

بسمه تعالی

اندیشکده فناوری نرم

هسته مدیریت رسانه (۱)

از میدان تا رسانه: نقش فناوری نرم رسانه در مدیریت ادراک و روایت در جنگ

فاطمه کریمی دردشتی

دانشجوی دکتری سیاست‌گذاری فرهنگی دانشگاه امام صادق (ع) — مدیر هسته مدیریت رسانه و دبیر علمی اندیشکده



در عصر فضای مجازی، جنگ علاوه بر نبرد در میدان، در فضای رسانه‌ای نیز جریان دارد؛ به گونه‌ای که از میدان فیزیکی فراتر رفته و به عرصه‌ای از جنگ روایت‌ها، تصویرها و معناها بدل شده است؛ به گونه‌ای که هر تصویر، تیتراژ یا ویدئو از یک رویارویی نظامی، خود به مثابه یک رخداد نمادین عمل می‌کند که افکار عمومی را شکل می‌دهد و روایت غالب را تثبیت یا تضعیف می‌نماید. در واقع جنگ، تنها میدان رویارویی ارتش‌ها نیست؛ بلکه عرصه‌ای گسترده‌تر در نبرد روایت‌هاست. در جهان معاصر، رسانه نه صرفاً حامل خبر، بلکه کنشگری فعال در ساخت واقعیت جنگ است. به بیان دیگر، رسانه‌ها در دوران معاصر، دیگر صرفاً انتقال‌دهنده‌ی اطلاعات نیستند، بلکه در خلق واقعیت مشارکت دارند. زیرا آنچه از جنگ در جهان مخابره می‌شود، تصویری است که رسانه‌ها از آن می‌سازند؛ تصویری که می‌تواند بیش از گلوله‌ها، قدرت تعیین‌کنندگی داشته باشد. لذا فناوری نرم رسانه به

عنوان یکی از اصلی‌ترین جبهه‌های جنگ، سبب شکل‌گیری افکار عمومی، مشروعیت‌بخشی روایت‌ها و تقویت روحیه ملی می‌شود. بنابراین می‌توان گفت بخش مهمی از جنگ‌های نوین در لایه‌های شناختی رخ می‌دهد؛ جایی که هدف نه انهدام فیزیکی، بلکه تغییر برداشت‌ها، قضاوت‌ها و انتظارات است.

انتشار هر تصویر یا ویدئو از شهروندان و خبرنگاران می‌تواند موجی از واکنش‌های جهانی را به همراه داشته باشد. به گونه‌ای که برخی از رسانه‌ها با انتشار داده‌های گزینشی، سعی در تثبیت روایت خود در افکار عمومی دارند تا به مرور زمان بر ادراک، شناخت و تصمیم مخاطب تأثیر بگذارند. بنابراین با بهره‌گیری از الگوریتم‌ها و شخصی‌سازی محتوا در رسانه‌های اجتماعی، ذهن افراد به بخشی از میدان نبرد تبدیل می‌شود.

همچنین یکی از نکات حائز اهمیت، ساخت حافظه‌ی اجتماعی توسط رسانه‌ها به عنوان ابزار اصلی است. فیلم‌ها، مستندها و تصاویر آرشیوی از جنگ نیز به عنوان منابع حافظه‌سازی جمعی تلقی می‌شوند. بدین ترتیب، برداشت نسل‌های آینده از هر جنگ، وابسته به نحوه‌ی روایتی است که رسانه‌ها در آن زمان ثبت کرده‌اند. در این معنا، رسانه نه تنها راوی، بلکه مورخ فعال است؛ تاریخی را می‌نویسد که با منطق قدرت همسو می‌باشد. لذا مطالعه‌ی جنگ از منظر رسانه، در اصل مطالعه‌ی مناسبات قدرت در سطح نمادین محسوب می‌شود و آنچه افکار عمومی به عنوان «حقیقت جنگ» می‌شناسد، حاصل رقابت میان گفتمان‌ها و بازنمایی‌هاست.

باتوجه به تسلط رسانه بر ذهن و احساس مردم و شکل‌دهی آن به ادراک، می‌توان عرصه‌ی رسانه را به عنوان بزرگ‌ترین میدان نفوذ قلمداد کرد. لذا شناخت فرایندهای رسانه‌ای در بازنمایی جنگ، نه صرفاً برای خبرنگاران یا سیاست‌مداران، بلکه برای شهروندان آگاه نیز یک ضرورت اخلاقی و انتقادی تلقی می‌گردد. از این رو، در تحلیل نقش فناوری نرم رسانه در جنگ، بررسی لایه‌ها و مولفه‌ها به طور منسجم امری حائز اهمیت محسوب می‌شود. زیرا توجه به آن، نقش مؤثری در دفاع از روایت ملی و خنثی‌سازی تلاش‌های تبلیغاتی دشمن ایفا می‌نماید. در همین راستا فناوری نرم رسانه را می‌توان در سه لایه اصلی بررسی نمود.

الف) لایه نظامی-میدانی: در این لایه، فناوری نرم رسانه نقش اساسی در تغییر برداشت‌ها و واکنش‌های سریع در میدان جنگ دارد. رسانه‌ها در جنگ توانسته‌اند به عنوان ابزارهای نقطه‌زن در استراتژی‌های نظامی وارد شوند. این فناوری‌ها امکان کنترل سریع بر وضعیت میدانی، عملیات روانی و ارائه اخبار و اطلاعات مورد نیاز را فراهم می‌آورند.

