

# واکاوی سیاستگذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران در عصر جهانی شدن

سیفالدین درویشزاده<sup>۱</sup>

## چکیده

هدف اصلی این مقاله، بررسی تأثیر قوانین و مقررات سیاستگذاری فناوری اطلاعات در ایران بر تعامل و مبارزه با مطالب مخرب، منافع ملی، و امنیت کشور است. در این راستا، این مقاله به تحلیل چالش‌ها و مزایای سیاستگذاری فناوری اطلاعات در فضای مجازی در ایران می‌پردازد. روش پژوهش در این مقاله، تحلیل متون مرتبط به روش کتابخانه‌ای و جمع‌آوری داده‌های معتبر است. با توجه به تحلیل انجام شده، نتایج به دست آمده نشان می‌دهد که سیاستگذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران به منظور حفظ امنیت و دسترسی متعادل به اطلاعات انجام می‌شود. اما در عین حال، با چالش‌هایی نیز همراه است، که شامل کنترل اطلاعات ناهنجار و تأمین نظم و امنیت در فضای مجازی می‌شود. نتیجه کلی این مقاله نشان می‌دهد که در عصر جهانی شدن، سیاستگذاری فناوری اطلاعات در فضای مجازی در ایران نیازمند تدوین قوانین و مقررات مناسب است. همچنین، آموزش و اطلاع‌رسانی مناسب به کاربران نقش مهمی در ارتقاء استفاده امن و مسئولانه از فضای مجازی دارد. و هماهنگی بین نهادها و سازمان‌ها، و نظارت بر عملکرد و رخدادهای مشابه در داخل و خارج ایران، و تعیین راهبرد ملی در این حوزه نیز ضروری است. استفاده از زیرساخت‌های فناوری اطلاعات، شفافیت بیشتر و هماهنگی با جوامع بین‌المللی نیز عوامل مهمی در سیاستگذاری فناوری اطلاعات در فضای مجازی در ایران هستند. با پیگیری همزمان این موارد و همکاری با دیگر کشورها، سیاستگذاران می‌توانند بهبود عملکرد در این حوزه را تحقق دهند و به توسعه پایدار و رشد هوشمندانه در فضای مجازی ایران دست یابند.

واژگان کلیدی: فناوری اطلاعات، سیاستگذاری، فضای مجازی، عصر جهانی شدن، ایران

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری سیاستگذاری عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قم [350darvish@gmail.com](mailto:350darvish@gmail.com)

**مقدمه**

در عصر جهانی شدن، فناوری اطلاعات و ارتباطات بعنوان بستری که توانمندی‌های بی‌نظیر خود را در جهت انتقال، عملکرد و تبادل اطلاعات از طریق فضای مجازی به ارمغان آورده است، نقش حیاتی و برجسته‌ای دارد. در کشور ایران نیز، سیاست‌گذاری در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی باتوجه به جامعه و فرهنگ خاص خود، بواسطه تلاش‌هایی که برای یکنواختی و سازگاری این فضا با محیط فرهنگی و ملی انجام شده، یکی از موضوعات پیچیده و چالش‌برانگیز محسوب می‌شود. سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات در ایران با هدف ایجاد فضای مجازی امن، قابل اعتماد و پایدار، همچنین تحقق اهداف حفاظت از امنیت ملی، حفظ حریم خصوصی شهروندان و توسعه اقتصادی، مورد توجه قرار گرفته است.

این سیاست‌ها شامل قانونگذاری مناسب، ایجاد زیرساخت‌های فنی، آموزش و پژوهش در زمینه فناوری اطلاعات و همچنین تجارت الکترونیک و نوآوری می‌باشند. همچنین، باتوجه به جهانی شدن، سیاست‌گذاری در حوزه فضای مجازی و فناوری اطلاعات در ایران نیز به دنبال تعامل بین‌المللی و ایجاد همبستگی با سایر کشورها و سازمان‌های بین‌المللی مرتبط است. ایران متعهد به حفظ حقوق شهروندان در فضای مجازی، همکاری با دیگر کشورها در زمینه مبارزه با جرائم سایبری و تشکیل سازمان‌های منطقه‌ای و بین‌المللی جهت تنظیم و مدیریت این فضا است. همچنین، دستیابی به سطحی بالاتر از توسعه و فناوری در فضای مجازی به منظور ارتقای رضایتمندی شهروندان و افزایش قدرت و توانایی ایران برای حضور در صحنه جهانی نیز در دستور کار قرار دارد.

بدین ترتیب، بررسی واکاوی سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران در عصر جهانی شدن نه تنها به درک عمقی از تلاش‌ها و دستاوردهای کشور در این زمینه کمک می‌کند، بلکه به تفهیم بهتر چالش‌ها و مسائلی مانند حریم خصوصی، امنیت اطلاعات و همچنین تعاملات بین‌المللی میان کشورها را برای ما روشن می‌سازد. در این راستا، آشنایی با سیاست‌گذاری‌ها و استراتژی‌های متبع شده در ایران، ضروری است تا بتوانیم به کشف راهکارهای مناسب برای توسعه و بهبود فضای مجازی در کشورمان دست پیدا کنیم.

بررسی این نیازمندی‌ها و معرفی تغییرات لازم در سیاست‌ها و استراتژی‌ها می‌تواند به جذب سرمایه‌گذاری‌ها و توسعه صنایع مرتبط کمک کند. ثانیاً، تحقیقات درخصوص تأثیر سیاست‌های جدید در فضای مجازی برای جامعه و فرهنگ کشور ضروری است. بررسی این تأثیرات و تشخیص

نیازهای معاصر جامعه در استفاده از فضای مجازی می‌تواند به بهبود سیاست‌ها و روش‌های مدیریت آن کمک کند، و می‌تواند به توسعه پایدار و عادلانه این فضا در کشورمان کمک کند.

### ۱- پیشینه تحقیق

- دهقان و همکاران (۱۳۹۷). در مقاله «تعیین ابعاد مؤثر در طراحی الگوی راهبردی سیاستگذاری در حوزه فناوری و نوآوری دفاعی جمهوری اسلامی ایران» چنین نتیجه گرفته‌اند: براساس یافته‌های تحقیق، ابعاد مؤثر در طراحی الگوی راهبردی سیاستگذاری در حوزه فناوری و نوآوری دفاعی ج. ا. ا. عبارتند از: جهت‌گیری کلی سیاستگذاری نوآوری و فناوری دفاعی، فرایند سیاستگذاری فناوری و نوآوری دفاعی، ظرفیت و زیرساخت‌های فناوری و نوآوری دفاعی، نیازمندی‌های فناورانه قدرت دفاعی مطلوب، اصول اقتصادی فناوری و نوآوری دفاعی، فرهنگ فناوری و نوآوری دفاعی و ارزیابی سیاست‌های فناوری و نوآوری دفاعی.

- فرهنگی و همکاران (۱۳۹۸). در مقاله «تبیین سیاست‌گذاری فضای مجازی در جمهوری اسلامی ایران» چنین بیان داشته‌اند: بررسی حاکی از آن است، سیاست‌گذاری‌های کلان صورت گرفته در ۳۷ این خصوص، هم ماهیت سلبی داشته و هم ایجابی. محقق نشدن مطلوب «شبکه ملی اطلاعات» بعنوان زیرساخت ارتباطی فضای مجازی کشور، عدم توفیق در تولید محتوای مناسب داخلی و افزایش سواد رسانه‌ای در کشور که همگی از سازوکارهای اعمال سیاست‌گذاری‌های ایجابی در کشور می‌باشند. در کنار عدم جامعیت و نقصان قوانین طرح‌ریزی شده در حوزه فضای مجازی و شکست پروژه فیلترینگ به سبب ناکارآمدی ابزارهای مسدودسازی و فیلترینگ، حکایت از ناکارآمدی سیاست‌گذاری‌ها و عدم وجود برنامه‌ای راهبردی، اصولی و فنی در مدیریت و کنترل درازمدت فضای مجازی در کشور دارد و ضرورت اصلاح سیاست‌گذاری فضای مجازی در ایران در مسیر تحقق بیشتر اهداف موردنظر در اسناد بالادستی کشور را به تصویر می‌کشد که این امر نیازمند تغییر موازنه موجود از نگاه سلبی و بالا به پایین به نگاه ایجابی و پایین به بالاست.

