

نقش مجلس الکترونیک و مشارکت شهروندی در فرایند قانونگذاری جمهوری اسلامی ایران

شادی مکی^{*}، نازنین ملکیان^{**} و نوروز هاشمزهی^{***}

نوع مقاله: پژوهشی	تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۱۲	تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۵/۰۶	شماره صفحه: ۴۴-۵
-------------------	--------------------------	-------------------------	------------------

مشارکت شهروندان در قانونگذاری هدف آرمانی مردم‌سالاری است که در گذشته فقط با انتخابات و دیدارهای رودررو محقق می‌شد، اما با ظهور فناوری اطلاعات و ارتباطات سهم مردم در قانونگذاری جهشی بزرگ یافت، به نحوی که دیگر فاصله، تعداد مخاطبان و زمان تأثیری در مشارکت شهروندان در قانونگذاری ندارد و حتی تبدیل به دست‌ورالعمل اتحادیه بین‌المجالس (IPU) شده است. پرسش اصلی مقاله این است که بازدارنده‌ها و تسهیل‌کننده‌های نمایندگانی برای استفاده از فضای مجازی چیست و همچنین درصد بررسی ظرفیت‌های تحقق مشارکت شهروندان در قانونگذاری در مجلس شورای اسلامی است. برای این منظور از روش کیفی گزندتئوری استفاده شده است. مشارکت‌کنندگان نمایندگان مجلس و حجم نمونه با توجه به اشباع نظری تعداد ۴۵ مصاحبه است که این مصاحبه‌ها با استفاده از نرم‌افزار اطلس‌تی‌آی تحلیل شده است. محورهای باز در این مطالعه به هشت شاخص میانی تبدیل و سپس به دو شاخص کلان تسهیل‌کننده در استفاده از فضای مجازی با محورهای آگاهی شبکه، بازیابی اطلاعات، انتشار اطلاعات و هماهنگی و در شاخص بازدارندگی نیز محورهای ضعف زیرساخت‌ها، ناتوانی در استفاده، حمله تبلیغاتی و نگاه یک‌سویه تقسیم شده است. نتایج مطالعه نشان می‌دهد که در حوزه ارتباطات رسمی، سایت مجلس فاقد شاخص‌های مدنظر اتحادیه بین‌المجالس جهانی بوده و امکانات تعاملی رسمی متصل به ارتباطات سازمانی در آن تعبیه نشده و در بخش فضای مجازی همگانی نیز با مقاومت‌هایی که برخی نمایندگان در مقابل آن دارند هنوز به نتیجه مطلوب نرسیده است.

کلیدواژه‌ها: مشارکت؛ قانونگذاری؛ قوه مقننه؛ مجلس الکترونیک؛ رسانه‌های اجتماع

* دانشجوی دکتری علوم ارتباطات، دانشکده علوم انسانی واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران؛
Email: shadi.maki@yahoo.com

** استادیار دانشکده علوم انسانی واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)؛
Email: n.malekiyan@iauctb.ac.ir

*** استادیار دانشکده علوم انسانی واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران؛
Email: no.hashemzehi@iauctb.ac.ir

فصلنامه مجلس و راهبرد، سال سی‌ام، شماره یکصدوشانزدهم، زمستان ۱۴۰۲
doi: 10.22034/MR-2112-4974

مقدمه

براساس قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران تدوین قوانین و مقررات منحصر به مجلس شورای اسلامی است اما نکته‌ای که باقی می‌ماند این است که فرایند قانونگذاری برای شهروندان را مجلس شورای اسلامی از چه طریقی انجام خواهد داد، چراکه باید از خواست‌های مردم و جامعه آگاه شود تا بتواند قوانین و مقرراتی با نیازهای آنها تدوین و تصویب کند. همچنین در قانون اساسی آمده است، سازمان‌هایی مانند دولت، قوه قضائیه و شورای استان‌ها می‌توانند در قالب لایحه، نیازهای خود و جامعه را به مجلس شورای اسلامی ارسال و انتظار تصویب داشته باشند؛ اما خیلی از نیازهای شهروندان به نمایندگان منتقل نمی‌شود و در قالب لوایح دولتی قرار نمی‌گیرند تا نمایندگان بتوانند آنها را در مجلس به قانون تبدیل کنند.

پس از انقلاب مشروطه در سال ۱۲۸۵ مطبوعات چشم، گوش و دهان شهروندان بودند که صدای مردم را به نمایندگان می‌رساندند. با ورود اینترنت و فضای مجازی از اواخر دهه هفتاد، روند ارتباطی مذکور از سیطره رسانه‌های رسمی خارج شد و این امکان برای شهروندان و نمایندگان مجلس مهیا شد تا خود بخشی از فرایند ارتباطی فعال باشند؛ اما نمایندگان تا چه حد توانسته‌اند از پتانسیل این امکان ارتباطی جدید استفاده کنند؟

استفاده از فضای مجازی در مجالس قانونگذاری به قدری مرسوم گشته که عبارت مجلس الکترونیک^۱ به یکی از تعابیر اصلی اتحادیه بین‌المجالس جهانی^۲ تبدیل شده و هر ساله برای استفاده نمایندگان و مجالس قانونگذاری از فناوری اطلاعات و ارتباطات^۳ جزوه‌هایی منتشر می‌شود.^۴ به این ترتیب کم یا زیاد، همه مجالس قانونگذاری دنیا از

1. e Parliament

2. Inter-Parliamentary Union (IPU)

3. Information and Communications Technology (ICT)

4. <https://www.ipu.org/resources/publications/reference/2021-02/social-media-guidelines>

ابزارهای ارتباطی استفاده می‌کنند (Oni, Olanrewaju and Deinde-Adedeji, 2019; Griffith and Leston-Bandeira, 2012; Serra-Silva, 2021; Leston-Bandeira, 2012; Norton, 2012; Jackson and Lilleker, 2011; Joshi and Rosenfield, 2013).

استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در مجالس قانونگذاری کشورها یکسان و در راستای مشارکت شهروندان در قانونگذاری نیست، بلکه از کشوری به کشور دیگر از طیف خیلی کم تا خیلی زیاد متفاوت است. در برخی مجالس، فناوری لازم وجود ندارد و در برخی مجالس اعتقاد به مشارکت شهروندی نبوده و گاهی سستی برخی نمایندگان مجالس می‌تواند استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات را در مشارکت شهروندان برای قانونگذاری کاهش دهد. البته در برخی کشورها استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در مشارکت شهروندی در قانونگذاری یک قدم فراتر رفته و پارلمان اروپا^۱ و کشورهای اسپانیا،^۲ فنلاند،^۳ اتریش،^۴ کرواسی،^۵ کانادا،^۶ ایسلند^۷ و یونان^۸ به جمع‌سپاری^۹ رسیده‌اند که به‌اختصار به‌معنای استفاده از ظرفیت انبوه جامعه برای پیشبرد اهداف است.

به‌طور خلاصه می‌توان گفت این مطالعه به بررسی ابزارهای ارتباطی مورد استفاده نمایندگان مجلس شورای اسلامی پرداخته و نشان داده که آنان از چه روش‌های

1. European Parliament (EP)

2. <http://www.irekia.euskadi.eus/?locale=en>

3. <http://participedia.net/en/cases/finnish-citizens-initiative>

4. <https://journals.muni.cz/mujlt/article/viewFile/2482/2046>

5. <http://www.opengovpartnership.org/sites/default/files/Inspiring%20Story%20-%20Croatia.pdf>

6. <https://engage.gov.bc.ca/govtogetherbc/>

7. <https://betrireykjavik.is>

8. <http://www.vouliwatch.gr/>

9. Crowdsourcing

ارتباطی و با چه نگرشی نسبت به این ابزارهای ارتباطی برای تعامل و مشارکت با شهروندان بهره می‌برند. همچنین بازدارنده‌ها و تسهیل‌کننده‌های الکترونیک برای مشارکت شهروندان در قانونگذاری چه عواملی است.

۱. پیشینه تحقیق

در خصوص نقش مجلس الکترونیک و مشارکت شهروندی برای قانونگذاری در جمهوری اسلامی ایران در حوزه داخلی مطالعات نادری انجام شده است. احمدی (۱۳۹۹) در پایان‌نامه خود با عنوان «ملاحظات اجتماعی قانونگذاری در جمهوری اسلامی ایران» می‌نویسد: اگر قواعد حقوقی، پذیرش درونی در جامعه نداشته باشد و اقبال‌کننده نباشد، نیازمند تحمیل خارجی و اعمال قدرت است.

حبیب‌نژاد و تقی‌زاده (۱۳۹۸) در مقاله «نیازسنجی تقنین؛ عنصری بایسته در قانونگذاری شایسته» به اهمیت نیازهای شهروندان در تقنین قوانین تأکید داشته و سؤال کرده‌اند که در فرایند قانونگذاری، نیازسنجی تقنین از چه مبانی توجیهی برخوردار است و در نظام قانونگذاری ایران، چگونه و با چه کیفیتی، به آن بها داده شده است؟

بلکاسم^۱ (۲۰۱۳) در پایان‌نامه دکتری خود با عنوان «معرفی ابزارهای رسانه‌های اجتماعی در الگوهای ارتباطی پارلمان اروپا» برای پاسخ به این سؤال شروع به تحقیق کرد که اعضای پارلمان اروپا تا چه اندازه می‌توانند ابزارهای شبکه‌های اجتماعی^۲ را بخشی از منابع ارتباطی خود در تعامل با سایر بازیگران هنگام انجام کار خود به‌عنوان قانونگذار بگنجانند؟

در خصوص مقالات موجود؛ سرا - سیلوا^۳ (۲۰۲۱) در مطالعه خود با عنوان

1. Belkacem

2. Social Networking Tools (SNT)

3. Serra-Silva

«مجلس چگونه با شهروندان تعامل دارد؟ مشارکت عمومی آنلاین: تحلیل مقایسه‌ای وبسایت‌های پارلمان»، چگونگی اتخاذ رسانه‌های دیجیتالی از سوی پارلمان‌ها در اروپا را برای ارتقای تعامل عمومی با شهروندان بررسی می‌کند.

گریفیث و لستون - باندیرا^۱ (۲۰۲۱) در مقاله «پارلمان‌ها چگونه از رسانه‌های جدید برای تعامل با شهروندان استفاده می‌کنند» می‌گویند: روش‌های ارتباطی مبتنی بر استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات و به‌ویژه اشکال جدید رسانه‌های اجتماعی، این فرصت را به پارلمان‌ها می‌دهد تا با شهروندان ارتباط برقرار کنند و آنها را به‌طور مؤثرتری در روند سیاسی درگیر کنند.

جوشی و روزنفیلد^۲ (۲۰۱۳) در مطلب «شفافیت نمایندگان مجلس،^۳ پیوندهای ارتباطی و رسانه‌های اجتماعی» به ارزیابی مقایسه‌ای ۱۸۴ وبسایت پارلمانی می‌پردازند و نتیجه می‌گیرند که وبسایت‌های پارلمانی می‌توانند با ارائه اطلاعات و پیوندهای ارتباطی؛ موجب تحریک آگاهی، مشورت و مشارکت سیاسی شوند و کیفیت دولت را بالقوه ارتقا دهند.

