

آبان ۱۴۰۱
مسلسل: ۱۸۴۹۶

بررسی چالش‌های توسعه زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان و ارائه بسته سیاستی





مرکز پژوهش‌ها
مجلس شورای اسلامی

شماره مسلسل: ۱۸۴۹۶

کد موضوعی: ۲۷۰

شناسنامه گزارش

عنوان گزارش: بررسی چالش‌های توسعه زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان و ارائه بسته سیاستی

نام دفتر: مطالعات فرهنگی و آموزش (گروه رسانه، ارتباطات جمعی و فضای مجازی)

تهیه و تدوین: عبدالرحیم قاسمی نژاد

اظهار نظر کنندگان داخل مرکز: حسن پوراسماعیل، امین پژمان

اظهار نظر کنندگان خارج از مرکز: مجتبی سادات سرکی، سیدآرش و کیلیان، مسعود نظری منش،

خسرو سلجوقی، حانیه سامعی، امین ملک‌نژاد، معصومه تقی‌زادگان، علی محمدپور، آربین ابراهیمی نژاد

ناظران علمی: سیدعلی محسنیان، موسی بیات

ویراستار ادبی: شیوا امین اسکندری

واژه‌های کلیدی:

۱. فضای مجازی

۲. کودک و نوجوان

۳. محتوا و خدمات بومی

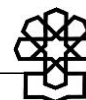


تاریخ انتشار: ۱۴۰۱/۸/۹

به نام خدا

فهرست مطالب

۱	چکیده
۲	مقدمه
۳	پیامدهای توسعه نامناسب فضای مجازی برای کودکان و نوجوانان
۵	پیشینه اسناد و قوانین داخلی، بین‌المللی و کشورهای منتخب
۹	بازیگران زیست‌بوم دیجیتال کودک و نوجوان
۱۰	مرور تجارب ملی توسعه زیست‌بوم کودک و نوجوان در فضای مجازی
۱۲	چالش‌های موجود در چرخه تولید محتوا و خدمات بومی
۱۴	بسته سیاستی پیشنهادی
۲۴	منابع و مآخذ



بررسی چالش‌های توسعه زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان و ارائه بسته سیاستی پیشنهادی

چکیده

پس از ابتکار شورای عالی فضای مجازی در تصویب «سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی» مورخ ۱۴۰۰/۳/۱۷ با وجود رویکرد نسبتاً جامع این سند، توجهی به خلأ موجود در زمینه محتوا و خدمات دیجیتال داخلی مرتبط با حوزه کودک و نوجوان نشده است و نیاز جدی نسبت به ورود مجلس شورای اسلامی از باب رفع موانع قانونی توسعه محتوا و خدمات داخلی در این زیست‌بوم احساس می‌شود.

فصل اول این گزارش پیامدهای توسعه نامناسب فضای مجازی برای کودکان و نوجوانان را مورد بررسی قرار داده است. در فصل دوم ضوابط مرتبط با حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی در مجموعه قوانین و مصوبات نظم کنونی حقوق ایران اشاره شده است. فصل سوم به تشریح وضعیت بازیگران زیست‌بوم دیجیتال کودک و نوجوان اختصاص یافته و علاوه بر تشریح فرایند فعلی عمل این بازیگران در قالب چهار دسته سیاستگذار/قانونگذار، تنظیم‌گر/تسهلگیر، ارائه‌دهنده خدمت و محتوا و ناظران، مدل مطلوب و پیشنهادی بازیگران این زیست‌بوم نیز ترسیم شده است.

در فصل چهارم ضمن مرور تجارب ملی پیرامون توسعه زیست‌بوم کودک و نوجوان در فضای مجازی جمهوری اسلامی ایران در پنج بخش خدمات دسترسی مبتنی بر اپراتورهای تلفن همراه، سکوهای ارائه محتوای تصویری، ابزارهای مراقبت خانوادگی، تبلت‌های کودک و نوجوان و زیست‌بوم‌های مجازی اشاره شده که فقدان استقبال جدی خانواده‌ها و تقاضای عمومی برای استفاده از محصولات تولیدشده بومی در زیست‌بوم داخلی فضای مجازی کودک و نوجوان بخش بسیاری از این خدمات را با بحران مالی مواجه کرده است؛ تا جایی که به‌استثنای برخی سکوهای محتوای تصویری - که اکثر محتوای آنها نیز محصولات خارجی است - شرکت‌های تولیدی در زمینه محتوا و خدمات داخلی به‌سختی به حیات اقتصادی خود ادامه می‌دهند (پاینده، ۱۳۹۸). علت این عدم استقبال را می‌توان در ضعف آگاهی و سواد فضای مجازی والدین و عدم احساس نیاز آنها برای استفاده از زیست‌بوم‌های موجود جستجو کرد.

در فصل پنجم براساس بررسی تجارب گذشته ملی، مطالعات تطبیقی صورت گرفته و پیمایش‌های مرتبط نسبت به احصای ۲۰ چالش موجود در چرخه تولید محتوا و خدمات بومی در زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان ذیل چهار مرحله شکل رقابت و بازیگران، برنامه‌ریزی تولید، برنامه‌ریزی توزیع و برنامه‌ریزی مصرف اقدام شده است؛ که اهم آنها عبارتند از:

۱. کارآمد نبودن الگوی تخصیص بودجه‌های حمایتی در افزایش رقابت،
۲. تصدیگری بی‌ضابطه دستگاه‌های دولتی و حاکمیتی که در مواقعی منجر به کاهش سهم بخش خصوصی از بازار می‌شود،

۳. عدم اولویت‌بندی و برنامه‌ریزی در خصوص قالب‌های رسانه‌ای و سرفصل‌های محتوایی مورد حمایت و همچنین کمبود محتوای دینی و انقلابی در حوزه کودک و نوجوان،
 ۴. ضعف در جذابیت و کیفیت بخش بسیاری از آثار تولیدشده در داخل نسبت به محصولات خارجی،
 ۵. هزینه زیاد تولید محتوا و ناتوانی شرکت‌های خصوصی از تولید مستمر در حوزه کودک،
 ۶. بی‌توجهی به معافیت مالیاتی نشر دیجیتال و محدود کردن آن به نسخه‌های چاپی،
 ۷. نقض مالکیت فکری محتوا و خدمات ایرانی،
 ۸. سهم اندک بخش خصوصی در تأمین محتوا و خدمات دیجیتال مورد نیاز وزارت آموزش و پرورش،
 ۹. عادلانه نبودن تسهیم درآمد حاصل از خدمات دسترسی که توسط اپراتورها صورت می‌گیرد،
 ۱۰. فقدان یک بستر مرجع برای کسب اطلاع والدین از محصولات زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان،
 ۱۱. سواد اندک والدین و بخشی از معلمان و مربیان در خصوص زیست‌بوم فضای مجازی کودکان و نوجوانان.
- در نهایت گزارش حاضر در فصل ششم پیشنهادهای سیاستی خود را ذیل سه گروه سیاستگذار، تنظیم‌گر/تسهیل‌گر و ارائه‌دهنده خدمت و محتوا و ناظر به هریک از چالش‌های احصا شده ارائه داده است.

مقدمه

از اواخر دهه ۱۳۸۰ شمسی اقدامات سیاستی پیرامون «توسعه زیست‌بوم^۱ فضای مجازی کودک و نوجوان» و همچنین «حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)»^۲ در ایران آغاز شد. در ادامه به سبب وجود کاستی در زمینه سیاستگذاری و مقرراتگذاری این حوزه، شورای عالی فضای مجازی از سال ۱۳۹۳ این مسئله را در دستور کار قرار داد و ابتدا طرح جامع «توسعه فضای مجازی سالم، مفید و ایمن»^۳ و سپس سند «صیانت از کودک و نوجوان در فضای مجازی» را در سال ۱۳۹۶ تصویب کرد؛ اما پس از تأخیری چند ساله و یک مرحله بازنگری، سرانجام در خرداد ۱۴۰۰ این سند به تصویب شورای مذکور رسید.

در این میان مجلس شورای اسلامی در دو قانون جرائم رایانه‌ای^۴ و حفاظت از اطفال و نوجوانان،^۵ به حوزه قانونگذاری مرتبط با کودکان و نوجوانان ورود کرده اما مهم‌ترین نکته در این رابطه غلبه رویکرد کیفری و قهری به رفتارهای مجرمانه مرتبط با کودکان و نوجوانان بود و توجهی به توسعه مناسبات میان بازیگران این حوزه نشده است. حال آنکه باید دقت شود که فضای مجازی کودک و نوجوان اساساً یک زیست‌بوم و زنجیره ارزش متفاوت است به‌طوری‌که خاستگاه و مرجعیت اصلی آن بر امر فرهنگی و اجتماعی استوار است و سایر مقولات فرع بر ریشه فرهنگی اجتماعی این مقوله هستند. البته این توضیح قوانین تصویب شده را نفی نمی‌کند بلکه ضمن پذیرش لزوم اتخاذ برخی رویکردهای سلبی و محدودیت‌آفرین، بر اهمیت توجه به نگاه ایجابی در تدوین قوانین مرتبط با فضای مجازی کودک و نوجوان و توسعه مناسبات میان بازیگران این حوزه تأکید دارد.

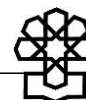
1. Ecosystem

2. Child Online Protection (COP)

۳. مصوب جلسه بیست‌ودوم شورای عالی فضای مجازی، مورخ ۱۳۹۲/۱۲/۱۰.

۴. مصوب مجلس شورای اسلامی در سال ۱۳۸۸.

۵. مصوب مجلس شورای اسلامی در سال ۱۳۹۹.



فقدان محتوا و خدمات بومی در زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان به‌عنوان مسئله اصلی گزارش حاضر در نظر گرفته شده است که متأسفانه سند شورای عالی فضای مجازی نیز هیچ ورودی در این حوزه نداشته است. در حال حاضر با وجود گذشت یک سال از تصویب سند «صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی» مسائل اصلی این حوزه در زمینه محتوا و خدمات همچون کم‌حرکی بازار و نهادهای دولتی در لایه محتوای سالم و بومی به‌عنوان حلقه مفقوده زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان و بلا تکلیفی بخش خصوصی در زمینه اخذ حمایت‌های قانونی و مالیاتی باقی مانده‌اند. از این‌رو اهتمام مجلس شورای اسلامی به ساماندهی تقنینی، به‌منظور توسعه فناوری‌ها و روش‌های مرتبط راهگشا خواهد بود. گفتنی است سیاست‌های پیشنهادی این گزارش، در راستای کمک به اجرای سیاست‌های «طرح کلان و معماری شبکه ملی اطلاعات»^۱ و طرح جامع «توسعه فضای مجازی سالم، مفید و ایمن»^۲ بوده و سند ملی «صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی»^۳ و به‌مثابه نقطه عزیمت مجلس به عنوان قوه قانونگذاری کشور در عمل به وظایف خود در حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان است.

گزارش حاضر به دنبال تحقق توأمان توسعه خدمات و محتوای سالم و مفید مرتبط با حوزه کودک و نوجوان در فضای مجازی و حفاظت همه‌جانبه کودکان و نوجوان در برابر آسیب‌های موجود و پیش روی فضای مجازی است. بنابراین تلاش شده است تا با بهره‌مندی از دیدگاه صاحب‌نظران، متولیان دستگاه‌های اجرایی، فعالان بخش خصوصی و تشکل‌های مدنی پیرامون ایجاد یک زیست‌بوم میان حاکمیت و کودکان در جهت درک نیازهای این قشر با توجه به تحولات فناورانه امروز چاره‌اندیشی شود.

گفتنی است که «محتوای دیجیتال کودک و نوجوان» در این گزارش، شامل پویانمایی، برنامه نمایشی، بازی رایانه‌ای آنلاین، تارنما، کتاب صوتی، خدمات تعاملی برخط، پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی در نظر گرفته شده است.

پیامدهای توسعه نامناسب فضای مجازی برای کودکان و نوجوانان

با ورود اینترنت به سپهر ارتباطی بشر، بسیاری بر این باور بودند که سهولت در برقراری ارتباطات بزرگ‌ترین دستاورد برای بشر است. اما حقیقت این بود که فناوری‌های نوین ارتباطی در کنار خدماتی که برای سهولت ارتباطات انسانی داشتند، مخاطراتی را نیز به دنبال داشته است. از سویی امکان تعامل آسان با این فضا و در دسترس بودن تجهیزات آن برای کودکان و نوجوانان، عملاً فضای بدون مرز و محدوده را وارد زندگی روزمره کودکان و نوجوانان کرد. تأثیرپذیری بیشتر این گروه سنی به‌دلیل تجربیات پایین و قرار داشتن در سن پذیرش آسان پدیده‌های نو، نگرانی‌هایی را برای والدین و نهادهای مربوطه ایجاد کرد. از این‌رو یکی از مهم‌ترین گام‌ها در جهت توسعه حضور کودکان و نوجوانان در فضای مجازی، آسیب‌شناسی این حضور و استخراج و اولویت‌گذاری آسیب‌هایی است که می‌تواند به‌طور بالقوه منتج از این حضور باشد.

