

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



**سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم**

### فهرست مطالب

مقدمه	۳
ماده ۱: تعاریف	۴
ماده ۲: ارزش ها	۵
ماده ۳: چشم انداز	۵
ماده ۴: سیاست ها	.....
ماده ۵: اهداف	۷
ماده ۶: راهبردها و اقدامات ملی	۸
ماده ۷: ساختار اجرایی	۱۳
ماده ۸: بودجه و تشکیلات	۱۵

## مقدمه

صنایع خلاق و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم با قابلیت تولید دوهزار و دویست و پنجاه میلیارد دلار ارزش اقتصادی و ایجاد حدود سی میلیون شغل در دنیا، روز به روز مورد توجه کشورهای بیشتری قرار می‌گیرد. گسترش نفوذ فرهنگی و تقویت جایگاه کشور در عرصه‌های بین‌المللی، حراست از هویت ملی و متمایزسازی فرهنگ ملی در برابر فرهنگ‌های بیگانه و فرآیند جهانی‌سازی، توسعه اجتماعی و احیا و ترویج سبک زندگی اسلامی - ایرانی، بهره‌مندی از فناوری‌های اجتماعی در راستای رفع معضلات کشور و ارتقای کیفیت حکمرانی، افزایش سطح دسترسی عموم شهروندان به خدمات و محصولات فرهنگی بومی، توسعه اقتصاد مقاومتی از طریق کمک به گذار از اقتصاد منبع پایه تک‌محصولی به اقتصاد خلاق و دانش‌بنیان و همچنین فرهنگ‌زایی، مقاومت در برابر تهاجم فرهنگی و توسعه فرهنگ انقلاب اسلامی از آثار توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم است.

با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری از جمله در پیوست حکم دوره جدید فعالیت شورای عالی انقلاب فرهنگی، اهمیت راهبردی و اقتصادی فناوری‌های فرهنگی و نرم، پیچیدگی این حوزه، متولیان متعدد و لزوم همگرا کردن آن‌ها و همچنین با توجه به اینکه «فناوری‌های نرم و فرهنگی» جزو اولویت‌های الف توسعه فناوری در نقشه جامع علمی کشور قرار گرفته و اقدام ملی ۵ ذیل راهبرد کلان ۹ از نقشه مهندسی فرهنگی مبنی بر تدوین و اجرای سند توسعه صنایع فرهنگی و هنری کشور به این موضوع پرداخته است، سند پیش رو به منظور تبیین جهت‌گیری‌های اساسی و کلان کشور، تنظیم مناسبات دست‌اندرکاران و بهره‌گیری هر چه بیشتر از قابلیت‌های موجود و ایجاد ظرفیت‌های جدید در سطح ملی به تصویب می‌رسد. همچنین جهت‌گیری کلان کشور در «بیانیه گام دوم انقلاب اسلامی»، تأکیدات مکرر مقام معظم رهبری در تقویت حرکت‌های جهادی و فعالیت‌های خودجوش و فراگیر مردمی در عرصه فرهنگ و اجتماع و حضور و مشارکت مردم و علی‌الخصوص جوانان در حل مسائل کشور، افق جدیدی را پیش روی نهادهای حکمرانی در کشور گشوده است. در حال حاضر گروه‌های مردمی فراوان در کشور وجود دارند که با ایده‌هایی از جنس «نوآوری اجتماعی» در جهت حل آسیب‌های اجتماعی قدم‌هایی مؤثر برداشته‌اند و برای رشد و انتشار این ایده‌ها نیازمند حمایت‌های نهادی در کشور هستند. در این میان لازم است که دستگاه‌های سیاست‌گذار و برنامه‌ریز در کشور ضمن شناسایی این گروه‌های مردمی، به تسهیل و رفع موانع فعالیت آنها بپردازند و زیرساخت‌های حمایتی لازم جهت انتشار و رشد نمونه‌های موفق را فراهم سازند. توجه به این مهم از دیگر اهداف نگارش سند حاضر در شورای عالی انقلاب فرهنگی است.