- بصیریان و خانیکی (۱۳۹۳). در مقاله «سیاست‌گذاران ایرانی و سیاست‌گذاری رسانه‌های اجتماعی» چنین نتیجه گرفته‌اند: ضمن مصاحبه‌های رودررو با ۲۰ سیاست‌گذار کلیدی در ایران، شناختی متفاوت و تازه را نسبت به این مسئله چالش‌برانگیز در عرصه سیاست‌گذاری رسانه‌های اجتماعی در

ایران فراهم آورده است. پیاده‌سازی مصاحبه‌ها در نرم‌افزار تحلیل داده‌های کیفی مکس کیودا، ضمن کدگذاری اولیه، محوری و گزینشی، به استخراج تم‌هایی انجامیده و معطوف به ارائه یک مدل پیشنهادی برای سیاست‌گذاری در این حوزه شده است؛ یافته‌های این مقاله نشان می‌دهند که نوع نگاه سیاست‌گذاران به رسانه‌های اجتماعی در ایران، با نحوه استفاده کاربران از آن، لزوماً در تعارض نیست، اما ناکارآمدی ساختارهای موجود، جدی نگرفتن ابزارهای قانونی و مدیریتی، و نیز پراکندگی شیوه‌های تصمیم‌گیری، چالش‌های فراوانی را برای سیاست‌گذاری رسانه‌های اجتماعی به دنبال داشته، که همگرایی و تجانس میان نهادهای تصمیم‌ساز را بسیار دشوار ساخته است.

## ۲- تاریخچه

قبل از اینکه کامپیوتر امروزی وجود داشته باشد، پیش‌سازهایی وجود داشتند که به افراد کمک می‌کردند تا کارهای پیچیده را انجام دهند. چرتکه اولین ابزار محاسبه شناخته شده است که از ۲۴۰۰ قبل از میلاد مورد استفاده قرار می‌گیرد و هنوز در بخشی از جهان امروزی استفاده می‌شود. تا سال ۱۸۰۰ بود که ایده دستگاه‌های برنامه‌نویسی بطور جدی مطرح شد. رایانه‌ها تا قرن بیستم از سیستم ماشین بافندگی برای صدور خودکار دستورالعمل‌های ماشین استفاده می‌کردند. اما دستگاه‌های الکترونیکی در نهایت جایگزین این روش شدند. در دهه ۱۸۲۰، مهندس مکانیک انگلیسی چارلز بابیج معروف به پدر کامپیوتر، موتور تفاوت را برای کمک به محاسبات ناوبری اختراع کرد، که بعنوان اولین دستگاه کامپیوتری مکانیکی در نظر گرفته شد. سپس در دهه ۱۸۳۰، طرح‌هایی را برای موتور تحلیلی خود منتشر کرد. موتور تحلیلی وی اولین کامپیوتر همه منظوره جهان بود. اما هرگز تکمیل نشد و دستورالعمل‌هایش هرگز اجرا نشدند. در سال ۱۸۰۶، دانش‌آموزان از یک جعبه شنی رومیزی برای تمرین حروف الفبا استفاده می‌کردند. بعد از اینکه بچه‌ها هر یک از حروف را ساختند، مانیتور با آهنی صاف شن‌ها را صاف کرد و حرف جدیدی ارائه شد. (Haran, 2015).

### ۳- طرح مفاهیم اساسی فناوری اطلاعات و فضای مجازی

#### ۳-۱- فناوری اطلاعات<sup>۱</sup>

تاریخچه‌ای که منجر به توسعه فناوری اطلاعات شد، به هزاران سال قبل باز می‌گردد. اما اصطلاح فناوری اطلاعات یک پیشرفت نسبتاً جدید است. این عبارت اولین بار در مقاله‌ای در سال ۱۹۵۸ در هاروارد بیزینس ریویو که اثرات آتی آن را پیش‌بینی می‌کرد، با عنوان مدیریت در دهه ۱۹۸۰ ظاهر شد. در طول دهه گذشته یک فناوری جدید در تجارت آمریکایی شروع به نفوذ کرده است، فناوری آنقدر جدید که ارزیابی اهمیت آن هنوز دشوار است. فناوری جدید هنوز یک نام ثابت ندارد، و ما آن را فناوری اطلاعات می‌نامیم (Awati, 2021). فناوری اطلاعات به رایانه یا سخت‌افزار و نرم‌افزار الکترونیکی اشاره می‌کند که برای بازیابی تولید و به اشتراک‌گذاری اطلاعات استفاده می‌شود.

مهارت‌های فناوری اطلاعات مهارت‌هایی هستند که با استفاده از فناوری سخت‌افزار و نرم‌افزار دریافت و ارزیابی داده‌ها سازماندهی نگهداری تفسیر و ارسال اطلاعات و استفاده از رایانه‌ها برای پردازش اطلاعات تعریف شده است (غفاری و زکیانی و رضایی، ۱۳۹۶: ۶۳۳). بکارگیری فناوری اطلاعات تحول گسترده‌ای را در امور اداری و سیستم اطلاعاتی ایجاد کرده است بطوریکه امکان انتقال الکترونیکی داده‌ها مدارک اسناد و مکاتبات مختلف از طریق کامپیوتر و خطوط ارتباطات مخابراتی را فراهم می‌کند. بکارگیری فناوری اطلاعات و بطور خاص سیستم‌های اطلاعاتی به تسهیل کنترل و نظارت بر سازمان می‌انجامد و از طریق حیطه نظارت مدیران برخلاف ساختارهای سنتی که یک محدودیت به حساب می‌آید می‌تواند گسترش یابد (حلال‌خور و همکاران، ۱۳۹۴: ۵۳).

در کل فناوری اطلاعات به استفاده از تکنولوژی‌ها و دستاوردهای علمی در جمع‌آوری، ذخیره، پردازش، انتقال و استفاده از اطلاعات اشاره دارد، که شامل رایانه‌ها، شبکه‌های ارتباطی، نرم‌افزارها، سامانه‌های اطلاعاتی و سایر تکنولوژی‌های مرتبط است. فناوری اطلاعات بوسیله فراهم کردن امکاناتی مانند ارتباطات سریع و آسان، پردازش سریع اطلاعات و دسترسی آسان به منابع اطلاعاتی، تأثیرگذار بر جوانب مختلف زندگی افراد و سازمان‌ها داشته است.

<sup>۱</sup> Information Technology

## ۳-۲- فضای مجازی و انقلاب دیجیتال

فضای مجازی<sup>۱</sup> بعنوان محیط مصنوعی است که از طریق محرک‌های حسی (مانند مناظر و صداها) که توسط رایانه ارائه می‌شود و در آن اعمال فرد تا حدی تعیین کننده آنچه در محیط اتفاق می‌افتد تجربه می‌شود. واقعیت مجازی معمولاً با نمایشگر مشاهده سر نصب شده در ارتباط است که برای اولین بار در سال ۱۹۶۰ توسط مورتون هایلینگ تاریخ واقعیت مجازی ثبت شد. در اصل برای مشاهده فیلم بدون ردیابی حرکت طراحی شده بود، به ابزاری با امکانات آموزشی گسترده تبدیل شده بود. (Lyndall, 2020:6). دنیای مجازی سه‌بعدی، دنیایی است که در آن کاربران می‌توانند با استفاده از چت صوتی و متنی گفتگو کنند. دنیاهای مجازی در صنعت و همچنین دانشگاه‌ها مورد توجه قرار گرفته‌اند و همچنان در حال فراگیر شدن است (Shen, Eder, 2009:27).

در واقع در طی ۵۰ سال، دنیای دیجیتال رشد کرده و برای عملکرد جامعه حیاتی شده است. انقلاب با سرعت سرسام‌آوری پیش رفته است، هیچ فناوری در مدت زمان کوتاهی مانند اینترنت به افراد بیشتری دست پیدا نکرده است و هنوز به پایان نرسیده است. دیجیتالی شدن بطور کلی بعنوان یک نیروی مثبت دیده می‌شود (Hodson, 2018:19). زیرا نه تنها دنیایی را که ما در آن زندگی می‌کنیم متحول کرد، بلکه راه‌های جدیدی برای سازماندهی شبکه‌ها ایجاد کرد. ما اکنون در نیمه دوم انقلاب دیجیتال (پنجمین فناوری) هستیم، این دوره زمانی است که رشد اقتصادی استفاده از فناوری‌های دیجیتال نوآورانه، از جمله محاسبات فراگیر، رباتیک و هوش مصنوعی را به سمت یک جامعه شبکه‌ای واقعا دیجیتالی سوق می‌دهد. (kenell, 2022:20). از سال ۲۰۱۹، ۶۷ درصد از جمعیت جهان به دستگاه‌های تلفن همراه مجهز شده بودند که ۶۵ درصدشان تلفن‌های هوشمند بودند.

