

## دبیر ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم خبر داد: ایجاد ۱۰۰ پایگاه رشد و اعتبار به ۲۰۰۰ هزار شرکت خلاق



شده است هر چند که حوزه فناوری شناختی، هوش مصنوعی، اقتصاد دیجیتال در دنیا در ادبیات نرم فناوری شناخته می شوند اما با این حال در تقسیم بندی امروز ما در زیست بوم علم و فناوری در حوزه فناوری سخت قرار گرفته اند؛ البته رویکرد جدید دنیا همگرایی بین فناوریهای نرم و سخت است، و این دوگانه اساساً موضوعیت خود را از دست داده است.

بر این اساس، معتقدم، نیازمند بازاریابی مجدد و برقراری توازن هستیم چرا که هدایت گر حوزه فناوری باید حوزه فناوری نرم باشد. ما تنها از رهگذر یک نظریه فرهنگی است که می توانیم به یک جامعه مطلوب برسیم و در ادامه آن باید بررسی کنیم که این جامعه مطلوب چه اقتضائات فناورانه ای دارد. از این رو، چون در این حوزه عقب هستیم هر چقدر هم تعامل ایجاد کنیم، مساله به شکلی اصولی حل نمی شود.

یکی از موضوعاتی که معاونت در رویکرد جدیدش دنبال می کند، بحث توسعه اقتصاد دانش بنیان است. چقدر می توان از ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم که دغدغه اتصال مسائل اجتماعی به زیست بوم علم و فناوری را دارد به عنوان یکی از بازیگران جدی توسعه اقتصاد دانش بنیان سخن گفت؟

تفاوتی که بین ستاد توسعه فناوری نرم با دیگر ستاد ها وجود دارد این است که ما وقتی از حوزه های دیگر فناوری صحبت می کنیم، بعضاً نیاز به بازاریسازی داریم؛ یعنی یک محصول نانویی که قبلاً وجود نداشته و الان به وجود آمده است، در یک مرحله ای نیاز به بازاریسازی دارد اما در حوزه فناوری های فرهنگی و نرم از دیرباز چنین بازار مردمی ای شکل گرفته است و هدف ما ارتقا این بازار است.

در سال ۱۴۰۱ مردم ۲۵۰ هزار میلیارد تومان هزینه کالا و خدمات فرهنگی کرده اند. این عدد کمی نیست. اما با این حال، متأسفانه بخش بزرگی از این بازار هنوز وارداتی است و ما می توانیم با اتکا به دستاوردهای شرکت های دانش بنیان و خلاق، این کالا و خدمات را بومی کنیم.

این ظرفیت را به بازار خارج از کشور هم سرریز کنیم؛ برای مثال، در صنعت نوشت افزار بالای ۹۰٪ بازار تا هفت، هشت سال پیش وارداتی بود اما امروز قضیه برعکس شده است و سهم غالب بازار این صنعت در دست تولید کنندگان داخلی قرار گرفته است.

سهم اقتصاد صنایع خلاق در **GDP** کشور چقدر است؟

سهم اقتصاد صنایع خلاق در دنیا تقریباً چهار درصد **GDP** است که با سهم نفت و فولاد برابری می کند و پیش بینی می شود که عدد صنایع خلاق به ۱۰ درصد هم برسد.

در کشور ما سهم صنایع خلاق در **GDP** متأسفانه زیر یک تا دو درصد تخمین زده میشود و البته آمار دقیقی در این حوزه وجود ندارد. این در حالی است که ما زیرساخت های فرهنگی و هویتی غنی تری نسبت به کشور های دیگر داریم. تاریخ روایی، بن مایه های فرهنگی و شخصیت هایمان به مراتب از بسیاری از کشور ها عقبه بیشتری دارد؛ بنابراین ما باید دو خلاء را جبران کنیم؛ نخست اینکه یک درصد سهم در **GDP** را به نرم جهانی یعنی چهار درصد برسانیم و دوم اینکه به افق دنیا که ۱۰ درصد است، نزدیک شویم؛ باید در یک مسیر پر شتابی این مساله را حل کنیم.

