

پارلمان الکترونیک و دیجیتال (۲): تجارب جهانی، الگوبرداری و چارچوب پیاده‌سازی

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تاریخ انتشار:

۱۴۰۵/۱/۲۹

شماره مسلسل:

۲۱۴۱۳



مرکز پژوهش‌های
مجلس شورای اسلامی

عنوان گزارش:

پارلمان الکترونیک و دیجیتال (۲): تجارب جهانی، الگوبرداری و چارچوب پیاده‌سازی

نوع گزارش: طرح / لایحه □ راهبردی ■ نظارتی □ پیش‌نویس قانونی □

نام دفتر:

مطالعات حکمرانی (گروه سیاست‌پژوهی و آزمایشگاه حکمرانی)

تهیه و تدوین کنندگان:

محمد نثاری، عطیه یوسفی (گروه سیاست‌پژوهشی و آزمایشگاه حکمرانی)

مدیر مطالعه:

حسین بابایی مجرد

ناظر علمی:

مهدی عبدالحمید

گرافیک و صفحه‌آرایی:

-

ویراستار ادبی:

مژگان کاظمی

واژه‌های کلیدی:

۱. پارلمان الکترونیک
۲. پارلمان دیجیتال
۳. تحول دیجیتال

تاریخ شروع مطالعه:

۱۴۰۴/۳/۵



فهرست مطالب

چکیده.....	۶
خلاصه مدیریتی.....	۷
۱. مقدمه.....	۸
۲. پیشینه.....	۱۱
۲-۱. سوابق مطالعاتی در مرکز.....	۱۱
۲-۲. سوابق تقنین به همراه آسیب شناسی.....	۱۱
۳. نگاهی بر تجربه های بین المللی در حرکت به سمت پارلمان الکترونیک / دیجیتال.....	۱۴
۳-۱. اتحادیه اروپا.....	۱۴
۳-۲. آسیا و اقیانوسیه.....	۲۰
۴. چارچوب های توسعه پارلمان الکترونیک و دیجیتال.....	۲۴
۵. چارچوب پیشنهادی توسعه پارلمان الکترونیک و دیجیتال برای ایران.....	۲۸
۶. جمع بندی و نتیجه گیری.....	۳۱
منابع و مآخذ.....	۳۳

فهرست جداول

جدول ۱. قوانین و اسناد مرتبط با تحقق تحول دیجیتال در مجلس.....	۱۲
جدول ۲. بررسی قابلیت به کارگیری پروژه های مذکور در مجلس شورای اسلامی.....	۱۸
جدول ۳. اقدام های پارلمان ها در راستای تحقق پارلمان الکترونیک.....	۱۸
جدول ۴. اقدام های پارلمان کشورهای خارج از اتحادیه اروپا در راستای تحقق پارلمان الکترونیک.....	۲۳
جدول ۵. اقدام های پارلمان ها در راستای تحقق پارلمان الکترونیک.....	۲۶
جدول ۶. اقدام ها و متولیان پیشنهادی برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی.....	۲۹
جدول ۷. پیشنهاد توصیه سیاستی ویژه گزارش های راهبردی / نظارتی.....	۳۲

فهرست شکل ها

شکل ۱. شاخص مشارکت الکترونیکی برای ایران در سال ۲۰۲۴.....	۹
شکل ۲. شاخص خدمات برخط برای ایران در سال ۲۰۲۴.....	۱۰
شکل ۳. شاخص ساختار ارتباطی برای ایران در سال ۲۰۲۴.....	۱۰
شکل ۴. وضعیت توسعه فناوری برای ایران در سال ۲۰۲۴.....	۱۱
شکل ۵. چارچوب تحول پارلمان دیجیتال کریزیس.....	۲۵
شکل ۶. عناصر ضروری برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی.....	۲۸



پارلمان الکترونیک و دیجیتال (۲): تجارب جهانی، الگوبرداری و چارچوب پیاده‌سازی

Doi: [10.22034/mrc.report.21413](https://doi.org/10.22034/mrc.report.21413)

چکیده



تحول دیجیتال در نهادهای قانونگذاری به‌عنوان یک الزام کلیدی برای حاکمیت نوین در عصر فناوری اطلاعات شناخته می‌شود. این پژوهش برای تحلیل تجربه‌های بین‌المللی و ارائه یک چارچوب عملیاتی برای تحقق پارلمان دیجیتال در ایران انجام شده است. روش تحقیق به کار رفته در این پژوهش، مبتنی بر مطالعه تطبیقی تجربه‌های موفق کشورهای دیگر در زمینه دیجیتال‌سازی پارلمان‌ها و تحلیل الزامات سازمانی، فنی و قانونی است.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که برای پیاده‌سازی موفق پارلمان دیجیتال، باید یک چارچوب جامع در نظر گرفته شود که شامل عناصری نظیر سیاستگذاری دیجیتال، تدوین قوانین و استانداردها، ارتقای سواد دیجیتال، استقرار فناوری‌های نوین، یکپارچه‌سازی اطلاعات، تضمین شمولیت اجتماعی، شفافیت رسانه‌ای، مشارکت دیجیتال شهروندان، بهره‌برداری هوشمند از داده‌ها، تصمیم‌گیری مبتنی بر شواهد و نظارت مستمر باشد. تجربه کشورهای پیشرو در این حوزه بر ضرورت هم‌زمانی توانمندسازی نمایندگان، تقویت زیرساخت‌های امنیتی و تدوین چارچوب‌های حقوقی مناسب تأکید دارد.

تحلیل چالش‌ها همچنین ضرورت تعادل میان شفافیت و کنترل را مشخص می‌کند. به‌علاوه، محدود کردن استفاده نامعقول از داده‌ها و توجه به نقش فعال افراد در فرایندهای اجتماعی برای تضمین شمولیت اجتماعی بسیار حائز اهمیت است. نتایج این پژوهش الگوی عملیاتی برای تحول دیجیتال مجلس شورای اسلامی ارائه می‌دهد که ضمن بهره‌گیری از ظرفیت‌های فناوری، تعادل میان نوآوری و حفظ اصول مردم‌سالاری را تضمین می‌کند.



■ بیان/شرح مسئله

تحول دیجیتال به یک رکن اساسی در فرایند قانونگذاری در دنیای معاصر تبدیل شده است. تجربه‌های موفق کشورهای مختلف در راه‌اندازی پارلمان‌های الکترونیک و دیجیتال، ضرورت بهره‌گیری از فناوری‌های نوین را برای تسهیل ارتباطات بین نمایندگان و مردم و بهبود شفافیت و مشارکت عمومی نشان می‌دهد. به‌عنوان مثال، کشورهایی نظیر کره جنوبی با استفاده از برنامه‌های موبایلی و ابزارهای مشارکت الکترونیکی به افزایش کارایی و تعاملات قانونگذاری خود دست یافته‌اند.

باین حال، پیاده‌سازی این فناوری‌ها با چالش‌های جدی مواجه است. از جمله این چالش‌ها می‌توان به مسائل امنیت اطلاعات، مدیریت کارآمد داده‌ها و ضرورت وجود چارچوب‌های قانونی مناسب اشاره کرد. نادیده گرفتن این چالش‌ها نه تنها می‌تواند به کاهش اعتماد عمومی منجر شود، بلکه مانع از مشارکت مردم در فرایندهای سیاسی می‌شود. در نتیجه، بررسی تجارب جهانی در راستای توسعه پارلمان‌های الکترونیک و دیجیتال، امری ضروری به نظر می‌رسد.

■ نقطه نظرات / یافته‌های کلیدی

بررسی تجربه‌های موفق کشورهای مختلف در زمینه پارلمان‌های الکترونیک و دیجیتال نشان از آن دارد که کشورهای پیشرو مانند کره جنوبی، استونی و سوئد با استفاده از فناوری‌های نوین و ابزارهای مشارکت الکترونیکی، توانسته‌اند کارایی و شفافیت فرایندهای قانونگذاری را به‌طور چشمگیری افزایش دهند. این کشورها به مردم امکان می‌دهند تا به اطلاعات مربوط به تصمیم‌گیری‌های پارلمانی دسترسی داشته و در فرایندهای قانونگذاری به‌طور فعال مشارکت کنند؛ که این امر به افزایش شفافیت و مسئولیت‌پذیری نمایندگان مجلس منجر شده است. همچنین، تجربه‌های جهانی نشان می‌دهد که وجود چارچوب‌های قانونی و نظارتی مناسب برای حمایت از تحولات دیجیتال ضروری است. این چارچوب‌ها به تضمین امنیت داده‌ها و ایجاد زیرساخت‌های مطمئن کمک می‌کنند. البته، چالش‌های متعددی از قبیل مسائل امنیت اطلاعات، مدیریت داده‌ها و مقاومت در برابر تغییرها در فرایندهای سنتی، همچنان قابل مشاهده است.

استفاده از فناوری‌های نوین، مانند هوش مصنوعی و تحلیل داده، به‌عنوان یک پیش‌نیاز برای ایجاد یک پارلمان دیجیتال کارآمد مطرح شده است و این فناوری‌ها می‌توانند در تصمیم‌گیری‌های مبتنی بر داده و بهبود فرایندهای قانونگذاری نقش ویژه‌ای ایفا کنند. در نهایت، آموزش و توانمندسازی نمایندگان پارلمان در زمینه فناوری‌های دیجیتال به‌عنوان یک عامل کلیدی در موفقیت پیاده‌سازی پارلمان الکترونیک محسوب می‌شود و می‌تواند به افزایش کارایی و اثربخشی این نهاد کمک کند.

این یافته‌ها نه تنها بر ضرورت تحول دیجیتال در فرایندهای قانونگذاری تأکید دارند، بلکه فراهم آوردن یک چارچوب مناسب برای بهره‌برداری از تجربه‌های جهانی را نیز ضروری می‌سازند.

■ پیشنهاد راهکار تقنینی، نظارتی یا سیاستی

به‌طور کلی، توصیه‌ها و پیشنهاد‌های سیاستی ذیل را می‌توان در راستای تحقق مجلس الکترونیک و دیجیتال بیان کرد:

- توسعه سیاستگذاری راهبردی دیجیتال: برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی، پیشنهاد می‌شود کمیته عالی راهبری تحول دیجیتال ذیل کمیسیون آیین‌نامه داخلی و با همکاری مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس تشکیل شود. این کمیته با تصویب آیین‌نامه تشکیل و تعیین دبیرخانه دائمی، با برگزاری جلسات ماهیانه، نظارت بر اجرای منسجم طرح و تصمیم‌گیری در مسائل کلان را بر عهده داشته باشد.
- بازنگری چارچوب قانونی دیجیتال: برای تطبیق فرایندهای پارلمانی با الزامات دیجیتال، پیشنهاد می‌شود که نمایندگان با همکاری



مرکز آمار و فناوری اطلاعات اقدام به اصلاح یا افزودن مواد آیین‌نامه داخلی مجلس کنند. این اصلاحات باید شامل پذیرش امضای دیجیتال اسناد قانونی و تدوین ضوابط هویت‌سنجی دیجیتال نمایندگان باشد تا با تأمین زیرساخت فنی قابل اعتماد، تضمین امنیت رأی‌گیری و پشتیبان‌گیری کامل از فرایندهای قانونی حاصل شود.

