



Identification of Policy Functions in Iran's Cyberspace Content Governance System

¹Leila Namdarian, ²Hamid Reza Khedmatgozar*

¹Associate Prof., Department of information policy, Iranian Research Institute for Information Science and Technology (IranDoc), Tehran, Iran
Namdarian@irandoc.ac.ir

²Assistant Prof., Department of information technology management, Iranian Research Institute for Information Science and Technology (IranDoc), Tehran, Iran
khedmatgozar@irandoc.ac.ir

Abstract

In order to improve the policy-making process in any governance system, including the content of cyberspace, it is necessary to examine the function of various institutions of the system. Doing this helps to extract inconsistencies, overlaps and conflicts between the functions of policy-making institutions and their policy programs in the field of cyberspace content and provides a proper understanding of the specific institutional arrangement of a governance system. In this regard, this research seeks to identify the policy functions of policymakers in the cyberspace content governance system. In this research, by reviewing the existing writings in the field of cyberspace content policymaking and using a meta-synthesis qualitative approach, a set of policy functions of the cyberspace content policymaking system are identified. Based on the results of this research, the functions of policymakers in the cyberspace content governance system are: policy-making, legislation, monitoring and evaluation, development and strengthening of education and research, culture making and promotion, support, business environment development, organizing licenses and permissions, and regulatory.

Keywords: Policymaking, Cyberspace Content, Governance System, Policy Functions, Meta-Synthesis.

شناسایی نقش‌های سیاستی در نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی کشور

لیلا نامداریان^۱، حمید رضا خدمتگزار^{۲*}

^۱ دانشیار، گروه سیاست اطلاعات، پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)، تهران، ایران

Namdarian@irandoc.ac.ir

^۲ استادیار، گروه مدیریت فناوری اطلاعات، پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)، تهران، ایران

khedmatgozar@irandoc.ac.ir

چکیده

به منظور بهبود فرایند سیاست‌گذاری در هر نظام حاکمیتی از جمله محتوای فضای مجازی، بررسی نقش نهادهای مختلف نظام امری ضروریست. انجام این کار به استخراج عدم تطابق‌ها، هم‌پوشانی و تعارضات میان نقش‌های نهادهای سیاست‌گذار و برنامه‌های سیاستی آنها در زمینه محتوای فضای مجازی کمک شایانی می‌نماید و درک مناسبی درباره چیدمان خاص نهادی یک نظام حاکمیتی به وجود می‌آورد. در همین راستا، این پژوهش به دنبال شناسایی نقش‌های سیاستی سیاست‌گذاران در نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی است. در این پژوهش، با مروری بر نوشتجات موجود در زمینه محتوای فضای مجازی و سیاست‌گذاری آن و با استفاده از رویکرد کیفی فراترکیب مجموعه‌ای از نقش‌های سیاستی نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی شناسایی می‌شوند. بر پایه نتایج این پژوهش، این نقش‌های سیاست‌گذاران در نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی عبارتند از: سیاست‌گذاری، قانون‌گذاری، نظارت، ارزیابی و مقابله، توسعه و تقویت آموزش و پژوهش، فرهنگ‌سازی و ترویج، حمایت، توسعه فضای کسب و کار، ساماندهی مجوزها و پروانه‌ها، و تنظیم‌گری.

کلمات کلیدی

سیاست‌گذاری، محتوای فضای مجازی، نظام حکمرانی، نقش سیاستی، فراترکیب

۱- مقدمه

محتوای بخش دولتی، و سنجش محتوای فضای مجازی [18]. نوآوری و فناوری به نقش سیاست‌گذاران در موضوعاتی نظیر تشویق تحقیق و توسعه در محتوای فضای مجازی، گسترش تولیدات محتوایی، تقویت مهارت‌ها و آموزش و پرورش، و گسترش سرمایه‌گذاری مالی در حوزه محتوای فضای مجازی اشاره دارد. زنجیره ارزش و مدل کسب و کار نیز به نقش سیاست‌گذاران در حمایت از رقابت و ایجاد مدل‌های کسب و کار جدید در زمینه خدمات شبکه، تولیدکنندگان محتوا، واسطه‌ها و غیره اشاره دارد. ارتقاء زیرساخت‌های فناوری به نقش سیاست‌گذاران در گسترش پهنای باند و دسترسی با کیفیت به زیرساخت‌ها و نرم‌افزارهای کاربردی مرتبط با محتوای فضای مجازی اشاره دارد. کسب و کار و محیط نظارتی به نقش سیاست‌گذاران در شفاف‌سازی حقوق کاربران، تولیدکنندگان محتوای فضای مجازی، شفاف‌سازی شیوه‌های وضع مالیات، و حمایت از حقوق مالکیت فکری تاکید دارد. اطلاعات و محتوای بخش دولتی به

امروزه، محتوای فضای مجازی یکی از پایه‌های بسیار مهم حمایت از اقتصاد دانش‌بنیان است. در چنین شرایطی ضرورت توسعه سرویس‌ها و زیرساخت‌های دیجیتال و پهنای باند سبب تحولات سریع فناوری شده و این امر ضرورت تدوین سیاست‌های درست و تنظیم‌گری محتوا در فضای مجازی را دو چندان کرده است [۱]. به طور کلی حوزه‌های موضوعی مرتبط با سیاست‌های محتوای فضای مجازی در قالب دسته‌های متعددی قابل تبیین است که سیاست‌گذاران در تدوین سیاست‌های محتوای فضای مجازی باید به آن‌ها توجه کنند. سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی این موضوعات سیاستی را در قالب شش طبقه بیان می‌کند که عبارتند از: نوآوری و فناوری، زنجیره ارزش و مدل کسب و کار، ارتقای زیرساخت‌های فناوری، کسب و کار و محیط نظارتی، اطلاعات و