در سال ۲۰۱۹، ۲۰۴ میلیارد نرم‌افزار دانلود شده است و از ژانویه ۲۰۲۰، ۳/۸ میلیارد نفر بطور فعال از رسانه‌های اجتماعی استفاده کرد نوآوری دیجیتال مجموعه‌های از تحولات عمیق و تغییرات در سازمان‌ها و کسب‌وکارها در حوزه فعالیت‌ها، فرایندها، توانایی‌ها و مدل‌های کسب‌وکار است که به آنها اجازه می‌دهد بتوانند از فرصت‌های ناشی از توسعه و ترویج فناوری و تغییرات حاصل شده استفاده کنند و از آنها در راستای راهبردها و اولویت‌های خود بهره بگیرند. فناوری دیجیتال به توسعه سیستم‌های خود تنظیم، شبکه‌های اجتماعی و سیستم‌های هوشمند مجهز به هوش مصنوعی

<sup>۱</sup> Virtual Space

برای مثال خانه‌های هوشمند، زیرساخت‌ها، شهرها و کشورها کمک کرده است (احسانی و همکاران، ۱۴۰۰: ۲۱). در کل فضای مجازی به مجموعه‌ای از سیستم‌ها، پلتفرم‌ها و شبکه‌های تعاملی اشاره دارد که با استفاده از فناوری اطلاعات، امکان مشارکت، تبادل اطلاعات و ارتباط بین افراد و سازمان‌ها را در محدوده جغرافیایی مجازی فراهم می‌کند. در فضای مجازی، افراد می‌توانند بدون محدودیت زمانی و مکانی با هم ارتباط برقرار کرده، اطلاعات را به اشتراک بگذارند.

#### ۴- سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران

از بدو ورود، رسوخ و گسترش فضای مجازی و فناوری‌های مرتبط با آن در جامعه ایران، نگاه به این فضا خوش‌بینانه نبوده و در طول چند دهه‌ای که از حضور و امکان دسترسی به این فناوری در کشور می‌گذرد، چنین نگاه بدبینانه‌ای آنچنان که باید و شاید اصلاح نگردیده لذا همواره شاهد آن بودیم که سیاست‌گذاری‌های کلان صورت گرفته در این خصوص هرچند تلاش نموده تا حدودی رویکرد ایجابی و نگاه از پائین به بالا داشته و مبتنی بر جلب مشارکت آحاد جامعه باشد، اما عمدتاً سلبی و مبتنی بر نگاه از بالا به پائین می‌باشد (فرهنگی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۱۶).

۴۱

سیاست سلبی که بیشتر کشورها مانند روسیه و چین به سادگی از آن استفاده می‌کنند، ایجاد محدودیت در استفاده از اینترنت مانند پالایه کردن یا همان استفاده مستقیم از سامانه‌های نظارتی و کنترلی است. سیاست‌های سلبی عموماً با مخالفت جامعه مدنی روبرو می‌شوند. بهره‌گیری از سیاست سلبی با بهره‌گیری همزمان از سیاست ایجابی مثمرتر است. این مورد باید از خانواده و آموزش و پرورش شروع شود و به سطح اجتماع کشیده شود. سیاست‌های تشویقی نباید جنبه پوپولیستی و تبلیغاتی داشته باشد بلکه باید براساس مؤلفه‌های خاص خود ارائه شود (آزادی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۶۵). در سیاست‌گذاری علم و فناوری با درگیر کردن همه بازیگران و طرف‌های تأثیرگذار می‌توان بر جامعیت این سیاست‌ها افزود. از آنجائیکه سیاست بیانیه ارزش‌ها و اقدامات مطلوب و تعهد به اجرای آنها در مقام عمل است بنابراین ماهیتی ارزشی دارد و هر کشوری متناسب با ارزش‌ها و هنجارهای خود باید اقدام به سیاستگذاری در زمینه‌های مختلف نماید. هرچند که بومی-سازی سیاست‌ها باعث اجرایی‌تر شدن آنها می‌شود، ولی در این میان مرور تجربه کشورهای مختلف در امر سیاستگذاری بویژه در حوزه علم و فناوری، نشانگر وجود اشتراکاتی است از این قرار است:

۱) اتخاذ سیاست کلانی که بر توسعه و شکوفایی زمینه‌های معینی از علم و فناوری، به تناسب نیازهای بلندمدت ملی تأکید داشته باشد، نه همه‌ی زمینه‌ها؛

۲) تأکید بر نوآوری؛

۳) تأکید بر افزایش منابع مالی تحقیق و توسعه؛

۴) تأکید بر ایجاد و اعتلای دانشگاه‌های پژوهش‌مدار؛

۵) ایجاد و اعتلای نظام اطلاع‌رسانی ملی علم و فناوری؛

۶) تسهیل و تأکید بر توسعه همکاری‌ها و مبادلات بین‌المللی تحقیقاتی؛

۷) تأکید بر توسعه‌ی گونه‌های مختلف فعالیت‌های تحقیقی بنیادی کاربردی و توسعه‌ای؛

۸) تشویق بخش خصوصی به سرمایه‌گذاری و مشارکت هرچه بیشتر در فعالیت‌های تحقیقاتی (محمودی و همکاران، ۱۳۸۴: ۳۰). معیاری که تفاوت میان سیاست خوب و بد را مشخص می‌کند، محتوای سیاست نیست بلکه فرایندی که براساس آن یک سیاست تدوین شده است. اگر فرایند به درستی طراحی شود، می‌توان انتظار داشت که سیاست‌های خوبی نیز از آن فرایند منتج خواهند شد، و اگر فرایند نامناسب باشد نمی‌توان انتظار سیاست‌های درست را نیز داشت. البته این به این مفهوم نیست که سیاست‌های نهایی فرایندهای سیاست‌گذاری نباید نظارت داشت. فرایند سیاست‌گذاری دفاعی شامل:

۱) تفسیر و تبیین ملاحظات منافع ملی در قالب اهداف امنیت ملی؛ ۲) بررسی و تحلیل محیط بین‌الملل به منظور تشخیص ماهیت، شدت، و دامنه و برد تهدیدات و فشارهای خارجی و داخلی؛ ۳) ارزیابی کلی محیط ملی شامل وضعیت سیاسی اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی، نظامی و موقعیت جغرافیایی کشور به منظور تشخیص قابلیت‌ها یا توانانی‌ها و محدودیت و نقاط ضعف و آسیب‌پذیری‌ها؛ ۴) تعیین اهمیت نسبی اهداف امنیت ملی؛ ۵) تعیین راه‌های کار یا خط‌مشی‌های کلی برای نیل به اهداف امنیت ملی؛ ۶- تهیه و صدور راهنمای سیاسی طرح‌ریزی به سازمان‌های اجرایی مسئول (دهقان و همکاران، ۱۳۹۷: ۳۷).

سیاست‌های سلبی را می‌توان شامل سیاست‌ها و برنامه‌هایی معطوف به حذف کنترل و نظارت دانست. در طیف سیاست‌های سلبی جوامع و دولت‌ها در حوزه سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی در خصوص فضای مجازی شاید بتوان چهار گروه عمده از اقدامات را جای داد که عبارتند از:



تشویق به استفاده از سامانه‌های نظارتی و مسدودسازی سطح خرد استفاده از سامانه‌های نظارتی و مسدودسازی سطح کلان برنامه‌ریزی بازدارنده در حوزه قانون‌گذاری و جلوگیری از استفاده از اینترنت علیرغم وجود سیاست‌گذاری‌های سلبی مذکور در کشور اما نوع مواجهه با فضای مجازی بعنوان ابزاری مدرن با امکانات و کارکردهای توأمان مثبت و منفی همچنان محل اختلاف نظر میان متولیان فضای مجازی و مسئولان کشور است. آنچه روشن است اما برخورد سلبی با فضای مجازی نمی‌تواند راهکار مناسبی برای مقابله با آسیب‌های احتمالی آن باشد برای مدیریت کامل فضای مجازی و کاهش آسیب‌های ناشی از آن نوع مواجهه با این فضاها اهمیت ویژه‌ای دارد. بی‌تردید امروزه برخورد سلبی با فضاهاى مجازى امرى غیرممکن است و برای مدیریت این فضا باید به دنبال راهکارهای منطقی و کاربردی که صد البته جنبه سلبی نداشته باشد بود و اینجا است که لزوم مواجهه و سیاست‌گذاری‌های ایجابی رخ می‌نماید که از آن جمله می‌توان به برنامه‌ها و پروژه‌های مبتنی بر تولید و مدیریت محتوای فضای مجازی آموزش و افزایش سواد رسانه‌ای بومی‌سازی و ... اشاره کرد که ضمن ایجاد تعامل بیشتر میان سیاست‌گذاران و مردم در این خصوص، موازنه نگاه سیاستگذاران در کشور را به جای بالا به پائین، به نگاه مشارکتی که مبتنی بر موازنه توأمان بالا به پائین و پائین به بالا می‌باشد، تغییر ۴۳ خواهد داد. موازنه‌ای که در آن دولت و نهادهای دولتی در کنار مردم و نهادهای مردمی، عهده‌دار سیاستگذاری و اعمال سیاست‌ها می‌باشند (فرهنگی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۱۶-۱۱۷). کشور ایران باتوجه به توسعه روزافزون تکنولوژی و استفاده گسترده از اینترنت، سعی دارد قوانین و مقررات مناسبی را برای کنترل و مدیریت این فضاها اعمال کند. یکی از اصول اساسی در سیاست‌گذاری ایران در این زمینه، حفظ امنیت ملی و نظم اجتماعی است. البته، این موضوع همراه با چالش‌ها و نقاط ابهامی نیز همراه است.