## ماده ۱: تعاریف

- ۱- **صنایع فرهنگی:** صنایع فرهنگی که بعضاً با عنوان صنایع خلاق نیز شناخته می‌شوند؛ گونه‌ای از صنعت هستند که به خلق ایده، تولید و توزیع محصولات و خدماتی می‌پردازند که ماهیت فرهنگی دارند. این صنایع عمدتاً با قابلیت دانش‌بنیانی و مبتنی بر خلاقیت، مهارت، نوآوری و فناوری هستند و نوعاً از طریق حق نشر و مالکیت معنوی مورد حمایت قرار می‌گیرند.
- ۲- **فناوری‌های فرهنگی:** مجموعه‌ای از روش‌ها، ابزارها و فرآیندهای تبدیل دانش و منابع فرهنگی به کالاها و خدمات فرهنگی می‌باشد که ایجادکننده و یا منتقل‌کننده ارزش‌های فرهنگی موردنظر فناوران حوزه فرهنگی می‌باشد.
- ۳- **فناوری‌های نرم:** مجموعه‌ای از هنجارها، رویه‌ها، مقررات، نهادها و سامانه‌های دانشی را در برمی‌گیرد که رفتار انسان و نیازهای روحی-روانی، فرهنگی و اجتماعی او را هدف قرار داده و موجبات کارایی و اثربخشی مطلوب‌تر فناوری‌های سخت را فراهم می‌سازد. ویژگی بارز فناوری نرم آن است که به جای بهره‌گیری از مواد اولیه طبیعی و معدنی از بروندهای فکری و خلاقیت انسان که ماهیت نوآورانه، فرهنگی و هنری دارد استفاده می‌کند. محدوده فناوری‌های نرم در این سند، بر اساس تبصره ۱ مشخص می‌شود.
- تبصره ۱:** «حوزه‌های مهم» فناوری‌های فرهنگی و نرم در این سند عبارتند از: تولید محتوا و نشر مکتوب و رقمی<sup>۱</sup>، طراحی، اسباب‌بازی، نوشت‌افزار، ظواهر و سبک پوشش، صنایع دستی و گردشگری، فناوری‌های اجتماعی، نوآوری‌های اجتماعی، بازی‌های ویدئویی، پویانمایی و پی‌نمایی، سینما، هنرهای تجسمی، هنرهای نمایشی، تبلیغات، فناوری‌های مهندسی انگیزه، سازوکارهای مدیریت بهره‌وری و حکمرانی در حوزه فرهنگی و اجتماعی، بازی‌وار سازی، ارتباطی و رسانه‌ای، آموزشی و یادگیری.
- تبصره ۲:** ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم (موضوع بند ۳ ماده ۷ این سند) موظف است ظرف شش ماه پس از ابلاغ سند، از میان حوزه‌های مهم، حوزه‌های اولویت‌دار را با ارائه اسناد پشتیبان مشخص نموده و در ستاد نقشه جامع به تصویب برساند.
- ۴- **فناوری‌های اجتماعی:** فناوری نرمی است که تعامل بین افراد را تسهیل کند؛ فضا، ابزار و امکانات را برای بهره‌مندی از رایانش اجتماعی یا به اشتراک‌گذاری دانش و اطلاعات در موضوعات مختلف فراهم آورد یا از طریق طراحی و به‌کارگیری سازوکارها، رویه‌های کارآمد و سامانه‌های فناورانه، مشکلات اجتماعی را حل کند.
- ۵- **نوآوری اجتماعی:** راه‌حلی نو (از جنس محصول، خدمت، مفهوم و مدل، فرایند) با هدف پاسخگویی به یک نیاز اجتماعی یا حل یک مسئله اجتماعی که اثربخش‌تر، کارا تر، عادلانه‌تر و یا پایدارتر از راه‌حل‌های کنونی باشد و ارزش‌هایی را برای کل اجتماع خلق کند. همچنین این نوآوری‌ها، معمولاً شامل روش‌هایی برای سازماندهی و توانمندسازی جامعه جهت اقدام جمعی در جهت حل مسائل است.
- ۶- **نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی:** شبکه‌ای است از نهادها؛ شامل کنشگران، سازمان‌ها، فرآیندها، راهکارها و همچنین، رفتارها و روابط بین آن‌ها که در تبدیل معرفت و گنجینه معانی، باورها و ارزش‌های اسلامی-ایرانی-انقلابی از

<sup>1</sup> Digital

عرصه نظر به عرصه عمل؛ به واسطه جذب، تولید، انتشار و به کارگیری ایده و دانش در تولید نمادها، محصولات، ابزارها و روش های جدید یا بسیار بهتر شده مؤثر بر فرهنگ، احساسات، خواست های زیبایی شناسی و تقاضای فکری جامعه، نقش آفرینی می نمایند. این نظام، به موازات تأثیرگذاری فرهنگی و اجتماعی، مزیت های اقتصادی چشمگیری را نیز به دنبال دارد.