● **ایجاد سکوهای آنلاین مشارکت عمومی:** برای افزایش تعامل و مشارکت مردمی در فرایندهای تصمیم‌گیری، پیشنهاد می‌شود که مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس با همکاری روابط عمومی مجلس، سکوهای آنلاین طراحی و پیاده‌سازی کند. این بسترها باید به مردم امکان دهند تا نظرها و پیشنهادهای خود را به راحتی ارائه دهند و نمایندگان بتوانند به صورت فعال با شهروندان در ارتباط باشند.

● **توسعه سیستم مدیریت اطلاعات و اسناد:** برای تسهیل دسترسی به اطلاعات و اسناد قانونی، پیشنهاد می‌شود که مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس سامانه‌ای برای مدیریت اطلاعات و اسناد پارلمانی طراحی کند. این سامانه باید به نمایندگان و عموم مردم دسترسی آسان به اطلاعات قانونی را فراهم کند و در امانت‌داری و مدیریت اسناد دقت لازم را داشته باشد.

● **توسعه زیرساخت داده‌ای مجلس:** برای بهبود دسترسی به اطلاعات ملی و یکپارچه‌سازی داده‌ها، پیشنهاد می‌شود مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات اقدام به طراحی سازوکاری برای امکان استفاده مجلس از پایگاه‌های داده ملی و پیاده‌سازی معماری داده مناسب کند. این سازوکار باید با اولویت استفاده از فناوری‌های داخلی و رعایت استانداردهای بین‌المللی امنیت، امکان دسترسی مطمئن و کارآمد به اطلاعات مورد نیاز فرایندهای قانونگذاری را فراهم کند.

● **استقرار سیستم تحلیل داده‌ها:** برای بهبود فرایند تصمیم‌گیری مبتنی بر شواهد، پیشنهاد می‌شود که مرکز داده کاوی با همکاری آزمایشگاه حکمرانی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی اقدام به تحلیل داده و تولید گزارش‌های شواهد محور کند. این سیستم باید قابلیت پیش‌بینی روندها و ارائه توصیه‌های سیاستی مبتنی بر الگوهای داده‌ای را داشته باشد و با حفظ تعادل میان داده‌محوری و تصمیم‌گیری سیاسی، تضمین کیفیت و صحت داده‌های ورودی را نیز فراهم کند.

● **توسعه سیستم مدیریت اجرایی:** برای نظارت مؤثر بر پیشرفت پروژه‌ها، پیشنهاد می‌شود که آزمایشگاه حکمرانی و مرکز داده کاوی مرکز پژوهش‌های مجلس با همکاری مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی اقدام به توسعه داشبورد مدیریتی چند سطحی کند. این داشبورد باید نمایش بصری عملکرد کلیه پروژه‌ها، منابع مصرفی، میزان پیشرفت و هشدارهای زود هنگام برای مدیران مختلف را فراهم کند و با تضمین دقت و به‌موقع بودن اطلاعات، سادگی رابط کاربری را نیز تأمین کند.

۱. مقدمه

در دنیای امروز، نهادهای قانونگذار، از جمله پارلمان‌ها، با چالش‌های جدی در زمینه حکمرانی و بهبود کارایی تصمیم‌های خود مواجه هستند. با توجه به تحولات سریع در فناوری اطلاعات و ارتباطات، احساس نیاز به ایجاد پارلمان‌های الکترونیک و دیجیتال به‌عنوان ابزاری مؤثر برای بهبود کارایی عملیاتی این نهادها بیش از پیش افزایش یافته است. این تحولات به نهادهای قانونگذار این امکان را می‌دهند که با پذیرش فناوری‌های نوین، پاسخ‌گویی و شفافیت خود را تقویت کنند و از طریق تسهیل فرایندهای قانونگذاری، اعتماد عمومی را جلب کنند [۱].

پارلمان‌های الکترونیک به نهادهای قانونی این امکان را می‌دهند که اطلاعات مورد نیاز را به‌طور سریع و کارآمد در دسترس مردم قرار دهند و به تبادل اطلاعات بین نمایندگان و مردم کمک کنند. این امر به‌نوبه خود موجب ارتقای مشارکت عمومی و تقویت

مردم‌سالاری می‌شود. استفاده از فناوری‌هایی مانند هوش مصنوعی، یادگیری ماشین و پردازش داده‌ها می‌تواند به بهبود عملکرد سیستم‌های پارلمانی و افزایش کارایی آنها منجر شود [۲]. پارلمان‌های الکترونیک معمولاً از چند مؤلفه کلیدی تشکیل می‌شوند که شامل موارد زیر است [۳]:

دسترسی به اطلاعات: ارائه اطلاعات جامع و به‌روزرسانی شده به مردم از طریق پورتال‌های عمومی.

همکاری و مشارکت برخط: فراهم آوردن بسترهای برخط برای مشارکت عمومی در فرایندهای قانونگذاری و نظارت.

تکنولوژی‌های ارتباطی: استفاده از ویدئو کنفرانس و ابزارهای ارتباطی دیجیتال برای تسهیل جلسات و مباحثات.

سیستم‌های خودکار: خودکارسازی فرایندهای داخلی پارلمان برای بهبود کارایی و کاهش زمان برای پردازش اطلاعات.

داده‌محوری: بهره‌مندی از داده‌های کلان و تجزیه و تحلیل آنها جهت اتخاذ تصمیم‌های مبتنی بر مدارک و شواهد.

نمایی از وضعیت کشور ایران در زمینه برخی مؤلفه کلیدی توسعه پارلمان الکترونیک و دیجیتال در اشکال ۱ تا ۴ ارائه شده است. ایران در شاخص فناوری در وضعیتی متوسط قرار دارد، که نشان‌دهنده استفاده محدود از فناوری‌های نوین و اطلاعات و ارتباطات در مقایسه با بسیاری از کشورهای دیگر است. از منظر زیرساخت‌های مخابراتی، ایران در سطح بالایی قرار دارند و این مقدار نزدیک به حداکثر ممکن است. این موضوع نمایانگر وجود قابلیت‌های خوب در زمینه مخابرات و اینترنت است. توسعه شبکه‌های اینترنتی و اپراتورهای تلفن همراه این امکان را به وجود آورده که خدمات برخط به راحتی در دسترس باشند و این امر می‌تواند به رشد سایر شاخص‌های حکمرانی دیجیتال کمک کند.

با این حال، در زمینه ارائه خدمات دولتی برخط، ایران در جایگاه نسبتاً پایینی قرار دارد. این رقم نشان‌دهنده این است که خدمات دولتی به صورت برخط ممکن است به خوبی در دسترس نباشند و پیچیدگی‌هایی در ارتباط با دسترسی به آنها وجود داشته باشد. نبود بستر قوی برای ارائه خدمات برخط می‌تواند به مشارکت کمتر مردم در فرایندهای حکومتی منجر شود.

شکل ۱. شاخص مشارکت الکترونیکی برای ایران در سال ۲۰۲۴ [۴]



شکل ۲. شاخص خدمات برخط برای ایران در سال ۲۰۲۴ [۴]



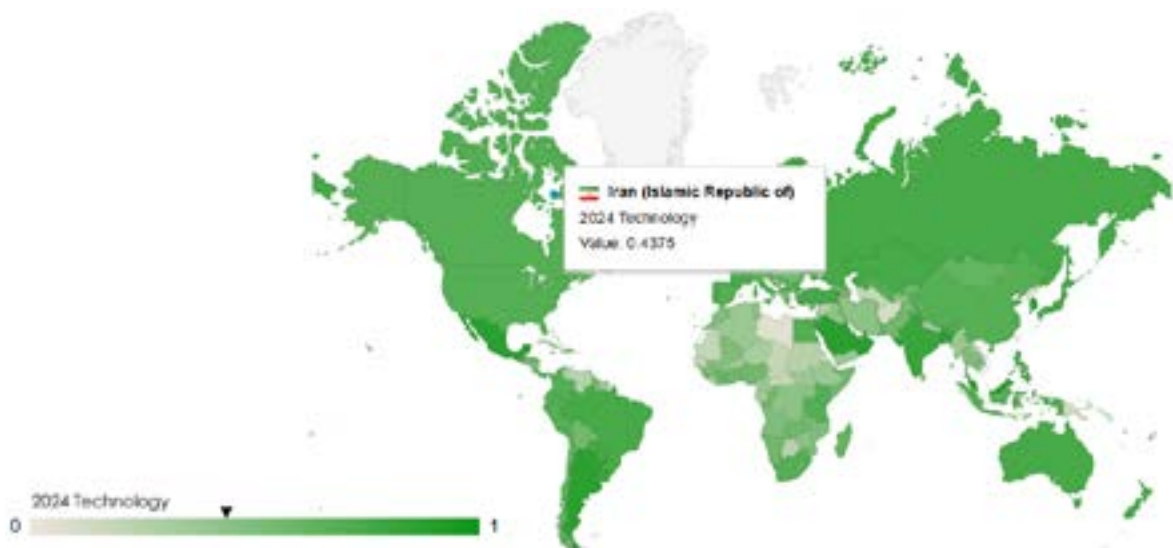
در نهایت، وضعیت مشارکت الکترونیکی در ایران به چالش‌هایی در افزایش مشارکت عمومی در فرایندهای حکومتی اشاره دارد. عواملی همچون موانع فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی می‌توانند تأثیرگذار باشند و همچنین ناکافی بودن زیرساخت‌های برخط و سکوها مشارکت نیز به این وضعیت کمک می‌کند.

وضعیت ایران در زمینه فناوری، زیرساخت‌های مخابراتی و ارائه خدمات برخط نشان‌دهنده نقاط قوت و ضعف‌های قابل توجهی است. در حالی که زیرساخت‌های مخابراتی در وضعیت خوبی قرار دارند، بقیه شاخص‌ها نیاز به توجه بیشتری دارند. برای بهبود وضعیت مشارکت الکترونیکی و خدمات برخط، باید بر توسعه زیرساخت‌های دیجیتال، افزایش دسترسی به فناوری و ارتقای خدمات دولتی برخط تمرکز شود. ایجاد بسترهای بیشتر برای مشارکت عمومی و تعامل فعال میان دولت و مردم می‌تواند نقشی کلیدی در بهبود شرایط حکمرانی دیجیتال در ایران ایفا کند. از این رو، بررسی تجارب جهانی در گذر از این چالش‌ها می‌تواند نقشه راهی را برای ارتقای مؤلفه‌های کلیدی پارلمان دیجیتال فراهم آورد.