لستون - باندیرا^۴ (۲۰۱۲) به «رابطه بین پارلمان و شهروندان» می‌پردازد. به‌نظر ایشان پارلمان‌ها به‌عنوان واکنشی در برابر افزایش سطح انفصال سیاسی و استفاده از ابزارهای ارتباطی مدرن مانند رسانه‌های جدید، در واقع به‌طور چشمگیری امکان ارتباط با مردم را ایجاد کرده‌اند اما آنچه هست، هنوز بسیار تکه‌تکه است.

نورتون^۵ (۲۰۱۲) در مطالعه «پارلمان و شهروندان در انگلستان»؛ رابطه‌ای را که بین پارلمان و شهروند در انگلستان ایجاد شده را دوطرفه و چندوجهی به‌دست

1. Griffith and Leston-Bandeira

2. Joshi and Rosenfield

3. Members of Parliament (MP)

4. Leston-Bandeira

5. Norton

آورده است. جکسون و لیلکر^۱ (۲۰۱۱) در پژوهش «میکرو بلاگینگ (وبلاگ نویسی کوچک)، خدمات حوزه انتخابیه و مدیریت نمایش»؛ استفاده از توئیتر را آخرین فناوری ارتباطات آنلاین می‌داند که نمایندگان مجلس استفاده می‌کنند.

۲. ضرورت انجام تحقیق

قانون اگر برگرفته از نیازها، ارزش‌ها و هنجارهای جامعه باشد کارآمد و مقبول جامعه خواهد بود و همگان آن را می‌پذیرند و به آن عمل خواهند کرد و در صورتی که احساس کنند این قانون فرمایشی است و ارتباطی با نیازها و ارزش‌های آنها ندارد به‌طور حتم در تحقق آن نیز کوشا که هیچ، شاید برخلاف آن عمل کنند و به‌جای اینکه جامعه به‌سمت بهبودی ارتقا یابد دچار هرج و مرج و بی‌قانونی شود.

با این توضیحات، زمانی که قوانین تدوین یافته برآیند جامعه نباشد چند مشکل به‌وجود می‌آورد: ابتدا، قوانینی که منطبق با نیازهای جامعه نباشد هدر دادن انرژی و سرمایه کشور خواهد بود مانند طرح‌هایی همچون یارانه که بعد از چند سال ناکارآمد بودن آن مشخص شد. دوم، عدم پیاده‌سازی قوانین به این مفهوم که قوانین امکان تحقق پیدا نخواهند کرد. سوم، رفتارهای ضدقانون است و البته شق چهارمی نیز می‌توان متصور شد و آن هم خلأ قوانین در حوزه‌های مورد نیاز شهروندان است.

۳. اهداف پژوهش

هدف اصلی پژوهش نقش فضای مجازی در تدوین قوانین ایران در مجلس شورای اسلامی است که به‌دنبال آن اهداف فرعی زیر را مورد بررسی قرار می‌دهد:

1. Jackson and Lilleker

- نقش فضای مجازی در محتوای نطق، سخنان پیش از دستور، تذکرات نمایندگان مجلس شورای اسلامی، سؤال از وزراء، تحقیق و تفحص، استیضاح وزراء، دستور جلسات صحن و کمیسیون‌های مجلس شورای اسلامی،
- شناسایی روش‌های سیستماتیک و ساختارمند برای آگاهی از افکار، اندیشه‌ها و نیازهای واقعی شهروندان،
- شناسایی رویکرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی نسبت به فضای مجازی،
- فرصت‌ها و تحدیدهای پیش روی نمایندگان در استفاده از فضای مجازی،
- شناسایی نحوه ارتباط نمایندگان با شبکه نخبگان برای تدوین قوانین.

۴. مبانی نظری

از زمان‌های باستان، بسترهای رسمی و غیررسمی برای مشارکت شهروندان در امور محلی وجود داشته است. در یونان باستان آگورا^۱ یعنی بازار باستانی که در آن شهروندان برای بحث و گفتگو در مورد موضوع‌های سیاسی، فرهنگی یا اقتصادی محلی گردهم می‌آمدند، مهم‌ترین گردهمایی مشارکت شهروندان بود (Desouza and Bhagwatwar, 2014). در هزاره سوم، مجموعه‌ای از سیستم عامل‌های دیجیتالی به شهروندان اجازه می‌دهد تا با حکومت‌ها از طریق بسترهای دیجیتالی (وبسایت‌ها، تلفن‌های هوشمند و رسانه‌های اجتماعی) به اشتراک اطلاعات نوشتاری و بصری دست یابند. موضوع‌هایی مانند تالارهای گفتگوی دیجیتال، رسانه‌های اجتماعی، وبسایت‌های درخواست الکترونیکی (دادخواست الکترونیکی) و چندین فناوری دیگر پتانسیل لازم برای از بین بردن شکاف بین شهروندان و سیاستمداران، همچنین افزایش مشارکت شهروندان در فرایندهای قانونگذاری و پاسخگویی به بحران در

1. Agora

دمکراسی نمایندگی است (Wright, 2016). سیستم عامل‌های دیجیتال، شهروندان و مسئولان را قادر می‌سازد که به اینترنت متصل شده و با حداقل مهارت‌های دیجیتال در جامعه فعال شوند (Simone Noveck, 2015).

رانچورداس^۱ (۲۰۱۷) استدلال می‌کند که اگرچه ممکن است فناوری‌های ارتباطی کمبودهای دمکراتیک قانونگذاری را به‌طور کامل حل نکند یا قدرت گروه‌های با علاقه خاص را محدود نکند، اما مشارکت در قانونگذاری را از طرق مختلف تسهیل کرده است: اول، ظهور سیستم دیجیتالی تعاملی هزینه‌های اطلاعات را کاهش داده است. دوم، زمینه‌های اقدام‌ها را گسترش داده و متنوع کرده است. سوم، فضاهای جدید و غیرسیاسی را برای بحث و بررسی ایجاد کرده است. چهارم، این امکان را دارد که مشارکت مدنی سریع‌تر و وسیع‌تر گسترش یابد و شامل شهروندانی شود که در غیر این صورت در رویه قانونگذاری شرکت نمی‌کنند. به‌عبارت‌دیگر، فناوری در حال تغییر دادن نگرش شهروندان به مشارکت در قانونگذاری است (Ranchordás, 2017).

به این ترتیب فناوری‌های نوین، مشارکت و آزمایش‌های دمکراتیک مشارکت را ارتقا می‌دهند و به شهروندان و دولت‌ها اجازه می‌دهند «از طریق مشارکت در قانونگذاری یا اجرای یک نقش مشورتی» از نردبان مشارکت بالا روند (Arnstein, 2017). تحقیقات تجربی نشان داده است که مشارکت آنلاین محبوبیت بیشتری نسبت به مشارکت آفلاین پیدا کرده است زیرا شهروندان با نمایندگان خود بیشتر به ارتباط دیجیتالی تمایل دارند تا ارتباطات سنتی مانند تلفن یا ملاقات مردمی (Best and Krueger, 2005).

اگرچه شباهت زیادی بین مکانیسم‌های مشارکت آفلاین و آنلاین وجود دارد، اما در ادبیات اخیر مشارکت دیجیتال مشخص شده است که فناوری‌های نوین راه‌های

1. Ranchordás

مشارکتی جدیدی را به روی گروهی از شهروندان و مسئولان منفعل باز کرده است که (i) به اطلاعات کافی دسترسی ندارند. (ii) برای مشارکت بسیج نخواهند شد. (iii) فرصتی برای ارائه آستانه کم مانند «دوست داشتن / پسندیدن» نماینده سیاسی یا حزبی که دوست دارند از آنها پشتیبانی کنند، نخواهند داشت و (iv) تمایلی به مشارکت در موضوعهای نظارتی نخواهد داشت (Vissers and Stolle, 2014).

۵. مجلس الکترونیک

استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در پارلمانها مفهوم و نقش جدیدی را برای آنان ایجاد کرده است که «مجلس الکترونیک» است. یک تعریف اولیه از مرکز تحقیقات و مستندات مجلس اروپا^۱ بر جنبه‌های سازمانی مجلس متمرکز شده است، جایی که ذی‌نفعان مربوطه و فرایندها ... با استفاده از فناوریها و استانداردهای مدرن اطلاعات و ارتباطات با یکدیگر تعامل می‌کنند. کیفیت، توان، کارایی و انعطاف‌پذیری از اجزای آن است (United Nations, 2008: 11).

گزارش جهانی مجلس الکترونیک^۲ (<https://publicadministration.un.org/>) بر رویکرد نهادی مفهوم «مجلس الکترونیک» و «کاربرد فناوریهای مدرن» متمرکز است: «می‌توان مجلس الکترونیک را به‌عنوان یک قانونگذاری تعریف کرد که از طریق فناوری اطلاعات و ارتباطات اختیار شفافیت، دسترسی و پاسخگویی بیشتری داشته باشد. این امر به همه امکان می‌دهد که با همه تنوع خود، با ارائه اطلاعات با کیفیت بالاتر و دسترسی گسترده‌تر به اسناد و فعالیت‌های مجلسی خود، بیشتر درگیر زندگی عمومی شوند و در آن ذی‌نفعان با استفاده از فناوریهای

1. European Centre of Parliamentary Research and Documentation (ECPRD)

2. The World E-Parliament Report

اطلاعاتی و ارتباطی برای پشتیبانی مؤثرتر از عملکردهای اصلی در زمینه نمایندگی، قانونگذاری و نظارت بهره برده و با استفاده از فناوری و استانداردهای مدرن و اتخاذ سیاست‌های حمایتی، توسعه یک جامعه اطلاعاتی عادلانه و فراگیر را پرورش می‌دهد» (United Nations, 2008: 12).

تعاریف گفته شده نه تنها ویژگی‌های نقش چند بُعدی یک مجلس دموکراتیک معاصر را نشان می‌دهد، همچنین با آشکار کردن امکانات آن در سطوح پایداری داخلی و شمول ظاهری، نقش دوگانه مجلس را با استفاده از فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات به تصویر می‌کشد. مفهوم «مجلس الکترونیکی» با غلبه بر موانع بوروکراسی، فرصت‌هایی را برای یک دولت کارا و مؤثر در محدوده مجلس ایجاد می‌کند (Papaloi and Gouscos, 2009).