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

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

## ماده ۲: ارزش ها

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

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

## ماده ۳: چشم انداز

با توکل به خداوند متعال، فناوری های فرهنگی و نرم در افق ۱۴۰۴ حوزه ای است:

«توانمند در تولید و ارائه محصولات و خدمات منبعث از فرهنگ بومی اسلامی- ایرانی و انقلابی، تعالی بخش، تمدن ساز، گفتمان ساز، برخوردار از مشارکت مردمی، پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی، پیشتاز در بازار منطقه؛ در قالب نظام نوآوری سامان یافته و برخوردار از ظرفیت تبدیل ایران به قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه»  
فناوری های فرهنگی و نرم جمهوری اسلامی ایران در افق چشم انداز، از چنین ویژگی هایی برخوردار خواهند بود:

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

## ماده ۴: اصول

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

## ماده ۵: اهداف

### الف: اهداف کلان

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

### ب: اهداف کیفی

- ۱- گسترش مخاطبان ملی و فراملی (با تأکید بر جهان اسلام) و افزایش رضایتمندی مردم از محصولات فرهنگی بومی؛
- ۲- افزایش تولید محصولات فرهنگی دانش بنیان و دانش فنی و فناوری های مربوطه؛
- ۳- دستیابی به شبکه تعاملی کارآمد و هم افزای داخلی، منطقه ای و جهانی به ویژه جهان اسلام؛ در تبدیل ایده، دانش و معرفت به محصولات فرهنگی اقتدار آفرین، استحکام بخش ساخت درونی نظام، معرفت آفرین و جذاب در هر شاخه و بین شاخه های صنایع فرهنگی؛
- ۴- توسعه زیرساخت های ملی و بین المللی در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات جهت تسهیل ارتباطات میان فعالان، ارتباطات میان میان اجزای زنجیره های ارزش و ارتباطات با بازار عرضه محصولات و فناوری های فرهنگی و نرم؛
- ۵- بهبود فضای کسب و کار و تقویت نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی اسلامی-ایرانی و انقلابی؛
- ۶- افزایش بهره وری و توسعه نظام فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مبتنی بر فناوری های نرم؛
- ۷- رشد نوآوری های اجتماعی جهت نقش آفرینی بیشتر گروه های مردمی در حل آسیب های اجتماعی اولویت دار در کشور.

### ج: اهداف کمی (تا افق ۱۴۰۴)

- ۱- دستیابی به جایگاه نخست تولید و صادرات محصولات فرهنگی بومی در منطقه و جهان اسلام؛
- ۲- ایجاد حداقل پنج نمانام معتبر جهانی در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛
- ۳- کسب سهم ۰/۲ درصد بازار سینمای جهان؛
- ۴- کسب حداقل رتبه چهارم گردشگری در منطقه و جذب بیست میلیون گردشگر؛
- ۵- رسیدن به سهم ۳۰ درصدی بازی های دیجیتال از بازار کشور؛
- ۶- ایجاد حداقل پنج بن سازه<sup>۱</sup> جدید و موفق<sup>۲</sup> فناوری نرم؛

<sup>۱</sup> Platform

<sup>۲</sup> برخی تعاریف نمونه موفق: شبکه های اجتماعی با حداقل یک میلیون کاربر فعال ماهانه؛ پلتفرم های جمع سپاری با حداقل ۱۰ میلیارد تومان جذب سرمایه سالانه؛ بازارهای اپلیکیشن با حداقل ۵۰ میلیارد تومان گردش مالی سالانه؛ پلتفرم های خدمات اجتماعی با حداقل ۵۰۰ هزار کاربر فعال ماهانه

- ۷- تولید ۲۷۰ عنوان پی‌نما<sup>۱</sup> با میانگین شمارگان حداقل ۵۰۰۰ نسخه؛
  - ۸- تولید و اکران بین‌المللی حداقل سی پویانمایی سینمایی تا افق چشم انداز؛
  - ۹- دستیابی اسباب‌بازی‌های تولید داخل به سهم حداقل ۲۵ درصدی از ارزش بازار اسباب بازی کشور در سال چشم‌انداز؛
  - ۱۰- ارتقای سهم تولید محصولات دانش بنیان از کل بازار صنایع فرهنگی؛
  - ۱۱- تعیین سهم تولید محصولات فرهنگی و فناوری های نرم از تولید ناخالص داخلی؛
  - ۱۲- ارتقای سهم پخش برنامه‌های فرهنگی تولید داخل در شبکه‌های تلویزیونی کشورهای جهان اسلام؛
  - ۱۳- افزایش سهم تولید لوازم التحریر بومی از بازار نوشت افزار کشور؛
  - ۱۴- افزایش سهم انتشارات بومی از بازار نشر بین‌المللی (نشر رقومی و مکتوب)؛
  - ۱۵- افزایش سهم طراحی و تولید پوشاک ایرانی از بازار داخل؛
  - ۱۶- افزایش تعداد سازمان‌ها، شرکت‌ها و افراد فعال در فعالیت‌های نوآوری اجتماعی در حوزه آسیب‌های اجتماعی؛
  - ۱۷- افزایش تعداد طرح‌های نوآوری اجتماعی اثربخش در حوزه آسیب‌های اجتماعی بر اساس ارزیابی نهادهای تخصصی.
- تبصره ۱:** ستاد موظف است ظرف مدت ۶ ماه پس از ابلاغ سند مقادیر اهداف کمی بدون مقدار را با ارائه اسناد پشتیبان تعیین نموده و به تصویب ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

