



فضای مجازی کودک و نوجوانان

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

گزارش «بررسی چالش‌های توسعه زیست‌بوم فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان» را مرکز پژوهش‌های مجلس در آبان ۱۴۰۱ به تلاش عبدالرحیم قاسمی‌نژاد بعد از تصویب «سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی» منتشر کرده است.

پس از ابتکار شورای عالی فضای مجازی در تصویب «سند صیانت از کودکان و نوجوانان در فضای مجازی» مورخ ۱۷/۰۳/۱۴۰۰ 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 بررسی کرده 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 تسهیلات، 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، سکویهای 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 به استثنای برخی سکویهای محتوای تصویری که (اکثر محتوای آن‌ها نیز محصولات خارجی است) شرکت‌های تولیدی در زمینه محتوا و خدمات داخلی به سختی 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 عبارت است 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 موردنیاز 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؛
- درنهایت گزارش حاضر در فصل ششم پیشنهادهای سیاستی خود را ذیل سه گروه سیاست‌گذار، تنظیم‌گر/تسهیل‌گر و ارائه‌دهنده خدمت و محتوا و ناظر به هر یک از چالش‌های احصا شده ارائه داده است.