

## جنگ ناهم تراز و تبیین نقش نیروهای مردمی در جنگ آینده

محمدجواد سبحانی فر<sup>۱</sup>

سید حسین محمدی نجم<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت مقاله: ۸۸/۸/۱۹

تاریخ تأیید مقاله: ۸۸/۱۰/۸

صفحات مقاله: ۷۹-۱۱۰

### چکیده

با گذشت عصر صنعتی و ظهور عصر اطلاعات، فهم و دانش بشر از ساده عبور کرده و به مؤلفه‌های فرامادی جنگ معطوف شده است. تأثیر (به عنوان یک امر کیفی) در مقابل تخریب (به عنوان یک امر کمی) از مهم‌ترین مؤلفه‌های فرامادی جنگ آینده است. هر چند درک مفهوم تأثیر میان همه‌ی بازیگران صحنه‌ی جنگ مشترک است، اما آنها به هیچ وجه نسخه‌ی واحدی از عملیات تأثیرمحور (به عنوان الگوی عینیت‌یافته‌ی نبرد ناهم‌تراز) ارائه نمی‌کنند. چنانچه در این مقاله خواهیم خواند، در حال حاضر دو نسخه‌ی متفاوت از رویکرد تأثیرمحور موجود است که تا حدی تز و آنتی‌تز یکدیگر محسوب می‌شوند: عملیات تأثیرمحور مبتنی بر فناوری و عملیات تأثیرمحور مبتنی بر نیروهای مردمی. نکته مهم این‌که هیچ‌یک از این دو نسخه برتری ذاتی نسبت به یکدیگر ندارند و ملاک کارایی هر یک به میزان تغییر رفتار ایجاد شده در طرف مقابل مرتبط می‌باشد. این امر نویدی است برای بازیگران کم‌بضاعتی که می‌کوشند ضعف فناورانه‌ی خود را با تکیه بر قابلیت‌های بی‌سایل نیروهای مردمی (بعد انسانی جنگ) جبران کنند و نسخه‌ی موفقی از عملیات تأثیرمحور ارائه دهند.

\* \* \* \* \*

### کلید واژگان

عملیات تأثیرمحور، نبرد نامتقارن، شبکه، فناوری نوین، کل‌نگری

۱ - استادیار دانشگاه جامع امام حسین (ع).

۲ - دانشجوی دکتری و پژوهشگر مرکز مطالعات دفاعی و امنیت ملی.

## مقدمه

در این مقاله به اختصار مهم‌ترین نظریه‌های جنگ آینده را به منظور شناخت نقش انسان در این جنگ مورد بررسی قرار می‌دهیم. آنچه از این بررسی مراد است، ارائه‌ی یک تصویر روشن از کلان روندهای جنگ آینده است، بیش‌تر بدین منظور که جایگاه انسان یا نقش مردم و نیروهای مردمی در مقابل سلطه‌ی ناباورانه‌ی فناوری مشخص شود و بدانیم که آیا دوره‌ی حاضر عصر رجعت انسان به میدان رزم است، یا نومیدانه تسلیم تفوق فناوری‌های نظامی شویم و اهمیت اثبات شده‌ی نیروهای مردمی را به فراموشی بسپاریم.

از آنجایی که موضوع این مقاله یعنی جنگ ناهم‌تراز و تبیین نیروهای مردمی در جنگ آینده مستلزم تحلیل جنگ بر اساس یک پیوستار تاریخ می‌باشد، به ناچار نظریه‌های تکاملی جنگ را مورد بررسی قرار می‌دهیم. پس از مطالعه اجمالی سه نظریه مطرح در دیدگاه تکاملی جنگ، نسل جدیدی از جنگ را به عنوان آنتی‌تز جنگ غربی معرفی می‌کنیم، نسل جدیدی که ظهور و بروز آن در افغانستان و عراق امروز کاملاً آشکار است. در نهایت به یک دوگانگی و تضاد در روند جنگ آینده می‌رسیم که در یک طرف فناوری و در طرف دیگر انسان قرار دارد. این دوگانگی و تضاد مبنایی از جنگ ناهم‌تراز است که در روزگار آینده، به شکل رویارویی نیروهای مردمی با فناوری‌های پیشرفته‌ی جنگی جلوه‌گر خواهد شد. حوادث امروز عراق طبعه‌ی این شکل جدید از جنگ است.

## نقش نیروهای مردمی در پیوستار تاریخی جنگ

به‌طور کلی نظریه‌های تکاملی<sup>۱</sup> یا فرگشتی در خصوص جنگ آینده دارای یک وجه مشترک هستند و آن این‌که تغییر شکل جنگ را طی یک فرایند تکوینی و براساس نقاط عطف مهم در تاریخ و تمدن بشری مورد بررسی قرار می‌دهند. اما همان‌طور که در پی خواهد آمد،

---

1 - Evolutionist Theories of Future War

هر یک از این نظریه‌ها دارای مبنای خاصی برای مرحله‌بندی سیر تکامل جنگ هستند که همین امر توصیف آنها را از جنگ آینده تا حدی از یکدیگر متمایز می‌سازد. اساساً در ادبیات نظامی امروز سه نظریه تکاملی اصلی در خصوص جنگ آینده مطرح است که عبارتند از: جنگ نسل چهارم<sup>۱</sup>، جنگ موج سوم<sup>۲</sup>، و جنگ دوره چهارم<sup>۳</sup> (Fitzgerald, 1994, p7). از آنجایی که هر یک از نظریه‌های یاد شده با ارایه‌ی چشم‌اندازی متفاوت - و نه لزوماً متضاد - از جنگ، نظام ادراکی ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد، لازم است توصیفی اجمالی از هر یک ارائه شود.

### نظریه‌ی موج‌های جنگ

این نظریه مبتنی بر تحلیل اجتماعی تاریخ است و به‌جای بررسی حوادث به‌صورت مجزا و مقطعی، جنگ را امواج متوالی تغییر و تحول می‌داند. فرض اصلی این است که تکوین اجتماعی بشر، سراسر ابداعات و نقاط عطفی است که سبب بروز موج‌های مختلف شده است. براساس این رویکرد، موج اول کشاورزی از چند ده هزار سال پیش آغاز شد و تا انقلاب صنعتی ادامه داشت، هر چند هنوز بقایایی از این موج در کشورهای کمتر توسعه یافته به چشم می‌خورد. موج دوم صنعتی طی دو سه قرن گذشته زندگی بشر را در ابعاد مختلف متحول ساخته اما هنوز به پایان خود نرسیده است. این موج که تا حد زیادی متکی به انرژی فسیلی می‌باشد در حال جایگزینی به موج سوم است که پیامدهای آن به‌طور کامل برای ما مشخص نمی‌باشد. البته منظور این نیست که این موج‌ها به صورت متوالی و پشت سر هم می‌آیند، بلکه با یکدیگر هم زیستی داشته و پیامدهای آنها به صورت هم زمان قابل مشاهده‌اند. براساس این رویکرد تحلیلی به تاریخ اجتماعی، تغییر شکل جنگ‌ها قابل توضیح هستند، بدین معنا که هر گاه نیروی هر موج به انباشت کافی رسیده، جنگ تغییر شکل داده است. آنچه

1 - Forth - Generation Warfare

2 - Third - Wave War

3 - Fourth - Epoch War

در پی می‌آید مروری است بر سیر تکوین جنگ براساس نظریه‌ی موج‌ها:

### الف) موج اول جنگ

هرگونه تحلیل و تحقیق درباره ریشه‌های پیدایی جنگ باید با مطالعه‌ی جوامع ابتدایی آغاز شود، یعنی زمانی که موج اول به تدریج پا به عرصه‌ی تاریخ بشر نهاد. در این مقطع از تاریخ، جنگ‌های قبیله‌ای جریان داشت و در بسیاری از زبان‌های باستانی، واژه «جنگجو» اغلب با «مرد جوان» مترادف بود. (Keegan, 1994, p6) انتقام، اعاده حیثیت و حتی برخی جنبه‌های متفاوتی از جمله انگیزه‌های این جنگجویان برای زد و خورد‌های قبیله‌ای به حساب می‌آمد. نکته مهم این‌که برای انسان این دوره، جنگ یک تجربه‌ی اگریستنشیال<sup>۱</sup> یا وجودگرا تصور می‌گردید، به این معنا که در بطن بینش واقع‌گرایانه و هستی‌شناختی آنها قرار داشت. به بیان ساده‌تر، رابطه‌ی بین جنگجویان با جنگ اساساً یک رابطه‌ی فردی بود و چه بسا در خصوص لحظه‌ی مرگ خود آزادانه تصمیم می‌گرفتند. جالب این‌که در پیروزی افتخار و سربلندی تلقی می‌شد، اما شکست هرگز مایه‌ی سرافکنندگی و بدنامی نبود.

بتدریج که نیروهای لازم برای تکمیل موج اول فراهم می‌گردید، تمدن بشر توسعه‌ی بیشتری می‌یافت. برای مثال، اقوام گوناگون یونانی در منطقه‌ی مدیترانه ساکن شدند، دولت شهرها ایجاد گردیدند، توسعه کشاورزی، ثروت اقتصادی به همراه آورد و ویژگی‌های اصلی جنگ غربی تا هزاران سال بعد بر همین اساس رقم خورد. در این دوره و تا پیش از انقلاب صنعتی، جنگ غالباً مبتنی بر قدرت جسمی جنگجویان و به صورت تن به تن جریان داشت. به رغم روند توسعه در این جوامع، جنگجویان همچنان از انگیزه ذاتی به جنگ و احساس تنفر به دشمن برخوردار بودند، صرفاً برای خود - و نه به نمایندگی از دیگران - می‌جنگیدند و آنچه ما امروز عوامل سیاسی سکولار می‌نامیم، در بروز جنگ‌های آنها نقشی نداشت.

1 - Existential Expenence

### ب) موج دوم جنگ

با مستهلک شدن نیروهای موج اول جنگ که عمدتاً جنگجویانی با زمینه‌ی مذهبی و احساسی، و نگرشی فردی و اگزیستنشیال به جنگ را شامل می‌گردید، موج دوم با تاکید بر درگیری بر سر قدرت کشورها آغاز گردید. در این موج، جنگ کاملاً تابع ملاحظات سیاسی گردید و اساساً سیاست به مهم‌ترین معیار قضاوت نتیجه یک جنگ تبدیل شد. خشونت در انحصار دولت‌ها درآمد و برای دستیابی به اهداف سیاسی به خدمت گرفته شد.

