



اولین همایش ملی پدافند غیرعامل در حوزه دریای خزر آبان ماه ۱۳۹۵، دانشگاه کیلان



بررسی نقش پدافند غیرعامل در حوزه تهیدات نوین سایبری

سید رسول حسینی^۱، عبدالله امیری^۲، سجاد یاری^{۳*}، حمیدرضا سمواتی^۴

۱- مدیر کل و دبیر شورای پدافند غیرعامل استانداری همدان

۲- دانشجوی دکتری DBA سازمان مدیریت صنعتی و مدرس دانشگاه علمی کاربردی همدان

۳- کارشناس ارشد عمران-ژئوتکنیک و عضو هیئت مدیره انجمن علمی پدافند غیرعامل همدان

۴- کارشناس ارشد مهندسی منابع طبیعی- محیط زیست گرایش ارزیابی و آمایش سرزمین

yari.sajjad@gmail.com

خلاصه

پدافند غیرعامل به عنوان یکی از مؤثرترین و پایدارترین روش های دفاع در برابر تهدیدها به شمار می رود و از سوی دیگر، ضریب تأثیرگذاری و نفوذ رسانه های نوظهور همچون بازی های رایانه ای و شبکه های مجازی با قابلیت ها و ویژگی های خاص خود، از رسانه هایی چون سینما و تلویزیون به خصوص در قشر کودک و نوجوان فراتر رفته است؛ به نحوی که فرد هنگام بازی، همانند زمانی که مشغول تماشای فیلم است با یک روایت مواجه می شود؛ با این تفاوت که در سینما و تلویزیون این روایت بسته است، در حالی که در بازیهای رایانه ای این روایت ها عمدتاً باز هستند و همین مسئله به فرد احساس آزادی می دهد و این موجب اثرگذاری بیشتر آن شده است. استفاده از اینترنت در بین نسل جدید جامعه در حال گسترش است و بخشی از زندگی افراد را تشکیل میدهد. امروزه برای خرید، جمع آوری اطلاعات، گفتگو با سایر کاربران و بسیاری از فعالیت های دیگر از اینترنت استفاده میشود. آنگونه که به نظر میرسد هیچ جنبه ای از زندگی نیست که تحت تأثیر این دهکده جهانی قرار نگرفته باشد. مطالعات نشان می دهد بازی های رایانه ای و شبکه های مجازی تأثیرات گسترده ای در کودکان و نوجوانان دارد به همین دلیل امروزه در زمینه دفاع غیرعامل مورد توجه واقع شده است. بنابراین برای باوریم که با عنایت به ظرفیتهای موجود این توان وجود دارد که در جهت اشاعه ارزش ها و آرمان های جامعه مدرن برنامه ریزی کرد

کلمات کلیدی: جنگ نرم، بازی های رایانه ای، پدافند غیرعامل، شبکه های مجازی

۱. مقدمه

تغییر ابزار و شیوه های اعمال قدرت تأثیرات شگرفی بر ماهیت امنیت و هم چنین جنگ آینده بر جای گذاشته است و بر خلاف گذشته، مؤلفه های نرم افزاری قدرت بیشتر مد نظر است. روندها حاکی از این است که از یک سو شکل جدیدی از قدرت ظهور کرده است و با تغییر ماهیت جنگ افزارها، زمینه برای تحول در قدرت ایجاد شده و از سوی دیگر متناسب با نوع قدرت، اشکال جدیدی از امنیت ظهور می یابد. در دوران کنونی، با توجه به اینکه توسل به زور و جنگ سخت افزاری خالص عمدتاً توجیهی نداشته و مطرود تلقی می شود، جوامع به موازات فعال سازی قدرت سخت افزاری خود کوشش می کنند تا جلوه هایی از جدال فرهنگی را سازماندهی نمایند. در این مسیر آنان برای جدال و مقابله با کشورها و جوامع گوناگون از طریق جهانی سازی هدایت شده و شکل بندی های غیرمستقیم و با ماهیتی غیر از ابزارهای نظامی و قواعد کلاسیک، دست به ایجاد شبکه های اطلاعاتی، رسانه های متنوع، بازی های کامپیوتری و به طور کلی هنجارسازی فرهنگی زده اند. جنگ نرم علیه کشورها و جوامع گوناگون یک واقعیت است نه آن گونه که برخی ناشی از ” توهم توطئه “ می پندارند. سؤال اصلی آن است که بازی های

رایانه‌ای به عنوان یکی از ابزارهای جنگ نرم با توجه به تأثیرات گسترده‌ای که دارد، چه نقشی در نگرش و باورهای افراد به ویژه نوجوانان و جوانان داشته است؟

رسانه‌های نوظهور از جمله بازی‌های رایانه‌ای با توانمندی‌ها و ویژگی‌های خاص خود، به عنوان ابزاری نوین برای عملیات روانی و قدرت نرم تبدیل شده است. در پاسخ به سؤال چگونگی مواجهه با آن بر این پنداریم که با عنایت به ظرفیت‌های بالقوه ایدئولوژیک و فنی، نه تنها می‌توان با این پدیده مقابله کرد، بلکه توان آن را داریم که برای ارزش‌ها و آرمان‌های متعالی کشورمان نیز گام‌های مؤثری در سراسر دنیا برداریم. بنابراین با توجه به نقش ارزش‌ها و فرهنگ در پدافند غیرعامل، لازم است مدیریتی در بازی‌های رایانه‌ای که به عنوان ابزاری در مجموعه ابزارهای جنگ نرم اند، صورت گیرد.