مانوین در اینوتکس امسال به نوعی محورترین رویداد معاونت علمی بود. این توجه ویژه به حوزه صنایع خلاق چقدر نشان دهنده فهم اهمیت این حوزه در زیست بوم علم و فناوری است؟

مهمترین نهادی که حوزه صنایع خلاق و فناوری نرم را در کشور فهم کرده و برای آن به تعریف زیرساخت پرداخته است، قطعاً معاونت علمی است و از همین رو توانسته در هفت، هشت سال گذشته از دیگر متولیان حوزه فرهنگ پیشی بگیرد. دلیل این امر داشتن نگاه درست به حوزه فرهنگ است. معاونت علمی، هیچ گاه به حوزه فرهنگ، نگاه اعانه محور و صدقه پرور نداشته و بر این باور بوده است که با جامعه ای رشید و بالغ مواجه است که اگر از تولیدکنندگان فرهنگی آن حمایت کند، کسب و کار خود را توسعه داده و جریان رشد و تولید فرهنگی را ارتقا می دهند.

معاونت فرهنگی در فهم این فضا، در نقطه شکل گیری ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز با ارتقای آن به یک ساختار قانونی در شورای عالی انقلاب فرهنگی ذیل سند توسعه فناوری های فرهنگی و نرم، موفق به ایجاد زیرساخت هایی مثل خانه ها و شرکت های خلاق، موفق عمل کرده است.

از این رو، بر این باور هستم که ما با دو دستاورد درخشان در معاونت مواجه هستیم؛ نخست، گفتمان سازی و ایجاد ادبیات در معاونت علمی و دوم ایجاد زیرساخت و طی آن در فاصله کمی موفق به ایجاد ۱۰۰ پایگاه رشد شده ایم. الان ما به بیش از دو هزار شرکت خلاق اعتبار بخشی کرده ایم موضوعی که دیگر متولیان فرهنگ در کشور نتوانسته اند به این سرعت به آن جامه عمل بپوشانند.

مانوین هم نقطه اتصال همین قضیه است و می خواستیم در حوزه توسعه فناوری های موجود، فناوری های نرم هم در کنار فناوری سخت، در قالب هویتمند دیده شود. اتصال مانوین در کنار اینوتکس کاملاً معنادار بود و باید تا جایی که امکان دارد به بازیگران این اکوسیستم هویت بدهیم کما اینکه خیلی از بازیگرانی که در اکوسیستم وجود دارند، جزو فناوری نرم هستند اما هنوز خود را با این لباس نمی شناسند. دی جی کالا، اسنپ، تپسی، دیوار، کافه بازار و ... اینها فناوری نرم هستند و اینها اگر با این هویت (فناوری نرم) خود را بشناسند می توانند در توسعه اکوسیستم اثرگذار ظاهر شوند.

دبیر ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم گفت: با دو دستاورد درخشان در معاونت مواجه هستیم؛ نخست، گفتمان سازی و ایجاد ادبیات در معاونت علمی و دوم ایجاد زیرساخت که طی آن در فاصله کمی موفق به ایجاد ۱۰۰ پایگاه رشد شده ایم. الان ما به بیش از دو هزار شرکت خلاق اعتبار بخشی کرده ایم موضوعی که دیگر متولیان فرهنگ در کشور نتوانسته اند به این سرعت به آن جامه عمل بپوشانند.

به گزارش بازارکار نوین از مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری، دکتر دهقانی در نشست خبری دومین دوره نمایشگاه ملی آبادیران از سه شق هویتی برای معاونت علمی سخن گفت؛ نخست شرکت ها و حوزه های دانش بنیان، دوم صنایع فرهنگی و نرم و سوم مجموعه ها نوآور مردم نهاد و تاکید کرد: باید بیش از پیش از صنایع خلاق و فناوری های نرم در زیست بوم علم و فناوری بهره ببریم.