شکل ۳. شاخص ساختار ارتباطاتی برای ایران در سال ۲۰۲۴ [۴]



شکل ۴. وضعیت توسعه فناوری برای ایران در سال ۲۰۲۴ [۴]



۲. پیشینه



۲-۱. سوابق مطالعاتی در مرکز

پیشینه مطالعاتی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی در زمینه پارلمان الکترونیک و دیجیتال به تفصیل در گزارش «پارلمان الکترونیک و دیجیتال (۱): اصول، چارچوب‌ها و الزامات اجرایی» بررسی شده است. نتایج این بررسی نشان از آن دارد که تا به امروز به ارائه پنج گزارش در زمینه بررسی نحوه استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات (فاوا) در پارلمان‌ها، پرداخته شده است. در این گزارش‌ها به تحلیل چالش‌ها و فرصت‌های استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در پارلمان‌ها در نتیجه بررسی تجربه‌های کشورهای مختلف در زمینه مدیریت فناوری اطلاعات، توسعه زیرساخت‌ها و استفاده از نرم‌افزارهای متن‌باز و تجاری، بررسی سیستم‌های اطلاعاتی و کتابخانه‌های پارلمانی و غیره پرداخته شده است. از آنجا که گزارش‌های مذکور مرتبط با سال ۲۰۱۶ می‌باشند، در گزارش حاضر تلاش شده است تا با به‌روزرسانی تجارب گذشته و بررسی گستره بیشتری از کشورها، به ارائه تجربه‌های موفق در پیاده‌سازی پارلمان‌های دیجیتال، پرداخته شود. از این رو، در گزارش قبلی از این دو گزارش مکمل، مبانی نظری و الزامات کلیدی در حوزه حکمرانی دیجیتال مورد بحث قرار گرفته بود که می‌تواند زمینه‌ساز تحولات مؤثری در فرایندهای قانونی و سیاستگذاری کشور باشد. در گزارش حاضر نیز به بررسی تجارب عملیاتی کشورها در زمینه استقرار پارلمان دیجیتال پرداخته شده است. هدف این گزارش، ترسیم یک نقشه‌راه کاربردی برای تحول دیجیتال مجلس شورای اسلامی است که به افزایش شفافیت و پاسخ‌گویی در فرایندهای قانونگذاری و همچنین تقویت مشارکت فعال شهروندان در تصمیم‌گیری‌های سیاسی کمک خواهد کرد.

۲-۲. سوابق تقنین به‌همراه آسیب‌شناسی

همان‌طور که در گزارش پیشین نیز بیان شد، بررسی قوانین و اسناد بالادستی حاکی از آن است که به‌طور خاص، قانونی، مقررات یا برنامه‌های بالادستی در زمینه پارلمان‌های دیجیتال و الکترونیک وجود ندارد. با این حال، پارلمان دیجیتال شامل چهار مؤلفه کلیدی (شفافیت، دسترس‌پذیری، امنیت و مشارکت شهروندی) است که به بهبود فرایندهای قانونی و تصمیم‌گیری کمک می‌کند. قوانین مرتبط با این چهار مؤلفه در جدول ۱ ارائه شده است.



جدول ۱. قوانین و اسناد مرتبط با تحقق تحول دیجیتال در مجلس

نقاط قوت	نقاط ضعف	منظر	مواد قانونی	قانون و سند
شفاف‌سازی فرایندها به افزایش اعتماد عمومی کمک می‌کند.	ممکن است به دلیل نبود هماهنگی در میان دستگاه‌ها به درستی پیاده‌سازی نشود.	امنیت - این ماده به تعیین روش‌ها و شفاف‌سازی فرایندها در مدیریت داده‌ها و حفاظت از آنها مرتبط است.	ماده (۴): تعیین و مستندسازی نحوه مدیریت و دسترسی به داده‌ها.	قانون مدیریت داده‌ها و اطلاعات ملی
افزایش آگاهی عمومی و مشارکت را در پی دارد.	خطر عدم ارائه اطلاعات به موقع و دقیق وجود دارد.	شفافیت - تسهیل دسترسی به اطلاعات برای افزایش شفافیت و مشارکت عمومی است.	ماده (۵): الزام دستگاه‌های دولتی به تسهیل دسترسی به اطلاعات.	
تأمین امنیت داده‌ها موجب حفاظت از اطلاعات حساس می‌شود.	سیستم‌های حفاظت ممکن است در برابر تهدیدات جدید ناکافی باشند.	امنیت - این ماده مربوط به تأمین ایمنی و محافظت از داده‌ها در بسترهای دیجیتال است.	ماده (۷): شرایط و ضوابط حفاظت از داده‌ها در محیط‌های الکترونیکی.	
ایجاد یک چارچوب قانونی برای محافظت از اطلاعات.	نیاز به پیگیری دقیق جرائم و اعمال مجازات مؤثر دارد.	امنیت - این ماده به حفظ امنیت داده‌ها و جلوگیری از دسترسی غیرمجاز مرتبط است.	ماده (۱): تعیین مجازات برای دسترسی غیرمجاز به داده‌ها و سیستم‌ها.	قانون جرائم رایانه‌ای
شفافیت در شناسایی جرائم سایبری موجب افزایش اعتماد عمومی می‌شود.	ممکن است به روزرسانی تعاریف با توجه به پیشرفت فناوری دشوار باشد.	امنیت - این ماده فراهم آوردن چارچوب قانونی برای شناسایی و واکنش به جرائم سایبری را در نظر دارد.	ماده (۲): تعریف و تعیین مصادیق جرائم رایانه‌ای.	
امکان آسیب‌شناسی داده‌ها قبل از ارائه به مراجع قانونی.	نیاز به نیروی انسانی متخصص و فناوری‌های مناسب برای پیاده‌سازی دارد.	امنیت - مرتبط با تضمین امنیت و صحت داده‌ها در فرایندهای قانونی.	ماده (۱۲): نگهداری و تفتیش داده‌ها و سیستم‌های رایانه‌ای.	
ایجاد نوآوری و منابع جدید از طریق همکاری با بخش خصوصی.	نیاز به ایجاد اعتماد میان بخش عمومی و خصوصی دارد.	مشارکت - افزایش همکاری و مشارکت عمومی و خصوصی را ترویج می‌کند.	ماده (۸): جلب مشارکت بخش خصوصی و نهادهای غیردولتی برای توسعه برنامه‌ها.	قانون برنامه پنج‌ساله هفتم پیشرفت ایران (۱۴۰۷-۱۴۰۳)
احداث زیرساخت‌های قوی موجب بهبود دسترسی عمومی می‌شود.	هزینه‌های بالا	دسترس‌پذیری - در راستای تسهیل دسترسی به اطلاعات.	ماده (۱۰): ایجاد زیرساخت‌های اطلاعاتی جهت تسهیل دسترسی عمومی.	

قانون و سند	مواد قانونی	منظر	نقاط ضعف	نقاط قوت
قانون انتشار و دسترسی آزاد به اطلاعات	ماده (۳): تأمین حق دسترسی به اطلاعات عمومی.	شفافیت - فراهم‌آوری حق دسترسی به اطلاعات برای شهروندان.	خطر فقدان اقبال عمومی به استفاده از اطلاعات موجود.	تقویت شفافیت و پاسخ‌گویی نهادها به جامعه.
	ماده (۵): احقاق حقوق شهروندی و الزامات مسئولین نسبت به عدم امتناع از ارائه اطلاعات.	شفافیت - مسئولیت‌پذیری نهادها در ارائه اطلاعات به مردم.	نیاز به نظارت‌های مؤثر برای اجرای این مسئولیت‌ها.	قوی‌ترین عامل پاسخ‌گویی نهادها به شهروندان.
	ماده (۱۰): مسئولیت مؤسسات عمومی در قبال ارائه اطلاعات.	شفافیت - تأکید بر مسئولیت نهادها برای پاسخ‌گویی در مورد ارائه اطلاعات.	ممکن است مقاومت در برابر این الزامات توسط بعضی نهادها وجود داشته باشد.	ارتقای اعتماد به نفس نهادهای عمومی در ارائه اطلاعات.
قانون انتخابات ریاست جمهوری اسلامی ایران	ماده (۸): نظارت بر انتخابات و استفاده از وسایل الکترونیکی.	شفافیت - تضمین شفافیت و صحت انتخابات.	چالش‌های فنی و امنیتی در استفاده از تکنولوژی‌های جدید.	امکان نظارت دقیق‌تر بر فرایند انتخاب.
	ماده (۹): کیفیت برگزاری انتخابات و رأی‌گیری.	شفافیت - تأسیس فرایندهایی برای انجام درست و شفاف رأی‌گیری.	فقدان تطابق ممکن است موجب بروز اختلافات در نتایج شود.	افزایش کیفیت برگزاری انتخابات و احقاق حقوق شهروندان.
	ماده (۷۹): اعلام نتیجه انتخابات به مردم.	شفافیت - اجازه دادن به مردم برای درک و تأسیس اعتماد به نتایج.	تأخیر در اعلام نتایج ممکن است به بی‌اعتمادی منجر شود.	ایجاد اعتماد عمومی نسبت به نتایج.
سند چشم‌انداز جمهوری اسلامی ایران در افق ۱۴۰۴	بند «۱»: تأکید بر شفافیت و نظارت عمومی.	شفافیت - ترویج شفافیت در اطلاعات و عملکرد دولت.	نیاز به زیرساخت‌های فرهنگی و آموزشی برای پذیرش این مفهوم.	تقویت فرهنگ شفافیت در سازمان‌های دولتی.
	بند «۲»: فراهم‌سازی بستر دسترسی عمومی به اطلاعات.	دسترس‌پذیری - اطمینان از این‌که همه افراد می‌توانند به اطلاعات دسترسی پیدا کنند.	خطر بروز تبعیض در دسترسی به اطلاعات به دلیل نبود هماهنگی.	تضمین حق دسترسی برابر به اطلاعات برای همه شهروندان.
	بند «۵»: تشویق مشارکت فعال شهروندان در فرایند تصمیم‌گیری.	مشارکت - ترغیب مردم به مشارکت فعال و مؤثر در فرایندهای سیاسی.	احتمال فقدان استقبال از سوی گروه‌های مختلف جامعه.	افزایش درگیری شهروندان در امور سیاسی و اجتماعی.

مأخذ: یافته‌های پژوهش.

تحلیل و ارزیابی قوانین و اسناد مربوط به اطلاعات و داده‌ها در این جدول نشان می‌دهد که بیشتر این مؤلفه‌ها بر بهبود شفافیت، دسترسی و امنیت اطلاعات تأکید دارند. به‌طور خاص، قانون مدیریت داده‌ها و اطلاعات ملی به شفاف‌سازی فرایندها و بهبود دسترسی عمومی به داده‌ها کمک می‌کند. همچنین، قوانین مربوط به جرائم رایانه‌ای و انتشار اطلاعات به وضوح نشان‌دهنده نیاز به حفاظت از داده‌ها و ارائه اطلاعات به‌موقع به شهروندان می‌باشند. این مسائل نه تنها موجب افزایش اعتماد عمومی به نهادهای دولتی می‌شود، بلکه زمینه‌ساز مشارکت فعال‌تر مردم در فرایندهای سیاسی و اجتماعی خواهد بود. به‌خصوص، تأکید بر شفافیت و مسئولیت‌پذیری، به نهادها این امکان را می‌دهد که در قبال اقدام‌هایی که انجام می‌دهند، بیشتر پاسخ‌گو باشند.



