



روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران

مصوبات شورای عالی انقلاب فرهنگی
مرجع تصویب: شورای عالی انقلاب فرهنگی
شماره ویژه نامه: ۱۴۳۳

یکشنبه، ۲۷ تیر ۱۴۰۰

سال هفتاد و هفت شماره ۲۲۲۳۴

سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم

۹/۴/۱۴۰۰

شماره ۵۴۶۱/۱۴۰۰/دش

سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم

(مصوب جلسه ۸۱۰ مورخ ۲۶/۴/۱۳۹۷ شورای عالی انقلاب فرهنگی)

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

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی - وزارت کشور

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

وزارت صنعت، معدن و تجارت - وزارت آموزش و پرورش

وزارت ورزش و جوانان - مرکز ملی فضای مجازی

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

سازمان صدا و سیما - سازمان تبلیغات اسلامی

سازمان برنامه و بودجه کشور - سازمان بسیج مستضعفین

جهاد دانشگاهی - مرکز همکاری های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری

«سند ملی توسعه فناوری های فرهنگی و نرم» که در جلسه ۸۱۰ مورخ ۲۶/۴/۱۳۹۷ شورای عالی انقلاب فرهنگی و براساس مصوبه جلسه ۹۴ ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور به تصویب رسیده است، به شرح ذیل برای اجرا ابلاغ می شود:

مقدمه

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

با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری از جمله در پیوست حکم دوره جدید فعالیت شورای عالی انقلاب فرهنگی، اهمیت راهبردی و اقتصادی فناوری های فرهنگی و نرم، پیچیدگی این حوزه، متولیان متعدد و لزوم همگرا کردن آنها و همچنین با توجه به اینکه «فناوری های نرم و فرهنگی» جزو اولوی های 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 جهت گیری های اساسی و کلان کشور، تنظیم مناسبات دست اندرکاران و بهره گیری هر چه بیشتر از قابلیت های موجود و ایجاد ظرفیت های جدید در سطح ملی به تصویب میرسد.

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

ماده 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: مجموعه‌های 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: مجموعه‌های از هنجارها، رویهها، مقررات، نهادها و سامانه‌های دانشی را در برمیگیرد که رفتار انسان و نیازهای روحیروانی، 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 برون‌دادهای 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^[۱]، 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 ۲ 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 نوآورانه، مشکلات اجتماعی را حل کند.

۵- نوآوری اجتماعی: راه‌حلهایی نو (از جنس محصول، خدمت، مفهوم و مدل، فرایند) با هدف پاسخگویی به یک نیاز اجتماعی یا حل یک مسئله اجتماعی که اثربخشی، کارآیی، 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: شبکه‌های 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 عرصه نظر به عرصه عمل؛ به‌واسطه جذب، تولید، انتشار و به‌کارگیری ایده و دانش در تولید نمادها، محصولات، ابزارها و روش‌های جدید یا بسیار بهتر شده مؤثر بر فرهنگ، احساسات، خواسته‌های زیباییشناسی و تقاضای فکری جامعه، نقش‌آفرینی می‌نمایند. این نظام، به‌موازات تأثیرگذاری فرهنگی و اجتماعی، مزیت‌های اقتصادی چشمگیری را نیز به دنبال دارد.

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

۸- حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم: شامل تمامی دستگاه‌ها و نهادهای دولتی و غیردولتی، شرکت‌های تولیدی و خدماتی به‌ویژه شرکت‌های دانش‌بنیان و شرکت‌های خلاق، استادان حوزه و دانشگاه و مراکز پژوهشی، فرهنگی و فناوری، هنرمندان، متخصصان، پژوهشگران و دانشجویانی که در زمینه صنایع فرهنگی و فناوریهای نرم به فعالیت می‌پردازند.

ماده ۲: ارزش‌ها

در چارچوب مبانی ارزشی نظام جمهوری اسلامی ایران و همسو با ارزش‌های بنیادین نقشه جامع علمی و نقشه مهندسی فرهنگی همانند عدالت‌محوری، اخلاق‌مداری، عقلانیت، خلاقیت و نوآوری، تحولگرایی، ثروتافرینی 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 فناوری‌های فرهنگی و نرم کشور عبارت‌اند از:

۱- توجه به فرهنگ بومی به‌عنوان جانیامه محصولات فرهنگی و کارآفرینی تعالیبخش؛

۲- توجه به اصل وحدت بین مسلمین، احترام به تنوع و تفاوت‌های 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 سرمایه‌های انسانی، نخبگان، شکوفایی استعدادها و رشد خلاقیت به‌عنوان مهم‌ترین عنصر در ایجاد محصولات فرهنگی.