باقری [۵] به شرح جدول (۱) نقش نهادهای گوناگون قانون‌گذار کشور را در پیوند با ذینفعان زنجیره ارزش محتوای دیجیتال مورد بررسی قرار داده است. قاضی‌نوری و همکاران [۶] با به‌کارگیری دوروش «نگاشت نهادی» و «تحلیل ذینفعان»، به آسیب‌شناسی نظام نوآوری پنج شاخه منتخب صنایع فرهنگی شامل نشر، اسباب‌بازی، بازی‌های رایانه‌ای، مد و لباس و نوشت‌افزار پرداختند. آن‌ها ضمن شناسایی نهادهای ذینفع در صنایع فرهنگی مذکور، نقش‌های آن‌ها را نیز برشمردند. بر پایه مطالعه آن‌ها نقش «هدایت و هدف‌گذاری» بر عهده نهادهایی نظیر شورای عالی انقلاب فرهنگی، شورای فرهنگی دفتر رهبری، و معاونت فرهنگی نهاد نمایندگی مقام معظم رهبری است، نقش «هماهنگی و یکپارچگی» را نهادهایی چون معاونت نظارت راهبردی و معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری، وزارت صمت، وزارت آموزش و پرورش، و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ایفا می‌کنند، نقش «تدوین قوانین و مقررات» بر عهده کمیسیون فرهنگی، کمیسیون صنایع، و کمیسیون آموزش و تحقیقات مجلس شورای اسلامی، «ارزیابی و نظارت» بر عهده نیروی انتظامی ج.ا.ا، سازمان ملی استاندارد، سازمان تعزیرات حکومتی، و سازمان گمرک ج.ا.ا است. نقش «شبکه‌سازی» بر عهده اتحادیه صنف لوازم‌التحریر و لوازم مهندسی تهران، بنیاد فرهنگی خاتم، حوزه هنری کودک و نوجوان، مجمع مراکز تولید نوشت‌افزار اسلامی ایران، و خوشه‌های صنعتی مرتبط و «حمایت از مالکیت فکری» بر عهده اداره کل مالکیت صنعتی است. آقایی و همکاران [۷] در مطالعه خود به بررسی جایگاه نهادها و سازمان‌های فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور پرداختند و برپایه نمودار نگاشت نهادی، به آسیب‌شناسی مشکلات موجود در این صنعت پرداختند. آنها نهادهای فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به چند دسته تقسیم کردند که عبارتند از: نهادهای ترویج‌کننده و فرهنگ‌سازی، نهادهای سیاست‌گذار و قانون‌گذار، نهادهای دولتی و خصوصی در زمینه طراحی و تولید، نهادهای بازاریابی، فروش و نشر، نهادهای خریدار، نهادهای تامین مالی و سرمایه‌گذاری، نهادهای ارزیابی، نظارت و رتبه‌بندی، نهادهای توسعه‌دهنده زیرساخت‌های سخت‌افزاری، و نهادهای توسعه‌دهنده زیرساخت‌های نرم‌افزاری. آنها نقش‌های این نهادها را تحت عنوان‌های آموزش، مشاوره، برنامه‌ریزی، نظارت و ارزیابی، حمایت از خدمات زیرساخت، و تامین مالی معرفی کردند.

حسینی و همکاران [۸] در مطالعه خود کارکردهای حوزه یادگیری الکترونیکی در کشور و نیز نهادهای درگیر در این حوزه را به تناسب کارکردهای مذکور شناسایی و در قالب نمودار نگاشت نهادی ترسیم کردند. حوزه‌های کارکردی شناسایی شده در این پژوهش عبارتند از: سیاست‌گذاری، نظارت و ارزیابی، تامین مالی و توسعه سرمایه‌گذاری، مشاوره، آموزش، پژوهش، خدمات زیرساختی، ساماندهی مجوزها، کنترل عرضه و تقاضا، و توسعه فضای کسب و کار.

میرخندان [۹] و اسلامی و ناجی [۱۰] در مطالعه خود با بهره‌گیری از یک مدل نهادی، جایگاه و نقش نهادهای دخیل در موسیقی را مورد واکاوی قرار دادند. برپایه یافته‌های این مطالعات نهادها و سازمان‌های سیاست‌گذار موسیقی در کشور و نقش‌های آنها تبیین شده است. نهاد ولایت فقیه نقش سیاست‌گذاری کلان را بر عهده دارد. شورای هنر شورای عالی انقلاب

دیجیتالی کردن اطلاعات بخش دولتی و افزایش تقاضای دولتی برای محتوای دیجیتال در آموزش و پرورش، سلامت و سایر موارد اشاره دارد. در نهایت سنجش محتوای فضای مجازی به نقش سیاست‌گذاران در توسعه شاخص‌ها و معیارهای مناسب سنجش محتوای فضای مجازی اشاره دارد. گفتنی است اگرچه ضرورتی وجود ندارد که سیاست‌های دولت متأثر از تمامی این حوزه‌ها باشد، اما این حوزه‌ها چارچوب مناسبی را برای تحلیل و بازبینی سیاست‌های محتوای فضای مجازی ایجاد می‌کنند. افزون بر این باید توجه داشت که نقش سیاست‌گذاران در زمینه محتوای فضای مجازی با دولت و ساختار حاکمیت ارتباط مستقیمی داشته و بر سایر نقش‌ها و کارکردهای ساختار حاکمیت تأثیرات عمده‌ای دارد [۲]. با در نظر گرفتن ملاحظات مذکور، سیاست‌گذاران در نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی باید به گونه‌ای ایفای نقش کنند که ضمن کمک به ارتقاء سطح عملکرد این نهادها و تقویت و حمایت از ارتباطات میان آن‌ها، میان همه این نهادها در راستای سیاست‌های کلان توسعه اقتصادی کشور هم‌افزایی ایجاد کنند [۳].

امروزه ظهور و رشد سریع فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، سبب سرعت تولید محتوا در بستر فضای مجازی شده است و به مراتب زمینه را برای ورود نهادهای متعدد سیاست‌گذار، اثرگذار و ناظر به محتوای فضای مجازی فراهم و چالش‌هایی در زمینه سیاست‌گذاری و قانون‌گذاری در این حوزه ایجاد کرده است. از جمله این چالش‌ها می‌توان به موازی‌کاری‌ها، هم‌پوشانی و تعارض در نقش‌های این نهادهای سیاست‌گذار اشاره کرد. اکنون در چنین فضایی شناخت و ساماندهی نقش نهادهای سیاست‌گذار محتوای فضای مجازی، متناسب با بسترهایی نوینی که برای انتشار محتوای دیجیتال و زیرساخت‌های فناورانه آن ایجاد شده است به قدری اهمیت یافته است که چنانچه به این امر مهم بی‌توجهی شود، توسعه نوآوری در این حوزه به خطر می‌افتد [19,20]. با توجه به اهمیت این موضوع، پژوهش حاضر به عنوان هدف تلاش می‌کند نقش نسبی سیاست‌گذاران محتوای فضای مجازی را شناسایی کند. بدین منظور، بخش دوم مقاله به پیشینه پژوهش، بخش سوم به روش پژوهش، بخش چهارم به تجزیه و تحلیل داده‌ها و بیان یافته‌ها و بخش پنجم به نتیجه‌گیری می‌پردازد.

۲- پیشینه پژوهش

ساماندهی نقش‌ها به چگونگی تقسیم کارها و مسئولیت‌ها اشاره دارد که می‌تواند بر محتوای سیاست‌گذاری تأثیرگذار، نتایج سیاستی خاصی را تسهیل و از نتایج سیاستی دیگری جلوگیری کند [21-22]. از سوی دیگر، شناخت نقش نهادها می‌تواند در تحلیل قابلیت‌ها و عملکرد نهادها، تبیین عناصر و اجزای نظام حاکمیتی [23-24]، شناسایی و تقویت تعاملات نهادها شامل سیاست‌گذاری، جریان دانش‌های رسمی و غیر رسمی، آموزش و تامین مالی کمک شایانی کند [۴]. به همین دلیل بررسی نقش‌های سیاستی نهادها در ترسیم نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی موضوع مهمی است و پژوهش گوناگونی این موضوع را مورد توجه قرار داده‌اند. در ادامه به برخی از این مطالعات اشاره می‌شود.