همگام با سلطه و هیمنه‌ی منطق‌گرایی صنعتی بر سربازان و جنگ‌افزارها، جنگ به سمت استاندارد شدن پیش رفتند. (Toffler, 1980, p23) مهارت در سازماندهی یگان‌های بزرگ نظامی به عنوان عامل پیروزی در جنگ مطرح گردید و شجاعت صرفاً به نظم انضباط بیشتر در زیر آتش دشمن تغییر معنی داد. افزایش حجم روزافزون نیروهای مسلح خود دلیلی شد برای تقسیم‌بندی و تخصصی شدن یگان‌ها و طبیعاً ضرورت نبوغ در سازماندهی ارتش‌های بزرگ اهمیت بیشتری یافت. (Jablonsky, 2002, p8) در واقع باید گفت نسبت به جنگجوی نسل اول که با شور و احساس خود می‌جنگید، سربازان دولت‌های ملی<sup>۱</sup> در این دوره کاملاً منطق‌گرا بودند، چرا که سیاست و دیپلماسی نه تنها بر همه‌ی عوامل ورود به جنگ سایه انداخته بود، بلکه حتی خود عملیات‌ها را نیز تحت تأثیر قرار می‌داد. (Jomini, 1992, p17)

از آن پس بود که جنگ نه دغدغه افراد، بلکه به مشغله‌ی اصلی کشورها تبدیل شد. کشورها می‌کوشیدند تا با بهره‌گیری از همه منابع مادی و غیر مادی خود، راه‌حلی آسان و سریع برای پیروزی در جنگ پیدا کنند؛ بدین ترتیب جنگ به عنوان یک مشکل فنی مطرح شد که یا باید به وسیله‌ی تاکتیک بهتر و یا فناوری پیشرفته‌تر حل و فصل می‌گردید. اختراع سلاح‌های خان‌دار، مسلسل، و دیگر جنگ‌افزارهای سریع و دوربرد آخرین میخ را بر تابوت جنگجویان موج اول کوبید، چه این که با عریض‌تر شدن منطقه کشتار<sup>۲</sup> - به سبب بُرد و

1 - Nation - State

۲ - فاصله‌ای که مهاجم باید از خط خیز خود تا خط پدافندی دشمن پیماید.

نواخت تیر بیشتر - عملیات آفندی بیش از پیش نیازمند رویکرد محاسباتی و منطقی در طرح‌ریزی گردید و به‌طوری کلی جنگ بیش از گذشته از ماهیت فردی خود تهی گردید.

### ج) موج سوم جنگ

مهم‌ترین پیش فرض مربوط به موج سوم جنگ این است که اقدامات نظامی نیز همپا با فعالیت‌های اقتصاد جهانی، از زیرساخت سخت‌افزاری به نرم‌افزاری در حال گذار هستند. به عبارتی، سربازان موج سوم جنگ بیشتر اپراتور فناوری‌های پیچیده نظامی هستند، تا جایی که به دور از منطقه خطر، روبات‌ها را برای ماموریت‌های مختلفی به کار می‌گیرند تا خود از آسیب مصون بمانند. بدین ترتیب، نقش و جایگاه سستی انسان در جنگ که محور اصلی بحث ما در این فصل است، دستخوش تغییر خواهد شد. هواپیماهای بدون سرنشین و خودروهایی زمینی قابل کنترل از راه دور که حسگرها و تجهیزات مختلفی بر آنها تعبیه شده، جنگ را به یک تجربه‌ی فناوریانه بدل ساخته‌اند. هر چند عملیات نظامی جاری در عراق و افغانستان بیانگر نقش اصلی نیروی انسانی در جنگ است، اما تلاش‌های زیادی در حال انجام است که برای مقابله با شبه نظامیان معارض در این دو کشور، روبات‌های مجهز به مسلسل کالیبر کوچک به کار گرفته شوند. (BBC News, 23 Jan) این روبات‌ها را می‌توان برای گشت زدن در مناطق پرخطر، شناسایی منطقه، پدافند پیرامونی، دیده‌وری و دیگر کارکردهای رزمی و غیررزمی مورد استفاده قرار داد. (Wried News, 12 Oct) به هر حال، به کارگیری این تجهیزات امکان عملیات را به دور از منطقه‌ی خطر میسر می‌سازد، شبیه به خلبان هواپیمای دورپروازی که در کابین خود و با فاصله‌ی کیلومترها از هدف اقدام به شلیک می‌نماید. در واقع، چه بسا درگیری مستقیم و حتی مشاهده دشمن نیز به اتفاقی بعید تبدیل شود.

بنابراین می‌توان گفت که در پی روند فزاینده‌ای که از موج دوم آغاز شد، جنگ غربی در موج سوم بیش از پیش غیرفردی شده است. پدیده جهانی‌سازی نیز تا حد قابل توجهی بر غیرفردی کردن ماهیت جنگ تأثیرگذار بوده است، بدین توضیح که با انتقال قدرت نظامی و اقتصادی به بازیگران غیردولتی، امکان مواجهه غرب با دشمنانی ناشناس در مکان‌هایی ناآشنا و

به شیوه‌هایی نامشخص بسیار زیاد شده است. انجام عملیات چندملیتی که خود معلول جهانی سازی است، سربازان را عملاً تحت امر فرماندهانی غیر از مقامات ملی خود قرار می‌دهد، یعنی نقش کشور به عنوان منبع هویت در این سربازان کم رنگ‌تر می‌شود. (Miller, 2001,p86) در نتیجه، بر خلاف سربازان موج دوم که جنگیدن خود را در مستقیماً خدمت به منافع سیاسی کشورشان می‌دیدند، موج سوم‌ها چندان تعلق‌ی به اهداف سیاسی جنگی که در آن شرکت دارند احساس نخواهد کرد.

یادآوری این نکته به جاست که به سبب ماهیت فناورانه‌ی موج سوم جنگ، غرب بیش از همه و بیش از هر زمان دیگر به این موج تعلق دارد و بدیهی است که غربی‌ها بیش از حریفان خود مفهوم غیرفردی شدن جنگ را حس می‌کنند. در واقع، هر چه سلاح‌های دورایستا، هوش مصنوعی و روباتیکس بیشتر جایگزین وظایف انسان در جنگ می‌شود، حس فردی و اگر بیست‌شالیستی به جنگ کم رنگ‌تر می‌شود و به قول فرد رید، "سربازان تکنیسین‌هایی خواهند بود که با جنبه‌های عاطفی و روانی جنگ متارکه کرده‌اند." (Reed, 2005,p23)

در واقع، سربازان موج سوم یا همان اپراتورهای فناوری پیشرفته، بجای شور و احساس یا حتی منطق، به مهارت‌های تخصصی ویژه نیازمندند. به بیان دیگر، انتقال فناوری نظامی از حالت سخت و غیرهوشمند مستلزم مهارت‌های تحلیلی و ظرفیت فکری قابل توجهی است که باید از قابلیت‌های شناختی انسانی و شبکه‌های قدرتمند فناوری اطلاعات تأمین شود. هم‌افزایی حاصل از پردازش و انتشار هم زمان داده‌ها که به ترکیب و انسجام حسگرها و سیستم‌های تسلیحاتی انجامیده، دستاوردهای نظامی بزرگی را از دهه‌ی ۱۹۹۰ تاکنون رقم زده است. (O'Hanlon,2000,p30)

به علاوه، در پی افزایش سلطه‌ی فناوری، نقش اخلاق در جنگ نیز مورد باز تعریف قرار می‌گیرد. جنگ‌های نسل سوم عمدتاً غیراخلاقی‌اند، چرا که دشمن نه گوشت و خون، بلکه سیستمی است متشکل از زیرسیستم‌ها، گره‌ها و عناصر متعدد. ناگفته نماند که فناوری خود به لحاظ اخلاقی کور است، (Singapore, 2005,p15) و اگر هم محدودیت‌هایی بر استفاده از فناوری اعمال شود، آن محدودیت‌ها غالباً مبتنی بر قوانین است و نه اخلاقیات. در واقع،

قوانین و مقررات متناسب با منابع و ملاحظات صاحبان قدرت وضع می‌شوند و از این نظر، با اخلاقیات که ریشه در فطرت عام بشری دارند متفاوتند.

بدین ترتیب، مانیفست جنگ غربی در موج سوم عبارت است از جنگی کوتاه، سریع و سرنوشت‌ساز، چرا که هر چه مدت زمان جنگ بیشتر می‌شود، دشمن - به سبب مزیت فناوری غرب - آسیب و صدمه‌ی بیشتری متحمل می‌شود و چه بسا با ادامه این روند احساس کند چیزی برای از دست دادن ندارد و بر عکس، اراده‌اش برای مقاومت بیشتر شود. به علاوه، ممکن است دشمنان غرب که ممکن است به موج‌های قبلی تعلق داشته باشند جنگ را در یک افق زمانی وسیع‌تر ببینند و به شیوه‌ای متفاوت بجنگند. در اینصورت، تصادم و هم‌زمانی میان موج‌های پیش گفته به وجود می‌آید، معضلی که پیش‌بینی جنگ‌ها و انجام سریع و سرنوشت‌ساز آن‌ها را برای غرب دشوار کرده است. برای مثال، وقایع اخیر در عراق نشان می‌دهد که مهم نیست غرب چه چیز را پیروزی می‌بیند، بلکه آنچه اهمیت دارد این است که دشمن شکست را چطور تفسیر می‌کند. (Jabbagy, 2001,p24) این مطلب خاص عراق نیست، بلکه درگیری‌های نظامی اخیر، به ویژه پس از جنگ اول خلیج فارس در سال ۱۹۹۱ که پایان دوره مدرن و آغاز دوره پسامدرن جنگ تلقی می‌شود، مبتنی بر یک گذار تاریخی از پیروزی در جنگ، بسوی پیروزی در صلح بوده‌اند. پیروزی در صلح یعنی تثبیت موفقیت‌های نظامی و اعمال شرایط موردنظر برای خاتمه دادن به جنگ. بدیهی است تحقق این هدف، به غیر از ابزار نظامی، ابزارهای متعدد دیگری را نیز می‌طلبد؛ به طوری که انتظار می‌رود بر خلاف جنگ‌های فناوری محور، اهمیت عملکرد نظامی به تدریج تنزل یافته و فضای بیشتری برای فعالیت نهادهای مختلف سیاسی، فرهنگی، مدنی، و حتی زیست محیطی باز شود. این جنگ‌ها، به جای ماه‌ها ممکن است سال‌ها به طول انجامند و هدف آنها بر خلاف گذشته نه صرف موفقیت نظامی، بلکه کنترل رفتار طرف مقابل در ابعاد مختلف اجتماعی خواهد بود. بدین ترتیب، در جنگ آینده با یک تغییر پارادایم مواجه هستیم، پارادایمی که بعد اجتماعی جنگ را بر بُعد ابزاری و فناورانه رجحان می‌دهد. منظور از بُعد اجتماعی جنگ یعنی انسان و مبانی معرفت‌شناختی او که با گذر از دوره‌ی مدرن، بار دیگر جایگاه گذشته خود را باز یافته است.

