



سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم

1400/4/9

شماره 5461/1400/دش

سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم

(مصوب جلسه 810 مورخ 1397/4/26 شورای عالی انقلاب فرهنگی)

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری - دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی - وزارت کشور

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات - وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

وزارت صنعت، معدن و تجارت - وزارت آموزش و پرورش

وزارت ورزش و جوانان - مرکز ملی فضای مجازی

وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی - مرکز مدیریت حوزه های علمی

سازمان صدا و سیما - سازمان تبلیغات اسلامی

سازمان برنامه و بودجه کشور - سازمان بسیج مستضعفین

جهاد دانشگاهی - مرکز همکاری های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری

«سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم» که در جلسه 810 مورخ 1397/4/26 شورای عالی انقلاب فرهنگی و براساس مصوبه جلسه 94 ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور به تصویب رسیده است، به شرح ذیل برای اجرا ابلاغ می شود:

مقدمه

صنایع خلاق و محصولات فرهنگی و فناوری های نرم با قابلیت تولید دوهزار و دویست و پنجاه میلیارد دلار ارزش اقتصادی و ایجاد حدود سی میلیون شغل در دنیا، روز به روز مورد توجه کشورهای بیشتری قرار می گیرد. گسترش نفوذ فرهنگی و تقویت جایگاه کشور در عرصه های بین المللی، حراست از هویت ملی و متمایزسازی فرهنگ ملی در برابر فرهنگ های بیگانه و فرآیند جهانی سازی، توسعه اجتماعی و احیا و ترویج سبک زندگی اسلامی - ایرانی، بهره مندی از فناوری های اجتماعی در راستای رفع معضلات کشور و ارتقای کیفیت حکمرانی، افزایش سطح دسترسی عموم شهروندان به خدمات و محصولات فرهنگی بومی، توسعه اقتصاد مقاومتی از طریق کمک به گذار از اقتصاد منبع پایه تک محصولی به اقتصاد خلاق و دانش بنیان و همچنین فرهنگ زایی، مقاومت در برابر تهاجم فرهنگی و توسعه فرهنگ انقلاب اسلامی از آثار توسعه فناوری های فرهنگی و نرم است.

با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری از جمله در پیوست حکم دوره جدید فعالیت شورای عالی انقلاب فرهنگی، اهمیت راهبردی و اقتصادی فناوری های فرهنگی و نرم، پیچیدگی این حوزه، متولیان متعدد و لزوم همگرا کردن آن ها و همچنین با توجه به اینکه «فناوری های نرم و فرهنگی» جزو اولویت های الف توسعه فناوری در نقشه جامع علمی کشور قرار گرفته و اقدام ملی 5 ذیل راهبرد کلان 9 از نقشه مهندسی فرهنگی مبنی بر تدوین و اجرای سند توسعه صنایع فرهنگی و هنری کشور به این موضوع پرداخته است، سند پیش رو به منظور تبیین جهت گیری های اساسی و کلان کشور، تنظیم مناسبات دست اندرکاران و بهره گیری هر چه بیشتر از قابلیت های موجود و ایجاد ظرفیت های جدید در سطح ملی به تصویب می رسد.

همچنین جهت گیری کلان کشور در «بیانیه گام دوم انقلاب اسلامی»، تأکیدات مکرر مقام معظم رهبری در تقویت حرکت های جهادی و فعالیت های خودجوش و فراگیر مردمی در عرصه فرهنگ و اجتماع و حضور و مشارکت مردم و علی الخصوص جوانان در حل مسائل کشور، افق جدیدی را پیش روی نهادهای حکمرانی در کشور گشوده است. در حال حاضر گروه های مردمی فراوان در کشور وجود دارند که با ایده هایی از جنس «نوآوری اجتماعی» در جهت حل آسیب های اجتماعی قدم هایی مؤثر برداشته اند و برای رشد و انتشار این ایده ها نیازمند حمایت های نهادی در کشور هستند. در این میان لازم است که دستگاه های سیاست گذار و برنامه ریز در کشور ضمن شناسایی این گروه های مردمی، به تسهیل و رفع موانع فعالیت

آنها پردازند و زیرساخت های حمایتی لازم جهت انتشار و رشد نمونه های موفق را فراهم سازند. توجه به این مهم از دیگر اهداف نگارش سند حاضر در شورای عالی انقلاب فرهنگی است.

## ماده 1: تعاریف

1- صنایع فرهنگی: صنایع فرهنگی که بعضاً با عنوان صنایع خلاق نیز شناخته می شوند؛ گونه ای از صنعت هستند که به خلق ایده، تولید و توزیع محصولات و خدماتی می پردازند که ماهیت فرهنگی دارند. این صنایع عمدتاً با قابلیت دانش بنیانی و مبتنی بر خلاقیت، مهارت، نوآوری و فناوری هستند و نوعاً از طریق حق نشر و مالکیت معنوی مورد حمایت قرار می گیرند.