## ماده ۶: راهبردها و اقدامات ملی

### راهبرد ۱: رصد و ارزیابی نیاز و رضایت مخاطبان و پیامد محصولات و صنایع فرهنگی بومی و فناوری های نرم

- ۱- طراحی و استقرار نظام یکپارچه پایش و ارزیابی بازار ملی و فراملی محصولات فرهنگی بومی؛
- ۲- تقویت و حمایت از آینده‌نگاری، نیازسنجی، ذائقه‌سنجی و اثرسنجی در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم جهت بهبود رضایت مخاطبان و افزایش سهم محصولات فرهنگی بومی باکیفیت و کمیت مطلوب در سبد هزینه خانوار؛
- ۳- ارزیابی تأثیرات اجتماعی و فرهنگی فناوری‌های فرهنگی و نرم ناظر به اسناد بالادستی.

### راهبرد ۲: حمایت از نمانام‌های صنایع و محصولات فرهنگی بومی و تقویت آن

- ۱- طراحی و استقرار نظام ارزیابی و رتبه‌بندی کیفی و کمی نمانام‌ها، آثار و محصولات، متناسب با معیارهای اسلامی-ایرانی و انقلابی و استانداردهای کیفی؛
- ۲- شناسایی، ترویج و تشویق نمانام‌های برتر ملی و فراملی در جشنواره‌های صنایع و محصولات فرهنگی و رسانه ملی.

<sup>1</sup> Comic Strip



### **راهبرد ۳: حمایت از کارآفرینی، تجاری سازی و صادرات محصولات فرهنگی بومی و فناوری های نرم با محوریت بخش غیردولتی و فعالیتهای مرتبط با تولید، بازاریابی، عرضه، فروش، تبلیغات و بسته بندی در بازار ملی، منطقه ای و جهانی**

- ۱- راه اندازی و حمایت از مسیرها<sup>۱</sup> و مراکز نوآوری، تجاری سازی، شکوفایی، شتاب دهی، مراکز رشد، پارک های علم و فناوری و نهادهای داوری و میانجی به منظور رشد شرکت ها، سمن ها و گروه های فعال در فناوری های فرهنگی، نرم و نوآوری اجتماعی با هدف گسترش و بهره گیری از ظرفیتهای اسلامی-ایرانی؛
- ۲- طراحی و ترویج برنامه ها و رویدادهای صنایع فرهنگی و فناوری های نرم با محوریت فرهنگ بومی در بازارهای هدف با بهره گیری از ظرفیت مناسک، شعائر و آیین اسلامی؛
- ۳- ایجاد سازوکارهای اجرایی، حقوقی و فناورانه برای حمایت از مالکیت فکری آثار و محصولات فرهنگی بومی از قبیل فناوری های پنهان نگاری و سازمان جمعی پدیدآورندگان آثار؛
- ۴- ساماندهی شبکه منسجم توزیع، تبلیغات و بازاریابی محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و فناوری های نرم در سطح ملی و بین المللی با تأکید بر توسعه زیرساخت های فناوری اطلاعات و ارتباطات؛
- ۵- راه اندازی، حمایت از و توسعه شهرک های تخصصی و بنگاه های کوچک و متوسط، مناطق ویژه بخشی، چندبخشی، فناورانه و ملی در صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری های نرم؛
- ۶- تقویت فعالیتهای تحقیقاتی مشترک و همکاری های فنی میان صاحبان صنایع و مؤسسات تحقیقاتی داخلی و خارجی با تأکید بر فناوری های کلیدی، نوین و نوظهور در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛
- ۷- برگزاری نمایشگاه های ملی و بین المللی جهت معرفی و ایجاد بازار در حوزه های مختلف صنایع فرهنگی و نرم؛
- ۸- ایجاد جایزه ملی نوآوری اجتماعی و چالش های نوآوری باز برای حل مسائل اولویت دار اجتماعی در کشور.