تغییر پارادایم حاصل از برخورد موج‌ها غرب را با یک سردرگمی شناختی مواجه ساخته است. در طول دوره مدرن، غرب با اتکا به ابزار و فناوری، جنگ را صرفاً شیوه‌ای برای نیل به هدف می‌دانست، اما امروز با دشمنانی روبروست که براساس دیدگاه‌هیو وجودگرا، جنگ را خود یک هدف می‌دانند. (Caker, 2006, p15)

به عبارت دیگر، امروز غرب فناوری محور در مقابل دشمنان ایده محور قرار گرفته است، تناقضی که ناکامی نیروهای آمریکایی در عراق و طولانی شدن جنگ در این کشور را به خوبی توجیه می‌کند. هر چند جرج بوش با تصرف پایتخت عراق در سال ۲۰۰۳ پیروزی در جنگ را اعلام کرد، اما با گذشت پنج سال، پیروزی در صلح در عراق ماهانه ۵/۸ میلیارد دلار (Crawley, 2007, p20) هزینه دارد که این رقم با اعلام استراتژی جدید بوش رو به افزایش است.

در واقع باید گفت سنت نظامی غرب درک صحیحی از تغییر پارادایم جنگ که ناشی از تقابل موج‌های مورد بحث است ندارد. پاسخ غرب به این تغییر پارادایم تناقض‌آمیز است. در طول یک دهه‌ی گذشته، ارتش‌های پیشرفته غربی که اساساً برای نبرد هم‌تراز و تمام عیار با حریفاتی مانند خود طراحی شده‌اند، عملاً با جنگجویان قبیله‌ای، مذهبی، یا ملی‌گرای مجهز به تسلیحات غیر پیشرفته - مانند صربستان، افغانستان، عراق، سومالی - سردرگم مانده‌اند. تمایل سنتی غرب به فناوری سبب گردیده که حل این معضل را در افزایش کارایی نظامی (Military Efficiency)، یعنی افزایش ضریب تخریب و کشتندگی، به عنوان یک مقوله‌ی کمی، جستجو کند. حال آن‌که حوادث اخیر در افغانستان و عراق به خوبی نشان می‌دهد که کارایی با تأثیر (Effectiveness)، به معنای افزایش اثربخشی به عنوان یک مقوله‌ی کیفی، به کلی متفاوت است. ادبیات گسترده‌ی مربوط به «انقلاب در امور نظامی» (RMA) نیز غالباً معطوف به ارتقای کارایی نظامی با تکیه بر فناوری عصر اطلاعات می‌باشد. جالب این جاست که هر چند بسیاری از اندیشمندان غربی بروز این تغییر پارادایم را درک کرده و برای سازگاری با آن رویکردهای بدیعی مانند عملیات تأثیرمحور را خلق کرده‌اند، اما غالباً در نظریه‌پردازی و طراحی مدل‌های اجرایی از مفاهیم و پیش فرض‌های تفکر ابزاری استفاده کرده‌اند. (Jobbagy, 2001, p32)

### نظریه‌ی نسل‌های جنگ

چنانچه گفته شد، جنگ را همواره می‌توان به شکل یک پیوستار مستمر و در حال تکوین مشاهده کرد، اما حداقل در دوره‌ی مدرن می‌توان نقاط عطفی را در این حوزه بر شمرد که هر یک طلیعه‌دار نسل جدیدی از جنگ به حساب می‌آیند. منظور از دوره‌ی مدرن یعنی از معاهده‌ی صلح وستفاليا در سال ۱۶۴۸، معاهده‌ای که به جنگ سی ساله‌ی پیش از خود پایان داد و جنگ را منحصر به کشورها نمود. تا قبل از این تاریخ، هویت‌های مختلف اجتماعی - مانند خانواده‌ها، قبایل، مذاهب و... - به شیوه‌های متفاوت و خاص خود با یکدیگر در حال جنگ بودند. اما پس از معاهده‌ی وستفاليا کشورها رسماً عهده‌دار جنگ‌ها گردیدند و ارتش‌ها مشخصاً به عنوان مجریان جنگ در تاریخ مدرن ظاهر شدند.

نسل‌بندی جنگ به عنوان یک نظریه، اول بار توسط ویلیام لیند (William Lind) و جمعی از افسران نیروی زمینی و تفنگدار دریایی آمریکا در سال ۱۹۸۹ مطرح گردید. در تاریخ مذکور، این نظریه به صورت مقاله در دو نشریه‌ی *Marine Corps* و *Military Review* با عنوان «چهره‌ی در حال تاریخ جنگ: گذار به جنگ نسل چهارم»، منتشر گردید. گفته می‌شود نیروهای آمریکایی در تعقیب افراد القاعده در افغانستان، چند نسخه از این مقاله را در غارهای تاراورا یافتند. (Lind, 2004,p11)

این نظریه مبتنی است بر دیالکتیک تز و آنتی‌تز، به این معنا که هر یک از نسل‌های چهارگانه‌ی جنگ، با تاکید بر یک فناوری و یا یک تدبیر جدید نظامی، در پاسخ به نسل قبلی خود پا به میدان رزم نهاده‌اند. به بیان روشن‌تر، نوآوری چه در حوزه‌ی تاکتیک یا سلاح، مزیتی سرنوشت‌ساز برای طرفی از درگیری است که اولین بار آن را به کار بندد. بعدها، لیند و همکارانش در سال ۱۹۹۴ ضمن تاکید بر نظریه‌ی خود اعلام کردند که تدابیر و نه فناوری‌های نظامی، جنگ آینده را در سیطره خواهند گرفت. (Bunker,1994,p13) برای درک این ادعا لازم است نگاهی مختصر به نسل‌بندی جنگ از منظر لیند و همکارانش داشته باشیم.

### الف) نسل اول جنگ

تاکتیک خط و ستون مهم‌ترین شاخص جنگ نسل اول به حساب می‌آید. توسعه‌ی این تاکتیک تا حدی وابسته به عوامل فناورانه بود (برای مثال، آرایش خطی نیروها، قدرت آتش سلاح‌های بدون خان را که در آن زمان متداول بود افزایش می‌داد) و نیز پاسخی به تفکر و شرایط اجتماعی آن دوره محسوب می‌گردید (برای نمونه، ستون‌های انبوه ارتش انقلابی فرانسه با شور انقلابی و کثرت نیروها که برای اولین بار به صورت سربازان وظیفه به میدان رزم آمده بودند تناسب داشت). اگر چه تاکتیک نسل اول با توسعه‌ی فناوری قدرت آتش - مثلاً جایگزینی سلاح‌های خان‌دار به جای تفنگ‌های بدون خان - منسوخ گردید، اما نشانه‌هایی از این تاکتیک همچنان تا به امروز باقی است. (Lind & Others, 2004,p8)

در واقع بیشتر علائمی که امروزه نیروهای نظامی را از مردم غیرنظامی متمایز می‌سازند - مانند یونیفرم، احترام نظامی، درجه‌بندی دقیق افراد و... - محصول اندیشه‌ی نسل اول به شمار می‌رود؛ بدین معنا که انضباط خشک و بی‌چون و چرای سربازان در میدان نبرد بن‌مایه‌ی یک فرهنگ نظامی سلسله‌مراتبی بود که برخی از آثار هنوز در بسیاری از ارتش‌های کلاسیک جهان هویداست. طول عمر این تاکتیک را باید بین سال‌های ۱۸۶۰ - ۱۶۴۸ میلادی دانست و همان‌طور که ذکر شد با ورود سلاح‌های خان‌دار، ته‌پر و مسلسل به عرصه‌ی رزم، تاکتیک خط و ستون نوعی خودکشی تلقی گردید. با منسوخ شدن این تاکتیک، از نظم و انضباط دقیق میدان نبرد تا حد زیادی کاسته شد. از آن پس، تضادی فزاینده میان فرهنگ نظامی و بی‌نظمی روزافزون میدان نبرد به وجود آمد، به‌طوری که فرهنگ نظامی مبتنی بر نظم و انضباط شدید با محیط عملیاتی جدید بیگانه به نظر می‌آمد. (Bunker, 1994,p5)

### ب) نسل دوم جنگ

همان‌گونه که گفته شد، در نظریه‌ی نسل چهارم جنگ، هر نسل در پاسخ به نسل قبلی و به نوعی آنتی‌تز آن محسوب می‌شود. نسل دوم جنگ نیز در پاسخ به نوآوری تسلیحاتی آن زمان یعنی سلاح‌های خان‌دار، سیم‌خاردار، مسلسل، و آتش غیرمستقیم پا به عرصه‌ی نبرد نهاد.

در این نسل، تاکتیک مبتنی بر آتش و حرکت بود و اساساً ماهیت خطی خود را حفظ کرد، با این تفاوت که قدرت آتش انبوه جایگزین نیروی انسانی انبوه گردید. شاید بتوان گفت نسل دوم جنگ واکنشی بود به تضاد پیش آمده میان فرهنگ نظامی و محیط عملیاتی آن زمان. در این نسل بود که ارتش فرانسه طی جنگ جهانی اول و پس از آن، چاره‌ی کار را در قدرت آتش انبوه دید که عمده‌تأ متکی بر آتش غیرمستقیم توپخانه بود. فرسایش امکانات و نیروهای دشمن هدف اصلی به شمار می‌آمد. شعار دکترینی فرانسوی‌ها به عنوان طلوع‌دهنده نسل دوم جنگ عبارت بود از: *”توپخانه نیروهای دشمن را در هم می‌کوبد و واحدهای پیاده سرزمین وی را به تصرف در می‌آورد.“* (Bunker, 2004,p6)

قدرت آتش متمرکز طی طرح‌ها و دستورات دقیق و مشخص با تحرک نیروهای پیاده و تانک هماهنگ می‌گردید. عنصر هماهنگی به حدی اهمیت داشت که فرماندهان عملیاتی این دوره به رهبران ارکستر تشبیه می‌شوند. نسل دوم جنگ با اقبال گسترده‌ی سربازان (با حداقل فرماندهان آنها) مواجه شد، چرا که همچنان نظم و انضباط نظامی را مورد تأکید قرار می‌داد. بدیهی است که در این فضا اطاعت سلسله‌مراتبی از ابتکار و نوآوری مهم‌تر تلقی می‌شود. در واقع حتی از ابتکار نیروها ممانعت می‌شود، چرا که ممکن است به این سبب هماهنگی کلی فضای نبرد به خطر افتد. در نهایت باید گفت که تاکتیک نسل دوم جنگ بیش از ایده‌های نظامی، مرهون فناوری‌های نظامی و به ویژه، قدرت آتش بوده است که به دو صورت کیفی - مانند توپخانه‌ی سنگین و هواپیمای بمب‌افکن - و کمی، یعنی توان اقتصادی کشورهای صنعتی در تولید انبوه این جنگ‌افزارها به منصفی ظهور رسید.