باین حال، چالش‌ها و نقاط ضعفی نیز در این زمینه وجود دارند که نمی‌توان نادیده گرفت. نبود هماهنگی در بین دستگاه‌های مختلف و تأخیر در ارائه اطلاعات می‌تواند مانع تحقق اهداف تعیین شده باشند. همچنین، مقاومت برخی نهادها در برابر اجرای الزامات قانونی و فنی، به‌ویژه در زمینه شفافیت و امنیت داده‌ها، نشان‌دهنده نیاز به نظارت و قوانین محکم‌تری برای تضمین پیاده‌سازی مؤثر این قوانین است. به‌علاوه، به‌روزرسانی مستمر و تطابق با تحولات فناوری از جمله چالش‌های اساسی است که همه‌چیز را پیچیده‌تر می‌کند. شناخت نقاط قوت و ضعف در این قوانین و اسناد، به شفاف‌تر شدن مسیر بهبود و پیشرفت در حوزه مدیریت داده‌ها و امنیت اطلاعات کمک خواهد کرد.

۳. نگاهی بر تجربه‌های بین‌المللی در حرکت به سمت پارلمان الکترونیک / دیجیتال

بررسی تجربه‌ها و رویکردهای کشورهای مختلف در زمینه تحول دیجیتال در پارلمان‌ها امکان شناسایی نقاط قوت و ضعف آنها را فراهم کرده و به کشف بهترین روش‌ها و شیوه‌های بهینه کمک می‌کند. به همین دلیل، مطالعه تجربه‌های بین‌المللی می‌تواند برای سیاستگذاران و مدیران ارزشمند باشد. این تجربه‌ها به آنها این امکان را می‌دهد که با الهام از اقدام‌های موفق دیگر کشورها، راهبردهایی مؤثر برای بهبود کارایی پارلمان و افزایش مشارکت عمومی طراحی و اجرا کنند. از این رو، در این بخش، به بررسی نمونه‌هایی از تجربه‌های موفق کشورها در حرکت به سمت پارلمان الکترونیک و دیجیتال پرداخته شده است.

۳-۱. اتحادیه اروپا

بررسی تجربه‌های کشورهای اروپایی نشان می‌دهد که این کشورها سازوکارها و راه‌حل‌های مؤثری را برای تقویت اصول مردم‌سالاری بر مبنای فناوری‌های اینترنتی ارائه می‌دهند. مفهوم «دموکراسی الکترونیکی»^۱ به‌طور فزاینده‌ای به یک موضوع تحقیقاتی مهم در مطالعات این حوزه جغرافیایی تبدیل شده است. در این راستا، دسترسی مستقیم مردم به ابزارهای مناسب نقش کلیدی در تضمین اصول مردم‌سالاری دارد. با توسعه فناوری‌های اینترنتی، امکان مشارکت مؤثرتری برای مردم اتحادیه اروپا فراهم شده است. این فناوری‌ها نه تنها می‌توانند پیوند بین مردم و دولت‌های ملی و همچنین نهادهای اتحادیه اروپا را تقویت کنند، بلکه به افراد این امکان را می‌دهند که به‌عنوان منبع واقعی قدرت، به مشارکت در فرایند تصمیم‌گیری بپردازند.

اینترنت می‌تواند بستری برای افراد باشد که به‌واسطه آن، می‌توانند در فرایندهای سیاسی شامل رأی‌گیری بر خط، پیشنهاد فرایندهای جدید و شرکت در همه‌پرسی‌ها، به‌طور مؤثر مشارکت کنند. همچنین، فناوری‌های اینترنتی می‌توانند شفافیت و در دسترس بودن اطلاعات را افزایش دهند و موجب بهبود ارتباطات بین نهادهای دولتی و مردم شوند [۵].

در پارلمان اروپا، کانال‌های متعددی برای ارتباط مستقیم با نمایندگان مجلس وجود دارد. این کانال‌ها شامل اینترنت، شبکه‌های اجتماعی و پخش ویدئو از جلسات هستند که به‌طور عمومی در وبسایت پارلمان اروپا منتشر می‌شوند. افزون بر این، برای نمایندگان پارلمان، استفاده از رسانه‌های سنتی (مانند تلویزیون و روزنامه) برای برقراری ارتباط همچنان موضوعیت دارد و مورد استفاده قرار می‌گیرد.

باین حال، اختلافات و رقابت منافع بین سیاست‌ها و رویه‌های ملی و همچنین سیاست‌های یکپارچه اتحادیه اروپا به چالش‌های جدیدی منجر شده است. این چالش‌ها شامل اختلاف در میزان دسترسی و کیفیت خدمات اینترنت پرسرعت، توسعه زیرساخت‌ها و آشنایی جمعیت کشورهای مختلف با فناوری اطلاعات و ارتباطات می‌شود. با این وجود، شکاف موجود در ظرفیت فناوری و زیرساخت و آگاهی در حال کاهش است، زیرا کشورهای در حال توسعه به تدریج به سطح کشورهای پیشرفته نزدیک می‌شوند [۶].

۱. دموکراسی الکترونیکی یا Electronic Democracy به استفاده از فناوری‌های دیجیتال، به‌ویژه اینترنت، برای تقویت و بهبود فرایندهای دموکراتیک اشاره دارد. این مفهوم شامل طیف وسیعی از فعالیت‌ها و خدمات است که به هدف تسهیل مشارکت سیاسی و اجتماعی شهروندان طراحی شده‌اند.

با توجه به تجارب موفق کشورهای عضو اتحادیه اروپا، در ادامه به بررسی برخی پروژه‌های متقدم (تا قبل از سال ۲۰۲۰) و متأخر (از سال ۲۰۲۰ به بعد) و تجربه‌ها در حوزه توسعه پارلمان دیجیتال و الکترونیکی پرداخته خواهد شد.

۱-۳. پروژه‌های متقدم اتحادیه اروپا (تا قبل از سال ۲۰۲۰)

۱-۱. پروژه سیستم تبادل اطلاعات حقوقی^۱ یا LEX-IS: برای بهبود فرایندهای قانونی و تقویت مشارکت عمومی در پارلمان‌های ملی طراحی و راه‌اندازی شده است. این پروژه بر روی کاربرد ابزارها و فناوری‌های پیشرفته اطلاعات و ارتباطات تمرکز دارد و به دنبال ایجاد یک بستر دیجیتال است که به تسهیل فرایند تهیه پیش‌نویس‌های قانونی و دریافت نظرات عمومی در این زمینه کمک می‌کند. این بستر تحت وب به ذی‌نفعان مختلف، از جمله پارلمان‌ها، کسب و کارها، مردم و به‌ویژه جوانان، امکانات تخصصی ارائه می‌دهد. ذی‌نفعان قادر خواهند بود ساختارها و عناصر قانونی را در سطوح متعدد تحلیل کنند و آغازگر بحث‌های مؤثری پیرامون آنها باشند. علاوه بر این، با استفاده از تکنیک‌های نمایشگر و نشانه‌گذاری معنایی^۲، ساختار استدلالی قوانین در حال تدوین به گونه‌ای نمایان تبدیل می‌شود که فهم و دسترسی به اطلاعات قانونی را برای تمام ذی‌نفعان تسهیل کند. این رویکرد نه تنها به شفافیت و درک بهتری از فرایندهای قانونی منجر می‌شود، بلکه زمینه را برای ارتباطات مؤثرتر میان مردم و نهادهای قانونگذاری فراهم می‌آورد [۷]. پروژه LEX-IS توسط هفت نهاد مشارکت‌کننده از چهار کشور اروپایی، شامل دو پارلمان، چهار دانشگاه و یک شرکت خصوصی توسعه یافته است. پارلمان‌های مشارکت‌کننده عبارت‌اند از: پارلمان یونان و اتریش و نهادهای دانشگاهی شامل دانشگاه‌های پلپوپونه^۳ (یونان)، دانشگاه پیراوس^۴ (یونان)، دانشگاه تکنولوژی کائوناس^۵ (لیتوانی) و مؤسسه علم کامپیوتر فوری^۶ (یونان) هستند.

۲-۲. پروژه شبیه‌سازی سیاست در Spaces+: پروژه شبیه‌سازی سیاست یا Spaces+ در تاریخ ۱ ژانویه سال ۲۰۱۰ آغاز شد و در تاریخ ۳۰ سپتامبر سال ۲۰۱۲ به پایان رسید. این پروژه دارای ۸ شریک از ۶ کشور مختلف است که هر یک در این پروژه نقش‌های خاصی را ایفا می‌کنند. پارلمان هلند^۷ در یونان، به ارائه دیدگاه‌ها و بازخوردهای قانونی و سیاسی می‌پردازد، مؤسسه آموزش و تحقیقات دانشگاه ایژن^۸ از یونان نیز، حمایت‌های تحقیقاتی و علمی در زمینه مدل‌سازی و تحلیل داده‌ها را فراهم می‌آورد. از بریتانیا، دانشگاه شفیلد^۹ با همکاری‌های علمی و تحقیقاتی خود از پروژه حمایت می‌کند و در آلمان نیز مرکز تحقیقاتی هوش مصنوعی آلمان^{۱۰} به حمایت از تکنیک‌های هوش مصنوعی و یادگیری ماشین در پروژه‌ها می‌پردازد، در حالی که فراونهوفر^{۱۱} نیز فناوری‌های نوین و ابزارهای تحقیقاتی را ارائه می‌دهد. همچنین، دانشگاه زارلند^{۱۲} در آلمان، با همکاری‌های تحقیقاتی و تأمین کادر علمی نقش مهمی در این پروژه ایفا می‌کند. از اسپانیا، دانشگاه جاومه^{۱۳} با فعالیت‌های آموزشی و تحقیقاتی در زمینه سیاستگذاری همکاری می‌کند و دانشگاه آزاد کاتالونیا^{۱۴} نیز برای تأمین دیدگاه‌های علمی و آکادمیک به پروژه کمک می‌کند [۱۱].

این پروژه از فضاهای رسانه‌های اجتماعی موجود برای مدل‌سازی رفتار دنیای واقعی استفاده می‌کند. هدف، گرد هم آوردن مردم از جوامع برخط مختلف در یک چارچوب مجازی مشترک است. تجزیه و تحلیل این فضاهای مجازی می‌تواند به سیاستگذاران بینش دهد و به آنها در شکل‌دهی و ارائه استدلال‌هایشان به جامعه برخط روبرو شدن کمک کند و در نتیجه، پذیرش بالقوه سیاست‌های جدید را افزایش دهد. سکو

1. Legal Information Exchange System

۲. نمایشگر و نشانه‌گذاری معنایی (Semantic Markup) در حوزه فناوری اطلاعات و وب به روش‌هایی اطلاق می‌شود که برای بیان و انتقال اطلاعات معنادار مورد استفاده قرار می‌گیرند.