ماده ۳: چشم‌انداز

با توکل به خداوند متعال، فناوریهای فرهنگی و نرم در افق ۱۴۰۴ حوزه‌ای است:

«توانمند در تولید و ارائه محصولات و خدمات منبعث از فرهنگ بومی اسلامی - ایرانی و انقلابی، تعالیبخش، تمدن‌ساز، گفتمان‌ساز، برخوردار از مشارکت مردمی، پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی، پیشتاز در بازار منطقه؛ در قالب نظام نوآوری سامانیافته و برخوردار از ظرفیت تبدیل ایران به قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه»

فناوری‌های فرهنگی و نرم جمهوری اسلامی ایران در افق چشم‌انداز، از چنین ویژگی‌هایی برخوردار خواهند بود:

- ۱- فرهنگ بومی (اسلامی - ایرانی و انقلابی)؛ معرفت‌آفرین، کمال‌آفرین، پاک، اخلاقی، الهام‌بخش، حافظ نهاد خانواده، هویت‌ساز، مصونیت‌بخش و اقتدارآفرین؛
- ۲- پیشران در توسعه قدرت نرم، اقتصاد ملی و اقتصاد مقاومتی؛ درون‌زایی و برون‌گرایی، توجه به سازوکار مدیریت بهره‌وری و مهندسی انگیزش در اقتصاد ملی با بهره‌گیری از فناوریهای اجتماعی و اقتصادی در جهت توسعه قدرت نرم و ارتقای تاب‌آوری کشور و شفافیت‌سازی با تأکید بر مشارکت حداکثری عموم جامعه به‌ویژه جوانان؛
- ۳- پیشتاز در بازار داخل و منطقه و موردتوجه در جهان؛ جذاب، پویا، متنوع، رقابت‌پذیر، دست‌یافته به سهم برتر از بازار منطقه و باقابلیت نفوذ و تأثیرگذار بر مردم جهان؛
- ۴- نظام نوآوری سامان‌یافته؛ مبتنی بر شبکه‌ی سامان یافته و به هم پیوسته‌ی تمامی افراد و نهادهای مرتبط با تأکید بر ظرفیت و مشارکت بخش خصوصی، سازمان‌های مردم‌نهاد و صنوف، در راستای تبدیل مفاهیم اسلامی - ایرانی و انقلابی به محصولات فرهنگی خلاق، دانش‌بنیان و هم‌افزا به‌مثابه یک کل واحد؛
- ۵- قطب فرهنگی جهان اسلام و منطقه؛ کانون جهانی و مرجعیت تولید و بازتولید مفاهیم اسلام ناب محمدی (صلی‌الله علیه و آله) و انتشار آن در دنیا از طریق محصولات فرهنگی با تأکید بر ارزش‌های مشترک.

ماده ۴: اصول

- ۱- اتخاذ و تقویت رویکرد اسلامی - ایرانی در توسعه صنایع و محصولات فرهنگی؛
- ۲- اولویت‌دهی به بخش غیردولتی به‌ویژه بخش خصوصی در اجرا با تأکید بر حفظ نقش سیاست‌گذاری و نظارتی دولت؛
- ۳- تأکید حداکثری بر مشارکت مردمی به‌ویژه نسل جوان؛
- ۴- اتخاذ رویکرد درون‌زا و برون‌نگر در توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۵- خوداتکایی در صنایع و محصولات فرهنگی و توسعه صادرات کالا و خدمات مبتنی بر فناوری‌های نرم؛
- ۶- نگاه نوآورانه، آینده‌نگارانه و عدم غفلت از نیازهای روز جامعه در عرصه‌ها و سطوح مختلف از آموزش و پژوهش تا تولید، توزیع، بازار؛
- ۷- تقویت هم‌افزایی، هم‌تکاملی، شبکه‌سازی، همکاری و هماهنگی و تعامل در سطوح مختلف ملی درون شاخه‌ها و بین شاخه‌های صنایع فرهنگی؛
- ۸- توجه به ظرفیت‌ها، قابلیت‌ها و توانمندی‌های 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 فناوری‌های نرم با تأکید بر حوزه‌های 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 دانش‌بنیان و دانش فنی و فناوری‌های مربوطه؛
 - ۳- دستیابی به شبکه تعاملی کارآمد و هم‌افزای داخلی، منطقه‌ای و جهانی به‌ویژه جهان اسلام؛ در تبدیل ایده، دانش و معرفت به محصولات فرهنگی اقتدارآفرین، استحکام بخش ساخت درونی نظام، معرفت‌آفرین و جذاب در هر شاخه و بین شاخه‌های صنایع فرهنگی؛
 - ۴- توسعه زیرساخت‌های ملی و بین‌المللی در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات جهت تسهیل ارتباطات میان فعالان، ارتباطات میان میان‌اجزای زنجیره‌های ارزش و ارتباطات با بازار عرضه محصولات و فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
 - ۵- بهبود فضای کسب‌وکار و تقویت نظام نوآوری صنایع و محصولات فرهنگی اسلامی - ایرانی و انقلابی؛
 - ۶- افزایش بهره‌وری و توسعه نظام فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی مبتنی بر فناوری‌های نرم؛
 - ۷- رشد نوآوری‌های اجتماعی جهت نقش‌آفرینی بیشتر گروه‌های مردمی در حل آسیب‌های اجتماعی اولویت‌دار 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 نهاد معتبر جهانی در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۳- کسب سهم ۲/۰ درصد بازار سینمای جهان؛
- ۴- کسب حداقل رتبه چهارم گردشگری در منطقه و جذب بیست میلیون گردشگر؛
- ۵- رسیدن به سهم ۲۰ درصدی بازی‌های دیجیتال از بازار کشور؛