### ج) نسل سوم جنگ

نسل سوم جنگ را نیز باید آنتی‌تر نسل دوم به حساب آورد. این بار، آلمان‌ها بودند که با ابداع حملات برق‌آسا (Blitzkrieg) یا جنگ مانوری زمینه‌ی ظهور نسل بعدی جنگ را فراهم آوردند. نسل سوم جنگ بر خلاف نسل پیشین به قدرت آتش و فرسایش متکی نبود، بلکه در عوض سرعت، غافلگیری و سردرگمی فیزیکی و ذهنی دشمن را مورد تأکید قرار

می‌داد. به لحاظ تاکتیکی، حملات براساس نفوذ به عقبه‌ی دشمن و قطع ارتباط وی با عقبه و در نهایت از هم پاشیدن نیروهای خط مقدم هدایت و اجرا می‌گردید؛ یعنی به جای مواجهه‌ی مستقیم با عمده‌ی قوای دشمن، تاکتیک دور زدن و از هم گسیختن دشمن مورد استفاده قرار می‌گرفت. در پدافند نیز نیروهای رزمی دشمن به منطقه‌ی پدافندی کشیده شده و سپس ارتباط آنها با منطقه‌ی عقب قطع می‌گردید.

تاکتیک نسل سوم جنگ را باید تاکتیکی غیرخطی دانست که تا حد قابل توجهی فرهنگ نظامی نسل دوم را دچار تغییر و تحول کرد؛ با این توضیح که بر خلاف نسل دوم جنگ که نگاهش به روندها و فرآیندهای درونی نیروهای خودی بوده، نگاه تاکتیک نسل سوم به بیرون بود و موقعیت، دشمن، و پیامد اقدامات بر میدان نبرد را مورد توجه قرار می‌داد. (Bunker, 2004, p54)

این امر تا حدودی ناقض نظم و انضباط شدید حاکم بر فرهنگ نظامی نسل دوم جنگ بود. افسران ارشد آلمان در تمرین‌های نظامی و بازی‌های جنگ قرن نوزدهم به این نتیجه رسیدند که حل و فصل بسیاری از مشکلات به وجود آمده در میدان نبرد مستلزم سرپیچی از دستورات است؛ به این معنا که ابتکار عمل مهم‌تر از اطاعت صرف از دستورات است، به ویژه جایی که به روش و نه نتیجه‌ی کار مربوط می‌شود. در نتیجه، در تمرین‌های نظامی آن زمان، اشتباهاتی که به سبب نوآوری‌های فوق‌العاده ایجاد می‌گردید، مورد اغماض قرار می‌گرفت، اما اشتباهات غیر مرتبط با ابتکار عمل مورد مواخذه قرار می‌گرفت. نتیجه‌ی دیگر این تمرین‌ها این بود که به جای اعمال یک انضباط بیرونی، باید خود انضباطی در فضای رزم حاکم شود. با این حال، ارتش آلمان هیتلری نتوانست در عمل این یافته‌ها را به کار گیرد و قربانی انضباط بیش از حد خود شد.

به هر ترتیب می‌توان گفت که نسل سوم جنگ، بیش از فناوری، از تدابیر نظامی تأثیر گرفته است. البته نباید در این میان نقش فناوری را دست کم گرفت، زیرا هر چند شکل اولیه‌ی نسل سوم جنگ در پایان سال ۱۹۱۸ پدید آمد، اما تنها در جنگ جهانی دوم بود که با پدیدار شدن یک عنصر جدید فناوری (تانک) در سطح عملیاتی، این نسل از جنگ به مرحله‌ی

بلوغ خود نزدیک شد. در واقع، به کارگیری تانک و خودروهای رزهی از سوی آلمان‌ها در همین جنگ، تمرکز طرح‌ریزی‌های عملیاتی را از مکان به زمان معطوف کرد. این تحول یعنی اضافه شدن زمان به عنوان بُعد چهارم جنگ نقطه عطف مهمی در تاریخ جنگ محسوب می‌شود که بعدها دست مایه‌ی تحقیقات بسیاری، از جمله نظریه‌ی معروف جان بوید،<sup>۱</sup> گردید.

(Bunker, 2004,p33)

همان‌گونه که گفته شد، در تغییر نسل‌های جنگ، به ویژه از نسل دوم به سوم، اهمیت و تاکید بر برخی از مؤلفه‌های جنگ روندی فزاینده داشته است. بررسی برخی از این مؤلفه‌ها مقدمه‌ی مناسبی است برای ورود به نسل چهارم جنگ.

آرایش یگان‌های رزم: تاریخ جنگ با تعویض هر نسل شاهد پراکندگی بیشتر نیروها در فضای رزم بوده است. پراکندگی نیروها در نسل چهارم جنگ به حدی است که چه بسا کل جامعه‌ی دشمن را در بر گیرد. این پراکندگی زمینه‌ی اجرای عملیات به دست واحدهای کوچک نظامی را فراهم می‌آورد و این واحدها باید - حتی در پایین‌ترین سطح - از انعطاف‌پذیری عملیاتی برخوردار بوده و صرفاً براساس منظور فرمانده (و نه یک دستور عملیاتی جزء به جزء) به انجام عملیات پردازند.

وابستگی کمتر به آماد و پشتیبانی متمرکز: پراکندگی مورد اشاره که طبیعتاً سبب افزایش شتاب عملیاتی می‌شود مستلزم این است که نیروها از زنجیره‌های پشتیبانی و آماد و پشتیبانی معمول رها شوند و بتوانند بدون انتظار کمک از عقبه، در هر نقطه لازم با دشمن درگیر شوند. تاکید بیشتر در مانور: تعدد نیروی انسانی و حتی آتش انبوه دیگر یک عامل تعیین کننده در جنگ‌های آینده محسوب نمی‌شود. در فضای رزم آینده، یگان‌های کوچک، متحرک و چابک بر دشمنان پر تعداد و برخوردار از قدرت آتش زیاد فائق خواهند آمد.

فروپاشی روانی دشمن به جای تخریب فیزیکی وی: بر خلاف عادت نسل‌های گذشته

1 - Col John Boyd Theory: OODA (Observation - Orientation - Dedision - Action)

جنگ که همه چیز معطوف به انهدام نیروها و زیرساخت‌های ملی مؤثر در تداوم جنگ از سوی دشمن بود، در نسل چهارم، فرهنگ دشمن و نیز حمایت مردمی از وی از اهداف مهم شمرده می‌شوند. با توجه به ماهیت ذهنی این اهداف، شناسایی دقیق مراکز ثقل دشمن از اهمیتی ویژه برخوردار خواهد بود. (Bunker, 2004, p32)

در یک بیان کلی، فضای نسل چهارم بسیار گسترده و ناشناخته است؛ مرز میان جنگ و صلح قابل تشخیص نمی‌باشد؛ ماهیتی غیرخطی دارد، تا جایی که احتمالاً تفکیک کلاسیک صحنه عملیات به لجن، جناحین، عقبه و... میسر نیست؛ تفاوتی میان نیروهای نظامی و افراد غیرنظامی وجود نخواهد داشت؛ اقدامات مختلف به صورت هم‌زمان همه‌ی ابعاد سیستم دشمن را تحت تأثیر قرار داده و غالباً ماهیت نرم‌افزاری - و نه صرفاً سخت‌افزاری - دارند؛ تاسیسات مهم نظامی مانند فرودگاه، مراکز ثابت مخابرات و قرارگاه‌های بزرگ فرماندهی به سبب آسیب‌پذیری‌شان، کمتر در صحنه‌ی جنگ آینده مشاهده می‌شوند؛ موفقیت متکی به عملیات مشترک بوده و مرز میان مسئولیت و مأموریت نیروها از میان خواهد رفت. البته از یاد نبریم که بسیاری از این ویژگی‌ها در نسل سوم متولد شده، اما در نسل چهارم به رشد و بلوغ خود خواهند رسید.

اکنون با ترسیم یک افق کلی از نسل چهارم، بجاست دو شکل متفاوت از این نسل را مورد بررسی قرار دهیم: یکی نسل چهارم فناوری محور<sup>۱</sup> و دیگری نسل چهارم ایده محور.<sup>۲</sup>

#### (د) نسل چهارم فناوری محور

اگر ویژگی‌های کلی بالا را در کنار فناوری‌های نوین نظامی قرار دهیم، با شکل جدیدی از جنگ مواجه می‌شویم. برای نمونه، مهمات هدایت شونده‌ی دقیق با حجم محدود، قابلیت حمله به اهدافی را فراهم می‌کنند که با مهمات متعارف با حجم انبوه قابل انهدام نیستند. به

1 - Technology – Based Fourth Generation of War

2 - Idea – Based Fourth Generation of War

علاوه، رشد فناوری روباتیک و هوش مصنوعی، خودروهایی بدون سرنشین، و ارتقای آگاهی وضعیتی و مشاهده‌ی عمیق‌تر فضای نبرد از طریق سکوهایی فضا پایه - با سطوح ارتفاع متفاوت - سبب بروز تغییرات ژرفی در فضای رزم شده است. همچنین، واحدهای نظامی کوچک و متحرک، متشکل از سربازان آموزش دیده و مسلح به سلاح‌های پیشرفته قادر خواهند بود در جستجوی اهداف حیاتی، مناطق وسیعی را به سرعت طی کنند. از آنجایی که ممکن است این اهداف بیشتر غیرنظامی باشند تا نظامی، تقسیم‌بندی سنتی منطقه‌ی خط مقدم - عقبه به منطقه‌ی هدف - غیرهدف تغییر می‌یابد. این امر می‌تواند سازمان و ساختار نیروهای مسلح را به کلی متحول سازد. واحدهای نظامی مورد بحث می‌تواند کارکردهای شناسایی و ضربه به اهداف را در هم ادغام کنند. تسلیحات هوشمند و قابل کنترل از راه دور، که از طریق هوش مصنوعی قابل برنامه‌ریزی هستند نقش مهمی در میدان نبرد آینده بازی می‌کنند. بدین ترتیب، پنهان شدن از دید و تیر این تسلیحات و گمراه کردن آنها از جمله توانایی‌های دفاعی مهم آینده محسوب می‌شود.