#### ۴-۱- سیاست فیلترینگ

امروزه فیلترینگ فضای مجازی بعنوان یک اقدام سلبی سیاستی در جهت سالم‌سازی یا مطلوب‌سازی فضای مجازی در دستور کار حاکمیت‌ها قرار گرفته است معنای عام فیلترینگ عبارت است از فناوری-هایی که از دستیابی به انواع خاص اطلاعات یا بسته‌های ویژه از محتوای اینترنتی در دسترس جلوگیری به عمل می‌آورد. اما تعریف خاص فیلترینگ عبارت است از جلوگیری از دسترسی به اطلاعات بر مبنای محتوای اطلاعات و نه آدرس سایت که این معنای خاص از فیلترینگ بیشتر در

مقابل واژه «بلوک کردن» بکار می‌رود. طبق این تفکیک ما سایت را بلوک نمی‌کنیم بلکه محتوا را پالایش و فیلتر می‌نمائیم.

با تدقیق بر فعالیت‌های کشورهای شورهای که در توسعه فضای مجازی رتبه بالایی دارند، در می‌یابیم که این کشورها به بررسی آسیب‌های فضای مجازی که مخاطب آن مردم و خانواده‌ها هستند پرداخته‌اند. مردم ایران نیز با دغدغه‌های مشابه مردم همه دنیا مواجه اند لازم است در همه جای دنیا در برخورد با کودکان نوجوانان جوانان زنان و مردان هر کدام متناسب با نیازهایشان برای ورود به فضای مجازی سیاست‌هایی در نظر گرفته شود زیرا خروج از این امر منجر به ناهنجاری اجتماعی می‌شود.

بر این مبنا لازم است با توجه به نیازهای اجتماعی و ارزشی کشور یک فضای گفتمان اینترنت پاک به وجود بیاید که سازوکار آن در اکثر کشورهای دنیا فیلترینگ و نه مسدودسازی است (فرهنگی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۲۳). ذهنیت نخبگان جمهوری اسلامی به دلیل حساسیت‌های ارزشی و فرهنگی و ساخت انقلابی و دشمنی نظام سلطه با آنان همان ابتدا نسبت به تحولات فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی، تهدیدانگاران بوده و در برخی برهه‌ها رسانه‌هایی چون ویدئو و ماهواره به مثابه تهدید امنیتی بر ساخته شده‌اند. همین نگاه در مواجهه با شبکه‌های اجتماعی مجازی نیز تداوم یافته است. فیلترینگ یوتیوب، فیسبوک و توئیتر بعد از حوادث سال ۱۳۸۸ در سایه همین بازنمایی تهدید شکل گرفت. این فرایند ادراک تهدید در پی ظهور گوشی‌های هوشمند و قابلیت نصب اپلیکیشن‌های شبکه‌های اجتماعی مجازی روی آن بیش از پیش تشدید شد (زارع‌زاده، ۱۴۰۰: ۱۷).

با وجود اهمیت مقوله فیلترینگ و اینکه امروزه اصل و جوب پالایش فضای مجازی بعنوان جلوگیری از جابجایی اطلاعات به شکل هدفمند و ساختارگونه توسط مقام صلاحیت‌دار در فضای مجازی، به اثبات رسیده است اما بررسی‌های صورت گرفته حاکی از آن است که در کشور ایران فیلترینگ بدون توجه به نیاز و رده‌بندی مخاطبان اجرایی گردیده است.

حال آنکه در اصل، وجود مساوات در پالایش و اجرای یکسان یکپارچه و سراسری پالایش برای همه کاربران و بدون توجه به نیازها و توانمندی‌های آنها خلاف عدالت عمل شده است. سیاست‌گذاری در زمینه فناوری و اطلاعات باید مبتنی بر کنوانسیون‌ها و استانداردهای جهانی باشد. این سیاست‌ها باید بر آزادی بیان و دسترسی به اطلاعات تأکید کنند و به همچنین به توسعه نظامیان فناوری در جهت بهبود زندگی اجتماعی و اقتصادی مردم کمک کنند. برای دستیابی به این هدف، نیازمندیم که سیاست‌های شفاف و قابل اجرا در این حوزه تدوین و ارائه شوند.

ایران به جرات می‌تواند یکی از کشورهایی با سطح فیلترینگ بالا در دنیای مجازی باشد. در کل این سیاست‌ها و فیلترینگ‌ها مورد انتقادات زیادی در داخل و خارج ایران قرار گرفته است. نظرسنجی‌ها نشان می‌دهد که بیشتر افراد ایرانی فیلترینگ‌ها را منتقد می‌کنند و بازدهی‌های بالایی از استفاده از ابزارهای عبور از فیلترینگ دارند. علاوه بر فیلترینگ، در ایران قوانین و مقرراتی نیز برای کنترل فضای مجازی و اینترنت اجرا می‌شوند. بعنوان مثال، تعیین مسئولیت فعالیت‌های کاربران در اینترنت، امنیت سایبری، حقوق مالکیت فکری و سایر موارد مورد. همچنین، تعیین محتوای مجاز و غیرمجاز در فضای مجازی و اقدامات قانونی در برابر تخطی از این محتوا نیز صورت می‌گیرد.

#### ۴-۲- بومی‌سازی فضای مجازی

در کشور ایران بیشتر بسترهای ارائه خدمات عرصه فضای مجازی فاقد راه‌حل‌های امنیتی است و از بسترهای غیربومی استفاده می‌شود و همین امر باعث می‌گردد که هر از چند گاهی، مورد هجوم حملات سایبری بر زیرساخت‌های حیاتی کشور قرار گیرد. این در شرایطی است که در جمهوری اسلامی ایران از سویی باتوجه به آنکه دغدغه و اهمیت موضوع امنیت سایبری در بدنه کشوری هنوز تبیین نشده است و بیشتر مدیران به این موضوع بعنوان یک موضوع لوکس نگاه می‌کنند، در حالیکه بی‌توجهی به این موضوع می‌تواند بسترهای حیاتی و حساس کشور را در معرض آسیب‌های جبران‌ناپذیری قرار دهد به منظور پیشگیری از آسیب‌ها و تهدیدات محتمل، بومی‌سازی فضای مجازی در دستورکار سیاست‌گذاران و مسئولان عرصه فضای مجازی قرار گرفته است.

پس بومی‌سازی راهکاری در جهت ایمن‌سازی فضای مجازی قلمداد می‌شود. اساساً بر این مبنا است که ایران سال‌هاست ایجاد و راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات یا اینترنت ملی را پیگیری می‌کند؛ شبکه‌ای مبتنی بر قرارداد اینترنت به همراه سوئیچ‌ها و مسیر یاب‌ها و مراکز داده‌ای، به صورتی که درخواست‌های دسترسی داخلی و اخذ اطلاعاتی که در مراکز داده داخلی نگهداری می‌شوند به هیچ‌وجه از طریق خارج کشور مسیریابی نشود و امکان ایجاد شبکه‌های اینترنت و خصوصی و امن داخلی در آن فراهم شود (فرهنگی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۲۸).

در خرداد ماه ۱۳۸۱ با ابلاغ سیاست‌های کلی شبکه‌های اطلاع‌رسانی رایانه‌ای، شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب قوانین مربوط به فیلترینگ در اینترنت پرداخت فیلترینگ در ابتدا سایت‌های اخلاقی را شامل می‌شد اما با رشد سایت‌های اینترنتی، سیاسی به موازات تغییر و تحولات سیاسی و

اجتماعی در جامعه و سریع تعداد نگاه سنتی مسئولان امر سایت‌های سیاسی و اعتقادی نیز مشمول امر فیلترینگ شدند و مشمول امر عملاً یکی از مزیت‌های عصر ارتباطات که دسترسی سریع و آسان به اندیشه‌ها و تفکرات مختلف بود از بین رفت.