فناوری اطلاعات و ارتباطات در متن مجلس دارای دو بخش است:

۱-۵. وبسایت‌های مجالس

اتحادیه بین‌المجالس جهانی^۱ یک‌سری دستورالعمل برای وبسایت‌های مجالس مشخص کرده است که در آن به ابزارهای به‌روز فناوری اطلاعات و ارتباطات و روش‌های فعال شده الکترونیکی اشاره شده است. این راهنما براساس یک نظرسنجی جهانی از پارلمان‌ها، شامل چندین پارامتر، با هدف ارتقای نقش دوگانه وبسایت‌های مجالس تهیه شده است: ۱. امکان دسترسی بازدیدکنندگان در یافتن اطلاعات مربوط به کار قانونگذاری و ۲. روند کار اعضای مجلس را توضیح می‌دهد. دستورالعمل‌های مربوط به این سایت‌ها در بخش‌های زیر تنظیم شده‌اند:

- «اطلاعات عمومی درباره مجلس»، به اطلاعات گذشته و فعلی در مورد عملکرد، ترکیب و فعالیت‌های یک مجلس، محل و دسترسی آن و همچنین جزئیات

1. Inter-Parliamentary Union (IPU)

- اداری، خدمات اطلاعاتی و پیوند به وبسایت‌های مربوطه اشاره می‌کند.
- «اطلاعاتی در مورد قانونگذاری، بودجه و نظارت»، کارهای واقعی مجلس و اطلاعات درباره عملکردها و فعالیت‌های مورد نظر را شامل می‌شود.
 - «پیدا کردن، دریافت و مشاهده اطلاعات» با توجه به ابزار، بازدیدکنندگان وبسایت می‌توانند برای به‌دست آوردن اطلاعات استفاده کنند.
 - «ارتباط و گفتگو با شهروندان»، اشاره به ابزارهایی مانند بازخورد عمومی و ارتباط بین اعضا و شهروندان است.
 - «قابلیت استفاده، دسترسی و زبان»، مربوط به موضوع‌های طراحی که دسترسی آسان و دلپذیر را برای شهروندان از هر قشر تضمین می‌کند.
 - «مدیریت و مسئولیت‌ها»، موضوع‌های «برخورد با اقتدار و مسئولیت، منابع و پشتیبانی، برنامه‌ریزی استراتژیک، نقش‌ها، مدیریت اسناد و اطلاعات و تبلیغات در مورد وبسایت» مورد اشاره قرار می‌گیرد.
- این طبقه‌بندی راهنمای مفیدی برای همه مجالس است، اطمینان از توانایی کنار آمدن با موضوع‌هایی مانند اداره سیاسی و حمایت از شفافیت اقدام‌های پارلمان‌ها، در دسترس بودن بودجه لازم برای اجرا، سواد تکنولوژیکی شهروندان و همچنین ترجمه چند زبانه وبسایت خدمات و اسناد مربوطه است.
- با توجه به این اصول، وبسایت مجالس «شخصیت برون‌گرا» خود را نشان می‌دهد و به شهروندان این امکان را می‌دهد تا فعالیت‌های روزمره مجلس، رئیس مجلس، جلسات کمیته‌ها، قانونگذاری و کنترل مجلس را همراه با یک برنامه عملی مشاهده کنند. علاوه بر این، اتصال به تلویزیون وب را برای پخش جلسات عمومی یا کمیته‌ها امکان‌پذیر می‌کند (Williamson, 2018).

۱-۱-۵. خدمات الکترونیکی مجلس

مجالس الکترونیکی مدرن باید بتوانند نه تنها به دولت، بلکه به گروه‌ها، شهروندان و سازمان‌های غیردولتی تا آنجا که به ایجاد و اجرای چنین بخش‌هایی مربوط می‌شود، خدمات ارائه دهند. البته فقط برخی خدمات الکترونیکی را مجالس ایجاد و اجرا می‌کنند که با چنین دیدگاهی، می‌توان این خدمات را به شرح زیر دسته‌بندی کرد:

- خدمات «مجلس به مجلس»: ^۱ برنامه‌های کاربردی است که می‌تواند برای تسهیل تبادل اطلاعات بین مجالس استفاده شود، برای مثال خدمات «تبادل اطلاعات بین مجالس اتحادیه اروپا».
- خدمات «مجلس به نمایندگان مجلس»: ^۲ خدمات مجلس به نمایندگان مجلس به ابزارهای فناوری اطلاعات و ارتباطات گفته می‌شود که می‌تواند برای تسهیل کار نمایندگان مجلس استفاده شوند. همان‌طور که یک نظرسنجی از مرکز تحقیقات و مستندات مجلس اروپا نشان داده است، بالاترین رتبه‌بندی خدمات مورد استفاده نمایندگان مجلس عضو اتحادیه، فناوری موبایل، پست الکترونیکی، وب، دسترسی از راه دور به اسناد قانونی و استفاده از رایانه‌های لپ‌تاپ است (United Nations, 2008: 13).
- خدمات «شهروندان به مجلس»: ^۳ این دسته به خدماتی اطلاق می‌شود که شهروندان می‌توانند به منظور تماس با نمایندگان خود و بازخورد بیشتر به مجلس ارائه کنند. نمونه خوبی از چنین خدماتی را پروژه‌های «My Society» مستقر در انگلستان ارائه کرده است که هدف آنها «دادن منافع ساده و ملموس به مردم در جنبه‌های مدنی و اجتماعی زندگی آنها» است. در سرویس «از

1. Parliament-to-Parliament (P2P)

2. Parliament-to-Members of Parliament (P2MP)

3. Citizens-to-Parliament (C2P)

نماینده خود بشنوید»^۱ شهروندان می‌توانند برخی اطلاعات شخصی (نام و جزئیات آدرس پستی) را وارد کنند تا در لیستی از افراد در همان حوزه انتخابیه قرار گیرند. وقتی تعداد کافی از شهروندان ثبت‌نام کردند، مدیران خدمات با ارسال نامه‌های الکترونیکی به نمایندگان مجلس اطلاع می‌دهند که باید در مورد برنامه‌های خود به حوزه‌های انتخابیه پاسخ دهند. نمایندگان مجلس می‌توانند پاسخ دهند و از شهروندان پیشنهادها را بپذیرند، بنابراین این تبادل پیام آنلاین را به یک موضوع بحث تبدیل می‌کنند.

- خدمات «مجلس به شهروند»^۲: این گروه شامل پروژه‌های جدیدی است که می‌تواند از سوی مجالس با هدف جلب علاقه و مشارکت شهروندان در مراحل بررسی یک طرح در مجلس اجرا شود. چنین نمونه‌ای «پروژه درخواست الکترونیکی» مجلس اسکاتلند است که دانشگاه ناپیر ایجاد کرده است.
- خدمات «مجلس به رسانه»^۳: نمونه بارز سرویس مجلس به رسانه، سرویس Hotline-Newsdesk است که مجلس اروپا تأسیس کرده و به خبرنگاران اطلاعات مفیدی درباره برنامه‌ها و پروژه‌ها، جلسات توجیهی یا فعالیت‌های مجلس (Papaloi and Gouscos, 2009) ارائه می‌دهد.

نمونه‌های فوق‌الذکر آخرین دستاوردهای ارائه شده خدمات الکترونیکی و میزان پیشرفت خدمات مجلس الکترونیکی را در سراسر جهان به تصویر می‌کشد. این خدمات الکترونیکی نه تنها اقدام‌های روزمره مجلس را تسهیل می‌کنند، بلکه پارلمان‌ها را با شهروندان و روزنامه‌نگاران ارتباط می‌دهند.

با مراجعه به ارتباطات بین مجالس و شهروندان و مطابق با خدمات الکترونیکی

1. UK Citizens Online Democracy

2. Parliament-to-Citizen (P2C)

3. Parliament -to- Media (P2M)

توصیف شده، سؤال‌های زیر مطرح می‌شود: آیا مجالس با توجه به نیازها و ترجیحات شهروندان / رأی‌دهندگان، مایل و قادر به ایجاد خدمات الکترونیکی هستند؟ اگر جواب مثبت است، آنها از چه روشی قصد مدیریت آنها را دارند و نتایج مورد انتظار چیست؟ (United Nations, 2010: x-xi).

۲-۵. رسانه‌های اجتماعی

ویلیامسون^۱ (۲۰۲۱) در راهنمای رسانه‌های اجتماعی برای پارلمان‌ها و نمایندگان مجلس می‌نویسد: استفاده از رسانه‌های اجتماعی در میان مجالس و نمایندگان امری عادی است و به آنها امکان می‌دهد بیش از هر زمان دیگری با شهروندان ارتباط بگیرند. با این حال، استفاده از رسانه‌های اجتماعی همیشه به آسانی به نظر نمی‌رسد؛ تنوع گسترده سیستم عامل‌ها، همراه با خطرات موجود در آنها، برنامه‌ریزی مناسب و اجرای دقیق را می‌طلبد.

چیزهای زیادی وجود دارد که می‌توان انجام داد تا رسانه‌های اجتماعی بهتر کار کنند اما باید توجه داشت که رسانه‌های اجتماعی می‌توانند مکانی مشکل‌ساز برای کار نمایندگان باشند. حضور افراد ناسازگار با این محیط در این رسانه و غیرشخصی بودن فضاهای دیجیتالی باعث می‌شود که آنها اهداف مشخص برای رفتارهای سوءاستفاده‌کنندگان باشند. آگاهی از این احتمال، به آماده شدن برای رویارویی و درک نحوه مدیریت آن کمک می‌کند تا بازده فعالیت نمایندگان را به حداکثر برساند و تجربه مثبتی را برای همه افراد ذی‌نفع تضمین کند.

برای مثال، در ادامه برخی از روش‌های استفاده پارلمان‌ها از رسانه‌های اجتماعی به روش‌های مختلف آورده شده است:

1. Williamson

افزایش مواجهه عمومی: برای پارلمان‌ها، هدف استراتژیک ممکن است تقویت دمکراسی از طریق درگیر کردن افراد بیشتر و شناخته شدن کار مجلس باشد. در همین حال، نمایندگان ممکن است برای تبلیغ کار خود بیشتر به نیازهای کوتاه‌مدت توجه داشته باشند تا کارآمد شناخته شوند.

تقویت تصویر عمومی: پارلمان‌ها ممکن است از رسانه‌های اجتماعی برای ایجاد اعتماد و آگاهی از نهاد و دمکراسی به‌طور گسترده‌تر استفاده کنند. با این حال، سیاستمداران نه تنها ارتباط برقرار می‌کنند و نظر خود را بیان می‌کنند، بلکه از رسانه‌های اجتماعی برای نشان دادن خود در سایه خاصی استفاده می‌کنند (برای مثال قابل دسترسی، صمیمی، جوان‌پسند یا صاحب فن).

شکل دادن به افکار عمومی: نقش پارلمان این نیست که بر افکار عمومی تأثیر گذارد، اگرچه این دقیقاً همان کاری است که نمایندگان اغلب می‌خواهند انجام دهند. رسانه‌های اجتماعی به روایت‌ها کمک می‌کنند تا به سرعت سفر کنند، ارزان‌تر و در دسترس‌تر از رسانه‌های سنتی است و به نمایندگان امکان می‌دهد پیام را با روش کنترل شده‌تری هدف قرار دهند.

فعالیت‌های تبلیغاتی: پارلمان‌ها غالباً برای ارتقای تصویر پارلمانی، برجسته‌سازی وقایع یا به اشتراک گذاشتن اطلاعات تاریخی و کمپین‌های نهادی (غیرسیاسی) از ابزارهای ارتباطی بهره می‌گیرند و همچنین نمایندگان مجلس از رسانه‌های اجتماعی به‌شدت برای تبلیغ مبارزات انتخاباتی استفاده می‌کنند.