- ۶ - ایجاد حداقل پنج بن‌سازه^[۱] جدید و موفق^[۲] فناوری نرم؛
- ۷- تولید ۲۷۰ عنوان پی‌نما^[۳] 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 فناوری‌های 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.
- تیمبره:** 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 فناوری‌های 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.
- راهبرد ۳: حمایت از کارآفرینی، تجاری‌سازی و صادرات محصولات فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم با محوریت بخش غیردولتی و فعالیتهای مرتبط با تولید، بازاریابی، عرضه، فروش، تبلیغات و بسته‌بندی در بازار ملی، منطقه‌ای و جهانی
- ۱- راه‌اندازی و حمایت از مسیرها^[۵] و مراکز نوآوری، تجاری‌سازی، شکوفایی، شتاب‌دهی، مراکز رشد، پارک‌های علم و فناوری و نهادهای داوری و میانجی به منظور رشد شرکت‌ها، سمن‌ها و گروه‌های فعال در فناوری‌های فرهنگی، نرم و نوآوری اجتماعی با هدف گسترش و بهره‌گیری از ظرفیتهای اسلامی - ایرانی؛
- ۲- طراحی و ترویج برنامه‌ها و رویدادهای صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم با محوریت فرهنگ بومی در بازارهای هدف با بهره‌گیری از ظرفیت مناسب، شعائر و آیین اسلامی؛
- ۳- ایجاد سازوکارهای اجرایی، حقوقی و فناورانه برای حمایت از مالکیت فکری آثار و محصولات فرهنگی بومی از قبیل فناوری‌های پنهان‌نگاری و سازمان جمعی پدیدآورندگان آثار؛
- ۴- ساماندهی شبکه منسجم توزیع، تبلیغات و بازاریابی محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و فناوری‌های نرم در سطح ملی و بین‌المللی با تأکید بر توسعه زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات؛
- ۵ - راه‌اندازی، حمایت از و توسعه شهرک‌های تخصصی و بنگاه‌های کوچک و متوسط، مناطق ویژه بخشی، چندبخشی، فناورانه و ملی در صنایع و محصولات فرهنگی و فناوریهای نرم؛
- ۶ - تقویت فعالیتهای تحقیقاتی مشترک و همکاری‌های فنی میان صاحبان صنایع و مؤسسات تحقیقاتی داخلی و خارجی با تأکید بر فناوری‌های کلیدی، نوین و نوظهور در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛
- ۷- برگزاری نمایشگاه‌های ملی و بین‌المللی جهت معرفی و ایجاد بازار در حوزه‌های مختلف صنایع فرهنگی و نرم؛
- ۸ - ایجاد جایزه ملی نوآوری اجتماعی و چالش‌های نوآوری باز برای حل مسائل اولویت‌دار اجتماعی در کشور.
- راهبرد ۴: ایجاد و توسعه صنایع و محصولات فرهنگی دانش‌بنیان و فناوری‌های نرم
- ۱- توسعه ایده‌پردازی و تشکیل هیأت‌های اندیشه‌ورزی در مراکز طراحی و نوآوری تولید محتوا و محصولات و صنایع فرهنگی و فناوری‌های نرم و اتصال آن با شبکه فعالان صنایع فرهنگی و نوآوری اجتماعی؛