دوره‌های سوم، اینترنت نقش مهم و روز افزونی در زندگی نوجوانان و جوانان ایفا میکند. جاذبه اینترنت باعث شده تا بسیاری از جوانان و نوجوانان به جای تعامل با همسالان و والدین، کامپیوتر را برگزینند. این همشینی با کامپیوتر به مرور زمان تجربه شیرین در جمع بودن را از فرد می‌گیرد و می‌تواند منجر به انزوا و افسردگی شود (درگاهی و همکاران، ۱۳۸۶). همچنین اینترنت با داشتن ویژگی‌های منحصر به فرد مثل دسترسی آسان سهولت استفاده، گمنامی کاربران و هزینه پایین در سالیان اخیر به یکی از عمومی‌ترین رسانه‌های جمعی جهان تبدیل شده است (فیاض بخش، ۱۳۹۰). استفاده از اینترنت در بین نسل جدید جامعه در حال گسترش است و بخشی از زندگی افراد را تشکیل میدهد. امروزه برای خرید، جمع‌آوری اطلاعات، گفت‌وگو با سایر کاربران و بسیاری از فعالیت‌های دیگر از اینترنت استفاده می‌شود. آنگونه که به نظر میرسد هیچ جنبه‌ای از زندگی نیست که تحت تأثیر این دهکده جهانی قرار نگرفته باشد (سلیمی و همکاران، ۱۳۸۸). اینترنت پدیده شگفت‌قرن، انقلاب مهمی در ارتباط پدید آورده است و ویژگی عمده‌ای که در اینترنت وجود دارد و در سایر رسانه‌ها دیده نمی‌شود تعامل است. اینترنت مانند صنعت چاپ امکان ایجاد اطلاعات، را برای عموم فراهم میکند. مانند تلفن تبادل اطلاعات، را امکان‌پذیر می‌سازد اما ویژگی عمده آن در داشتن بازخورد و قابلیت تعامل است که سبب شخصی‌کردن ارتباطات، و مبادلات این اطلاعات شخصی میشود. (Wagner et al, ۲۰۰۵).

از نیمه قرن بیستم با بروز و شکل‌گیری تحولات، پرشتاب علمی - تکنولوژی، جهان وارد عصر جدیدی گردید. نخست با ورود رایانه به عرصه فناوری، زندگی انسان دستخوش تحول شد و در پی آن با تسهیل در روند ارتباطات، کوچک شدن یا شتاب گرفت که در این روند هم شبکه جهانی اطلاع‌رسانی اینترنت سهم بسزایی داشت. در این تحول، فرصتها و چالشها، بیم‌ها و امیدها، به موازات، هم در برابر جوامع انسانی قرار گرفتند (اکبری تبار، ۱۳۹۰).

۲. تعریف پدافند غیرعامل

پدافند به معنی حفظ جان مردم، تضمین امنیت افراد، صیانت از تمامیت ارضی و حاکمیت ملی در همه‌ی مواقع در برابر هرگونه شرایط، موقعیت و هرگونه تجاوز است. که به دو شاخه تقسیم می‌شود پدافند عامل که بیشتر در هنگام وقوع بحران (جنگ، سیل، زلزله، شورش‌های خیابانی و...) استعمال می‌شود و برخی اینگونه تعریف می‌نمایند: دفاع در مقابل دشمن با به کارگیری سلاح‌ها، تجهیزات جنگی و تکنیک‌های رزمی به منظور از کار انداختن ماشین جنگی دشمن و نابودی آن (کریمی تبار، ۱۳۸۹). از سویی دیگر پدافند غیرعامل که بیشتر تأکید آن بر روی مدیریت پیش از بحران عبارت است از هر اقدام غیر مسلحانه‌ای که موجب کاهش آسیب‌پذیری نیروی انسانی، ساختمان‌ها، تأسیسات، تجهیزات، اسناد و شریانی‌های کشور در مقابل بحران‌هایی با عامل طبیعی (خشکسالی، سیل، زلزله، رانش، لغزش، طوفان و...) و عامل انسانی (جنگ، شورش‌های داخلی، تحریم و...) گردد، پدافند غیرعامل خوانده می‌شود. بیشتر نظریه پردازان داخلی پدافند غیرعامل را با تأکید بر بعد دفاع پیشگیرانه در برابر حملات دشمن (عامل انسانی) تعبیر کرده‌اند (موحدی نیا، ۱۳۸۹).