در این راستا با مسعود حسنلو، دبیر ستاد فناوری های فرهنگی و نرم به گفت‌وگو نشستیم تا از سهم این ستاد در جغرافیای علم و فناوری سوال کنیم، اینکه اساساً فناوری نرم به چه معنا است و چه حوزه هایی را در بر می گیرد و کجای زیست بوم می توان اثرگذاری آن را ردگیری کرد؟

گفتمان سازی و روایت‌پردازی از زیست و بوم علم و فناوری را چقدر از ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم می‌توان توقع کرد؟

گفتمان سازی و روایت پردازی به زبان ساده یعنی ساختن گفتاری که در مخاطب اثر کند و به سخن غالب تبدیل شود. گفتمان سازی در حوزه فناوری، ذاتاً در حوزه فناوری نرم قرار می گیرد. معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان به اقتضای درک عمومی از فناوری در نظام علمی و آموزشی و ساختار حکمرانی کشور و تلقی مرسوم از فناوری در جهان تا پیش از تحولات دهه های اخیر با تمرکز بیشتر بر حوزه‌های فناوری سخت بنا شد. از این رو ضرورت دارد برای جبران این تأخیر گفتمانی، حوزه ترویج و گفتمان‌سازی فناوری با جدیت و تلاش بیشتری مطمح نظر معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان قرار گیرد. منظور از فناوری نرم چیست و چه فضایی را نمایندگی می کند؟

فناوری نرم، در دو ساحت کنشگری می‌کند؛ نخست، حل مسائل و بحران های اجتماعی و دوم حل مسائل و چالش‌های سیاسی و حاکمیتی؛ یعنی، آنجایی که در ذیل گفتمان حاکمیتی نمی‌توانیم به مسائل عمومی اتصال پیداکنیم و بین فهم مردم و فهم حاکمیتی دچار افتراق می‌شویم.

واقعیت این است که در حوزه فناوری سخت، پیشرفت‌های چشم‌گیری داشته‌ایم؛ اما در ارائه این پیشرفت‌ها به بدنه جامعه موفق عمل نکرده‌ایم و مردم حسی نسبت به این پیشرفت ها نداشته اند. یکی از این دلایل این امر، ضعف ما در گفتمان سازی و دوم عدم برقراری پیوند میان مسائل حوزه فناوری‌های سخت به مسائل اجتماعی است.

هویت ملی، زبان فارسی، محیط زیست، عدالت آموزشی، امنیت فرهنگی و ... از جمله مسائل اجتماعی‌ای هستند که مردم با آنها دست و پنجه نرم می‌کنند؛ برای مثال، حمل و نقل عمومی هم یک وجه فناوری سخت و هم یک وجه فناوری نرم دارد اما اغلب برای حل این مسائل به فناوری سخت متوسل شده و از نقش فناوری نرم غافل می شویم.

پس زیست بوم علم و فناوری در یک نگاه کلان باید به سمت حل مسائل اجتماعی برود تا طی آن، نگاه مردم به حوزه فناوری تغییر کند. ابزار حل مسائل اجتماعی هم در یک لایه حوزه فناوری های نرم و صنایع خلاق است. یعنی نوک پیکان حل مساله زبان فارسی، محیط زیست، هویت ملی، وفاق اجتماعی و ... فناوری نرم، پلتفرم های رسانه ای، پلتفرم های حوزه سرگرمی، محصولات حوزه سبک زندگی و ... است.

از این رو، به اعتقاد من، معاونت علمی در نگاه کلان خود باید نگاه ویژه تری به حوزه فناوری‌های نرم داشته باشد. این ماموریت‌ها اجمالاً در معاونت به ستاد توسعه فناوری‌های نرم و خلاق سپرده شده است، به همین دلیل، ما هم یک رسالت مشخص اجتماعی در حل مسائل اجتماعی برای خود قائل شده‌ایم.

ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم چه برنامه‌هایی برای حل مسائل جامعه در دستورکار خود دارد؟

در سیر تطور حوزه ارتباطات، اولین فناوری روایت، قصه های شفاهی بود، در ادامه قصه های مکتوب و بعد رادیو، تلویزیون و سینما به عنوان فناوری روایت به کار گرفته شدند. در عصر ما، فناوری روایت در قالب تعامل و بازی اتفاق می‌افتد؛ شاهد این مدعا، حجم بالای مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در کشور است و واقعا اگر معاونت بخواهد مساله گفتمان سازی و روایت پردازی را در لایه فرهنگی دنبال کند، باید از ابزار زمان خودش استفاده کند که البته تا حدی در این فضا ضعف داریم اما زیرساخت آن وجود دارد.