از مهم‌ترین مطالعاتی که برای شناسایی خطرات پیش روی کودکان در جهان انجام شده است می‌توان به تلاش‌های صورت گرفته در اتحادیه اروپا با همکاری یونیسف اشاره کرد. طبقه‌بندی خطرات سه‌گانه برخط (آنلاین) اتحادیه اروپا از سال

۱. مصوب جلسه بیست‌ودوم شورای عالی فضای مجازی کشور. ۱۳۹۳/۱۲/۱۰.

۲. مصوب جلسه شصت‌ودوم شورای عالی فضای مجازی کشور. مورخ ۱۳۹۹/۰۷/۱۶.

۳. مصوب جلسه هفتادویکم شورای عالی فضای مجازی کشور، مورخ ۱۴۰۰/۰۲/۱۷.

۲۰۱۰ به یک نقطه مرجع بنیادین تبدیل شده است. در دسته‌بندی مذکور مخاطرات کودکان در فضای برخط (آنلاین) به سه حوزه معطوف شده است که عبارتند از: مخاطرات مربوط به محتوای نامناسب،^۱ مخاطرات مربوط به تماس زیان‌بار با بزرگسالان و مخاطرات رفتاری همسالان. این تحقیقات در مراکز دانشگاهی و تحقیقاتی مانند مدرسه سیاسی و اقتصادی لندن و با حمایت اتحادیه اروپا و یونیسف انجام گرفت. اتحادیه اروپا در سال ۲۰۱۸ طبقه‌بندی جدیدی با عنوان خطرات چهارگانه کودکان پیشنهاد کرده است که در آن کودکان به‌طور متفاوتی در موقعیت‌های گوناگون قرار می‌گیرند و با روش‌های پیچیده‌تر تعامل دارند. این مخاطرات به تفصیل در جدول ۱ مورد اشاره قرار گرفته است.

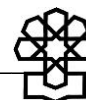
نکته شایان توجه اینکه از یک سو دسته‌بندی‌های ارائه شده (جدول ۱) ناظر به مبانی فرهنگی همان جوامع است و لزوماً با مبانی فرهنگی جمهوری اسلامی ایران در حوزه کودکان و نوجوانان انطباق ندارد. از سوی دیگر، پژوهش‌هایی که به شکل مشخص نظام‌نامه محتوایی و نوع نگاه به محتوای مرتبط با کودک و نوجوان را به صورت عملیاتی و مورد اجماع همگان تبیین کند، در ایران صورت نگرفته و در این خصوص خلأ جدی وجود دارد. در مجموع براساس تحقیقات صورت گرفته در این باره، اعتیاد به اینترنت، بحران هویت و اختلال در شکل‌گیری شخصیت، تعارض ارزش‌ها، شکاف نسل‌ها، انزوای اجتماعی، زورگیری مجازی، آزار و مزاحمت اینترنتی، افت تحصیلی نوجوانان و ایجاد مشکلات خانوادگی از جمله مهم‌ترین پیامدهای مواجهه بی‌ضابطه این قشر با فضای مجازی است (توسلی، ۱۳۹۹).

جدول ۱. طبقه‌بندی چهارگانه CO:RE^۲ از خطرات برخط (آنلاین) برای کودکان

نوع ارتباط / طبقه‌بندی چهارگانه	محتوا	تماس	رفتار	قرارداد
تهاجمی	اطلاعات و ارتباطات خشونت‌آمیز، ترسناک، نژادپرستانه، نفرت‌انگیز و افراطی	آزار و اذیت، تعقیب، رفتار نفرت‌انگیز، نظارت ناخواسته یا بیش از حد	قلدری، ارتباط تنفرآمیز یا خصمانه یا فعالیت همسالان به‌عنوان مثال طرد و شرمساری	سرقت هویت، سرقت اطلاعات، نفوذ سایبری ^۳ ، باج‌گیری، خطرات امنیتی
جنسی	پورنوگرافی (مضر یا غیرقانونی)، جنسی‌سازی فرهنگ، هنجارهای ناراحت‌کننده، تصویر بدن	آزار و اذیت جنسی، اخاذی جنسی، تولید و به اشتراک‌گذاری مطالب سوءاستفاده جنسی از کودکان	آزار و اذیت جنسی، پیام‌های جنسی بدون رضایت، فشارهای نامطلوب جنسی	قاچاق برای اهداف استثمار جنسی، جریان‌سازی سوءاستفاده جنسی از کودکان
ارزشی	اطلاعات نادرست، بازاریابی نامناسب برای سن یا محتوای تولیدشده توسط کاربر ^۵	اقناع یا دستکاری ایدئولوژیک و عضوگیری افراطی	جوامع کاربران بالقوه مضر به‌عنوان مثال خودآزاری، فشار نامطلوب همسالان	قمار، هدف‌گیری خرد، الگوهای تاریک که متقاعد کردن یا خرید را شکل می‌دهند
تقاطع (ترکیبی)	نقض حریم خصوصی (بین‌فردی، سازمانی، تجاری)، خطرات سلامت جسمی و روانی (مانند سبک زندگی کم‌تحرک، استفاده بیش از حد از صفحه نمایش، گوشه‌گیری، اضطراب) نابرابری‌ها و تبعیض (در/حذف، بهره‌برداری از آسیب‌پذیری، سوگیری الگوریتمی/تحلیل پیش‌بینی‌کننده)			

Source: Livingstone & Stoilova. 2021: 12.

1. Harmful Content
2. Child Online: Research and Evidence
3. Phishing
4. Hack
5. User-Generated Content (UGC)



پیشینه اسناد و قوانین داخلی، بین‌المللی و کشورهای منتخب

الف) قوانین و مصوبات داخلی: در مجموعه قوانین و مصوبات داخلی نظم کنونی حقوق ایران در خصوص کودکان و نوجوانان در فضای مجازی مصوبات زیر وجود دارد:

۱. قانون جرائم رایانه‌ای مصوب ۱۳۸۸

مهم‌ترین قانون جمهوری اسلامی ایران در حوزه فضای مجازی، قانون جرائم رایانه‌ای سال ۱۳۸۸ است که ضمیمه قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲ شده است. با توجه به تصریح این قانون، جرائمی که در فضای مجازی مطرح شده است، عبارتند از: رفتار مجرمانه نسبت به داده و سیستم‌های مخابراتی، سرقت و کلاهبرداری رایانه‌ای، جرائم علیه اخلاق عمومی و... این قانون اساساً درباره مسئله امنیت و حمایت از کودکان در فضای مجازی صحبتی نکرده است (بادامی، ۱۳۹۹: ۸۰).

۲. ضوابط صیانت از کودکان و نوجوانان در خدمات تلفن همراه باند پهن مصوب ۱۳۹۳ مصوب کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات رادیویی

براساس مصوبات جلسه شماره ۲۰۳ کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات، اپراتور موظف است سیم‌کارت کودک با قابلیت دسترسی به بسته‌های خدماتی جذاب تلفن همراه باند پهن متناسب با گروه‌های سنی آنها ارائه کند. اپراتور همچنین موظف شده بسته آموزشی استفاده صحیح از خدمات باند پهن تلفن همراه شامل شیوه بهره‌برداری از فرصت‌ها و مقابله با تهدیدها را در دسترس متقاضیان قرار داده و در این خصوص اطلاع‌رسانی لازم را به مشترکان ارائه کند و همچنین خدمات تلفن همراه را با قابلیت اعمال برخی مدیریت‌ها برای استفاده کودک برای یک یا چند دسته از خدمات تلفن همراه از قبیل خدمات صوت، تلفن تصویری، پیام کوتاه، پیام چندرسانه‌ای و اینترنت و یا اضافه کردن بعضی از قابلیت‌ها از قبیل امکان تماس خانوادگی یا گروهی براساس درخواست مشترک فراهم کند.

همچنین براساس این مصوبه، اپراتور مجاز به فروش هرگونه سیم‌کارت تلفن همراه به افراد کمتر از ۱۸ سال نیست و هرگونه تغییر در قابلیت‌های سیم‌کارت از قبیل محدودیت در دسترسی به بعضی از خدمات یا اضافه کردن بعضی از قابلیت‌ها صرفاً از طریق مشترک امکانپذیر است. علاوه بر این اپراتور باید تمهیدات فنی، اجرایی و مالی لازم برای اطلاع‌رسانی، آموزش و ایجاد آگاهی برای کودکان و نوجوانان و نیز ابزارهای مناسب در زمینه کاربردهای خدمات تلفن همراه باند پهن را همچون چگونگی بهره‌برداری صحیح از خدمات اپراتور، شیوه حفظ حریم خصوصی و حفاظت از داده‌ها، نحوه هدایت، نظارت و کنترل کودکان و نوجوانان در هنگام استفاده از فناوری و خدمات تلفن همراه باند پهن توسط اولیای خانواده‌ها، تماس با کدهای خدماتی اضطراری از قبیل ۱۲۳ و ۱۱۰ در صورت مواجهه با ناهنجاری‌های فرهنگی و اجتماعی، کمک به آشنایی ذی‌نفعان با قوانین و مقررات در خصوص حقوق کودک، ترویج اخلاق و آداب استفاده مسئولانه و شرعی از خدمات و محصولات تلفن همراه باند پهن در راستای رعایت حقوق شهروندی و کاربردها و برنامه‌های آموزشی و تربیتی مخصوص کودک، فراهم سازد.

۳. قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹

این قانون مقرراتی را در زمینه ساماندهی وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان ایرانی و غیرایرانی، ایجاد ضمانت اجرای کیفری در مورد کوتاهی مراقبان و محافظان اطفال و نوجوانان در انجام وظایف خود، تخصصی و تسامحی کردن بخش‌هایی از رسیدگی به جرائم علیه اطفال و نوجوانان و جلوگیری از توسعه دادن علل مواجهه جرم به موارد کودک آزاری

در برمی‌گیرد و از منظر مسائل فضای مجازی نیز واجد احکام مهمی است.^۱ گفتنی است که قانون دیگری نیز تحت عنوان «حمایت از کودکان و نوجوانان» در سال ۱۳۸۱ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسیده بود که به موجب ماده (۵۱) قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹ ملغی شد.

۴. طرح کلان و معماری شبکه ملی اطلاعات مصوب ۱۳۹۹ شورای عالی فضای مجازی

در بند (۲-۳-۶) این سند ذیل «اهداف عملیاتی حوزه محتوا» بر «ایجاد شبکه اختصاصی ایمن، سالم و مفید کودک و نوجوان و افزایش سهم ترافیک محتوای مفید اختصاصی رده‌های سنی کودک و نوجوان به پانزده درصد از ترافیک کل کشور» تأکید شده است. در این سند همچنین در توضیح «اهداف عملیاتی محتوا» آورده شده است که: «محتوا در این حوزه به هر اثر دیجیتال دیداری، شنیداری و نوشتاری و یا هر ترکیبی از آن‌ها اطلاق می‌شود. محتوا از منظر نوع تولید، به کاربرمحور و حرفه‌ای (اعم از موسیقی، فیلم و سریال) تقسیم شده که ضوابط و الزامات آن در نظام تنظیم مقررات زنجیره تولید، نشر و مصرف محتوا و خدمات محتوایی تعیین می‌شود».

۵. سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی مصوب ۱۴۰۰ شورای عالی فضای مجازی

این سند در راستای تبیین الزامات شبکه ملی اطلاعات مصوب جلسه شماره ۳۵ مورخ ۱۳۹۵/۹/۲۰ و «طرح کلان معماری شبکه ملی اطلاعات» مصوب جلسه شماره ۶۶ مورخ ۱۳۹۹/۶/۲۰ در جلسه شماره ۷۱ شورای عالی فضای مجازی مورخ ۱۴۰۰/۳/۱۷ به تصویب نهایی رسیده است. هدف این سند فراهم‌سازی فضای مجازی ویژه خردسالان، کودکان و نوجوانان در چارچوب فرهنگ اسلامی-ایرانی برای استفاده مناسب از فضای مجازی و پیشگیری از آسیب‌های احتمالی عنوان شده است.^۲

ب) اسناد بین‌المللی: با پیدایش نظام بین‌المللی حقوق بشر و تدوین اسناد آن از همان ابتدا گروه‌ها و اقشار آسیب‌پذیر خاصه کودکان و نوجوانان به‌طور جدی مورد توجه قرار گرفتند. این اسناد عام نظام بین‌المللی حقوق بشر - که حقوق کودکان و نوجوانان چه در فضای واقعی و چه در فضای مجازی مورد اشاره قرار گرفته - عبارتند از: اعلامیه جهانی حقوق بشر،^۳ اعلامیه جهانی حقوق کودک،^۴ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی،^۵ میثاق بین‌المللی حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی،^۶ کنوانسیون حقوق کودک^۷ و کنوانسیون حقوق افراد دارای معلولیت.^۸ همچنین اسناد منطقه‌ای در حمایت از کودکان در فضای مجازی شامل کنوانسیون اروپایی حقوق بشر،^۹ منشور آفریقایی در

۱. در ماده (۱۰) این قانون به‌عنوان مرتبط‌ترین ماده با موضوع حاضر آمده است: «هرکس نسبت به طفل یا نوجوان مرتکب آزار یا سوءاستفاده جنسی شود، در صورتی که مشمول مجازات حد نباشد با در نظر گرفتن شرایطی مانند وضعیت بزه‌دیده، شرایط مرتکب و آثار جرم، به‌ترتیب زیر مجازات می‌شود: بند «۸»- واردات، صادرات، تکثیر، انتشار، عرضه، معامله یا بارگذاری محتوا یا اثر مستهجن یا مبتذل که در آنها از اطفال و نوجوانان بهره‌گیری شده و یا حمل و نگهداری آنها به یکی از مجازات‌های درجه شش قانون مجازات اسلامی؛ بند «۹»- برقراری ارتباط با طفل و نوجوان در فضای مجازی به‌منظور هرگونه آزار جنسی یا ارتباط جنسی نامشروع به یکی از مجازات‌های درجه شش قانون مجازات اسلامی.»

