و تکنیک‌های غیرخشونت‌آمیز در تقابل با رقیب یا دشمن برای برتری جویی و یا

کسب منافع ملی استفاده می‌شود. جنگ‌های رسانه‌ای، جنگ‌های رایانه‌ای، جنگ الکترونیک، جنگ روانی، جنگ اطلاعاتی و سرانجام جنگ سایبری از جمله مصادیق جنگ نرم هستند. بر این اساس، جنگ نرم سایبری به نوعی از جنگ اطلاق می‌شود که با استفاده از فناوری‌های مبتنی بر اینترنت مانند ایمیل، وبلاگ، وب سایت و شبکه‌های اجتماعی و با تکنیک‌هایی مانند هک و نفوذ، خرابکاری و اختلال در پایگاه‌های اطلاع‌رسانی، سعی در برتری جویی نسبت به دشمن یا رقیب دارند و هدف از آن تغییر مواضع کشور هدف، استحاله و فروپاشی و یا تغییر حکومت در کشور مورد نظر است (دفتر مطالعات و توسعه‌ی رسانه‌ها، ۱۳۸۸).

در رابطه با مصادیق اصطلاح جنگ سایبری «رالف فوربس» نویسنده و کارشناس مسائل سیاسی طی مقاله‌ای با عنوان «نخبگان جهانی، سیا در پشت جنگ کثیف علیه ایران» که در هفته‌نامه‌ی «آمریکن فری پرس» منتشر شد در رابطه با مسائل انتخاباتی ایران در سال ۱۳۸۸ نوشته است:

«یک جنگ پیچیده در فضای سایبر علیه ایران جریان داشت که طی آن رایانه‌ها و ابزارهای ارتباطی یا خاموش می‌شدند و یا اینکه با انواع هک شده یا بدلی جایگزین می‌شدند؛ به طوری که وب سایت‌های متعلق به خبرگزاری‌های ایران، ریاست جمهوری و برخی دیگر از مقامات ایرانی از فضای آنلاین خارج شدند. همچنین وب سایت‌های خبری ایرانی طی اعلام نتایج انتخابات یا غیر فعال شده بودند و یا اینکه با سایت‌های بدلی جایگزین شده بودند. در حقیقت این آشفتگی به طور مخفیانه و سری توسط سازمان سیا و به منظور گسترش آشفتگی، هماهنگ شده بود. آنها، ایرانیان را غرق در اطلاعات غلط، پیامک‌های متضاد، عکس‌ها و ویدئوهای تقلبی کردند. مرتکبین این حملات سپس قطع کانال‌های ارتباطی را که خود در راستای نقشه‌ی براندازی دولت ایران انجام داده بودند، به این دولت نسبت داده و آن را محکوم کردند. در میان این آشفتگی سایبری، یکی از مقامات وزارت امور خارجه‌ی آمریکا از پایگاه اینترنتی «توییتر» خواست تا برنامه‌ی تعمیراتی خود را به تعویق بیندازد؛ زیرا بر اساس این برنامه سرویس‌های توییتر طی زمانی که در ایران جزء ساعات روز و اوج التهابات سیاسی

است، قطع می‌شوند. این در حالی است که اگرچه دولت اواما در ابتدا اعلام نفوذ بر توئیتر را تکذیب کرد اما در نهایت این اقدام خود را پذیرفت» (بابک، ۱۳۸۸: ۱۸۶).

جنگ مجازی (پست مدرن):

فضای مجازی قابلیت‌های وسیعی برای تبدیل شدن به عرصه‌ی کارزار و ستیز بین دولت‌ها، بازیگران و طرف‌های درگیر می‌باشد. درگیری‌ها در فضای مجازی، شبیه‌سازی شده درگیری‌های در فضای واقعی می‌باشد. در عرصه‌ی جنگ مجازی طرفین منازعه، حکومت‌ها و کشورها هستند که علیه یکدیگر می‌جنگند. در جنگ مجازی طرفین درگیر هم می‌توانند به سازماندهی ارتش‌های مجازی و دست زدن به یک نبرد و جنگ مجازی اقدام کنند و هم این‌که ظرفیت‌های فضای مجازی و شبکه اینترنت را برای انجام عملیات نظامی در فضای واقعی به‌کار گیرند (حافظ‌نیا، ۱۳۹۰).