۱.۲. روش‌های بهره‌گیری در جنگ نرم

مجموعه روش‌هایی که دشمن در جنگ نرم از آنها بهره می‌جوید به قرار زیر است:

روش‌هایی که موجب تغییر در بینش افراد می‌شود و در نظام فکری و اعتقادی آنها دگرگونی ایجاد می‌کند. دشمن در این روش با القای شبهات فکری و یا ارائه‌ی نظریات فلسفی، معرفت‌شناختی و هستی‌شناسانه به عنوان مسائل فلسفی نو، درمبانی معرفتی مسلمانان تردید به وجود می‌آورد و آموزه‌های دینی را که عامل بیداری و پویایی است، کهنه، سطحی، واپس‌گرا و نا کارآمد معرفی می‌کند. روش‌هایی که موجب دگرگونی در گرایش‌های دینی و ملی افراد می‌شود. ترویج عقایدی چون اسلام سکولار، تقویت سلفی‌گری و مذاهب انحرافی دیگر و

نیز تضعیف برنامه های گرایش های دینی و معنوی و روش هایی چون ایجاد تفرقه و بی هویتی در ملت ها، تخریب یا تحریف گذشته ی جوامع، توسعه ی روحیه ی غرب گرایی و غرب زدگی، تخریب شخصیت ها و پست جلوه دادن الگوهای بومی ملت ها باعث تغییر در گرایش های ملی و بومی افراد می شود.

روش هایی که موجب تغییر در کنش و رفتار افراد جامعه می شود که بارزترین نمود آن توسعه و ترویج فساد و بی بندوباری، گسترش فحشا و ابتذال، مواد مخدر و... است. دشمنان اسلام و بشریت برای رسیدن به مقصود، همه ی ابزارهای تبلیغاتی، برترین تکنولوژی ها و جدیدترین روش های علمی را به کار گرفته اند، از جمله رسانه های ارتباطی جهانی همچون شبکه های رادیویی، تلویزیونی، ماهواره ای، اینترنتی، بازی های رایانه ای و صدها روزنامه و هزاران پایگاه خبری و تبلیغاتی که هر کدام به نحوی با نفوذ تأثیرگذاری در افکار عمومی، در پی ایجاد گسست در شالوده مستحکم دینی و ملی مسلمانان هستند. از ابزارهای دیگر جنگ نرم نیروهای انسانی، نویسندگان، هنرمندان، نجبگان، تحصیل کردگان خارج از کشور، روشنفکران، تاجران و بازرگانان بین المللی و کسانی هستند که می توانند اندیشه های سیاسی و فرهنگی بیگانگان را ترویج و منتقل سازند و با ترفندهای گوناگون اسباب خودباختگی فرهنگی ملت ها، خصوصاً ملت های مسلمان را فراهم آورند. ترویج و تقویت فرقه های مانند بهائیت، وهابیت، شیطان پرستی و درویش منحرف از حربه های دیگر دشمنان برای بی ثبات سازی اعتقادات مسلمانان است (کریمی تبار، ۱۳۸۹).

استفاده افراطی از اینترنت معمولاً با مفاهیمی مانند استفاده آسیب شناختی از اینترنت، اختلال اعتیاد به اینترنت، وابستگی به کامپیوتر، وابستگی آنلاین و اعتیاد سایبری، استفاده بیش از حد از اینترنت و استفاده مسئله ساز از کامپیوتر توصیف شده است (مسعود نیا، ۱۳۹۰). استفاده آسیب شناختی از اینترنت عبارت، از استفاده از اینترنت همراه با کنترل ضعیف کاربر تعریف شده است. استفاده آسیب شناختی یا جبری از اینترنت را به عنوان نوعی الگوی استفاده از اینترنت تعریف کردند که با ویژگیهایی مانند وجود نداشتن کنترل، اشتغال ذهنی، تعارض، علایم انزوا و استفاده از اینترنت به عنوان یک راهبرد مقابله ای مشخص می شود (meerkerk, ۲۰۰۹). محققان شکلهای متعددی برای استفاده آسیب شناختی از اینترنت برشمرده اند که از جمله می توان به معاشرت افراطی از طریق چت، ایمیل، تبادل پیام، بازیهای کامپیوتری، فعالیتهای جنسی از جمله تماشای وب سایتهای مربوط به بزرگسالان، فعالیتهای آنلاین افراطی مانند تجارت در بورس، قماربازی و حک کردن یا برنامه نویسی کامپیوتری اشاره کرد (مسعود نیا، ۱۳۹۰).

۳. عملکرد بازی های رایانه ای

در اوایل دهه ۶۰ میلادی، راسل از دانشجویان دانشگاه ام آی تی نخستین بازی رایانه ای را با نام (جنگ فضایی) نوشت (Laurel, ۱۹۹۳ و Wilson, ۱۹۹۲). بعد از آن شرکت آتاری در سال ۱۹۷۳ بازی پونگ را ساخت؛ که یک بازی ساده متشکل از تعدادی مستطیل سیاه و سفید بود.

مهاجمان فضایی، بازی دیگری که در سال ۱۹۹۷ در شرکت تاتیو نوشته شد. پس از این بازی های ویدئویی سیر تکاملی خود را طی کردند و در اواسط دهه هشتاد بازی ها بیشتر به سمت داستان های جنگی پیش رفتند؛ ولی در پنج سال اخیر با پیشرفت هایی که در سخت افزارها و نرم افزارهای ساخت و اجرای بازی ایجاد شده، این محصول جایگاه خاص خود را در جهان پیدا کرده است (صالحی، ۱۳۸۱).

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیری فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر باکشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی ها قرار گرفته اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی های رایانه ای به صورت اجتناب ناپذیری بخش عمده ای از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. از دیگر سو، محبوبیت بازی های رایانه ای و ویدئویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است؛ دسته ای این بازی ها را مخصص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر اسباب بازی ها دارای کارکردهای مثبت و منفی می داند و بخشی از مطالعات محققان، به کشف کارکردهای منفی بازی های رایانه ای منجر شده است.

