

## فضای سایبر بستری جدید برای اعمال قدرت اجتماعی

افشین متقی دستنایی<sup>۱\*</sup>، سیروس احمدی نوحدانی<sup>۲</sup>، بابک شفیعی<sup>۳</sup>

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۲/۰۷

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۲/۱۳

DOI: 10.30495/jisds.2022.66434.11703

### چکیده

فناوری‌های نوین، فضایی را به وجود آورده است به نام فضای سایبر. این فضا مجازی نیست بلکه کاملاً واقعی است و انسان همه پدیده‌های فضای واقعی زندگی خود را در این فضا شبیه‌سازی کرده است. این فضا افراد و بازیگران بین‌المللی را با یکدیگر همراه می‌کند و ساختارهای سیاسی و اقتصادی را با ماهیت سایبری و بدون هیچ فاصله جغرافیایی در کنار یکدیگر قرار می‌دهد به طوری که کشورها، سازمان‌های بین‌دولتی و چندملیتی بدون هیچ واسطه، مرز، با یکدیگر تعامل می‌کنند. در واقع به‌نوعی شاهد هژمونی فضای سایبر بر همه ابعاد زندگی بشر هستیم. این پژوهش مفهوم قدرت در فضای سایبر را در فضای بین‌المللی تبیین می‌کند. با توجه به اهمیت قدرت اجتماعی در قدرت ملی و فضای سایبر که به‌مثابه قلمرویی در نظام جهانی سر درآورده است. این نوشتار بر آن است که با روش تحقیق قیاسی و در چهارچوب روش‌شناسی توصیفی تحلیلی متغیرهایی نوشتار به آزمایش بگذارد و برخلاف نظریه‌های رایج در علوم اجتماعی، دولت، جامعه یک صورت‌بندی اجتماعی را به‌عنوان واحد تحلیل در نظر نمی‌گیرد بلکه نشان می‌دهد که کشورهای توسعه یافته دارای فناوری به کمک بهره‌گیری از فضای سایبر بستر اعمال قدرت اجتماعی خود را به صورت نرم با کمک نظریه کاشت بر کشورهایی که توسعه نیافته اند اعمال می‌کنند کشورهای توسعه یافته در این فضای بی‌مکان با در دست داشتن ترمینال‌های سخت افزای فضای مجازی ارزش‌های اجتماعی خود را به صورت نرم و در لفافه به اذهان مردم کشور های توسعه نیافته اعمال می‌کنند و نقشه اذهان آنها را جهت بهره‌کشی بهتر و مدیریت بی‌دغدغه تر ترسیم می‌کنند. این نوشتار نشان می‌دهد محیط سایبر جهانی یک پلتفرم اجتماعی برای اجرای هژمونی کشورهای توسعه یافته می‌باشد.

**واژگان کلیدی:** فضای سایبر، قدرت اجتماعی، هژمونی، نقشه ذهنی، نظریه کاشت.

۱ دانشیار جغرافیای سیاسی دانشگاه خوارزمی تهران، ایران (نویسنده مسئول)

(Email: mottaghi@khu.ac.ir)

۲ استادیار جغرافیای سیاسی دانشگاه تربیت مدرس تهران، ایران

(Email: sahmadi@modares.ac.ir)

۳ دانشجوی دکتری جغرافیای سیاسی دانشگاه خوارزمی تهران، ایران

(Email: silaknavny@gmail.com)

## ۱. مقدمه

**بیان مسئله:** جهان درگیر عصر جدید اطلاعات دیجیتال است. پدیده مجازی در حال حاضر محبوبیت بیشتری پیدا کرده است. تجهیزات فناوریانه پیشرفته که قادر به نمایش فضاهای واقعیت مجازی در فضای سایبری بین‌المللی جهانی هستند به‌طور گسترده در بازارهای جهانی توزیع شده است. زیرساخت‌های اطلاعاتی بازیگران فردی را در صحنه جهانی بین‌المللی متحد می‌کند. ساختارهای سیاسی، اقتصادی و اجتماعی - فرهنگی بین‌المللی به‌صورت مجازی وجود دارند. مکانیسم‌های حکمرانی در سیستم، منطقه‌ای و مبتنی بر نظام شبکه‌ای است. سیاست بین‌الملل بیشتر به‌صورت اجتماعی ساخته می‌شود تا فضای واقعیت عینی. عصر سایبر که گاهی از آن فضای مجازی یاد می‌کنند، در واقعیت اتفاق می‌افتد که بیشتر نشان‌دهنده قدرت فناوریانه کشورهای توسعه یافته است. این تحول جهانی که دوره‌ای در گهواره‌های تمدنی اتفاق می‌افتد این بار وارد عصر اطلاعات و ارتباطات گردید، از آنجایی که هر تغییر دسته‌بندی تمدنی قدرت اجتماعی جوامع را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد این تحول عصر سایبر قدرت اجتماعی را برای گروهی از کشورهای صاحب فناوری به همراه داشته است، قدرت اجتماعی که در مقوله مؤلفه قدرت کشور ملت‌ها بررسی می‌شود به دلیل ۱- هزینه کمتر ۲- تأثیرگذاری بیشتر مورد توجه خیل عظیمی از کشور ملت‌ها قرار گرفته است.

**اهمیت:** اهمیت فضای سایبر از این منظر نگریسته می‌شود که در صورتی که حاکمیت کشوری قدرت اجتماعی جامعه خود را شناسد و نظارت نداشته باشد در آینده دچار چالش فراوانی می‌گردد این مشکلات امروزه در کشورهای در حال توسعه نمایان است که چالش‌های بزرگی را برایشان به ارمغان آورده است. بررسی این مقوله از سال‌های اختراع رادیو و تلویزیون توسط اندیشمندان حوزه ارتباطات سیاست و علوم اجتماعی و روانشناسی مورد بررسی قرار گرفته است اما با اختراع اینترنت در سال ۱۹۶۹ توسط دانشمندی آمریکایی به نام رابرت تیلور به کمک همکارانش که موفق به ارسال پیام login به کامپیوتر دیگر شدند، شبکه‌سازی فضای را به وجود آوردند که کاربر می‌توانست در آن به‌صورت سایبر نقش‌آفرینی کند و با گسترده‌تر شدن این ارتباطات در قالب برنامه‌های ارتباط جمعی متنی، تصویری و صوتی فضای را به وجود آورد که مسائل اجتماعی و حقوقی مختص به خودش را به همراه داشت.

**ضرورت:** کشورهای در حال توسعه جهت مدیریت مرزهای اجتماعی خود نیازمند است نقت ضعف و قوت خود را بشناسند تا درگیر قدرت نرم کشورهای توسعه یافته در قالب انقلاب‌های رنگی، صاحبان فناوری و نظام سلطه نگردد بررسی ابعاد حکومتی و فضای نظارتی که در دست دولت‌های صاحب فناوری است از ملزومات لازم جهت شناسایی این فضا هست؛ که جهت شناسایی این فضا می‌بایست قدرت اجتماعی کشورها را در قالب محیط جغرافیایی بررسی کند. در زمینه‌های اجتماعی جهانی، نمایندگان جامعه سایبری بین‌المللی را در گروه‌های ذینفع گسسته ادغام می‌کند. بازیگران غیردولتی مانند ماکروسافت هوا، تسلا و کارگزارانی چون ایلان ماسک، بیل گیتس و ... در پلتفرم‌های آنلاین رسانه‌های جمعی محبوب به‌طور مداوم در بین جوانان در حال رشد بوده و با قدرت نرم و تبلیغاتی ویژه مؤلفه قدرت اجتماعی را تحت تأثیر قرار می‌دهد. آن‌ها از راهبردی به نام نظارت اجتماعی<sup>۱</sup> استفاده می‌کنند. نظارت اجتماعی، به‌طور کلی به ابزارها و روش‌هایی اطلاق می‌شود که برای وادار کردن فرد به انطباق او با انتظارات گروه معین یا کل جامعه به کار می‌رود. این انتظارات، شامل ارزش‌ها، عقاید، هنجارها و باورها و در کل لایه‌های عمیق جهان اجتماعی همه جوامع می‌شود. عموماً کنترل اجتماعی سه روش کلی برای هماهنگ شدن فرد با انتظارات جامعه دارد که ممکن است به صورت رسمی یا غیر رسمی باشد: تبلیغ و اقناع، تشویق و پاداش، تنبیه و مجازات

**اهداف:** بررسی ابعاد تأثیرگذاری فضای سایبر بر قدرت اجتماعی با استفاده از نظریه وابستگی آندره گوندر فرانک و بررسی ابعاد نظارت اجتماعی قدرت‌های توسعه یافته در فضای سایبر و نشان دادن این موضوع که آن‌ها چگونه قدرت اجتماعی کشورهای توسعه نیافته و در حال توسعه را تحت تأثیر قرار می‌دهد. بازنمایی از طریق منابع رسانه‌های جمعی بر اذهان عمومی را تحت تأثیر

<sup>۱</sup> Social control

می‌گذارد و در خدمت منافع بازیگران توسعه یافته بازنمایی‌های بصری با انتشار آن‌ها به‌عنوان وسیله‌ای برای شکل‌دهی به سیستم جهانی از طریق انواع مختلف تجهیزات فنی که قادر به تولید گستره واقعیت سایبر هستند که در یک منطقه جغرافیایی خاص عمل می‌کنند. در واقع می‌خواهد مفهوم شکاف دیجیتال<sup>۱</sup> را تعریف کند که به چگونگی این شکاف فضای سایبر را تحت تاثیر خود قرار می‌دهد. شکاف دیجیتال<sup>۱</sup> با مفهوم شکاف دانش ارتباطی نزدیک دارد. شکاف دیجیتال می‌تواند بر پایه جنسیت، درآمد و نژاد باشد. نه تنها در یک جامعه، بلکه در جهان هم میان کشورهای مختلف، از نظر دسترسی به فناوری، نابرابری وجود دارد که به آن شکاف دیجیتال جهانی می‌گویند. عبارت فقر اطلاعاتی نیز، در ارتباط با شکاف دیجیتالی مطرح می‌شود که موجبات توسعه نیافتگی و تسلط نرم کشورهای توسعه یافته را فراهم می‌کند