2- فناوری های فرهنگی: مجموعه ای از روش ها، ابزارها و فرآیندهای تبدیل دانش و منابع فرهنگی به کالاها و خدمات فرهنگی می باشد که ایجاد کننده و یا منتقل کننده ارزش های فرهنگی موردنظر فناوران حوزه فرهنگی می باشد.

3- فناوری های نرم: مجموعه ای از هنرهای، رویه ها، مقررات، نهادها و سامانه های دانشی را در برمی گیرد که رفتار انسان و نیازهای روحیروانی، فرهنگی و اجتماعی او را هدف قرار داده و موجبات کارایی و اثربخشی مطلوب تر فناوری های سخت را فراهم می سازد. ویژگی بارز فناوری نرم آن است که به جای بهره گیری از مواد اولیه طبیعی و معدنی از برون دادهای فکری و خلاقیت انسان که ماهیت نوآورانه، فرهنگی و هنری دارد استفاده می کند. محدوده فناوری های نرم در این سند، بر اساس تبصره 1 مشخص می شود.

**تبصره 1:** «حوزه های مهم» فناوری های فرهنگی و نرم در این سند عبارتند از: تولید محتوا و نشر مکتوب و رقومی<sup>[1]</sup>، طراحی، اسباب بازی، نوشت افزار، ظواهر و سبک پوشش، صنایع دستی و گردشگری، فناوری های اجتماعی، نوآوری های اجتماعی، بازی های ویدئویی، پویانمایی و پی نمایی، سینما، هنرهای تجسمی، هنرهای نمایشی، تبلیغات، فناوری های مهندسی انگیزه، سازوکارهای مدیریت بهره وری و حکمرانی در حوزه فرهنگی و اجتماعی، بازی وار سازی، ارتباطی و رسانه ای، آموزشی و یادگیری.

**تبصره 2:** ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم (موضوع بند 3 ماده 7 این سند) موظف است ظرف شش ماه پس از ابلاغ سند، از میان حوزه های مهم، حوزه های اولویت دار را با ارائه اسناد پشتیبان مشخص نموده و در ستاد نقشه جامع به تصویب برساند.

4- فناوری های اجتماعی: فناوری نرمی است که تعامل بین افراد را تسهیل کند؛ فضا، ابزار و امکانات را برای بهره مندی از رایانش اجتماعی یا به اشتراک گذاری دانش و اطلاعات در موضوعات مختلف فراهم آورد یا از طریق طراحی و به کارگیری سازوکارها، رویه های کارآمد و سامانه های فناورانه، مشکلات اجتماعی را حل کند.

5- نوآوری اجتماعی: راه حل هایی نو (از جنس محصول، خدمت، مفهوم و مدل، فرایند) با هدف پاسخگویی به یک نیاز اجتماعی یا حل یک مسئله اجتماعی که اثربخش تر، کارا تر، عادلانه تر و یا پایدارتر از راه حل های کنونی باشد و ارزش هایی را برای کل اجتماع خلق کند. همچنین این نوآوری ها، معمولاً شامل روش هایی برای سازماندهی و توانمندسازی جامعه جهت اقدام جمعی در جهت حل مسائل است.

6- نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی: شبکه ای است از نهادها؛ شامل کنشگران، سازمان ها، فرآیند ها، راهکارها و همچنین، رفتارها و روابط بین آن ها که در تبدیل معرفت و گنجینه معانی، باورها و ارزش های اسلامی - ایرانی - انقلابی از عرصه نظر به عرصه عمل؛ به واسطه جذب، تولید، انتشار و به کارگیری ایده و دانش در تولید نمادها، محصولات، ابزارها و روش های جدید یا بسیار بهتر شده مؤثر بر فرهنگ، احساسات، خواست های زیبایی شناسی و تقاضای فکری جامعه، نقش آفرینی می نمایند. این نظام، به موازات تأثیرگذاری فرهنگی و اجتماعی، مزیت های اقتصادی چشمگیری را نیز به دنبال دارد.

7- محصولات فرهنگی بومی: عبارت است از محصولات منطبق با ویژگی های فرهنگی اسلامی - ایرانی و انقلابی

8- حوزه فناوری های فرهنگی و نرم: شامل تمامی دستگاه ها و نهادهای دولتی و غیردولتی، شرکت های تولیدی و خدماتی به ویژه شرکت های دانش بنیان و شرکت های خلاق، استادان حوزه و دانشگاه و مراکز پژوهشی، فرهنگی و فناوری، هنرمندان، متخصصان، پژوهشگران و دانشجویانی که در زمینه صنایع فرهنگی و فناوری های نرم به فعالیت می پردازند.