در جنگ‌های آینده، کشمکش بر سر اطلاعات، نقشی محوری خواهد داشت و شاید جای کشمکشی را بگیرد که در جنگ‌های گذشته بر سر دستیابی به مواضع جغرافیایی در می‌گرفت. برتری اطلاعاتی آرام آرام به صورت عرصه‌ی رقابتی نو و بسیار شدیدتر پدیدار می‌شود (دیویس، ۱۳۹۰: ۴۴۸).

جنگ اطلاعات، جنگ روز است. مجله‌ی تایم روی جلد یکی از شماره‌هایش را به این نوع جنگ اختصاص داده، «نیوت گینگریچ»^۱ در مورد آن به ایراد سخنرانی پرداخته، «جکسون براون»^۲ آهنگی با نام «جنگ‌های اطلاعات» خوانده، «تام کلنسی»^۳ رمانی با همین درون‌مایه نوشته و مؤسسه‌ی پژوهشی «رند» پروژه‌ی تحقیقاتی وسیع و گسترده‌ای را در همین زمینه در دست اجرا دارد. «جنگ سایبرنتیک، جنگی قریب‌الوقوع»^۴ عنوان مقاله‌ای اثرگذار از «جان آرکویلا» و «دیوید راندفلت»^۵ است که در سال ۱۹۹۳ منتشر گردید. مقاله‌ی مزبور از آن

-
- 1 - NewtGingrich
 - 2 - Browne Jackson
 - 3 - Tom Clancy
 - 4 - Coming is CyberWar
 - 5 - Rondfeld David and Arquilla John

دست هشدارهای خشک و بی‌روحي نبود که معمولاً از تحلیل‌گران دایره‌ی سیاست‌های بین‌الملل مؤسسه‌ی رند یا نشریات سیاسی انتظار می‌رود. البته محتوای مقاله پیش از آن بارها و بارها از سوی دانشگاهیان غیر وابسته به این مؤسسه، نویسندگان داستان‌های علمی - تخیلی و افسران نه‌چندان عالی‌رتبه‌ی آمریکا که از اوایل دهه‌ی ۱۹۸۰ به طور مکرر نگرانی خود را از تأثیر انقلاب اطلاعات بر جنگ ابراز داشته‌اند مورد اشاره قرار گرفته بود و حتی نمی‌شد بین آن با پاره‌ای جریان‌های فکری نظامی رایج در طول تاریخ جنگ، از زمان چاپ کتاب هنر جنگ «سون تزو» تا به امروز تفاوت محسوسی سراغ گرفت. اما آنچه هست، فعلاً اسم این مقاله بر سر زبان‌ها افتاده و شهرتش موجب انتشار ده‌ها مقاله‌ی مشابه در مطبوعات و نشریات روز گردیده است (Gray, 1997).

جنگ سیبرنتیک دارای سه مؤلفه‌ی متمایز است که به عقیده‌ی طرفدارانش حساس و مهم‌اند. نخست این تصور که، جنگ را می‌توان با شیوه‌های علمی اداره کرد. این تصور باوری است بسیار کهن که قدمت‌اش دست‌کم به دهه‌ی نخست ۱۵۰۰ میلادی باز می‌گردد. دوم این اعتقاد که، عمده‌ی فرآیند جنگ به عنصر اطلاعات و تفسیر آن، به‌خصوص در قالب سیاست، متکی است و در همین حیطه است که فراقواعد جنگ برای تعیین برنده تدوین می‌شوند. این هم مفهوم تازه‌ای نیست و آن را در کتاب هنر جنگ نیز می‌توان یافت. شالوده‌ی تفکر انواع و اقسام جنگ‌های چریکی (کوچک)، اعم از ناهماهنگ، مستعمراتی، نامنظم، ضدشورش، جنگ‌های سرد کم‌شدت و طیف وسیع عملیات‌های نظامی غیررزمی (موسوم به OOTW)^۱ همین مفهوم است. سوم، تأکید بر نقش و جایگاه رایانه و نیز قابلیت آن در پشت سر گذاشتن مرزهای مرسوم زمانی و مکانی (Gray, 1997).