**سؤالات:** سؤال اصلی در این مقاله این: چرا و چگونه کشورهای توسعه یافته دارای قدرت فناورانه قدرت اجتماعی خود را به کشورهای پیرامون تحمیل می‌کنند؟  
سؤالات فرعی بدین شرح است  
الف: متغیرهای اصلی قدرت در فضای سایبر چیست؟  
ب: آیا نظارت اجتماعی در فضای سایبر بر مفهوم قدرت در روابط اجتماعی تأثیر می‌گذارد؟

ساخت معین محتوای مجازی که از طریق فضای سایبر جهانی منتقل می‌شود و در یک محیط فنی در یک منطقه جغرافیایی خاص اتخاذ می‌شود، هنوز به‌عنوان بخش تشکیل‌دهنده استراتژی فضای سایبر در نظر گرفته نشده است. این نوشتار محیط سایبری جهانی را بستری جدید برای قدرت اجتماعی از طریق توزیع ساخت سایبری به‌عنوان شکل سایبری قدرت اجتماعی در نظر می‌گیرد. برای اثبات هدف، بر مفاهیم فضای سایبر تمرکز می‌کند. به دنبال آن، نظریه نظریه وابستگی آندره گوندر فرانک دستگاه‌های شبکه‌ای که در سطح جهانی گسترش یافته‌اند، فرآیندهای اساسی وجود بشریت را در سطوح خرد و کلان تحت تأثیر قرار داده‌اند. آن‌ها همچنین فرآیندهای اساسی زندگی انسان را در سراسر مرزهای جغرافیایی، مناطق زمانی و تعصبات فرهنگی تحت تأثیر قرار می‌دهد. روابط اجتماعی در محیط‌های آنلاین و آفلاین هر دو ترکیب شده‌اند فضای جهانی سایبر مردم را در سراسر جهان در یک جامعه فضای مجازی مشترک که از زیرساخت‌های اطلاعاتی تشکیل شده است، ادغام می‌کند. جوامع علاقه‌مند به‌صورت بین‌المللی در فضاهای آنلاین و پلتفرم‌های مجازی به هم مرتبط هستند. ساختار روابط بین‌الملل نه تنها تحت تأثیر قدرت سیاست جهانی است، بلکه توسط ایده‌های اجتماعی نیز شکل گرفته و ساخته می‌شود. (Chaturvedi, 2019) ساختار اساسی سیاست بین‌الملل جهانی را می‌توان به‌عنوان یک سیستم اجتماعی ساخته شده در نظر گرفت تا یک جهان مادی. سیستم بین‌المللی معاصر با مفهوم پانوپتیکون (سراسر بین قدرت نظارت استوانه‌ای معماری زندانبانی جرمی بنتم) سایبری کوکو مطابقت دارد. این مفهوم ممکن است به‌عنوان آزادی خواهی دیجیتال به‌عنوان یک ویژگی اساسی جامعه پست‌مدرن تفسیر شود. یک فرد به‌جای اینکه جزئی از یک دولت ملی باشد، در صحنه بین‌المللی بازیگر است. بیشتر افراد بخش قابل توجهی از روز خود را در فضاهای واقعیت مجازی می‌گذرانند. (Saravanan & Bama, 2019) امروزه معاملات ارتباطی بین افراد در فضای سایبر و شبکه جهانی انجام می‌شود، به طوری که یک فرد در صحنه بین‌المللی به‌عنوان یک بازیگر در نظر گرفته می‌شود. نظریه بازیگر-شبکه (رویکردی نظری و روش‌شناختی به نظریه اجتماعی است که در آن همه چیز در دنیای اجتماعی و طبیعی در شبکه‌هایی از روابط در حال تغییر وجود دارد) بر ملاحظات اکتشافی روابط اجتماعی و روش‌های مختلف تعامل در دنیای شبکه جهانی متمرکز است (Lezaun, 2017).  
در همین راستا، فضای سایبر جهانی بستری استراتژیک برای توزیع قدرت اجتماعی در صحنه بین‌المللی است. تعریف فضای سایبر در ابتدا به یک سیستم فناوری دیجیتال به‌هم پیوسته و گسترده چند کانالی اشاره دارد که یک محیط جهانی تصویری را ایجاد

<sup>۱</sup> Digital divide

می‌کند که در آن ارتباطات از طریق شبکه‌های رایانه‌ای رخ می‌دهد. پس از آن، محیط سایبر که در ارتباطات از طریق شبکه‌های کامپیوتری پیاده‌سازی می‌شود را می‌توان به‌عنوان مفهوم فضای سایبر درک کرد. فضای سایبر را می‌توان به‌عنوان یک محیط تصویری که در آن ارتباطات از طریق شبکه‌های کامپیوتری رخ می‌دهد، تعریف کرد. اصطلاح فضای سایبر همچنین به دنیای کامپیوتری و رسانه الکترونیکی اشاره دارد؛ که توسط یک سیستم شبکه کامپیوتری جهانی ایجاد شده و در خدمت تسهیل فرآیندهای تعامل و تراکنش است. این اصطلاح در حال حاضر توسط استراتژی است مای فناوری، نمایندگان امنیت صنعتی، در سخنرانی‌های رسمی رهبران سیاسی و کارآفرینان برای توصیف حوزه محیط فناوری جهانی استفاده می‌شود. اصطلاح فضای سایبر با مفهوم سایبرنتیک مرتبط است. این مفهوم به‌طور سنتی به‌عنوان علم قوانین کلی تغییر اطلاعات در دستگاه‌های کنترل پیچیده درک می‌شود. سایبرنتیک به‌عنوان علم کنترل و ارتباطات، بر اساس مطالعات تعامل محاسبه‌شده توسط انسان تعریف می‌شود. مطالعات سایبرنتیک در این رابطه با قوانین کلی فرآیندهای شبکه‌ای مرتبط است که در دستگاه‌های پیچیده تحول پویا را در ماهیت اجتماعی طرح‌ریزی می‌کند. سایبرنتیک و زیرساخت‌های اطلاعاتی شبکه‌ای، فضای سایبر جهانی را تولید می‌کنند که میدان عمل سایبر است که در آن تلاش برای مدیریت ذهن مردم صورت می‌گیرد (Phillips, 2016). تعدادی از مطالعات سایبری روانشناسی معاصر به کاوش در ارتباطات کامپیوتری اختصاص داده شده است.

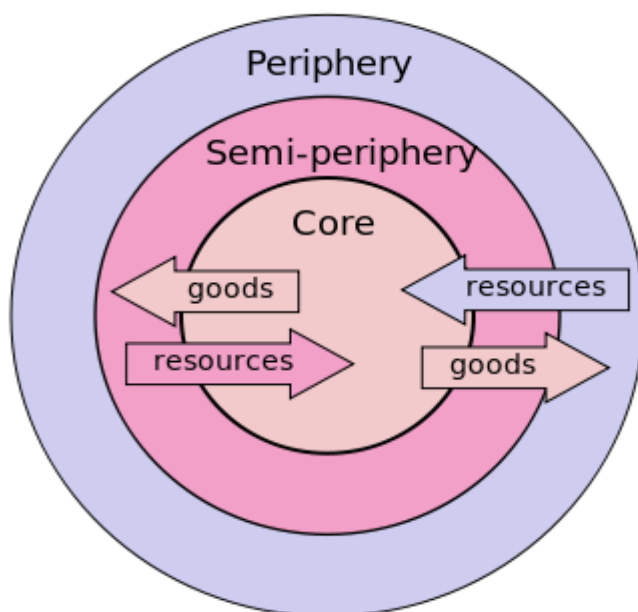
علاوه بر این، فضای سایبر جهانی شده، یک‌رندی آنا‌رسی کی ندارد. فضای سایبری بین‌المللی ممکن است به‌عنوان واحد مجازی بین‌الذاتی ساخته شده و با مناطق ماتریسی با زیرساخت‌های اطلاعاتی بین‌یکدیگر به هم مرتبط شوند. فضای سایبری جهانی به‌عنوان سطح زمین به مناطق مجزا تقسیم می‌شود. در این رابطه، ساختار سیستم جهانی یک سیستم بین‌المللی کنونی ممکن است توسعه یافته و دوباره تعریف شود. امنیت سایبری و حملات سایبری نیز چالش بزرگ قرن بیست و یکم است که تعدادی از دولت‌ها با آن مواجه هستند. بر اساس گزارش امنیتی ۲۰۱۹، در سال ۲۰۱۸ حدود ۷۶ درصد از سازمان‌ها با حملات فیشینگ مواجه شده‌اند (Nezarat & Dastghaibyard, 2019). نقض گسترده داده در فیس‌بوک که توسط یک شرکت اطلاعات سیاسی به نام کمبریج آنالیتیکا سازماندهی شده بود، ثبت شد. داده‌های شخصی بیش از ۵۰ میلیون کاربر جمع‌آوری شد. همچنین یک حادثه با حملات DDoS با کمپین‌های حداقل دو نامزد دموکرات ایالات متحده در ژوئیه ۲۰۱۸ در طول فصل مقدماتی ۲۰۱۸ (Havron et al., 2019) ثبت شد. این حمله به‌منظور ایجاد اختلال در وب‌سایت‌های کمپین برای مدت معینی انجام شد. رأی‌دهندگان بالقوه به منابع اطلاعاتی جمع‌آوری کمک‌های مالی فعال دسترسی نداشتند. همچنین نقض داده‌ها با وب‌سایت آفلاین وزارت انرژی اوکراین وجود داشت. حملات ارزهای دیجیتال همچنین تهدید قابل توجهی برای دولت‌ها و شرکت‌های خصوصی است. مقررات ضعیف و عدم امنیت بازارهای ارزهای دیجیتال جهانی وجود دارد. یک حمله سایبری بزرگ به صرافی کریپتوکارنسی کره جنوبی Coinrail ثبت و صرافی ارزهای دیجیتال هک شد. به دلیل حمله ایجاد شده حدود ۳۵ میلیون دلار خسارت وارد شد شرکت صرافی سکه مجازی CoinCheck ژاپن هک شد. در نتیجه یک حمله سایبری، مجموع ضرر شرکت باعث بیش از ۵۰۰ میلیون دلار ارزش سکه شد. در نتیجه این فضای سایبر جهانی یک سامانه پیچیده دارای تهدید و فرصت برای تمامی بازیگران اجتماعی در سطح کلان و خرد دارد و مقیاس‌های جغرافیایی با یک درهم‌تنیدگی ویژه‌ای باهم در ارتباط هستند و بر هم تأثیر می‌گذارند.