## ماده 2: ارزش ها

در چارچوب مبانی ارزشی نظام جمهوری اسلامی ایران و همسو با ارزش های بنیادین نقشه جامع علمی و نقشه مهندسی فرهنگی همانند عدالت محوری، اخلاق مداری، عقلانیت، خلاقیت و نوآوری، تحول گرایی، ثروت آفرینی و تقدم مصالح عمومی بر منافع فردی، مهرورزی، انفاق و ایثار، عزت و مدارا، معرفت دینی و هویتی، امر به معروف و نهی از منکر، کار و تلاش و انضباط اجتماعی، مبانی ارزشی حوزه فناوری های فرهنگی و نرم کشور عبارت اند از:

- 1- توجه به فرهنگ بومی به عنوان جانیامیه محصولات فرهنگی و کارآفرینی تعالی بخش؛
- 2- توجه به اصل وحدت بین مسلمین، احترام به تنوع و تفاوت های فرهنگی و مذهبی اقوام مختلف کشور و جلوگیری از ایجاد و گسترش تفرقه؛
- 3- جذابیت، زیبایی و نوآوری محصولات فرهنگی - هنری در چارچوب مبانی اسلام و شرع مقدس اسلام؛
- 4- تأکید بر مبارزه و مقابله با استکبار و تقابل جدی با جبهه فرهنگی غرب؛
- 5 - توجه به آگاهی، اخلاق و امید و نشاط با رویکرد مهدویت؛
- 6 - تأکید بر استحکام خانواده و نقش متعالی زن در تربیت فرزندان؛
- 7- تکریم سرمایه های انسانی، نخبگان، شکوفایی استعدادها و رشد خلاقیت به عنوان مهم ترین عنصر در ایجاد محصولات فرهنگی.

### ماده 3: چشم انداز

با توکل به خداوند متعال، فناوری های فرهنگی و نرم در افق 1404 حوزه ای است: «توانمند در تولید و ارائه محصولات و خدمات منبعث از فرهنگ بومی اسلامی - ایرانی و انقلابی، تعالی بخش، تمدن ساز، گفتمان ساز، برخوردار از مشارکت مردمی، پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی، پیشتاز در بازار منطقه؛ در قالب نظام نوآوری سامان یافته و برخوردار از ظرفیت تبدیل ایران به قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه»

فناوری های فرهنگی و نرم جمهوری اسلامی ایران در افق چشم انداز، از چنین ویژگی هایی برخوردار خواهند بود:

- 1- فرهنگ بومی (اسلامی - ایرانی و انقلابی)؛ معرفت آفرین، کمال آفرین، پاک، اخلاقی، الهام بخش، حافظ نهاد خانواده، هویت ساز، مصونیت بخش و اقتدارآفرین؛
- 2- پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی؛ درون زایی و برون گرایی، توجه به سازوکار مدیریت بهره وری و مهندسی انگیزش در اقتصاد ملی با بهره گیری از فناوری های اجتماعی و اقتصادی در جهت توسعه قدرت نرم و ارتقای تاب آوری کشور و شفافیت سازی با تأکید بر مشارکت حداکثری عموم جامعه به ویژه جوانان؛
- 3- پیشتاز در بازار داخل و منطقه و موردتوجه در جهان؛ جذاب، پویا، متنوع، رقابت پذیر، دست یافته به سهم برتر از بازار منطقه و باقابلیت نفوذ و تأثیرگذار بر مردم جهان؛
- 4- نظام نوآوری سامان یافته؛ مبتنی بر شبکه سامان یافته و به هم پیوسته تمامی افراد و نهادهای مرتبط با تأکید بر ظرفیت و مشارکت بخش خصوصی، سازمان های مردم نهاد و صنوف، در راستای تبدیل مفاهیم اسلامی - ایرانی و انقلابی به محصولات فرهنگی خلاق، دانش بنیان و هم افزا به مثابه یک کل واحد؛
- 5 - قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه؛ کانون جهانی و مرجعیت تولید و بازتولید مفاهیم اسلام ناب محمدی (صلی الله علیه و آله) و انتشار آن در دنیا از طریق محصولات فرهنگی با تأکید بر ارزش های مشترک.

### ماده 4: اصول

- 1- اتخاذ و تقویت رویکرد اسلامی - ایرانی در توسعه صنایع و محصولات فرهنگی؛
- 2- اولویت دهی به بخش غیردولتی به ویژه بخش خصوصی در اجرا با تأکید بر حفظ نقش سیاست گذاری و نظارتی دولت؛
- 3- تأکید حداکثری بر مشارکت مردمی به ویژه نسل جوان؛
- 4- اتخاذ رویکرد درون زا و برون نگر در توسعه فناوری های فرهنگی و نرم؛
- 5 - خوداتکایی در صنایع و محصولات فرهنگی و توسعه صادرات کالا و خدمات مبتنی بر فناوری های نرم؛
- 6 - نگاه نوآورانه، آینده نگارانه و عدم غفلت از نیازهای روز جامعه در عرصه ها و سطوح مختلف از آموزش و پژوهش تا تولید، توزیع، بازار؛
- 7- تقویت هم افزایی، هم تکاملی، شبکه سازی، همکاری و هماهنگی و تعامل در سطوح مختلف ملی درون شاخه ها و بین شاخه های صنایع فرهنگی؛
- 8 - توجه به ظرفیت ها، قابلیت ها و توانمندی های فرهنگی، دانشی، فناورانه و صنعتی کشور.