۶. روش‌شناسی

بررسی نقش مجلس الکترونیک و مشارکت شهروندی برای قانونگذاری در جمهوری اسلامی ایران، تحقیق جدیدی است و می‌توان گفت نوعی تحقیق اکتشافی است

تا مشخص شود نمایندگان به چه نحوی از فضای مجازی ابتدا برای تعامل خود با شهروندان و سپس برای مشارکت شهروندان در قانونگذاری استفاده می‌کنند. از این رو در این پژوهش با روش داده‌بنیاد نظریه‌های مربوط به نقش فضای مجازی در قانونگذاری استخراج شده و سپس نتایج تحقیق که بر مبنای کیفی پایه‌گذاری شده با نرم‌افزار «اتلس تی‌آی» دسته‌بندی و تحلیل و در نهایت عمل مقایسه و نتیجه‌گیری نهایی انجام شده است.

نظریه گراند تئوری عبارت است از فرایند ساخت یک نظریه مستند و مدون، از طریق گردآوری سازمان‌یافته داده‌ها و تحلیل استقرایی مجموعه داده‌های گردآوری شده به منظور پاسخگویی به پرسش‌های نوین در زمینه‌هایی که فاقد مبانی نظری کافی برای تدوین هرگونه فرضیه و آزمون آن هستند (منصوریان، ۱۳۸۵: ۵).

بنابراین برای گردآوری اطلاعات کیفی از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته (عمقی) استفاده شده است. به این ترتیب در سؤال‌های کیفی باز از وکلای مجلس در خصوص طرح‌ها و لوایح، نطق‌های وکلا، سخنان پیش از دستور، تذکرات در صحن علنی، سؤال از وزراء، تحقیق و تفحص، استیضاح وزیران، دستور جلسات کمیسیون‌ها و کمیته‌ها پرسیده شده است که جمع‌آوری اطلاعات و تحلیل آنها براساس گراند تئوری انجام شده است. به عبارتی، داده‌های گردآوری شده از مصاحبه‌های عمیق و نیمه‌ساختاریافته حول محور دیدگاه‌های نمایندگان در زمینه نقش فضای مجازی در قانونگذاری با استفاده از کدگذاری باز و محوری به صورت مفاهیم درآمده و مفاهیم درون مصاحبه‌ها و اسناد و مدارک براساس ارتباط با موضوع‌های مشابه طبقه‌بندی شدند.

یافته‌ها با دو رویکرد آمیک (نگاه سوژه‌های تحت مطالعه) و اتیک (نگاه محقق) ارائه شده‌اند هرچند موضوع پژوهش (نقش فضای مجازی در قانونگذاری) مانند بسیاری از مطالعات به بررسی‌های دقیق برای یافتن تمامی ابعاد آن و ملزومات اجرایی نیاز است

اما در حد بضاعت با به‌کارگیری مستندات سعی شده نحوه تجزیه و تحلیل داده‌ها براساس نظریه مبنایی صورت گیرد.

این تحقیق به‌منظور پاسخ به این سؤال‌ها انجام پذیرفت که نمایندگان به چه میزان تحت تأثیر فضای مجازی در تدوین قوانین بوده‌اند و تا چه اندازه تحت تأثیر اخبار و اطلاعات فضای مجازی در نطق، سخنان پیش از دستور، تذکرات، سؤال از وزراء، تحقیق و تفحص، استیضاح وزراء، دستور جلسات کمیسیون‌ها قرار گرفته‌اند و از چه ابزارهای ارتباطی جدیدی در این راستا استفاده می‌کنند؟

چگونه قوه قانونگذار می‌تواند نظام‌مند و سیستماتیک از افکار، اندیشه‌ها و نیازهای واقعی شهروندان جامعه خود آگاهی پیدا کند و رویکرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی نسبت به فضای مجازی چیست؟

همچنین فرصت‌ها و تحدیدهای پیش روی نمایندگان در استفاده از فضای مجازی کدامند و آیا نمایندگان مجلس از فضای مجازی برای ارتباط با نخبگان و استفاده از نظرهای کارشناسانه برای ارائه طرح‌های خود بهره برده‌اند؟

مشارکت‌کنندگان این تحقیق را نمایندگان مجلس شورای اسلامی تشکیل داده‌اند، کسانی که درگیر و حامل انواع تجربه‌های زیسته و اندیشه در موقعیت بوده‌اند و هستند. حجم نمونه نیز با توجه به روش کیفی به‌جای اینکه معرف آماری باشد، هدفمند و نظری است. هدفمند بدین معنا که بتواند حسب موضوع، مسئله و موقعیت تحقیق، گروه‌های هدف اطلاع‌رسان را تعریف کند، نظری بودن نمونه نیز فرایندی تکرارشونده است تا حدی که به کفایت محتوایی برسد و ما را به سطح انتزاع نظری و اکتشاف نظریه (یا گروه‌های فرضیه معتبر) برساند. به‌عبارت‌دیگر رویدادها و برش‌های مختلف موضوع و مسئله را به‌دست دهد که بتوانیم سازه مفهومی خود را توسعه داده و موقعیت مورد تحقیق را بازنمایی نظری کنیم.

چارچوب نمونه با دو معیار محک می‌خورد: ۱. ورود (اشباع داده‌ها)، ۲. خروجی (اشباع نظری). در این تحقیق مصاحبه‌ها تا اشباع داده‌ها و نظریه‌ها تداوم یافته و با ۴۵ نماینده مصاحبه نیمه‌باز شده است. درنهایت برای تجزیه و تحلیل اطلاعات کیفی از نرم‌افزار «اتلس تی آی» که قابلیت‌های زیادی در تحلیل کیفی دارد استفاده شده است.

۷. یافته‌های توصیفی

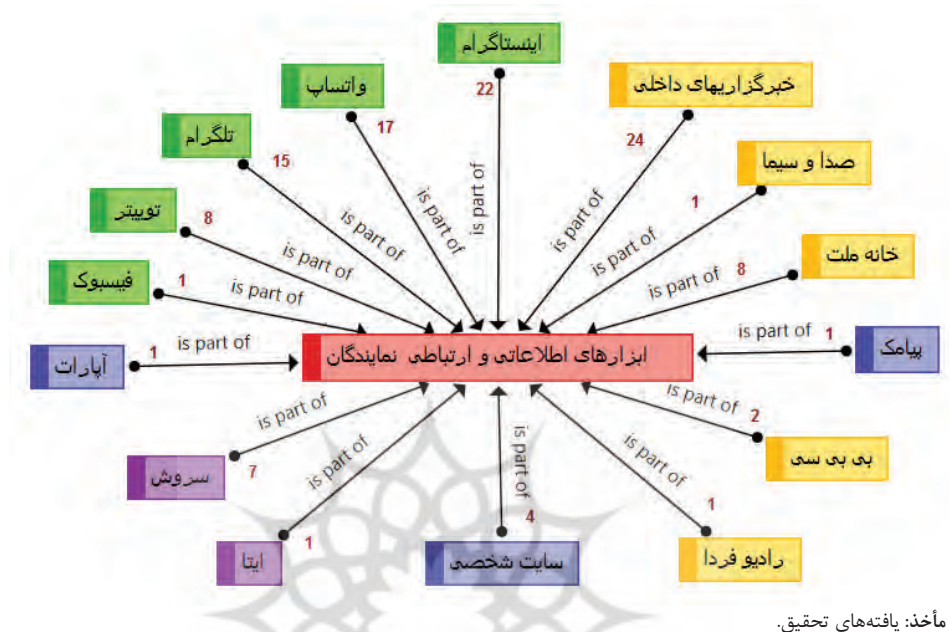
در این بررسی ۴۵ مصاحبه با نمایندگان مجلس شورای اسلامی انجام شده است که در تحقیقات کیفی عدد بزرگی است. علت این امر دو مسئله بوده است: اول؛ جواب‌های کوتاه برخی پاسخگویان و دوم؛ کلیشه‌ای پاسخ دادن و عدم باز کردن مشروح موضع بوده است. پاسخگویانی که در مصاحبه‌ها شرکت کرده‌اند دارای ویژگی‌های ذیل بوده‌اند:

- ۴۳ نفر مرد (۹۵/۶ درصد) و ۲ نفر زن (۴/۴ درصد)،
- ۲۷ نفر (۶۰ درصد) دارای تحصیلات کارشناسی ارشد و ۱۸ نفر (۴۰ درصد) تحصیلات دکتری،
- ۲۵ نفر (۵۵/۶ درصد) سابقه تک دوره‌ای نمایندگی و ۲۰ نفر (۴۴/۴ درصد) سابقه بیش از یک دوره.

۷-۱. ابزارهای تسهیل‌کننده اطلاعاتی و ارتباطی نمایندگان در فضای مجازی

نمایندگان در فضای مجازی از منظومه ارتباطی ذیل استفاده کرده‌اند که این ظرفیت‌ها باعث روند تسهیل‌کنندگی ارتباط شهروندان با نمایندگان شده است.

شکل ۱. ابزارهای تسهیل کننده اطلاعاتی و ارتباطی نمایندگان در فضای مجازی



شکل ۱ در خصوص مجلس الکترونیک نشان می‌دهد که خانه ملت به‌عنوان سایت رسمی مجلس در زمان بررسی (۱۳۹۹)، هم‌سطح یکی از برنامه‌های کاربردی رسانه‌های اجتماعی بوده است. به‌عبارت‌دیگر دروازه ارتباطاتی مجلس الکترونیک، سایت رسمی مجلس است که باید ویژگی‌های اطلاعات عمومی درباره مجلس، اطلاعاتی در مورد قانونگذاری، بودجه و نظارت، دریافت و مشاهده اطلاعات، ارتباط و گفتگو با شهروندان و مدیریت و مسئولان داشته باشد که این امر در مصاحبه‌های انجام شده احصا نشده و بررسی‌ها چنین شاخص‌هایی را نشان نمی‌دهد اما مدتی است که اقدام‌ها در این باره در حال انجام است.

بنابراین، اگر فضای مجازی به دو دسته رسمی (سایت‌های سازمانی)^۱ و غیررسمی

1. Parliament Website (PW)

(رسانه‌های نوین)^۱ تقسیم شود، نمایندگان فقط از رسانه‌های نوین استفاده کرده‌اند که عبارتند از: ۱. سایت‌های خبری شامل خبرگزاری‌های داخلی (مانند تسنیم، فارس، ایسنا، ایرنا، مهر، تابناک، خبر آنلاین، خبر فوری، ایلنا، عصر ایران، موج)، سایت صدا و سیما، خانه ملت و سایت‌های خارجی بی‌بی‌سی و رادیو فردا که فقط برای دریافت اطلاعات است. ۲. پلتفرم‌هایی مانند اینستاگرام، تلگرام، واتساپ، سروش و غیره که ماهیت همگانی دارند. پلتفرم‌های ارتباطی به‌استثنای اینستاگرام از پیام‌رسان^۲ محسوب می‌شوند و اطلاعات یک‌سویه دارند و نماینده یا کاربر نمی‌تواند ارتباط دوسویه متعاملی با مخاطبان خود داشته باشد.