حوزه‌ی اخیر حقیقتاً حوزه‌ای جدید و قابل توجه است، گرچه نظریه‌پردازان نظامی معاصر نیز همان رؤیاهای شیرینی را در سر می‌پرورانند که نظریه‌پردازان جنگ ویتنام

درخصوص ایجاد میدان‌های نبرد الکترونیکی در سر داشتند، با این تفاوت که اینان در نظریات‌شان، خود عرصه‌ی سبیرنتیک را در حکم میدان نبرد می‌گیرند.

بعضی اندیشمندان با توجه به ماهیت تنش‌ها و جنگ‌هایی که در عصر اطلاعات و در فضای مجازی روی می‌دهد توصیه می‌کنند اگر تهدیدهای جنگ اطلاعاتی واقعیت پیدا کند، آمریکا نباید راهبرد جنگ اطلاعاتی در برابر جنگ اطلاعاتی را در پیش بگیرد؛ زیرا ممکن است مهاجمان به مقدار بسیار کم به زیر ساختار اطلاعاتی وابسته باشند و در نتیجه از تهدید خطرهای جنگ اطلاعاتی تلافی‌جویانه تأثیر نگیرند (آلبرتس و پاپ، ۱۳۸۵: ۲۷۱). دکترین‌های پنتاگون و بازی‌های جنگی مخصوص جنگ‌های سبیرنتیک جلوه‌ای روشن و شفاف به این تصویر تیره و کدر می‌بخشند. طبق آماري که از سوی روزنامه‌ی «واشنگتن پست» ارائه شده بیش از ۹۵ درصد ارتباطات نیروهای نظامی آمریکا از طریق شبکه‌های غیرنظامی انجام می‌پذیرد و دست‌کم ۱۵۰ هزار دستگاه رایانه‌ی نظامی مستقیماً به شبکه‌ی اینترنت وصلند. در سال ۱۹۹۴ سازمان سیستم‌های اطلاعات دفاعی^۱ گروهی از نفوذگران داخلی را مأمور دستبرد به رایانه‌های نظامی کرد. این عده موفق شدند به ۸۸ درصد از قریب به ۹۰۰۰ دستگاه رایانه‌ای که مورد حمله قرار گرفت رخنه کنند و جالب آن‌که تنها ۴ درصد از موارد رخنه، لو رفت. بنابراین، با توجه به ثبت ۳۵۰ فقره دستبرد واقعی در سال ۱۹۹۴ و با فرض این‌که تنها ۴ درصد از دستبردها افشا شده، رایانه‌های نظامی آمریکا در این سال به‌طور تخمینی مورد ۳۰۰ هزار فقره دستبرد قرار گرفته‌اند (Gray, 1997).

در بازی‌های جنگی مخصوص جنگ‌های سبیرنتیک که در سال ۱۹۹۵ طراحی گردید هدف دشمن فرضی (بنیادگرایان مسلمانی که تعدادی نفوذگر اروپایی را به خدمت گرفته‌اند) آن بود که با کمک ویروس‌ها و کرم‌واره‌ها^۲ و عوامل نفوذی نرم‌افزاری در کار قطارها و هواپیماها و بانک‌ها بی‌نظمی ایجاد کند و سپس با ایجاد اختلال در خطوط تلفن آمریکا، این کشور را به زانو در آورد. به گفته‌ی یکی از افراد بازی‌کننده: «این را دیگر نمی‌شد با بمباران

1 - Agency Systems Information Defence

۲ - worm - ویروسی که نحوه‌ی گسترش آن از طریق شبکه و به‌صورت رایانه به رایانه است.