گرچه بازی های ویدئویی از دهه ۷۰ میلادی ارائه شدند؛ اما در پایان این دهه بود که بازی های مذکور یک فعالیت تفریحی به شمار می رفتند، کودکان آن را به تفریحات دیگر ترجیح داده و توجه والدین نیز به اثرات نامطلوب این بازی ها بر کودکان معطوف شده بود. تحقیقات اولیه بر این اثرات، چندان هم نتایج قطعی به همراه نداشت. این موضوع حقیقت ندارد که ما تنها یک زندگی داریم. با استفاده از بازی های رایانه ای

می‌توانیم هر قدر بخواهیم زندگی های بیشتری را با روش های گوناگون تجربه کنیم. همان طور که شاهدیم، بازی های رایانه ای به موازات سخت افزارهای رایانه ای تحول پیدا کرده اند. مسئله بازی ها در آینده می تواند این باشد که در آنها حقیقت مجازی به گونه ای ارائه شود که قابل تشخیص با جهان واقعی نباشد (شاوردی، ۱۳۸۸).

آمارها نشان می دهد که روند تولید بازی های رایانه ای در جهان به چند میلیون نسخه در سال می رسد و با شتاب زیاد در جامعه جهانی در حال گسترش است. نتایج تحقیقاتی نشان می دهد که ۵۶ درصد جوانان ایرانی علاقه بسیار زیادی به بازی های رایانه ای و استفاده از اینترنت در اوقات فراغت دارند، به گونه ای که از میان ۲/۶۴ درصد جوانانی که در زمان اوقات فراغت خود مشغول بازی می شوند، ۳۸/۷ درصد بازی های رایانه ای را انتخاب می کنند (محمدی، ۱۳۸۹).

با این همه در کشورها به دلایلی تاکنون به این محصول فرهنگی توجه جدی نشده و حتی مطالعات جدی در این زمینه انجام نشده است. از جمله دلایل بی توجهی به این موضوع عبارت اند از:

۱. عمر زیادی از این پدیده نمی گذرد.
 ۲. بازی های رایانه ای بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان است.
 ۳. با توجه به اینکه تأثیرات آن بلندمدت بوده و هنوز نیاز به تحقیقات جدی در این زمینه احساس نشده است.
- ولی به دلایل کمی و کیفی زیادی می توان به میزان تأثیرگذاری این بازی ها نسبت سایر محصولات حتی فیلم های سینمایی پی برد. راجر ایبرت که یکی از منتقدین سینمایی هالیوود است در مصاحبه ای با سایت معتبر AGN اکیدا به این استودیوهای فیلم سازی هالیوود هشدار داده و اظهار داشته است که اگر اوضاع به همین منوال پیش برود تا یکی دو سال دیگر تماشاگری را در سالن های سینمایی نمی بینیم. همه به سراغ بازی های رایانه ای می روند (محمدی، ۱۳۸۹).

بازی های رایانه ای شاخه ای از کار با رایانه است. رایانه ها توانمندترین بخش رشته ی دراز فناوری های نوین به شمار می رود که یکی پس از دیگری در سده ی کنونی ابداع شد و می تواند عملکرد تلویزیون، رادیو و مخابرات را گسترش بخشد (گانتر، ۱۳۸۷).

از آغاز دهه ی ۱۹۸۰، رایانه در صنعت، دانش و حتی در محل کار، بی گمان دگرگونی هایی بنیادین پدید آورده است (Abelson, ۱۹۸۲ و Ginzberg, ۱۹۸۲ و Guiliano, ۱۹۸۲) این گونه دگرگونی ها به آموزش و پرورش هم تعمیم یافته است (Bracey, ۱۹۸۲) و باعث دگرگونی و بازنگری روش آموزش و پرورش و تعیین خط مشی آینده ی آن شده است.

بر اساس فرضیه Greenfield در سالهای ۱۹۸۳ و ۱۹۸۴ بازی های رایانه ای باعث رشد مهارت هایی در مکاشفه استدلالی، حل مسئله از راه یادگیری آزمایش و خطا و نیز توانایی درک، انجام ماهرانه و کنترل رویدادهای دیداری بر صفحه ی نمایش شود. این بازی های می تواند انتقال مهارت ها به دیگر فعالیت هایی را که به همان نوع مهارت های شناختی نیاز دارد، آسان سازد. با تلاش برای توصیف بازی های رایانه ای از دیدگاهی روانشناختی عقیده داشتند این بازی ها به شکل کم ک های بالقوه ی آموزشی برای افرادی که از ناتوانی های ادراکی رنج می برند و همچنین برای آموزش ایجاد هماهنگی چشم و دست و برابری انواع ویژه ی مهارت های حافظه عمل می کند.