۲. گفتنی است که علاوه بر اسناد و قوانین ذکر شده - که از مهم‌ترین‌ها بودند - موارد اندک دیگری نیز موجود هست که به سبب خلاصه‌نویسی از ذکر آنها خودداری شده است؛ از جمله: ماده (۶۹) قانون برنامه ششم توسعه با موضوع هوشمندسازی مدارس، امکان دسترسی الکترونیک به کتب درسی و مشاوره‌های تحصیلی و افزایش مهارت‌های فنی و اجتماعی دانش‌آموزان سراسر کشور و ماده (۳۲) منشور حقوق شهروندی با موضوع حق دسترسی کودکان به اطلاعات مناسب با سن خود و همچنین قرار نگرفتن آنها در معرض محتوای آسیب‌زا.

۳. سازمان ملل متحد، ۱۹۴۸.

۴. سازمان ملل متحد، ۱۹۲۴.

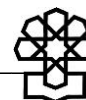
۵. سازمان ملل متحد، ۱۹۶۶.

۶. سازمان ملل متحد، ۱۹۶۶.

۷. سازمان ملل متحد، ۱۹۸۹.

۸. سازمان ملل متحد، ۲۰۰۷.

۹. شورای اروپا، ۱۹۵۳.



زمینه حقوق و رفاه کودک،^۱ قطعنامه مشترک کودکان آمریکایی مصوب مجمع عمومی سازمان کشورهای آمریکایی،^۲ سند منطقه‌ای جنوب غرب آسیا به نام اعلامیه کولومبو،^۳ اقدامی برای پایان خشونت علیه کودکان و اعلامیه آ.سه.آن، محو خشونت علیه زنان و کودکان^۴ (بادامی، ۱۳۹۹، ۷۹-۶۳).

ج) مطالعه تطبیقی کشورهای منتخب: دولت‌ها با توجه به وظیفه ذاتی حفاظت از شهروندان، اقدامات نظارتی و حمایتی متعددی پیرامون فضای مجازی کودک و نوجوان انجام داده‌اند و همین تجربه‌ها پیش روی سایر کشورها برای حل مناقشه توسعه زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان و مخاطرات توسعه نامناسب این زیست‌بوم است. از این رو جدول زیر (جدول ۲) به مهم‌ترین و پرکاربردترین قوانین و مقررات کشورهای جهان برای مقابله با مخاطرات اینترنت و فضای مجازی کودکان و نوجوانان اشاره کرده است.

جدول ۲. تجارب بین‌المللی حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)

نام کشور یا مجموعه کشورها	نام نهاد	نام قانون یا سند	هدف	اهم اقدامات
ایالات متحده آمریکا	کمیسیون حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)	سند حفاظت از کودکان برخط (آنلاین) ^۵ ۱۹۹۸ (زیر ۱۷ سال) قانون حفاظت از کودکان در اینترنت ^۶ مصوب کنگره ایالات متحده آمریکا (زیر ۱۳ سال) (این قانون یک بار در سال ۲۰۱۳ اصلاح شد)	حفاظت از کودکان	- به‌کارگیری فناوری‌های حفاظتی در پالایش ^۷ یا مسدودسازی ^۸ محتوای مستهجن - برخورداری مدارس و کتابخانه‌های عمومی از سیاست‌های ایمنی اینترنت و فناوری حفاظتی - حفاظت از داده‌های عمومی مرتبط با کودکان و نوجوان در برابر اپراتورهای وبسایت‌های تجاری و خدمات برخط (آنلاین) (از جمله برنامه‌های تلفن همراه، دستگاه‌های اینترنت اشیا و اسباب‌بازی‌های هوشمند)
اتحادیه بین‌المللی ارتباطات دور (ITU ^۹)		راه‌اندازی بخش «حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)» ^{۱۰} در سال ۲۰۰۸ در چارچوب برنامه جهانی امنیت سایبری ^{۱۱}	ایجاد یک تجربه برخط (آنلاین) امن و قدرتمند برای کودکان در سراسر جهان	

۱. سازمان وحدت آفریقا، ۱۹۹۰.
۲. سازمان کشورهای آمریکایی، ۲۰۱۴.
۳. ۲۰۱۲.
۴. ۲۰۰۴.

5. Children's Online Privacy Protection Rule (COPPA)
6. Children's Internet Protection Act (CIPA)
7. Filtration
8. Blocking
9. International Telecommunication Union
10. Child Online Protection (COP)
11. Global Cyber Security Agenda (GCA)

نام کشور یا مجموعه کشورها	نام نهاد	نام قانون یا سند	هدف	اهم اقدامات
اتحادیه اروپا		مقررات عمومی حفاظت از داده‌ها ^۱ GDPR مصوب ۲۰۱۶ برنامه سرمایه‌گذاری مشترک connecting Europe facility در راستای برنامه کلان H2020 ^۲	ایمن نگه داشتن اطلاعات کودکان در فضای برخط (آنلاین) ارائه اینترنت بهتر برای کودکان در اروپا	- حمایت از خودتنظیمی ^۳ - توانمندسازی کاربران برای ارتقای استفاده از ابزارهای کنترل والدین، دسته‌بندی محتوا و دیگر ابزارهای ایمنی برخط (آنلاین) - دادن «حق پاک کردن» به کاربران کودک سکوه‌ای (پلتفرم‌ها) برخط (آنلاین) ^۴
انگلستان	شورای امنیت اینترنت کودکان بریتانیا (UKCCIS) ^۵ اداره ارتباطات بریتانیا (آفکام)	قانون ارتباطات مصوب ۲۰۰۳ سرفصل افشار آسیب‌پذیر گزارش «زیست رسانه‌ای کودکان» ۲۰۲۱	تشدید نظارت بر محتوای مرتبط با کودک و نوجوان در بازه سنی ۸ تا ۱۸ سال	- برگزاری رویدادهایی درخصوص نحوه مواجهه با مسائل جنسی برخط (آنلاین) - اجرای مدل خودتنظیم‌گری ^۶ و نظیم‌گری تعاملی ^۷ در محتوا - لزوم پیاده‌سازی و ترویج میثت سواد رسانه‌ای در سراسر بریتانیا توسط آفکام
ترکیه	اداره فناوری اطلاعات و ارتباطات ^۸		حفاظت از کودکان برخط (آنلاین) و استفاده مؤثر، ایمن و هوشیارانه	- خدمات اینترنت ایمن ^۹ توسط ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی ^{۱۰} به صورت اختیاری و رایگان - آموزش ۸۲۰۰۰ مربی درخصوص استفاده ایمن‌تر از اینترنت
روسیه	مجلس دومای روسیه ۲۰۱۱	قانون حمایت از کودکان در برابر اطلاعات منفی و مضر ^{۱۱}	محافظت از کودکان در برابر اطلاعات مضر براساس رده‌بندی زیر ۶ سال، ۶ تا ۱۲، ۱۲ تا ۱۶ و ۱۶ سال و بالاتر	- ممنوعیت نمایش برنامه‌های مضر برای کودکان بین ساعات ۴ صبح تا ۱۱ شب - وضع استانداردهای واحدی برای کتاب‌ها، برنامه‌های رایانه‌ای، پایگاه‌های اطلاعاتی، نشریات رسانه‌های جمعی و سایر محصولات صوتی و تصویری - نصب تجهیزات مسدودکننده محتوا در تمام نقاط دسترسی عمومی به اینترنت
چین	تنظیم‌گر مرکزی اطلاعات اینترنتی جمهوری خلق چین (PRC)	قانون اصلاح شده «حمایت از ایمنی برخط (آنلاین) خردسالان» ۲۰۲۱ ^{۱۲} آیین‌نامه «حفاظت برخط (آنلاین) از اطلاعات شخصی کودکان» ۲۰۱۹ ^{۱۳}	حمایت از خردسالان در اینترنت	- ممنوعیت برخورداری کودکان از حساب پخش زنده در صورت عدم رضایت والدین یا قیم - منع حضور کودکان از بازی‌های برخط (آنلاین) از ساعت ۲۲ یا ۸ صبح - الزام اپراتورهای شبکه به استفاده قانونی و امن از اطلاعات شخصی کودکان زیر ۱۴ سال

1. The General Data Protection Regulation

2. Horizon 2020.

3. Self-regulation

۴. به این معنا که کودکان می‌توانند از سکوه‌ای (پلتفرم‌ها) برخط درخواست کنند تا داده‌های شخصی خود را از جمله تصاویر، متن یا به‌روزرسانی وضعیت، حذف کنند.

5. The UK Council for Child Internet Safety

6. Self-Regulation

7. Co-Regulation

8. Turkish Information and Communication Technologies Authority (ICTA)

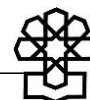
9. Austrian Safer Internet Centre

10. Awareness Centre

11. <http://kremlin.ru/acts/9996>

12. <https://news.cgtn.com/news/01-06-2021/Newly-revised-law-on-minors-protection-highlights-online-safety-۱۰JK۹ZuSCLS/index.html>

13. <https://www.loc.gov/item/global-legal-monitor/28-10-2019/china-regulation-on-online-protection-of-childrens-personal-information-issued/>



بازیگران زیست‌بوم دیجیتال کودک و نوجوان

طی حدود ۱۵ سال اخیر و از آغاز شکل‌گیری ایده اینترنت پاک در اواخر دهه ۸۰ کنشگران متعددی در حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان در لایه‌های مختلف از سیاستگذاری تا اجرا شکل گرفته که هر کدام وظایف و تکالیف خود را داشته‌اند. مدل فعلی فرایند عمل این بازیگران در قالب چهار دسته (سیاستگذار، قانونگذار، تنظیم‌گر/تسهیل‌گر و ارائه‌دهنده خدمت و محتوا) ارائه شده، حاکی از تصدی‌گری بی‌ضابطه و غیررقابتی دستگاه‌های اجرایی کشور و تنظیم‌گران این زیست‌بوم در بازار محتوا و خدمات است. اما با این وجود به نتیجه مطلوب محتوایی چه از منظر کمی و چه از منظر کیفی نرسیده است. همچنین نوع ورود دستگاه‌های دولتی به تولید محتوا و خدمات و تلاش برای کاهش سهم بخش خصوصی و کارآمد نبودن الگوی تخصیص بودجه‌های حمایتی در افزایش رقابت منجر شده تا چرخه اقتصادی شرکت‌های فعال در بخش غیردولتی وضعیت ضعیفی را تجربه کند.