### ۳. مبانی نظری پژوهش

#### ۳-۱. نظریه وابستگی آندره گوندر فرانک

این نظریه نگاه خود را از نظریه مارکس یعنی بهره‌کشی طبقه برژوا از پرولناریا وام می‌گیرد و آنرا به جهان گسترش می‌دهد. تئوری وابستگی بر این مفهوم است که منابع از «حاشیه» کشورهای فقیر و توسعه نیافته به «هسته» ای از دولت‌های ثروتمند جریان می‌یابد و دومی را به هزینه دولت اول غنی می‌کند. بحث اصلی تئوری وابستگی این است که کشورهای فقیر فقیرتر می‌شوند و کشورهای

ثروتمند از طریق ادغام کشورهای فقیر در نظام جهانی ثروتمندتر می‌شوند. این نظریه به‌طور رسمی در اواخر دهه ۱۹۶۰ پس از جنگ جهانی دوم توسعه یافت، زیرا محققان در جستجوی ریشه‌های عدم توسعه در آمریکای لاتین بودند. این نظریه به عنوان واکنشی به تئوری مدرنیزاسیون مطرح شد، یک نظریه قبلی توسعه که معتقد بود همه جوامع در مراحل مشابهی از توسعه پیشرفت می‌کنند، بنابراین مناطق توسعه نیافته امروزی در وضعیتی مشابه با مناطق توسعه یافته امروزی در زمانی در گذشته قرار دارند؛ و بنابراین، وظیفه کمک به مناطق توسعه نیافته برای خروج از فقر، تسریع آنها در این مسیر مشترک فرضی توسعه، با ابزارهای مختلف مانند سرمایه‌گذاری، انتقال فناوری و ادغام نزدیک تر در بازار جهانی است. نظریه وابستگی این دیدگاه را رد کرد و استدلال کرد که کشورهای توسعه نیافته صرفاً نسخه‌های اولیه کشورهای توسعه یافته نیستند، بلکه دارای ویژگی‌ها و ساختارهای منحصر به فرد خود هستند؛ و مهمتر از همه، در وضعیت ضعیف تری در اقتصاد بازار جهانی قرار دارند. نظریه وابستگی نئومارکسی توسعه‌نیافتگی (۱۹۶۶) و «سرمایه و توسعه‌نیافتگی در آمریکای لاتین» (۱۹۶۷) عناوین دو اثر مهم آندره گوندر فرانک از پرنفوذترین نظریه پردازان رویکرد وابستگی نئومارکسی در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ است. این عناوین رویکرد وی را به خوبی بیان می‌کنند. توسعه‌نیافتگی آن روی سکه توسعه‌یافتگی است. برای شناخت توسعه‌نیافتگی باید توسعه‌یافتگی را و برای شناخت توسعه‌یافتگی باید توسعه‌نیافتگی را دریافت. از این منظر، توسعه‌یافتگی و توسعه‌نیافتگی دو روی مقابل سکه واحدی به نام رابطه وابستگی و سلطه هستند. تا زمانی که این رابطه در چارچوب نظام سرمایه‌داری برقرار است، توسعه‌نیافتگی آندره گاندر فرانک در کتاب «توسعه توسعه نیافتگی» عواملی را که منجر به توسعه نیافتگی در مناطق خاصی از جهان و توسعه سریع در مناطق دیگر شده است، مورد بحث قرار می‌دهد.



تئوری وابستگی مفهومی مبتنی بر رابطه جهانی سلطه و استثمار اقتصادی توسط کشورهای قدرتمندتر نسبت به کشورهایی است که از لحاظ اقتصادی قدرتمندتر هستند. در نتیجه توزیع نابرابر قدرت و منابع، برخی از کشورها با سرعت بیشتری نسبت به سایرین توسعه یافته‌اند. فرانک همچنین استدلال می‌کند که ما نمی‌توانیم یک سیاست توسعه کافی برای اکثریت جمعیت جهان تدوین کنیم، بدون اینکه بدانیم تاریخ اقتصادی و اجتماعی گذشته آنها چگونه بر توسعه نیافتگی فعلی آنها تأثیر گذاشته است. علاوه بر این، او بیان می‌کند که ما تمایل داریم بر این باور باشیم که تاریخ آنها شبیه به تاریخ کشورهای توسعه‌یافته‌تر است. و چنین فرضیاتی منجر به برداشتهای نادرست درباره توسعه و توسعه‌نیافتگی معاصر می‌شود. ایده‌های مربوط به توسعه که فرانک در «توسعه توسعه نیافتگی» بیان می‌کند، مستقیماً در تضاد با ایده‌هایی است که روستو در «مراحل رشد» بررسی کرده است. فرانک این

ایده را رد می‌کند که توسعه نیافتگی ناشی از انزوای یک کشور از دنیای بزرگتر و به دلیل نفوذ جوامع سنتی تر است. برعکس، فرانک معتقد است که توسعه نیافتگی ناشی از توزیع نابرابر منابع و بهره‌برداری کشورهای کمتر توسعه یافته و نوظهور توسط کشورهای توسعه یافته‌تر از طریق نظریه موسوم به «روابط کلان شهرها و ماهواره‌ها» است. علاوه بر این، فرانک این باور توسعه‌ای را که توسط روستو ترویج می‌شود، رد می‌کند که راه دقیق برای توضیح توسعه، نگاه کردن به تجربیات گذشته کشورهای آمریکای شمالی و اروپا است. از سوی دیگر، فرانک معتقد است که داشتن چنین دیدگاه‌هایی باعث ایجاد باورهای نادرست متعددی می‌شود و مانع از ظهور دیدگاهی دقیق از توسعه معاصر می‌شود. ([https://dergipark.org.tr/tr/download/article-\(file/19546\)%DA%A9](https://dergipark.org.tr/tr/download/article-(file/19546)%DA%A9))

### ۳-۲. نظریه کاشت

نظریه کاشت بر آثار تدریجی و درازمدت رسانه‌ها به ویژه تلویزیون، بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان از دنیای اطراف و مفهوم سازی آنان از واقعیت اجتماعی تأکید می‌کند. نظریه کاشت که به وسیله جرج گرینر و همکارانش ارائه شده، بر آن است که تماشای تلویزیون نقش مستقلی در مفهوم سازی مخاطبان از واقعیت اجتماعی دارد. فرضیه اصلی و گرداننده پژوهش کاشت این است که هر چقدر مردم زمان بیشتری را صرف تماشای تلویزیون کنند، باورها و فرض‌هایشان در مورد زندگی و جامعه، بیشتر با پیام‌های مکرر و ثابت در برنامه‌های هنری، تفریحی و سرگرمی تلویزیونی همخوان خواهد شد. نظریه کاشت در پژوهش ارتباطی جایگاه برجسته‌ای داشته و پروژه شاخص‌های فرهنگی بیش از ۳۰۰ سند منتشر شده علمی را تولید کرده‌است. اگرچه پژوهش ابتدایی کاشت به صورت خاص به خشونت تلویزیونی می‌پرداخت، اما بعد از چند سال پژوهش‌ها حوزه گسترده‌تری را مطالعه کردند و به مسائلی چون نقش‌های جنسیتی، تصور از پیری، جهت‌گیری‌های سیاسی، نگرش‌های زیست‌محیطی، علم، سلامت، دین، اقلیت‌ها، مشاغل و سایر موضوعات پرداختند. پژوهش‌های مشابهی در آرژانتین، استرالیا، انگلستان، آلمان، مجارستان، اسرائیل، هلند، روسیه، کره جنوبی، سوئد، تایوان و جاهای دیگر نیز انجام شده‌است.

نظریه کاشت<sup>۱</sup> بر آثار تدریجی و درازمدت رسانه‌ها به ویژه تلویزیون، بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطبان از دنیای اطراف و مفهوم سازی آنان از واقعیت اجتماعی تأکید می‌کند. نظریه کاشت که به وسیله جرج گرینر و همکارانش ارائه شده، بر آن است که تماشای تلویزیون نقش مستقلی در مفهوم سازی مخاطبان از واقعیت اجتماعی دارد. فرضیه اصلی و گرداننده پژوهش کاشت این است که هر چقدر مردم زمان بیشتری را صرف تماشای تلویزیون کنند، باورها و فرض‌هایشان در مورد زندگی و جامعه، بیشتر با پیام‌های مکرر و ثابت در برنامه‌های هنری، تفریحی و سرگرمی تلویزیونی همخوان خواهد شد (Jgomez, 2018)

نظریه کاشت جرج گرینر (۱۹۶۹) بر روش‌هایی تمرکز دارد که از طریق آن رویارویی گسترده و مکرر با رسانه‌ها در طی زمان به تدریج دیدگاه ما را در مورد دنیا و واقعیت اجتماعی شکل می‌دهد. براساس این نظریه هرچه بیشتر رسانه‌ها با این رسانه‌های ارتباط برقرار کنیم، دیدگاه ما به جهان به دیدگاه رسانه‌ها شبیه‌تر خواهد بود. گرینر و همکارانش معتقدند کاشت یک فراگرد بی‌سمت و سو نیست، بلکه شبیه فراگرد جاذبه‌ای است. هر گروه از بینندگان ممکن است در جهت متفاوتی تلاش کنند اما همه گروه‌ها تحت تأثیر جریان مرکزی واحدی هستند. از این رو کاشت بخشی از یک فراگرد دائمی، پویا و پیش‌رونده تعامل میان پیام‌ها و زمینه‌های قبلی است. فراگرد کاشت اثرهای گوناگون دارد. تأثیر عمده‌ای که موضوع مطالعات زیادی بوده است، تصویر دنیای اطراف است. گرینر و همکارانش دریافته‌اند که کسانی که خیلی زیاد از تلویزیون استفاده می‌کنند، در مقایسه با کسانی که کمتر تلویزیون تماشا می‌کنند، دنیا را بیشتر ناامن و بی‌ارزش می‌بینند.