منطقه‌ای رفع و رجوع کرد». البته گفتنی است که بمباران منطقه‌ای هیچ‌گاه در برخورد با مشکلات ژئوپولیتیک چاره‌ساز نبوده، اما این تفکر اسطوره‌ای که فناوری قادر به حل و فصل مسائل و مشکلات سیاسی است تفکر قدرتمندی است. به همین خاطر است که شور و شوق جنگ سیبرنتیک هنوز فروکش نکرده و آمریکا با شتاب در حال بسط و گسترش زیرساخت‌های نظری و دیوان‌سالارانه‌ی مرسوم‌ی است که بتوانند هرگونه انقلاب جدید و پرهزینه در عرصه‌ی امور نظامی را جوابگو باشند (Gray, 1997).

نتیجه‌گیری و جمع‌بندی

یافته‌های تحقیق در مجموع نشان می‌دهد که:

- ۱) فناوری اینترنت مسائل ژئوپولیتیک از جمله ژئوپولیتیک اطلاعات، ژئوپولیتیک تروریسم، جنگ پست مدرن و ... را تحت تأثیر قرار داده است و فضاها و مباحث ژئوپولیتیکی نو در حیطه‌ی نظام قدرت جهانی، روابط قدرت بین جناحی درون کشوری را مطرح کرده است که تحت عنوان ژئوپولیتیک فضای مجازی شناخته می‌شوند.
- ۲) با توجه به مباحث مطرح، مفهوم ژئوپولیتیک فضای مجازی منتج از فرآیندهای کنش متقابل در فضای مجازی ناشی از شبکه‌ی اینترنت می‌باشد که کشورها و سازمان‌های موجود در صحنه‌ی رقابت‌های نظام قدرت جهانی برای نیل به اهداف خود به عنوان یک ضرورت عملکردی در عصر اطلاعات از آن بهره می‌برند. نوع رابطه و سلسله مراتب نظام قدرت میان بازیگران در آن با توجه به میزان برتری فناوری و اطلاعاتی و نیز میزان تسلط و نفوذ در فضای مجازی همراه با میزان قابلیت مانور در پیشبرد اهداف مورد نظر و سطح موفقیت در نهادینه کردن پارادایم و فضای فکری دلخواه می‌باشد.
- ۳) مسائل ژئوپولیتیک فضای مجازی بر گرفته از محیط واقعی مورد مطالعه‌ی علم ژئوپولیتیک همراه با ابعاد پیچیده و گسترده‌تر ناشی از کاربرد ابزار اینترنت در محیط عملکردی انسان می‌باشد.

۴) امروزه کشورها به عنوان عناصر تشکیل دهنده‌ی نظام قدرت جهانی و روابط بین‌الملل، علاوه بر عوامل و فضاها‌ی سنتی رقابت همچون مسائل اقتصادی، نظامی و نیز رقابت بر سر کنترل بر فضای جریان‌های ارتباطی و انتقالی همچون لوله‌های انتقال انرژی نفت و گاز، خطوط زمینی ترانزیت کالا، خطوط کشتیرانی بین‌المللی و تسلط ماهواره‌ای بر تمام مناطق کره زمین ناگزیر به رقابت و سرمایه‌گذاری در فضاها‌ی جدید ارتباطی و انتقالی همراه با خصوصیات کاملاً متمایز فضایی از لحاظ فرهنگی، اقتصادی، نظامی و پارادایم‌های فکری می‌باشند. فضای مجازی با توجه به خصوصیات ارتباطات در آن در کنترل کشورهایی خواهد بود که از لحاظ فناوری اطلاعاتی و ارتباطاتی، مسائل فرهنگی و ژئوپلیتیک اطلاعات از دیگران برتر باشند. کشور ایالات متحده آمریکا به رغم در اختیار داشتن سرورهای اینترنت در قلمرو سرزمینی خود در دره‌ی سیلیکون به عنوان یکی از نقاط راهبردی جهان تاکنون در معرض بیشترین حملات سایبری از طریق اینترنت به ارگان‌های مختلف اقتصادی و نظامی‌اش بوده است و هنوز در جستجوی ایجاد مکانیسم کارآمد برای مقابله با آن می‌باشد.