### ماده 5 - اهداف

#### الف: اهداف کلان

- 1- دستیابی به نظام نوآوری کارآمد صنایع فرهنگی جمهوری اسلامی ایران و ارتقای کمی و کیفی تولید و مصرف محصولات فرهنگی بومی؛
- 2- دستیابی به الگوی کارآمد کاربرد فناوری های نرم با تأکید بر حوزه های علوم انسانی، اسلامی و اجتماعی در راستای ارتقای سبک زندگی اسلامی - ایرانی و انقلابی در جامعه.

#### ب: اهداف کیفی

1- گسترش مخاطبان ملی و فراملی (با تأکید بر جهان اسلام) و افزایش رضایتمندی مردم از محصولات فرهنگی بومی؛

2- افزایش تولید محصولات فرهنگی دانش بنیان و دانش فنی و فناوری های مربوطه؛

3- دستیابی به شبکه تعاملی کارآمد و هم افزای داخلی، منطقه ای و جهانی به ویژه جهان اسلام؛ در تبدیل ایده، دانش و معرفت به محصولات فرهنگی اقتدارآفرین، استحکام بخش ساخت درونی نظام، معرفت آفرین و جذاب در هر شاخه و بین شاخه های صنایع فرهنگی؛

4- توسعه زیرساخت های ملی و بین المللی در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات جهت تسهیل ارتباطات میان فعالان، ارتباطات میان میان اجزای زنجیره های ارزش و ارتباطات با بازار عرضه محصولات و فناوری های فرهنگی و نرم؛

5 - بهبود فضای کسب و کار و تقویت نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی اسلامی - ایرانی و انقلابی؛

6 - افزایش بهره وری و توسعه نظام فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مبتنی بر فناوری های نرم؛

7- رشد نوآوری های اجتماعی جهت نقش آفرینی بیشتر گروه های مردمی در حل آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور.

ج: اهداف کمی (تا افق 1404)

1- دستیابی به جایگاه نخست تولید و صادرات محصولات فرهنگی بومی در منطقه و جهان اسلام؛

2- ایجاد حداقل پنج نام معتبر جهانی در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

3- کسب سهم 2/0 درصد بازار سینمای جهان؛

4- کسب حداقل رتبه چهارم گردشگری در منطقه و جذب بیست میلیون گردشگر؛

5 - رسیدن به سهم 30 درصدی بازی های دیجیتال از بازار کشور؛

6 - ایجاد حداقل پنج بن سازه [2] جدید و موفق [3] فناوری نرم؛

7- تولید 270 عنوان پی نما [4] با میانگین شمارگان حداقل 5000 نسخه؛

8 - تولید و اکران بین المللی حداقل سی پویانمایی سینمایی تا افق چشم انداز؛

9- دستیابی اسباب بازی های تولید داخل به سهم حداقل 25 درصدی از ارزش بازار اسباب بازی کشور در سال چشم انداز؛

10- ارتقای سهم تولید محصولات دانش بنیان از کل بازار صنایع فرهنگی؛

11- تعیین سهم تولید محصولات فرهنگی و فناوری های نرم از تولید ناخالص داخلی؛

12- ارتقای سهم پخش برنامه های فرهنگی تولید داخل در شبکه های تلویزیونی کشور های جهان اسلام؛

13 - افزایش سهم تولید لوازم التحریر بومی از بازار نوشت افزار کشور؛

14 - افزایش سهم انتشارات بومی از بازار نشر بین المللی (نشر رقومی و مکتوب)؛

15- افزایش سهم طراحی و تولید پوشاک ایرانی از بازار داخل؛

16- افزایش تعداد سازمان ها، شرکت ها و افراد فعال در فعالیت های نوآوری اجتماعی در حوزه آسیب های اجتماعی؛

17- افزایش تعداد طرح های نوآوری اجتماعی اثربخش در حوزه آسیب های اجتماعی بر اساس ارزیابی نهادهای تخصصی.

**تبصره :** ستاد موظف است ظرف مدت 6 ماه پس از ابلاغ سند مقادیر اهداف کمی بدون مقدار را با ارائه اسناد پشتیبان تعیین نموده و به تصویب ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

## ماده 6: راهبردها و اقدامات ملی

راهبرد 1: رصد و ارزیابی نیاز و رضایت مخاطبان و پیامد محصولات و صنایع فرهنگی بومی و فناوری های نرم

1- طراحی و استقرار نظام یکپارچه پایش و ارزیابی بازار ملی و فراملی محصولات فرهنگی بومی؛

2- تقویت و حمایت از آینده نگاری، نیازسنجی، ذائقه سنجی و اثرسنجی در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم جهت بهبود رضایت مخاطبان و افزایش سهم محصولات فرهنگی بومی با کیفیت و کمیت مطلوب در سبد هزینه خانوار؛

3- ارزیابی تأثیرات اجتماعی و فرهنگی فناوری های فرهنگی و نرم ناظر به اسناد بالادستی.

راهبرد 2: حمایت از نمانام های صنایع و محصولات فرهنگی بومی و تقویت آن

1- طراحی و استقرار نظام ارزیابی و رتبه بندی کیفی و کمی نمانام ها، آثار و محصولات، متناسب با معیارهای اسلامی - ایرانی و انقلابی و استانداردهای کیفی؛

2- شناسایی، ترویج و تشویق نمانام های برتر ملی و فراملی در جشنواره های صنایع و محصولات فرهنگی و رسانه ملی.