جدول (۱). نقش نهادهای گوناگون قانون گذار کشور را در پیوند با دینفعان زنجیره ارزش محتوای دیجیتال [۵]

نقش‌ها	نهادهای	دینفعان زنجیره ارزش
<ul style="list-style-type: none"> - صدور مجوز ناشرین دیجیتال - صدور مجوز و نظارت بر کارخانه‌ها و مراکز تکثیر لوح فشرده - نظارت بر پایگاه‌های اینترنتی و گزارش تخلفات به کارگروه تعیین محتوای مجرمانه - رسیدگی به درخواست‌های رفع فیلتر و انجام اقدامات لازم جهت رفع فیلتر 	وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی	تولید کنندگان محتوای دیجیتال
<ul style="list-style-type: none"> - صدور مجوز و نظارت بر مؤسسات فرهنگی دیجیتال - تعیین چارچوب قیمت‌گذاری کالا و خدمات انحصاری - تنظیم مقررات تعرفه، مقررات رقابت، مقررات حمایت از حقوق مصرف‌کننده - اعلام ضوابط حل اختلافات بین بنگاه‌ها و مشتریان - نظارت بر رعایت قوانین ضد انحصار و نظارت بر رعایت شرایط رقابتی 	شورای عالی انقلاب فرهنگی	یکپارچه‌سازان محتوای دیجیتال
<ul style="list-style-type: none"> - صدور پروانه فعالیت و بهره‌برداری برای ارائه هرگونه خدمات مخابراتی، پستی - تدوین مقررات وجدول‌های تعرفه و نرخ کلیه خدمات ارتباطات و فناوری اطلاعات، - وصول مبالغ حق‌الامتياز صدور پروانه، هزینه استفاده از فرکانس، هزینه جبران خسارت - تدوین دستورالعمل‌ها و ضوابط مربوط به اتصال متقابل شبکه‌های مخابراتی و رایانه‌ای - تنظیم، مدیریت و کنترل فضای فرکانسی کشور و تدوین مقررات و تصویب ضوابط - تایید شرایط صدور اجازه فعالیت - تعیین چارچوب قیمت‌گذاری کالا و خدمات انحصاری - تنظیم مقررات تعرفه، مقررات رقابت، مقررات حمایت از حقوق مصرف‌کننده - تعیین کیفیت، ایمنی و استاندارد خدمات - تضمین و تعیین تعرفه‌های دسترسی به شبکه پایه - حل و فصل اختلافات فنی و مهندسی و تجاری میان بنگاه‌ها و میان بنگاه‌ها و دولت - نظارت بر رعایت قوانین ضد انحصار و نظارت بر رعایت شرایط رقابتی. 	سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی کشور	توزیع کنندگان انتقال‌دهندگان محتوای دیجیتال
<ul style="list-style-type: none"> - تعیین چارچوب قیمت‌گذاری خدمات - تأیید نمونه تجهیزات در ارائه خدمات و توسعه و بهره‌برداری از شبکه‌های مخابراتی - تهیه و تدوین طرح‌های جامع در زمینه شبکه ارتباطات زیرساخت - بازاریابی، تاسیس، توسعه، اجرا، نگهداری، نظارت و مدیریت شبکه ارتباطات زیرساخت - تهیه و تصویب دستورالعمل‌ها، ضوابط، معیارها و استانداردهای فنی و تخصصی مورد نیاز شرکت در - زمینه تاسیس، توسعه، نگهداری و بهره‌برداری از شبکه زیرساخت - تامین کلیه نیازهای ارتباطی زیرساخت متقاضیان با کیفیت مطلوب و قابل رقابت 	شورای رقابت سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی کشور شرکت ارتباطات زیرساخت	زیرساخت و تجهیزات

«فرهنگ‌سازی و آموزش عمومی» بر عهده سازمان صدا و سیما می‌باشد، شهرداری‌ها، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، نقش‌های «توسعه فضای کسب و کار»، «ساماندهی مجوزها»، و «نظارت» بر عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است. نقش «حمایت» بر عهده وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت علمی و فناوری رئیس‌جمهور، و وزارت صمت است. نقش «اصلاح و تنقیح قوانین» بر عهده قوه مجریه و مجلس شورای اسلامی است [۱۱].

بر پایه سند اهداف عملیاتی شبکه ملی اطلاعات، مرکز ملی فضای مجازی موظف شده است با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مدل مفهومی، معماری فنی و اجزای شبکه ملی اطلاعات را متناسب با نیاز و تحولات فناورانه و ملاحظات حکمرانی در دوره‌های زمانی دو ساله و در چارچوب اهداف آن بازنگری کند. در این سند نقش‌های وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات عبارتند از حمایت از سرمایه‌گذاری بخش خصوصی، ارزیابی و نظارت، بهبود فضای کسب و کار، ارائه خدمات زیرساخت. علاوه بر این وزارت دفاع و پشتیبانی از نیروهای مسلح نقش ایمن‌سازی و حفظ امنیت، وزارت صمت نقش پشتیبانی از تولید محصولات و ساماندهی مجوزها و

فرهنگی نقش‌هایی چون تدوین سیاست‌های کلان، برنامه‌ریزی، فرهنگ‌سازی، و حمایت از آموزش و پژوهش را ایفا می‌کند. فرهنگستان هنر نقش سیاست‌گذاری، حمایت از آموزش و پژوهش و ارزیابی را بر عهده دارد. دفتر موسیقی معاونت هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نقش سیاست‌گذاری، ترویج، نظارت، مقررات‌گذاری و حمایت را بر عهده دارد. واحد موسیقی حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی نقش فرهنگ‌سازی و ترویج و حمایت را بر عهده دارد. مرکز موسیقی و سرود صدا و سیما نقش ارزیابی و نظارت بر طرح‌ها و نیز ساماندهی فرایند تولید و تامین قطعات موسیقی را بر عهده دارد. خانه موسیقی نقش تسهیل‌گری و حمایت قانونی و معنوی و ترویج و فرهنگ‌سازی را بر عهده دارد.

شورای عالی فضای مجازی در ۲۵ آذرماه ۱۳۹۴، سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای را تصویب کرد. ماده دوم این سیاست‌ها به نگاشت نهادی اقدامات کلان برنامه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. بر پایه این نگاشت نهادی، نقش «آموزش و پژوهش» بر عهده وزارت عتف، وزارت آموزش و پرورش، سازمان فنی و حرفه‌ای و حوزه علمیه است. نقش

دسته‌بندی شده‌اند. نقش‌های سیاست‌گذاران دولتی عبارتند از: حمایت مالی دولتی، تسهیل‌گری، تربیت نیروی انسانی، عدم تدوین قوانین ایدئولوژی محور، استفاده از متخصصان برای طراحی سبک ویژه بازی ایرانی، معرفی رایزن اقتصادی به بازی‌ساز، حمایت حقوقی از بازی‌ساز. نقش‌های سرمایه‌گذاران عبارتند از: ثبت شرکت، تربیت نیروی انسانی، انعطاف در سرمایه‌گذاری، مدیریت دانش، توجه به شاخص‌های بازگشت سرمایه، استفاده از سرورهای پرسرعت، همکاری با یک ناشر قابل اعتماد، آغاز فعالیت در چند کشور محدود، به کارگیری تیم متخصص برای بومی‌سازی، همکاری با شرکت‌های حقوقی بین‌المللی، همکاری با اپراتورها و سازندگان دستگاه‌های تلفن همراه. نقش‌های بازی‌سازها عبارتند از: بهبود عملکرد فعالیت‌ها در بازار داخل، الهام از ادبیات داستانی ایرانی، تکیه بر بخش‌هایی که رقبا کمتری دارند، ساخت بازی‌های کژوال، و استفاده از موتورها و بلاگین‌های جدید برنامه‌نویسی.