به علاوه باید گفت از آنجایی که زیرساخت سیاسی و جامعه غیرنظامی دشمن به اهداف میدان نبرد تبدیل می‌شوند، متمایز کردن سطوح استراتژیکی و تاکتیکی از یکدیگر مشکل است. در این فضای پیچیده و پرابهام، فرماندهان باید از مهارت کافی برای به‌کارگیری توأمان هنر جنگ و فناوری برخوردار باشند. ادغام این دو با یکدیگر اگر نگوییم دو تفکر نظامی متضاد، اما حداقل متفاوت را می‌طلبد. چالش‌های اصلی فرماندهان در نسل چهارم جنگ عبارتند از:

انتخاب دقیق اهداف (به ویژه این که این اهداف ممکن است فراتر از اهداف نظامی عینی، ماهیتی سیاسی یا فرهنگی داشته باشند)؛ توانایی تمرکز سریع و ناگهانی نیروها از حالت پراکندگی، انتخاب واحدهایی که بتوانند با کم‌ترین رد پا و با استفاده از غافلگیری، محیط متغییر عملیات را مدیریت کنند؛ و پردازش به موقع اطلاعات و اجتناب از عارضه‌ی اضافه وزن اطلاعاتی که گاه می‌تواند مقاصد عملیاتی و استراتژیکی را مخدوش سازد. البته نباید از نظر دور بداریم که وابستگی نسل چهارم فناوری محور (کشورهای غربی و به ویژه آمریکا) به

شبکه‌های اطلاعاتی و رایانه‌ای از منظر آسیب‌شناسی نیز قابل تامل است و چه بسا حمله‌ی ویروس‌های رایانه‌ای باعث اختلال سیستم‌های نظامی و غیرنظامی متعددی شود. علاوه بر موارد بالا، جنگجویان نسل چهارم ماهرانه از رسانه‌ها برای تحت تأثیر قرار دادن افکار عمومی داخلی و جهانی بهره خواهند برد، تا جایی که گاه اجرای دقیق عملیات روانی ضرورت استفاده از نیروهای نظامی را منتفی می‌سازد.

#### ۵) نسل چهارم ایده محور

همان‌گونه که اشاره شد، عنصر فناوری پیش‌ران اصلی نسل دوم جنگ بود، ایده‌های تاکتیکی عامل بنیادین ظهور نسل سوم محسوب گردید، و نسل چهارم نیز با محوریت فناوری به منصفی ظهور رسید. اکنون به جاست نسل چهارم را از منظر متفاوت، یعنی با محوریت ایده و تدابیر تاکتیکی تشریح کنیم.

حدوداً از پانصد سال گذشته تاکنون، غرب پارادایم‌های حاکم بر جنگ را تعریف کرده است، به طوری که گاه حتی ارتش‌های کشورهای غیر غربی نیز تأثیر و کارایی اقدامات خود را در تبعیت از این پارادایم دیده‌اند. در واقع چون نقطه قوت غرب در فناوری خلاصه می‌شود، غربی‌ها مایلند نسل چهارم جنگ را فناوری محور تعریف کنند. اما امروزه صرفاً پارادایم غرب بر فضای جنگ آینده حاکم نیست و همان‌طور که خواهیم دید، نسل چهارم جنگ می‌تواند از سنت‌های فرهنگی غیر غربی متولد شود؛ شاید به این سبب که کشورهای غیر غربی که غالباً توان رقابت با فناوری نظامی غرب را ندارند، در تلاشند تا جنگ آینده را به سمت ایده محوری هدایت کنند. از این منظر می‌توان نسل چهارم ایده محور را جنگی ناهم‌تراز به حساب آورد. جنگجویان ناهم‌تراز علاوه بر برخی ویژگی‌های منتقل شده از نسل سوم به نسل چهارم، دارای ویژگی‌های منحصر به فردی نیز هستند. برای مثال، بدون وجود یک سازمان رزم مشخص به صورت پراکنده در فضای نبرد عملیات می‌کنند، غالباً از نظر آماد و پشتیبانی خود اتکا و غیرمتمرکز هستند و با برهم زدن مرزبندی سنتی منطقی مقدم - عقبه، در پی فروپاشی روانی دشمن می‌باشند. به علاوه، آنها از قابلیت مانور بالا برخوردار بوده و آتش محدود خود

را در زمان و مکان مناسب علیه مراکز ثقل اصلی در عمق سرزمین دشمن به کار می‌گیرند. در واقع باید گفت جنگجویان نهم‌تراز نسل چهارم تلاش می‌کنند برای مشکلی که در پی نسل‌های گذشته مطرح گردیده، اما به آن پاسخی داده نشده، راه‌حلی بیابند. این مشکل عبارت است از تضاد میان ماهیت میدان نبرد مدرن و فرهنگ نظامی سنتی. این فرهنگ نظامی - شامل درجه، احترام، یونیفرم، و رژه نظامی - عمدتاً محصول نسل اول جنگ محسوب شده و مبتنی بر نظم و انضباط صرف است. این فرهنگ متناسب با فضای نبرد زمان خودش (قرن هفدهم تا نوزدهم) تکوین یافت. در آن زمان یک ارتش ایده‌آل همانند یک ماشین روغن‌کاری شده تصور می‌گردید و از فرهنگ نظامی تولید چنین ماشینی انتظار می‌رفت. (Bunker, 2004,p32)

به هر حال، با پدیدار شدن هر نسل جدید از جنگ، فضای رزم به سمت بی‌نظمی بیشتر و بیشتر پیش رفته و بدین ترتیب فرهنگ نظامی که مبتنی بر انضباط شدید تعریف می‌شود، روز به روز با ماهیت جنگ مدرن ناسازگارتر می‌شود؛ تا جایی که تضاد و ناسازگاری به معضلی به مهم برای بسیاری از ارتش‌های جهان تبدیل شده است. جنگجویان نهم‌تراز نسل چهارم جنگ با انکار ماهوی فرهنگ نظامی مورد بحث، توانسته‌اند این مشکل را حل کنند. اکنون این امکان برای آنها وجود دارد که فرهنگی متناسب با ماهیت بی‌نظم جنگ مدرن تدوین کنند.

این فرهنگ نظامی جدید که ابعاد وسیع‌تری دارد، بی‌تردید فرهنگی غیرغربی خواهد بود. امروز ظهور اولیه‌ی نسل چهارم جنگ را در عراق و افغانستان شاهد هستیم. در واقع کسانی مانند توماس هامس<sup>۱</sup> معتقدند شکل مدرن شورش در عراق و افغانستان همان نسل چهارم ایده محور است که در ادبیات نظامی روزگار حاضر فراوان مورد اشاره قرار می‌گیرد. بر این اساس، جنگجویان ایده محور نسل چهارم، می‌کوشند به رهبران سیاسی دشمن ثابت کنند که یا اهداف

۱ - سرهنگ توماس ایکس هامس (Thomas X. Hammes) تحلیل‌گر ارشد مؤسسه‌ی مطالعات استراتژیک ملی وابسته به دانشگاه دفاع ملی آمریکا.

استراتژیک ایشان دست نیافتنی است و یا هزینه‌های آن اهداف بیش از منافعشان است. در این دیدگاه فرض اصلی این است که اراده‌ی برتر سیاسی اگر خوب به کار گرفته شود می‌تواند قدرت‌های سیاسی و اقتصادی قوی‌تر را شکست دهد، چرا که در نهایت هدف پیروزی سیاسی است تا موفقیت نظامی. از منظر غرب، پیروزی در این جنگ بسیار دشوار است. (Forum, No, 214) زیرا غرب خود را در سطح فناوری بسیار تقویت کرده اما در درک نقش انسان یا به عبارت روشن‌تر، رجعت انسان به صحنه‌ی جنگ تا حد زیادی ناتوان بوده است. نمونه‌هایی تاریخی متنوعی مانند شکست آمریکا در ویتنام، لبنان، سومالی، افغانستان، و عراق گواهی بر این ادعا به حساب می‌آیند.

نکته‌ی جالب توجه درباره‌ی نسل چهارم جنگ در عراق این است که نیروهای آمریکایی هیچ شواهدی مبنی بر وجود هدایت مرکزی و هماهنگی کلی میان همه‌ی گروه‌های شورشی عراق نیافته‌اند، اما به نظر می‌رسد که همه‌ی حملات تحت تأثیر یک الگوی مشترک و با هدف بیرون راندن نیروهای آمریکایی از عراق صورت می‌گیرد. در واقع این پرسش مطرح است که بدون وجود هماهنگی، گروه‌های مختلف شورشی چگونه اقداماتشان را در تکمیل یکدیگر انجام می‌دهند؟ این پرسش از آن جهت حائز اهمیت است که هماهنگی اقدامات بازیگران در صحنه‌ی جنگ هم‌تراز و کلاسیک مستلزم وجود یک سیستم فرماندهی و کنترل متمرکز و مجزاست، به ویژه این که جغرافیای نسل چهارم جنگ به مراتب گسترده‌تر از نبردهای کلاسیک بوده و گاه بخش قابل توجهی از مناطق جهان را در بر می‌گیرد. در پاسخ باید گفت شورشیان عراقی یکایک اقدامات را به دقت مشاهده می‌کنند و تأثیر آنها را براساس بازخوردشان نسبت به عراق، آمریکا و رسانه‌های بین‌المللی مورد سنجش قرار می‌دهند. در این سنجش، اقداماتی که نمره‌ی خوب می‌گیرند ادامه می‌یابند و آنهایی که ضعیف ارزیابی می‌شوند، متوقف می‌گردند. شورشیان با این کار، بسیاری از ویژگی‌های یک شبکه‌ی خود سازمانده را به نمایش می‌گذارند. بدین ترتیب ضرورت وجود یک سیستم منسجم و متمرکز فرماندهی و کنترل در نسل چهارم جنگ با تردید جدی مواجه می‌شود، این در حالی است که کشورهایی مانند آمریکا سرمایه‌های مالی و انسانی هنگفتی را برای حفظ و توسعه‌ی این سیستم

هزینه می‌کنند. جنگجویان نسل چهارم در صورت نیاز به فرماندهی و کنترل می‌توانند آن را به صورت غیرمتمرکز و با استفاده از امکانات غیرنظامی موجود در جامعه تأمین کنند (پست الکترونیک، پیام‌های کوتاه تلفن همراه، GPSهای تجاری، عکس‌های ماهواره‌ای با دقت یک متر نمونه‌هایی از امکانات غیرنظامی موجود در جامعه محسوب می‌شوند).