اینستاگرام با ظرفیت‌ترین رسانه اجتماعی^۳ در بین پلتفرم‌های مذکور است که امکانات مناسبی برای تعامل بین شهروندان دارد، اما به‌نظر در این خصوص مناسب نیست: اول اینکه اینستاگرام وابسته به اینفلوئنسرهاست که نمایندگان، اینفلوئنسر نیستند. دوم اینکه امکان جستجو در پلتفرم‌های ارتباطی در حد ناچیز بوده و برای جستجوی فرازمانی مناسب نیست، سوم از ابزار ارتباطی نخبگان و ذی‌ربطان نبوده و رسانه‌ای برای تعامل با توده‌هاست و در نهایت رسانه‌های اجتماعی باید مکمل سایت مجلس باشند و نه منفک از آن قرار گیرند.

در خصوص توئیتر نیز باید گفت، تعدادی از نمایندگان به آن اشاره داشته‌اند که به‌علت استفاده از کلمات قلت در آن ابزار مناسبی برای مطالب قانونی نمی‌تواند باشد و فقط برای موضع‌گیری نمایندگان درباره سوزها می‌توان استفاده کرد و همچنین در ایران فیلتر است.

1. New Media

2. Data Messenger

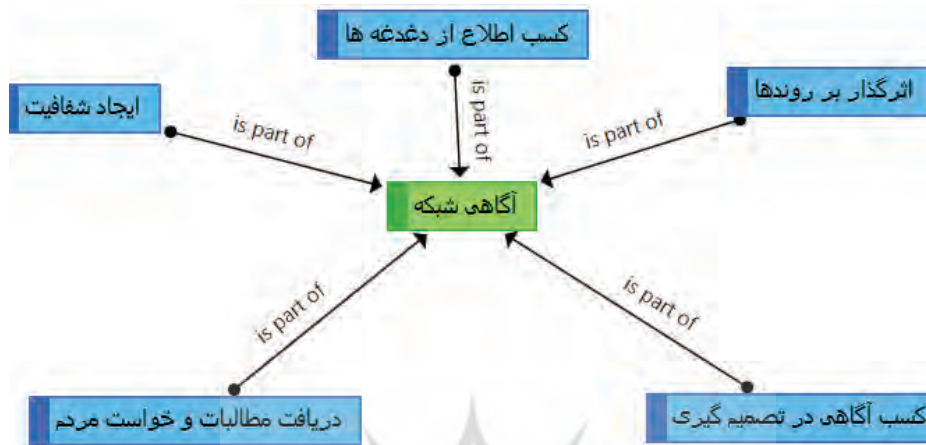
3. Social Network

۲-۷. نحوه استفاده نمایندگان از رسانه‌های اجتماعی در قانونگذاری

برای بررسی نحوه استفاده نمایندگان از فضای مجازی برای قانونگذاری؛ ابتدا سؤال‌های باز مطرح شد، سپس پاسخ‌ها کدگذاری با محور باز شدند که در مرحله بعد محورهای باز در چهار شاخص آگاهی رسانه، بازیابی اطلاعات، انتشار اطلاعات و درنهایت هماهنگی دسته‌بندی شدند که برگرفته از تحقیق اخیر بلکاسم (۲۰۱۳) است.

با عنایت به متن مصاحبه‌های انجام شده، آگاهی از دغدغه‌های شهروندان، دریافت مطالبات مردم، کسب آگاهی در تصمیم‌گیری، اثرگذاری بر روندها و ایجاد شفافیت، محورهای باز این شاخص در نظر گرفته شده است. براساس یافته‌ها، مهم‌ترین محوری که نمایندگان به آن اشاره داشته‌اند اطلاع از دغدغه‌های شهروندان بوده که این دغدغه موضوع‌های روزی است که در شبکه‌های اجتماعی مطرح می‌شود و در توضیحات تحت عنوان جریان‌سازی خبری آورده شده است. دومین محور، مطالبات شهروندی است که در بیشتر مواقع به حوزه انتخابیه نمایندگان مجلس مربوط است. محور سوم، کسب آگاهی از کلیت جامعه در خصوص موضوع‌هایی در راستای وظایف مجلس مانند تقنین قوانین، نطق‌های پیش از دستور، استیضاح و غیره است که باعث می‌شود نمایندگان از افکار عمومی آگاه شوند. اثرگذاری بر روندها؛ منظور مطالب و مواضع افکار عمومی است که روندهای از پیش تعیین شده برای امور مجلس را دگرگون می‌سازد و دیگر براساس روند پیش‌بینی شده محقق نمی‌شود و منطبق با خواسته‌های مردم در فضای مجازی به آنها پرداخته می‌شود. درنهایت شفافیت امور برای نمایندگان است که به‌صرف تهیه مستندات طرح یا لایحه‌ها تصمیم‌گیری نمی‌کنند بلکه با توجه به ظهور و بروز افکار عمومی و همچنین انتشار جوانب موضوع از سوی شهروندان در شبکه‌های اجتماعی، شفافیت امور برای نمایندگان ایجاد و در تصمیم‌های آنها مؤثر خواهد بود.

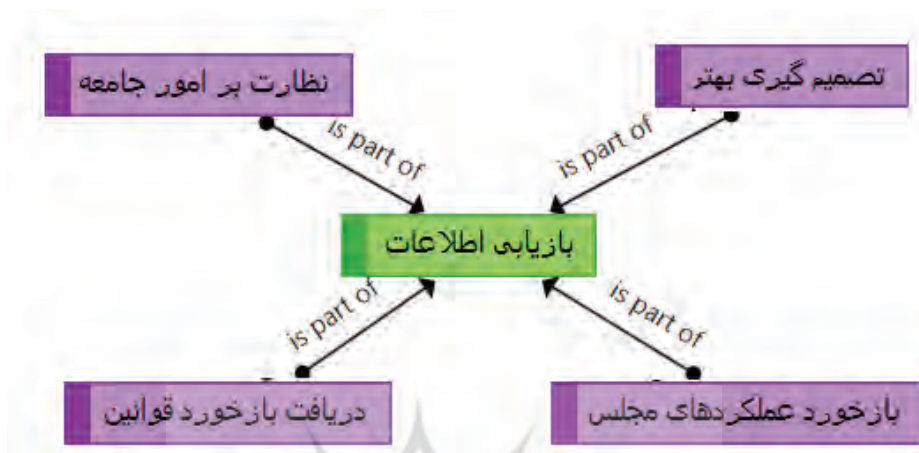
شکل ۲. استفاده از آگاهی شبکه در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

«بازیابی اطلاعات» یکی دیگر از کارکردهای فضای مجازی است و به معنای دریافت بازخورد اطلاعات است. در بازیابی اطلاعات، نمایندگان می‌توانند از نظرات شهروندان در خصوص عملکرد خود در هر مرحله از فرایندهای تصمیم‌گیری مطلع شوند. در این تحقیق با توجه به صحبت‌های نمایندگان مجلس، چهار محور نظارت بر امور جامعه، بازخورد عملکردهای نمایندگان مانند نطق پیش از دستور، استيضاح، سؤال و غیره نشان داده می‌شوند که مورد ارزیابی در فضای مجازی قرار می‌گیرد و دریافت بازخورد قوانین که اگر نتوانند نیازهای شهروندان را تأمین کنند غلط و ناکارآمد خواهند بود. در نهایت، چهارمین محور همان تصمیم‌گیری بهتر است که با رصد اطلاعات، وکلا می‌توانند بهترین تصمیم‌ها را اتخاذ کنند.

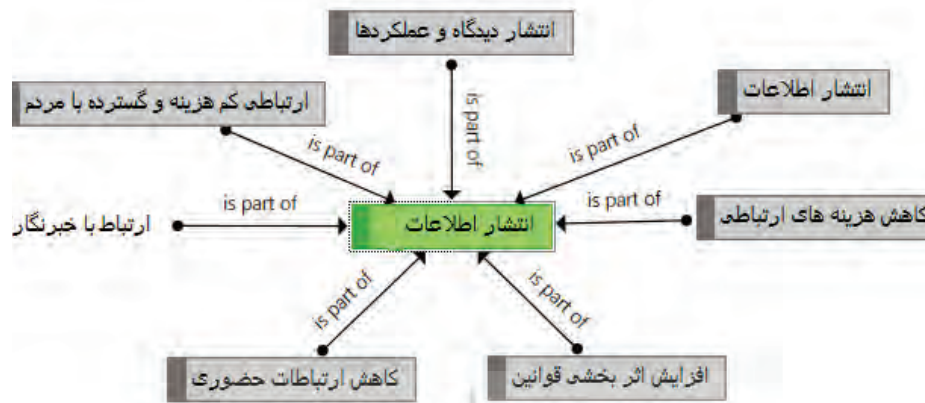
شکل ۳. بازیابی اطلاعات در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

«انتشار اطلاعات» یکی از مهم‌ترین و درعین حال جذاب‌ترین کارکردهای فناوری اطلاعات و ارتباطات برای وکلای مجلس است که بتوانند اندیشه‌ها و عملکرد خود را به سمع و نظر شهروندان برسانند و در اصل نوعی ارتباط عمودی است که البته در کنار دیگر کارکردها، عمودی بودن ارتباط به حداقل می‌رسد. اثربخشی تأثیر قوانین یکی دیگر از موضوع‌های انتشار اطلاعات است که در مصاحبه‌ها به آن اشاره شده است. وقتی شهروندان بدانند که چرا یک قانونی تصویب شده و پیش‌زمینه آن چه بوده و چه فرایندی را طی کرده است، به‌طور حتم با قانون مصوب همدلی و همراهی خواهند داشت و به‌طور مکانیکی اجرا نخواهند کرد. کاهش هزینه‌های ارتباط با دیگران و به‌خصوص در سطح منطقه و کاهش مراجعات حضوری با این فناوری از دیگر محورهای انتشار اطلاعات است که کمک بسیاری به نمایندگان مجلس کرده تا بتوانند هم‌زمان فعالیت گسترده‌تری نسبت به سابق انجام دهند که این امر به ملی شدن نمایندگان و خارج شدن از انحصار منطقه انتخابیه منجر شده است و از حوزه عمومی انتخابیه به حوزه عمومی کشوری منتقل می‌شوند.

شکل ۴. انتشار اطلاعات در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

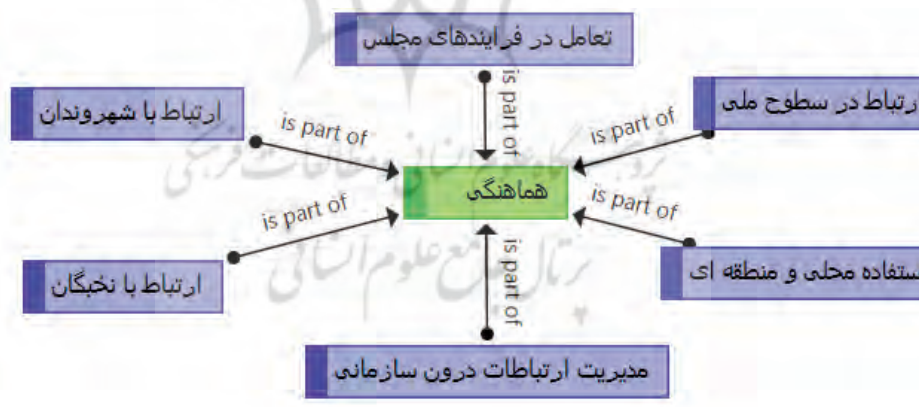
چهارمین کارکرد اطلاعاتی و ارتباطی فضای مجازی، هماهنگی یا برقراری ارتباط با دیگران به صورت مستقیم است. وکلای مجلس به عنوان قانونگذار با دیگران باید در ارتباط مستقیم و مداوم باشند تا بتوانند به عمق موضوع پی ببرند و سؤال‌ها و موضوع‌های خود را رفع کنند و همچنین دیگران را قانع سازند. در این میان، ابزارهای ارتباطی فضای مجازی خیلی از ارتباطات رودررو را مهیا ساخته که قبلاً امکان‌پذیر نبوده است.