یکی از نکته های مهم درباره ی بازی های رایانه ای این است که معمولا بازیکنان باید از راه آزمایش و خطا قاعده ای بازی سردرآورد و فرضیه ها را بیازماید، نه اینکه قاعد هها پیشاپیش به آنها گفته شود. این عمل بازی های رایانه ای را به یک منبع توانمند یادگیری شناختی و فراگیری مهارت ها تبدیل می کند. بازیکنان باید تعیین کنند که چه نشانه ها و اصطلاح های گوناگونی بر صفحه ی نمایش وجود دارد، مفهوم هر یک چیست و چگونه عمل می کند. در این روش، بازی رایانه ای سبک تفکر خاصی را بر می انگیزد که از بسیاری جنبه ها همانند شیوه استدلال و استنتاجی است که دانشمندان ناگزیرند در نخستین رویارویی خود با موضوع پژوهشی به کار برند (Greenfield, ۱۹۹۴). چنانچه کودکان با این بازی ها، فرآیندهای بنیادی تفکر را بیاموزند، بازی های رایانه ای می تواند ابزاری نیرومند در آموزش و یادگیری باشد.

۴. خصوصیات و عملکرد شبکه های اجتماعی

شبکه های اجتماعی مجازی نسل جدیدی از فضای روابط اجتماعی هستند که با اینکه عمر خیلی زیادی ندارند، توانسته اند به خوبی در زندگی مردم جا باز کنند. مردم بسیاری در سنین مختلف و از گروه های اجتماعی متفاوت در شبکه های اجتماعی مجازی کنار هم آمده اند و از فاصله های بسیار دور در دنیای واقعی، از طریق شبکه های اجتماعی با هم ارتباط برقرار می کنند. برخی از خصوصیات و عملکرد های مختلف شبکه های اجتماعی و مجازی عبارتند از:

- راه خدمات مانند چت، وبلاگ نویسی، ایمیل، پیام های فوری، ویدئو، اشتراک گذاری فایل، به اشتراک گذاری عکس و غیره
- ساخت یک پایگاه داده از کاربران که باعث می شود تا کاربران دوستان خود را بیابند در عین حال اجتماعات مختلفی هم شکل می گیرند.

- آزاد و بدون هزینه هستند.
- به اشتراک گذاری علاقه مندی ها (دیدگاه های سیاسی و یا فعالیت های تجاری، مذهبی، ملی گرایی
- ترکیب سازه های جدید برای گرفتن اطلاعات و ارتباطات، از قبیل اتصال به تلفن همراه
- اضافه کردن ویژگی های جدید بر اساس نظرات کاربران
- ۷- اجازه به کاربران جهت دسترسی و تنظیم قوانین و حفظ حریم خصوصی
- ایجاد جوامع و گروه های مختلف
- فراهم کردن زمینه ای برای ملاقات با افراد غریبه یا کسانی که به زمینه های مختلف مورد نظر افراد نزدیک هستند.

۱.۴. انواع رسانه های اجتماعی

اصطلاح شبکه های اجتماعی را برای نخستین بار جی ای بارنز Barnes.A.J در سال ۱۹۵۴ طرح کرد و از آن پس به سرعت به شیوه ای کلیدی در تحقیقات و مطالعات بدل گشت. به طور کلی شبکه های اجتماعی مجموعه ای از نهادهای اجتماعی شامل مردم و سازمانها که به وسیله مجموعه ای از روابط معنی دار اجتماعی به هم متصل اند و با هم در به اشتراک گذاشتن ارزشها تعامل دارند (معمار، عدلی پور و خاکسار، ۱۳۹۱). رسانه های اجتماعی در اشکال و عناوین مختلف وجود دارند اما هدف اصلی همه آنها ارتباط و تبادل اطلاعات افراد با یکدیگر است.

شبکه های اجتماعی مانند: فیس بوک، توئیتر، مای اسپیس، نینگ می باشد. در این شبکه ها کاربران اجازه دارند تا لیستی از دوستان خود داشته باشند و اجازه اضافه کردن یا کم کردن آنها را داشته باشند. ارسال پیام و به اشتراک گذاری محتوا و اعلام موافق یا مخالف بودن با محتوا از طریق زدن علامت لایک از دیگر امکانات این شبکه ها می باشد. این شبکه ها بالاترین میزان رشد را نسبت به سایر رسانه های اجتماعی دارد.

بلاگ ها Blogs: معروف ترین بلاگهای آزاد برای علاقه مندان به وبلاگ نویسی عبارت است از: ورود پرس، تایپ پد و بلاگر، البته این موضوع در ایران فرق می کند و مهمترین بلاگها، بلاگ فا و پرشین بلاگ می باشند.

ویکی ها (Wikipedia) : ویکی اشاره به محتوای ایجاد شده توسط کاربران مختلف، اما در زمان های مختلف و از مکان های مختلف دارند. در چند دهه ی اخیر سرویس های اطلاعاتی به هر قیمتی و به هر روشی درصدد دریافت اطلاعات می باشند. در مرحله جمع آوری اطلاعات هیچ گونه تمایزی قائل نیستند و براساس سیاست های آنها معروف است: هر اطلاعاتی ولو بی ارزش، ارزش جمع آوری اولیه را دارد. در واقع شاکله ی جمع آوری اطلاعات هر روز دچار تغییر و تحولات بیشتر با عمق تاثیر گذاری و وابستگی بسیار زیاد، ارزان و سریع و مستقیم می باشد.