### نظریه‌ی دوره‌های تاریخی جنگ

نظریه‌ی دوره چهارم جنگ<sup>۱</sup> از سال ۱۹۸۷ توسط صاحب‌نظرانی مانند دکتر لیندسی مور و دکتر رابرت جی بانکر<sup>۲</sup> مطرح گردید و امروزه یکی از مواد درسی مطالعات امنیت ملی محسوب می‌شود. مفهوم دوره‌ی چهارم جنگ براساس این نظریه‌ی علوم سیاسی به تحلیل تاریخی تمدن غرب در ۲۵۰۰ سال گذشته می‌پردازد که تغییر ماهیت نیروی اجتماعی در هر مقطع زمانی همواره بر شکل حکومت جوامع و ساختارهای اقتصادی و نظامی آن مؤثر بوده است. این نظریه بر اساس نوع و ماهیت نیروهای اجتماعی، تمدن بشر را به چهار دوره تقسیم می‌کند. هر دوره براساس بهره‌گیری آزمایشی یا نهادینه شده از نیروی اجتماعی موردنظر، شکل منحصر به فرد جنگ خود را داراست (برای مثال، نیروی انسانی، جانوری، ماشینی و فراموتوری) (Robert Bunker, 1994,p76)

از این منظر، سیستم‌های نظامی در هر دوره حاصل سنتز فناوری‌ها و ایده‌هایی هستند که به لحاظ کیفی شکل‌های مختلف جنگ را از یکدیگر متمایز می‌گردانند؛ به این معنا که انقلاب‌های نظامی زمانی رخ می‌دهند که تمدن بشری به شکل تازه‌ای از انرژی و نیروی اجتماعی دست یابد. با استفاده از این رویکرد تحلیلی به تاریخ تمدن بشر که اتمام نیروی اجتماعی در هر دوره و آغاز نیرویی جدید در دوره‌ی دیگر را دلیل اصلی انقلاب‌های سیاسی و نظامی و نیز شکل‌های تازه‌ی جنگ می‌داند، می‌توان بسیاری از واقعیت‌های امروز جنگ در

1 - Fourth - Epoch War

2 - Dr. Lindsay Moore and Dr. Robert J. Bunker

عراق و همچنین جنگ‌های آینده را توجیه کرد. واضح است که این واقعیت‌ها با برداشت‌های سنتی از امنیت قابل فهم نیستند و باز تعریف مفاهیمی مانند پیروزی، شکست، تهدید، و فضای رزم یک ضرورت اجتناب‌ناپذیر محسوب می‌شود. این واقعیت‌ها همچنین بیان می‌کنند که دشمنان غرب با به چالش کشیدن نظام سیاسی و اجتماعی تثبیت یافته‌ی غرب، خود را با ماهیت نرم‌افزاری دوره‌ی جدید منطبق کرده و به شیوه‌ای جدید می‌جنگند. در این حالت بدهی است که انقلاب در امور نظامی (RMA) به عنوان ابزار تفوق غرب برای سرکوب آنها ناکارآمد می‌نماید. اکنون پیش از ورود به دوره‌ی چهارم جنگ، به‌جاست نگاهی گذرا و اجمالی به دوره‌های اول تا سوم بیندازیم.

#### الف) دوره‌ی اول جنگ (نیروی انسانی)

دوره‌ی اول جنگ را باید در دوره‌ی کلاسیک، یعنی پیش از قرون وسطی سراغ گرفت. (Parametrs,2000,p12) این دوره عمدتاً مبتنی بر بهره‌گیری از نیروی انسانی بود. دو شکل بارز جنگ در این دوره عبارت بود از: جنگ‌های یونان باستان مبتنی بر آرایش سربازان در صف‌های فشرده، به‌طوری که سپرهای آنها یک دیوار زرهی ایجاد می‌کرد؛ و جنگ‌های روم باستان براساس قشون بزرگ سربازان با نام لژیون. طی این دوره، دولت شهرها مبنای حکومت‌داری محسوب شده و اقتصاد برده‌داری حاکم بود. همچنین مزیت‌های طبقاتی مانند روابط میان اربابان و برده‌گان بخشی از پارادایم ایدئولوژیک آن زمان به‌حساب می‌آمد. (Robert Bunker, 1994,p19)

#### ب) دوره‌ی دوم جنگ (نیروی جانوری)

جنگ دوره‌ی دوم در دنیای قرون وسطی اتفاق افتاد. در این دوره سه شکل از جنگ مشاهده می‌شود که هر سه مبتنی بر بهره‌گیری از نیروی جانوری هستند. بربرهایی که به مرزهای اروپا تاختند، قشون انبوه سواره نظام را به خدمت گرفتند که نتیجه آن سقوط امپراطوری روم و آغاز دوره‌ی بربریت غرب بود. حکومت‌هایی که به‌جای دولت شهرها در

نیمی از امپراطوری روم به وجود آمدند، در پاسخ به این تهدید به توسعه نیروهای سواره نظام روی آوردند. بعدها در زمان حاکمان فئودال، این نیروها به شوالیه‌ها تغییر یافتند. در این دوره تمدن، اقتصاد دست‌مزدی به عنوان الگوی غالب اقتصادی، دولت فئودالی به عنوان شیوه‌ی رایج حکومت‌داری، و مشیت الهی که به شکلی افراطی از سوی کلیسا ترویج می‌گردید به عنوان مبنای اصلی ایدئولوژی رواج یافت.

#### ج) دوره‌ی سوم جنگ (نیروی مکانیکی)

دوره سوم جنگ یا همان دوره‌ی مدرن با پارادایم نیروی مکانیکی پا به عرصه‌ی تاریخ نهاد. این پارادایم به ترتیب شامل دو شکل نیرو، یعنی نیروی ماشین و نیروی موتور است. در شکل اول شاهد ظهور ارتش‌های مزدور (سربازان اجیر شده) در دوره‌ی حکومت‌های پادشاهی هستیم که به بعدها به صورت نهادیه شده درآمد. شکل دوم، یعنی نیروی موتور، زمینه‌ی ظهور جنگ گسترده با شرکت همه‌ی اقشار جامعه را به وجود آورد؛ ابتدا به صورت ابتدایی در فرانسه‌ی ناپلئونی و سپس با اختراع موتور درون سوز به شکل نهادینه شده و مدرن‌تر توسط آلمان در قالب حملات برق‌آسای لشکرهای موتوری و زرهی در جنگ جهانی دوم.

#### د) دوره‌ی چهارم جنگ (نیروی فرامکانیکی)

دوره‌ی چهارم بیانگر ظهور جنگ در جهان پسامدرن است. براساس نیروی فرامکانیکی، دو شکل اصلی از جنگ در حال ظهور است: جنگ غیرغربی و جنگ با فناوری پیشرفته. جنگ غیرغربی غالباً متکی بر درگیری کم‌شدت و تاکتیک‌های ناهم‌تراز است که با هدف به چالش گرفتن برتری فناورانه‌ی غرب انجام می‌گیرد. بسیاری از صاحب‌نظران، نسل چهارم ایده‌محور جنگ را که پیش‌تر بررسی گردید، با این نوع جنگ مترادف می‌پندارند. (Robert Bunker, 1994,p49)

به علاوه، گسترش مناطق شهری در کشورهای در حال توسعه، خود عاملی است در مقابل برتری فناورانه‌ی امروز غرب در جنگ‌های مدرن، بدین معنا که در محیط‌های محدود و پیچیده‌ی شهری - به سبب عوارض متعدد مصنوعی نظیر ساختمان‌ها و مختلط بودن

جنگجویان با مردم عادی - کارایی تسلیحات پیشرفته تا حد قابل توجهی کاهش می‌یابد. جنگ با فناوری پیشرفته بیانگر فناوری‌های نظامی جدید مانند سلاح‌های هدایت شونده‌ی دقیق، جنگ اطلاعاتی، تسلیحات غیرمرگبار، واحدهای رزمی رباتیک و نیز جنگ‌افزارهای هدایت‌کننده‌ی انرژی می‌باشد.

بدین ترتیب چالش بیان دو شیوه‌ی غربی و غیر غربی جنگ هر روز بیشتر نمایان می‌شود. بی‌تردید جنگ‌هایی که غرب در آینده با آنها مواجه خواهد بود - مانند آنچه امروز در عراق و افغانستان شاهد هستیم - مبتنی بر برداشت‌های سنتی از امنیت نخواهد بود. نگرش چند صد ساله‌ی نزاع میان دولت‌های ملی یا متحدان آنها که بر سر حفظ یا گسترش حاکمیت ملی در می‌گرفت، جایی در چشم‌انداز جنگ آینده ندارد و طبیعتاً تعاریف فعلی پیروزی، شکست، تهدید و فضای رزم دیگر تکافوی مقتضیات جنگ آینده را نمی‌کند. با تعریف دوباره‌ی این مفاهیم اصلی، معرفت‌شناسی جنگ بار دیگر با گذار و دگرگونی مواجه می‌شود، چرخشی نوبه‌ای بین نظم و آشوب که حداقل از هزار سال پیش وجود داشته و در هر چرخش جوامعی توسعه یافته‌اند که توانسته‌اند با نیروی اجتماعی نوظهور زمان خود سازگاری بیشتری یابند. (Morris, 1990,p33) در واقع از زمان معاهده‌ی وستفالیا در سال ۱۶۴۸ فرایند روزافزون نظم و قوانین اجتماعی باعث شکل‌گیری و شکوفایی بسیاری از کشورها، نهادها و جوامع غربی گردیده است اما در روزگار حاضر - بنا به دلایلی که گفته خواهد شد - این فرایند از نظم مداری بسوی آشوب‌زدگی در حال تغییر است، به این معنا که الگوی دولت ملی در حال ورود به دوره‌ای است که کارایی آن جهت سازمان دادن به جوامع بشری با چالش جدی مواجه شده است. (Robert Bunker, 1994,p41) به گفته‌ی رالف پیترز، چالش پیش‌روی غرب تعریف دوباره‌ی انسان است. (Peters, 2003,p82) بنا به نظر وی، تاریخ غرب در حال تجربه‌ی یک گذار پسامدرن است که آشوب و بی‌نظمی ویژگی بارز آن محسوب می‌شود. بی‌تردید در دوره‌ی جدید، شکل‌های رایج نهادهای سیاسی و اجتماعی فروریخته و شکل‌های جدیدی جایگزین آنها می‌شوند.