ارتباط با شهروندان، منظور برقراری ارتباط دیجیتال با کاربران فضای مجازی یا هرکسی است که از این فناوری استفاده می‌کند.

جایگزینی ملاقات‌های مردمی حوزه انتخابیه با ملاقات‌های ملی مردمی در فضای مجازی، مورد دیگری از مزایای ابزارهای اجتماعی است. در گذشته، خیلی از نمایندگان به علت حجم کار مجلس از حوزه انتخابیه و مطالبات آنها دور می‌افتادند و این امر باعث می‌شد که در دوره‌های بعدی به سوء تفاهم ناکارآمدی منطقه‌ای، از دور خارج شوند در صورتی که در حال حاضر به کمک فضای مجازی می‌توانند پاسخگوی شهروندان حوزه انتخابیه خود باشند.

ارتباط با نخبگان از دیگر موضوع‌های با اهمیت در شاخص هماهنگی است. به این مفهوم که بیشتر نمایندگان خواهان برقراری ارتباط با نخبگان در راستای تصویب بهتر قوانین هستند اما عدم امکانات این مهم را ناممکن ساخته از این رو فضای مجازی بهترین ابزار در راستای برقراری این ارتباط است. البته باید گفت ارتباط نخبگان با مسئولان و نمایندگان مجلس از طریق ابزارهای عمومی فضای مجازی، شاید باعث لوث شدن موضوع شود که به ساختارهای رسمی در این حوزه نیاز دارد. به عبارت دیگر ارتباط با نمایندگان به هزینه زیاد، زمان و تحقیق برای نخبگان نیازمند است چراکه نخبگان نمی‌توانند مانند مردم عادی با لفاظی صرف، مشاوره علمی دهند و در صورت ورود به شبکه‌های اجتماعی یا غیررسمی که هیچ آمیدی به آینده نظرشان وجود ندارد، هیچ‌گاه وارد این حوزه نخواهند شد که در مصاحبه‌ها نیز گلایه از عدم مشاوره نخبگان با نمایندگان دیده می‌شود.

شکل ۵. هماهنگی در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

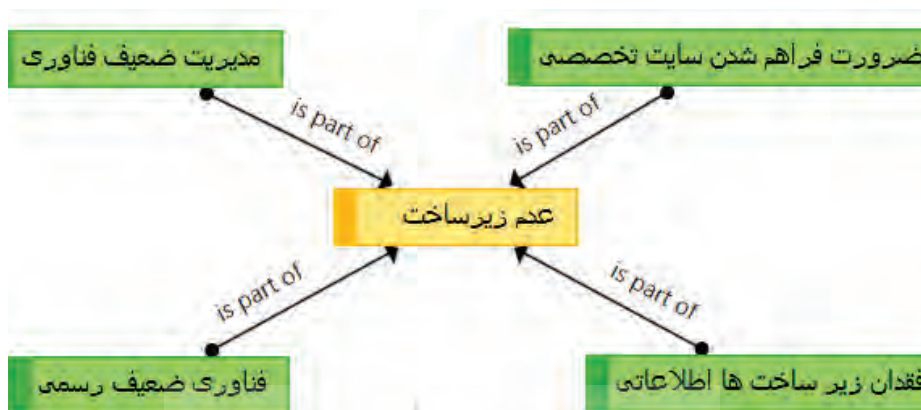
به این ترتیب مشاهده می‌شود که در مجلس شورای اسلامی فضای مجازی مورد عنایت است، اما نکته در این است که در کشورهای دیگر فضای مجازی رسمی مانند سایت تخصصی پارلمان، نقش اساسی دارد و فضای مجازی غیررسمی مانند شبکه‌های اجتماعی مضاعف بر آن است، اما در ایران به علت نقصان در فضای مجازی رسمی برای پارلمان و حتی دولت، همه بار مسئولیت به فضای مجازی غیررسمی محول شده است البته این دارای پیامدهایی است که در بخش بازدارنده به آن اشاره می‌شود.

۳-۷. بازدارنده‌های مجلس الکترونیک در قانونگذاری

همان گونه که تعدادی از نمایندگان پاسخگو از فضای مجازی و رسانه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند، عده‌ای نیز نظرهای مخالف دارند که برخی ابتدا محاسن رسانه‌های اجتماعی را عنوان می‌کنند و سپس به نقد رسانه‌های اجتماعی می‌پردازند و تعدادی نیز کلاً مخالف فضای مجازی به هر شکل آن هستند که در قالب چهار شاخص عدم زیرساخت، ناتوانی در استفاده از فضای مجازی، هجوم تبلیغاتی و نگاه یک‌سویه شکل گرفته است.

مهم‌ترین شاخص برای بی‌اقبالیتی ظاهری به فضای مجازی در فرایند وظایف قانونگذاران، عدم زیرساخت‌های ارتباطی و اطلاعاتی است که با محورهای باز ضرورت فراهم شدن سایت تخصصی، فقدان زیرساخت‌های اطلاعاتی، فناوری ضعیف رسمی و مدیریت ضعیف فناوری بیان شده است.

شکل ۶. عدم زیرساخت‌ها در بازداری استفاده از فضای مجازی در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

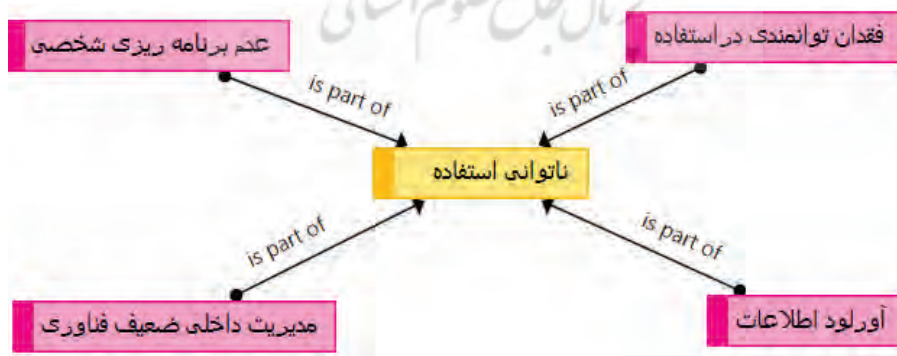
باید توجه داشت سایت پارلمان ایران^۱ که باید درگاه ارتباطی شهروندان با نمایندگان مجلس باشد، چند وقتی است راه‌اندازی شده، اما پارلمان‌های اروپا مدت‌هاست که سایتی کارآمد با عملکرد مطلوب در ارتباط با شهروندان دارند. نکته بعدی این است که آمارهای رسمی و کشوری در سایت‌های عمومی قابل جستجو نیست یا اگر هم هست، اطلاعات خام است که قابلیت استفاده در تصمیم‌گیری شهروندان را ندارد و از سوی دیگر ارتباط با شهروندان چه مردم عادی، چه نخبگان و ذی‌نفعان به سامانه‌ای برای پیگیری و ساماندهی نیاز دارد و با شبکه اجتماعی اینستاگرام یا پیام‌رسان‌ها و غیره نمی‌توان این ساماندهی را انجام داد مضاف بر اینکه نظرهای نخبگان ذی‌نفعان در حجم وسیع ارتباطات شهروندان به‌طور حتم گم خواهند شد. بنابراین ضروری است که در ایران نیز چه برای نمایندگان و چه برای مابقی مدیران دولتی و سازمان‌های عمومی سایت مدیریت دولتی ایجاد شد تا همه مدیران هم بتوانند با شهروندان ارتباط گیرند و هم اطلاعات ساماندهی شده در اختیار داشته باشند.

1. www.ir-vp.ir/

مهم‌ترین موضوعی که نمایندگان به‌صراحت بیان داشته‌اند ضرورت فراهم‌سازی سایت تخصصی برای ایجاد ارتباط با نخبگان و شهروندان است، دومین مورد فقدان زیرساخت‌های ارتباطی و اطلاعاتی لازم است. در جوامع دیگر، سایت‌های رسمی دستگاه‌ها و نهادها، اطلاعات لازم را در اختیار نمایندگان قرار می‌دهد اما در ایران، سازمان‌ها و دستگاه‌های دولتی و عمومی نیز سایت‌هایی دارند که بیشتر اخبار مسئولان در آنها درج می‌شود و اطلاعات لازم از وظایف و عملکردهای آنها دیده نمی‌شود که این امر امکان استفاده از فضای مجازی را با اختلال مواجه ساخته است. فناوری ضعیف رسمی یکی دیگر از موضوع‌هایی است که هرچند به دو مورد قبلی شباهت دارد اما باید گفت با عنایت به گفته‌های نمایندگان، فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی دولتی زیرساخت‌های لازم را ندارد.

یکی دیگر از موضوع‌هایی که در مصاحبه‌های نمایندگان مجلس در عدم استفاده از فضای مجازی عنوان شده است، عدم توانمندی در استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات است که در این تحقیق با عنایت به مطالب نمایندگان مجلس به چهار محور فقدان توانمندی در استفاده، عدم برنامه‌ریزی شخصی، مدیریت داخلی ضعیف فناوری و درنهایت آورلود یا سرریز اطلاعات مطرح شده است.

شکل ۷. ناتوانی استفاده از فضای مجازی در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

اولین نکته بارز در مصاحبه‌های انجام شده ناتوانایی کافی نمایندگان در استفاده از فضای مجازی است. به عبارت دیگر در فضای مجازی غیررسمی هر روز پلتفرم‌ها و امکانات جدید ایجاد می‌شود که کار با آنها به مهارت و دانش روزانه نیاز دارد و بدیهی است نمایندگان مجلس با مشغله فراوانی که دارند اگر کادر مجرب نداشته باشند و متکی به شخص خود باشند در این عرصه عقب خواهند افتاد.

عدم برنامه‌ریزی شخصی، نوع مواجهه نمایندگان در استفاده از فضای مجازی است. با توجه به کمی زمان نمایندگان، استفاده از منابع موازی خبری و اطلاعاتی می‌تواند باعث از بین رفتن وقت آنها شود که با برنامه‌ریزی صحیح و آموزش مناسب می‌توان این فرایند را تصحیح کرد و باعث شد نمایندگان در همین زمان محدود نیز بیشترین استفاده را در تعامل با فضای مجازی داشته باشند.