<sup>۱</sup> Cultivation Theory

### ۳-۳. نظریه کنترل اجتماعی

کنترل اجتماعی یا نظارت اجتماعی، به‌طور کلی به ابزارها و روش‌هایی اطلاق می‌شود که برای وادار کردن فرد به انطباق او با انتظارات گروه معین یا کل جامعه به کار می‌رود. این انتظارات، شامل ارزش‌ها، عقاید، هنجارها و باورها و درکل لایه‌های عمیق جهان اجتماعی همه جوامع می‌شود. عموماً کنترل اجتماعی سه روش کلی برای هماهنگ کردن فرد با انتظارات جامعه دارد که ممکن است به صورت رسمی یا غیررسمی باشد: تبلیغ و اقناع، تشویق و پاداش، تنبیه و مجازات.

برای روشن تر شدن این مفهوم در ذیل به برخی تعاریف ارائه شده توسط اندیشمندان و نظریه پردازان مختلف اشاره می‌گردد: جولیس گولد و ویلیام کولب: کنترل اجتماعی مشروط و محدود شدن رفتار و اعمال - فرد یا افراد مورد کنترل - به اهداف و هنجارهای جامعه می‌باشد. گولد معتقد است که: اگر این کنترل با نهادینه شدن هنجارها در فرد صورت پذیرد، جزء کنترل درونی محسوب می‌گردد، ولی اگر صرفاً از طریق افراد جامعه بر کسی اعمال گردد، آن را کنترل بیرونی می‌نامند. هومنز: فرایندی که از طریق آن رفتار فرد (اشخاصی) که از مرتبه رعایت هنجار عدول کرده، دوباره به همان مرتبه اعاده داده می‌شود و هرگاه به کلی از هنجار عدول کند، مجدداً به رعایت کامل هنجار سوق داده شود. آلن بیرو: نظارت اجتماعی مجموع وسایل و شیوه‌هایی است که با استفاده از آن‌ها، یک گروه یا یک واحد، اعضای خود را به پذیرش رفتارها، هنجارها، قواعدی در سلوک و حتی آداب و رسوم منطبق با آنچه گروه مطلوب تلقی می‌کند، سوق می‌دهد. تالکوت پارسونز: نظارت اجتماعی فرا گردی است که به وسیله آن با رفتارهای منحرف مقابله می‌شود و ثبات اجتماعی حفظ می‌گردد. اگرچه مفهوم نظارت اجتماعی از بدو پیدایش جامعه‌شناسی وجود داشته، اما معنی آن در گذر زمان تغییراتی یافته است. نظارت اجتماعی در اصل اشاره به توانایی جامعه برای تنظیم مناسبات و کنترل خودش دارد (Little, 2000 & Buzan).

در سال ۱۹۳۰ این اصطلاح، مفهوم مدرن تر گرایش فرد به هم‌نوایی را به خود گرفت نظریه نظارت اجتماعی به‌عنوان یک رشته مجزا در اوایل قرن ۲۰ مورد مطالعه قرار گرفت. در ادبیات جامعه‌شناسی مجموعه فرآورده‌ای جامعه‌پذیری و به‌ویژه فشاری که افراد از جانب سایرین در جامعه حس می‌کنند و این فشار را نظارت اجتماعی می‌نامند این فشار باعث می‌شود تا رفتار آن‌ها در جهت هم‌رنگی و متابعت از جامعه سوق داده شود و انسجام جامعه حفظ گردد.

### ۴. روش تحقیق:

روش اجرای تحقیق بدین صورت است که با جمع‌آوری اطلاعات مرتبط با فضای مجازی در مقالات منظر شده در داخل کشور و مقالات لاتین چاپ شده در مؤسسات مطالعاتی بین‌المللی و مقالات کوتاه پنج پاراگرافی با درون‌مایه توصیفی تحلیلی به کمک برنامه تحلیل داده‌های کیفی (MAXQDA) که کار کد گذاری، طبقه‌بندی و تحلیل رایانه‌ای را انجام می‌داد موضوع مورد مطالعه پرورش داده شد تا پرسش اصلی تحقیق پاسخ دهد که چرا و چگونه کشورهای توسعه‌یافته قدرت فناورانه قدرت اجتماعی خود به صورت نرم در اذهان مردم کشورهای توسعه‌نیافته کاشت می‌کنند.

### ۵. یافته‌های پژوهش

در پاسخ به چرایی این موضوع که چرا کشورهای هسته قدرت فناوری خود را تحمیل می‌کنند بخشی از جواب سؤال در خوی انسان‌ها نهفته است به طوری که انسان از ابتدای وجود خود، همواره موجودی کنجکاو، پرسشگر و به دنبال اهدافی بوده که او را به مقصد متعالی خویش برساند، اما اینکه مقصد چیست، دیگران چه می‌کنند جوامع دیگر چه اهدافی را دنبال می‌کنند را می‌توان در ذات جامعه انسانی جستجو نمود یعنی انسان و جامعه انسانی برای رسیدن به کمال مطلوب نیازمند قدرت است به طوری که باکم

نرین هزینه حداکثر دستاوردها را به دست آورد. در این بین با کشف امواج رادیویی و الکترومغناطیس در قرن ۱۹ و اختراع رادیو تلویزیون و رایانه اولین فضاهای سایبری شکل گرفت.

با اختراع رایانه و شبکه کردن آن به کمک کابل‌های مخابراتی و بعدها به کمک امواج الکترومغناطیس و ماهواره‌ها توسط کشورهای توسعه‌یافته اولین محیط‌های اجتماعی در چت روم‌ها و برنامه‌های ارتباطی شکل گرفت. این فن اوره‌ای جدید شامل رایانه، ماهواره شبکه جهانی اینترنت را شکل دادند که از سال‌های پس از ۲۰۰۰ میلادی کشورهای توسعه‌یافته جهت حفظ ذات نظام سرمایه‌داری جهانی این رایانه‌ها و شبکه جهانی اینترنت را در اختیار کشورهای توسعه‌نیافته قراردادند. این شبکه فضایی بی‌مکان را به وجود آورده که هر لحظه بر ابعاد آن افزوده می‌شود و فضای اذهان مردم کشورهای توسعه‌نیافته و در حال توسعه را متناسب با اهداف خود به صورت نرم کاشت می‌کنند.

### ۱-۵. بین‌الذهانی در فضای سایبر و قدرت اجتماعی

بین‌الذهانی را چه تعریف می‌کنند؟ آن حقیقتی که اذهان به صورت مشترک درک می‌کنند. یا وجه مشترک درک اذهان از یک پدیده این مفهوم سیستم مشترکی از معانی اجتماعی را مشخص می‌کند که بین اعضای یک گروه اجتماعی خاص مشترک است. ساخت‌گرایی اجتماعی یک نظریه جامعه‌شناختی در زمینه شناخت است که بر مبنای آن رشد انسان به صورت اجتماعی انجام می‌شود و دانش از طریق کنش متقابل با دیگران برساخته می‌شود بین‌الذهانی، به عنوان یک مفهوم ساخت‌گرایی اجتماعی است که توسط سیستم مشترک معانی اجتماعی و دانش مشترک با زمینه اجتماعی مشترک نشان داده می‌شود (Hay, 2015). هر سیستم معانی مشترک به واسطه تعاملات و ارتباطات اجتماعی میان افراد یک فضای واقعی بین‌الذهانی یا یک بخش فضای کاشت گسسته ایجاد می‌کند. در نتیجه تعاملات اجتماعی و ارتباطات بین اعضای گروه، درک اصول اساسی فضای واقعی اجتماعی گسسته رخ می‌دهد بین‌الذهانی منشوری برای تفسیر اطلاعات جدید در یک جامعه خاص است فضای مجازی بین‌الذهانی وسیله‌ای برای فرآیندهای تعامل اجتماعی و انتقال اطلاعات در میان اعضای گروه در جوامع پست‌مدرن است. به طوری که هر منطقه فضای کاشت دارای یک زمینه اجتماعی-فرهنگی فردی از مشارکت‌کنندگان است و به یک منطقه خاص از فضای مجازی اشاره دارد. بین‌الذهانی بودن معنای اجتماعی یک جامعه آنلاین گسسته است که از بیرون و از طریق زیرساخت اطلاعاتی یک فضا را تحت تأثیر قرار می‌دهد که این فضا می‌تواند فضای سایبر باشد. بین‌الذهانی بودن هر ناحیه زیرساخت اطلاعاتی که به یک فضای کاشت خاص اشاره دارد، فضای سایبر خود را توسط بازیگران این موقعیت جغرافیایی خاص توسعه می‌دهد. و در عوض، سایبری بودن یک فضای گسسته بر استراتژی‌ها و رفتار بازیگران تأثیر می‌گذارد. (Katzstein, 1996).

### ۲-۵. فضای کاشت بین‌الذهانی به عنوان بستر قدرت اجتماعی در فضای سایبر

در میان نظریه‌هایی که به آثار طولانی مدت رسانه‌ها پرداخته‌اند می‌توان به نظریه کاشت درنبر اشاره کرد که به تصویری که رسانه‌های تلویزیونی می‌پرداخت؛ اما با گذشت زمان و توسعه فناوری‌ها جدید و آمدن اینترنت و در پی آن برنامه‌ها و رسانه‌های گروهی هنوز نظریه گرنبر کارآمدی خود را دارد با این تفاوت که این رسانه‌ها متعدد شده‌اند و به راحتی نمی‌توان تأثیرات آن‌ها را بر فضای بین‌الذهانی تشخیص داد. در این بین کشورهای توسعه‌یافته و کشورهای توسعه‌نیافته دوروی یک سکه هستند با این تفاوت که کشورهای توسعه‌یافته جهت کنترل فضای سایبر نیاز به بررسی فن‌های جدید در جهت حفظ منافع خود هست. این فن‌های جدید به صورت نرم بر فضای بین‌الذهانی بر مردمان کشورهای توسعه‌نیافته کاشت می‌شود تا منافع نظام توسعه‌یافته را حفظ کند. با توجه به این که کشورهای توسعه‌یافته خواهان این هستند که با کمترین هزینه بیشترین قلمرو را در جهت منافع سیاسی و اقتصادی خود بسازند طوری عمل می‌کنند تا عکس‌العمل مردمان کشورهای توسعه‌نیافته را به همراه نداشته باشد. بنابراین می‌توان گفت که



در جهان امروز، با فرارسیدن عصر دوم رسانه‌ها، رشد و گسترش وسایل نوین ارتباطی، بهره‌مندی از امکانات و ابزارهای پیشرفت اطلاعاتی، دسترسی به منابع خبری و اطلاعات جدید و... عوامل مهمی برای ایجاد تعامل و ارتباط بین افراد، گروه‌ها و نهادهای گوناگون در عرصه‌های مختلف حیات اجتماعی به وجود آمده‌اند، به طوری که تأثیر این وسایل بر تغییر رفتار اجتماعی و فرهنگی افراد، به نتیجه مثبت و بعضی موارد به عامل منفی و تهدیدکننده می‌انجامد. در واقع کشورهای توسعه‌یافته قدرت اجتماعی خود را به صورت نرم تحریک ناپذیر به کشورهای توسعه‌نیافته و در حال توسعه اعمال می‌کنند.