راهبرد 3: حمایت از کارآفرینی، تجاری سازی و صادرات محصولات فرهنگی بومی و فناوری های نرم با محوریت بخش غیردولتی و فعالیت های مرتبط با تولید، بازاریابی، عرضه، فروش، تبلیغات و بسته بندی در بازار ملی، منطقه ای و جهانی

1- راه اندازی و حمایت از مسیرها<sup>[5]</sup> و مراکز نوآوری، تجاری سازی، شکوفایی، شتاب دهی، مراکز رشد، پارک های علم و فناوری و نهادهای داوری و میانجی به منظور رشد شرکت ها، سمن ها و گروه های فعال در فناوری های فرهنگی، نرم و نوآوری اجتماعی با هدف گسترش و بهره گیری از ظرفیت های اسلامی - ایرانی؛

2- طراحی و ترویج برنامه ها و رویدادهای صنایع فرهنگی و فناوری های نرم با محوریت فرهنگ بومی در بازارهای هدف با بهره گیری از ظرفیت مناسک، شعائر و آیین اسلامی؛

3- ایجاد سازوکارهای اجرایی، حقوقی و فناورانه برای حمایت از مالکیت فکری آثار و محصولات فرهنگی بومی از قبیل فناوری های پنهان نگاری و سازمان جمعی پدیدآورندگان آثار؛

4- ساماندهی شبکه منسجم توزیع، تبلیغات و بازاریابی محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و فناوری های نرم در سطح ملی و بین المللی با تأکید بر توسعه زیرساخت های فناوری اطلاعات و ارتباطات؛

5 - راه اندازی، حمایت از و توسعه شهرک های تخصصی و بنگاه های کوچک و متوسط، مناطق ویژه بخشی، چندبخشی، فناورانه و ملی در صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری های نرم؛

6 - تقویت فعالیت های تحقیقاتی مشترک و همکاری های فنی میان صاحبان صنایع و مؤسسات تحقیقاتی داخلی و خارجی با تأکید بر فناوری های کلیدی، نوین و نوظهور در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

7- برگزاری نمایشگاه های ملی و بین المللی جهت معرفی و ایجاد بازار در حوزه های مختلف صنایع فرهنگی و نرم؛

8 - ایجاد جایزه ملی نوآوری اجتماعی و چالش های نوآوری باز برای حل مسائل اولویت دار اجتماعی در کشور.

راهبرد 4: ایجاد و توسعه صنایع و محصولات فرهنگی دانش بنیان و فناوری های نرم

1- توسعه ایده پردازی و تشکیل هیأت های اندیشه ورزی در مراکز طراحی و نوآوری تولید محتوا و محصولات و صنایع فرهنگی و فناوری های نرم و اتصال آن با شبکه فعالان صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی؛

2- حمایت از شرکت های طراحی و تولید محصولات فرهنگی، هنر بنیان و فرهنگ بنیان در قالب قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان و خلاق؛

3- حمایت از بازاریابی و بازاریابی در قالب ایجاد ایده بازارها، مؤسسات ثبت و بازاریابی ایده و نهادهای میانجی در سطح ملی و بین المللی؛

4- طراحی و اجرای سازوکار خریدهای دولتی از فناوری ها، محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و بهره برداری از آنها توسط دستگاه های دولتی و عمومی؛

5 - حمایت از تحقیقات کاربردی برای توسعه فناوری و نوآوری صنایع فرهنگی دانش بنیان، فناوری های نرم و نوآوری اجتماعی؛

6 - حمایت از صنایع و کسب وکارهای خرد و خانگی با به رسمیت شمردن آنها به عنوان واحدهای تولیدی خویش فرما؛

7- تشویق سرمایه گذاری در حوزه مسئولیت اجتماعی توسط شرکت ها در مسائل اولویت دار اجتماعی کشور.

راهبرد 5: جامع نگری، هم افزایی و توسعه زنجیره ارزش و سید محصولات در شاخه های مختلف صنایع فرهنگی و فناوری های نرم

1- حمایت از ایجاد شرکت ها و مراکز مشاوره تخصصی غیر دولتی به منظور توسعه و تلفیق زنجیره ارزش محصولات فرهنگی و فناوری های نرم؛

2- آسیب شناسی، بازنگری، شفاف سازی و اصلاح قوانین، مقررات و شاخص ها به منظور هماهنگ سازی شاخه های مختلف صنایع فرهنگی؛

3- مقررات گذاری برای تسهیم منصفانه ارزش بین اجزای زنجیره ارزش در حوزه صنایع خلاق از قبیل اپراتورها و ناشران تولید محتوا.