در شکل ۱ مدل پیشنهادی بازیگران زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان ترسیم شده است. این مدل طراحی گزارش حاضر و حاصل یافته‌های آن است. در این مدل بازیگران زیست‌بوم فضای مجازی کشور در حوزه کودک و نوجوان به چهار دسته تقسیم شده‌اند که عبارتند از: سیاستگذار (شورای عالی فضای مجازی)، قانونگذار (مجلس شورای اسلامی)، تنظیم‌گر/تسهیل‌گر (سازمان صدا و سیما، سازمان تبلیغات اسلامی، وزارتخانه‌های آموزش و پرورش، فرهنگ و ارشاد اسلامی و ارتباطات و فناوری اطلاعات و ...) و ارائه‌دهنده خدمت و محتوا (شامل شرکت‌های بخش خصوصی) برای داشتن بخش خصوصی قوی در کشور در حوزه تولید محتوای مرتبط با رده سنی کودک و نوجوان لازم است تا نهادهای دولتی و حاکمیتی در ابتدا بستر رقابتی منصفانه و عادلانه را فراهم کنند و در درجه دوم خود نیز هنگام ورود به این بازار به اصول وضع شده پایبند باشند. ورود بی‌ضابطه و غیرقاعده‌مند حاکمیت به بازار تولید محتوا و خدمات منجر خواهد شد که رقابت عادلانه از میان برود و به‌مرور زمان تولیدکننده محتوای نوآورانه و اثربخش در بخش خصوصی نداشته باشیم. از این‌رو در مدل پیشنهادی حاکمیت ضمن تمرکز بر تنظیم‌گری، تسهیل‌گری و حمایت در عرصه تولید محتوا و خدمات فضای مجازی کودک و نوجوان، هر زمان که خود قصد تصدی‌گری در این زمینه را داشت، باید شروط ذیل را در نظر داشته باشد:

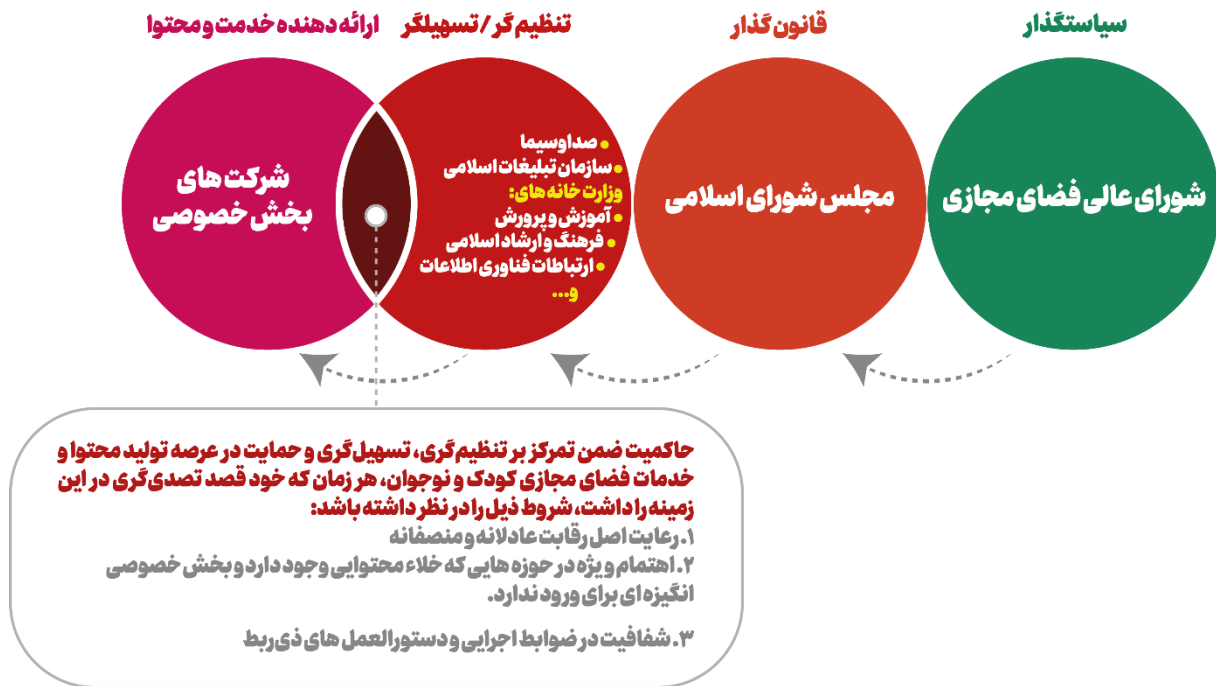
۱. رعایت اصل رقابت عادلانه و منصفانه،

۲. اهتمام ویژه در حوزه‌هایی که خلأ محتوایی وجود دارد و بخش خصوصی انگیزه‌ای برای ورود ندارد،

۳. شفافیت در ضوابط اجرایی و دستورالعمل‌های ذی‌ربط.

علاوه بر این در انتهای گزارش حاضر (جدول ۳) به تفصیل در خصوص چگونگی موانع و نقصان‌های موجود در فرایند تولید محتوا و خدمات داخلی در این زیست‌بوم و پیشنهادهای سیاستی ناظر به هریک از بازیگران آن بحث شده است.

شکل ۱. مدل پیشنهادی گزارش حاضر برای بازیگران زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان



مرور تجارب ملی توسعه زیست‌بوم کودک و نوجوان در فضای مجازی^۱

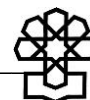
الف) خدمات دسترسی مبتنی بر اپراتورهای تلفن همراه

کد دستوری^۲ (USSD): در اپراتورهای تلفن همراه می‌توان با استفاده از کدهای دستوری سیم‌کارت‌های عادی را به سیم‌کارت کودک و نوجوان تبدیل کرد. در واقع پس از وارد کردن کد دستوری #۴۵۶*، کاربر آن سیم‌کارت فقط به سایت‌های برگزیده و مناسب کودکان و نوجوانان دسترسی خواهد داشت. فهرست رده‌بندی سنی و لیست سایت‌های اینترنتی اشاره شده که ذیل چهار عنوان سایت با رنگ‌بندی سبز، سفید، زرد و نارنجی دسته‌بندی شده‌اند در آدرس 456.ir در دسترس است. همچنین از این طریق امکان مدیریت زمان استفاده کودکان از اینترنت نیز وجود دارد.

سیم‌کارت کودک و نوجوان: دو نوع سیم‌کارت کودک و نوجوان در بازار موجود است. یک سیم‌کارت وابسته به کارور (اپراتور) همراه اول است که به‌طور هوشمند امکان دسترسی کودکان را فقط به فهرست محتواهای مجاز و مناسب فراهم می‌کند. ایرانسل نیز به همین ترتیب سیم‌کارت ویژه کودکان دارد که پدر و مادرها می‌توانند از آن بهره ببرند.

۱. مفاد این بخش به استناد گزارش مرکز روابط عمومی و اطلاع‌رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات آورده شده است.

2. Unstructured Supplementary Service Data



ب) سکوهای ارائه محتوای تصویری

سامانه‌های ویدئوی درخواستی داخلی بخشی را ویژه کودکان راه‌اندازی کرده‌اند که در آن امکان ایجاد پروفایلی جداگانه با ویژگی‌های زیر در دسترس است: قفل کودک (به‌منظور حفظ حریم خصوصی شخصی کاربران، امکان تنظیم قفل برای پروفایل کودک و بزرگسال وجود دارد)؛ رده‌بندی سنی (امکان مشخص کردن رده‌بندی سنی و نمایش محتوا براساس سن کاربر)؛ محدودیت زمان تماشا (تعیین مدت زمان تماشای روزانه و بازه زمانی مجاز تماشا از دیگر ویژگی‌های این خدمت است). همچنین برخی از این سامانه‌ها با استفاده از روش‌های ابتکاری، دسترسی کودکان مقاطع سنی مختلف پیش‌دبستانی تا پایان دوره اول دبیرستان را به همه سرفصل‌های درسی آموزش و پرورش فراهم کرده‌اند.

علاوه بر این تعدادی از سرویس‌های اشتراک ویدئو نیز به‌عنوان یک سکوی (پلتفرم) تصویری با در نظر گرفتن بخش جداگانه برای کودکان تلاش کرده‌اند تا محتوای مناسب این گروه سنی را در اختیار آنها بگذارند. این خدمت با تولید و تأمین محتوای مخصوص این رده سنی آماده شده و به‌عنوان یک سکوی نمایش خانگی حوزه کودکان تلاش می‌کند تا نیازهای اصلی این رده سنی در زمینه سرگرمی و آموزش را با نمایش آثار سالم و استاندارد در اختیار خانواده‌ها و فرزندانشان بگذارد.

ج) ابزارهای مراقبت خانوادگی^۱

برنامه‌های کاربردی مراقبت خانوادگی با طراحی مدیریت استفاده فرزندان از تلفن‌های هوشمند این امکان را فراهم کرده که والدین بتوانند دسترسی کودک به گوشی تلفن همراه، دوربین، بلوتوث، اینترنت و برنامه‌های آن را محدود کنند یا در دوره زمانی مشخصی اجازه دسترسی کودکان را به فضای مجازی بدهند. این نرم‌افزارها همچنین این امکان را برای والدین فراهم کرده تا از طریق ایجاد پروفایل‌های جداگانه، برای چند فرزند، دسترسی مناسب با سن هریک از فرزندان را مدیریت کنند. شرکت‌های ایرانی متعددی برای کمک به خانواده در زمینه حفاظت از فعالیت‌های برخط (آنلاین) کودکان و نوجوانان، نرم‌افزارهایی را تولید کرده‌اند و برای خانواده قابل استفاده هستند.

د) تبلت‌های کودک و نوجوان

کودکان از طریق این تبلت‌ها به برنامه‌های کاربردی و بازی‌های مناسب خود دسترسی پیدا می‌کنند. ضمن اینکه این تبلت‌ها با قابلیت نصب سیم‌کارت‌های ویژه رده سنی کودک و نوجوان، دسترسی به محتواهای برخط را فراهم می‌کنند.

هـ) زیست‌بوم‌های مجازی

زیست‌بوم‌های مجازی در حوزه کودک و نوجوان با هدف ترویج دانایی، رشد، سرگرمی و اینترنت پاک برای کودکان، بسترهایی برای ارائه سرویس‌ها و محصولات محتوایی سالم و ایمن فضای مجازی فراهم کرده‌اند. خدمات اصلی این زیست‌بوم‌ها شامل بازار اندرویدی کودک و نوجوان، سامانه پرسش و پاسخ درباره فضای مجازی، اینترنت پاک شبکه اجتماعی کنترل‌شده و امن، تماس امن با لیست تماس مورد تأیید والد و فروشگاه کالاهای مرتبط با کودک است.

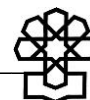
شرکت‌های متعددی در بخش خصوصی زیست‌بوم‌های فضای مجازی ویژه کودک و نوجوان فراهم کردند. وزارت آموزش و پرورش نیز ضمن راه‌اندازی یک زیست‌بوم^۱، هدف از اجرای آن را استفاده از ظرفیت‌های بخش خصوصی و سرمایه‌گذاری آن در زمینه تولید و توسعه محتوا و خدمات موردنیاز کودکان و پرهیز از تصدی‌گری آموزش در زمینه فضای مجازی عنوان کرد. یکی از مزیت‌های آن، امکان احراز هویت کاربران و شخصی‌سازی فضای مجازی است؛ به‌عنوان نمونه می‌توان محتوا و فیلم‌های آموزشی را صرفاً برای والدین دختران پایه هشتم و نهم بارگذاری کرد، به‌صورتی که به‌غیراز والدین آن دانش‌آموزان، شخص دیگری اجازه مشاهده آن را نداشته باشد. همچنین پس از احراز هویت کاربران مناطق محروم می‌توان آموزش دروس از طریق بهترین معلمان را برای کاربران این مناطق با هزینه رایگان در دسترس قرار داد. این طرح در زمینه اطلاع‌رسانی و شناخت افکار عمومی نسبت به آن ضعف قابل توجهی را تجربه کرد (زمردی: ۱۳۹).

در جمع‌بندی تجارب ملی ذکر شده گفتنی است که فقدان استقبال جدی خانواده‌ها و تقاضای عمومی برای استفاده از محصولات تولید شده بومی در زیست‌بوم داخلی فضای مجازی کودک و نوجوان اکثر قریب‌به‌اتفاق این ابزارها را با بحران مالی مواجه کرده است؛ تا جایی که به‌استثنای برخی سکوه‌های محتوای تصویری که اکثریت قریب‌به‌اتفاق محتوای آنها نیز محصولات خارجی است، شرکت‌های تولیدی در زمینه محتوا و خدمات داخلی به‌سختی به حیات اقتصادی خود ادامه می‌دهند (پاینده، ۱۳۹۸). علت این عدم استقبال را می‌توان در ضعف آگاهی و سواد فضای مجازی والدین و عدم احساس نیاز آنها برای استفاده از زیست‌بوم‌های موجود جستجو کرد.

چالش‌های موجود در چرخه تولید محتوا و خدمات بومی

براساس بررسی تجارب گذشته ملی، مطالعات تطبیقی صورت گرفته و کسب دیدگاه‌های سیاستگذاران، خبرگان و همچنین فعالان بخش خصوصی به‌دلیل برگزاری نشست‌های کارشناسی متعدد در مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، عقب‌افتادگی‌های فراوانی در زمینه توسعه محتوا و خدمات باکیفیت، جذاب و مخاطب‌پسند ویژه کودک و نوجوان وجود دارد تا جایی که ساختارهای قانونی و اجرایی کشور همانند ورود تصدی‌گرایانه دستگاه‌های دولتی و حاکمیتی، عملاً فضای فعالیت بخش خصوصی حوزه کودک و نوجوان را بسیار آسیب‌پذیر کرده است. در سال‌های اخیر

۱. زیست‌بوم مجازی سینا.



دلایل متعددی از جمله فقدان زیرساخت‌های فنی لازم و خلأهای موجود در بازار داخلی و نیز بحران سرمایه‌گذاری و عدم رعایت مالکیت فکری^۱ آثار به‌عنوان دلایل ضعف در تولید محتوای ایرانی اسلامی قابل رقابت با نمونه‌های خارجی مطرح شده است. در حال حاضر مجموع این عوامل باعث شده بیش از ۸۵ درصد محتوای محصولات دیداری و شنیداری که کودکان در سامانه‌های داخلی ویدئویی درخواستی^۲ به‌صورت برخط (آنلاین) تماشا می‌کنند، تولید خارج باشد^۳ (پاینده، ۱۳۹۸).