### ۳-۵. تأثیر قدرت اجتماعی کشور توسعه‌یافته بر کشورهای توسعه‌نیافته

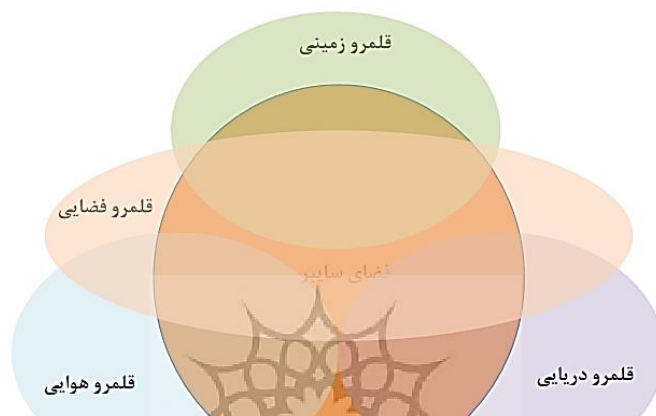
کشور توسعه‌یافته می‌تواند اطلاعات مربوط به نوع استفاده‌شده از تجهیزات فنی مبتنی بر فرهنگ-اجتماعی هدفش در جهت اجرای کنترل اجتماعی را در اختیار بگیرد. کشور توسعه‌یافته از طریق انتقال محتوای بصری از طریق بسترهای آنلاین در فضای مجازی عمل می‌کند. کشورهای توسعه‌نیافته را باید به‌عنوان مناطق جغرافیایی روی سطح زمین دانست که توسط فرآیندهای جهانی شدن جذب نشده‌اند. کشورهای توسعه‌نیافته در حاشیه قرار دارند و از نظر جغرافیایی از کشورهای توسعه‌یافته فاصله دارند. در کشورهای توسعه‌نیافته کمبود منابع ارتباطی و فناوری‌های دیجیتال وجود دارد. از طرف دیگر، ممکن است درصد کمی از رخدادهای تجهیزات فناوری وجود داشته باشد که برای وقوع فضای مجازی کافی نباشد. افرادی که دائماً در قلمروهای پیرامونی قرار دارند، به منابع رسانه‌های جمعی و فضای مجازی شبکه جهانی دسترسی ندارند و تحت تأثیر قدرت اجتماعی کشور توسعه‌یافته قرار می‌گیرند؛ بنابراین، بازیگرانی که در کشورهای توسعه‌نیافته باقی می‌مانند، در فضای مجازی فعالیت چشم‌گیری نمی‌کنند. کشورهای توسعه‌یافته که معمولاً مراکز ایدئولوژیک را در اختیار دارند به کمک ۱- فناوری ۲- نظارت و کنترل آن قدرت اجتماعی خود را به سمت کشورهای توسعه‌نیافته سوق می‌دهد.

### ۴-۵. برتری قدرت اجتماعی فضای سایبر (هژمونی) بر دیگر امور فضای (واقعی)

به‌طور سنتی، مفهوم نیروی هژمونی در علوم اجتماعی به مجموعه‌ای از روش‌ها اشاره دارد که به‌عنوان ماشینی برای اعتقاد طبقات اجتماعی عمل می‌کند (Laclau & Mouffe, 2014). نیروی هژمونی قدرت اجتماعی را می‌توان به‌عنوان یک سیستم پیچیده از هنجارهای رایج و ارزش‌های اجتماعی درک کرد که به‌عنوان مکانیسمی برای ترغیب افراد به نوع خاصی از حفظ ساختار اجتماعی که در آن‌ها وجود دارد عمل می‌کند استدلال می‌کند که هر ساختاری از سلسله‌مراتب اجتماعی از طریق بازنمایی تصویری میانجی‌گری می‌شود. او مدعی است که مراکز و پلتفرم‌های رسانه‌ای ممکن است برای هر یک از نهادهای سیاسی مجزا، نمایش‌هایی از تهدیدهای جهانی بشریت را در سطح جهانی و در سطح ملی بسازند. (Hecht, Schöning, Erickson, & Priedhorsky, 2011) توجه قابل توجهی به نقش منابع رسانه‌های جمعی در راهبردهای اجرای هژمونی معطوف شده است. مفهوم هژمونی را در زمینه روابط بین‌الملل به‌عنوان رابطه وابستگی متقابل نامتقارن بین واحدهای دولت-ملت تعیین می‌کند که هر یک از آن‌ها ساختار و مبنای سیاسی، اقتصادی و اجتماعی-فرهنگی خاص خود را دارند (جهانگیر و پریسا).

مفهوم هژمونی ریشه در تمایز قائل شدن گرامشی بین همسویی به‌عنوان شیوه‌ای از نیروی قدرت اجتماعی و اجرای اجباری، عمدتاً در جوامع سرمایه‌داری صنعتی دارد. به‌طور مشابه، مانند اصل مارکسیسم و گرامشی‌انسیسم که سلسله‌مراتب اجتماعی بر اساس ایده‌ها و پشتوانه فکری بنا شده است و در نظر گرفتن آن ایده خود در پیوند با حمایت فکری، اساس مبارزه سیاسی تشکیل طبقات را ارائه می‌کند. به عقیده گرامشی، مفهوم هژمونی فرهنگی مبتنی بر توانایی نخبگان حاکم برای کنترل جریان‌های اطلاعاتی است که از طریق منابع رسانه‌های جمعی توزیع می‌شود و ترجیحات مردم، شیوه تفکر و استراتژی رفتار آن‌ها را دست‌کاری می‌کند (Urbinati, 2020). گرامشی استدلال می‌کند که منابع رسانه‌های جمعی طرز تفکر مردم، ترجیحات سیاسی، اقتصادی و فرهنگی

آن‌ها را دست‌کاری می‌کنند که متعاقباً بر استراتژی رفتار آن‌ها تأثیر می‌گذارد. او استدلال می‌کند که هژمونی فرهنگی مبتنی بر توانایی نخبگان حاکم برای کنترل جریان‌های اطلاعاتی است که از طریق منابع رسانه‌های جمعی توزیع می‌شوند و ترجیحات مردم، شیوه تفکر و استراتژی رفتار آن‌ها را دست‌کاری می‌کنند. شایان‌ذکر است فضای سایبر به‌مثابه قلم روی نوین در جغرافیای سیاسی است که به‌صورت مشترک تا حدودی تمام قلمروهای مشترک زمینی، دریای، فضایی، هوایی را پوشش می‌دهد یا بر آن تسلط دارند.



در نتیجه، فضای سایبر به‌عنوان محیط مجازی می‌تواند بستری جهانی برای گسترش هژمونی ایدئولوژیک هست (Johansson & Ottemo, 2015) در این راستا، ساخت مجازی به‌عنوان یک ابزار قدرت باید به نوع ذهنیت ماتریسی نهادی اقتباس شود. ممکن است به‌طور هدفمند در یک منطقه زیرساخت اطلاعاتی یا در یک فضای سایبری در سطح بین‌المللی منتقل شود. ساخت مجازی ممکن است حاوی یک پیام سیاسی خاص باشد و به‌طور هدفمند در منطقه ماتریس فضای سایبری خاص از طریق تجهیزات فنی که قادر به تولید وسعت مجازی هستند، منتقل می‌شود. یک منطقه مجزا از منطقه ماتریس فضای سایبری ممکن است با زیرساخت شبکه جهانی یک‌نهاد سیاسی مطابقت داشته باشد. تأثیرگذاری موفقیت‌آمیز مجازی که از طریق زیرساخت فضای مجازی منتقل می‌شود، قرار است یک پیاده‌سازی هژمونی مجازی باشد. هژمونی ممکن است به‌طور مؤثر از طریق پلتفرم‌های آنلاین محبوب و به‌طور جایگزین، پلتفرم‌های بازی توزیع شود. استراتژی هژمونی مجازی ممکن است به‌منظور تأثیرگذاری بر ساختار ماتریس نهادی در داخل مورد استفاده قرار می‌گیرد (North, 2018). در این ارتباط، استراتژی ممکن است یک هسته شهری خارجی در نظر گرفته شود که در خارج از آن، نیمه پیرامونی و پیرامونی را پرورش می‌دهد.

علاوه بر این، در سیستم بین‌المللی که در حالت فضای مجازی وجود دارد، می‌توان بیشترین قدرت را از طریق اجرای هژمونی مجازی در سطح بین‌المللی به دست آورد. ساخت مجازی به‌عنوان یک ابزار قدرت باید از طریق تجهیزات فناورانه موجود در یک منطقه منتشر شود. (LI, 2016) چنین استراتژی می‌تواند توسط یک بازیگر فردی یا یک گروه ذینفع مورد استفاده قرار گیرد. حاکمان هژمونی ایدئولوژیک که همان کشورهای در حال توسعه هستند ممکن است از این استراتژی برای اجرای اهداف سیاسی و راهبردهای سیاست خارجی خود استفاده کنند. منطقی است که استدلال کنیم که در نظام جهانی بین‌المللی کنونی، بیشترین قدرت را می‌توان با توزیع هژمونی ایدئولوژیک در زیرساخت‌های اطلاعاتی یک فضای سایبری جهانی از طریق استفاده از تجهیزات فناوری بر اساس کدگذاری فرهنگی و زبانی رایج در یک منطقه خاص به دست آورد. منطقه فضای مجازی نوع تجهیزات فنی موجود در یک قلمرو جغرافیایی خاص نیز مهم است. عدم وجود تجهیزات دیجیتال در قلمرو جغرافیایی نشان‌دهنده عدم امکان توزیع اطلاعات است. دلیل مکانیسم حفظ هژمونی ایدئولوژیک در فضای سایبری غیرمتمرکز چند کانالی بین‌المللی همین است.