این مسئله زمانی به طرز حادثی خود را می‌نماید که دامنه فیلترینگ از دایره سایت‌ها فراتر رفته و به فروم‌ها، چت روم‌ها، شبکه‌های اجتماعی و نرم‌افزارهای تلفن همراه نیز برسد (سعد، ۱۳۹۴: ۱۵۴). مسئول فیلترینگ سایت‌های اینترنتی در ایران کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه است که طبق ماده (۲۲) قانون جرائم رایانه‌ای از ۱۳ عضو حقوقی و حقیقی تشکیل شده است. بررسی عملکرد این کارگروه در سال‌های اخیر نشان دهنده اتخاذ رویکرد حداکثری در فیلترینگ است؛ بطوریکه در حوزه‌های اخلاقی، سیاسی، اعتقادی و ... به دو روش استفاده از «لیست سیاه» و «فیلترینگ براساس کلیدواژه‌ها» سایت‌های مورنظر را غیر قابل دسترس می‌کند. نظر سیاست‌گذاران مربوطه این است که تلاش دارند تا استفاده بهینه و مسئولانه از فضای مجازی را ترویج دهند و همچنین بر روی توسعه صحیح فناوری‌های مرتبط با فضای مجازی تأکید کنند.

همچنین، از طریق اجرای مقررات و قوانین منع انتشار محتوای غیرقانونی و مزاحم، فضای مجازی و استفاده از اینترنت را مدیریت کنند. سیاست بومی‌سازی فضای مجازی در ایران نتایج متنوعی به همراه داشته است. از جمله نتایج مثبت آن می‌توان به:

(۱) افزایش امنیت در فضای مجازی؛ (۲) ارتقای کیفیت محتوا؛ (۳) ترویج استفاده مسئولانه از فضای مجازی؛ (۴) حفظ حریم خصوصی؛ (۵) ترکیب بهتر فناوری و فضای مجازی، اشاره کرد. سیاست بومی‌سازی فضای مجازی در ایران همراه با برخی نتایج منفی نیز بوده است، که از آن میان می‌توان:

(۱) محدودیت در حریم شخصی؛ (۲) فیلترینگ محتوا؛ (۳) کاهش آزادی بیان؛ (۴) کنترل سربازان فضای مجازی؛ (۵) تأثیرات منفی بر ارتباطات بین‌المللی، را ذکر کرد.

#### ۳-۴- سیاست امنیتی‌سازی

ایده اصلی نظریه امنیتی‌سازی آن است که هیچ موضوعی به خودی خود امنیتی نیست، بلکه مسائل به شکل امنیتی بر ساخته می‌شوند از این نگاه امنیتی‌سازی فرایند موجودیت یافتن یک مسئله بعنوان تهدید است. بعبارت دقیقتر امنیتی‌سازی مجموعه مفصل‌بندی شده‌ای از اعمال است که به موجب

آن بازیگر امنیتی ساز، عناصر اکتشافی مختلف از جمله استعاره‌ها، ابزارهای سیاست‌گذاری، گزارش‌های تصویری، قیاس‌ها، کلیشه‌ها، عواطف و مانند آن را با توجه به بافت (جامعه) بسیج کرده تا شبکه‌ای منسجم از معانی احساسات، عواطف، اندیشه‌ها و بینش‌ها درباره آسیب‌پذیری قطعی هدف مرجع را در (ذهن) مخاطب ساخته و نظر او را با دلایل خود درباره گزینه مطلوب و اقدامات مربوط در آن راستا موافق کند.

این امر از طریق قراردادن موضوع ارجاع تهدید کننده به مثابه تهدید بی‌سابقه که جلوگیری از رشد آن مستلزم اخذ سیاستی فوری است انجام می‌پذیرد. پس کارگزاران سیاسی و امنیتی با برجسب‌گذاری وصف «امنیتی» به یک مسئله، به دنبال آن هستند که اولاً، آن را به مثابه تهدیدی وجودی برای یک هدف مرجع چیزی است که بقای آن ضروری فرض شده و باید حفظ شود معرفی کنند. ثانیاً، اعلام کنند که شرایط اضطراری و فوری پیش آمده که نیازمند تعلیق قوانین عادی و اخذ اختیارات فراقانونی است؛ تا تدابیر فوق العاده‌ای برای مقابله با تهدید ادعایی بکار گرفته شود (زارع‌زاده، ۱۴۰۰: ۹). بدیهی است این امر ظرفیت مناسبی را برای مواجهه و مدیریت آن مسئله در اختیار کارگزاران سیاسی و امنیتی خواهد گذاشت.

۴۷

در این فرایند، سه نوع بازیگر نقش ایفا می‌کنند؛ بازیگر امنیتی کننده که عبارت است از فرد یا گروهی که با اعلام در معرض تهدید بودن موجودیت هدف مرجع مسائل را امنیتی می‌کند. بازیگر صاحب نقش (کارکردی) که عبارت است از بازیگری که هرچند نقش مستقیمی در امنیتی کردن مسائل ندارد، ولی تأثیر چشم‌گیری بر تصمیمات در حوزه امنیت می‌گذارد و از این‌رو، روند امنیتی-سازي یک مسئله را تسریع کرده یا آن را با تأخیر مواجه می‌کند (بوزان و دیگران، ۱۳۸۶: ۶۷). همچنین بازیگر یا بازیگران مخاطب نقش محوری در امنیتی‌سازی دارند. آنهایی که باید متقاعد شوند تا حرکت امنیتی‌ساز موفق شود. هرچند اغلب مخاطب معادل با شهروندان و توده مردم فرض می‌شود اما وبور معتقد است که آن می‌تواند براساس نظام سیاسی و ماهیت مسئله امنیتی شده، متفاوت باشند. محققان کپنه‌گی اهمیت بیشتری برای جایگاه مخاطب در امنیتی‌سازی قائل هستند آنها با توجه به نقش اساسی مخاطبان در شکست یا موفقیت امنیتی‌سازی، معتقدند که مخاطبان نه تنها گروه همگنی نیستند، بلکه دارای طیف‌های متفاوت بوده و در برابر استدلال‌های مختلفی شنوا هستند و در نتیجه، هر گروه از مخاطبان می‌تواند دارای قدرت متفاوتی باشد.

از این‌رو، سالتر معتقد به وجود چهار نوع متمایز از مخاطب شامل مخاطب عمومی، نه نخبگانی تکنوکراتیک و علمی است که هرکدام، حرکت امنیتی‌ساز متفاوتی را از سوی بازیگر امنیتی ساز الزامی می‌کنند. بالزاک از زاویه دیگری به این بحث علاقه نشان داده است. به اعتقاد وی در حالی که مکتب کپنهاگ به مخاطب بعنوان طبقه معین و رسمی که اغلب در حالت پذیرش ثابت انگاشته می‌شود، می‌نگرد، نگاه پساکپنهاگی قائل به وجود رابطه‌ای متقابل میان مخاطب و بازیگر امنیتی ساز است (زارع‌زاده، ۱۴۰۰: ۱۰).

##### ۵- تحولات جهانی شدن و ارتباطات بین‌المللی در این راستا

دیپلماسی دیجیتال به معنای حل مشکلات استفاده از فرصت‌ها و حل چالش‌های سیاست خارجی از طریق بهره‌گیری از فضای مجازی است و بتوجه به ابعاد فنی و کاربردی پیشرفت‌های ارتباطی نقش رسانه را در خدمت دیپلماسی قرار می‌دهد. اهمیت دیپلماسی دیجیتال تنها از اساساً راه‌های افزایش کاربران رسانه‌های جمعی ناشی نمی‌شود بلکه در حقیقت این موضوعات عامل دولت‌ها با شهروندان خود را دستخوش تغییر کرده و چگونگی روابط مربوط به کشورداری سنتی توسط حکومت‌ها را نیز تغییر داده است. دیپلماسی دیجیتال در یک تعریف کلی به معنی حل مشکلات سیاست خارجی از طریق استفاده از اینترنت و فضای مجازی است (فرهنگی و همکاران، ۱۳۹۳).

حجم دادوستد اشتراک‌گذاری اطلاعات و تعامل در شبکه‌های اجتماعی سایبر نشان از وقوع تغییرات شگرف در کیفیت و کمیت جریان اطلاعات در جوامع دارد. این جریان‌های اطلاعاتی در شبکه‌های اجتماعی باتوجه به زمینه‌های اجتماعی و شرایط گوناگون دیگر می‌توانند منشأ تغییرات احتمالی باشند تغییراتی که در یک طیف بسیار گسترده می‌توان آنها را تعریف کرد. دیپلماسی سایبری را شاید بتوان نوعی از دیپلماسی عمومی تفسیر کرد که شاکله و موجودیت آن از طریق اینترنت و فضای مجازی به وجود آمده است. هدف این دیپلماسی می‌تواند تغییر در فرهنگ جوامع دیگر، همسو کردن آنها با سیاست‌ها و فعالیت‌های یک دولت خاص برپاکردن جنبش اعتراضی از طریق شبکه‌های اجتماعی، بسیج گروه‌های برانداز از طریق فضای سایبر، جمع‌آوری اطلاعات در مورد صف‌آرایی نیروهای اجتماعی سیاسی طرف مقابل باشد (آزادی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۶۳).