نظریه‌ی دوره‌ی چهارم جنگ بیان می‌دارد انقلاب‌ها در امور نظامی و سیاسی در پی

گذارهای تاریخی به وجود آمده‌اند، بدین نحو که هرگاه نیروی اجتماعی یک دوره به پایان رسیده، دوره‌ای دیگر با نیرویی جدید آغاز گردیده است. شکل‌های رایج نهادهای سیاسی و نظامی در نظام اجتماعی تثبیت شده‌ی هر دوره که ناتوان از انطباق با منافع و منابع نیروی در حال ظهور هستند، جای خود را به شکل‌های جدیدتر می‌دهند.

فناوری‌های پیشرفته‌ای که براساس نیروهای اجتماعی جدید ظاهر می‌شوند یکی از عوامل تغییرات مورد بحث به شمار می‌آیند. افکار و ایده‌های قبلی که نهادهای فعلی حکومتی بر پایه‌ی آنها تاسیس شده‌اند در قالب مفاهیمی چون نظریه‌ی اقتصادی، تعریف ثروت، اخلاق نظامی، دکترین و ساختار نیروهای نظامی، نظام حقوقی، علوم، ساختار طبقاتی جامعه و دولت منعکس شده‌اند. بنابراین، می‌توان گفت که در دوره‌های قبلی تغییر، افکار و عقاید تثبیت یافته‌ای که بیانگر مفاهیم فوق بوده‌اند، در مقابل تغییرات پیش رو مقاومت کرده‌اند و مردم نخواستار یا نتوانسته‌اند به لحاظ کیفی با فناوری‌های پیشرفته در حال ظهور سازگاری یابند. در نتیجه، مشروعیت نظام اجتماعی تثبیت یافته‌ی آنها از سوی کسانی که به فناوری‌های پیشرفته و طبیعتاً شیوه‌های جدید جنگ مجهز بوده‌اند به چالش گرفته شده است. در نهایت گروه غالب معضلات اجتماعی و ملاحظات شناختی، حقوقی و اخلاقی جدیدی مطرح ساخته‌اند که افکار و عقاید گروه مغلوب قادر به حل و فصل آنها نبوده است. به بیان ساده‌تر، از آنجایی که نهادهای سیاسی و اجتماعی دوره‌ی پیشین قادر به پاسخگویی به نیازهای برآمده از شیوه‌های جدید جنگیدن در دوره‌ی جدید نیستند، ناگزیر فرو ریخته‌اند. چنانچه خواهیم گفت ماهیت نرم‌افزاری جنگ و اساساً جنگ‌شناختی به عنوان شیوه‌ی جدید جنگیدن نمونه‌ای از این دست محسوب می‌شود.

زمانی که فروپاشی و شکست یک تمدن را در میدان نبرد مطالعه می‌کنیم نباید به این اشتباه دچار شویم که حاکمان و مردم آن تمدن قادر به ادامه‌ی عملیات در میدان نبرد سستی خود نبودند، بلکه شکست آنها را باید به حریفانی نسبت داد که فارغ از پارادایم حاکم، آزادانه و براساس مزیت‌های خود تعریف تازه‌ای از میدان نبرد ارائه کردند و بدین وسیله ساختار موجود را به چالش گرفتند. (Bunker, 1994, p55) در واقع، نخبگان حاکم با این که می‌دانستند

ابزارهایی در دست حریف است که با آنها می‌تواند حق حاکمیت‌شان را به چالش بکشد و با این‌که می‌توانستند افکار و عقاید جدیدی را براساس همان ابزارها شکل دهند، اما غالباً یا به-اصلاح شیوه‌های قدیمی‌تر بسنده کردند و یا اصلاً چشم‌خود را به‌روی واقعیات بستند.

بی‌تردید آنان که نظم قدیم را برای ایجاد نظمی جدید به چالش می‌گیرند، بدون هیچ تعهدی برای حفظ و پیروی از نظام سیاسی و اجتماعی حاکم، براساس قابلیت‌های ذاتی موجود در شیوه‌های نوین جنگ، به نحوی متفاوت و خلاف انتظار عمل می‌کنند. آنها اندیشه و رفتار خود را از قید و بند عرف رایج رها می‌کنند، به راحتی قوانین پذیرفته شده‌ی جنگ را نقض می‌کنند، و در نهایت تدابیر جنگی جدیدی می‌آفرینند که از نظر فنی به آنان امکان می‌دهد از تسلیحات بدیع و مبتکرانه‌ای علیه نقاط ضعف و آسیب‌های نظام حاکم استفاده می‌کنند.

بدیهی است که نقض قوانین جنگ - با انگیزه‌ی اجتماعی، اقتصادی، مذهبی، فرهنگی و... - از سوی نظام قدرت حاکم، جنایت خوانده می‌شود زیرا اگر نقض قوانین جنگ به راحتی انجام شود، بتدریج جنگ را از انحصار صاحبان قدرت خارج می‌سازد و پارادایمی ایجاد می‌شود که قدرت حاکم توان مقابله با آن را ندارد. از این منظر تعجبی ندارد که انتفاضه‌ی فلسطینیان و دفاع حزب‌الله لبنان علیه متجاوزین صهیونیست اقدامات تروریستی نامیده شود. به بیان ساده‌تر، مهم‌ترین ملاحظه‌ی امنیتی غرب این است که در پارادایم جدید شکل متفاوتی از نهادهای اجتماعی ارایه شود که با به چالش گرفتن مشروعیت دولت - ملت به عنوان یک پارادایم غربی، به شکل‌های رفتاری جدیدی مشروعیت دهد که از دید جوامع امروز غربی نا به‌هنجار و حتی غیراخلاقی محسوب می‌شود. جهان غرب در مقابل این پارادایم جدید واقعاً آسیب‌پذیر است.

باید بپذیریم که ظهور شیوه‌ها و بازیگران جدید در صحنه‌ی جنگ به این معناست که تصورات سنتی غرب و آنهایی که جنگ را با پارادایم غربی می‌نگرند با تردید جدی مواجه است. شواهد اخیر در عراق و افغانستان مؤید این ادعاست که بر خلاف نگرش کلاسیک، جنگ آینده برای ادامه و توسعه‌ی منافع دولت‌های ملی در نمی‌گیرد، بلکه رقابتی است بر سر ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی. (William Lind, 2004,p3) در واقع، بار دیگر شاهد رجعت

جنگجویانی هستیم که منبعث از نگرش‌های وجودگرایی (چه دارای تعلق ملی و چه بدون آن)، رابطه‌ای فردی با جنگ برقرار می‌کنند. آنها با بهره‌گیری از فناوری‌های اطلاعاتی ارزان به دنبال مقابله با تسلط نیروهای غربی بر فضای رزم، و ایجاد شکل‌های جدیدی از سازمان‌های سیاسی و اجتماعی هستند که از خلاف عرف رایج بوده و بنابراین در تقابل مستقیم با پارادایم دولت - ملت قرار می‌گیرد. (Arquilla, 2000, p4) بر این اساس، مدل وستفالیایی دولت - ملت که نهادهای اجتماعی و نیز نظامی آن بر پایه‌ی معماری منظم و سلسله‌مراتبی بنا شده از سوی نهادهای نوظهوری که مبتنی بر معماری آشوب‌ناک و شبکه‌ای طرح‌ریزی شده‌اند مورد تهدید قرار گرفته است (بنا به دلایلی که در فصل‌های آینده خواهند آمد، نقش‌انسان بعنوان یک هویت شناختی در این معماری جدید اهمیت بسزایی یافته است).

بدین ترتیب، هر دو گروه بازیگران غربی و مردمی طیف مورد بحث می‌کوشند با استفاده منحصر به فرد از بُعد پنجم جنگ، عملیات تأثیرمحور را طرح‌ریزی و اجرا کنند. بدیهی است که این دو گونه از عملیات تأثیرمحور در ماهیت یکسان و در شکل متفاوت هستند. در ماهیت یکسان هستند چون هر دو رویکرد تأثیر را به‌جای تخریب مبنای عملکرد خود قرار می‌دهند و می‌کوشند تا با مدیریت تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم اقدامات خود در سطح تاکتیکی و عملیات به نتایج استراتژیک دست یابند. اما این رویکرد در شکل متفاوتند چون طرف غربی با تکیه به فناوری پیشرفته و طرف مردمی با اتکا به تدابیر تاکتیکی در پی ایجاد تأثیرات موردنظر هستند. از آنجایی که مفهوم عملیات تأثیرمحور در ادبیات نظامی امروز و نیز در این تحقیق بسیار حائز اهمیت است، به‌جاست مروری مختصر بر ماهیت و ویژگی‌های این تفکر داشته باشیم.

#### عملیات تأثیرمحور الگوی نهادینه‌شده‌ی جنگ ناهم‌تراز

چنانچه خواهیم دید، عملیات تأثیرمحور با هدف تغییر رفتار حریف انجام می‌شود، یعنی به‌جای نابودی کل سیستم دشمن که هزینه‌ها و تلفات زیادی برای دو طرف درگیری به همراه دارد، تلاش می‌شود که با وارد آوردن محرک‌های خاصی به سیستم، رفتار کلی آن سیستم تغییر یابد. بدیهی است که در این صورت طرف قوی‌تر جنگ ضمن کاهش هزینه‌ها و تلفات خودی

و دشمن، جنگ اخلاقی‌تر را به نمایش می‌گذارد و مشروعیت خود را نزد افکار عمومی حفظ می‌کند. این توضیحات با ویژگی‌های جنگ ناهم‌تراز که در ادبیات نظامی امروز گسترش یافته همخوانی زیادی دارد. در واقع جنگجویان ناهم‌تراز، چه در طرف قوی‌تر و چه در طرف ضعیف‌تر، می‌کوشند تا با حداقل سرمایه‌گذاری در میدان نبرد، حداکثر نتیجه یا تأثیر را برداشت کنند. به همین علت است که بسیاری از صاحب‌نظران نظامی بر خلاف گذشته جنگ ناهم‌تراز را منحصر به طرف ضعیف‌تر نمی‌دانند، بلکه بر سر این نکته به توافق رسیده‌اند که با فرض وجود حالت دو قطبی در یک جنگ - یعنی طرف ضعیف در مقابل طرف قوی - هر یک براساس خاستگاه فکری و مقدورات مادی و معنوی خود انگیزه کافی برای عملیات تأثیرمحور یا ناهم‌تراز جنگیدن را دارند. به بیان ساده‌تر، رویای سربازان و فرماندهان تاریخ جنگ برای انجام یک جنگ کم تلفات‌تر و آسان‌تر در قالب اندیشه‌ی جنگ ناهم‌تراز تعبیر شد و تبدیل این اندیشه به یک الگوی عملی در هیأت عملیات تأثیرمحور در یکی دو دهه‌ی اخیر جامعه‌ی عمل پوشیده است.