### **راهبرد ۴: ایجاد و توسعه صنایع و محصولات فرهنگی دانش بنیان و فناوری های نرم**

- ۱- توسعه ایده پردازی و تشکیل هیأت های اندیشه ورزی در مراکز طراحی و نوآوری تولید محتوا و محصولات و صنایع فرهنگی و فناوری های نرم و اتصال آن با شبکه فعالان صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی؛
- ۲- حمایت از شرکت های طراحی و تولید محصولات فرهنگی، هنر بنیان و فرهنگ بنیان در قالب قانون حمایت از شرکت های دانش بنیان و خلاق؛
- ۳- حمایت از بازارسازی و بازاریابی در قالب ایجاد ایده بازارها، مؤسسات ثبت و بازاریابی ایده و نهادهای میانجی در سطح ملی و بین المللی؛
- ۴- طراحی و اجرای سازوکار خریدهای دولتی از فناوری ها، محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و بهره برداری از آنها توسط دستگاه های دولتی و عمومی؛
- ۵- حمایت از تحقیقات کاربردی برای توسعه فناوری و نوآوری صنایع فرهنگی دانش بنیان، فناوری های نرم و نوآوری

<sup>۱</sup> کریدورهای نوآوری

اجتماعی؛

- ۶- حمایت از صنایع و کسب‌وکارهای خرد و خانگی با به رسمیت شمردن آنها به‌عنوان واحدهای تولیدی خویش‌فرما؛
- ۷- تشویق سرمایه‌گذاری در حوزه مسئولیت اجتماعی توسط شرکت‌ها در مسائل اولویت‌دار اجتماعی کشور.

### **راهبرد ۵: جامع‌نگری، هم‌افزایی و توسعه زنجیره ارزش و سبب محصولات در شاخه‌های مختلف صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم**

- ۱- حمایت از ایجاد شرکت‌ها و مراکز مشاوره تخصصی غیردولتی به منظور توسعه و تلفیق زنجیره ارزش محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم؛
- ۲- آسیب‌شناسی، بازنگری، شفاف‌سازی و اصلاح قوانین، مقررات و شاخص‌ها به‌منظور هماهنگ‌سازی شاخه‌های مختلف صنایع فرهنگی؛
- ۳- مقررات‌گذاری برای تسهیم منصفانه ارزش بین اجزای زنجیره ارزش در حوزه صنایع خلاق از قبیل اپراتورها و ناشران تولید محتوا.

### **راهبرد ۶: ساماندهی، کارآمدسازی و تقویت راهکارهای مالی**

- ۱- ایجاد و حمایت از صندوق‌های تأمین مالی و سرمایه‌گذاری‌های خطرپذیر، در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۲- حمایت دولت از تشکیل صندوق‌های حوزه‌های فرهنگی خصوصی باقابلیت ورود به فرابورس و بورس اوراق بهادار؛
- ۳- اعطای جوایز صادراتی به تولیدکنندگان و صادرکنندگان محصولات فرهنگی بومی و حمایت از آنها با توجه به نتایج صادراتی؛
- ۴- کاهش حقوق ورودی قطعات و مواد اولیه در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی و افزایش عوارض ورود محصولات فرهنگی خارجی با رعایت تشریفات قانونی؛
- ۵- ایجاد نهادها و زیرساخت‌های سرمایه‌گذاری و مشارکت مردمی در حوزه اجتماعی جهت تأمین مالی جمعی فعالیت‌های نوآورانه اجتماعی و قوانین و راهکارهای ضمانتی لازم جهت حفاظت از حقوق سرمایه‌گذاران؛
- ۶- حمایت دولت از سرمایه‌گذاری در مسائل اولویت‌دار اجتماعی کشور متناسب با صرفه‌جویی مالی حاصل از نوآوری‌های اجتماعی.