تا دیروز برای دسترسی به شبکه اجتماعی فیس بوک می بایست حداقل به یک رایانه همراه و اینترنت نیاز بود و در کشور ما به یک نرم افزار غیرقانونی یا راهکار غیرقانونی برای دور زدن فیلترینگ نیاز بوده است و مطمئناً قشر بسیار زیادی شامل دسترسی به این امکانات نبودند و جمعیت آماری را ثابت یا بعضاً به صورت کاهشی دنبال می نمود. لذا این ابزار جاسوسی یا به قولی ماشین جاسوسی نوین غرب دچار سقوط گردیده است و این امر روند جمع آوری اطلاعات مردم دچار اختلال گردیده است. اما امروزه برای اینکه بتوانند این محدودیت های دسترسی و نیازهای سخت افزاری گران را از چرخه ی افراد خارج نمایند، شاکله، ابزار و نوع دسترسی را دچار تحول نمودند.

شاید کمتر کارشناس امنیت فناوری اطلاعات و جنگ نرم بدان اذعان نکند که هر نرم افزار یا ابزاری که به رایگان در دسترس قرار می گیرد و این نرم افزار به دنبال جمع آوری اطلاعات مستقیم باشد، در پس پرده ی آن سرویس های جاسوسی و اطلاعاتی قرار نداشته باشد. در مباحث بسیاری وابستگی برخی از این شبکه ها به سرویس های جاسوسی اثبات گردیده اند که علاقه مندان با جستجوی بسیار کمی در اینترنت می توانند به این مستندات دسترسی پیدا نمایند.

این روزها دست هر کسی در هر رده سنی یک و یا چند موبایل است. موبایل هایی که با پیشرفت علم آنچنان ترقی کرده اند که خوب می توانند مخابرات و هزینه های مکالماتی آن را دور بزنند! تنها با نصب نرم افزارهای مکالماتی کاملاً رایگان و اتصال به اینترنت.

یکی از انواع شبکه های جدید اجتماعی، استفاده از نرم افزارهای مخصوص تلفن همراه برای فعالیت در این شبکه ها می باشد که از جمله آنها می توان به نرم افزارهای وی چت، تانگو (Tango)، وایبر (viber)، لاین (Line)، کوکو (Coco)، دی دی (DiDi)، دیجی دی (Digiday) و واتس اپ (whatsapp) نام برد. این روزها اپلیکیشن های موبایلی حرف اول را در دنیای نرم افزارها می زنند. در این میان استفاده از نرم افزار وی چت علیرغم سابقه فعالیت کوتاهی که دارد، کاربران زیادی را جذب خود کرده است. وی چت یک شبکه اجتماعی موبایل بنیان است که توسط شرکت چینی tencent طراحی و ساخته شده. یکی از ویژگی های این اپلیکیشن این است که تقریباً تمام سیستم عامل های موبایل را تحت پوشش خود قرار داده است.

اگر فکر می‌کنید که ویجت و یا وایبر یک اپلیکیشن معمولی و همچون دیگر برنامه‌های این رده هستند، سخت در اشتباه هستید چرا که تعداد کاربران این شرکت‌ها در اواخر سال ۲۰۱۳ به ۳۰۰ میلیون نفر رسید. کاربران این شرکت در سپتامبر سال ۲۰۱۲ صد میلیون نفر و در دسامبر ۲۰۱۲ صد و چهل میلیون نفر بود. کاربران در روز حدود ۱۰ میلیون مکالمه با میانگین ۲ میلیارد دقیقه انجام می‌دهند و بیش از ۶ میلیارد پیامک در هر ماه به دیگر کاربران وایبر ارسال می‌کنند.

۵. پدافند غیرعامل در حوزه ی بازی های رایانه ای و شبکه های اجتماعی

مجمع تشخیص مصلحت نظام در راستای تدوین سیاست های کلی پدافند غیرعامل کشور، پدافند غیرعامل را این گونه تعریف کرده است: مجموعه اقدامات غیرمسلحانه ای که موجب افزایش بازدارندگی، کاهش آسیب پذیری، تداوم فعالیت های ضروری، ارتقای پایداری ملی و تسهیل مدیریت بحران در مقابل تهدیدات و اقدامات نظامی دشمن می شود. بنابراین ابزارها در این حوزه به خصوص در فضای رسانه ای و سایبری بسیار وسیع و متنوع است. به طوری که بی شک امروزه امپریالیسم رسانه ای، مهم ترین ابزار جنگ نرم در جهان محسوب می شود (کریمی تبار، ۱۳۸۹). بازی رایانه ای، رسانه ای است که بیش از سی سال قدمت دارد؛ اما میانگین سن بازی کنندگان حدود بیست سال است. از نظر فنی، می توان از این پس در این بازی ها به نقل داستان هایی پرداخت که بسیار پیچیده تر از رویارویی ابدی میان خیر و شر هستند. بر هنرمندان (مستقل) است که برای ارائه اطلاعات و احساسات مختلف، اندیشه های خود را تبلیغ کنند، این رسانه باید توسط آنان تحول یابد، همان گونه که در گذشته برای ادبیات و سینما چنین کردند. اما برای این امر، روشنفکران باید از قهر کردن با بازی های رایانه ای دست بردارند و دیگر آن را وسیله مختص کودکان فرض نکنند. عدم واکنش در مقابل انحراف کنونی، پذیرفتن این امر است که سرانجام بازی رایانه ای به سلاح بی صدای تبلیغاتی تبدیل شود و در میلیون ها نسخه توزیع شود (برزگر و لعل علیزاده، ۱۳۹۰).