مضافاً اینکه سامانه‌های قانونی و رسمی تماشای فیلم تنها ۶۰ درصد از کل محتوای مصرفی کودکان در فضای مجازی را به خود اختصاص داده‌اند و بخش بسیاری از محتوای کودک از گذشته تا به امروز از طریق سایت‌های غیرقانونی دانلود فیلم و سریال منتشر می‌شود. در این شرایط، وضعیت به‌مراتب وخیم‌تر است، چراکه در مدیریت این سایت‌ها عملاً هیچگونه مسئولیت‌سردبیری به رسمیت شناخته نمی‌شود و محتوا بدون کوچک‌ترین نظارت کیفی در اختیار کاربر قرار می‌گیرد (همان).

بنابراین انتظار می‌رود موضوع کودک و نوجوان با در نظر گرفتن حلقه‌های مختلف زنجیره ارزش این حوزه و اولویت دادن به کسب‌وکار تولید محتوا و خدمات بومی نگریسته شود تا با سرعت، مسئولیت‌پذیری و انگیزه بیشتری نتایج مطلوب حاصل شود. از این‌رو گزارش حاضر با هدف توسعه زیست‌بوم فضای مجازی کودکان و نوجوانان ایرانی و حق آنان برای دسترسی به فضای مجازی سالم، مفید و ایمن، نسبت به احصای موانع و چالش‌های موجود در چرخه تولید محتوا و خدمات بومی در زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان ذیل چهار لایه که عبارتند از: ساختار رقابت و تعامل بازیگران، برنامه‌ریزی تولید، برنامه‌ریزی توزیع و برنامه‌ریزی مصرف^۴ اقدام کرده است:

الف) ساختار رقابت و تعامل بازیگران

۱. کارآمد نبودن الگوی تخصیص بودجه‌های حمایتی در افزایش رقابت،
۲. تصدی‌گری بی‌ضابطه دستگاه‌های دولتی و حاکمیتی که در مواقعی به کاهش سهم بخش خصوصی از بازار منجر می‌شود،
۳. برخورد‌های سلیقه‌ای و در پاره‌ای اوقات رویکرد صرفاً قضایی به بخش خصوصی، کارآفرینان و تولیدکنندگان.

ب) برنامه‌ریزی تولید در فضای مجازی

۱. چالش تولیدکنندگان خرد برای تأمین زیرساخت‌های فنی تولید محتوا،
۲. عدم شفافیت در سیاست‌های محتوایی سلبی حاکمیت در حوزه کودک و نوجوان و سردرگمی بخش خصوصی در این خصوص،
۳. عدم اولویت‌بندی و برنامه‌ریزی در خصوص قالب‌های رسانه‌ای و سرفصل‌های محتوایی مورد حمایت و همچنین کمبود محتوای دینی و انقلابی در حوزه کودک و نوجوان،

1. Intellectual Property
2. Video On Demand (VOD)

۳. به استناد آمار رسمی سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر در فضای مجازی (ساترا)
۴. چهار مرحله ذکر شده در این چرخه از مدل اقتصادی موسوم به «الماس» از «مایکل پورتر» استخراج شده است.

۴. ضعف در جذابیت و کیفیت بخش بسیاری از آثار تولیدشده در داخل نسبت به محصولات خارجی،
۵. هزینه زیاد تولید محتوا و ناتوانی شرکت‌های خصوصی از تولید مستمر در حوزه کودک،
۶. اخلال در فرایند تأمین سرمایه انسانی.

ج) برنامه‌ریزی توزیع در فضای مجازی

۱. بی‌توجهی به معافیت نشر دیجیتال از مالیات و محدود کردن آن به نسخه‌های چاپی،
۲. نقض مالکیت فکری محتوا و خدمات ایرانی،
۳. نگرانی‌ها درخصوص استفاده از وسایل آموزشی متصل به اینترنت در مدارس به سبب مخاطرات حضور بی‌ضابطه دانش‌آموزان در این فضا،
۴. سهم اندک بخش خصوصی در تأمین محتوا و خدمات دیجیتال مورد نیاز وزارت آموزش و پرورش،
۵. فقدان یک بستر مرجع برای کسب اطلاع والدین از محصولات زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان،
۶. به‌صرفه نبودن هزینه تبلیغات در صداوسیما برای کسب‌وکارهای دیجیتال حوزه کودک و هزینه بسیار بالای تولید محتوای ویدئویی جهت ترویج و تبلیغ محصولات.

د) برنامه‌ریزی مصرف در فضای مجازی

۱. عادلانه نبودن تسهیم درآمد حاصل از خدمات دسترسی که اپراتورها انجام می‌دهند،
۲. بالا بودن ریسک کسب درآمد و بازگشت سرمایه به سبب چرخه اقتصادی ضعیف در این زیست‌بوم،
۳. سواد اندک والدین و بخشی از معلمان و مربیان درخصوص زیست‌بوم فضای مجازی کودکان و نوجوانان،
۴. فقدان روش پرداخت ساده مالی در حوزه کودک و عدم ایجاد امکان پرداخت تسهیل شده و شارژ اتوماتیک از سوی بانک مرکزی،
۵. عدم دسترسی بخش خصوصی به کلان داده‌های تجمیعی مرتبط با مصرف کودکان ایرانی (با در نظر گرفتن اصول محرمانگی داده‌ها و تنظیم ضوابطی در جهت رعایت ملاحظات امنیتی کشور).

بسته سیاستی پیشنهادی

حال پس از مرور چالش‌های فعلی چرخه تولید محتوا و خدمات بومی در زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان، گزارش حاضر بسته سیاستی پیشنهادی خود را برای بازیگران این زیست‌بوم ذیل سه ضلع سیاستگذار، تنظیم‌گر/تسهیل‌گر و ارائه‌دهنده خدمت و محتوا با هدف رفع هر یک از موانع موجود ارائه می‌کند.



جدول ۳. پیشنهادهای سیاستی در جهت رفع موانع چرخه تولید محتوا و خدمات بومی در زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان^۱

پیشنهادهای سیاستی		چالش‌ها و موانع موجود	لایه‌ها
ارائه‌دهنده خدمت و محتوا	تنظیم‌گر/ تسهیل‌گر		
بخش خصوصی با ایجاد انجمن‌ها در جهت افزایش رقابت میان فعالان بازار گام‌بردارد و از رقابت آسیب‌زننده و حذف شرکت‌های خرد اجتناب کند.	بودجه‌های حمایتی از بخش خصوصی به‌جای اختصاص به تولیدکننده، مستقیماً از سمت مصرف‌کننده وارد این زیست‌بوم شود؛ از طریق طراحی یک سامانه مجازی جهت عرضه بی‌واسطه محصولات دیجیتال بومی کودک و نوجوان و خرید مستقیم آنها توسط مصرف‌کنندگان با یارانه دولتی از محل درآمد حاصل از اپراتورها. ^۲ تعریف یارانه خاص این حوزه برای والدین در برنامه بودجه سالانه به‌صورت شفاف و مدیریت‌پذیر در جهت خرید محصولات تعریف شده بومی و هدایت مصرف کاربران کودک.	اهتمام به ایجاد تمرکز در بودجه حمایتی از این حوزه در وزارتخانه‌های ارتباطات و فناوری اطلاعات (بخش زیرساختی) و فرهنگ و ارشاد اسلامی (بخش محتوایی).	ساختار رقابت و تعامل بازیگران
تصدی‌گری دستگاه‌های دولتی و حاکمیتی که در مواقعی به کاهش سهم بخش خصوصی از بازار منجر می‌شود.	الف) حاکمیت ضمن تمرکز بر تنظیم‌گری، تسهیل‌گری و حمایت در عرصه تولید محتوا و خدمات فضای مجازی کودک و نوجوان، هر زمان که خود قصد تصدی‌گری در این زمینه را داشتند، شروط ذیل را در نظر داشته باشد: ۱. رعایت اصل رقابت عادلانه و منصفانه، ۲. اهتمام ویژه در حوزه‌هایی که خلأ محتوایی وجود دارد و بخش خصوصی انگیزه‌ای برای ورود ندارد، ۳. شفافیت در ضوابط اجرایی و دستورالعمل‌های ذی‌ربط. ب- نقش آفرینی کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی به‌عنوان تنظیم‌گر تنظیم‌گران فضای مجازی در جهت حفاظت از بازار بخش خصوصی در چارچوب قوانین.	سیاستگذار با شفاف کردن حوزه فعالیت لایه‌های مختلف زنجیره ارزش این حوزه از تعارض منافع و رقابت منفی جلوگیری کند.	
برخورد‌های سلیقه‌ای و در پاره‌ای اوقات رویکرد صرفاً قضایی به بخش خصوصی، کارآفرینان و تولیدکنندگان.	نظارت و ممیزی در این حوزه از کانال اختصاصی انجام شود. سازمان صداوسیما (در زمینه صوت و تصویر فراگیر) و وزارت ارشاد (در دیگر بخش‌ها) با همکاری تشکل‌های این حوزه نظارت‌های قانونی را اعمال کند. تعدد نهادهای نظارتی به کاهش تولید محتوا و سرمایه‌گذاری در این حوزه منجر خواهد شد.	در قوانین موجود کشور مواجهه جرم‌انگارانه با فعالیت‌های غیرقانونی در بخش خصوصی حوزه زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان انجام گرفته و خلأ قانونی وجود ندارد.	

۱. چهار مرحله ذکر شده در این چرخه از مدل اقتصادی موسوم به «الماس» از «مایکل پورتر» استخراج شده است.

۲. توزیع بودجه‌های حمایتی دولت از تولیدکنندگان تبدیل به رویه‌ای غیرعادلانه شده و به نتیجه مطلوب محتوایی نمی‌رسد؛ چه از منظر کمی و چه از منظر کیفی. به این معنا که شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمت و محتوا به شکل عادلانه‌ای از این بودجه‌های حمایتی برخوردار نخواهند شد و امکان شکل‌گیری رانت در این نحوه توزیع بودجه بالاست.

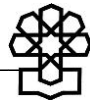
۳. تشریح جزئیات این وبگاه از طراحی تا کارکردها به‌صورت تفصیلی در ادامه گزارش و در بخش توضیح سیاست‌های پیشنهادی آورده شده است.

پیشنهاد‌های سیاستی		چالش‌ها و موانع موجود	لایه‌ها	
ارائه‌دهنده خدمت و محتوا	تنظیم‌گر/ تسهیل‌گر			سیاستگذار
	در اولویت قرار گرفتن سرمایه‌گذاری جهت توسعه زیرساخت‌ها و فناوری‌های این حوزه در بودجه سالانه از سوی صندوق نوآوری و شکوفایی ریاست جمهوری. همچنین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مکلف به تأمین زیرساخت ساخت‌افزایی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مکلف به تسهیلات مکان استقرار یا استودیوی تولید است.	چالش تولیدکنندگان خرد برای تهیه زیرساخت‌های فنی تولید محتوا. ^۱	برنامه‌ریزی تولید ۲	
	تبعیت تمام دستگاه‌ها از «نظام‌نامه رده‌بندی محتوا و خدمات مجاز حوزه کودک و نوجوان آ» و پرهیز از اعمال ممیزی‌های سلیقه‌ای.	برنامه سه یا پنج‌ساله توسعه محتوایی کشور باید تدوین شود که بتواند خلأهای محتوایی را هدف قرار داده و نیازهای محتوایی مخاطبان را پوشش دهد. این هدف جز با پیش وضعیت موجود و کشف نیازها و خلأها امکان ندارد.		عدم شفافیت در سیاست‌های محتوایی سلبی حاکمیت در حوزه کودک و نوجوان و سردرگمی بخش خصوصی در این باره.
بخش خصوصی در کشف نیازها و روش‌های برآوردن نیازها دستگاه‌های مسئول را کمک کند.	وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در تعامل با بخش خصوصی براساس رصد و پایش انجام شده اقدام به اولویت‌بندی قالب‌ها و محتواهای مورد نیاز حوزه کودک به‌ویژه در زمینه محتوای دینی و انقلابی کند.	عدم اولویت‌بندی و برنامه‌ریزی در خصوص قالب‌های رسانه‌ای و سرفصل‌های محتوایی مورد حمایت کمبود محتوای دینی و انقلابی در حوزه کودک و نوجوان		
شرکت‌های تولیدی حوزه محتوا و خدمات دیجیتال حوزه کودک در دو لایه پژوهشی و فنی آثار سرمایه‌گذاری بیشتری داشته باشند.		ضعف در جذابیت و کیفیت بخش قابل توجهی از آثار تولیدشده در داخل نسبت به محصولات خارجی.		
	۳۰ درصد از بودجه «وجوه اداره شده» وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به تولید محتوا و خدمات بومی حوزه کودک و نوجوان اختصاص یابد (با نظارت کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی).	سیاستگذار برای حمایت ویژه از محصولات فاخر ملی و آثاری که هزینه‌های کلان می‌طلبند، بودجه اختصاصی پیش‌بینی نماید همچون تولید محتوای مناسب برای کودک و نوجوان در بودجه سرپال‌های گروه الف صداوسیما پیش‌بینی شود.		هزینه زیاد تولید محتوا و ناتوانی شرکت‌های خصوصی از تولید مستمر در حوزه کودک.
	اهتمام سازمان ملی بهره‌وری به شناسایی و رتبه‌بندی عوامل این مسئله در اولویت کاری خود.	پرهیز جدی از وضع سیاست‌های طردکننده از جمله مالیات و در مقابل وضع سیاست‌های تشویقی در جهت کسب درآمد بیشتر از بازار.		اخلال در فرایند تأمین سرمایه انسانی. ^۳

۱. همچون استودیوها، مکان استقرار، زیرساخت فنی همچون سرور و زیرساخت ارائه همچون سکوی (پلتفرم).