### **راهبرد ۷: گفتمان‌سازی و توسعه مشارکت‌های مردمی به منظور بهبود فضای بازار مصرف صنایع و محصولات فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم**

- ۱- ایجاد بستر مشارکت‌های مردمی از طریق سازمان‌ها، دستگاه‌ها، سمن‌ها، انجمن‌های تخصصی و شبکه‌های مجازی در تولید و عرضه محصولات فرهنگی و مبتنی بر فناوری‌های نرم و بهره‌گیری از ظرفیت‌های مردمی در رصد و نظارت بر بازار محصولات فرهنگی منطبق با ارزش‌های بومی و رویگردانی از محصولات فرهنگی غیر مجاز؛

- ۲- استفاده از ظرفیت رسانه ملی در تبلیغ، ترویج و فرهنگ سازی استفاده از صنایع و محصولات فرهنگی بومی و ترویج مشارکت مردمی در توسعه خدمات مبتنی بر فناوری های نرم؛
- ۳- تسهیل بهره‌مندی کسب‌وکارها و مشاغل فعال در صنایع فرهنگی و فناوری های نرم از فضاهای کاری در اختیار بخش عمومی یا دولتی، مانند دانشگاه‌ها، فرهنگ‌سراها و مراکز و کانون‌های فرهنگی برای ارائه خدمات و محصولات بومی؛
- ۴- طراحی بسترهای مشارکت‌های گسترده مردمی در تشخیص مسائل، نظارت و ارائه راه حل برای آنها؛
- ۵- حمایت از به‌کارگیری نمادها و محصولات فرهنگی اسلامی- ایرانی در مهدکودک‌ها، مدارس، مراکز تفریحی و مراکز آموزشی و پرورشی کودکان و نوجوانان و اطلاع‌رسانی پیرامون مضرات محصولات غیربومی یا ناهنجار به خانواده‌ها؛
- ۶- معرفی، ترویج، تسهیل و مدیریت فضای کسب‌وکار و مشاغل فرهنگی بومی برای جوانان به‌ویژه دانش‌آموزان و دانشجویان؛
- ۷- حمایت از تبلیغات کمپین‌های اطلاع‌رسانی مرتبط با فعالیت‌های نوآوران اجتماعی و ترغیب عموم مردم به مشارکت، در رسانه‌های عمومی و شهری.

### راهبرد ۸: بکارگیری، ظرفیت‌سازی و توسعه زیر ساخت‌های نرم افزاری و سخت افزاری

- ۱- حمایت از توسعه زیرساخت‌های فیزیکی و فناورانه<sup>۱</sup> در حوزه تولید، توزیع، مصرف و تبلیغ محصولات فرهنگی، با رویکرد اشتراکی و فرابنگاهی و با فراهم‌سازی زمینه‌های حضور حداکثری ذینفعان؛
- ۲- ایجاد نظام ملی آمار و اطلاعات اقتصادی صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم و بانک اطلاعات محصولات تولید داخل و فعالان صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم، با مشارکت بخش عمومی و غیردولتی؛
- ۳- ایجاد شبکه و درگاه اطلاعاتی کنشگران اصلی صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در سطح ملی؛
- ۴- تدوین استانداردهای ملی تولید و عرضه محصولات فرهنگی و محصولات مبتنی بر فناوری‌های نرم با توجه به استانداردهای بین‌المللی و اقتضات داخلی؛
- ۵- ایجاد سامانه و بانک اطلاعاتی برخط از گلوگاه‌ها و مسائل تشخیص، تصمیم‌گیری و پیاده‌سازی در اجرای برنامه‌های کشور؛
- ۶- تدوین الزامات مقررات‌گذاری مطلوب و پایش سالانه میزان تطابق مقررات‌گذاری کشور در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم، با آن الزامات؛
- ۷- مقابله با محصولات فرهنگی غیرمجاز، غیرقانونی و قاچاق؛
- ۸- ایجاد نظام رتبه بندی اعتباری ملی از پابندی کلیه فعالان حوزه‌های فرهنگی نسبت به تعهدات اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی؛
- ۹- ایجاد نهادهای پژوهشی و دانشگاهی برای آزمون ایده‌ها و ارزیابی تأثیرات اجتماعی اقدامات نوآوری اجتماعی با همکاری تأمین‌کنندگان مالی، تأمین‌کنندگان خدمات و حاکمیت؛

<sup>۱</sup> اماکن، استودیوهای پیشرفته، شبکه‌های داخلی و بین‌المللی، خطوط ارتباطی و مانند آن

۱۰- به رسمیت شمردن کسب‌وکارهای اجتماعی به عنوان یکی از انواع شرکت‌های تجاری.