با مرور نظریه ها و یافته های پژوهشی در زمینه آسیب شناختی اینترنت می توان فهمید که اینترنت در بسیاری از جنبه ها از جمله استفاده به منظور آموزش از راه دور و کسب اطلاعات سریع، ایجاد وبلاگهای متنوع علمی و شخصی و انتقال سریع اطلاعات، افزایش میزان آگاهی و سطح اطلاعات افراد جامعه مفید و مثر است اما نباید از پیامدهای نامطلوب و منفی آن غافل شد از جمله ارتباط آزاد و دنیای بی مرز آن، برای مثال افرادی که در اینترنت چت می کنند و به گپ زنی می پردازند که با مشخصا، غیر واقعی و مجازی ظاهر می شوند و با شخصیتی دروغین در کمین افراد هستند و از آنهایی که نوجوانان در دوران بلوغ با حجم گسترده و حیرت انگیز اطلاعات مواجه می شوند و در دنیای مجازی هویت خویش را جستجو می کنند و دچار بحران می شوند.

سوء استفاده جنسی نیز از خطرات جدی اینترنت محسوب می شود که ممکن است نوجوانان با ارسال تصاویر تحریک کننده از طریق چت فریب خورده و سپس به دنبال حضور فیزیکی در محل خاص دعوت شده و مورد تجاوز واقع شوند. تأثیر منفی دیگر اینترنت را می توان در بازماندن نوجوانان از فعالیت های درسی و سایر فعالیتها (ورزش، روابط اجتماعی و تفریحات سالم) دانست. همچنین گاهی استفاده از سایت های گوناگون و صفحا، و وبلاگ ها که محتویات آن متناسب با سن کودک و نوجوان نباشد می تواند سبب کجروی و مجادله بین والدین و فرزندان شود.

۶. نتیجه گیری

از آنجا که در زمینه ی پدافند غیرعامل، داشتن استراتژی بیش از داشتن قدرت، مؤثر است، در نتیجه شایسته است استراتژی مقابله ای با تهدیدات آن در دو حوزه داخلی و بین المللی تدوین و نقش هر یک از نهادهای دولتی در آن مشخص و تدوین شود و نسبت به هماهنگی کامل نهادهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و امنیتی و نظامی کشور برای بهره مندی از ظرفیت های موجود اقدامات لازم در دستور کار قرار گیرد. بررسی آرای صاحب نظران و نتایج تحقیقات و پژوهش ها حکایت از این مهم دارد که با ظهور انقلاب ارتباطات و گسترش روزافزون فضای رایانه ای و شبکه های مجازی و اجتماعی در اوقات فراغت کودکان و نوجوانان و نفوذ بی حد و حصر رایانه ها و اینترنت در دنیای کودکان و متأثر ساختن فرآیند جامعه پذیری آنها، بازی های ویدئویی رایانه ای مقدمه ی مناسبی برای ورود به این عرصه محسوب می شوند به همین لحاظ ضروری است با این مسئله برخوردی از سر تأمل و تدبیر داشت. برخورد واقع بینانه و صحیح ایجاب می کند برای دور ماندن از تأثیرات منفی این پدیده ها و دستیابی به جنبه های مثبت آن، فعال ساختن محیط اجتماعی را به عنوان یک راهکار کلان مدنظر قرار دهیم. اما آنچه در این فعال سازی

باید به آن توجه داشت این است که شرط دستیابی به نتیجه ی مطلوب در گرو فعالیت مجموعه ای از عوامل به هم مرتبط است و با کنترل و دستکاری پاره ای از متغیرها نمی توان به اهداف لازم دست یافت .

علاوه بر پذیرش وجود این تهدیدات و آگاهی نسبت به وجود این مسئله سایر طرق مقابله یا آن نیز نظیر روشنگری، تقویت دانش دشمن شناسی، رفع آسیب ها، امیدواری به پیروزی ، تأکید و تصریح به اهداف انقلاب اسلامی، تبیین ابعاد و قدرت نرم جمهوری اسلامی، استفاده تمام عیار از هنر و فناوری ، تأسیس مراکز برای ترویج قدرت نرم جمهوری اسلامی، طراحی الگوی اسلامی بومی پیشرفت ، تقویت باورها و ترویج ارزش ها، هدفمند کردن فعالیت های فرهنگی، تهیه طرح جامع تعلیم و تربیت اسلامی، بومی سازی شبکه های اطلاعاتی، بهره گیری از ابزارها و روش های دشمنان، نظارت دقیق بر سازمان های غیردولتی ، حفظ و تقویت وحدت، نیز باید وجهه همت قرارگیرد.

در زمینه تولید بازی های رایانه ای بومی، توجه به نیازهای مخاطبان کاملاً ضرورت می یابد؛ به نحوی که سازندگان بازی های رایانه ای داخلی برای این منظور لازم است گروه های پژوهشی رسانه ها به صورت مستمر مبادرت به پیمایش نیازها، ترجیحات و جهت گیری های مخاطبان کنند. تهیه کنندگان بازی ها جهت افزایش دامنه اثربخشی خود اولاً، ویژگی های منش شناختی مخاطبان خود را بشناسند ثانیاً، برنامه های خود را براساس آن ویژگی ها تهیه و تنظیم کنند و ثالثاً از پخش برنامه ای که موجب هتک حرمت مردم و یا برانگیختن حس مخالفت ورزی آنان می شود، اجتناب کنند. باید نقش عظیم و انکارناپذیر ارتباطات و رسانه های جمعی را نادیده نگرفت و روی توسعه و تقویت رسانه های جمعی و هدفمند کردن آنها سرمایه گذاری کرد .