## ۵-۵. قدرت اجتماعی فضای سایبر

فضای مجازی بین‌المللی به‌عنوان واحد پلتفرم بین‌الذنهانی مجازی توسط مناطق زیرساخت اطلاعاتی خاصی ساخته می‌شود که بین یکدیگر به هم مرتبط هستند. تعاملات بین بازیگران فردی در فضای سایبری جهانی یک شرط اساسی برای امنیت بین‌المللی ایجاد می‌کند. در این رابطه می‌توان ادعا کرد که تمامی تجهیزات فنی که شبیه‌سازی فضاهای آنلاین مجازی بین‌الذنهانی را تولید می‌کنند. ساخت مجازی به‌عنوان یک محصول ممکن است از طریق تجهیزات فناورانه در یک منطقه جغرافیایی خاص بر استراتژی‌های رفتاری افراد، ترجیحات اقتصادی و ارزش‌های فرهنگی آن‌ها تأثیر بگذارد. در نتیجه، یک زیرساخت اطلاعاتی گسسته در یک فضای مجازی بین‌المللی، بستری اجتماعی برای گسترش هژمونی توسط نخبگان حاکم یا مراکز ایدئولوژیک در نظر گرفته می‌شود. مرکز ایدئولوژیک ساخت مجازی از طریق توزیع مجازی می‌تواند بر گفتمان اخلاقی افراد، ارزش‌های اخلاقی و استراتژی رفتاری افراد در واقعیت درون عینی تأثیر بگذارد. چنین هژمونی ممکن است به‌منظور تأثیرگذاری بر ترجیحات سیاسی، فرهنگی یا اقتصادی بازیگران فردی در صحنه بین‌المللی و یا در یک قلمرو جغرافیایی خاص توزیع شود. چنین روش هژمونی به‌عنوان یک قدرت نهایی پیشنهاد می‌شود که قرار است از طریق تجهیزات فناورانه موجود توزیع شود. (Ruhl, Hollis, Hoffman, & Maurer, 2020)

دولت کلیتون پیشنهادی برای مقررات کپی‌رایت اینترنت جدا از قانون نجابت ارتباطات (CDA)، قانون نجابت ارتباطات در سال ۱۹۹۶) ارائه کرده است. علاوه بر این، دولت کلیتون قانون حفاظت از حق نسخه‌برداری زیرساخت اطلاعات ملی (NII) را (مجلس نمایندگان ایالات متحده / کنگره ۱۰۴، جلسه اول، ۱۹۹۵) ایجاد کرد که استراتژی استقرار محیط ارتباطات ملی است. تلاش دیگری برای اجرای سیاست شبکه، برنامه فناوری آزادی در مرکز دموکراسی، توسعه و حاکمیت قانون استنفورد در سال ۲۰۰۹ است؛ که هدف آن شناسایی تسهیلات فناوری اطلاعات برای بهبود حکومت است. (Liaropoulos, 2017)

در دوره ۲۰۰۸-۲۰۱۰ حدود ۲۰ میلیون دلار برای حمایت از فعالیت‌های دیجیتال توسط ایالات متحده سرمایه‌گذاری شد؛ که این آمار فقط توسط دولت فدرال ایالات متحده در نظر گرفته شده است (با توجه به این که ایالات متحده یک کشور سرمایه‌داری است فضای سایبر توسط شرکت‌هایی اداره می‌شوند که خصوصی هستند و به‌صورت متمرکز بر همین موضوع فعالیت‌های گسترده‌ای دارند که آمار دقیقی از سرمایه‌گذاری آن‌ها وجود ندارد) علاوه بر این، ابتکار دیپلماتیک استاتاکرافت قرن ۲۱ ادامه یافت. هدف اصلی این ابتکار، احیای و همگرایی ابزارهای سنتی سیاست خارجی با فناوری‌های دیجیتال نوآورانه است هر ابتکاری که از مشارکت سیاسی خالص پشتیبانی می‌کند، از ایده عملکرد قطبیت صفر پشتیبانی می‌کند. در غیر این صورت، قدرت یک دولت ملی برای تأثیرگذاری یا تسلط بر آزادی‌خواهی دیجیتال در فضای سایبری جهانی کم است. سیاست خالص را نمی‌توان در هر منطقه جغرافیایی جهان اجرا کرد، زیرا توزیع برابر تجهیزات فن‌آوری و دسترسی به اطلاعات وجود ندارد. مرکز ایدئولوژیک یا یک کنشگر فردی باید نوع ذهنیت، کدگذاری فرهنگی متجانس و کد زبانی غالب را در میان نمایندگان گروه ارتباطی یک بخش ماتریس نهادی فردی در نظر بگیرد. نوع ذهنیت در یک ماتریس نهادی فردی به‌عنوان یک بستر اجتماعی- فرهنگی در نظر گرفته می‌شود. در دسترس بودن تجهیزات فناورانه که وجود فضای مجازی جهانی را ممکن می‌سازد باید مورد توجه قرار گیرد.

استفاده از اطلس‌های کارتوگرافی سایبری با تأیید قانون فضای سایبری، توزیع ساخت واقعیت مجازی را به بهترین نحو ممکن می‌سازد تا بر مخاطبان بین‌المللی تأثیر بگذارد. آرزوی بازیگر برای تأثیرگذاری بر رفتار اجتماعی بازیگران با استفاده از چنین استراتژی را می‌توان به‌عنوان ژئوپلیتیک فضای مجازی تعریف کرد. مرکز ایدئولوژیک را می‌توان توسط ادارات دولتی ملی و بازیگران غیردولتی بانفوذی که اهمیت سیاسی در سلسله‌مراتب بین‌المللی حفظ می‌کنند، نمایندگی کرد. علاوه بر این، مجازی بودن بازی با انحصار پلتفرم‌های بازی آنلاین در فضای سایبری جهانی ممکن است ابزار قدرتمندی برای اجرای هژمونی در یک

سیستم بین‌المللی معاصر باشد. بازی مجازی که ممکن است در خدمت یک ابزار جنگی یا ابزاری برای تضاد مراکز ایدئولوژیک باشد، همان‌طور که در خدمت ساختاری از هنجارهای اجتماعی و ارزش‌های فرهنگی است.

#### ۶-۵. رابطه قدرت فناورانه کشورهای توسعه‌یافته با قدرت اجتماعی و تاثیر آن بر کشورهای توسعه‌نیافته

امروزه قدرت فناوری یکی از مؤلفه‌های قدرت در یک سازمان اجتماعی در یک‌نهاد حاکمیتی و در یک کشور بین‌المللی و حتی شرکت‌های چندملیتی است یعنی فناوری یکی از مؤلفه‌های قدرت از مقیاس فرو ملی تا فراملی هست در این بین اینترنت بعد از ساخت رایانه دومین زیرساخت مورد نیاز یک فضای سایبری هست. اولین رایانه در کشورهای توسعه‌یافته رشد نمود پیدا کرده و در کنار آن زیرساخت اینترنت نیز کماکان در اختیار بلوک مغرب زمین و سرمایه‌داری است در حال حاضر شرکت آیکان مسئول مدیریت اعداد پروتکل اینترنت و نام‌گذاری آن‌ها را بر عهده دارد. در واقع تمام زیرساخت‌های فضای سایبر در فضای واقع در اختیار کشورهای هسته است. بزرگ‌ترین سرورهای که در مقیاس جهانی و منطقه‌ای در اختیار کشورهای پیرامون قرار دارد. سرورهای اصلی که شامل ۱۳ سرور بزرگ جهانی هست و ستون فقرات اینترنت را تشکیل می‌داد در اختیار کشورهای هسته و یا نیمه پیرامون قرار دارد. اگرچه ارتش ایالات متحده آمریکا برای تحقیق روی اینترنت سرمایه‌گذاری و سرانجام در مراکز غیرنظامی مورد آزمایش قرار گرفت این شبکه بزرگ‌ترین شبکه جهانی است. حال اگر در سراچه‌های رایانه‌ای بررسی گردد آمار دقیقی از چند و چون و چگونه شبکه‌سازی در اختیار هیچ کاربر یا سازمانی قرار نمی‌گیرد گویی هسته در این نوشتار منظور کشور آمریکا هست به خوبی و در پوشش فضای دموکراتیک بر فضای اینترنت حکمرانی می‌کند این در حالی هست که طبق گزارش‌ها سیزده سرور بنیادی یا ریشه‌ای در خاک ایالات متحده آمریکا از حیث ژئوپلیتیکی مسئله‌ساز بود زیرا عملاً کنترل شبکه جهانی اینترنت در اختیار دولت ایالات متحده است که امر اعتراض دیگر کشورها را هم در پی داشت که سبب گردید واگذاری برخی از آن‌ها به سایر مکان‌های جغرافیایی آغاز شود. در حال حاضر هفت سرور A، D، G و H در شرق ایالات متحده و سرورهای B، E و L در غرب آمریکا قرار دارد و شش سرور دیگر I در استکهلم سوئد K در بریتانیا و سرور M در بریتانیا قرار دارد. حال این که این شش سرور سه سرور به‌طور مشخص معلوم است در کجا قرار دارد و از سه سرور اطلاعات دقیقی در دسترس نیست اما چیزی که به نظر می‌رسد شش سرور ایالات متحده نه به خطر حسن نیت بلکه به دلیل محدودیت جغرافیایی که برای ارسال اطلاعات و در جهت تزریق قدرت اجتماعی خود این سرورها را به خارج هسته قرار داده است اما خود کشورهای ذکر شده به‌نوعی جزو قدرت اجتماعی کشورهای توسعه‌یافته قرار می‌گیرند. (حافظ‌نیا، جغرافیای سیاسی فضای مجازی، ۱۳۹۰)

#### ۷-۵. کنترل اجتماعی کشورهای توسعه‌یافته و کاشت قدرت اجتماعی خود بر کشورهای توسعه‌نیافته با ارائه

##### مدارکی از سایت ویکی‌لیکس:

ویکی‌لیکس سازمانی غیرانتفاعی است که بنا به گفته خودش، توسط مخالف‌ها و فعالان اجتماعی از چین همراه با روزنامه‌نگارها، ریاضی‌دان‌ها و پیشگامان فناوری از ایالات متحده آمریکا، تایوان، اروپا، استرالیا و آفریقای جنوبی پایه‌گذاری شده است. روزنامه‌گاردین، جولین آسان که یک فعال اینترنتی استرالیایی است را به‌عنوان رئیس آن خوانده است. آقای ادوارد جوزف اسنودن کارمند سابق بوز آلن همیلتون و پیمانکار سابق آژانس امنیت ملی ایالات متحده آمریکا، پیشتر برای کامپیوتر سازی دل و سازمان سیا نیز کار کرده بود. مدارکی را افشا کرد که دقیقه به سه موضوع کنترل اجتماعی هسته، اعمال قدرت اجتماعی هسته بر کشورهای توسعه‌نیافته اشاره دارد. این موضوع نه فضای سایبر بلکه فضای سایبر به‌عنوان فضایی برای دستیابی به قدرت کنترل و ژئوپلیتیک فضای سایبر در جهت اعمال قدرت اجتماعی کشورهای توسعه‌یافته اشاره دارد. باروی کار آمدن هوش مصنوعی در ۱۵ سال آینده کنترل و نظارت اجتماعی دقیق‌تر و برنامه‌ریزی شده‌تر بر جامعه پیرامون و نیمه پیرامون اعمال می‌کند.