۲. این نظام‌نامه از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به‌منظور اجرای بند ۴-۴ سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی تدوین شده و در تاریخ ۱۴۰۱/۰۶/۱۵ جهت اجرای آزمایشی شش ماهه به دستگاه‌ها ابلاغ شده است.

۳. به استناد اظهارات فعالان بخش خصوصی در جلسات کارشناسی، برخی از تولیدکنندگان حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان ارزشمند فضای کاری این حوزه را ترک کرده و برخی نیز مهاجرت کرده‌اند.



پیشنهادهای سیاستی		چالش‌ها و موانع موجود	لایه‌ها
ارائه‌دهنده خدمت و محتوا	سیاستگذار		
	معافیت مالیاتی محتوای دیجیتال که از وزارت ارشاد مجوز گرفته باشد.	مجلس شورای اسلامی پیگیری این مطالبه قانونی را از سازمان امور مالیاتی در اولویت قرار دهد.	برنامه‌ریزی توزیع
شرکت‌های خصوصی از طریق پروتکل مشخصی موارد نقض مالکیت فکری را گزارش بدهند.	در این زمینه دو قانون اصلی در نظام حقوقی کشور وجود دارد ^۱ که لازم است قوه قضائیه و مشخصاً سازمان بازرسی کل کشور به استناد اصول (۱۵۶) و (۱۷۴) نظارت جدی‌تری بر حسن اجرای این قوانین داشته باشد تا فضای دیجیتال برای فعالیتهای غیرقانونی که حقوق فعالان بخش خصوصی را تضییع می‌کند، پرهزینه شود.	نقض مالکیت فکری محتوا و خدمات ایرانی.	
	لازم است تا یک تبلت آموزشی با ویژگی‌ها و استانداردهای نرم‌افزاری و سخت‌افزاری مصوب وزارت آموزش و پرورش با مشارکت بخش خصوصی طراحی شود و به‌عنوان وسیله آموزشی مورد استفاده دانش‌آموزان هنگام حضور در مدارس به رسمیت شناخته شود.	نگرانی‌ها درخصوص استفاده از وسایل آموزشی متصل به اینترنت در مدارس به سبب مخاطرات حضور بی‌ضابطه دانش‌آموزان در این فضا.	
	محتوا و خدمات دیجیتالی که در نظام‌نامه رده‌بندی سنی و محتوایی وزارت آموزش و پرورش نمرات لازم را کسب کرده‌اند ^۲ امکان استفاده از بستر آموزش و پرورش برای ارتباط مستقیم با دانش‌آموزان را پیدا کنند.	سهم اندک بخش خصوصی در تأمین محتوا و خدمات دیجیتال مورد نیاز وزارت آموزش و پرورش.	
	وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان صداوسیما و وزارت آموزش و پرورش به‌عنوان تنظیم‌گران محتوایی این حوزه از میان وبگاه‌های موجود یک وبگاه مرجع مشخص کنند تا همه اطلاعات مربوط به محصولات محتوایی و خدماتی حوزه کودک در آن تجمیع و برای کاربران در دسترس باشد.	فقدان یک بستر مرجع برای کسب اطلاع والدین از محصولات زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان.	
	تهیه مشوق‌های حمایتی از سوی اداره کل بازرگانی سازمان صداوسیما مختص کسب‌وکارهای حوزه محتوا و خدمات دیجیتال کودک و نوجوان. ^۳	به‌صرفه نبودن هزینه تبلیغات در صداوسیما برای کسب‌وکارهای دیجیتال حوزه کودک و هزینه بسیار بالای تولید محتوای ویدئویی جهت ترویج و تبلیغ محصولات.	
	تسهیم عادلانه و شفاف درآمد حاصل از خدمات دسترسی میان دولت، اپراتور و تولیدکنندگان دولت و اپراتورها سهم خود را طی بازه زمانی پنج‌ساله کاهش دهند و در مقابل مابه‌التفاوت به تولیدکنندگان بخش خصوصی اختصاص یابد.	عادلانه نبودن تسهیم درآمد حاصل از خدمات دسترسی که توسط اپراتورها صورت می‌گیرد.	

۱. قانون حمایت از مؤلفان، مصنفان و هنرمندان، مصوب ۱۳۴۸ و قانون حمایت از نرم‌افزارهای رایانه‌ای، مصوب ۱۳۷۹.

۲. به استناد مصوبه ۸۲۸ شورای عالی آموزش و پرورش درخصوص ساماندهی منابع آموزشی و تربیتی دانش‌آموزان.

۳. همچون برخی تسهیلات تشویقی که اکنون نیز از سوی اداره کل بازرگانی سازمان صداوسیما اعطا می‌شود به‌عنوان مثال «تسهیلات تشویقی حمایت از تولید داخلی و اشتغال پایدار» و «تسهیلات تشویقی برای ویژند ملی».

پیشنهاد‌های سیاستی		چالش‌ها و موانع موجود	لایه‌ها	
ارائه‌دهنده خدمت و محتوا	تنظیم‌گر/تسهیل‌گر			
	تفاهم‌نامه‌ای میان وزارت آموزش و پرورش، تهیه‌کنندگان کودک و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منعقد شود که به موجب آن دانش‌آموزان به‌عنوان بازار و مخاطب بالقوه تضمین شده برای تولیدکنندگان داخلی در ازای توسعه امکانات زیرساختی و فنی مدارس در اختیار تولیدکنندگان محتوا قرار گیرد.	بالا بودن ریسک کسب درآمد و بازگشت سرمایه به سبب چرخه اقتصادی ضعیف در این زیست‌بوم.		
برگزاری رویدادهای ترویجی و آموزشی مرتبط با سواد رسانه‌ای کودک و نوجوان ازسوی شرکت‌های توانمند بخش خصوصی در زمینه ایفای نقش مسئولیت اجتماعی خود.	آموزش ۴۵ هزار ^۱ مربی زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان در قالب آموزش‌های ضمن خدمت فرهنگیان توسط آموزش و پرورش طی پنج سال متوالی. صداوسیما در برنامه‌های مرتبط با کودک، سرویس‌ها و محتواهای دیجیتال مناسب و مورد تأیید نظام‌نامه محتوایی دیجیتال کودک را معرفی کند. اهتمام به استفاده از ظرفیت آموزشی ظرفیت فرهنگسراها، خانه‌های شهربانو.	سواد اندک والدین و بخشی از معلمان و مربیان درخصوص زیست‌بوم فضای مجازی کودکان و نوجوانان.		
	بانک مرکزی به‌عنوان نهاد تسهیل‌گر این حوزه در جهت توسعه بازار محتوای دیجیتال کودک و نوجوان ارائه کیف پول خانواده را در دستور کار خود قرار دهد تا والد بتواند اجازه استفاده تا سقف مشخصی را به کودک خود در بستر دیجیتال بدهد. ^۲	فقدان روش پرداخت ساده مالی در حوزه کودک و عدم ایجاد امکان پرداخت تسهیل شده و شارژ اتوماتیک از سوی بانک مرکزی.		
تعامل باحاکمیت در زمینه اشتراک کلان_ داده‌ها.	مانع‌زدایی از اجرای سند مصوب شورای عالی فضای مجازی درخصوص نظام احراز هویت کاربران. تنظیم‌گران مرتبط با محتوای کودک و نوجوان هریک به تناسب مأموریت خود، داده و اطلاعات شرکت‌های حاکمیتی و خصوصی ارائه‌دهنده محتوا و خدمات حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان را با رعایت اصول حریم خصوصی و محرمانگی داده دریافت کرده و پس از تجمیع متقابلاً برای توسعه این خدمات و محتوا در اختیار شرکت‌های ذی‌ربط قرار دهد.	عدم دسترسی بخش خصوصی به کلان‌داده تجمیعی مرتبط با مصرف کودکان ایرانی. ^۳	اتخاذ سیاست‌های روشن درخصوص اشتراک‌گذاری داده‌ها میان دستگاه‌های حاکمیتی و دولتی، بخش خصوصی و شهروندان ازسوی شورای عالی فضای مجازی. لزوم پیشبرد طرح «یکپارچه‌سازی داده‌ها و اطلاعات ملی» ^۴ در مجلس شورای اسلامی.	

۱. به‌ازای حدود هر ۳۰۰ دانش‌آموز یک مربی.

۲. با درنظر گرفتن ملاحظات فقهی و حدود شرعی در این خصوص.

۳. محدودیت‌های ایجادشده ازسوی دستگاه‌های دولتی و همچنین عدم احراز هویت کاربران در ایران، موجب شده اطلاعات قابل تحلیلی در مورد نحوه خرید مشتری، سن، جنسیت، قوم، فرهنگ، زبان، پراکندگی دقیق جغرافیایی در دسترس شرکت‌های خصوصی نباشد.

۴. این طرح پس از اعاده ازسوی شورای نگهبان، مجدداً در صحن علنی مجلس شورای اسلامی مطرح شد و نمایندگان با اصلاحات این طرح موافقت کردند.



در ادامه سیاست‌های پیشنهادی مطرح شده در جدول فوق که نیاز به توضیح بیشتری دارد آمده است:

ایجاد سامانه جامع و مرجع زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان

در حال حاضر در کشور ما والدین و معلمان برای دسترسی به محتوا و خدمات حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان دچار سردرگمی هستند و برای دسترسی به انواع محتوا و خدمات مجبور به وبگردی و جستجوی مطالب آموزشی یا خدمات مورد نیاز خود در پهنه بیکران فضای اینترنت هستند که این امر در جای خود وقت‌گیر و آزاردهنده است. از این رو می‌توان از تجربه کشورهای چون اتریش و ایالات متحده آمریکا بهره گرفت و امکانی فراهم کرد که بتوان به سهولت و سرعت به این موارد دسترسی پیدا کرد. به عنوان مثال تجربه کشور اتریش در وبگاه «اینترنت ایمن‌تر»^۱ و یا روش مطرح شده در سند حفاظت از کودکان برخط (آنلاین) ایالات متحده آمریکا، تحت عنوان «دسترسی با یک کلیک»^۲ قابل تأمل است. این نوع سامانه‌ها را می‌توان به فروشگاه‌های زنجیره‌ای بزرگ که تقریباً تمام کالاهای مورد نیاز مشتری را در یک مکان ارائه می‌کنند، تشبیه کرد؛ یعنی همه امکانات و اطلاعات و مساعدت چنان گردآوری و ترکیب شود که خانواده با رجوع به یک سامانه نظیر وبگاه تخصصی بتواند به سهولت به همه آنها دست یابد و لازم نباشد وبگردی کند و اطلاعات و منابع را از محل‌های مختلف جستجو نماید.^۳ این وبسایت فرزندان، والدین و معلمان را توانمند می‌سازد تا بتوانند از رسانه‌های دیجیتالی، ایمن، مسئولانه و مؤثر استفاده کنند. از این رو پیشنهاد می‌شود وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر و وزارت آموزش و پرورش به عنوان تنظیم‌گران محتوایی این حوزه از میان وبگاه‌های موجود یک وبگاه مرجع مشخص نمایند تا خدمات زیر توسط آن ارائه شود:

- عرضه جامع، متنوع و بی‌واسطه همه تولیدات ارائه‌دهندگان داخلی محتوا و خدمات حوزه زیست‌بوم مجازی کودکان و نوجوانان و امکان خرید مستقیم توسط مصرف‌کنندگان با یارانه دولتی از محل درآمد حاصل از اپراتورهای تلفن همراه،
- معرفی جامع محصولات حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان همچون ابزارهای مراقبت خانوادگی، سکویهای ارائه محتوای تصویری، خدمات اپراتورهای تلفن همراه، زیست‌بوم‌های مجازی و تبلت‌های کودک و نوجوان،
- آموزش و فرهنگ‌سازی برای خانواده‌ها و اطلاع‌رسانی در خصوص خدمات رویدادها (همچون کارگاه‌های آموزشی برای مدارس، جلسات والدین، کنفرانس‌های معلمان)، خدمات بروشور (توزیع رایگان کتاب‌های آموزشی معلمان و والدین و دستورالعمل‌های حفظ حریم خصوصی)،
- احصای قوانین مرتبط با حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان برای آگاهی خانواده‌ها و وکلا،
- گزارش‌گیری موارد نقض مالکیت فکری محتوا و خدمات داخلی و دسترسی نهادهای ناظر به گزارشات این سامانه جهت پیگیری.