ب) لایه رسانه‌ای-روایی: در این لایه، فناوری نرم رسانه نقش در شکل دادن روایت‌ها، ساختن تصویر ذهنی و هدایت افکار عمومی دارد. این لایه به نوعی روایت‌سازی و مدیریت روایت‌ها را به عهده فناوری‌های نوین می‌سپارد. فناوری‌های نرم رسانه با کنترل و مدیریت روایت‌ها، بر احساسات و نگرش‌های عمومی تأثیرگذار هستند و می‌توانند در مسیر حفظ یا تضعیف روحیه و اراده دشمن اثرگذار باشند.

ج) لایه پسا جنگ-حافظه و هویت: در این لایه، فناوری نرم رسانه نقش در حفظ، انتقال و مدیریت حافظه تاریخی و فرهنگی جنگ دارد. در واقع روایت‌های پسا جنگ و حافظه جمعی در بلندمدت بر سیاست‌ها، فرهنگ و هویت ملی تأثیر می‌گذارند. این نقش در تداوم پیام‌ها و تأثیرگذاری بلندمدت در مناسبات اجتماعی و فرهنگی اهمیت دارد.

پس از تبیین لایه‌های فناوری نرم رسانه در جنگ، تبیین مولفه‌های کلیدی حائز اهمیت است که عبارت‌اند از:

۱. چارچوب‌بندی ذهنی: فناوری نرم رسانه با ساختن و مدیریت روایت‌ها در شکل دادن به چارچوب‌های فکری و ذهنی کمک می‌کند. این فرآیند شامل تنظیم روایت‌های تصویری و مفاهیم است که در قالب رسانه‌های دیجیتال برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی، انگیزه‌ها و واکنش‌های فردی و جمعی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

۲. مدیریت اطلاعات و مقابله با عملیات روانی دشمن: در جنگ، فناوری‌ها ابزارهای اصلی برای جمع‌آوری، طبقه‌بندی، تحلیل و انتقال اطلاعات هستند. این فناوری‌ها، در مقابل عملیات روانی دشمن، با مدیریت صحیح داده‌ها و کنترل جریان اطلاعات، توانایی مقابله و خنثی‌سازی عملیات روانی را فراهم می‌کنند. این امر در کنترل پیام‌ها و کاهش اثرات منفی عملیات روانی دشمن، حیاتی است.

۳. غلبه سرعت بر معنا: فناوری نرم رسانه با سرعت انتقال اطلاعات سبب می‌شود که فرآیندهای شناختی و تفسیر رویدادها بر پایه زمان واقعی و در لحظه انجام شود. این مسأله در جنگ به کارگیری سریع و اثرگذار پیام‌ها حتی در غیاب یا کمبود معنا و تحلیل‌های عمیق اهمیت دارد و باعث می‌شود روند تصمیم‌گیری و واکنش‌ها، بدون توقف و با حداقل امکان تفسیر و تأمل روبه‌رو شود.

۴. اثر اشباع اطلاعاتی: فناوری‌های نرم در جنگ، منجر به اشباع اطلاعاتی می‌شوند که در آن، حجم یکنواخت و فراوانی اطلاعات، می‌تواند مخاطب را دچار اختلال در فرآیندهای شناختی کند.

فناوری نرم رسانه در جنگ، به‌ویژه در لایه‌های نظامی، روایت‌سازی و حافظه بلندمدت، نقش مهم و چندوجهی دارد که با طراحی و مدیریت صحیح، می‌تواند به عنوان ابزار استراتژیک برای کنترل، هدایت و شکل‌دهی دیدگاه‌ها و رفتارهای دشمن و مخاطبان داخلی و خارجی مورد استفاده قرار گیرد. در عین حال، هر یک از مولفه‌ها با توجه به ویژگی‌های آن، بر یکی از لایه‌ها تأثیرگذار است و در مجموع، جامعیت و اثرگذاری آن را تقویت می‌نماید.

در نهایت، ضروری است بر این نکته تأکید نمود که فناوری نرم رسانه به‌مثابه سلاحی بی‌صدا اما عمیقاً مؤثر، توان تغییر میدان نبرد از عرصه فیزیکی به فضای ذهن و ادراک عمومی را دارد. این فناوری با بهره‌گیری از هوش مصنوعی، تحلیل داده‌های بزرگ و مهندسی روایت، می‌تواند الگوهای تفکر، احساسات جمعی و تصمیم‌گیری‌های سیاسی را تحت تأثیر قرار دهد؛ به‌گونه‌ای که برآیند نهایی هر درگیری نه در خاک، بلکه در ذهن انسان‌ها رقم می‌خورد. در واقع، جنگ رسانه‌ای مبتنی بر فناوری نرم با بازتعریف قدرت از تسلط سخت به نفوذ شناختی، مرز میان تبلیغ، اطلاعات و عملیات روانی را محو کرده و آینده منازعات را به میدان رقابت در تولید معنا و تسخیر ذهن‌ها تبدیل نموده است.