۵) با پیشرفت فناوری‌های اطلاعاتی - ارتباطی، میزان توان تأثیرگذاری یک کشور در تولید و پردازش هدفمند اطلاعات به گونه‌ای که به تولید قدرت بیانجامد، می‌تواند یک کشور را در دنیای ژئوپلیتیک اطلاعات و ارتباطات در انزوای ژئوپلیتیکی^۱، چالش ژئوپلیتیکی^۲ و یا تحول ژئوپلیتیکی^۳ قرار دهد.

۶) تداوم شکاف فناورانه و دیجیتالی و شکاف فناوری اطلاعات و کامپیوتر منجر به تداوم شکاف توسعه، و تقسیم جهان به دو بخش توسعه‌یافته و عقب‌مانده از این جهات می‌گردد. تداوم آن همچنین به توسعه و پایداری شکاف فقر و غنی و شکل‌گیری رابطه‌ی سلطه و زیرسلطه منجر می‌شود.

1 – geopolitical Isolation
2 – geopolitical Challenge
3 – geopolitical Evolution

۷) در جنگ‌های آینده، کشمکش بر سر اطلاعات، نقشی محوری خواهد داشت و شاید جای کشمکشی را بگیرد که در جنگ‌های گذشته بر سر دستیابی به مواضع جغرافیایی در می‌گرفت. برتری اطلاعاتی آرام آرام به صورت عرصه‌ی رقابتی نو و بسیار شدیدتر پدیدار می‌شود.

۸) موضوع و مفهوم اصلی در ژئوپلیتیک، قدرت است و همه چیز حول محور آن دور می‌زند. این قدرت در گذشته، برآمده از لوله‌ی تفنگ بود اما با ظهور پدیده‌ی افکار عمومی و ورود جهان به عصر اطلاعات و ارتباطات عمدتاً متأثر از میزان اثرگذاری بر افکار عمومی است؛ چرا که با ظهور این پدیده، دیگر سران حکومت‌ها بدون جلب نظر افکار عمومی نمی‌توانند اهداف ژئوپلیتیکی خود را به پیش ببرند (قالیباف و جنیدی، ۱۳۸۷). به عبارتی، رشد فزاینده و غیر قابل تصور فناوری و اهمیت یافتن بیش از اندازه‌ی ارزش اقتصادی و اطلاعات با تمرکز مکان‌های جغرافیایی و فشرده شدن مکان و زمان، بنیان ژئوپلیتیک اطلاعات و رسانه‌ها را ایجاد کرده است. این تحول پارادایمی نظام جدیدی از ژئوپلیتیک را ایجاد نموده که هدف آن خلاف نظام سنتی ژئوپلیتیک با گرایش تسخیر هارتلند، این بار با تسخیر فضاهای مجازی چالش اصلی قدرت‌ها در نظام نوین جهانی شده است (بای، ۱۳۸۳). بنابراین، در این نظام ژئوپلیتیکی جدید، میزان توان تسخیر فضای ذهنی انسان‌ها به عنوان اصلی‌ترین بازیگران ژئوپلیتیک، نقش ویژه‌ای در تعیین جایگاه و منزلت ژئوپلیتیکی کشورها ایفا می‌نماید و با توجه به رشد فزاینده‌ی شکاف دیجیتالی و اطلاعاتی (آن‌گونه که گالتونگ و والرشتاین اشاره می‌کنند) به نظر می‌رسد باید همچنان شاهد شکل فرانونی از سلطه‌ی کشورهای شمال بر جنوب باشیم (قالیباف و جنیدی، ۱۳۸۷).