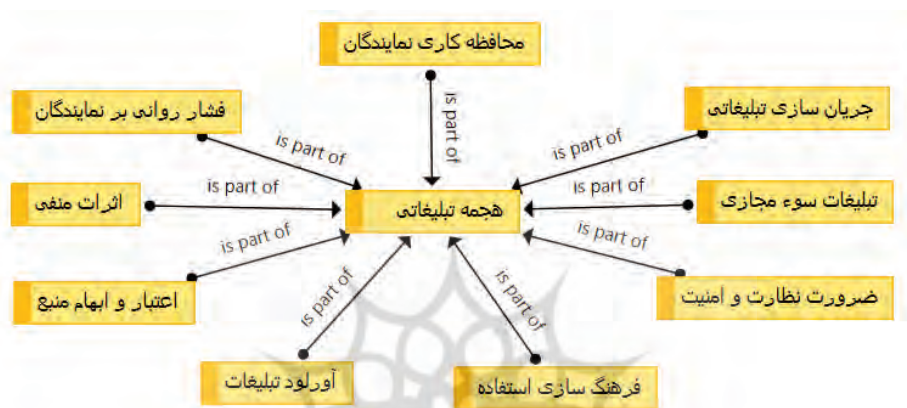
ضعف در مدیریت داخلی فناوری نکته‌ای است که باید مورد عنایت قرار گیرد. همان‌طور که در مباحث دیگر اشاره شده است این مدیران سایت‌های رسمی هستند که با عملکرد خود می‌توانند در راستای بهبود استفاده از فضای مجازی برای نمایندگان مؤثر باشند.

در نهایت سرریز اطلاعات یکی دیگر از مشکلاتی است که باعث غرق شدن کاربران حتی نمایندگان مجلس در اطلاعات می‌شود و این امر امکان تصمیم‌گیری برای نمایندگان در اقدام‌های مجلس را با مشکل مواجه می‌سازد.

شاید مهم‌ترین عامل غیرفناوری که نمایندگان مجلس را از فضای مجازی گریزان یا بدبین کرده است شاخص حجمه‌های تبلیغاتی است که با توجه به محورهای استخراج شده از مصاحبه‌ها به جریان‌سازی تبلیغاتی، تبلیغات سوء مجازی، فشار روانی بر نمایندگان، آثار منفی حجمه‌ها، اعتبار و ابهام منابع، آورلود تبلیغاتی (سرریز تبلیغاتی)، فرهنگ‌سازی استفاده از فضای مجازی، ضرورت نظارت و امنیت در فضای

مجازی و محافظه کاری نمایندگان نهفته است که همه اینها تحت عنوان هجمه تبلیغاتی جمع بندی شده است.

شکل ۸. هجمه تبلیغاتی فضای مجازی در تقنین قوانین



مأخذ: همان.

اولین اثر عدم تفکیک فضای مجازی رسمی از رسانه های نوین توسط نمایندگان، جریان سازی تبلیغاتی است. باید عنایت داشت که بیشتر رسانه های نوین یا پلتفرم های فضای مجازی با اینفلوئنسر در اینستاگرام با رویکرد ناهنجار سیاسی و اجتماعی شکل می گیرد و لذا بدیهی است که آنها نیز برای دستیابی به موفقیت خود به جای روش های علمی و منطقی از روش های تبلیغاتی مختص پلتفرم خود بهره گیرند.

تبلیغات سوء، مورد بعدی اشاره شده از طرف نمایندگان است. با توجه به اینکه ایران با برخی از کشورهای صاحب پلتفرم رابطه رسمی ندارد یا آنها را فیلتر کرده و حق شکایت را از خود سلب کرده است، تبلیغات سوء و ناروا می تواند بدون پیگیری قضایی ایجاد و باز نشر شود که این امر باعث دوری برخی نمایندگان از حوزه فضای مجازی برای کنترل و مصونیت از آسیب دیدن شده است.

فشار روانی بر نمایندگان به دو علت است: یکی میزان سواد ارتباطات سیاسی

نمایندگان که از عواقب اظهارات و عملکرد خود در رسانه‌ها بی‌اطلاع هستند و نمی‌دانند آنچه آنان می‌گویند با آنچه رسانه‌ها انعکاس می‌دهند دو چیز متفاوت است و دوم تمرکز بر یک نماینده یا مدیر برای از دور خارج کردن آن در فضای مجازی است. اعتبار و ابهام منبع یکی دیگر از موضوع‌هایی است که باعث می‌شود نمایندگان در روشنایی و تبلیغاتچی‌ها در تاریکی قرار گیرند و مورد حمله وسیع باشند که این نابرابری باعث انزوا و دوری نمایندگان و مدیران از این عرصه می‌شود.

نبود نظارت و امنیت در حوزه رسانه‌های نوین باعث می‌شود که نمایندگان در قبال پلتفرم‌های فضای مجازی مقاومت کنند و با پیشنهادهایی همچون سانسور، ثبت و غیره درصدد کنترل آنها برآیند که در هر حوزه این نیاز به استفاده از روش‌های علمی در همان حوزه است و صرفاً به‌علت نبود وقت یا کارشناس همسو نمی‌توان این‌گونه پیشنهادهای را ارائه کرد.

فرهنگ‌سازی در نوع استفاده از فضای مجازی برای شهروندان از دیگر موضوع‌هایی است که در این تحقیق عنوان شده است.

شاخص نگاه ارتباط یک‌سویه که از محوری به همین نام گرفته شده است مربوط به برخی از نمایندگان است که فضای مجازی رسمی و رسانه‌های نوین را فقط برای انتشار اطلاعات و همچنین فرمانبری شهروندان می‌دانند، در صورتی که امروزه با حضور فضای مجازی این نوع تفکر توان پیاده‌سازی ندارد و شهروندان اگر خود را بالاتر از مسئولان ندانند کمتر از آنها نیز نمی‌دانند و خواهان مشارکت در حکمرانی هستند.

دومین گروه افرادی هستند که ذاتاً با فناوری اطلاعات و ارتباطات در تضاد هستند که نمونه این افراد در موضوع‌های دیگر نیز قابل مشاهده است که بدون دلیل و مدرک فقط مخالفت می‌کنند. البته عده‌ای از افراد که می‌دانند در این عرصه توان رقابت ندارند نیز به این جرگه می‌پیوندند.

سومین گروه نیز با رویکرد قبلی هستند اما با این عنوان که فضای مجازی [غیررسمی] عوام‌گرا و پوپولیستی است و نباید از آن نمایندگان مجلس استفاده کنند، ساز مخالف می‌زنند و در نهایت گروهی هستند که می‌گویند همه شهروندان باید آموزش‌های لازم را ببینند که استفاده صحیح از فضای مجازی [غیررسمی] داشته باشند و این فضای موجود را مخل حکمرانی خوب می‌دانند.

در نهایت مخالفان فضای مجازی شاید به علت‌های گوناگون از جمله شاخص‌های سه‌گانه قبلی، عدم زیرساخت‌های فناوری، عدم توانمندی در استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات و حمله‌های تبلیغاتی به این مرحله رسیده باشند که با درمان سه مورد قبلی این رویکرد نیز به حداقل خواهد رسید.

شکل ۹. نگاه یک‌سویه به فضای مجازی در تقنین قوانین



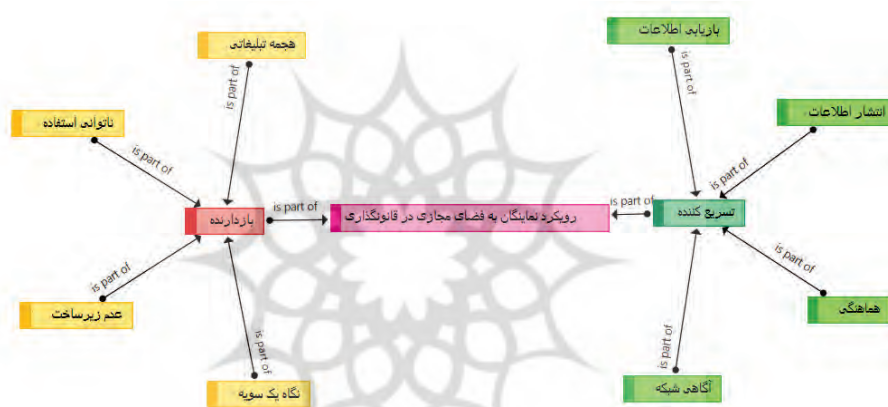
مأخذ: همان.

۸. جمع‌بندی، نتیجه‌گیری و پیشنهادها

ابزارهای ارتباطی حوزه عمومی در هزاره سوم، فناوری اطلاعات و ارتباطات یا همان فضای مجازی است که در آن اندیشه‌ها در حوزه خصوصی شکل می‌گیرد و بدون

واسطه [رسانه‌های جمعی] وارد حوزه عمومی جدید می‌شوند و با توجه به نیازها، ارزش‌ها و عقاید موجود پردازش و تبدیل به هنجار و عرف می‌شوند و اندیشه‌هایی که به ضمانت اجرا نیاز دارند به حوزه حاکمیت انتقال و به دستورالعمل، آیین‌نامه و قانون تبدیل خواهند شد. از این رو نمایندگان مجلس در استفاده از فضای مجازی دو رویکرد را اتخاذ کرده‌اند که ابتدا رویکرد تسریع‌کننده و دوم رویکرد بازدارنده است.

شکل ۱۰. رویکرد نمایندگان به فضای مجازی در قانونگذاری



مأخذ: همان.

برای بررسی نحوه استفاده قانونگذاران از فضای مجازی در تقنین قوانین با مصاحبه نیمه‌ساختاریافته از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، ابتدا محورهای باز سخنان آنها استخراج شده است. سپس براساس این محورها، چهار شاخص آگاهی شبکه، بازیابی اطلاعات، انتشار اطلاعات و درنهایت هماهنگی احصا شده که در ادامه این شاخص‌ها و محورهای منتج به آن آورده شده است.

روند مشخصی که در همه مدل‌های ارتباطی مشترک است، استفاده از فضای مجازی در تقنین قوانین، متکی به حوزه عمومی است. اولین مورد آگاهی از شرایط جامعه، همچون دغدغه‌های شهروندان، نیازها، ارزش‌ها و عقاید و باورهای آنهاست که

این فناوری کمک شایانی می‌کند تا ارتباط افقی شهروندان با نمایندگان مجلس در راستای اولویت‌های قانونی صورت گیرد.

بازیابی اطلاعات به معنای تکمیل کردن اطلاعات نمایندگان در فضای مجازی از شهروندان، نخبگان و ذی‌ربطان است که این امر تصمیمات صحیح در قانونگذاری را به همراه دارد و کمتر اشتباهی در تدوین قوانین ایجاد می‌شود و قوانین با انتظارات شهروندان هماهنگ خواهد بود که این امر همان استفاده از نظارت عموم در حوزه عمومی است.

انتشار اطلاعات، ارتباط عمودی نمایندگان با شهروندان است که جامعه را با فعالیت‌های مجلس و مصوبات آشنا می‌کند و در عین حال عملکرد خود را به سمع و نظر شهروندان می‌رساند و در آخر عقاید، باورها و موضع‌گیری‌های خود را در عرصه مصوبات به آگاهی شهروندان می‌رساند که این امر باعث می‌شود شهروندان بتوانند در حوزه عمومی بهتر عمل کنند و در صورت کاستی یا خطا، خواهان تصحیح امور و قوانین باشند.