1. Saferinternet.at

2. One Shopping Stop

۳. وکیلان، آرش. در ترجمه گزارش کمیسیون «قانون حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)» به کنگره ایالات متحده آمریکا، ۱۹۹۹، ص ۶۹.

نظارت بر حسن اجرای قوانین مرتبط با مالکیت فکری^۱ (کپی‌رایت)

تولید محتوای ارزشمند و مخاطب‌پسند بومی و فاخر به‌ویژه در حوزه کودک و نوجوان هزینه زیادی را به تولیدکنندگان تحمیل می‌کند که بدون داشتن امنیت انتشار آن، سرمایه‌گذارها و ناشران تمایلی به تولید و نشر آن در فضای مجازی ندارند. حال آنکه در کشور ما محتوای تولیدشده توسط شرکت‌ها و تهیه‌کنندگان داخلی در فضای مجازی امنیت نداشته و به راحتی مورد سوءاستفاده و کپی غیرقانونی قرار می‌گیرد. کمااینکه دیده می‌شود که مسئولان سازمان صداوسیما و همچنین مدیران سکوه‌های (پلتفرم‌ها) صوت و تصویر فراگیر و همچنین تولیدکنندگان داخلی به کرات گلایه‌هایی را در این خصوص مطرح کرده‌اند. علاوه بر مسئله انتشار غیرقانونی محتوا در فضای مجازی داخل کشور، کاربران ایرانی اینترنت به راحتی می‌توانند در درگاه‌های اینترنتی خود که اغلب هزینه‌ای برای راه‌اندازی آن پرداخت نمی‌کنند، محصولات رسانه‌ای ایرانی را با افراد ناشناس در خارج از کشور به اشتراک بگذارند.^۲ در این میان لازم است تا سازوکاری بین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دادستانی کل کشور و سایر دستگاه‌های مرتبط برای پیگیری این موضوع به وجود آید تا در نتیجه آن فضای دیجیتال برای فعالیت‌های غیرقانونی که حقوق فعالان قانونی را تضییع می‌کند پرهزینه شود.^۳

حمایت تضمین شده محصولات تولیدی

وزارت آموزش و پرورش می‌تواند در برنامه رسمی مدارس ذیل درس «تفکر و سواد رسانه‌ای» یا در قالب «فوق برنامه» به صورت ماهانه (برای شروع) زنگ نمایش فیلم به مدت دو ساعت را اجباری کند. این اتفاق بزرگ در درجه اول مشوق غیرقابل انکاری برای تولیدکنندگان محتوای بومی فراهم آورده و حاشیه سود مشخصی را برای این صنعت تضمین می‌کند. در بلندمدت، این سیاست ذی‌نفعان مختلف را به سرمایه‌گذاری در زمینه توسعه زیرساخت‌های نمایش فیلم ترغیب خواهد کرد. هرچند، در کوتاه‌مدت نیز همکاری و سرمایه‌گذاری متقابل شرکت‌های پخش‌کننده، ارائه‌دهندگان سرویس‌های دیداری شنیداری مجازی و حتی تهیه‌کنندگان سینما برای بهبود امکانات مدارس کاملاً محتمل و مورد انتظار است. پیشنهاد می‌شود تفاهم‌نامه‌ای میان وزارت آموزش و پرورش، تهیه‌کنندگان محتوای حوزه کودک و نوجوان و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منعقد شود که به موجب آن مخاطب بالقوه تضمین شده برای تولیدات داخلی در ازای توسعه امکانات زیرساختی و فنی مدارس در اختیار تولیدکنندگان محتوا قرار گیرد. حمایت از تولیدات فنی ساخت ایران در زمینه صیانت از کودکان و نوجوان در فضای مجازی از جمله: تبلت‌های مخصوص کودکان و نرم‌افزارهای کنترل والدین نیز به‌طور کامل در قالب قراردادهای چندجانبه بین تولیدکنندگان و مراکز آموزشی قابل تعریف است (پاینده، ۱۳۹۸).

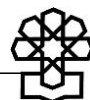
عادلانته‌سازی تسهیم درآمد محتوای دیجیتال

زیست‌بوم فعلی حاکم بر فضای مجازی کشور تا حد قابل توجهی حول درآمد اپراتورها شکل گرفته است و این امر با مصالح فرهنگی و اقتصادی کشور انطباق ندارد؛ چراکه فعالان بخش خصوصی معتقدند تسهیم ناعادلانه درآمد باعث شده است تولید محتوا در بستر دیجیتال توجیه اقتصادی نداشته باشد در حال حاضر از ۵۰ تا ۷۰ درصد این درآمد سهم دولت و اپراتورهاست، اما در سایر کشورها سهم دولت و اپراتورها بین ۳ تا ۱۰ درصد است. لازم است تا به دلیل

۱. دو قانون اصلی این حوزه در نظام حقوقی جمهوری اسلامی ایران عبارتند از: قانون حمایت از مؤلفان، مصنفان و هنرمندان، مصوب ۱۳۴۸ و قانون حمایت از نرم‌افزارهای رایانه‌ای، مصوب ۱۳۷۹.

۲. السان، ۱۳۸۹: ۲۶.

۳. گزارش مسائل و چالش‌های مرتبط با اکوسیستم محتوا و سرویس‌های دیجیتال کودک و نوجوان در کشور. تهیه شده توسط انجمن ناشران دیجیتال کودک و نوجوان.



انجام هماهنگی‌های لازم میان سازمان‌های ذی‌ربط یعنی وزارت ارتباطات، سازمان تنظیم مقررات، اپراتورهای تلفن همراه، شرکت مخابرات دولت سهم خودخوانده ۳۲ درصدی خود را کنار بگذارد^۱ و نوع تسهیم و گردش مالی این حوزه برای فعالان این حوزه هم شفاف شود و درصد سهم اپراتورها به استانداردهای جهانی نزدیک شود.

تمرکز دستگاه‌های دولتی و حاکمیتی بر تنظیم‌گری، تسهیل‌گری و حمایت از شرکت‌های خصوصی
تصدی‌گری بی‌ضابطه و غیرقاعده‌مند وزارتخانه‌های ارتباطات و فناوری اطلاعات و آموزش و پرورش در بازار فضای مجازی کودک و نوجوان و تلاش برای رقابت با بخش خصوصی در طول سالیان اخیر، بازار داخلی را با چالش‌های جدی مواجه کرده و ازسوی دیگر به رفع نیاز کشور به محتوا و خدمات داخلی و بومی منجر نشده است. تجارب قبلی کشور ما نشان می‌دهد بودجه‌های دولتی تزریق شده به سازمان‌ها و شرکت‌های دولتی زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان کشور خروجی چشمگیری به لحاظ کمی و کیفی نداشته و صرفاً اعتماد به بخش خصوصی دغدغه‌مند و متعهد نظام است که تحول قابل قبولی در این زمینه ایجاد خواهد کرد. از این رو پیشنهاد می‌شود وزارتخانه‌های ارتباطات و آموزش و پرورش ضمن تمرکز بر وظایف خود در ترسیم قواعد فعالیت بخش خصوصی و انجام اقدامات تسهیل‌گرانه و حمایتی هر زمان که خود قصد تصدی‌گری در این زمینه را داشتند، شروط ذیل را در نظر داشته باشد:

۱. رعایت اصل رقابت عادلانه و منصفانه،
۲. اهتمام ویژه در حوزه‌هایی که خلأ محتوایی وجود دارد و بخش خصوصی انگیزه‌ای برای ورود ندارد،
۳. شفافیت در ضوابط اجرایی و دستورالعمل‌های ذی‌ربط.

این امر باعث خواهد شد هم ملاحظات محتوایی و ارزشی موردنظر اعمال شود و هم شاهد رونق تولید محتوا و خدمات بومی باشیم.

عملیات آموزش اساسی و سریع مریبان (استفاده از تجربه ترکیه و آمریکا)^۲

سازمان صداوسیما، وزارت آموزش و پرورش و بخش خصوصی برای افزایش آگاهی عمومی به والدین در مورد فناوری‌ها و روش‌های موجود حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)، باید عملیات آموزشی اساسی^۲ و مشترک را برعهده بگیرند. در کشور ترکیه، اداره فناوری اطلاعات و ارتباطات پروژه‌های را با همکاری وزارت آموزش و پرورش ملی به‌منظور آموزش مریبان درخصوص استفاده ایمن‌تر از اینترنت انجام داد و در این پروژه هشتادودو هزار مربی در این خصوص مورد آموزش قرار گرفتند. همچنین در این کشور جزوه‌ای با عنوان «دستورالعمل‌های جلوگیری از اذیت سایبری در محیط مدرسه: مرور و توصیه‌ها»^۴ به زبان ترکی ترجمه و اداره فناوری اطلاعات این کشور توزیع کرد. در کشور ما نیز وزارت آموزش و پرورش می‌تواند با توجه به ظرفیت گسترده‌ای که اعم از معلمان و دانش‌آموزان در اختیار دارد به شکل اجباری و سازمان‌یافته اقدام به آموزش حجم قابل توجهی از مریبان کند و آنگاه این مریبان به‌صورت شبکه‌ای در سراسر

۱. گزارش مسائل و چالش‌های مرتبط با اکوسیستم محتوا و سرویس‌های دیجیتال کودک و نوجوان در کشور. تهیه شده توسط انجمن ناشران دیجیتال کودک و نوجوان.

۲. در جدول تجارب کشورهای جهان این تجارب به تفصیل مورد بحث قرار گرفته است.

۳. تعبیر «عملیات آموزش اساسی» که برگرفته از تجربه موفق ایالات متحده آمریکا در سند حفاظت از کودکان برخط (آنلاین) است مشتمل بر محتواهای زیر است:

- اهمیت مشارکت والدین و مراقبان کودک در فعالیت برخط (آنلاین) وی
- در دسترس بودن منابع غیربرخط (آفلاین) و فناوری‌های اینترنتی «دسترسی با یک کلیک»
- دسترسی به تارنماها (وبسایت‌های) دوستدار کودک
- اطلاعاتی درباره طیف فناوری‌های در دسترس برای حفاظت از کودکان و اطلاعاتی در مورد ارزیابی و آزمایش فناوری‌های جدید

4. Guidelines for Preventing Cyber-Bullying in the School Environment: A Review and Recommendations

کشور نسبت به ارتقای آگاهی والدین در جلساتی ذیل انجمن اولیا و مربیان اقدام کنند. مشابه چنین تلاش‌هایی در خصوص مسئله اعتیاد و استعمال دخانیات در کشور و استفاده از کمربند ایمنی اتخاذ شده است و تا حد بسیاری نیز موفق بوده است. حاکمیت (در همه سطوح) و جامعه اینترنتی باید متحد شوند تا منابع آموزشی را به صورت گسترده در دسترس خانواده‌ها و دیگر سرپرستان کودکان قرار دهند.

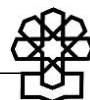
بر این اساس، پیشنهاد می‌شود وزارت آموزش و پرورش با همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و سازمان تبلیغات اسلامی اقدامات زیر را به منظور ارتقای سواد فضای مجازی والدین، معلمان و مربیان و توانمندسازی آنان برای مراقبت از فرزندان در فضای مجازی انجام دهد:

۱. آموزش ۴۵ هزار مربی (به‌ازای حدود هر ۳۰۰ دانش‌آموز یک مربی) در خصوص استفاده ایمن‌تر از اینترنت،
۲. برگزاری رویدادهای سالیانه در مدارس سراسر کشور برای انتقال دانش مربیان آموزش شده به والدین در حوزه سواد فضای مجازی و مراقبت از کودکان و نوجوان،
۳. تولید، ترویج و عرضه راهنمای اجرایی-عملیاتی مراقبت از فرزندان برخط ویژه خانواده‌ها.