۹) کشورها در عصر فناوری اطلاعات در جنگ نرم سایبری با استفاده از فناوری‌های مبتنی بر اینترنت مانند ایمیل، وبلاگ، وب سایت و شبکه‌های اجتماعی و با تکنیک‌هایی مانند هک و نفوذ، خرابکاری و اختلال در پایگاه‌های اطلاع‌رسانی، سعی در

برتری جویی نسبت به دشمن یا رقیب دارند؛ موضوعی که به قلمرو مطالعاتی جدیدی در علم ژئوپلیتیک به عنوان علم رقابت قدرت‌ها تبدیل شده است.

۱۰) و در نهایت، روند سریع جهانی شدن اقتصاد جهانی و تبدیل شبکه‌های ارتباطی به سیستم‌های اطلاعات جهان‌گستر، مرزها و هویت‌های ملی را از میان نخواهد برد. به رغم برخی ادعاها، جهانی شدن به حیات جغرافیا و ژئوپلیتیک پایان نخواهد داد، بلکه نظام ژئوپلیتیکی به مراتب پیچیده‌تری را پدید خواهد آورد. درون این نظام، دولت‌های ملی با نیروها و فشارهای داخلی و خارجی - شامل تروریسم سایبری - بسیار بیشتری مواجه خواهند بود؛ بسیار بیشتر از مشکلات فرا روی کشورها در پنج قرن گذشته؛ زمانی که لویی چهاردهم (۸۳ - ۱۶۶۱ میلادی) آخرین بقایای قدرت فئودالی را از بین برد و فرانسه را به عنوان نخستین نمونه‌ی یک کشور مدرن بنا نهاد.

منابع

فارسی

- ۱- آلبرتس، دیوید. س و دانیل. س. پاپ، (۱۳۸۵)، «گزیده‌ای از عصر اطلاعات؛ الزامات امنیت ملی در عصر اطلاعات»؛ ترجمه: علی‌علی‌آبادی و رضا نخجوانی، تهران، پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۲- بابک، اسماعیل، (۱۳۸۸)، «سراب نبرد نرم در بستر دموکراسی؛ واکاوی و بررسی چگونگی و چرایی کودتای ناکام مخملی در ایران»، چاپ سوم، تهران، درک نو.
- ۳- بای، یار محمد، (۱۳۸۳)، «خاورمیانه در نظریات ژئوپلیتیکی خیر و شر»، فصلنامه جغرافیای نظامی و امنیتی، سال دوم، شماره ۱.
- ۴- جعفرپور، محمود، (۱۳۸۷)، «قدرت نرم: درآمدی بر جنگ‌های رسانه‌ای و رایانه‌ای»، مقالات برگزیده همایش بسیج و قدرت نرم، تهران، جلد یک، پژوهشکده مطالعات و تحقیقات بسیج - دانشگاه امام صادق (ع).
- ۵- حافظ‌نیا، محمدرضا و دیگران، (۱۳۸۵)، «تأثیر جهانی شدن بر هویت ملی (مطالعه موردی: دانشجویان دانشگاه‌های دولتی شهر تهران)»، فصلنامه ژئوپلیتیک، سال دوم، شماره سوم و چهارم.
- ۶- حافظ‌نیا، محمدرضا، (۱۳۸۵)، «اصول و مفاهیم ژئوپلیتیک»، مشهد، انتشارات پاپلی.
- ۷- حافظ‌نیا، محمدرضا و دیگران، (۱۳۸۷)، «بسیج و ژئوپلیتیک اطلاعات»، مقالات برگزیده همایش بسیج و قدرت نرم، تهران، جلد سوم، پژوهشکده مطالعات و تحقیقات بسیج - دانشگاه امام صادق (ع).
- ۸- حافظ‌نیا، محمدرضا، زهرا احمدی‌پور و مصطفی قادری حاجت، (۱۳۸۹)، «سیاست و فضا»، مشهد، انتشارات پاپلی.
- ۹- حافظ‌نیا، محمدرضا، (۱۳۹۰)، «مفهوم‌سازی ژئوپلیتیک اینترنت و فضای مجازی»، فصلنامه ژئوپلیتیک، سال هفتم، شماره اول.
- ۱۰- خان محمدی، کریم، (۱۳۸۵)، «اسلام، غرب و رسانه‌ها»، مجله علوم سیاسی، شماره ۳۶.
- ۱۱- دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها، (۱۳۸۸)، «جنگ سایبری»، دفتر مطالعات و برنامه‌ریزی رسانه‌ها.