راهبرد 6: ساماندهی، کارآمدسازی و تقویت راهکارهای مالی

1- ایجاد و حمایت از صندوق های تأمین مالی و سرمایه گذاری های خطرپذیر، در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

- 2 - حمایت دولت از تشکیل صندوق های حوزه های فرهنگی خصوصی با قابلیت ورود به فرابورس و بورس اوراق بهادار؛
- 3- اعطای جوایز صادراتی به تولیدکنندگان و صادرکنندگان محصولات فرهنگی بومی و حمایت از آنها با توجه به نتایج صادراتی؛
- 4- کاهش حقوق ورودی قطعات و مواد اولیه در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی و افزایش عوارض ورود محصولات فرهنگی خارجی با رعایت تشریفات قانونی؛
- 5 - ایجاد نهادها و زیرساخت های سرمایه گذاری و مشارکت مردمی در حوزه اجتماعی جهت تأمین مالی جمعی فعالیت های نوآورانه اجتماعی و قوانین و راهکارهای ضمانتی لازم جهت حفاظت از حقوق سرمایه گذاران؛
- 6 - حمایت دولت از سرمایه گذاری در مسائل اولویت دار اجتماعی کشور متناسب با صرفه جویی مالی حاصل از نوآوری های اجتماعی.
- راهبرد 7: گفتمان سازی و توسعه مشارکت های مردمی به منظور بهبود فضای بازار مصرف صنایع و محصولات فرهنگی بومی و فناوری های نرم
  - 1- ایجاد بستر مشارکت های مردمی از طریق سازمان ها، دستگاه ها، سمن ها، انجمن های تخصصی و شبکه های مجازی در تولید و عرضه محصولات فرهنگی و مبتنی بر فناوری های نرم و بهره گیری از ظرفیت های مردمی در رصد و نظارت بر بازار محصولات فرهنگی منطبق با ارزش های بومی و رویگردانی از محصولات فرهنگی غیر مجاز؛
  - 2 - استفاده از ظرفیت رسانه ملی در تبلیغ، ترویج و فرهنگ سازی استفاده از صنایع و محصولات فرهنگی بومی و ترویج مشارکت مردمی در توسعه خدمات مبتنی بر فناوری های نرم؛
  - 3- تسهیل بهره مندی کسب وکارها و مشاغل فعال در صنایع فرهنگی و فناوری های نرم از فضاهای کاری در اختیار بخش عمومی یا دولتی، مانند دانشگاه ها، فرهنگ سراها و مراکز و کانون های فرهنگی برای ارائه خدمات و محصولات بومی؛
  - 4- طراحی بسترهای مشارکت های گسترده مردمی در تشخیص مسائل، نظارت و ارائه راه حل برای آنها؛
  - 5 - حمایت از به کارگیری نمادها و محصولات فرهنگی اسلامی - ایرانی در مهدکودک ها، مدارس، مراکز تفریحی و مراکز آموزشی و پرورشی کودکان و نوجوانان و اطلاع رسانی پیرامون مضرات محصولات غیربومی یا ناهنجار به خانواده ها؛
  - 6 - معرفی، ترویج، تسهیل و مدیریت فضای کسب وکار و مشاغل فرهنگی بومی برای جوانان به ویژه دانش آموزان و دانشجویان؛
  - 7- حمایت از تبلیغات کمپین های اطلاع رسانی مرتبط با فعالیت های نوآوران اجتماعی و ترغیب عموم مردم به مشارکت، در رسانه های عمومی و شهری.
  - راهبرد 8: بکارگیری، ظرفیت سازی و توسعه زیر ساخت های نرم افزاری و سخت افزاری
    - 1- حمایت از توسعه زیرساخت های فیزیکی و فناورانه [6] در حوزه تولید، توزیع، مصرف و تبلیغ محصولات فرهنگی، با رویکرد اشتراکی و فرابنگاه و با فراهم سازی زمینه های حضور حداکثری ذینفعان؛
    - 2- ایجاد نظام ملی آمار و اطلاعات اقتصادی صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری های نرم و بانک اطلاعات محصولات تولید داخل و فعالان صنایع فرهنگی و فناوری های نرم، با مشارکت بخش عمومی و غیردولتی؛
    - 3- ایجاد شبکه و درگاه اطلاعاتی کنشگران اصلی صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در سطح ملی؛
    - 4- تدوین استانداردهای ملی تولید و عرضه محصولات فرهنگی و محصولات مبتنی بر فناوری های نرم با توجه به استانداردهای بین المللی و اقتضائات داخلی؛
    - 5 - ایجاد سامانه و بانک اطلاعاتی برخط از گلوگاه ها و مسائل تشخیص، تصمیم گیری و پیاده سازی در اجرای برنامه های کشور؛
    - 6 - تدوین الزامات مقررات گذاری مطلوب و پایش سالانه میزان تطابق مقررات گذاری کشور در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم، با آن الزامات؛
    - 7- مقابله با محصولات فرهنگی غیرمجاز، غیر قانونی و قاچاق؛
    - 8 - ایجاد نظام رتبه بندی اعتباری ملی از پایداری کلیه فعالان حوزه های فرهنگی نسبت به تعهدات اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی؛
    - 9- ایجاد نهادهای پژوهشی و دانشگاهی برای آزمون ایده ها و ارزیابی تأثیرات اجتماعی اقدامات نوآوری اجتماعی با همکاری تأمین کنندگان مالی، تأمین کنندگان خدمات و حاکمیت؛
    - 10- به رسمیت شمردن کسب وکارهای اجتماعی به عنوان یکی از انواع شرکت های تجاری.