در مطالعه دیگر، برای تنظیم مقررات محتوا در تلویزیون پروتکل اینترنت از پنج ابزار یاد شده است که عبارتند از: رصد محتوا، محتوای بومی، مالکیت محتوا، تعرفه‌گذاری و حقوق مشتریان. هر کشور متناسب بر ساختارهای خود می‌تواند تنظیم قوانین و مقررات هر یک از این بخش‌ها را از طریق یک یا چند نهاد دولتی مستقل یا مرتبط با هم تحقق بخشد [۱۷].

۳- روش پژوهش

این پژوهش به دنبال شناخت نقش‌های سیاستی در نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی است. به منظور شناخت این نقش‌های سیاستی، ابتدا تلاش شده است تا مطالعاتی که با رویکرد نگاشت نهادی در زمینه محتوای فضای مجازی و سیاست‌گذاری آن انجام شده است بررسی شود (بخش دوم مقاله). سپس، با استفاده از روش کیفی فراترکیب نقش‌های سیاستی که در این مطالعات به آنها اشاره شده است، شناسایی و دسته‌بندی می‌شوند. شیوه توجه و تاکید بر نقش‌های سیاستی در زمینه محتوای فضای مجازی در مطالعات گذشته، دارای شباهت‌ها و تفاوت‌هایی می‌باشد، ولی هیچ یک از آنها دارای جامعیت نیست. از این رو، به منظور دستیابی به دانشی جامع در خصوص نقش‌های سیاستی، با بکارگیری یک روش کیفی از زیرمجموعه روش‌های تئوری مفهوم‌سازی بنیادی، با عنوان روش فراترکیب، نقش‌های سیاستی در زمینه محتوای فضای مجازی شناسایی می‌شوند. فرا ترکیب، اطلاعات و یافته‌های استخراج شده از مطالعات کیفی مرتبط با موضوع پژوهش را بررسی می‌کند. در نتیجه نمونه مورد نظر برای فرا ترکیب، مجموعه‌ای از مطالعات کیفی است که بر اساس ارتباطشان با پرسش تحقیق انتخاب می‌شوند. فرا ترکیب، ترکیب نظام‌مند تفسیر تفسیرهای داده‌های اصلی مطالعه‌های منتخب به منظور کشف موضوع‌ها و استعاره‌های جدید و جامع‌تر است و با این روش، دانش جاری را ارتقاء داده و دید گسترده‌ای نسبت به مسائل به وجود می‌آورد. فرا ترکیب مستلزم این است که پژوهشگر بازنگری دقیق و عمیقی روی یافته‌های پژوهش‌های کیفی مرتبط انجام داده و آنها را ترکیب کند [25]. یکی از روش‌های متداول فراترکیب، روش هفت مرحله‌ای «توبلت و هیر» شامل مراحل ۱- شروع، ۲- تصمیم در مورد مواردی که مرتبط با مطالعه است، ۳- خواندن مطالعات، ۴- تعیین ارتباط مطالعات با یکدیگر، ۵- ترجمه و تبدیل مطالعات به یکدیگر، ۶-

پروانه‌ها، وزارت امور خارجه نقش ساماندهی تعاملات بین‌المللی و فعال‌سازی دیپلماسی سایبری، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نقش حمایت از توسعه تجهیزات و زیرساخت بومی، مرکز ملی فضای مجازی نقش تدوین شیوه‌نامه‌ها و دستورالعمل‌ها، وزارت اطلاعات نقش ایمن‌سازی و حفظ امنیت، شورای عالی فضای مجازی نقش نظارت و ارزیابی و سیاست‌گذاری را بر عهده دارد. در این سند سنجش و ارزیابی تجهیزات و خدمات بر عهده مرکز مدیریت راهبردی افتا، تامین مالی و تخصیص بودجه بر عهده سازمان برنامه و بودجه، و رسیدگی به جرائم بر عهده قوه قضائیه است [۱۲].

الوانی و همکاران [۱۳] در مطالعه خود به این نتیجه دست یافتند پیچیدگی مسائل موجود در فضای مجازی سبب دشواری سیاست‌گذاری در این فضا شده است و راه‌حل مواجهه با این مسائل استفاده از الگوهای ساده‌سازی شده برای سیاست‌گذاری علم و فناوری است. آنها در الگوی پیشنهادی خود ابتدا موجودیت‌های سیستم (نهاده‌ها) را شناسایی و سپس نحوه تعامل آنها در فرایند سیاست‌گذاری (نقش‌ها) را تعریف کردند. بر پایه نتایج مطالعه آنها، مرکز ملی فضای مجازی نقش سیاست‌پژوهشی و ارائه گزارشات و شورای عالی فضای مجازی، نقش سیاست‌گذاری و پیش و پیگیری را بر عهده دارد. بر پایه مدل پیشنهادی آنها اجرای سیاست‌ها و خط‌مشی‌ها نیز بر عهده شبکه ذینفعان فضای مجازی شامل سازمان‌های مردم نهاد، دستگاه‌های اجراکننده خط‌مشی‌های فضای مجازی، دستگاه‌های امنیتی و قضایی فضای مجازی، دستگاه‌های نظارتی فضای مجازی و آحاد مردم است.

مرکز ملی فضای مجازی [۱۴] در سندی چارچوب کلان ساختاری نظام جامع رگولاتوری را برای کشور را پیشنهاد داده است. مبانی و اصول حاکم بر این چارچوب عبارتند از: ساختار لایه‌بندی و تمایز و تفکیک میان نقش‌های سیاست‌گذاری و قانون‌گذاری، تنظیم مقررات و ارزیابی و نظارت، جامعیت و تخصص‌گرایی به گونه‌ای که حوزه‌های اصلی شامل شبکه و خدمات فرهنگی و کاربردی تفکیک شده است؛ انسجام و یکپارچگی بین حوزه‌های مختلف؛ توازن بین اجزاء و حوزه‌های مختلف و نگرش اکوسیستمی به بخش؛ انعطاف‌پذیری و قابلیت تطبیق با تغییرات و تحولات و روندهای بخش؛ قابلیت تحقق و واقع‌گرایی.

الوانی و دیگران [۱۵] در مطالعه خود به شناخت محدوده‌ای پرداختند که فعالیت‌های فضای مجازی در آن انجام می‌شود. این محدوده حدود اختیار و عمل نهادهای دولتی متولی این حوزه، چارچوب فعالیت و رفتار مؤسسات و نهادهای خصوصی و نیز گستره رفتار افراد جامعه را مشخص می‌کند. بر پایه نتایج آنها نهادهای سیاست‌گذار و سایر نهادهای غیرسازمانی مانند خانواده، حکومت، و دین به تنظیم روابط در مورد تصمیم و عمل می‌پردازند. عرضه‌کنندگان، تولید سخت‌افزار، نرم‌افزار، و محتوا و ارائه خدمات فضای مجازی را بر عهده دارند. کاربران نیز به استفاده از خدمت، تولید محضول مرتبط با فضای مجازی می‌پردازند.