- ۱۲- دیویس، نورمن، (۱۳۹۰)، «انقلاب اطلاعات در آیینہ امور نظامی»، ترجمه: علیرضا طیب، مجموعه مقالات انقلاب اطلاعات، امنیت و فناوری‌های جدید، پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۱۳- رفیع، حسین، (۱۳۸۷)، «دانشواژه ژئوپلیتیک و ژئواستراتژی در دنیای اطلاعات (با تأکید بر مورد ایران)»، فصلنامه علوم سیاسی، شماره ۷.
- ۱۴- روزنا، جیمز، (۱۳۹۰)، «فناوری‌های اطلاعات و مهارت‌ها، شبکه‌ها، و ساختارهای قوام بخش امور جهان»، ترجمه: علیرضا طیب، مجموعه مقالات انقلاب اطلاعات، امنیت و فناوری‌های جدید، پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۱۵- سوری جواد، (۱۳۸۵)، «نقش فناوری‌های نوین ارتباطی در عملیات روانی»، فصلنامه عملیات روانی، سال سوم، شماره ۱۲، تهران.
- ۱۶- شامحمدی، محمد، (۱۳۸۵)، «ژئوپلیتیک اطلاعات و ارتباطات»، فصلنامه عملیات روانی، سال چهارم، شماره چهاردهم.
- ۱۷- ضیایی‌پور، حمید، (۱۳۸۶)، «جنگ نرم ۱: ویژه جنگ رایانه‌ای»، تهران، انتشارات ابرار معاصر.
- ۱۸- ضیایی‌پور، حمید، (۱۳۸۸)، «جنگ نرم سایبری در فضای شبکه‌های اجتماعی»، فصلنامه وسایل ارتباط جمعی، سال بیستم، شماره ۲، شماره پیاپی ۷۷.
- ۱۹- عزتی، عزت‌الله، (۱۳۸۰)، «ژئوپلیتیک»، تهران، سمت.
- ۲۰- فیضی، کامران و علیرضا مقدسی، (۱۳۸۴)، «دولت الکترونیک: بازآفرینی دولت در عصر اطلاعات»، تهران، انتشارات ترمه.
- ۲۱- قالیباف، محمدباقر و جنیدی، رضا، (۱۳۸۷)، «ژئوپلیتیک بر سال رسانه؛ نقش عملیات روانی در بازنمایی‌های ژئوپلیتیکی»، مجموعه مقالات برتر همایش عملیات روانی و مهندسی آینده‌پژوهی، انتشارات معاونت فرهنگی و تبلیغات دفاعی ستاد کل نیروهای مسلح.
- ۲۲- کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۰)، «اقتصاد، جامعه و فرهنگ عصر اطلاعات»؛ پایان هزاره، ترجمه: احد عقیلیان، افشین خاکباز و حسن جاوشیان، جلد اول، تهران، طرح نو.
- ۲۳- کاستلز، مانوئل، (۱۳۸۵)، «اقتصاد، جامعه و فرهنگ عصر اطلاعات»؛ پایان هزاره، ترجمه: احد عقیلیان، افشین خاکباز و حسن جاوشیان، چاپ پنجم، جلد سوم، تهران، طرح نو.
- ۲۴- کانوی، مائورا، (۱۳۹۰)، «بهره‌برداری تروریست‌ها از اینترنت و چالش‌های مدیریت فضای اطلاعات»، ترجمه: علیرضا طیب، مجموعه مقالات انقلاب اطلاعات، امنیت و فناوری‌های جدید، پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۲۵- کلاه مال همدانی، احمد، (۱۳۸۱)، «مرزهای جغرافیایی تغییر می‌کنند»، روزنامه ابرار، شماره ۴۰۳۸/ مورخ ۱۳ آبان.
- ۲۶- گریفیتس، مارتین، (۱۳۹۰)، «دانشنامه روابط بین‌الملل و سیاست جهان»، تهران، نشر نی.
- ۲۷- گل محمدی، احمد، (۱۳۸۴)، «گفتمان‌های هویت‌ساز در عصر جهانی شدن (رابطه قدرت - مقاومت در بازسازی هویت ملی)»، مجموعه مقالات همایش؛ هویت ملی و جهانی شدن، مؤسسه تحقیقات و توسعه علوم انسانی دانشگاه تهران.
- ۲۸- گیدنز، آنتونی، (۱۳۷۹)، «گفتاری در باب فرایند فروریختن مرزهای ملی و بومی در جهان»، ترجمه: ملیحه مغازه‌ای، روزنامه‌ی بهار، ۱۳۷۹/۵/۲.