راهبرد 9: بهره مندی از ظرفیت ها و همکاری های بین المللی با تأکید بر کشورهای اسلامی و دارای قرابت فرهنگی

1- بهره گیری از دیپلماسی فعال در توسعه همکاری های بین المللی به ویژه با کشورهای اسلامی به منظور شکل گیری پیمان مشترک در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

2- تأسیس اتحادیه مشترک استودیوهای فیلم سازی، شرکت های بازی های رایانه ای، گردشگری و مد و لباس و سایر حوزه ها به ویژه با کشورهای اسلامی؛

3- حضور فعال و عضویت در مجامع بین المللی مرتبط با سیاست گذاری، قانون گذاری، مالکیت فکری و ... در پیوند با صنایع فرهنگی و فناوری های نرم؛

4- تقویت و توسعه نظام مند همکاری دانشگاه های کشور با دانشگاه های بزرگ و معتبر جهانی، به ویژه دانشگاه های جهان اسلام در عرصه صنایع فرهنگی؛

5- جلب مشارکت مؤثر متخصصان حوزه صنایع فرهنگی به ویژه ایرانی های داخل و خارج از کشور در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی؛

6- حمایت از شکل گیری بازارهای مشترک با شرکت های پیشروی خارجی و تسهیل دسترسی به بازارهای جهانی با قابلیت رقابت در عرصه بین الملل با تأکید ویژه بر تجارت محتوا و طرح های بومی با رعایت ارزش ها و سیاست های سند؛

7- شناسایی و تقویت فرصت ها و توانمندی های فرهنگی موجود در شهرها و شهرستان های کشور و توسعه گردشگری و صنایع خلاق در آنها از طریق تبدیل شدن به شهرهای خلاق.

راهبرد 10: ارتقای کمی و کیفی سرمایه های انسانی و ساماندهی ارتباط نظام های آموزشی و مهارتی با نیاز های حوزه فناوری های فرهنگی و نرم

1- بازبینی و گسترش آموزش ها و مقاطع تحصیلی مورد نیاز فناوری های نرم، صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در نظام آموزش عمومی و آموزش عالی و ضمن خدمت؛

2- راه اندازی مدارس تخصصی و ایجاد رشته های دانشگاهی و بازنگری در محتوای رشته های دانشگاهی موجود با رویکرد اسلامی - ایرانی، مورد نیاز فناوری های نرم و صنایع و محصولات فرهنگی؛

3- تربیت نیروی انسانی کارآمد و توسعه یافته در حوزه صنایع فرهنگی و گردشگری با مهارت طراحی و تولید محصولات مبتنی بر مفاهیم اسلامی ایرانی با رویکرد اقتصادی و تجاری سازی؛

4- بازتعریف نظام ارتقای هنرمندان، اعضای هیئت علمی و پژوهشگران حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

5- برگزاری کارگاه های آموزشی فناوری نرم برای کارشناسان مرتبط با موضوع در دستگاه های کشور؛

6- ارتقای سواد دیجیتال و رسانه ای و جذب فناوری از طریق توسعه سواد فضای مجازی؛

7- ارائه خدمات آموزشی و مشاوره های فنی جهت ارزیابی مداخلات در سطح آزمایشی و نگارش طرح توجیهی توسط مراکز نوآوری اجتماعی به فعالان حوزه فناوری های فرهنگی و نرم.

## ماده 7: ساختار اجرایی

1- شورای عالی انقلاب فرهنگی وظیفه سیاست گذاری کلان، هماهنگی کلان و نظارت کلان بر اجرای این سند را برعهده دارد.

2- ستاد راهبردی اجرای نقشه جامع علمی کشور وظیفه رصد اجرای این سند را بر عهده داشته و بازنگری های لازم در سند و گزارش کلان مربوطه را در فواصل زمانی یک ساله به شورای عالی انقلاب فرهنگی ارائه خواهد نمود.

3- ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم که در این سند ستاد خوانده می شود، در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری استقرار یافته و وظیفه سیاست گذاری اجرایی، برنامه ریزی، هماهنگی، نظارت، پایش شاخص ها و تسهیل اجرای سند را برعهده دارد.