صلاوتیان و همکاران [۱۶] در مطالعه خود نقش کنشگران داخلی و خارجی صنعت بازی‌های تلفن همراه را در هر یک از مراحل زنجیره ارزش مشخص نمودند. کنشگران اصلی تاثیرگذار در صنعت بازی‌های تلفن همراه در این مطالعه به سه گروه سیاست‌گذاران دولتی، سرمایه‌گذاران و بازی‌سازان

شد، از ارائه آن در این بخش خودداری می‌شود. بنابراین، گام‌های دوم تا چهارم، در ادامه تشریح می‌شوند.

۴-۱- شناسایی ارتباط بین نقش‌های سیاستی در مطالعات پیشین و تلخیص نتایج

نقش‌های سیاستی نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی که در مطالعات مورد بررسی در بخش دوم مورد اشاره قرار گرفته‌اند را می‌توان به طور خلاصه در قالب جدول (۲) نشان داد. همچنین، به منظور تسهیل تحلیل‌های آتی، به هر کدام از نقش‌های سیاستی مورد اشاره در مطالعات مختلف، کدی به صورت Fij (i: شماره نقش سیاستی و j: شماره مطالعه) اختصاص داده شده است. برای نمونه F34 به معنی نقش سوم از مطالعه شماره ۴ است.

ترکیب ترجمه‌ها، و ۷- بیان کردن و شرح و تفسیر و ترکیب است [26]. در پژوهش حاضر گام‌های هفت‌گانه مذکور در قالب ۴ گام اجرا شده است:

- گام اول- جمع‌آوری و بررسی مطالعات پیشین در زمینه محتوای فضای مجازی و سیاست‌گذاری آن؛
- گام دوم- شناسایی ارتباط میان مطالعات پیشین و تلخیص نتایج؛
- گام سوم- تفسیر و ترجمه داده‌ها؛
- گام چهارم- ترکیب داده‌ها و معرفی نقش‌های جدید سیاستی در زمینه محتوای فضای مجازی.

۴- تجزیه و تحلیل داده‌ها و بیان یافته‌ها

از آنجا که گام اول یعنی جمع‌آوری و بررسی مطالعات پیشین در زمینه محتوای فضای مجازی و سیاست‌گذاری آن در بخش دوم مقاله به طور مفصل تشریح

جدول ۲. تلخیص نقش‌های سیاستی نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی در مطالعات پیشین

ردیف	مطالعات پیشین	نقش‌های سیاستی
۱	(OECD, 2006)	- توسعه، تقویت و تشویق نوآوری و فناوری (F11) - تقویت زنجیره ارزش و مدل کسب و کار (تقویت بخش خصوصی) (F21) - ارتقای زیرساخت فنی (F31) - نظارت و ارزیابی (F41) - تامین اطلاعات و محتوای بخش دولتی (F51)
۲	(مرکز مطالعات مدیریت و توسعه فناوری دانشگاه تربیت مدرس، ۱۳۹۲)	- سیاست‌گذاری (F12) - جریان دانش‌های رسمی و غیر رسمی (F22) - آموزش (F32) - تامین مالی (F42)
۳	(جمشیدی، ۱۳۹۶)	- تنظیم مقررات (F13)
۴	(کلیات IPTV، ۱۳۹۳: ۸۶)	- مانیتور کردن محتوا (F14) - حمایت از محتوای بومی (F24) - حمایت از مالکیت محتوا (F34) - تعرفه‌گذاری (F44) - حمایت از حقوق مشتریان (F54)
۵	(باقری، ۱۳۹۰: ۵۱-۵۰)	- ساماندهی مجوزها (F15)؛ - نظارت و ارزیابی (F25)؛ - تنظیم مقررات (F35)؛ - توسعه فضای کسب و کار (F45)؛ - توسعه و بهبود زیرساخت فنی (F55)؛ - تهیه و تدوین استاندارد (F65).
۶	(قاضی‌نوری و دیگران، ۱۳۹۷)	- هدایت و هدف‌گذاری (F16) - هماهنگی و یکپارچه‌سازی (F26) - تدوین قوانین و مقررات (F36) - ارزیابی و نظارت (F46) - شبکه‌سازی (F56) - مالکیت فکری (F66)
۷	(آقایی و دیگران، ۱۳۹۴)	- آموزش (F17) - مشاوره (F27) - برنامه‌ریزی (F37) - نظارت و ارزیابی (F47) - حمایت از خدمات زیرساخت (F57) - تامین مالی (F67)
۸	(حسینی و دیگران، ۱۳۹۹)	- سیاست‌گذاری (F18) - نظارت و ارزیابی (F28) - تامین مالی و توسعه سرمایه‌گذاری (F38) - مشاوره (F48) - آموزش (F58)

ردیف	مطالعات پیشین	نقش های سیاستی
		<ul style="list-style-type: none"> - پژوهش (F68) - خدمات زیرساختی (F78) - ساماندهی مجوزها (F88) - کنترل عرضه و تقاضا (F98) - توسعه فضای کسب و کار (F10, 8)
۹	(میرخندان، ۱۳۹۴؛ اسلامی و ناجی، ۱۳۹۸)	<ul style="list-style-type: none"> - سیاست گذاری (F19) - برنامه ریزی (F29) - فرهنگ سازی (F39) - حمایت از آموزش و پژوهش (F49) - ارزیابی (F59) - نظارت (F69) - ترویج (F79) - مقررات گذاری (F89) - حمایت (F99) - ساماندهی فرایند تولید و تامین قطعات موسیقی (F10, 9) - تسهیل گری و حمایت قانونی و معنوی (F11, 9)
۱۰	(شورای عالی فضای مجازی، ۱۳۹۴)	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش و پژوهش (F1, 10) - فرهنگ سازی و آموزش عمومی (F2, 10) - توسعه فضای کسب و کار (F3, 10) - ساماندهی مجوزها (F4, 10) - حمایت (F5, 10) - نظارت (F6, 10) - اصلاح و تنقیح قوانین (F7, 10)
۱۱	(روزنامه رسمی ج.ا.ا، ۱۳۹۹: ۸)	<ul style="list-style-type: none"> - تنظیم مقررات (F1, 11) - حمایت از سرمایه گذاری بخش خصوصی (F2, 11) - ارزیابی و نظارت (F3, 11) - بهبود فضای کسب و کار (F4, 11) - ارائه خدمات زیرساخت و فنی (F5, 11) - ایمن سازی و حفظ امنیت (F6, 11) - پشتیبانی از تولید محصولات (F7, 11) - ساماندهی مجوزها و پروانه ها (F8, 11) - ساماندهی تعاملات بین المللی (F9, 11) - فعال سازی دیپلماسی سایبری (F10, 11) - حمایت از توسعه تجهیزات و زیرساخت بومی (F11, 11) - تدوین شیوه نامه ها و دستورالعمل ها (F12, 11) - سیاست گذاری (F13, 11) - ستش و ارزیابی تجهیزات و خدمات (F14, 11) - تامین مالی و تخصیص بودجه (F15, 11) - رسیدگی به جرائم (F16, 11)
۱۲	(الوانی و دیگران، ۱۳۹۳ الف)	<ul style="list-style-type: none"> - اولویت بندی مسائل و موضوعات فضای مجازی (F1, 12) - پیگیری و نظارت بر عملکرد مجریان (F2, 12) - سیاست پژوهی و ارائه گزارشات (F3, 12) - سیاست گذاری (F4, 12) - پایش و پیگیری (F5, 12) - اجرای سیاست ها و خط مشی ها (F6, 12)
۱۳	(مرکز ملی فضای مجازی، ۱۳۹۶)	<ul style="list-style-type: none"> - سیاست گذاری (F1, 13) - تنظیم مقررات (F2, 13) - ارزیابی و نظارت (F3, 13)
۱۴	(الوانی و دیگران، ۱۳۹۳ ب)	<ul style="list-style-type: none"> - تنظیم روابط در مورد تصمیم و عمل (F1, 14)
۱۵	(صلواتیان و دیگران، ۱۳۹۹)	<ul style="list-style-type: none"> - حمایت مالی دولت (F1, 15) - تسهیلگری رابطه بین بازی سازان تلفن؛ همراه و سرمایه گذار خصوصی (F2, 15) - تربیت نیروی انسانی (F3, 15) - عدم تدوین قوانین ایدئولوژی محور در ساخت بازی (F4, 15) - استفاده از متخصصان برای طراحی سبک ویژه بازی ایرانی (F5, 15) - معرفی رایزن اقتصادی به بازی ساز (F6, 15) - حمایت های حقوقی به بازی ساز (F7, 15)