بنابراین می‌توان گفت که طیف گسترده‌ی بازیگران جنگ آینده، از دولت - ملت‌های غربی گرفته تا بازیگران غیردولتی، به دنبال تحقق جنگ ناهم‌تراز با رویکرد تأثیرمحور خاص خود هستند و صد البته که هر کدام براساس شیوه و منابع در دسترس خود به دنبال انجام این مهم هستند.

### نتیجه

براساس آنچه تاکنون در مورد دو قطبی بودن جنگ آینده (قطب انسان و قطب فناوری) گفته شد و نیز با استناد به این نکته مهم که به کارگیری رویکرد تأثیر محور (به‌عنوان الگوی نهادینه شده‌ی نبرد ناهم‌تراز) در انحصار هیچ‌یک از بازیگران جنگ آینده نیست، بازیگران قبلی به نیروهای مردمی می‌توانند ضعف فناوری و سخت‌افزار خود را با اتکا به قوه‌ی ابتکار و خلاقیت بُعد انسانی تا حدی جبران کنند و مدلی از عملیات تأثیر محور را توسعه دهند که همانند حریفان فن‌مدارشان، بسیاری از مزیت‌های این شیوه‌ی نوین جنگ را تصاحب کنند.

خوشبختانه تحقق این امر در ج.ا.ا در هیچ وجه تازگی ندارد، چرا که همواره در طول دفاع مقدس رزمندگان اسلام، منبعث از تاکیدات فراوان حضرت امام(ره) مبنی بر اعتماد و تکیه به نیروهای مردمی - آنچه در این مقاله بُعد انسانی جنگ نامیده می‌شود - توانستند با بهره‌گیری از قوه‌ی ابتکار و خلاقیت (ایده محوری) توان رزم نسبی خود را در مقابل دشمن فناوری محور حفظ کرده و در بسیاری موارد بر وی غلبه کنند. با این حال، آنچه فقدان در سال‌های پس از جنگ همچنان محسوس است. نهادهای سازی نقش نیروهای مردمی در یک الگوی بومی ناهم‌تراز (تأثیرمحور) است که هر چند تلاش‌های بسیاری در این خصوص انجام شده، اما مدل کنونی - متناسب با تغییر محیط تهدید- همچنان نیازمند تکمیل و روزآمدسازی است. اهمیت این موضوع زمانی بیشتر می‌شود که به استناد بررسی مقایسه‌ای سه نظریه‌ی مورد بحث، امروز پس از دوره‌ی صنعتی که ماشین‌های سنگین و عظیم جنگی میان انسان و فضای رزم حال شده بود و عملاً معادله‌ی قوا را به نفع دارندگان فناوری تسلیحاتی بر هم زده بود، بار دیگر انسان و ذهن انسان جایگاه گذشته‌ی خود را در صحنه‌ی نبرد بازیافته است. این فرصت تاریخی برای همه‌ی بازیگرانی است که می‌کوشند با تکیه بر بُعد انسانی شیوه‌ی رزم خود را توسعه دهند. امید است ارزش والای این فرصت را بخوبی درک کنیم.

### منابع

- 1 - Alan G. R. Smith, Science and Society in the Sixteen and Seventeen Centuries, 1972.
- 2 - Basil H. Liddell Hart, "Strategy", 1972.
- 3 - BBC News, Sunday, 23 January, 2005, "US Plans Robot Troops for Iraq
- 4 - Ben Ames, "Air Force Predicts Enemy Moves With New Soft Ware, 2003.
- 5 - Charles B. Miller: Enhancing the Strategic Application of Effects – Based Operation Concepts, U.S. Army War College, 2002.
- 6 - Chris Morris, "Weapons of Mass Protection: Non Lethality, Information Warfare, and Air Power in the Age of Chaos", Airpower Journal, Spring 1995.
- 7 - Chris S. Richie, "We Need War Principles For Our Generation, 2005 Internet Accessable.
- 8 - Christopger Coker: Waging War Without Warriors, the Changing Culture of Military Conflict, 2002.
- 9 - Colonel Bui Tin, "How North Vietnam Won the War, "Wall Street Journal, August 3, 1995.
- 10 - Commander's Handbook for an Effects – Based Approach to Joint Operations, 2006.
- 11 - Daniel F. Fayette, "Effects Based Operations: Application of New Concepts, 2001.
- 12 - Dr. Ed Smith, Effects – Based Operations ... The way Ahead, Power Point, Internet Accessable.
- 13 - EBO Panel of C4ISR Summit, "White Paper on Training, Planning and System Development For EBO, 2000.
- 14 - Edar M. Knouse: Effects – Based Taraeting and Operation Art in the 21st Century, Naval War Callege, 2002.
- 15 - Fred Reed: Robotic Warfare Drawing Nearer, Internet Accessed.
- 16 - Fredrick P. Stein, "Network Centric Warfare, 1999.
- 17 - Giulio Dohet, "The Command of the Air", 1942.
- 18 - Gray Klein, "Sources of Power: How People Make Decisions, 1998.

- 19 - Hanson, Victor Davis: Carnage and Culture: Landmark Battles in the Rise to Western Power, 2002.
- 20 - Harlan K. Ellman & James p. Wade, "Rapid Dominance – A Force for All Seasons, 1998.
- 21 - Harry G. Summers, On Strategy: A Critical Analysis of the Vietnam War, 1982.
- 22 - Howard, Michael: "War in European History", Oxford University Press, 1976.
- 23 - J. Arquilla and D. F. Ronfeldt, "The Advent of Netwar, Rand, 1996.
- 24 - Jablonsky, David: Why is Strategy Difficult, 2001.
- 25 - James W. Crawley: Rising War Costs, Media General News Service, Internet Accessed, 2004.
- 26 - Jefferson Morley, "The Origins of Shock and Awe, 2003, Washington Post.
- 27 - Joint Chiefs of Staff, Concept for Future Joint Operations: Expanding Vision 2010, Fort Monroe, 1997.
- 28 - Jomini, Baron: The Art of War, 1992.
- 29 - Joshua Ho, The Advent of A New Way of War: Theory & Practice of Effects - Based operations, Dec, 2003.
- 30 - Keegan, John: A History of Warfare, 1994.
- 31 - Kevin D. Admiral, Effects – Based operation: Enhancing Operational Art& Design in the 21st Century, May 2003.
- 32 - M. Michell Waldrop, Complexity: the Emerging Science at the Edge of Order and Chaos, 1992.
- 33 - Maj Z. Jobbagy, "Effects – Based Operations and Biology of War: A Conceptualistion, 2006.
- 34 - Maj Z. Jobbagy, Literature Surrey of Effects – Based Operation, 2003.
- 35 - Marine Corps Doctrine Division Home Pape: <http://138.156.107.3/.../docdiv/index.html>
- 36 - Martin Van Creveld: The Transformation of War, the Free Press, 1991.
- 37 - Mary C. Fitzgerald, "The Russian Military's Strategy for Sixth Generation Warfare" 1994, Andrew F. Krepinevich, "Cavalry to Computer: The Pattern of Military Revolution", the National Interest, 1994.
- 38 - Maj Z. Jabbagy: Wars, Waves, and the West: Putting EBO in to Context, May 2005.
- 39 - Michael Howard & Peter paret, Carl Von Clausewitz: On War, 1976.
- 40 - Michael O'Hanlon: Technological Change and the Future Warfare, Brookings Institution Press, 2000.
- 41 - Michael Senglaub, "The Analytic & Philosophical Imperatives of Effects Based Opertaions, 2002.
- 42 - Parameters, U.S. Army College Quarterly, Summer 1997.

- 43 - Paul K. Davis, "Effects-Based Operations, A Grand Challenge for the Analytical Community, RAND, 2001.
- 44 - Ralph Peters, "After the Revolution, Parameters, Summer 1995.
- 45 - Robert J. Bunker, "Advanced Battle Space and Cybermaneuver Concepts: Implication for Force XXI, "Parameters, Autumn, 1996.
- 46 - Robert J. Bunker, "Five - Dimensional (Cyber) Warfighting: Can the Army After Next Be Defeated Through Complex Concepts And Technologies?, 1998.
- 47 - Robert J. Bunker, "The Generations, Waves, and Epochs, 1995.
- 48 - Robert J. Bunker, "The Transition to Fourth Epoch War, Marine Corps Gazette, September, 1994.
- 49 - Robert S. Bunker, ed, "Nonlethal Weapons; Terms and References, 1998
- 50 - Scientists Report Primitive Step in Teleportation, Los Angeles Times, December 11, 1997.
- 51 - Smith E, "Effects - Based Operations: Applying Network Centric Warfare in Pace, Crisis, and war, 2002.
- 52 - Statement of Major General Robert Scales, U.S.A (ret.), Testifying Before the House Armed Services Committee on July 15, 2004.
- 53 - Steven M. Rinaldi, "Complexity Theory and Airpower: A New Paradigm for Airpower in the 21st Century, 2002
- 54 - Steven Metz, "The Revolution in Military Affairs: Orthodoxy and Beyond, 1999
- 55 - Strategic Forum, No. 214, January 2005, <http://www.ndu.edu/inss>.
- 56 - Tao Hanzhang, Sun Tzu's Art of war, 1987.
- 57 - The Dimensions of Effects - Based Operations, A View from Singapore, Australian Army Journal, Volume Two, Number 1.
- 58 - Thomas J. Czerwinski, "Command and Control at the Crossroads, Parameters, Autumn 1996.
- 59 - Thomas X. Hammes, "Insurgency: Modern Warfare Evolves in to a Fourth Generation, January 25, Internet Available.
- 60 - Toffler, Alvin: The Third Wave, 1980.
- 61 - TRADOC, the Annual Report on the Army After Next, 2004.
- 62 - United States Army, FM 100-5, Operations, Washington, DC: US Government Printing Office, June, 1993.
- 63 - Victor Hanson, "Our Weird Way of War, Our Enemies Know U.S. Too Well, National Review Online, May 7, 2004.
- 64 - White Paper on Training, Planing, and Systems Development for Effects-Based Operations, 2003.
- 65 - William Gibson, "Burning Chrome, 1987.

- 66 - William Mitchell, "Skyways: A Book on Modern Aeronautics, Philadelphia: Lippincott, 1930.
- 67 - William S. Lind and Co-authors, "The Changing Face of War: Into the Fourth Generations, 1989.
- 68 - William S. Lind, "Defending Western Culture," Foreign Policy, 1991.
- 69 - William S. Lind: "Understanding Fourth Generation War", Military Review, September - October, 2004.
- 70 - Wried News, 12 October, 2004, "More Robot Grunts Ready for Duty"
- 71 - Yehvda Wegman: Israel's Security Doctrine and the Trap of "Limited Conflict", March 2005.