- ۲۹- میناوند، محمد قلی، (۱۳۸۵)، «*اینترنت و توسعه سیاسی: حوزه عمومی در فضای سایبرنتیک*»، مجله پژوهش علوم سیاسی، شماره دوم، بهار و تابستان ۱۳۸۵.
- ۳۰- نامی، محمدحسن و شامی، ابوالفضل، (۱۳۸۹)، «*فضا بعد چهارم قدرت*»، تهران: زیتون سبز.
- ۳۱- نای، جوزف، (۱۳۸۷)، «*قدرت در عصر اطلاعات: از واقع گرایی تا جهانی شدن*»، ترجمه: سعید میرترابی، تهران، پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۳۲- نای، جوزف، سخنرانی «*قدرت نرم و دیپلماسی عمومی در قرن ۲۱*»، سخنرانی جلسه آغازین پارلمانی شورای انگلستان، ۲۰ ژوئن ۲۰۱۰، سایت www.strategicreview.org.
- ۳۳- هاگت، پتر، (۱۳۷۳)، «*جغرافیا: ترکیبی نو*»، ترجمه: دکتر شاهپور گودرزی نژاد. انتشارات سمت.

انگلیسی

- 34- Adams. C Paul (1997), "*Cyber Space and Virtual Places*", New York, The Geographical Review, 87 (2).
- 35- Cohen, Bernard, (2009), "*Geopolitics; The Geography of International Relations*", second edition, Rowman & Littlefield Publisher.
- 36- Deibert. J Ronald, (2009), "*The Geopolitics of Internet Control*", The Routledge Handbook of Internet Politics, Edited by Andrew Chadwick and Philip N. Howard, Routledge.
- 37- Goodman E. Seymour and jessica C. Kirk, Megan H. Kirk (2007), "*Cyberspace as a medium for terrorist*", Science Direct, Tecnological Forecasting & Sosial change, 74.
- 38- Gray, Chris Hables, (1997), "*War Postmodern The New Politics of Conflict*", Routledge.
- 39- Jordan, Tim (2003), "*Cyberpower: The culther and Political of Cyberspace and the internet*", london and Newyork, Tylore & Francis e-Library.
- 40- Racicot, Macheal and Marek S. Hayes, Alec R. Szibbo, Pierre trudel (1998), "*The cyberspace is not a " no law land" a study of liability for content circulating on the internet*", Computer law & securits Report Vol.14 no. 2.
- 41- Saunders. A, Rabert (2009), "*Wiring the Second World: The Geopolitics of Information and Communications Technology in Post-Totalitarian Eurasia*", USA, Farmingdale State College, www.russian-cyberspace.org, papers 1-۶
- 42- Shibusawa, Hiroyuki (2000), "*Cyberspace And Physical in an Urban Economy*", Japan, Toyohoshy University of Tecnology, Regional Science.