هم‌ارز در مطالعات مختلف، در جدول (۳) نشان داده شده است. چنانچه این جدول نشان می‌دهد نقش‌های سیاستی مطالعات مختلف در نه طبقه هم‌ارز دسته‌بندی شده است.

۲-۴- تفسیر و ترجمه نقش‌های سیاستی در مطالعات

پیشین

این بخش، به تفسیر و ترجمه نتایج تلخیص شده در بررسی‌های انجام شده در بخش ۴-۱ می‌پردازد. آنگونه که اطلاعات جدول (۲) نشان می‌دهد، نقش‌های سیاستی نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی مورد اشاره در مطالعات پیشین، شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند. بعضا نقش‌های سیاستی در مطالعات مختلف به یک مفهوم اشاره دارند، ولی برای آنها از تعابیر مختلف استفاده شده است. در این بخش تلاش می‌شود تا با تفسیر نقش‌های سیاستی در مطالعات مختلف، نقش‌های سیاستی که به نحوی به مفاهیم نسبتاً مشابه اشاره دارند در طبقات هم‌ارز دسته‌بندی شود. دسته‌بندی نقش‌های سیاستی

۳-۴- ترکیب نقش‌های سیاستی و معرفی نقش‌های

سیاستی جدید

در این بخش، بر اساس تفسیر نقش‌های سیاستی هم‌ارز که در بخش ۴-۲ به طور کامل و تفصیلی به آنها پرداخته شد، تلاش شده است تا استعاره‌های مناسب و جامع برای هر یک از طبقات هم‌ارز نقش‌های سیاستی ارائه شود (جدول (۴)). این استعاره‌های جدید، همان نقش‌های سیاستی نظام سیاست‌گذاری محتوای فضای مجازی است.

جدول ۳. دسته‌بندی نقش‌های سیاستی در طبقات هم‌ارز

طبقه	طبقه ۱	طبقه ۲	طبقه ۳	طبقه ۴	طبقه ۵	طبقه ۶	طبقه ۷	طبقه ۸	طبقه ۹	طبقه منبع	ردیف
				(F11) (F21)	(F31)	(F41)		(F51)		OECD [18]	۱
		(F32)						(F22) (F42)		مرکز مطالعات مدیریت و توسعه فناوری دانشگاه تربیت مدرس [۴]	۲
									(F13)	جمشیدی [۱]	۳
				(F44)		(F14)		(F24) (F54) (F34)		کلیات IPTV [۱۷]	۴
				(F45)	(F15) (F55) (F65)	(F25)			(F35)	باقری [۵]	۵
						(F46)	(F36) (F66)			قاضی‌نوری و همکاران [۶]	۶
		(F17) (F27)				(F47)		(F57) (F67)		آقایی و همکاران [۷]	۷
		(F48) (F58) (F68)		(F98) (F10, 8)	(F88)	(F28)		(F38) (F78)		حسینی و همکاران [۸]	۸
		(F39) (F79)	(F49)	(F10, 9)		(F59) (F69)	(F89)	(F99) (F11,9)		میرخندان [۹] اسلامی و ناجی [۱۰]	۹
		(F2,10)	(F1, 10)	(F3,10)	(F4,10)	(F6,10)	(F7, 10)	(F5, 10)		شورای عالی فضای مجازی [۱۱]	۱۰
			(F9, 11) (F10,) (11)	(F4, 11) (F7, 11)	(F6,11) (F8,11)	(F3, 11) (F14, 11) (F16, 11)		(F2, 11) (F5, 11) (F11,) (11) (F15,) (11)	(F1, 11) (F12,) (11)	روزنامه رسمی ج.ا.ا. [۱۲]	۱۱
		(F3,12)				(F2,12) (F5,12)				الوانی و همکاران [۱۳]	۱۲
						(F1,13)		(F2,13)		مرکز ملی فضای مجازی [۱۴]	۱۳
										الوانی و همکاران [۱۵]	۱۴
		(F3, 15) (F5, 15)					(F4, 15)			صلواتیان و همکاران [۱۶]	۱۵