3. University of Peloponnese

4. University of Piraeus

5. Kaunas University of Technology

6. Foundation for Research and Technology - Hellas

7. Hellenic Parliament

8. Education and Research Institute of the University of Aegean

9. University of Sheffield

10. German Research Centre for Artificial Intelligence

11. FRAUNHOFER

12. Universitat des Saarlandes

13. Universitat Jaume

14. Open University of Catalunya



آنلاین **+Spaces** برنامه‌هایی را در فضاهای مجازی ایجاد و مستقر می‌کند که اطلاعاتی در مورد سیاست با شرح واضحی از موضوع سیاست، نقش‌های از پیش تعریف شده، کلمات کلیدی انتخاب شده، سؤالات استاندارد و اظهارات تعدیل شده ارائه می‌دهد و مردم را به واکنش به آن به روش‌های مختلف هدایت می‌کند. باز خورد از جامعه مدنی از طریق نظرسنجی‌ها و مناظرات به‌خوبی تعریف شده و ساختار یافته، همچنین از طریق شبیه‌سازی ایفای نقش، که در آن از مردم دعوت می‌شود تا نقش خاصی را در موافقت یا مخالفت با یک سیاست خاص بر عهده بگیرند و افکار و نظرات خود را از دیدگاه مربوطه بیان کنند، به دست می‌آید. این رویکرد جدید، بینش‌های جدید و درک بهتری از جنبه‌های مختلف سیاست مورد بحث در اختیار کاربران قرار می‌دهد [۱۲].

۳ **پروژه روش‌ها و ابزارهای نوین برای حرکت پویا و انطباق‌پذیر:** پروژه روش‌ها و ابزارهای نوین برای حرکت پویا و انطباق‌پذیر^۱ یا اصطلاحاً **NOMAD**، یک پروژه تحقیقاتی و توسعه‌ای است که از سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۴ با همکاری ۹ شریک از ۶ کشور عضو اتحادیه اروپا طراحی و اجرا شده است. شرکای این پروژه شامل پارلمان یونان^۲ و دانشگاه آژن^۳ یونان، دانشگاه کلاو^۴ و مرکز تحقیقات هوش مصنوعی از آلمان،^۵ دانشگاه کاتولیک لون^۶ و پارلمان اتریش،^۷ مرکز تحقیقات ای‌بی‌ام و دانشگاه لوون^۸ از بلژیک، گوگل ایرلند^۹ از ایرلند و دانشگاه اسکس^{۱۰} از انگلستان هستند [۱۴].

پروژه **NOMAD** با هدف تفسیر نظرات و بحث‌های مردم در بستر وب و بهره‌گیری از آنها به‌عنوان مبنایی برای توسعه سیاست‌ها راه‌اندازی شده است. در این راستا، **NOMAD** تلاش می‌کند تا از تنظیم دستور کار سیاسی تا تعریف، اجرا و نظارت بر سیاست‌های واحد، بر ضرورت مشارکت فعال مردم در فرایند تصمیم‌گیری تأکید کند.

در یکی از مطالعات این پروژه، نیازها شناسایی و قابلیت یک رابط کاربری برای تدوین سیاست مشارکتی مورد آزمایش قرار گرفت. این فرایند نیاز به مراحل مختلف و گسترده‌ای داشت و بیش از دو بار طراحی نمونه را در بر می‌گرفت تا اطمینان حاصل شود که رابط کاربری طراحی شده کاربردی و آسان است. یکی از بزرگ‌ترین چالش‌ها، استخراج سناریوهای تعاملی از کاربرانی بود که پیشینه علمی یا تخصص لازم برای درک مفاهیم عمیق‌تر زبانی را نداشتند. این تلاش به‌عنوان اولین گام در جهت ایجاد یک محیط مدل‌سازی سیاست برای کاربرانی که به‌طور سنتی از ابزارهای دیگری برای جمع‌آوری اطلاعات استفاده می‌کردند، قابل توجه است. تمام پودمان‌های پروژه از طریق یک سکوی تحت وب با مجموعه‌ای یکپارچه از ابزارها در دسترس تصمیم‌گیرندگان قرار گرفته‌اند. این سکوها به کاربران این امکان را می‌دهد تا به راحتی بین ابزارهای مختلف جابه‌جا شوند. همچنین، این مجموعه ابزار برای جمع‌آوری بازخورد در مورد سطح پذیرش پیشنهادها، سیاستی، برای اسکن وب رسمی و غیررسمی، نظیر انجمن‌ها، شبکه‌های اجتماعی، وبلاگ‌ها، گروه‌های خبری و ویکی‌ها به کار گرفته شده است. در نهایت، این فرایند به ایجاد یک حلقه بازخورد پایدار بین شکل‌گیری سیاست و افکار عمومی منجر می‌شود و زمینه را برای تعامل مؤثرتر بین سیاستگذاران و مردم فراهم می‌آورد [۱۵].

۴ **پروژه ذخیره‌سازی یادمان‌های اجتماعی:** پروژه ذخیره‌سازی یادمان‌های اجتماعی^{۱۱} یا **ARCOMEM** توسط ۱۲ شریک از ۷ کشور بین سال‌های ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۴ اجرا شد. از یونان و آلمان هر کدام ۳ شریک، بریتانیا ۲ شریک و از فرانسه، هلند، اسپانیا و اتریش هر کدام ۱ شریک مشارکت کردند. در زمینه توزیع نوع شرکای پروژه، به ترتیب ۲ شریک از رسانه‌ها، ۲ شریک از مؤسسات تحقیقاتی، ۲ شریک از شرکت‌ها، ۲ شریک از پارلمان‌ها، ۳ شریک از دانشگاه‌ها و ۱ بنیاد مشارکت داشتند اما جزئیات دقیق‌تری در رابطه با این شرکا موجود نیست [۱۶].

هدف پروژه **ARCOMEM** ارتقای فرایند آرشیو وب از طریق تبدیل آرشیوها به یادمان‌های جمعی است که به‌طور عمیق با جامعه کاربران

1. Novel Methods and Tools for Dynamic Adaptive Mobility
2. Hellenic Parliament
3. University of the Aegean
4. University of Koblenz
5. Research Centre for Artificial Intelligence
6. K.U. Leuven
7. Austrian Parliament
8. University of Leuven
9. Google Ireland
10. University of Essex
11. Archiving Community Memories

خود در ارتباط هستند. این پروژه به دنبال تدوین و به کارگیری علوم اجتماعی و هوش جمعی است تا بتواند رویکردی نوین در حفظ و مدیریت محتوای دیجیتال ارائه دهد. با توجه به تغییرهای سریع در فضای برخط و وقوع اطلاعات متنوع و فراوان، ARCOMEM تلاش می‌کند تا با ایجاد رویدادها و تعاملات اجتماعی، به شکل‌دهی و مدل‌سازی محتوای دیجیتال بپردازد. هدف اصلی این است که آرشيوها نه تنها به عنوان مخازن اطلاعات، بلکه به عنوان منابع زنده، پویا و تعاملی در عرصه اجتماعی و فرهنگی مورد استفاده قرار بگیرند، تا کاربران بتوانند خاطرهای و تجارب جمعی خود را در قالبی سازمان یافته و قابل دسترس حفظ کنند. این رویکرد، توانمندی کاربران را برای مشارکت در فرایندهای آرشيو افزایش می‌دهد و به حفظ تاریخ معاصر و شناخت بهتر روندهای اجتماعی کمک می‌کند [۱۷].

۵ **پروژه گفت‌وگوی فرامتنی:** پروژه گفت‌وگوی فرامتنی با METALOGUE (مخفف Meta-Dialogue) در سال ۲۰۱۳ آغاز و تا سال ۲۰۱۶ ادامه داشته است. این پروژه با همکاری ۱۰ شریک از ۴ کشور مختلف اجرا شده است. شرکای این پروژه شامل دانشگاه‌هایی نظیر دانشگاه شفیلد^۱ انگلستان، دانشگاه پلوپونز^۲ یونان، دانشگاه فنی کایزرزلاوترن^۳ آلمان، دانشگاه ترینیتی دوبلین^۴ ایرلند، دانشگاه آزاد هلنیک^۵ یونان و دانشگاه رایدیگوس^۶ از هلند هستند. همچنین دو شرکت به نام‌های دیالوگ کانکشن^۷ مؤسسه الگوریتم‌ها و محاسبات علمی^۸ آلمان و مرکز ملی تحقیقات علمی «دمو کريتوس»^۹ یونان در این پروژه همکاری دارند. افزون بر این، پارلمان یونان نیز به عنوان یکی از شرکا در این زمینه فعالیت می‌کرد [۱۸].

هدف پروژه متالوگ توسعه یک سیستم گفت‌وگوی چندوجهی با قابلیت نمایش رفتار تعاملی یکپارچه است. برای دستیابی به این هدف، فرایندهای شناختی سیستم و کاربران باید به طور کامل درک، کنترل و مدیریت شوند. راهبردهای گفت‌وگو شامل یک مدل شناختی مبتنی بر مهارت‌های فرامعرفتی برنامه‌ریزی و پیاده‌سازی می‌شوند. این سیستم به طور مداوم عملکرد تعاملی خود و کاربران را رصد می‌کند تا اهداف کاربران را ارزیابی کرده و رفتار گفت‌وگوی خود را تطبیق دهد. از آنجایی که مهارت‌های مذاکره نقش کلیدی در فرایندهای تصمیم‌گیری دارند، تحقیقات در چارچوب پروژه متالوگ عمدتاً بر کاربردهای آموزشی و مربیگری متمرکز است. اجزای توسعه یافته شامل یک سکو اولیه است که محیطی تطبیقی برای کمک به افراد را فراهم می‌کند تا مهارت‌های فراشناختی خود را توسعه دهند [۱۹].

سیستم متالوگ قادر است عامل‌های گفت‌وگوی مجازی برای تعامل طبیعی تولید کند که از طریق گفتار (به زبان‌های انگلیسی، آلمانی و یونانی)، ژست‌ها، تقلید و زبان بدن عمل می‌کند. به این ترتیب به کاربران اجازه می‌دهد تا مهارت‌های ارائه، تعاملی، معنایی، عملی و فراشناختی خود را در یک محیط یادگیری مقیاس‌پذیر و کنترل‌شده پرورش دهند [۲۰].

در اینجا و در راستای بررسی قابلیت به کارگیری پروژه‌های مذکور در مجلس شورای اسلامی، جدول ۲ ارائه شده است.