- ۲- حمایت از شرکت‌های طراحی و تولید محصولات فرهنگی، هنرنیایان و فرهنگ‌بنیان در قالب قانون حمایت از شرکت‌های دانش‌بنیان و خلاق؛
- ۳- حمایت از بازاریابی و بازاریابی در قالب ایجاد ایده بازارها، مؤسسات ثبت و بازاریابی ایده و نهادهای میانجی در سطح ملی و بین‌المللی؛
- ۴- طراحی و اجرای سازوکار خریدهای دولتی از فناوری‌ها، محصولات و خدمات صنایع فرهنگی بومی و بهره‌برداری از آنها توسط دستگاه‌های دولتی و عمومی؛
- ۵- حمایت از تحقیقات کاربردی برای توسعه فناوری و نوآوری صنایع فرهنگی دانش بنیان، فناوری‌های نرم و 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 سید 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 با قابلیت 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 فناوری‌های نرم؛
- ۳- تسهیل بهره‌مندی کسب‌وکارها و مشاغل فعال در صنایع فرهنگی و فناوری‌های 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 نرم‌افزاری و سخت‌افزاری
- ۱- حمایت از توسعه زیرساخت‌های فیزیکی و فناورانه^[۴] در حوزه تولید، توزیع، مصرف و تبلیغ محصولات فرهنگی، با رویکرد اشتراکی و فرابنگاه‌ی و با فراهم‌سازی زمینهای 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، غیر قانونی 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؛
- 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 اسلامی‌ایرانی 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. اعضای ستاد عبارت‌اند از:
- ۱- معاون علمی و فناوری رئیس جمهور (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 همکاری‌های فناوری و نوآوری ریاست جمهوری؛

۱۹- دو نفر صاحب‌نظر در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم به پیشنهاد ستاد؛

۲۰- دو نفر صاحب‌نظر در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم به پیشنهاد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی؛

۲۱- دبیر ستاد.

تبصره ۱: دبیر ستاد به انتخاب رئیس ستاد، به مدت ۴ سال منصوب می‌شود و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

تبصره ۲: افراد مذکور در بندهای ۱۹ و ۲۰، برای مدت ۴ سال منصوب می‌شوند و انتصاب مجدد ایشان بلامانع است.

تبصره ۳: حسب مورد از وزرا و رؤسای دستگاه‌های مرتبط با حق رأی دعوت خواهد شد.

۵- وظایف ستاد عبارت است از:

۱- برنامه‌ریزی، هماهنگی و نظارت و ایجاد ارتباطات بین دستگاهی، تقسیم کار بین دستگاهها و رصد اقدامات بر اساس این سند؛

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

۳- بررسی سالانه تحولات داخلی و بین‌المللی فناوری‌های فرهنگی و نرم و ارائه پیشنهاد اصلاحات لازم برای بازنگری و به‌روزرسانی سند؛

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

۴- حمایت مادی، معنوی، علمی، اطلاعاتی و تسهیلگری از شرکت‌های دانش‌بنیان و شرکت‌های خلاق و طرح‌های فناورانه و تجاری-سازي آنها مبتنی بر آیین‌نامه‌های مصوب در ستاد؛

۵- ایجاد هماهنگی و هم‌افزایی بین دستگاهی برای دستیابی به اهداف این سند؛

۶- هدایت و هماهنگی منابع و امکانات مالی و سرمایه‌های انسانی کشور در حوزه فناوری‌های فرهنگی و نرم؛

۷- تدوین شاخص‌های مورد نیاز پایش سند و نظارت بر آن؛

۸- پایش شاخص‌ها و ارائه گزارش سالانه به ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور؛

تبصره ۱: این گزارش شامل میزان تحقق اهداف و مقادیر شاخص‌های سند و همچنین فرآیند استخراج آنها خواهد بود.

تبصره ۲: ستاد موظف است ظرف مدت شش ماه پس از ابلاغ سند، عناوین شاخص‌های سند را در چهار سرفصل شاخص‌های ورودی، فرآیندی و زیرساختی، خروجی و پیامدی تدوین نموده و به تأیید ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور برساند.

۹- ارزیابی مستمر و نظارت بر حسن اجرای برنامه‌های محول شده به دستگاهها 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.

ماده ۹: این مصوبه مشتمل بر یک مقدمه، ۹ ماده و ۹ تبصره بر اساس مصوبه جلسه ۹۴ مورخ ۱۳/۴/۱۳۹۶ ستاد راهبری اجرای نقشه جامع علمی کشور، در جلسه ۸۱۰ مورخ ۲۶/۰۴/۱۳۹۷ شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسید و از تاریخ تصویب لازم‌الاجراست و کلیه مصوبات و سیاست‌های قبلی مغایر، لغو و بلااثر خواهد بود.

رئیس جمهور و رئیس شورای عالی انقلاب فرهنگی - حسن روحانی

۱- Digital

۲- Platform

[۲]- برخی تعاریف نمونه موفق: شبکه‌های اجتماعی با حداقل یک میلیون کاربر فعال ماهانه؛ پلتفرم‌های جمع‌سپاری با حداقل ۱۰ میلیارد تومان جذب سرمایه سالانه؛ بازارهای اپلیکیشن با حداقل ۵۰ میلیارد تومان گردش مالی سالانه؛ پلتفرم‌های خدمات اجتماعی با حداقل ۵۰۰ هزار کاربر فعال ماهانه

۴ - Comic Strip

[۵]- کریدورهای نوآوری

[۶]- اماکن، استودیوهای پیشرفته، شبکه‌های داخلی و بین‌المللی، خطوط ارتباطی و مانند آن