جدول ۴. ترکیب نقش‌های سیاستی هم‌ارز در مطالعات پیشین و معرفی نقش‌های سیاستی جدید

نقش‌های سیاستی	کدهای هم‌ارز در مطالعات پیشین	طبقات	ردیف
سیاست‌گذاری	<ul style="list-style-type: none"> - سیاست‌گذاری (F12) - هدایت و هدف‌گذاری (F16) - هماهنگی و یکپارچه‌سازی (F26) - شبکه‌سازی (F56) - برنامه‌ریزی (F37) - سیاست‌گذاری (F18) - سیاست‌گذاری (F19) - برنامه‌ریزی (F29) - سیاست‌گذاری (F13, 11) - اولویت‌بندی مسائل و موضوعات فضای مجازی (F1, 12) - سیاست‌گذاری (F4, 12) - اجرای سیاست‌ها و خط‌مشی‌ها (F6, 12) - سیاست‌گذاری (F1, 13) - تنظیم روابط در مورد تصمیم و عمل (F1, 14) 	طبقه ۱	۱
توسعه و تقویت آموزش و پژوهش	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش (F32) - آموزش (F17) - مشاوره (F27) - مشاوره (F48) - آموزش (F58) - پژوهش (F68) - حمایت از آموزش و پژوهش (F49) - آموزش و پژوهش (F1, 10) - سیاست‌پژوهی و ارائه گزارشات (F3, 12) - تربیت نیروی انسانی (F3, 15) - استفاده از متخصصان برای طراحی سبک ویژه بازی ایرانی (F5, 15) 	طبقه ۲	۲
فرهنگ‌سازی و ترویج	<ul style="list-style-type: none"> - فرهنگ‌سازی (F39) - ترویج (F79) - فرهنگ‌سازی و آموزش عمومی (F2, 10) - ساماندهی تعاملات بین‌المللی (F9, 11) - فعال‌سازی دیپلماسی سایبری (F10, 11) 	طبقه ۳	۳
توسعه فضای کسب و کار	<ul style="list-style-type: none"> - توسعه، تقویت و تشویق نوآوری و فناوری (F11) - تقویت زنجیره ارزش و مدل کسب و کار (تقویت بخش خصوصی) (F21) - تعرفه‌گذاری (F44) - توسعه فضای کسب و کار (F45) - کنترل عرضه و تقاضا (F98) - توسعه فضای کسب و کار (F10, 8) - ساماندهی فرایند تولید و تامین قطعات موسیقی (F10, 9) - توسعه فضای کسب و کار (F3, 10) - بهبود فضای کسب و کار (F4, 11) - پشتیبانی از تولید محصولات (F7, 11) 	طبقه ۴	۴
ساماندهی مجوزها و پروانه‌ها	<ul style="list-style-type: none"> - ارتقای زیرساخت فنی (F31) - ساماندهی مجوزها (F15) - توسعه و بهبود زیرساخت فنی (F55) - تهیه و تدوین استاندارد (F65) - ساماندهی مجوزها (F88) - ساماندهی مجوزها (F4, 10) - ایمن‌سازی و حفظ امنیت (F6, 11) - ساماندهی مجوزها و پروانه‌ها (F8, 11) 	طبقه ۵	۵
نظارت، ارزیابی و مقابله	<ul style="list-style-type: none"> - نظارت و ارزیابی (F41) - مانیتور کردن محتوا (F14) - نظارت و ارزیابی (F25) - ارزیابی و نظارت (F46) - نظارت و ارزیابی (F47) - نظارت و ارزیابی (F28) - ارزیابی (F59) - نظارت (F69) - نظارت (F6, 10) - ارزیابی و نظارت (F3, 11) 	طبقه ۶	۶

نقش‌های سیاستی	کدهای هم‌ارز در مطالعات پیشین	طبقات	ردیف
	<ul style="list-style-type: none"> - سنجش و ارزیابی تجهیزات و خدمات (F14, 11) - پیگیری و نظارت بر عملکرد مجریان (F2, 12) - پایش و پیگیری (F5, 12) - ارزیابی و نظارت (F3, 13) - رسیدگی به جرائم (F16, 11) 		
قانون‌گذاری	<ul style="list-style-type: none"> - تنظیم مقررات (F13) - تنظیم مقررات (F35) - تدوین قوانین و مقررات (F36) - مالکیت فکری (F66) - مقررات گذاری (F89) - اصلاح و تنقیح قوانین (F7, 10) - تنظیم مقررات (F1, 11) - تنظیم مقررات (F2, 13) - عدم تدوین قوانین ایدئولوژی‌محور در ساخت بازی (F4, 15) 	طبقه ۷	۷
حمایت	<ul style="list-style-type: none"> - تامین اطلاعات و محتوای بخش دولتی (F51) - جریان دانش‌های رسمی و غیر رسمی (F22) - تامین مالی (F42) - حمایت از محتوای بومی (F24) - حمایت از حقوق مشتریان (F54) - حمایت از خدمات زیرساخت (F57) - تامین مالی (F67) - تامین مالی و توسعه سرمایه‌گذاری (F38) - حمایت از خدمات زیرساختی (F78) - حمایت (F99) - تسهیل‌گری و حمایت قانونی و معنوی (F11, 9)؛ - حمایت (F5, 10)؛ - حمایت از سرمایه‌گذاری بخش خصوصی (F2, 11) - ارائه خدمات زیرساخت و فنی (F5, 11) - حمایت از توسعه تجهیزات و زیرساخت بومی (F11, 11) - تامین مالی و تخصیص بودجه (F15, 11) - حمایت مالی دولت (F1, 15) - تسهیلگری رابطه بین بازی‌سازان تلفن؛ همراه و سرمایه‌گذار خصوصی (F2, 15) - معرفی رایزن اقتصادی به بازی‌ساز (F6, 15) - حمایت‌های حقوقی به بازی‌ساز (F7, 15) - حمایت از مالکیت محتوا (F34) 	طبقه ۸	۸
تنظیم‌گری	<ul style="list-style-type: none"> - تنظیم مقررات (F13) - تنظیم مقررات (F35) - تنظیم مقررات (F1, 11) - تنظیم مقررات (F2, 13) - تدوین شیوه‌نامه‌ها و دستورالعمل‌ها (F12, 11) 	طبقه ۹	۹

۵- نتیجه‌گیری

- فرهنگ‌سازی و ترویج: به نقش سیاست‌گذاران در فرهنگ‌سازی و آموزش عمومی، ساماندهی تعاملات بین‌المللی در زمینه محتوای فضای مجازی، و نیز فعالسازی دیپلماسی سایبری اشاره دارد.
- توسعه فضای کسب و کار: به نقش سیاست‌گذاران در توسعه و تقویت نوآوری، تقویت زنجیره ارزش و مدل کسب و کار، کنترل عرضه و تقاضا، تعرفه‌گذاری، بهبود فضای کسب و کار و پشتیبانی از تولید محصولات در حوزه محتوای فضای مجازی اشاره دارد.
- ساماندهی مجوزها و پروانه‌ها: به نقش سیاست‌گذاران در تهیه و تدوین استانداردها، و بهبود شیوه‌های اعطای مجوز در راستای ارتقای زیرساخت‌های فنی، کیفیت محتوایی، و ایمن‌سازی اشاره دارد.

- برپایه نتایج این پژوهش، نقش‌های سیاستی نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی شناسایی شده و در شکل (۱) اشاره شده‌اند.
- سیاست‌گذاری: این نقش به اولویت‌بندی مسائل و موضوعات محتوای فضای مجازی، هدایت و هدف‌گذاری، برنامه‌ریزی و تدوین سیاست‌های محتوای فضای مجازی در کشور و هماهنگی و یکپارچه‌سازی آنها اشاره دارد.
- توسعه و تقویت آموزش و پژوهش: به حمایت سیاست‌گذاران از آموزش و پژوهش، و مشاوره برای تربیت نیروی انسانی و استفاده از متخصصان حوزه محتوای فضای مجازی اشاره دارد.

[۲] منطقی، منوچهر، حسنی، علی، بوشهری، علیرضا، "شناسایی چالش‌های سیاست‌گذاری در نظام ملی نوآوری ایران"، فصلنامه علمی پژوهشی سیاست علم و فناوری، ۲ (۳)، ۸۷-۱۰۲، ۱۳۸۸.

[۳] طباطبائی، سیدحبیب‌الله، باقری، سیدکامران، "سیاست‌گذاری کلان ملی و سیستم‌های ملی نوآوری"، مطالعات مدیریت صنعتی، ۱ (۲)، ۸۳-۱۰۰، ۱۳۸۲.