1. University of Sheffield
2. University of Peloponnese
3. Technical University of Kaiserslautern
4. Trinity College Dublin
5. Hellenic Open University
6. Rijksuniversiteit Groningen
7. DialogConnection
8. Fraunhofer Institute for Algorithms and Scientific Computing
9. National Centre for Scientific Research "Demokritos"



جدول ۲. بررسی قابلیت به کارگیری پروژه‌های مذکور در مجلس شورای اسلامی

پروژه/کشور	هدف اصلی	ابزار کلیدی	خروجی کاربردی	توصیه‌ها برای اجرایی‌سازی در پارلمان ایران
LEX-IS (اتحادیه اروپا)	بهبود فرایندهای قانونی و تقویت مشارکت عمومی	سیستم تبادل اطلاعات حقوقی	ایجاد بستر دیجیتال برای دریافت نظرات عمومی و مشارکت در تدوین قوانین	<ul style="list-style-type: none"> ایجاد سکو مشابه برای تسهیل ارتباطات قانونی و گفت‌وگوی عمومی استفاده از تکنیک‌های نشانه‌گذاری معنایی برای تسهیل دسترسی به اطلاعات.
+Spaces (چند کشور اروپایی)	ارتقای مشارکت عمومی در فرایند سیاستگذاری	شبیه‌سازی سیاسی و فضاهای مجازی	بهبود دسترسی به خدمات و افزایش آگاهی اجتماعی	<ul style="list-style-type: none"> برگزاری جلسات آموزشی و کارگاه‌های آگاهی بخشی برای مشارکت عمومی استفاده از رسانه‌های اجتماعی برای تعامل با شهروندان.
NOMAD (چند کشور اروپایی)	تأکید بر مشارکت فعال مردم در تصمیم‌گیری	سیستم چندوجهی و رابط کاربری	ایجاد حلقه بازخورد پایدار بین سیاستگذاران و افکار عمومی	<ul style="list-style-type: none"> توسعه سامانه‌ای برای جمع‌آوری نظرات عمومی و واقع‌بینی نیازهای آنها ایجاد بستری برای مشاوره‌های عمومی به صورت آنلاین.
METALOGUE (چند کشور اروپایی)	توسعه گفت‌وگوی چندوجهی برای تصمیم‌گیری‌های بهتر	سیستم گفت‌وگوی تعاملی	بهبود مهارت‌های تعامل و مذاکرات سیاسی	<ul style="list-style-type: none"> برقراری جلسات تعاملی مجازی و آموزش مهارت‌های مذاکره به نمایندگان استفاده از فناوری‌های نوین برای تحلیل نظرات و رفتارهای شهروندان.
ARCOMEM (چند کشور اروپایی)	ارتقای آرشیو وب به یادمان‌های جمعی	خزنده هوشمند و سیستم تحلیل اجتماعی	دسترسی بهتر به یادمان‌های جمعی و تحلیل داده‌ها	<ul style="list-style-type: none"> راه‌اندازی سامانه‌های آرشیو دیجیتال و تعامل با جامعه برای حفظ تاریخ استفاده از تحلیل‌های اجتماعی برای تعیین نیازها و تمایلات عمومی.

مأخذ: همان.

همچنین در سطح اتحادیه اروپا اقدام‌هایی نیز در کشورهای فردی صورت پذیرفته است که در جدول ۳ به اجمال به آنها اشاره شده است.

جدول ۳. اقدام‌های پارلمان‌ها در راستای تحقق پارلمان الکترونیک

کشور	پروژه / اقدام	سال شروع	شرح اقدام	نتایج / موفقیت‌ها	چالش‌ها
استونی	رأی‌گیری الکترونیکی	۲۰۰۵	استونی، نخستین کشوری است که رأی‌گیری الکترونیکی را به‌طور دائم پیاده‌سازی کرده و به مردم این امکان را می‌دهد تا به‌راحتی و از راه دور رأی خود را اعلام کنند.	تا به امروز ۱۱ انتخابات بدین شکل برگزار شده است (در سال ۲۰۲۳ بیش از نیمی از آراء، به‌صورت برخط دریافت شد)	<ul style="list-style-type: none"> نگرانی‌های امنیتی احتمال نفوذ هکرها به سیستم رأی‌گیری
سوئیس	رأی‌گیری الکترونیکی	۲۰۰۴	این کشور تا به امروز به آزمایش رأی‌گیری الکترونیکی در سطوح مختلفی از قبیل شهری، بخشی و کشوری پرداخته است.	پذیرش سیستم در بخش‌های مختلف	-

کشور	پروژه / اقدام	سال شروع	شرح اقدام	نتایج / موفقیت‌ها	چالش‌ها
فرانسه	رأی‌گیری الکترونیکی	۲۰۰۳	سیستم رأی‌گیری برخط که به مردم فرانسوی در خارج از کشور این امکان را می‌دهد که بتوانند در انتخابات شرکت کنند.	استفاده موفق در خارج از کشور برای چند دوره از انتخابات ملی	-
ایسلند	مشارکت شهروندی و بحث اجتماعی	-	استفاده از رسانه‌های اجتماعی برای جمع‌آوری نظرها و پیشنهادهای مردم در مورد مسائل قانونی و سیاستگذاری، به طوری که مردم به راحتی بتوانند در فرایند قانونگذاری شرکت کنند و نظرات خود را به اشتراک بگذارند.	مشروعیت بیشتر در فرایند قانونگذاری	نیاز به مدیریت نظرها و پیشنهادهای
نروژ	رأی‌گیری الکترونیکی	۲۰۱۱	پیاده‌سازی رأی‌گیری برخط در انتخابات شهرداری‌ها و نمایندگان که فرایند را تسهیل می‌کند و به مردم کمک می‌کند تا به راحتی در رأی‌گیری شرکت کنند.	موفقیت در رأی‌گیری‌های انجام شده و شناسایی افق‌های جدید برای مشارکت	چالش‌های مربوط به امنیت سیستم
	پارلمان دیجیتال	۲۰۱۹	ایجاد بسترها و ابزارهای دیجیتال برای تسهیل گفت‌وگو میان نمایندگان و شهروندان، به خصوص در شرایط پاندمی.	افزایش تعامل و مشارکت عمومی در امور پارلمانی و بهتر شدن پاسخ‌گویی نمایندگان	جلب اعتماد شهروندان به استفاده از سامانه‌های دیجیتال
سوئد	خدمات الکترونیکی پارلمان	۲۰۱۹	نروژ اقدام به توسعه و پیاده‌سازی خدمات دیجیتال برای تسهیل دسترسی به اطلاعات و خدمات پارلمان برای شهروندان کرده است.	دسترسی آسان‌تر به اطلاعات پارلمانی و افزایش شفافیت در فرایندهای قانونی	نیاز به محافظت از داده‌ها و امنیت سایبری
	دسترسی به اطلاعات	-	تأسیس کانال‌های تلویزیونی و دپارتمان رسانه برای اطلاع‌رسانی و پاسخ به سؤالات عمومی درباره فعالیت‌های پارلمان، به طوری که مردم به راحتی به اطلاعات دسترسی داشته باشند.	اشتراک‌گذاری اطلاعات به صورت مؤثر و شفاف	محدودیت‌های دسترسی برای خبرنگاران
ایتالیا	کیف دستی دیجیتال	۲۰۱۶	تسهیل در دسترسی به اطلاعات با استفاده از یک برنامه دیجیتال که به اعضای مجلس این امکان را می‌دهد که اسناد را به راحتی دانلود کنند و اصلاحات را به صورت بلادرنگ ثبت کنند.	کاهش نیاز به چاپ کاغذی و دسترسی بهتر به اطلاعات	چالش‌ها در پذیرش کامل سیستم
هلند	تشخیص خودکار گفتار	۲۰۱۶	پیاده‌سازی سیستم تبدیل گفتار به متن که فرایند مستندسازی جلسات را تسهیل می‌کند و اجازه می‌دهد تا متون به سرعت تهیه شوند.	نتایج اولیه مثبت، اما نیاز به بهبود و اصلاح دستی دارد	اجرای برنامه در گردش‌های کاری فعلی دشوار بوده است
کاتالونیا	پارلمان ۲.۰	-	توسعه ابزارهایی که زمینه مشارکت فعال مردم در فرایند تصمیم‌گیری پارلمانی را فراهم می‌کند و به ارتقای ارتباطات کمک می‌کند.	تلاش برای استفاده از فناوری اطلاعات برای مدرن‌سازی	فقدان گزینه‌های بحث و مناظره برخط

مأخذ: همان.



۱-۳. پروژه‌های متأخر اتحادیه اروپا (از سال ۲۰۲۰ به بعد)

پروژه اوپن کامر:^۱ اوپن کامر با جمع‌آوری، سازماندهی و مصورسازی داده‌های پارلمانی، بینشی در مورد پارلمان هلند ارائه می‌دهد. اوپن کامر داده‌های پارلمانی را از چندین منبع خارجی استخراج، روابط را ایجاد و این داده‌ها را در یک برنامه وب مصورسازی می‌کند [۳۹].

پروژه پارلمان اسپانیا: در پارلمان اسپانیا، در سال‌های اخیر پروژه‌های کلیدی متعددی با هدف توسعه تعامل دیجیتال با شهروندان اجرا شده است. این پروژه‌ها شامل انتشار دیجیتال متن مصوبات، گزارش‌ها و پروتکل‌ها با قابلیت ترجمه هم‌زمان، توسعه کانال‌های دیجیتال برای ارتباط با مردم، پاسخ‌گویی آنلاین و انتشار زنده جلسات از طریق سکوی چندزبانه بوده است. چالش اصلی پیش‌روی این پروژه‌ها حفظ کیفیت ترجمه هم‌زمان، مدیریت حجم داده‌های تاریخی و حفاظت از داده‌های داخلی است. پروژه‌های مذکور دسترسی جهانی به قوانین و افزایش مشارکت شهروندان در فرایند قانونگذاری را به همراه داشته است [۲۷].

پروژه پارلمان آلمان: در کشور آلمان نیز چند پروژه ارزشمند برای انتشار متن قوانین، صورت جلسات، آرشیو جلسات با جست‌وجوی پیشرفته و همچنین توسعه سامانه‌های داخلی برای مشارکت عمومی و پاسخ‌گویی به سؤالات نمایندگان در سال‌های اخیر با تکمیل پورتال قانونگذاری دیجیتال و آرشیو دیجیتال جلسات صورت گرفته است. چالش‌های عمده این پروژه یکپارچه‌سازی داده‌ها از منابع مختلف و رعایت محرمانگی و امنیتی است. انجام این پروژه‌ها باعث کاهش زمان جست‌وجو، شفافیت بیشتر و دسترسی سریع‌تر به مستندات شده است. جدای از پروژه‌های بین‌المللی مطرح شده در زمینه بهره‌برداری از تحولات دیجیتال در پارلمان‌های اروپا که در بخش‌های قبل به آن اشاره شد، پارلمان کشورهای مختلف نیز اقدام‌هایی در این زمینه انجام داده‌اند که در ادامه به بررسی آنها خواهیم پرداخت.