آگاهی خانواده ها از جایگاه بازی های ویدئویی رایانه ای و شبکه های اجتماعی و آشکار ساختن جنبه های مثبت و منفی آنها از طریق رسانه ها، مدارس و سایر دست اندرکاران در این راستا ضرورت داشته و لازم است نظارت تخصصی بر تهیه و توزیع بازی های ویدئویی رایانه ای صورت پذیرد، برخورد گزینشی در این زمینه صورت گیرد .در نظر گرفتن یک سرمایه گذاری ملی برای طراحی و تولید بازی های ویدئویی رایانه ای منطبق با فرهنگ بومی با نظارت کارشناسان اجتماعی، مشاوران، روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر مبنای رسیدن به اهدافی چون تقویت مشارکت و همکاری، ایثار و همدلی و حذف عنصر خشونت از بازی های نیز می باید مدنظر قرار گیرد.

۷. مراجع

۱. درگاهی ، ح. و رضوی ، س . م .، (۱۳۸۶)، "اعتیاد به اینترنت و عوامل موثر بر آن در ساکنان منطقه ۲ غرب تهران ،" فصلنامه پایش ، سال ششم ، شماره سوم ، ۲۷۳-۲۶۵.
۲. Wagner, T. H., Bundorf, M. K., Singer, S. J. and Baker, L.C., (۲۰۰۵), "Free Internet Access, the Digital Divide, and Health Information," Med Care, Vol. ۴۳, No. ۴, pp. ۴۱۵-۴۲۰.
۳. اکبری تبار، ع. ا.، (۱۳۹۰)، " بررسی تحلیل شبکه های اجتماعی مجازی،" پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
۴. کریمی تبار، م.، (۱۳۸۹)، " راهبردها و راهکارهای فرهنگی دولت زمینه ساز در رویارویی با جنگ نرم ،" فصلنامه ی پژوهشی مشرق موعود، شماره ۱۳ فصلنامه ، سال چهارم.
۵. موحدی نیا، ج.، (۱۳۸۹)، " دفاع غیرعامل،" ستاد تدوین متون درسی دافوس، تهران.
۶. مسعودیا ، ا.، (۱۳۹۰)، " رابطه استفاده آسیب شناختی / جبری از اینترنت با بروز علایم اضطراب و بی خوابی در میان، اعضای هیئت علمی دانشگاه یزد، فصلنامه پژوهش و برنامه ریزی در آموزش عالی، شماره ۶۱، ۹۶-۷۵.
۷. Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A. and Garretsen, H. F. L., (۲۰۰۹), "The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some Psychometric Properties", Cyber Psychology and Behavior, Vol. ۱۲, No. ۱, pp. ۱-۶.
۸. Laurel, B., (۱۹۹۳), "computer as theatre " , New York: Addison-Wesley.
۹. Wilson, J .,(۱۹۹۲), "A Brief History Of Gaming: Part ۱", Computer Gaming World
۱۰. صالحی، ع. ر.، (۱۳۸۱)، " تاریخچه بازی های رایانه ای،" ماهنامه شبکه
۱۱. شاورودی، ت و شاورودی، ش.، (۱۳۸۸)، " بررسی نظرات کودکان نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای،" فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ی ۷، دوره ی دوم.
۱۲. محمدی، ع.، (۱۳۸۹)، " جنگ نرم در فضای رسانه ای و سایبری،" انتشارات دانش زنجان، زنجان.
۱۳. گانتر، ب.، (۱۳۸۷)، " اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان،" ترجمه ی سیدحسین پورعابدی نائینی ، انتشارات جوانه ی رشد ، تهران.

۱۴. Abelson. P. H., (۱۹۸۲), "The Revolution in Computers and Electronics", science ۲۱۵.
۱۵. Ginzberg, E., (۱۹۸۲), "The Mechanization of Work", scientific American ۲۴۷.
۱۶. Guiliano, V.E., (۱۹۸۲), "The Mechanization of Office Work", scientific American ۲۴۷.
۱۷. Bracey, G.W., (۱۹۸۲), "Computers in Education: What the Research Shows", Electronic Learning (Nov / Dec)
۱۸. Greenfield, P.M.P., (۱۹۹۴), " Action Video Games and Informal Education: Effect on Strategies for Dividing Visual Attention", Jornal of Applied Development Psychology ۱۵ (۱).
۱۹. معمار، ث و عدلی پور و خاکسار، ف.، (۱۳۹۱)، " شبکه های اجتماعی مجازی و بحران هویت (با تأکید بر بحران هویتی ایران)، " مجله علمی پژوهشی، دوره ۱، شماره ۴، ۱۵۵-۱۷۶.
۲۰. برزگر، ا و لعل علیزاده، م.، (۱۳۹۰)، " جنگ نرم بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعالم، " فصلنامه ی مطالعات قدرت نرم، سال اول، شماره ی اول .