## ۶- چرایی اتخاذ سیاست‌گذاری در زمینه فناوری و اطلاعات

اولین پاسخ به چرایی سیاست‌گذاری، ایده مشهور نئوکلاسیک یعنی شکست بازار است. شکست بازار زمانی اتفاق می‌افتد که روال‌های طبیعی عرضه و تقاضا مختل می‌شوند. سرمایه‌گذاری برای تولید دانش فناورانه به اندازه کافی اتفاق نمی‌افتد و دخالت دولت و سیاستگذاری در این زمینه ضروری می‌شود. نگاه دوم شکست سامانه است. شکست سامانه بر تعامل واحدهای درگیر در تولید و بهره‌برداری از دانش تمرکز دارد بازیگران مختلف با انگیزه‌های گوناگون در این فرایند درگیر شده سامانه را تشکیل می‌دهند.

شکست سامانه بر نقصان‌هایی که در ساختارها، نهادها و قوانین تأثیرگذار بر دسترسی به دانش موردنیاز و تولید دانش مورد نیاز، به علت فقدان ارتباط یا ناکارایی آن میان بازیگران تمرکز دارد و ریشه آن در رویکردهای اقتصادی تطوری است که توجه کمتری به سطح خرد به معنی رابطه بنگاه و مشتری دارد. نگاه سیستمی باعث تحلیل مسئله نوآوری در یک سطح کلان و جمعی می‌شود. در چنین نگاهی عدم تقارن اطلاعات، شکست بازار نیست؛ بلکه ضرورتی برای ایجاد نوآوری و تنوع است مانند رقابت که موتور نوآوری، عامل ایجاد تفاوت است.

۴۹

براساس نگاه سیستمی، بنگاه به تنهایی دست به نوآوری نمی‌زند و در گستره‌ای از تعاملات و روابط این پدیده رخ می‌دهد (دهقان و همکاران، ۱۳۹۷: ۴۰). پس با توجه به تحولات سریع در حوزه فناوری و اطلاعات، ضرورت اتخاذ سیاست‌گذاری‌ها در این زمینه احساس می‌شود. این سیاست‌ها می‌توانند به توسعه و فراگیری فناوری در جامعه کمک کنند و برای توجه به مسائل حفظ حریم خصوصی و امنیت اطلاعات نیز الزامی هستند.

بنابراین، نیازمندیم که اقدامات مشخص و هماهنگ برای تدوین و پیاده‌سازی سیاست‌های مؤثر در این زمینه صورت گیرد. سیاست‌گذاری در زمینه فناوری و اطلاعات باید مبتنی بر کنوانسیون‌ها و استانداردهای جهانی باشد. این سیاست‌ها باید بر آزادی بیان و دسترسی به اطلاعات تأکید کنند و به همچنین به توسعه نظامیان فناوری در جهت بهبود زندگی اجتماعی و اقتصادی مردم کمک کنند. برای دستیابی به این هدف، نیازمندیم که سیاست‌های شفاف و قابل اجرا در این حوزه تدوین و ارائه شوند. همچنین این سیاست‌ها باید به نیازها و مشکلات جامعه پاسخ دهند و به استقرار فناوری در بخش‌های مختلف اقتصادی و اجتماعی کمک کنند. و باید بر آموزش کارآمد و ترویج دسترسی

عمومی به فناوری متمرکز شوند و به تعادل بین حفاظت از حریم خصوصی و توسعه فناوری توجه کنند. اتخاذ سیاست‌های مؤثر در زمینه فناوری و اطلاعات، می‌تواند به پیشرفت و توسعه پایدار جامعه کمک کند و از فرصت‌ها و چالش‌های این حوزه بهره‌برداری کند.

### جدول (۱) فضای مجازی و لزوم سیاست‌گذاری‌ها خاص

|   |                     |   |
|---|---------------------|---|
| ۱ | الگوی انتخاب عقلایی | طبق فرضیات انتخاب عقلایی فرآیند سیاست‌گذاری مستلزم دخالت شمار معدودی تصمیم‌گیرنده درجه بالای اجماع در خصوص مؤلفه‌های مسأله سیاست‌گذاری یا هدف مطلوب توانایی محاسبه و مقایسه عواقب احتمالی هر گزینه اجرای بدون اشکال گزینه انتخابی و فقدان مشکل در تحقق اهداف سیاست‌گذاری است. انتخاب نظریه انتخاب عقلایی بر این مبناست که در طرح کنش از جانب کنش‌گران، عقلانیتی نهفته بوده و بدون توجه به عقلانیت پنهان درک آن با مشکل روبرو خواهد.   |
| ۲ | رویکرد انتخاب عمومی | مدل انتخاب عمومی خط‌مشی و سیاست‌های دولتی را نتیجه تصمیم‌گیری جمعی توسط اشخاص ذینفع می‌داند که در آن کسب سود و منافع فردی اولویت هرگونه فعالیت سیاسی محسوب می‌شود. رویکرد انتخاب عمومی، این تصور را که نهادهای مبتنی بر معیارهای منافع عمومی به انتخاب سیاست برتر اقدام می‌کنند، به چالش کشیده است. در واقع تا پیش از مطرح شدن مدل انتخاب.  |
| ۳ | رویکرد نهادی        | در نهادگرایی تأکید بر تأثیر نهادهایی است که رفتار افراد و گروه‌ها را تعیین می‌کنند. سیاست‌گذاری عمومی در این مدل حاصل ارتباط بین نهادهای مختلف و پیامد حاصل از این ارتباط است. از آنجا که این رویکرد بیش از هر چیز بر ابعاد صوری و حقوقی تأکید می‌کند و لایه‌های پنهان سیاست را که بیانگر تعاملات نانوشته بوده در بر نمی‌گیرد، نمی‌تواند در سیاست‌گذاری ما را به اهدافمان برساند.   |
| ۴ | رویکرد افزایش       | نظام‌های اجتماعی اقتصادی مجموعه‌های پیچیده‌ای را شامل می‌شوند در این راه سیاست‌گذار کوشش خود را بر ساده‌سازی پدیده معطوف می‌کند. در این مدل فرض می‌شود که سیاست‌گذاران مشروعیت برنامه‌های تعیین شده را می‌پذیرند. آنها معتقدند که نخست سیاست‌گذاران اطلاعات با پول را برای تحقیق پیرامون همه بدیل‌های خط‌مشی موجود در اختیار ندارند، دوم سیاست‌گذاران به دلیل نامشخص بودن پیامد خط‌مشی‌های کاملاً جدید، مشروعیت خط‌مشی‌های قبلی را می‌پذیرند. سوم، ممکن است سرمایه‌گذاری زیادی در برنامه‌های موجود شده باشد که جلوی تغییرات اساسی را بگیرد. چهارم، تغییرات تدریجی از نظر سیاسی الگوی به مصلحت و مناسبی است. |



## ۷- چالش‌های سیاست‌گذاری در فضای مجازی ایران

بدون شک شبکه‌های ارتباطی یا به تعبیری فضای مجازی با وجود فرصت‌هایی که برای جامعه بشری و دولت‌ها فراهم نموده، تهدیدهایی را نیز به همراه داشته است. دولت‌ها همواره در عصر جهانی شدن و در سایه گسترش فضای مجازی با آسیب‌ها و چالش‌هایی روبرو بوده‌اند و جمهوری اسلامی هم از چالش‌های آن بی‌بهره نبوده و از این‌رو برای مواجهه با این چالش‌ها همواره درصدد وضع قوانین جدید و اتخاذ راهکارهای جدید برآمده است (آزادی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۶۲).

با این‌حال برای سیاست‌گذاران، فضای مجازی در ایران، مسئله‌ای چالش‌برانگیز بوده است. در این میان، هرچه طراحان استراتژی‌ها، در رسانه‌ها و با رسانه‌ها بازی می‌کنند تا با قالب‌ریزی دلخواه خود، سیاست مصرف را شکل دهند اما این قالب‌ریزی در ظرف رسانه‌های اجتماعی مجازی آنچنان قابل کنترل و پذیرش نیست که بتوان به راحتی محتوای تعاملات آنلاین را با سیاست‌گذاری از پیش تعیین شده جهت داد (بصیریان و خانیکی، ۱۳۹۳: ۲۶۵۸).