### **راهبرد ۹: بهره‌مندی از ظرفیت‌ها و همکاری‌های بین‌المللی با تأکید بر کشورهای اسلامی و دارای قرابت فرهنگی**

- ۱- بهره‌گیری از دیپلماسی فعال در توسعه همکاری‌های بین‌المللی به‌ویژه با کشورهای اسلامی به منظور شکل‌گیری پیمان مشترک در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۲- تأسیس اتحادیه مشترک استودیوهای فیلم‌سازی، شرکت‌های بازی‌های رایانه‌ای، گردشگری و مد و لباس و سایر حوزه‌ها به‌ویژه با کشورهای اسلامی؛
- ۳- حضور فعال و عضویت در مجامع بین‌المللی مرتبط با سیاست‌گذاری، قانون‌گذاری، مالکیت فکری و ... در پیوند با صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم؛
- ۴- تقویت و توسعه نظام‌مند همکاری دانشگاه‌های کشور با دانشگاه‌های بزرگ و معتبر جهانی، به‌ویژه دانشگاه‌های جهان اسلام در عرصه صنایع فرهنگی؛
- ۵- جلب مشارکت مؤثر متخصصان حوزه صنایع فرهنگی به‌ویژه ایرانی‌های داخل و خارج از کشور در ساخت و تولید محصولات فرهنگی بومی؛
- ۶- حمایت از شکل‌گیری بازارهای مشترک با شرکت‌های پیشروی خارجی و تسهیل دسترسی به بازارهای جهانی با قابلیت رقابت در عرصه بین‌الملل با تأکید ویژه بر تجارت محتوا و طرح‌های بومی با رعایت ارزش‌ها و سیاست‌های سند؛
- ۷- شناسایی و تقویت فرصت‌ها و توانمندی‌های فرهنگی موجود در شهرها و شهرستان‌های کشور و توسعه گردشگری و صنایع خلاق در آنها از طریق تبدیل شدن به شهرهای خلاق.

### **راهبرد ۱۰: ارتقای کمی و کیفی سرمایه‌های انسانی و ساماندهی ارتباط نظام‌های آموزشی و مهارتی با نیازهای حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم**

- ۱- بازبینی و گسترش آموزش‌ها و مقاطع تحصیلی مورد نیاز فناوری‌های نرم، صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی در نظام آموزش عمومی و آموزش عالی و ضمن خدمت؛
- ۲- راه‌اندازی مدارس تخصصی و ایجاد رشته‌های دانشگاهی و بازنگری در محتوای رشته‌های دانشگاهی موجود با رویکرد اسلامی - ایرانی، مورد نیاز فناوری‌های نرم و صنایع و محصولات فرهنگی؛
- ۳- تربیت نیروی انسانی کارآمد و توسعه‌یافته در حوزه صنایع فرهنگی و گردشگری با مهارت طراحی و تولید محصولات مبتنی بر مفاهیم اسلامی - ایرانی با رویکرد اقتصادی و تجاری‌سازی؛
- ۴- بازتعریف نظام ارتقای هنرمندان، اعضای هیئت‌علمی و پژوهشگران حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۵- برگزاری کارگاه‌های آموزشی فناوری نرم برای کارشناسان مرتبط با موضوع در دستگاه‌های کشور؛
- ۶- ارتقای سواد دیجیتال و رسانه‌ای و جذب فناوری از طریق توسعه سواد فضای مجازی؛
- ۷- ارائه خدمات آموزشی و مشاوره‌های فنی جهت ارزیابی مداخلات در سطح آزمایشی و نگارش طرح توجیهی توسط مراکز

نوآوری اجتماعی به فعالان حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم.

## ماده ۷: ساختار اجرایی

- ۱- شورای عالی انقلاب فرهنگی وظیفه سیاست‌گذاری کلان، هماهنگی کلان و نظارت کلان بر اجرای این سند را برعهده دارد.
- ۲- ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور وظیفه رصد اجرای این سند را بر عهده داشته و بازنگری‌های لازم در سند و گزارش کلان مربوطه را در فواصل زمانی یک ساله به شورای عالی انقلاب فرهنگی ارائه خواهد نمود.
- ۳- ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم که در این سند ستاد خوانده می‌شود، در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری استقرار یافته و وظیفه سیاست‌گذاری اجرایی، برنامه‌ریزی، هماهنگی، نظارت، پایش شاخص‌ها و تسهیل اجرای سند را برعهده دارد.
- ۴- اعضای شورای ستاد عبارت‌اند از:

- ۱) معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری (رئیس ستاد)؛
- ۲) وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی یا معاون ذی‌ربط؛
- ۳) وزیر کشور یا معاون ذی‌ربط؛
- ۴) وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات یا معاون ذی‌ربط؛
- ۵) وزیر میراث فرهنگی، صنایع‌دستی و گردشگری یا معاون ذی‌ربط؛
- ۶) وزیر علوم تحقیقات و فناوری یا معاون ذی‌ربط؛
- ۷) وزیر صنعت، معدن و تجارت یا معاون ذی‌ربط؛
- ۸) وزیر آموزش و پرورش یا معاون ذی‌ربط؛
- ۹) وزیر ورزش و جوانان یا معاون ذی‌ربط؛
- ۱۰) رئیس مرکز ملی فضای مجازی؛
- ۱۱) نماینده مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه؛
- ۱۲) رئیس سازمان صداوسیما یا معاون ذی‌ربط؛
- ۱۳) رئیس سازمان تبلیغات اسلامی؛
- ۱۴) معاون امور علمی، فرهنگی و اجتماعی سازمان برنامه و بودجه؛
- ۱۵) فرمانده سازمان بسیج مستضعفین یا نماینده وی؛
- ۱۶) یک نفر نماینده دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی؛

۱۷) رئیس جهاد دانشگاهی؛

۱۸) رئیس مرکز همکاری های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری؛

۱۹) دو نفر صاحب نظر در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم به پیشنهاد شورای ستاد؛

۲۰) دو نفر صاحب نظر در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم به پیشنهاد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛

۲۱) دبیر ستاد.

**تبصره ۲:** دبیر ستاد به انتخاب رئیس ستاد، به مدت ۴ سال منصوب می شود و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

**تبصره ۳:** افراد صاحب نظر، به مدت ۴ سال منصوب می شوند و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

**تبصره ۴:** حسب مورد از وزرا و رؤسای دستگاه های مرتبط با حق رأی دعوت خواهد شد.

۵- وظایف ستاد عبارت است از:

- برنامه ریزی، هماهنگی و نظارت و ایجاد ارتباطات بین دستگاهی، تقسیم کار بین دستگاه ها و رصد اقدامات بر اساس این سند؛
- تهیه و تدوین برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی سازی سند در هر سال؛
- بررسی سالانه تحولات داخلی و بین المللی فناوری های فرهنگی و نرم و ارائه پیشنهاد اصلاحات لازم برای بازنگری و به روزرسانی سند؛
- **تبصره ۵:** برنامه عملیاتی و نقشه راه اجرایی سازی می بایست ظرف مدت شش ماه از تاریخ ابلاغ در تمام حوزه های اولویت دار سند، تهیه و به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور ارائه شود.
- حمایت مادی، معنوی، علمی، اطلاعاتی و تسهیل گری از شرکت های دانش بنیان و شرکت های خلاق و طرح های فناورانه و تجاری سازی آن ها مبتنی بر آیین نامه های مصوب در شورای ستاد؛
- ایجاد هماهنگی و هم افزایی بین دستگاهی برای دستیابی به اهداف این سند؛
- هدایت و هماهنگی منابع و امکانات مالی و سرمایه های انسانی کشور در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم؛
- تدوین شاخص های مورد نیاز پایش سند و نظارت بر آن؛
- پایش شاخص ها و ارائه گزارش سالانه به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور؛
- **تبصره ۶:** این گزارش شامل میزان تحقق اهداف و مقادیر شاخص های سند و همچنین فرآیند استخراج آنها خواهد بود.
- **تبصره ۷:** ستاد موظف است ظرف مدت شش ماه پس از ابلاغ سند، عناوین شاخص های سند را در چهار سرفصل شاخص های ورودی، فرآیندی و زیرساختی، خروجی و پیامدی تدوین نموده و به تأیید ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.
- ارزیابی مستمر و نظارت بر حسن اجرای برنامه های محول شده به دستگاه ها و نظارت بر جذب، تفکیک و تخصیص

بودجه و ارائه گزارش سالانه به شورای عالی انقلاب فرهنگی.

## ماده ۸: بودجه و تشکیلات

- ۱- ساختار تشکیلاتی و شرح وظایف دبیرخانه ستاد با رعایت قوانین و مقررات اداری و استخدامی کشور، در ستاد تهیه و به تصویب مراجع ذیصلاح قانونی خواهد رسید.
  - ۲- دستگاه‌های عضو موظفند برنامه‌های مصوب در این ستاد را در راستای اجرایی‌سازی این سند در برنامه سالانه خود در نظر گرفته و به سازمان برنامه و بودجه کشور ارائه نمایند.
- این مصوبه مشتمل بر یک مقدمه، هشت ماده و نه تبصره بر اساس نسخه نهایی شده در جلسه ۹۴ مورخ ۱۳۹۶/۴/۱۳ شورای ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور، در جلسه . . . مورخ . . . شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از تاریخ تصویب لازم‌الاجراست و کلیه مصوبات و سیاست‌های قبلی مغایر، لغو و بلااثر خواهد بود.