[۴] مرکز مطالعات مدیریت و توسعه فناوری دانشگاه تربیت مدرس، ممیزی رشته سیاست‌گذاری علم و فناوری، تهران، معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، ۱۳۹۲.

[۵] باقری، رضا، تدوین سند جذب سرمایه‌گذاری و گسترش فضای کسب‌وکار دیجیتال و اشتغال در شبکه ملی. تهران، پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات، ۱۳۹۰.

[۶] قاضی‌نوری، سیدسپهر، ملکی‌فر، سیاوش، قانع‌راد، محمد امین، موسوی، آرش، "آسیب‌شناسی سیستماتیک نظام نوآوری صنایع فرهنگی کشور"، راهبرد فرهنگ ۴۱ (۴)، ۷-۴۴، ۱۳۹۷.

[۷] آقایی، سیدامیر، حسینی، سیدحسین، اسحق‌پور، شهرداد، "ترسیم و آسیب‌شناسی نگاهت نهادی ذینفعان صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور"، اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها، اصفهان، دانشگاه اصفهان، ۱۳۹۴.

[۸] حسینی، سیدحسین، جلالوند، زهرا، آهنگری، مهدی، آقایی، سیدامیر، غفاری، صمد، "ترسیم و آسیب‌شناسی نگاهت نهادی ذینفعان یادگیری الکترونیکی کشور"، پنجمین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار، تهران: موسسه آموزش عالی مهر اروند، ۱۳۹۹.

[۹] میرخندان، سید حمید، "مقدمه‌ای بر سیاست‌گذاری در موسیقی"، دوفصلنامه دین و سیاست فرهنگی ۴ (۲/۱)، ۷۱-۱۰۴، ۱۳۹۴.

[۱۰] اسلامی، روح‌الله، تاجی، سکینه، "آسیب‌شناسی سیاست‌گذاری موسیقی در جمهوری اسلامی ایران"، سیاست‌گذاری عمومی، ۵ (۴)، ۲۶۱-۲۷۹، ۱۳۹۸.

[۱۱] شورای عالی فضای مجازی. ۱۳۹۴. سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای.

[۱۲] روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران، "طرح کلان و معماری شبکه ملی اطلاعات"، شماره ۲۲۰۱۶، ۱۳۹۹.

[۱۳] الوانی، سیدمهدی، خنیفر، حسین، ملامیرزایی، حامدحاجی، "تدوین الگوی خطمشی‌گذاری فضای مجازی"، فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی، ۴ (۱۳)، ۱۰۰-۷۶، ۱۳۹۳.

[۱۴] مرکز ملی فضای مجازی، شکل‌دهی به چارچوب و شالوده اصلی مدل جامع رگولاتوری با توجه به مبانی، اصول و ضرورت‌ها، ۱۳۹۶، دسترسی در: http://majazi.ir/general_content/79689/

[۱۵] الوانی، سیدمهدی، خنیفر، حسین، حاجی ملامیرزایی، حامد، میری، سیدمهدی، "ارائه چارچوبی برای نظام و محدوده خطمشی‌گذاری، تصمیم‌گیری و عمل در فضای مجازی"، فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی، ۳ (۱۱)، ۶۱-۳۳، ۱۳۹۳.

[۱۶] صلواتیان، سیاوش، درفشی، احمدرضا، کیا، علی اصغر، "سیاست‌گذاری افزایش سهم بازی‌های ایرانی تلفن‌های همراه در بازار جهانی"، سیاست‌گذاری عمومی ۱ (۱)، ۶۱-۸۶، ۱۳۹۹.

[۱۷] کلیات IPTV، تهران: اداره کل تحقیقات و جهاد خودکفایی سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۳.

[18] OECD, *Digital broadband content, Digital content strategies and policies*, 2006, <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/231433678370.pdf?expires=16232>



شکل ۱. نقش‌های سیاستی نظام حکمرانی محتوای فضای مجازی کشور

- نظارت، ارزیابی و مقابله: به نقش سیاست‌گذاران در رصد محتوای فضای مجازی، توسعه و تدوین سنجه‌ها و معیارهای سنجش محتوای، ارزیابی و نظارت بر تجهیزات و خدمات فضای مجازی و رسیدگی به جرائم اشاره دارد.
- قانون‌گذاری: به نقش سیاست‌گذاران در مقررات‌گذاری، اصلاح و تنقیح قوانین در حوزه محتوای فضای مجازی و حمایت از مالکیت فکری اشاره دارد.
- حمایت: در واقع نوعی تسهیل‌گری است و به نقش سیاست‌گذاران در تامین مالی و سرمایه‌گذاری، حمایت از محتوای بومی، حمایت از سرمایه‌گذاری بخش خصوصی، و حمایت از خدمات زیرساخت و حمایت از حقوق تولیدکنندگان و کاربران محتوا اشاره دارد.
- تنظیم‌گری: به تنظیم مقررات اجرایی، تدوین شیوه‌نامه‌ها و دستورالعمل‌های در زمینه محتوای فضای مجازی، حل و فصل اختلافات و دعاوی میان نهادها اشاره دارد. وظیفه اصلی نهادهای تنظیم‌گر که ساختاری از شکل کمیسیون دارند شامل تشخیص، شفاف‌سازی و ابلاغ محدوده‌های فعالیت و اختیارات و مرزبندی بین نهادها، بازنگری و اصلاح آنها حسب لزوم است. اصول کلی تنظیم‌گری بر مبنای سیاست‌ها و قانون‌های کلان کشور تعیین می‌گردد.

مراجع

- [۱] جمشیدی بروجردی، علیرضا، طراحی چارچوب مفهومی خطمشی‌های تنظیمی در حوزه فضای مجازی جمهوری اسلامی ایران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه امام صادق، ۱۳۹۶.

36542&id=id&accname=guest&checksum=59B66E908E
A20E410C553426B39C320F

- [19] Edquist, C., "Systems of innovation perspectives and challenges", *African Journal of Science, Technology, Innovation and Development*, Vol.2 No.3, pp.14-45, 2010.
- [20] Orstavik, F. and Nas, S.O., *Institutional mapping of the Norwegian national system of innovation*, STEP-gruppen, 1998.
- [21] Capron, H., Cincera, M., *Strengths and weaknesses of the Flemish innovation system: an external viewpoint*. IWTObservatorium studies, 1999.
- [22] Dye, T. R., *Understanding Public Policy*, Eight Edition, New Jersey, Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1995.
- [23] Niosi, J., "National systems of innovations are "x-efficient" (and x-effective): Why some are slow learners", *Research policy*, Vol.31 No.2, pp.291-302, 2002.
- [24] Edquist, C., Innovation Policy—A Systemic Approach'in: Archibugi, D. and BA Lundvall (eds.) *The Globalizing Learning Economy*, 2001.
- [25] Zimmer, L., "Qualitative meta - synthesis: a question of dialoguing with texts", *Journal of advanced nursing*, Vol. 53 No.3, pp. 311-31, 2006.
- [26] Noblit, G. W., Hare, R. D., Hare, R. D., *Meta-ethnography: Synthesizing qualitative studies* (Vol. 11). Sage, 1988.