بعنوان مثال در بخش رسانه‌های اجتماعی خارجی، که بیشترین چالش‌های موجود ناظر به اصلاح و بازنگری در سیاست‌های اتخاذ شده برای آنهاست، یافته‌های فراتحلیل، دو موضوع میزان مصرف و نوع مصرف را از دیدگاه کاربران این رسانه‌ها مطرح ساخت. از سوی دیگر، این مدل در مورد نوع مصرف این رسانه‌های اجتماعی خارجی نظیر فیسبوک که چالش‌برانگیزترین نمونه محسوب می‌شود نیز، توصیه می‌کند که اگر محتوای مصرف بیشتر ناظر به حوزه‌های دوستیابی، سرگرمی و اخبار و اطلاعات است، و مسائل اخلاقی و ملاحظات امنیتی را به مخاطره نمی‌اندازد، از رویکرد سلبی برای سیاست‌گذاری اجتناب شود؛

همچنین دخصوص «ضرورت احراز هویت» که براساس مصاحبه‌های انجام شده، دغدغه جدی و بنیادی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برای حوزه‌های سیاست‌گذاری نیز تلقی می‌گردد، در این مدل بطور همزمان برای رسانه‌های اجتماعی داخلی و خارجی پیشنهاد شده است تا در صورت نامشخص بودن هویت مجازی، امکان ادامه تعامل برای کاربر از حیث فناورانه، با محدودیت‌هایی مواجه شود (بصیریان و خانیکی، ۱۳۹۳: ۵۷\_۵۸).

مواردی نظیر تعدد بازیگران تصمیم‌گیر و ابهام در صلاحیت بازیگر امنیتی‌ساز، چارچوب‌بندی و تصویرسازی نامناسب از تهدید، بی‌توجهی به ویژگی‌های بافت اجتماعی و تنوع مخاطبان،

سیاستگذاری نامناسب و غیرامنیتی نکردن به موقع، از مهمترین عواملی بوده که امنیتی سازی شبکه-های اجتماعی مجازی را با چالش مواجه کرده است. این آسیب‌ها بعضاً در امنیتی‌سازی سایر پدیده-های داخلی نیز می‌تواند وجود داشته باشد (زارع‌زاده، ۱۴۰۰: ۲۹).

در کل چالش‌های سیاستگذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران عبارتند از:

**الف) قانونگذاری مناسب:** یکی از چالش‌های اصلی در سیاستگذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران، تدوین قوانین و مقررات مناسب و آماده برای این حوزه است. در ایران، قوانین مرتبط با فناوری اطلاعات مانند حفظ حریم خصوصی، حقوق مولفان و مسئولیت حقوقی دیگر شاخص‌ها بسیارند و نیازمند به بروزرسانی و اصلاح هستند. استفاده مناسب از فناوری باید با حفظ حقوق همه افراد جامعه همراه باشد.

**ب) محدودیت دسترسی:** در دستیابی به اطلاعات و خدمات آنلاین، بعضی از وبسایت‌ها و پلتفرم‌های مهم مورد فیلتر قرار گرفته‌اند، که این مسئله می‌تواند محدودیت‌هایی در دسترسی به منابع آموزشی و بسترهای کاری را برای افراد و کسب‌وکارها ایجاد کند.

**ج) حفظ امنیت و حریم خصوصی:** با افزایش استفاده از فناوری، نیاز به حفظ امنیت اطلاعات شخصی مشتریان، کاربران و کسب‌وکارها بیشتر شده است. سیاست‌های مناسب برای حفظ حریم خصوصی و مقابله با تهدیدات امنیتی در فضای مجازی باید تدوین شود.

**د) توانایی همکاری و هماهنگی:** فضای فناوری اطلاعات و ارتباطات الزاماً مرزهای ملی ندارد و نیاز به همکاری و تعامل بین نهادهای داخلی و بین‌المللی در زمینه سیاستگذاری، امنیت و حقوق مجازی را ایجاب می‌کند.

#### جدول ۲) پیشنهادات

|   |     |
|---|-----|
| اقداماتی نظیر راه‌اندازی جریان‌های فرهنگی، همراه کردن هنرمندان مطرح و متعهد در مسیر ترویج محتوای بومی و نیز ایجاد بسترهایی برای ارائه مشاوره به کودکان و نوجوانان می‌تواند اثربخش باشد. | (۱) |
| نهادهای فرهنگی نیز در این حوزه نقش برجسته‌ای دارند و پیشنهاد می‌شود به صورت کنشگرانه اقدام به تحول محتواسازی در کشور نمایند. در همین راستا برگزاری رویدادهای فرهنگی ملی و               | (۲) |

|  |      |
|--|------|
| بین‌المللی با هدف ایده‌پردازی انتقال تجربه و شبکه‌سازی در زیست بوم محتوای دیجیتال می‌تواند مفید باشد.  |      |
| سرمایه‌گذاری بخش خصوصی بر توسعه زیرساخت‌ها نیز می‌تواند برای بهبود شرایط مؤثر باشد و در این راستا سرمایه‌گذاری بر توسعه نرم افزار و سخت افزار از یکسو و سرمایه‌گذاری بر آموزش سرمایه‌گذاری بر تحقیق و توسعه از سوی دیگر پیشنهاد می‌شود.  | (۳)  |
| به سرمایه‌گذاران بخش خصوصی پیشنهاد می‌شود که در سرمایه‌گذاری بلندمدت بر تولیدکنندگان مستقل و همچنین استارت‌آپ‌های فعال در حوزه تولید و توزیع محتوا وارد شده و به نیروی انسانی خلاق فرصت آزمون و خطا و رشد بدهند.   | (۴)  |
| وزارت آموزش و پرورش به آموزش چگونگی شناسایی و بهره‌برداری از محتوای مناسب و همچنین نقد محتوای نامناسب در مدارس پرداخته و همچنین با اقداماتی نظیر برگزاری مسابقات دانش-آموزی، برگزاری جشنواره‌های ایده‌پردازی و جلسات نقد فیلم پویانمایی و بازی‌های دیجیتال را بصورت جدی در برنامه تحصیلی دانش‌آموزان بگنجانند. | (۵)  |
| دستگاه‌های اجرایی مرتبط به این حوزه ورود پیدا کنند و نقش برجسته‌تری ایفا نمایند.   | (۶)  |
| ایجاد مشوق‌هایی برای سرمایه‌گذاران جهت سرمایه‌گذاری بر کسب و کارهای فعال در حوزه محتوای دیجیتال می‌تواند به حل چالش‌های مالی موجود در مسیر توسعه صنعت محتوای دیجیتال کمک نماید.  | (۷)  |
| دولت فضا را برای ورود بخش خصوصی به این حوزه تسهیل کرده و فرایند مجوزدهی و روند اداری لازم برای ورود به این حیطه را کوتاه‌تر کند.   | (۸)  |
| مؤلفه‌ها و شاخص‌های مؤثر هر یک از ابعاد الگوی راهبردی سیاستگذاری در حوزه فناوری و نوآوری دفاعی جمهوری اسلامی ایران تدوین گردد.   | (۹)  |
| در زمینه تعیین اولویت‌های فناوری و نوآوری دفاعی جهت دستیابی به نظام آینده‌نگری دفاعی و طراحی سازوکارهای آن تحقیق شود.  | (۱۰) |
| یک نهاد عالی سیاستگذاری و مدیریت فرابخشی برای هدایت امر تولید علم و فناوری و نوآوری دفاعی ایجاد شود.   | (۱۱) |

## نتیجه‌گیری

نتیجه کلی سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات فضای مجازی در ایران تحت تأثیر قوانین و مقرراتی انجام می‌شود که به تعامل و مبارزه با مطالب مخرب، منافع ملی، و امنیت کشور می‌پردازند. بطور کلی، این سیاست‌گذاری‌ها دارای چالش‌ها و مزایای بسیاریند. از یکسو، امکان دسترسی به اطلاعات و ارتباطات سریع‌تر، امکانات آموزشی و تجاری بیشتر، و توسعه اقتصاد دیجیتال را فراهم می‌کند. از سوی دیگر، شرایط برقراری نظم و امنیت در فضای مجازی و کنترل اطلاعات ناهنجار چالش‌هایی را برای سیاست‌گذاران ایجاد می‌کند.

باتوجه به جوامع مدرن و جهانی شدن، دسترسی آزاد به اطلاعات در فضای مجازی بیشتر شده است. اما در ایران، مقرراتی وجود دارد که به منظور حفظ امنیت و دسترسی متعادل به اطلاعات، کنترل بر اطلاعات و محتواهای منتشر شده در فضای مجازی از سوی دولت هستند. جهانی شدن و فضای مجازی همچنین باعث شده تا برخی سرویس‌های فضای مجازی محدودیتی در دسترسی ایرانیان قرار بگیرند. این محدودیت‌ها می‌تواند به دلایل فنی، سیاسی یا امنیتی باشد، اما در برخی موارد منجر به عدم دسترسی مطلوب به منابع و خدمات آنلاین می‌شود.