افشای اطلاعات ادوارد اسنودن خشم سران اروپا را هم برآورد انگلاند و فرانسه اولاند جاسوسی آمریکا را غیرقابل قبول خواندند، و تأکید کردند که آژانس امنیت ملی آمریکا باید فوراً آن را متوقف کند. دیپلمات‌های روسیه، ترکیه و آفریقای جنوبی نیز که در اجلاس سران گروه ۲۰ (جی ۲۰) سال ۲۰۰۹ لندن مجاورات و گفتگوهایشان مورد شنود قرار گرفته‌شده، واکنش خشمگینانه‌ای داشتند. پس از آنکه نیروهای امنیتی بریتانیا دیوید میراندا، شریک زندگی گلن گرین والد را در فرودگاه هیترو لندن بازداشت کردند، سردبیران چهار روزنامه اروپایی به نام‌های پولیتیکن دانمارک، داگس نیتر سوئد و نیز آفتپوستن و هلسینگین فنلاند با انتشار نامه‌ای سرگشاده خطاب به دیوید کامرون، نخست‌وزیر بریتانیا، در هفته‌نامه بریتانیایی آبرور از نقض آزادی بیان در بریتانیا ابراز نگرانی کرده‌اند. سردبیرهای این روزنامه‌ها در نامه خود بازداشت شریک زندگی گلن گرینوالد (یکی از خبرنگاران گاردین) را نمونه‌ای از آزار و اذیت روزنامه‌نگاران توصیف کرده‌اند. آقای گرینوالد برای نخستین بار اطلاعات ارائه‌شده از جانب ادوارد اسنودن درباره جاسوسی غیرقانونی آژانس امنیت ملی آمریکا را در گاردین منتشر کرد. پس همان‌طور که در نوشتار به آن اشاره‌شده کشور توسعه‌یافته با استفاده از جمع‌آوری اطلاعات از کشورهای توسعه‌نیافته در حوزه فناوری ایجاد کنترل و نظارت القای فضای بین‌الذهانی قدرت اجتماعی متناسب به اهداف اجتماعی خود کشورهای توسعه‌نیافته را تحت مدیریت اجتماعی ذهنی خود قرار می‌دهد.

### ۵-۸-۱. مثال: قدرت سایبری و قدرت اجتماعی و سرگرمی‌های رایانه‌ای

در حال حاضر صنعت بازی به سرعت محبوبیت پیدا می‌کند بازی‌های مجازی نه تنها محصولی جامد هستند که نشان‌دهنده درک کاملی از کسب و کار سرگرمی هستند، بلکه بخش مهمی از فرهنگ مدرن پاپ را نیز نشان می‌دهند. علاوه بر این، بازی‌ها در حال حاضر به‌عنوان بخشی از فرهنگ ترکیبی در نظر گرفته می‌شوند (Wysocki, 2013). توانایی دولت برای تولید بازی‌های رایانه‌ای باکیفیت یکی از معیارهای کلیدی موفقیت اقتصادی و سیاسی یک دولت ملی در نظر گرفته می‌شود. چنین کشورهای سرمایه‌داری دموکراتیک پیشرفته: آمریکای شمالی، ژاپن و کشورهای اروپای غربی امروزه موفق‌ترین تولیدکنندگان بازی و حامیان eSports در بازار بین‌المللی محسوب می‌شوند (Wolf, 2017) ایالات متحده آمریکا از نظر هژمونی برای مدت قابل توجهی به‌عنوان مرکز ایدئولوژیک فرهنگ جهانی در نظر گرفته می‌شود هالیوود با همکاری وزارت امور خارجه ایالات متحده آمریکا و برخی نهادهای عمومی، ترویج جهانی فرهنگ آمریکایی را با ابزارهای روان‌شناختی، به‌عنوان دستگامی از ابزارهای ملی فرهنگی و اجتماعی که به‌عنوان بخشی از ایالات متحده تولید و گسترش یافته است، اجرا می‌کند. استراتژی سیاست خارجی از طریق کانال‌های تلویزیونی در کشورهای خارجی هر بازی مجازی یک سیستم طراحی‌شده الگوریتمی است که توسط اشیاء داده‌های اینفوگرافیک و بلوک‌های متنی ساخته‌شده است روانشناسی کنترل و بازی‌های ویدیویی موضوع تحقیقات جاری است. (Shaw, 2010) فضاهای واقعیت مجازی به‌طور سامانمند مطابق با گیم پلی و سطوح سازماندهی می‌شوند. واقعیت مجازی بازی که دنیای واقعیت عینی را شبیه‌سازی می‌کند ممکن است شامل بازنمایی هنجارهای اجتماعی و ارزش‌های فرهنگی باشد واقعیت مجازی بازی یا جامعه بازی آنلاین ممکن است ساختار اجتماعی را در یک منطقه جغرافیایی خاص یا دولت ملی منعکس کند. متناوباً، ممکن است یک‌پایه اجتماعی برای شکل‌گیری هنجارهای اجتماعی جدید باشد (Onuf, 2017). نژاد، تمایلات جنسی و هویت فرهنگی در جوامع بازی نیز موضوع مطالعات اخیر است. این نظر، ممکن است این بحث مطرح شود که محیط مجازی بازی بر شکل‌گیری هویت‌های فردی، نگرش آن‌ها به تقاطع نژاد، طبقه و جنسیت تأثیر دارد. محیط مجازی بازی با محتوای خشونت‌آمیز افکار پرخاشگرانه و رفتار اجتماعی را برمی‌انگیزد.

کارهای تحقیقاتی مختلف به مفاهیم تفاوت‌های جنسیتی در طراحی بازی‌های ویدیویی اختصاص داده‌شده است. برخی از حوادث غم‌انگیز ناشی از تجربه بازی ثبت‌شده است بری بوزان هویت و فرهنگ را یک امنیت اجتماعی و مؤلفه مهم یک امنیت

ملی می‌داند (Onuf, 2017). مفهوم بوزان از امنیت ملی یک رویکرد ساخت‌گرایان IR است. از این منظر، مجازی بودن بازی ممکن است کاتالیزوری برای درگیری واقعی باشد و انتشار فضاهای مجازی بازی در یک فضای سایبری از یک محیط فرهنگی خاص ممکن است یک تهدید امنیت ملی باشد. در این مورد، محیط مجازی بازی جزء مهمی از الگوی جدید روابط امنیتی جهانی در سیستم بین‌المللی است. پلتفرم‌های بازی در این ارتباط ممکن است به‌عنوان وسیله‌ای برای انتشار ساخت‌وساز واقعیت مجازی به‌طور هدفمند طراحی شده عمل کنند. چنین استراتژی ممکن است به‌منظور ارتقای تصویر فردی بازیگر یا ملی در سطح بین‌المللی از طریق توزیع ساخت مناسب واقعیت مجازی بازی که حاوی ایده‌های فرهنگی ملی، ارزش‌های سیاسی و اجتماعی باشد، مورد استفاده قرار گیرد. فضاهای محیطی مشارکتی و مجازی دائماً جایگزین فضاهای واقعیت عینی می‌شوند و ممکن است بر استراتژی‌های رفتار اجتماعی تأثیر بگذارند (Chang et al., 2016)؛ بنابراین، به‌عنوان یک فضای مجازی ارتباطی محیطی مجازی بازی آنلاین همچنین ممکن است یک پلت فرم اجتماعی برای شکل‌گیری هنجارهای اجتماعی جدید و توزیع اطلاعات مناسب باشد. واقعیت مجازی (متاورس) بازی یا جامعه بازی آنلاین نیز ممکن است یک پایه پلتفرم اجتماعی برای اصلاح حالت ماتریس نهادی گسسته، ترویج هنجارهای اجتماعی و شکل‌گیری ارزش‌های فرهنگی باشد. یک ساختار بازی مجازی که به‌طور هدفمند طراحی شده است که در چندین حوزه در یک ماتریس نهادی خاص توزیع شده است تا رفتار انعکاسی بازیگران خود را تحریک کند، می‌تواند یک ابزار قدرت اجتماعی کارآمد در نظر گرفته شود (Kawachiya & Tatsubori, 2017) تصاویر شطرنجی که توسط فن‌های متفرقه نمادسازی انجام می‌شوند که گرافیک رایانه‌ای را نشان می‌دهند ممکن است عمداً به‌عنوان سیستم سازمان‌دهی بصری علائم و نمادها به شیوه‌ای معین طراحی شده و در یک منطقه جغرافیایی یا در سطح بین‌المللی توزیع شوند. مجازی بودن بازی ممکن است برای نوع خاصی از فناوری‌های دیجیتال و دستگاه‌های دیجیتالی که در یک واقعیت عینی در یک منطقه جغرافیایی خاص منتشر شده‌اند، به کار گرفته شود. آن‌ها همچنین ممکن است در بازار ملی یا از طریق پلتفرم‌های آنلاین محبوب در فضای سایبری چند کانال جهانی مطابق با سیاست‌های پلتفرم‌ها توزیع شوند. برای اینکه مکانیسم واقعیت مجازی بازی به کارآمدترین شکل عمل کند، یک مرکز ایدئولوژیک باید اطلاعات مربوط به سیستم ارزش‌های فرهنگی را با کدگذاری نشانه‌شناسی رایج در یک بخش ماتریس نهادی در اختیار داشته باشد. (Deek & Wei, 2016)