اعضای ستاد عبارت اند از:

1- معاون علمی و فناوری رئیس جمهور (رئیس ستاد)؛

2- وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یا معاون ذی ربط؛

3- وزیر کشور یا معاون ذی ربط؛

4- وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات یا معاون ذی ربط؛

5- وزیر میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری یا معاون ذی ربط؛

6- وزیر علوم تحقیقات و فناوری یا معاون ذی ربط؛

7- وزیر صنعت، معدن و تجارت یا معاون ذی ربط؛

8- وزیر آموزش و پرورش یا معاون ذی ربط؛

9- وزیر ورزش و جوانان یا معاون ذی ربط؛

- 10- رئیس مرکز ملی فضای مجازی؛
- 11- نماینده مرکز مدیریت حوزه های علمی؛
- 12- رئیس سازمان صداوسیما یا معاون ذی ربط؛
- 13- رئیس سازمان تبلیغات اسلامی؛
- 14- معاون امور علمی، فرهنگی و اجتماعی سازمان برنامه و بودجه؛
- 15- فرمانده سازمان بسیج مستضعفین یا نماینده وی؛
- 16- یک نفر نماینده دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی؛
- 17- رئیس جهاد دانشگاهی؛
- 18- رئیس مرکز همکاری های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری؛
- 19- دو نفر صاحب نظر در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم به پیشنهاد ستاد؛
- 20- دو نفر صاحب نظر در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم به پیشنهاد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛
- 21- دبیر ستاد.

**تبصره 1:** دبیر ستاد به انتخاب رئیس ستاد، به مدت 4 سال منصوب می شود و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

**تبصره 2:** افراد مذکور در بندهای 19 و 20، برای مدت 4 سال منصوب می شوند و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

**تبصره 3:** حسب مورد از وزرا و رؤسای دستگاه های مرتبط با حق رأی دعوت خواهد شد.

5 - وظایف ستاد عبارت است از:

1- برنامه ریزی، هماهنگی و نظارت و ایجاد ارتباطات بین دستگاهی، تقسیم کار بین دستگاه ها و رصد اقدامات بر اساس این سند؛

2- تهیه و تدوین برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی سازی سند در هر سال؛

3- بررسی سالانه تحولات داخلی و بین المللی فناوری های فرهنگی و نرم و ارائه پیشنهاد اصلاحات لازم برای بازنگری و به روزرسانی سند؛

**تبصره :** برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی سازی بایستی ظرف مدت شش ماه از تاریخ ابلاغ در تمام حوزه های اولویت دار سند، تهیه و به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور ارائه شود.

4- حمایت مادی، معنوی، علمی، اطلاعاتی و تسهیل گری از شرکت های دانش بنیان و شرکت های خلاق و طرح های فناورانه و تجاری سازی آن ها مبتنی بر آیین نامه های مصوب در ستاد؛

5 - ایجاد هماهنگی و هم افزایی بین دستگاهی برای دستیابی به اهداف این سند؛

6 - هدایت و هماهنگی منابع و امکانات مالی و سرمایه های انسانی کشور در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛

7- تدوین شاخص های مورد نیاز پایش سند و نظارت بر آن؛

8 - پایش شاخص ها و ارائه گزارش سالانه به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور؛

**تبصره 1:** این گزارش شامل میزان تحقق اهداف و مقادیر شاخص های سند و همچنین فرآیند استخراج آنها خواهد بود.

**تبصره 2:** ستاد موظف است ظرف مدت شش ماه پس از ابلاغ سند، عناوین شاخص های سند را در چهار سرفصل شاخص های ورودی، فرآیندی و زیرساختی، خروجی و پیامدی تدوین نموده و به تأیید ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

9- ارزیابی مستمر و نظارت بر حسن اجرای برنامه های محول شده به دستگاه ها و نظارت بر جذب، تفکیک و تخصیص بودجه و ارائه گزارش سالانه به شورای عالی انقلاب فرهنگی.

## **ماده 8: بودجه و تشکیلات**

1- ساختار تشکیلاتی و شرح وظایف دبیرخانه ستاد با رعایت قوانین و مقررات اداری و استخدامی کشور، در ستاد تهیه و به تصویب مراجع ذی صلاح قانونی خواهد رسید.

2- دستگاه های عضو موظفند برنامه های مصوب در این ستاد را در راستای اجرایی سازی این سند در برنامه سالانه خود در نظر گرفته و به سازمان برنامه و بودجه کشور ارائه نمایند.

**ماده 9:** این مصوبه مشتمل بر یک مقدمه، 9 ماده و 9 تبصره بر اساس مصوبه جلسه 94 مورخ 1396/4/13 ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور، در جلسه 810 مورخ 1397/04/26 شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از تاریخ تصویب لازم الاجراست و کلیه مصوبات و سیاست های قبلی مغایر، لغو و بلا اثر خواهد بود.

قبلی مغایر، لغو و بلا اثر خواهد بود.

رئیس جمهور و رئیس شورای عالی انقلاب فرهنگی - حسن روحانی

- 
- 1- Digital
  - 2- Platform

[3]- برخی تعاریف نمونه موفق: شبکه های اجتماعی با حداقل یک میلیون کاربر فعال ماهانه؛ پلتفرم های جمع سپاری با حداقل 10 میلیارد تومان جذب سرمایه سالانه؛ بازارهای اپلیکیشن با حداقل 50 میلیارد تومان گردش مالی سالانه؛ پلتفرم های خدمات اجتماعی با حداقل 500 هزار کاربر فعال ماهانه

- 4 - Comic Strip

[5] - کریدورهای نوآوری

[6]- اماکن، استودیوهای پیشرفته، شبکه های داخلی و بین المللی، خطوط ارتباطی و مانند آن