این عملیات همچنین تأثیر قابل توجهی در ارتباطات اجتماعی و تجاری دارد. افزایش استفاده از شبکه‌های اجتماعی و سامانه‌های تجارت الکترونیکی در ایران، همچنین بستری برای ارتقاء فعالیت‌های اقتصادی و تجاری فراهم کرده است. بطور کلی، در عصر جهانی شدن، سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات در فضای مجازی در ایران باتوجه به چالش‌ها و فرصت‌های موجود به دسترسی و کنترل اطلاعات تأکید می‌کند، در حالی که برخی از محدودیت‌ها و مشکلات نیز وجود دارد که نیازمند بررسی و بهینه‌سازی است.

درنهایت باتوجه به تحقیقات انجام شده درباره سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران و همچنین تأثیر عصر جهانی شدن بر این حوزه، نتیجه‌های زیر به دست آمده است: سیاست‌گذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران نیاز به تدوین قوانین و مقررات مناسب دارد. قانونگذاری برای حفظ حقوق و حریم خصوصی کاربران، مسئولیت اشتراک‌گذاران محتوا، مقابله با جرایم سایبری و تنظیم دسترسی به سایت‌ها و خدمات آنلاین بسیار اهمیت دارد.

سیاستگذاران باید با آموزش و اطلاع‌رسانی مناسب، آگاهی کاربران و افراد جامعه را درباره استفاده امن و مسئولانه از فضای مجازی افزایش دهند. ارتباط نزدیک با رسانه‌ها و سازمان‌های مرتبط نیز در

این زمینه کمک می‌کند. در جهت سیاست‌گذاری موثر در فضای مجازی، همکاری و هماهنگی بین نهادها و سازمان‌ها بسیار حائز اهمیت است. باید مکانیسم‌هایی برای تبادل اطلاعات، تجربیات، و توسعه سیاست‌های مشترک در فضای مجازی ایجاد شود.

این عملکرد نیازمند مانیتورینگ و نظارت بر عملکرد و رخدادهای مشابه در داخل و خارج ایران است. همچنین از چالش‌های مهم در سیاستگذاری فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران، تعیین راهبرد ملی برای این حوزه است. ارائه یک نقشه راه کامل و همگرا برای توسعه و بهره‌برداری از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی در ایران می‌تواند به ایجاد توسعه پایدار و رشد شایسته در این حوزه کمک کند. این سیاستگذاری‌ها نیازمند شفافیت بیشتر و دسترسی آسان به اطلاعات مرتبط است. ارائه آمارها، گزارش‌ها و ارزیابی‌های نگاه‌دارندگان و اجراکنندگان سیاست‌ها به شکل عمومی و به‌روز، اعتماد عمومی را تقویت کرده و امکان بررسی اثربخشی سیاست‌ها را فراهم می‌کند. همچنین سیاستگذاری‌هایی نیازمند هماهنگی با جوامع بین‌المللی و بررسی تجربیات و استانداردهای جهانی است. شرکت در سازمان‌ها و انجمن‌های بین‌المللی، تعامل با دیگر کشورها و بهره‌گیری از دانش و تجربیات آنها می‌تواند در سیاستگذاری مؤثر در فضای مجازی کمک کند.

۵۵

زیرساخت‌های فناوری اطلاعات، شبکه‌های ارتباطی قدرتمند و دسترسی به اینترنت پایدار، تنها بخشی از این حوزه هستند. سیاستگذاران باید به توسعه و تقویت زیرساخت‌های فناوری اطلاعات اهمیت بدهند تا توسعه کسب‌وکارها، تعلیم و تربیت، و رفاه اجتماعی در ایران تسریع شود. و این اقدامات نباید به‌طور جداگانه و مستقل از سایر سیاست‌های کشور در نظر گرفته شود. به منظور دستیابی به اهداف برنامه‌های کلان کشور مانند توسعه پایدار، پایان فقر، و توازن منطقه‌ای، سیاست‌ها در حوزه فناوری اطلاعات باید با سیاست‌های دیگر همپوشانی داشته باشند. با پیگیری همزمان این موارد، سیاستگذاران می‌توانند بهبود عملکرد در حوزه فناوری اطلاعات و فضای مجازی در ایران را تحقق دهند و بستری را برای نیل به توسعه پایدار و رشد هوشمندانه در این حوزه فراهم کنند.

## فهرست منابع

فارسی:

- ۱- آزادی، افشین و دیگران (۱۳۹۹)، «جمهوری اسلامی ایران و فضای مجازی؛ راهکارهایی برای حل چالش‌ها»، فصلنامه مطالعات دفاع مقدس، دوره ۳، ش ۶.
- ۲- بوزان، باری و دیگران (۱۳۸۶)، چارچوبی تازه برای تحلیل امنیت، ترجمه: علیرضا طیب، تهران: انتشارات پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- ۳- بصیریان جهرمی، حسین و خانیکی، هادی (۱۳۹۳)، «سیاست‌گذاران ایرانی و سیاست‌گذاری رسانه‌های اجتماعی»، فصلنامه برنامه‌ریزی رفاه و توسعه اجتماعی، دوره ۵، ش ۷.
- ۴- حلال‌خور، مهدی و دیگران (۱۳۹۴)، «رابطه بین فناوری اطلاعات و توانمندسازی کارکنان»، فصلنامه مطالعات مدیریت کسب و کار هوشمند، دوره ۴، ش ۱۴.
- ۵- دهقان، حسین و دیگران (۱۳۹۷)، «تعیین ابعاد مؤثر در طراحی الگوی راهبردی سیاست‌گذاری در حوزه فناوری و نوآوری دفاعی جمهوری اسلامی ایران»، فصلنامه مطالعات دفاعی استراتژیک، دوره ۷۴، ش ۷۴.
- ۶- زارع‌زاده، رسول (۱۴۰۰)، «آسیب‌ها و چالش‌های امنیتی‌سازی مسائل داخلی؛ مطالعه موردی شبکه‌های اجتماعی مجازی»، فصلنامه مطالعات راهبردی، دوره ۲۴، ش ۹.
- ۷- سعد، علی (۱۳۹۴)، «درآمدی بر سیاست‌های فیلترینگ سایت‌های اینترنتی»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، دوره ۱، ش ۲.
- ۸- غفاری، سعید و دیگران (۱۳۹۶)، «بررسی تأثیرات فناوری اطلاعات بر توانمندسازی کارکنان دانشگاه علوم پزشکی تهران»، مجله دانشگاه علوم پزشکی تهران (پیاورد سلامت)، دوره ۶، ش ۱۱.
- ۹- فرهنگی، محمدمهدی و دیگران (۱۳۹۸)، «تبیین سیاست‌گذاری فضای مجازی در جمهوری اسلامی ایران (الزامات و اصلاح، در چارچوب اهداف موردنظر در اسناد بالادستی)»، فصلنامه پژوهش‌های انقلاب اسلامی، دوره ۱۰، ش ۱۰.
- ۱۰- فرهنگی، علی‌اکبر و دیگران (۱۳۹۳)، «دیپلماسی دیجیتال و روابط میان دولت‌ها در جوامع معاصر»، فصلنامه مطالعات رسانه‌ای، س ۹، ش ۲۴.
- ۱۱- طباطبائیان، سیدحسین‌اله و دیگران (۱۳۹۹)، «شناسایی چالش‌ها و کاستی‌های موجود در مسیر سیاست‌گذاری برای توسعه صنعت محتوای دیجیتال در ایران»، فصلنامه مدیریت توسعه فناوری، دوره ۸، ش ۴.

۱۲- محمودی مهدی و همکاران (۱۳۸۴)، «آینده‌پژوهی و نقش آن در سیاست‌گذاری علم و فناوری تهران»، مرکز آینده‌پژوهی علوم و فناوری دفاعی مؤسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاعی.

لاتین:

13- Awati Rahul (2021). A brief history of the evolution and growth of IT The history of information technology began long before the modern-day computer was ever invented, techtarget.

14- Shen, Jia and Eder, Lauren (2009). Intentions to Use Virtual Worlds for Education, Journal of Information Systems Education.

15- Lyndall, Frank (2002). The Effectiveness of Virtual Simulation as a Training Tool, armyupress.

16- Kenell, mark (2002). The digital revolution and digitalized network society review of Evolutionary Political Economy volume 2, pages 9–25.

17- Haran, Michael (2015). A History of Education Technology. progressive.

18- Hodson, Richard (2018). Digital revolution, an explosion in information technology is remaking the world, leaving few aspects of society untouched, nature.