## ۶. نتیجه‌گیری

یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که قدرت اجتماعی در فضای سایبر ابعاد متفاوتی دارد کشور توسعه یافته پیشرو در فناوری اطلاعات و ارتباطات قدرت سیاسی اقتصادی و ایدئولوژیک خود را با استفاده از بسترهای فناورانه به سمت کشورهای نیمه توسعه نیافته سرازیر می‌کنند در این فضای بی‌مکان کشورهای توسعه یافته به‌صورت ساختار نظارت، کنترل و سراسر بین بر تمامی کشورهای توسعه نیافته ارزش‌های اجتماعی خود را به گونه‌ای بین‌الذنهانی و ناخودآگاه اعمال می‌کنند. فضای مجازی جهانی یک پلت فرم جهانی بین‌المللی برای ارتباط بازیگران فردی است. تجهیزات فناورانه و فناوری‌های دیجیتالی که فضاهای سایبر را تولید می‌کنند، یک ابزار قدرتمند استراتژیک در زمینه بین‌المللی هستند. انتشار بازنمایی‌های بصری از طریق فضای سایبر جهانی در خدمت ابزار اساسی قدرت اجتماعی است و بر شکل روابط بین‌الملل تأثیر می‌گذارد. ساخت مجازی که به روشی خاص طراحی شده است یک ابزار قدرت نرم است. جهان‌های مصنوعی ارائه شده در قلمرو مجازی شیهه‌سازی شده بر استراتژی‌های رفتاری افراد در دنیای واقعیت عینی تأثیر می‌گذارد. ترکیب کارآمد این ابعاد قدرت اجتماعی ممکن است به یک روش قدرت نوآورانه در زمینه روابط بین‌الملل خدمت کند. توزیع یک ساختار مجازی به‌طور عمدی طراحی شده از طریق زیرساخت‌های اطلاعاتی در فضای سایبری جهانی، یک بازیگر منفرد قادر به پیاده‌سازی مکانیزه حاکمیتی تأثیرگذار و استراتژی ژئوپلیتیک فضای مجازی است. نویسنده محیط مجازی جهانی را یک پلت فرم اجتماعی برای اجرای هژمونی با توزیع مجازی‌سازی به‌عنوان شکل مجازی قدرت اجتماعی در نظر

می‌گیرد. این امر با پیشنهاد نظریه وابستگی آندره گوندر فرانک دنبال شد. دیدگاه نظری جایگزین بازتعریف شده، ساختار سیستم جهانی یک نظام روابط بین‌الدولی کنونی را نشان می‌دهد. سپس، این مقاله بر نظریه کاشت و کنترل اجتماعی کشورهای توسعه یافته به‌عنوان مبنایی فرهنگی-اجتماعی برای اجرای استراتژی ژئوپلیتیک فضای مجازی تمرکز نمود و از ترکیب این دو رویکرد نظری، پایه‌ای برای مفهوم هژمونی مجازی به‌عنوان ابزاری برای قدرت اجتماعی در یک نظام روابط بین‌الدولی کنونی استفاده نمود.



### فهرست منابع:

- احمدی نوحدانی، س. & زائری امیرانی، ه. (۱۳۹۹). الگو یابی سیاست‌گذاری بر شهر هوشمند در ابعاد ملی و شهری مبتنی بر الگوهای فضای سایبر. آمایش سیاسی فضا، شماره ۷.
- احمدی نوحدانی، س. & صالح‌آبادی، ر. (۱۳۹۹، پاییز). تبیین الگوی تحولات و پیامدهای ناشی از انقلاب سایبر با روش گراندد تئوری. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱-۲۵.
- آمره، م. (۱۳۹۹). مفهوم هویت ملی از منظر جغرافیای سیاسی فضایی مجازی. مطالعات ملی، ۱۵۷-۱۷۴.
- جان پرور، م. صالح‌آبادی، ر. & احمدی، س. (۱۳۹۷). کنترل تروریسم سایبری با مدیریت مرزهای فضای سایبر راهبردی. مطالعات قدرت نرم، شماره ۱۹.
- حافظ نیا، م. (۱۳۹۰). جغرافیای سیاسی فضای مجازی. تهران: سمت.

- حافظ نیا، م. صالح آبادی، ر. زرقانی، س. & احمدی، س. (۱۳۹۸). محاسبه شاخص‌های اصلی و فرعی قدرت اجتماعی تأثیرگذار بر قدرت ملی کشورها و مقایسه وضعیت ایران با سایر کشورها. دانش سیاسی، شماره ۲.
- کریمی، ج. & شاه‌محمدی، پ. (۱۳۹۸). هژمونی، ژئوپلیتیک و مناسبات چین-آمریکا. مطالعات آسیای مرکزی و قفقاز، ۱۳۳-۱۶۰.
- کریمی پور، ی. متقی، ا. عبدی، ع. & عزیزی فر، م. (۱۳۹۷). نگرشی بر هویت‌های متأثر از فضای سایبرنتیک بر امنیت داخلی. انتظام اجتماعی.
- لشگری، ا. (۱۳۹۵). تبیین اهمیت استراتژیک حوزه جغرافیایی مدیریت و کنترل فضای مجازی. ژئوپلیتیک، شماره ۲.
- متقی دستنائی، ا. (۱۴۰۰). جغرافیای سیاسی فضای سایبر. تهران.

- Chaturvedi, Sanjay. (2019). Arctic geopolitics then and now *The Arctic* (pp. 441-458): Routledge.
- Golan, Guy J, & Himelboim, Itai. (2016). Can World System Theory predict news flow on twitter? *The case of government-sponsored broadcasting. Information, Communication & Society*, 19(8), 1150-1170.
- Havron, Sam, Freed, Diana, Chatterjee, Rahul, McCoy, Damon, Dell, Nicola, & Ristenpart, Thomas. (2019). Clinical computer security for victims of intimate partner violence. Paper presented at the 28th {USENIX} Security Symposium ({USENIX} Security 19).
- Hay, Colin. (2015). *Social constructivism* Routledge Handbook of Interpretive Political Science (pp. 111-124): Routledge.
- Hecht, Brent, Schöning, Johannes, Erickson, Thomas, & Priedhorsky, Reid. (2011). Geographic human-computer interaction CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 447-450).
- Johansson, Thomas, & Ottemo, Andreas. (2015). Ruptures in hegemonic masculinity: the dialectic between ideology and utopia. *Journal of gender studies*, 24(2), 192-206.
- Katzenstein, Mary Fainsod. (1996). *The culture of national security: Norms and identity in world politics*: Columbia University Press.
- Laclau, Ernesto, & Mouffe, Chantal. (2014). *Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics*: Verso Trade.
- Leavey, Jason. (2013). *Social media and public policy: what is the evidence* 15-
- Lezaun, Javier. (2017). Actor-network theory. *Social theory now*, 305-331. 17-
- LI, Feng-hua. (2016). Development trends of the information technology and cyberspace security. *Chinese Journal of Network and Information Security*, 1(1), 8.
- Liaropoulos, Andrew N. (2017). *Cyberspace governance and state sovereignty Democracy and an open-economy world order* (pp. 25-35): Springer.
- Nezarat, Amin, & Dastghaibfard, Gholamhossein. (2019). A novel model for detecting intrusion with mobile agent and game theory. *Journal of Information and Communication Technology*, 27(27), 47.
- North, Douglass C. (2018). *Institutional change: a framework of analysis Social Rules* (pp. 189-201) Routledge.
- Phillips, Jason. (2016). The Geocybernetic Assessment Matrix (GAM)—A new assessment tool for evaluating the level and nature of sustainability or unsustainability. *Environmental Impact Assessment Review*, 56, 88-101.
- Ratheeswari, K. (2018). 22-Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced research*, 3(1), 45-47.
- Ruhl, Christian, Hollis, Duncan, Hoffman, Wyatt, & Maurer, Tim. (2020). *Cyberspace and Geopolitics: Assessing Global Cybersecurity Norm Processes at a Crossroads*: Carnegie Endowment for International Peace.
- Saravanan, A, & Bama, S SATHYA. (2019). A Review on Cyber Security and the Fifth Generation Cyberattacks. *Oriental Journal of Computer Science and Technology*, 12(2), 50-56.
- Urbinati, Nadia. (2020). The souths of Antonio Gramsci and the concept of hegemony Italy's" Southern Question" (pp. 135-156): Routledge.
- Paul Assange, J. & Walter, S. (2016). *Wikileaks/FINAL STATEMENT OF ACCOUNT: WENDELL SNODEN*. US Department of state EO systematic. Stockholm



## **Explain the role of cyber social networks in the exercise of social power and national power**

**Afshin Mottaghi**<sup>1</sup>

*Associate Professor of Political Geography, Kharazmi University, Tehran, Iran (Corresponding Author)*

**Syrus Ahmadi Nohadani**<sup>2</sup>

*Assistant Professor of Political Geography, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran*

**Babak Shafiee**<sup>3</sup>

*PhD student in Political Geography, Kharazmi University, Tehran, Iran*

**Abstract:** *New technologies have created a space called cyberspace. This space is not virtual, but completely real, and man has simulated all the phenomena of the real space of his life in this space. This space brings together individuals and international actors and brings together political and economic structures of a cyber nature, without any geographical distance, so that countries, intergovernmental organizations and multinationals interact with each other without any intermediate borders. In fact, we are witnessing the hegemony of cyberspace over all aspects of human life. This study explains the concept of power in cyberspace in the international space. Given the importance of social power in national power and cyberspace, which has emerged as a territory in the world system. popular theories in the social sciences, the government does not consider society as a unit of analysis but shows that countries Developed with technology by using cyberspace to apply their social power softly with the help of planting theory to countries that are not developed Developed countries in this spaceless space with hard space terminals in hand Virtually, they apply their social values to the minds of the people of underdeveloped countries in a soft and enveloping way and draw their mind maps for better exploitation and carefree management. This paper shows that the global cyber environment is a social platform for exercising the hegemony of developed countries.*

**Keywords:** *Cyberspace, social power, hegemony, mind map, Cultivation Theory.*

---

<sup>1</sup> Email: noroozpoorheidar@gmail.com

<sup>2</sup> Email: khparvin@ut.ac.ir (Corresponding Author)

<sup>3</sup> Email: vrostami@ut.ac.ir