واقعیت این است که فرهنگ سازی در بستر رسانه و خلق شخصیت اتفاق می افتد. برای مثال، یک مساله مهم حاکمیتی و اجتماعی در جامعه ما، اصلاح الگوی مصرف است و مدیریت این مهم را ما این روزها با کاراکتر بابا برقی بر بیلبوردهای سطح شهر در دست انجام داریم؛ در واقع، کاراکتری که سی سال پیش در کشور ساخته شده، هنوز کارایی دارد.

معاونت علمی هم برای روایت پردازی از دستاوردهای زیست‌بوم علم و فناوری به کاراکترسازی نیاز دارد و ما نیازمند انیمیشینی هستیم که قهرمان آن مسیر رشدش را مثلاً در یک شرکت دانش‌بنیان طی کرده باشد تا زیرساخت شناختی از دوره کودکی برای ایجاد هویت در جوانی متناسب با فضای کسب و کارهای دانش‌بنیان ایجاد شود.

مشخصاً ستاد شما، برنامه ای برای اتصال مسائل جامعه به زیست بوم علم و فناوری داشته است؟

برنامه‌ای را که امسال در راستای حل مسائل‌اجتماعی، جدی‌تر دنبال کرده‌ایم، بحث حوزه مشاوران اجتماعی است، مساله ما در این طرح این بود که مساله اجتماعی را بازیگران موثر حل کنند. حال بازیگر موثر می تواند یک پلتفرم یا تولید کننده یا شرکت بزرگ باشد اما وقتی از حل مساله یا بهبود یک شاخص اجتماعی صحبت می کنیم با یک بازیگر موثر مواجه هستیم. برای مثال، ما در حوزه زبان فارسی دایره لغات مان به زیر ۵۰۰ کلمه رسیده است که خود یک وضعیت قرمز برای حوزه زبانی محسوب می شود. این در حالی است که پیش از این، دایره لغات فارسی ما در محاورات روزمره بالای دو هزار کلمه بوده است. بنابراین، اگر بخواهیم این مساله اجتماعی را حل کنیم، نیاز به ابزار و بازیگرانی داریم که امکان اثرگذاری داشته‌باشد؛ تا زمانی که بازی ای همچون آمیرزا با ۲۰ میلیون مخاطب نداشته باشیم، نمی توانیم از حل این مساله حرف بزنیم. از این رو، برنامه ما در ستاد برای اتصال زیست بوم علم و فناوری به مسائل اجتماعی، تبدیل بازیگران مستعد به بازیگران موثر است .

البته نباید از ذکر این نکته گذشت که بازیگر موثر برای حل مسائل اجتماعی، نیاز به یک راهبر و نخبه اجتماعی دارد که این مهم هم در تعامل با بنیاد ملی نخبگان در حال پیگیری است.بنابراین، ما با یکسری مسائل اجتماعی مواجه هستیم و نیاز داریم بازیگران موثری را برای حل این مسائل تعریف کنیم، و یکسری راهبر برای اینکه این بازیگر موثر را هدایت کنند.

همانطور که پیشتر اشاره کردید، برای حل مسائل جامعه نیازمند ارائه راه حل های فناورانه از جنس سخت و نرم به شکل توامان هستیم، در این راستا، آیا برنامه مشترک و بین ستادی در دستور کار خود دارید؟

ما تا جایی که توانستیم سعی کردیم تعامل را در لایه های مختلف شکل بدهیم حتی در برنامه های جدی تر همچون آبادیران این تعامل را کلید زده ایم. ولی اساساً تحقق این مهم (تعامل بین ستادی) یک اصلاح بالادستی و فلسفی نیاز دارد. معاونت علمی در حوزه فناوری سخت، ۲۰ ستاد تعریف کرده است اما در حوزه فناوری نرم تنها به ستاد فناوری های نرم و خلاق بسنده