بهره‌گیری از داده‌ها، به‌مثابه کلید حکمرانی بر فضای مجازی

کلان داده‌هایی که به صورت مداوم در سایت‌های انتشار محتوای کودک و نوجوان شکل می‌گیرد اعم از ویدئوی درخواستی برخط (آنلاین)، سرویس‌های ویژه کودک، سایت‌های دانلودی، فروشگاه‌های برنامه برخط (آنلاین)، سایت‌های بازی برخط (آنلاین) و ... ارزشمندترین منبع برای در دست گرفتن ابتکار عمل در حوزه سالم‌سازی فضای مجازی است، چراکه نهاد تنظیم‌گر موجود می‌تواند با تکیه بر آن به طراحی مداخلات هوشمندانه مبادرت کنند. دیده‌بان‌های محتوای کودک به‌مثابه پل ارتباطی قدرتمند میان بخش خصوصی، کاربران و نهاد تنظیم‌گر، داده‌های بازار محتوا را به منظور سیاست‌گذاری هرچه بهتر در زمینه تولید، توزیع و انتشار در اختیار گرفته، تحلیل می‌کنند. اگر به موجب قانون فعالان بازار ملزم به در اختیار قرار دادن داده‌های به‌هنگام از وضعیت مخاطبان خود (با در نظر گرفتن حریم خصوصی و محرمانگی داده‌ها) شوند، آنگاه سیاست‌گذاری‌های تنظیم‌گرانه مبتنی بر ارزیابی دقیق بازار نظم و نسق پیدا خواهند کرد؛ اینکه کودکان بیشتر متقاضی چه محتوایی هستند، با چه ترکیب سنی و جنسیتی به گونه‌های مختلف محتوایی تمایل نشان می‌دهند و بیشتر چه فرمی از ارائه محتوا بر بستر فضای مجازی را می‌پسندند موضوعی است که نهاد تنظیم‌گر را در طراحی رویکردهای حمایت‌گرایانه بومی به مقصد مطلوب می‌رساند (پاینده، ۱۳۹۸).

بر این اساس، نخستین مطالبه قانونی در اختیار قرار دادن رابط‌های اصلی برنامه‌نویسی (API) جهت تبادل بهینه داده است. در گام دوم، نهادهای ذی‌نفع برای نشان دادن حسن‌نیت در این رابطه متقابل با بازار داخلی می‌توانند داده‌های پردازش شده تجمیعی حاصل از این دسترسی به رابط‌های اصلی برنامه‌نویسی جداگانه را به صورت عمومی در اختیار کسب‌وکارهای فعال در حوزه تولید محتوا بگذارند تا از این رهگذر چرخه توسعه تنظیم‌گری به موازات ارتقای کیفیت و کمیت محتوای بومی به حرکت دربیاید. با این‌همه، نفوذ فزاینده شبکه‌های اجتماعی غیربومی در کشور از یکی پاشنه‌های آشیل احتمالی برای هرگونه سیاست‌گذاری در زمینه صیانت از کودکان در فضای مجازی است. در شرایط کنونی بخش بزرگی از فعالیت کاربران ایرانی بر بستر دو رسانه اجتماعی خارجی صورت می‌گیرد که به طور کامل از محدوده حکمرانی کشور خارج هستند. مواجهه سیاستی با این وضعیت نیازمند دنبال کردن به‌الگوارای کلان‌تر در



مسئله پیوند اقتصاد و سیاست در عصر دیجیتال است. پارادایمی که بتواند نخست با تمرکز بر مزیت‌گرایی بومی و حکمرانی فعالانه مطلوبیت کل زیست‌بوم کسب‌وکارهای دیجیتال را نزد کاربران افزایش دهد و نظیر آنچه در چین، روسیه و اندونزی به‌وجود آمده، کسب‌وکارهای نوپای (استارت‌آپ‌های) بومی پرترفدار را جایگزین غول‌های آمریکایی فناوری کند (همان).

اعمال وظیفه کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی در هماهنگی فعالان زیست‌بوم کودک و نوجوان
کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی در ساختار حاکمیتی جمهوری اسلامی ایران به استناد مصوبه شورای عالی فضای مجازی^۱ به‌عنوان تنظیم‌گر تنظیم‌گران فضای مجازی کشور از حوزه زیرساخت تا حوزه محتوا محسوب می‌شود. براساس بند «۱-۲» از ماده «۲» این مصوبه، اتخاذ هرگونه تدبیر و اقدام حاکمیتی به‌منظور تسهیل، توسعه، نهادسازی، مقررات‌گذاری و ساماندهی فعالیت‌های حوزه مجازی یک بوم؛ نظارت بر حسن انجام مسئولیت‌ها و تعهدات؛ و اعمال ضمانت‌های اجرای مقررات بر تخلفات، برعهده این کمیسیون قرار داده شده است. لذا کمیسیون مزبور می‌تواند با توجه به شرح وظایف و اختیارات قانونی خود مسائل و چالش‌های مربوط به عملکرد دستگاه‌های اجرایی حول توسعه زیست‌بوم فضای مجازی کودک و نوجوان را پیگیری کرده و هماهنگی و انسجام لازم در این زمینه را ایجاد کند.

نظارت مجلس شورای اسلامی بر عملکرد دستگاه‌های مسئول (اخذ گزارش‌های دوره‌ای)

با توجه به ضرورت، اهمیت و فوریت مسئله ساماندهی فضای مجازی کودک و نوجوان در کشور لازم است تا از همه ظرفیت نهادهای نظارتی و قضایی کشور در جهت بررسی علت ترک فعل نهادهای مسئول و دستگاه‌های اجرایی در این زمینه و یا تأخیرهای پیش‌آمده در اجرای قوانین و اسناد بالادستی استفاده کرد و در صورت لزوم تدابیر لازم برای مقابله با این تقصیرها را در پیش گرفت. در همین راستا پیشنهاد می‌شود کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی اخذ گزارش‌های دوره‌ای از نهادها و دستگاه‌های اجرایی مسئول درخصوص عملکرد آنها ذیل سند صیانت از کودکان و نوجوانان را در دستور کار خود قرار دهد. همچنین پیشنهاد می‌شود رسیدگی به دعاوی و شکایات احتمالی بخش خصوصی در اولویت کمیسیون اصل نود مجلس شورای اسلامی قرار گیرد. علاوه بر این دیگر کمیسیون‌های تخصصی مرتبط مجلس می‌توانند در صورت احراز موانع قانونی و اجرایی غیرقابل اجتناب با اخذ نظر کارشناسی، در جهت ارائه راهکارهایی برای رفع آنها تدبیر کنند.

۱. به استناد مصوبه جلسه هشتادویکم شورای عالی فضای مجازی مورخ ۱۴۰۱/۰۲/۲۷ با عنوان «شرح وظایف، اختیارات و ترکیب اعضای کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی کشور - به‌روزرسانی مصوبه هشتمین جلسه مورخ ۱۳۹۱/۰۶/۲۵» این مصوبه در تاریخ ۱۴۰۱/۰۵/۲۲ به استحضار مقام معظم رهبری مدظله‌العالی رسیده و برای اجرا به کلیه وزارتخانه‌ها، مؤسسات و شرکت‌های دولتی و مؤسسات و نهادهای عمومی غیردولتی ابلاغ شده است.

منابع و مأخذ

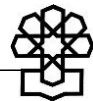
فارسی

الف) کتب

۱. بادامی، محمدمهدی (۱۳۹۹). کودکان آنلاین و حق آنان بر امنیت همه‌جانبه در فضای مجازی، چالش‌ها و راهکارها. تهران: مرکز مطبوعات و انتشارات قوه قضائیه.
۲. گزارش کمیسیون «قانون حفاظت از کودکان برخط (آنلاین)» به کنگره ایالات متحده آمریکا (۱۹۹۹). ترجمه سیدآرش وکیلین. تهران: مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال.
۳. السان، مصطفی (۱۳۸۹). حمایت حقوقی از آثار صوتی و تصویری صدا و سیما. تهران: مرکز تحقیقات سازمان صدا و سیما.
- ب) مقالات و پایان‌نامه‌ها
۴. شش جوانی، حمیدرضا (۱۳۹۶). کودکان و تلفن همراه؛ پژوهشی درباره رفتارهای مصرفی کودکان. تهیه و تنظیم از سوی مرکز پژوهش‌های صنایع فرهنگی و خلاق.
۵. زیبایی، حمزه (۱۳۸۲). نوآوری‌های قانون حمایت از کودکان و نوجوانان و چالش‌های فراروی آن. مجله رفاه اجتماعی، شماره ۷، ص ۵۹-۹۲.
۶. توسلی، کیوان (۱۳۹۹). شناسایی و اولویت‌بندی آسیب‌های فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان و ارائه راهکارهای کاستن از آسیب‌ها و اثرات آنها. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده پیشرفت، دانشگاه علم و صنعت ایران.
۷. زمردی، رضا (۱۳۹۹). سیاست‌های فرهنگی ارتباطی فضای مجازی سالم، مفید و ایمن در حوزه کودک و نوجوان؛ مورد مطالعه ارائه‌دهندگان محتوا و خدمات درسا، انارستان و نبات. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده معارف اسلامی، فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه امام صادق (ع).
۸. اسعدی، مرضیه (۱۴۰۰). تجارت بین‌الملل و تحلیل مزیت رقابتی در چارچوب مدل الماس پورتر. مجله مطالعات کاربردی در علوم مدیریت و توسعه: ش ۳۰ (جلد دوم).
۹. عمادالدین پاینده (۱۳۹۸). طرح پیشنهادی صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی (مدل حکمرانی بومی فضای مجازی دوست‌دار کودک و نوجوان). اندیشکده حکمرانی شریف.

ج) اسناد، قوانین و آیین‌نامه‌ها

۱۰. سند سیاست‌ها و برنامه‌های کلان و مدیریتی کشور در حوزه کودک و نوجوان (۱۳۹۷). تهیه و تنظیم از سوی زیست‌بوم مجازی درسا.
۱۱. مصوبات جلسه بیست‌ودوم شورای عالی فضای مجازی کشور با عنوان «توسعه فضای مجازی سالم، مفید و ایمن» مورخ ۱۳۹۳/۱۲/۱۰.
۱۲. سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی، مصوب جلسه ۷۱ شورای عالی فضای مجازی، مورخ ۱۴۰۰/۳/۱۷.
۱۳. برنامه اقدام توسعه خدمات فضای مجازی کودک در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و اسناد پشتیبان آن (۱۳۹۶). پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات. دسترسی در: www.cop.itrc.ac.ir.
۱۴. سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی مورخ ۱۳۹۰/۰۷/۰۵.
۱۵. سند تبیین الزامات شبکه ملی اطلاعات، مصوب شورای عالی فضای مجازی، ۱۳۹۵/۰۹/۲۰.
۱۶. سند نظام هویت معتبر در فضای مجازی کشور، مصوب شورای عالی فضای مجازی، ۱۳۹۸/۰۶/۰۹.
۱۷. مصوبه «شرح وظایف، اختیارات و ترکیب اعضای کمیسیون عالی تنظیم مقررات فضای مجازی کشور»، جلسه هشتاد و یکم شورای عالی فضای مجازی مورخ ۱۴۰۱/۰۲/۲۷.
۱۸. گزارش بررسی مسائل و چالش‌های مرتبط با اکوسیستم محتوا و سرویس‌های دیجیتال کودک و نوجوان در کشور. تهیه شده توسط انجمن ناشران دیجیتال کودک و نوجوان. دسترسی در: www.ircdp.org.
۱۹. سند پشتیبان حقوق کودک. تهیه و تنظیم از سوی سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر.
۲۰. دستورالعمل صیانت از حقوق کودکان و نوجوانان در رسانه‌های صوت و تصویر فراگیر. تهیه و تنظیم از سوی سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر. تاریخ ابلاغ: ۱۳۹۹/۱۲/۱۶.



۲۱. نظام‌نامه رده‌بندی سنی محتوا و خدمات مجاز در فضای مجازی، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، دفتر توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی. تاریخ ارائه و رونمایی: ۱۴۰۱/۰۶/۱۵.
۲۲. کونانی، سلمان. دستورالعمل و مقررات حمایت از کودکان در فضای مجازی.
۲۳. گزارش پیمایش ملی «اینترنت و کودکان در ایران؛ فرصت‌ها و تهدیدها». پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
۲۴. گزارش معرفی راهکارهای مراقبت از کودکان در فضای مجازی (۱۴۰۰). مرکز روابط عمومی و اطلاع‌رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات.

انگلیسی

A) Articles

25. Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence.
26. Roudik, Peter (2011). Russia: Protection of Children from Harmful Information. Accessible in: http://www.newsru.com/russia/03jan2011/zakon_print.html
27. By Liu Jiabin (2021). Newly revised law on minors protection highlights online safety. at: <https://compliance.ufl.edu/articles/newly-revised-chinese-law-on-minors-protection-highlights-online-safety-.html>.
28. Zhang, Laney (2021). China: Regulation on Online Protection of Children's Personal Information Issued. At: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=8a1da201-15a8-4e15-8c33-64fda8fbf621>.
29. HM Government. (2117). Internet Safety Strategy - Green paper. Available at: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/651949/Internet_Safety_Strategy_green_paper.pdf.
30. Children and Parents: Media Use and Attitudes Report (2017). United Kingdom, Ofcom.

B) Act and Regulations

31. Children's Online Protection Act (1998). The report of the online child protection commission To the United States Congress.
32. Children's Internet Protection Act (2000). Act of the United States Congress.
33. UK Communications Act (2003).
34. Regulations "Online protection of children's personal information" 2019. (china).
35. Amended Law "Protecting the Online Safety of Minors" 2021. (china).
36. Protection of Children from Negative and Harmful Information Act. (Russia).
37. General Data Protection Regulation (GDPR). (European Union).
38. Connecting Europe Facility. (European Union).