در نهایت، هماهنگی مهم‌ترین ابزار ارتباطی تعاملی در این قسمت محسوب می‌شود که در آن نمایندگان می‌توانند با کنار گذاشتن زمان و مکان به ارتباطی کامل‌تر و گسترده با یکدیگر بپردازند و به عبارت دیگر نمایندگان می‌توانند پیام‌هایی را که قبلاً ارسال شده را پاسخ دهند و شهروندان نیز در آینده مطالب را رؤیت و فرایند ارتباط را تکمیل کنند.

در حوزه نقش فضای مجازی در تقنین قوانین یکی از مشکلات، عدم اقبال برخی نمایندگان در استفاده از فضای مجازی برای قانونگذاری است که این موضوع مشکلات عدیده‌ای را به همراه دارد و از محورهای استخراج شده از دلایل عدم استفاده از فضای مجازی در تقنین قوانین یا حتی تعامل با شهروندان، چهار شاخص عدم زیرساخت‌ها،

ناتوانی در استفاده از ابزارهای ارتباطی، هجمه تبلیغاتی و درنهایت نگاه یک‌سویه بر فضای مجازی استخراج شده است.

مهم‌ترین موضوعی که نمایندگان به‌صراحت بیان داشته‌اند، ضرورت فراهم‌سازی سایت تخصصی برای ایجاد ارتباط رسمی با نخبگان و شهروندان است که اطلاعات لازم را در اختیار نمایندگان قرار دهد. دومین مورد فقدان زیرساخت‌های ارتباطی و اطلاعاتی لازم است. به‌عبارت‌دیگر در جوامع دیگر سایت‌های رسمی دستگاه‌ها و نهادها، اطلاعات لازم را در اختیار نمایندگان قرار می‌دهند اما در ایران سازمان‌ها و دستگاه‌های دولتی و عمومی دارای سایت‌های تبلیغاتی هستند که بیشتر اخبار رئیس و معاونان در آنها درج می‌شود و اطلاعات لازم از وظایف و عملکردهای آنها دیده نمی‌شود. سومین شاخص عدم استفاده از فضای مجازی، ناتوانایی برخی نمایندگان در استفاده از فضای مجازی همگانی یا شهروندی است. از این‌رو شاید مهم‌ترین عامل غیرفناوری که نمایندگان مجلس را از فضای مجازی گریزان یا بدبین ساخته، شاخص هجمه‌های تبلیغاتی است که با توجه به محورهای استخراج شده از مصاحبه‌ها به جریان‌سازی تبلیغاتی، تبلیغات سوء مجازی، فشار روانی بر نمایندگان، آثار منفی هجمه‌ها، اعتبار و ابهام منابع، اورلود تبلیغاتی، فرهنگ‌سازی استفاده از فضای مجازی، ضرورت نظارت و امنیت در فضای مجازی و محافظه‌کاری نمایندگان نهفته است که همه اینها تحت عنوان هجمه تبلیغاتی جمع‌بندی شده است.

چهارمین عامل بازدارنده، شاخص نگاه ارتباط یک‌سویه مربوط به برخی نمایندگان است که هنوز تصور صحیحی از شرایط هزاره سوم ندارند و چه فضای مجازی رسمی و چه رسانه‌های نوین را فقط برای انتشار اطلاعات و همچنین فرمانبری شهروندان می‌دانند. مشارکت شهروندان در قانونگذاری، امروزه به‌عنوان مهم‌ترین پارادایم اداره کشورها شده است؛ چراکه در گذشته هرچند این اصل بدیهی وجود داشت اما به‌علت نبود

همانند پارلمان اروپا و دیگر پارلمان‌های کشورهای دیگر، مهم‌ترین علت عدم ارتباط بین نمایندگان مجلس و شهروندان در راستای قانونگذاری است. به عبارت دیگر، برای پیوند بین حوزه عمومی و حاکمیت از لحاظ ارتباطات سازمانی در مدیریت، به فضای مجازی رسمی برای ارتباط رسمی نیاز است تا این تعامل به فضای پوپولیست و عوام‌گرایانه سوق نیابد، ارتباطی که امروزه در اثر انحصار استفاده از فضای مجازی همگانی در برقراری ارتباط بین نمایندگان و شهروندان رخ داده است. به تعبیر دیگر، در فضای مجازی همگانی که اینفلوئنسر و شاخ‌های اینستاگرامی سردمدار و گردانندگان آن محسوب می‌شوند دیگر جایی برای نمایندگان باقی نمی‌ماند و آنان در این فضا باید پیرو اینفلوئنسر و در زیرمجموعه آنها فعالیت کنند که این با روح حوزه عمومی مغایر خواهد بود.

بنابراین پیشنهاد کاربردی در این تحقیق ایجاد فضای مجازی رسمی به‌مانند کشورهای اروپایی است که تماماً سایت خاص برای برقراری ارتباط با شهروندان و جمع‌سپاری دارند و همچنین بانک‌های اطلاعاتی و اطلاعات مدیریتی برای نمایندگان مجلس است. به تعبیر دیگر نمایندگان مجلس هنوز همانند قبل از ظهور جامعه اطلاعاتی و ارتباطی به کسب اطلاعات می‌پردازند و فقط به جای گزارش‌های صرفاً کاغذی، همان گزارش‌ها و بولتن‌ها از طریق سایت مرکز پژوهش‌ها در اختیارشان قرار می‌گیرد.

بررسی سواد رسانه‌ای نمایندگان مجلس در استفاده از ابزارهای ارتباطی و اطلاعاتی برای ترمیم کاستی‌های آن از جمله اقدام‌هایی است که می‌تواند صورت پذیرد. به عبارت دیگر انتظار اینکه همه نمایندگان از سطح سواد رسانه‌ای بالایی برای استفاده از فضای مجازی چه رسمی مانند بانک‌های اطلاعاتی و چه غیررسمی مانند رسانه‌های نوین برخوردار باشند منطقی نیست و باید هرچند مدت نمایندگان را با کارایی ابزارهای ارتباطی جدید آشنا کرد. همچنین ضرورت دارد تا میان فضای مجازی رسمی و همگانی تفکیک قائل شد.

منابع و مأخذ

۱. احمدی، محمد (۱۳۹۹). «ملاحظات اجتماعی قانونگذاری در جمهوری اسلامی ایران»، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه امام صادق (ع)، دانشکده معارف اسلامی و حقوق.
۲. حبیب‌نژاد، سیداحمد و احمد تقی‌زاده (۱۳۹۸). «نیازسنجی تقنین؛ عنصری بایسته در قانونگذاری شایسته»، فصلنامه دانش حقوق عمومی، سال هشتم، ش ۲۶.
۳. منصوریان، یزدان (۱۳۸۵/۳/۹). «گردن تئوری چیست و چه کاربردی دارد؟»، همایش چالش‌های علم اطلاعات، دانشگاه اصفهان.
4. Belkacem, Kheira (2013). "Introducing Social Networking Tools Into Members of the European Parliament's Communication Patterns", Phd Thesis, University of Leeds, Institute of Communications Studies.
5. Best, Samuel and Brian Krueger (2005). "Analyzing the Representativeness of Internet Political Participation", *Political Behavior*, 27(2).
6. Desouza, Kevin and Bhagwatwar Aksay (2014). "Technology-Enabled Participatory Platforms for Civic Engagement: The Case of U.S. Cities," *Journal of Urban Technology*, 25. View All Notes.
7. Griffith, Jeffrey and Cristina Leston-Bandeira (2012). "How are Parliaments Using New Media to Engage With Citizens?", *Journal of Legislative Studies*, 18(3).
8. <https://engage.gov.bc.ca/govtogetherbc/>
9. <https://betrireykjavik.is>
10. <http://www.vouliwatch.gr/>
11. <https://publicadministration.un.org/publications/content/PDFs/E-Library%20Archives/World%20E-Parliament%20Report%20series/EPArliament%20Report%202008.pdf>
12. <http://participedia.net/en/cases/finnish-citizens-initiative>
13. <http://www.irekia.euskadi.eus/?locale=en>

14. <http://www.opengovpartnership.org/sites/default/files/inspiring%20story%20-%20croatia.pdf>
15. <https://journals.muni.cz/mujlt/article/viewfile/2482/2046>
16. <https://www.ipu.org/resources/publications/reference/2021-02/social-media-guidelines>
17. Jackson, Nigel and Darren Lilleker (2011). "Microblogging, Constituency Service and Impression Management", UK Mps and the Use of Twitter.
18. Joshi, Devin and Erica Rosenfield (2013). "MP Transparency, Communication Links and Social Media: A Comparative Assessment of 184 Parliamentary Websites", *Journal of Legislative Studies*, 19(4).
19. Lee, Caroline W. (2015). *Do-it-yourself Democracy: The Rise of Public Engagement*, Oxford University Press.
20. Leston-Bandeira, Cristina (2012). "Studying the Relationship Between Parliament and Citizens", *The Journal of Legislative Studies*, 18(3).
21. Norton, Philip (2012). "Parliament and Citizens in the United Kingdom", Published Online: 02 Oct 2012, <https://doi.org/10.1080/13572334.2012.706053>
22. Oni, Samuel, Faith Olanrewaju and Oluwatimilehin Deinde-Adedeji (2019). "The Legislature and Law Making in Nigeria: Interrogating the National Assembly (1999-2018)", The Nigerian National Assembly.
23. Papaloi, Aspasia and Dimitris Gouscos (2009). "e-Parliaments and Novel Parliament-to-Citizen Services", *JEDEM I* (I), Year, ISSN 2075-9517, <http://www.jedem.org>
24. Ranchordás, Sofia (2017). "Digital Agoras: Democratic Legitimacy, Online Participation and the Case of Uber-Petitions", *The Theory and Practice of Legislation*, Vol. 5.
25. Ranchordás, Sofia and Wim Voermans (2017). "Crowdsourcing Legislation: New Ways of Engaging the Public", *The Theory and Practice of Legislation*, 5:1, DOI: 10.1080/20508840.2017.130322.

26. Serra-Silva, Sofia (2021). "How Parliaments Engage With Citizens? Online Public Engagement: A Comparative Analysis of Parliamentary Websites", *The Journal of Legislative Studies*, 28 (4).
27. Sherry, Arnstein (2017). "A Ladder of Citizen Participation", *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4).
28. Simone Noveck, Beth (2015). *How Technology Can Make Government Better, Democracy Stronger and Citizens More Powerful*, Brookings Institutions.
29. United Nations (2008, 2010). *European Parliament, Global Centre for ICT in Parliament*.
30. Vissers, Sara and Stolle Dietlind (2014). "The Internet and New Modes of Political Participation: Online Versus Offline Participation", *Information, Communication and Society*, 17(8).
31. Williamson, Andy (2018). "World e-Parliament Report 2018", Inter-Parliamentary Union, <https://www.ipu.org/resources/publications/reports/2018-11/world-e-parliament-report-2018>
32. _____ (2021). *Social Media Guide for Parliaments and Parliamentarians*, Geneva – Switzerland.
33. Wright, Scott (2016). "Success' and Online Participation: The Case of Downing Street E-Petitions", *Information, Communication and Society*, 19(6). DOI: 10.1080/1369118X.2015.1080285