۲-۳. آسیا و اقیانوسیه

۱-۲-۳. ازبکستان

توسعه سیستم پارلمانی الکترونیک در ازبکستان در ابتدا توسط اقدام‌های راهبردی در پنج حوزه اولویت‌دار جمهوری ازبکستان در سال‌های ۲۰۲۱-۲۰۱۷ تعیین شد. از آن دوره، تلاش‌ها و اقدام‌های فشرده‌ای برای ایجاد یک سیستم پارلمانی الکترونیک انجام شده است. با این حال، وب‌سایت‌ها و صفحات رسمی در شبکه‌های اجتماعی و سایر منابعی که اجزای سیستم پارلمانی الکترونیک هستند، قبل از آن راهبرد ایجاد شده بودند. بر این اساس، می‌توان مراحل شکل‌گیری و توسعه سیستم پارلمانی الکترونیک ازبکستان را به دو دوره تقسیم کرد.

دوره اول (۲۰۱۶-۱۹۹۱): در این دوره، فناوری‌های مدرن اطلاعات و ارتباطات در فعالیت‌های مجلس عالی ادغام شدند. در سال ۲۰۰۶، وب‌سایت رسمی اتاق قانونگذاری مجلس عالی^۲ و وب‌سایت رسمی سنای مجلس عالی^۳ راه‌اندازی شد. در سال ۲۰۱۵، پورتالی برای بحث در مورد اسناد حقوقی هنجاری جمهوری ازبکستان، راه‌اندازی شد. هدف از این پورتال، تعیین پیامدهای مثبت و منفی است که ممکن است هنگام تصویب یک سند نظارتی با تجزیه و تحلیل و بحث در مورد مشکل ایجاد شود.

دوره دوم (۲۰۱۷ تاکنون): از سال ۲۰۱۷ تا به امروز، کارهای قابل توجهی برای توسعه پارلمان الکترونیک در ازبکستان انجام شده است. برای تهیه پیش‌نویس برنامه جامع «پارلمان الکترونیک»، یک گروه کاری متشکل از نمایندگان، مسئولان دفاتر اتاق‌های مجلس عالی و متخصصان حوزه اطلاعات تشکیل شد. در بند «۳۴» برنامه دولتی، که توسط فرمان رئیس‌جمهور جمهوری ازبکستان مورخ ۲۲ ژانویه سال ۲۰۱۸ با شماره PF-۵۳۰۸ تصویب شد، امکان ارائه درخواست جمعی الکترونیکی به اتاق‌های مجلس عالی جمهوری ازبکستان، نمایندگان مردم در شوراهای منطقه‌ای، ناحیه‌ای و شهری از طریق یک پورتال اینترنتی ویژه «نظر من» آغاز شد. سیستم مدیریت اسناد الکترونیکی مجلس قانونگذاری از ژانویه سال ۲۰۲۱ راه‌اندازی شد.^۵ طبق فرمان شماره R-۵۲۴۰ رئیس‌جمهور ازبکستان در سال ۲۰۱۸، نوسازی فنی و نرم‌افزاری سیستم

1. Open Kamer
2. Parliament.gov.uz
3. senat.uz
4. regulation.gov.uz
5. oliymajlis.gov.uz

رأی‌گیری الکترونیکی مجلس Oliy انجام شد. برای ایجاد امکان ارسال درخواست‌های نمایندگان مجلس قانونگذاری اولیا به‌طور مستقیم به سازمان‌های دولتی، «پورتال نمایندگان جمهوری ازبکستان» و سیستم الکترونیکی یکپارچه اجرای نظم و انضباط ۱ به‌طور متقابل ادغام شده‌اند. «پورتال پارلمان من»^۲ به ابتکار شورای عمومی توسعه حوزه اطلاعات و ارتباطات جمعی تحت نظارت مجلس اولیا جمهوری ازبکستان ایجاد شد. هدف اصلی این پورتال تبدیل آن به مکانی است که در آن عموم مردم و کارشناسان در مورد موضوع‌های مورد علاقه جامعه بحث می‌کنند و نظر سنجی‌های عمومی در مورد این موضوع انجام می‌دهند. «پورتال نمایندگان جمهوری ازبکستان» در حالت آزمایشی فعال است.^۳ این پورتال در درجه اول برای عموم در نظر گرفته شده است. درخواست‌های تسهیل‌کننده توسط کاربر به‌طور خودکار به حساب شخصی نماینده در سیستم مدیریت اسناد الکترونیکی مجلس قانونگذاری ارسال می‌شود (ثبت و ارسال به‌صورت خودکار انجام می‌شود). قطعنامه شماره ۱۵۶-IV شورای مجلس قانونگذاری مجلس عالی جمهوری ازبکستان مورخ ۱۰ مارس سال ۲۰۲۰ با عنوان «در مورد اقدام‌های لازم برای ایجاد «کتابخانه پارلمانی» مجلس عالی جمهوری ازبکستان» تصویب شد. مجلس قانونگذاری مجلس عالی دارای صفحات زیر در شبکه‌های اجتماعی است. به‌طور خاص، ۷۲۰۸ عضو در صفحه فیسبوک، ۶۸۲۳ عضو در پیام‌رسان تلگرام و ۴۳۵۰ عضو در میزبانی ویدیوی یوتیوب (۴ اگوست سال ۲۰۲۲) وجود دارد. با تجزیه و تحلیل فعالیت‌های نمایندگان مجلس عالی در شبکه‌های اجتماعی، اثربخشی ارتباط بین نمایندگان و رأی‌دهندگان تحت تأثیر این واقعیت است که تنها تعداد کمی از نمایندگان صفحات خود را در شبکه‌های اجتماعی دارند. جلسات عمومی سنا و مجلس قانونگذاری مجلس عالی و بحث‌های مربوط به لوایح که به‌صورت زنده از کانال‌های تلویزیونی، وب‌سایت رسمی و صفحات شبکه‌های اجتماعی پخش می‌شوند [۱۹].

۲-۲-۳. جمهوری کره

مجلس ملی جمهوری کره سال‌هاست که دارای کانال تلویزیونی مخصوص به خود است که ایستگاه پخش مجلس ملی نامیده می‌شود. این ایستگاه اطلاعات لحظه‌ای در مورد پارلمان را ۲۴ ساعته ارائه می‌دهد. این ایستگاه در سال ۲۰۰۴ بر اساس اصول بی‌طرفانه تأسیس شد و تصاویر زنده‌ای از جلسات عمومی، جلسات کمیته‌ها و جلسات استماع ارائه می‌دهد. این کانال تلویزیونی همچنین اطلاعاتی در مورد قوانین و مسائل ارائه می‌دهد و شهروندان را قادر می‌سازد تا تلویزیون را به‌صورت آنلاین تماشا کنند. نمایندگان مجلس می‌توانند از طریق فعالیت‌های اطلاع‌رسانی به حوزه‌های انتخابیه و مشارکت شهروندان در قانونگذاری در این رسانه‌ها، از رشد استفاده از تلفن‌های هوشمند و اینترنت بهره‌مند شوند. برای مثال، برنامه‌هایی برای «برنامه قانونگذاری» وجود دارد که به نمایندگان مجلس اجازه می‌دهد به نظرات عمومی که به پارلمان ارائه می‌شود، گوش دهند. این برنامه کاربردی اساساً یک ضبط صوت است که می‌تواند صدای شهروندان را به پارلمان منتقل کند. علاوه بر این، مجلس، برنامه‌های کاربردی موبایل و یک صفحه وب موبایل^۴ را توسعه داده است که امکان دسترسی به اطلاعات را از طریق انواع سرویس‌های ارتباطی موبایل فراهم می‌کند. این برنامه‌ها عبارت‌اند از: برنامه یکپارچه مجلس ملی، برنامه‌ای برای توزیع جلسات پارلمانی و برنامه میدان نمایندگان مجلس. این برنامه که توسط مرکز بازدیدکنندگان مجلس ملی مدیریت می‌شود، به بازدیدکنندگان در تالارهای مختلف پارلمان، از جمله تالار آموزش کودکان، راهنمایی و توضیحات ارائه می‌دهد. وب‌سایتی^۵ برای ثبت نام و اطلاعات بازدیدکنندگان استفاده می‌شود. در نهایت، برنامه‌های آموزشی در مورد فرایند قانونگذاری و سیستم پارلمانی وجود دارد که برای اعضای مجلس، کارکنان، مربیان و شهروندان برگزار می‌شود [۲۰].

۳-۲-۳. استرالیا

مجلس نمایندگان استرالیا، یکی از مجلس‌های پارلمان مشترک المنافع استرالیا، متشکل از ۱۵۰ عضو است و دولت استرالیا را تشکیل می‌دهد. این مجلس دارای دوره ۳ ساله است و هر انتخابات قبل از پایان این دوره برگزار می‌شود. حزب کارگر استرالیا، حزب لیبرال استرالیا و حزب ملی استرالیا احزاب اصلی مجلس نمایندگان هستند. علاوه بر این، تعداد فزاینده‌ای از احزاب کوچک‌تر نیز وجود دارند. در بخش روابط

1. ijro.gov.uz
2. Mening parlamentim
3. https://deputy.track.uz
4. http://m.na.go.kr
5. www.assembly.go.kr



عمومی، اصطلاح «آگاهی‌بخشی به جامعه» به‌عنوان فعالیتی برای ارتقای پارلمان در نظر گرفته می‌شود. این امر مستلزم مشارکت و آموزش جامعه در مورد کارها و رویه‌های پارلمان است. مبلغ ۱.۳ میلیون دلار برای فعالیت‌های آگاهی‌بخشی به جامعه در سال‌های ۲۰۱۶-۲۰۱۵ برنامه‌ریزی شده بود، اما تنها نیم میلیون دلار استفاده شد. با این پول، مجلس نمایندگان ابزارهایی برای روابط عمومی و آگاهی‌بخشی تولید کرده است. دپارتمان خدمات پارلمانی و دفتر آموزش پارلمانی بازیگران اصلی روابط عمومی هستند. برخی از خدمات مربوط به روابط عمومی که توسط اداره خدمات پارلمانی انجام می‌شود شامل پخش تلویزیونی و رادیویی، ارتباطات از راه دور و نگهداری کتابخانه پارلمانی است. دفتر آموزش پارلمانی به‌نوبه خود، برنامه‌های آموزشی در مورد پارلمان را تسهیل می‌کند. در زیر شرحی از ابزارهای مورد استفاده در روابط عمومی آمده است:

- اخبار و اطلاعات مربوط به کار پارلمانی از طریق ایمیل و نشریات به‌صورت دو هفته یک‌بار ارسال می‌شود.
- رسانه‌های اجتماعی امکان سمینارهای حضوری را فراهم می‌کنند و تعداد فزاینده‌ای از شرکت‌کنندگان را جذب می‌کنند.
- از رسانه‌های الکترونیکی مانند توئیتر استفاده می‌شود. حساب پارلمانی ۳۷۰۰۰ دنبال‌کننده دارد. رسانه‌های اجتماعی امکان تعامل بلادرنگ با رسانه‌ها و عموم مردم را فراهم می‌کنند. صفحه فیسبوک پارلمان در سال‌های ۲۰۱۶-۲۰۱۵، ۴۶۰۰ دنبال‌کننده داشت و اطلاعات توصیفی در مورد مجلس و کمیته‌های آن منتشر می‌کند. اینستاگرام ابزار دیگری است که برای توزیع اطلاعات در مورد فعالیت‌های کمیته دائمی مشترک در رابطه با مسائل انتخاباتی استفاده می‌شود.
- کانال یوتیوب مجلس ۲۲۴۰ مشترک دارد. این کانال هر روز جلسه، کلیپ‌هایی با عنوان «وقت پرسش» منتشر می‌کند که بسیار محبوب هستند.
- مجلس سمینارهایی در چهار موضوع اصلی ارائه می‌دهد: «درباره پارلمان»، «درباره بودجه»، «درباره قانونگذاری» و «درباره کمیته‌ها». در سال‌های ۲۰۱۶-۲۰۱۵، ۵ سمینار برگزار شد. علاوه بر موضوع‌های ذکر شده، سمینارهایی با موضوع‌های مختلف نیز در پاسخ به نیازهای سازمان‌ها برگزار می‌شود. بازخوردهای مثبتی از طریق ارزیابی‌های رسمی ارائه شده است.
- طی ۷۰ روز جلسه در سال‌های ۲۰۱۶-۲۰۱۵، ۵۵۴۳۵ نفر در روزها و مناسبت‌های مختلف از پارلمان بازدید کردند.
- دفتر آموزش پارلمان قصد دارد طیف وسیعی از فعالیت‌های اطلاع‌رسانی را به هر دانش‌آموز گسترش دهد. وب‌سایت این دفتر برای ارائه مطالب و منابع آموزش پارلمانی به معلمان و دانش‌آموزان در سراسر استرالیا بسیار مؤثر و شناخته شده است. سالیانه، ۹۰۰۰۰ دانشجو در برنامه‌های ایفای نقش شرکت می‌کنند.
- برنامه‌ای به نام «اولین مسابقه سخنرانی من» از دانشجویان می‌خواهد که نقش اعضای تازه انتخاب شده پارلمان را بازی کنند. آنها باید یک ویدیوی سه دقیقه‌ای بنویسند و بسازند و در مورد مسائل مربوط به شهروندان یا پارلمان صحبت کنند. برندگان اجازه خواهند داشت تا در مقابل رئیس مجلس نمایندگان، سایر اعضا، سناتورها و مهمانان سخنرانی کنند.
- به نظر می‌رسد که پارلمان استرالیا تعداد قابل توجهی از ابزارهای دیجیتال را ادغام کرده است. پارلمان بخش‌های مختلفی دارد که برای پشتیبانی از روابط عمومی با هم همکاری می‌کنند. پارلمان همچنین تعدادی رویداد و فعالیت برای همکاری مستقیم با جوامع و جوانان برگزار می‌کند. علاوه بر این، نکته قابل توجه در مورد پارلمان استرالیا این است که از سنین پایین به دنبال ایجاد علاقه در بین عموم مردم است. به‌عنوان مثال، برنامه‌ای به نام «مسابقه اولین سخنرانی من» دارد که به دانش‌آموزان فرصت می‌دهد تا وانمود کنند که نماینده مجلس هستند و به مسائل پارلمانی بپردازند [۲۰].

۴-۲-۳. هند

عناصر کلیدی راهبرد پارلمان الکترونیکی هند شامل طرح فناوری اطلاعات و ارتباطات به‌خوبی تعریف شده‌ای است که توسط متخصصان واجد شرایط از مرکز ملی انفورماتیک، یک تیم اختصاصی از افسران اطلاعات و با ترویج آموزش فناوری اطلاعات و ارتباطات در دبیرخانه

از طریق آموزش‌های مختلف پشتیبانی می‌شود. پارلمان این کشور مجموعه‌ای از سیاست‌ها را در رابطه با استفاده یا مدیریت فناوری اطلاعات و ارتباطات برای پشتیبانی از سیستم‌های پارلمانی الکترونیکی وضع کرده است. سیاست‌های کلیدی که از راهبرد این سازمان پشتیبانی می‌کنند عبارت‌اند از سیاست‌های پیرلینک، سیاست حفظ حریم خصوصی، سیاست تعدیل و تأیید مالکیت محتوا، سیاست بایگانی، سیاست نظارت و بررسی و سیاست امنیتی. این سیاست‌ها در کتابچه راهنمای کیفیت وب‌سایت و طرح فناوری اطلاعات و ارتباطات تعریف شده‌اند. فرایندی برای نظارت و ارزیابی سیاست‌های سازمان وجود دارد. پارلمان هند، زیرساخت مورد نیاز برای پشتیبانی از پارلمان الکترونیکی را دارد. سه عنصر یا سیستم کلیدی آن، سرورهای مستقر در مرکز داده‌ها، یک شبکه «استوار» و یک زیرساخت جامعه اطلاعاتی «استوار» هستند. در هند زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات به‌عنوان بخشی از یک طرح پروژه برای اجرای پارلمان الکترونیکی طراحی شدند. میزان نفوذ اینترنت در پارلمان هند ۱۰۰ درصد است. با این حال، در مورد کشور، نفوذ اینترنت بین ۵۰ تا ۶۰ درصد است. سازوکارهای بازخورد مانند وب‌سایت، تلفن و ایمیل توسط هند مورد استفاده قرار می‌گیرند که ایمیل محبوب‌ترین آنهاست [۳۱].

پارلمان هند در سال ۲۰۱۲ یک پروژه دیجیتالی کردن پارلمان را آغاز کرد که تمرکز اولیه آن بر دیجیتالی کردن مذاکرات و سوابق پارلمانی از سال ۱۸۵۸ بود. همچنین یک پورتال وب برای انتشار اطلاعات برای دسترسی عمومی به قوانین و اسناد ایجاد شد. اسناد موجود شامل مذاکرات پارلمان از اولین تا یازدهمین دوره آن است که ۴۵ سال (۱۹۹۷-۱۹۵۲) را پوشش می‌دهد و گزارش‌های همه کمیته‌های پارلمانی از سال ۱۹۵۲ تا ۱۹۹۸ را شامل می‌شود. مرحله سوم این پروژه شامل دیجیتالی کردن انتشارات مربوط به دبیرخانه پارلمان و مذاکرات تاریخی - پارلمان موقت (۱۹۵۲-۱۹۵۰)؛ مجلس مؤسسان هند (قانونگذاری) (۱۹۴۹-۱۹۴۷)، مجلس قانونگذاری مرکزی (۱۹۴۷-۱۹۲۱)، شورای ایالتی (۱۹۲۱-۱۹۲۱) و شورای قانونگذاری هند (۱۹۲۰-۱۸۵۸) (پارلمان، ۲۰۱۹) بود.

پورتال وب عمومی شامل پیوندهای متعددی از هر دو مجلس پارلمان هند از جمله زندگینامه نمایندگان، تقویم روزانه پارلمان، قوانین در حال بررسی، لوایح، امور کمیته‌ها، پخش زنده (زنده) و مذاکرات مجلس و کمیته‌هاست. قانون حق دسترسی به اطلاعات (۲۰۰۵) به صورت متن کامل و خلاصه در دسترس است و مرجع خاصی به دامنه پاسخ‌گویی خارجی (شهروندان، سازمان‌های مردم‌نهاد و سایر ذی‌نفعان) و داخلی (پارلمان) و انتشار اطلاعات الزام‌آور برای طرف‌های ذی‌نفع ارائه می‌دهد. دسترسی به رسانه‌ها با دسترسی آنلاین به دفتر اطلاعات مطبوعاتی پارلمان تسهیل می‌شود و پخش زنده جامعی از جلسات پارلمان نیز در دسترس است [۳۱].

نمایی از اقدام‌های پارلمان کشورهای خارج از اتحادیه اروپا در راستای تحقق پارلمان الکترونیک در جدول ۴ ارائه شده است. شایان ذکر است برای پرهیز از طولانی شدن گزارش، به ارائه اطلاعات کلی از اقدام‌های انجام شده در قاره آفریقا در جدول ۴ بسنده شده است.

جدول ۴. اقدام‌های پارلمان کشورهای خارج از اتحادیه اروپا در راستای تحقق پارلمان الکترونیک

کشور	پروژه / اقدام	سال شروع	شرح اقدام	نتایج / موفقیت‌ها	چالش‌ها
ازبکستان	سیستم پارلمانی الکترونیکی	۲۰۱۷	توسعه سیستم‌هایی برای بهبود کارایی و شفافیت فرایندهای پارلمانی از طریق فناوری اطلاعات و ارتباطات، شامل بسترهای الکترونیکی برای جمع‌آوری نظرات عمومی	تأسیس بسترها و فناوری‌های جدید برای ارتباط بهتر	محدودیت در تعامل نمایندگان با شبکه‌های اجتماعی
جمهوری کره	اطلاع‌رسانی پارلمانی	۲۰۱۷	استفاده از کانال‌های دیجیتال و برنامه‌های موبایل برای اطلاع‌رسانی به مردم در مورد فعالیت‌های پارلمان و ارائه اطلاعات به‌روز	اطلاع‌رسانی مؤثر به عموم و مشارکت افزایش یافته است	چالش‌ها در دسترسی و تعامل گسترده‌تر با مردم



کشور	پروژه / اقدام	سال شروع	شرح اقدام	نتایج / موفقیت‌ها	چالش‌ها
استرالیا	روابط عمومی و آگاهی بخشی	-	توسعه ابزارهای دیجیتال برای آگاهی بخشی به جامعه و ایجاد ارتباط با جوانان و دانشجویان از طریق برنامه‌های آموزشی و استفاده از رسانه‌های اجتماعی	افزایش علاقه‌مندی جوانان به فعالیت‌های پارلمانی	چالش‌های مالی در تأمین کافی منابع برای آگاهی بخشی
هند	راهبرد پارلمان الکترونیکی	-	پیاده‌سازی یک راهبرد کلی برای استفاده از فناوری اطلاعات برای بهبود فرایندهای پارلمانی، شامل دیجیتالی‌سازی سوابق و ارائه دسترسی برخط به اطلاعات است	۱۰۰٪ نفوذ اینترنت در پارلمان	نفوذ اینترنت در سرتاسر کشور بین ۵۰ تا ۶۰ درصد است
نیجریه [۳۱]	ارائه اطلاعات	-	وبسایت پارلمان اطلاعاتی در مورد فرایندهای قانونی، مسئولیت‌ها و سوابق نمایندگان را ارائه می‌دهد تا به مردم درباره فعالیت‌های پارلمان آگاهی دهد	دسترسی به اطلاعات حیاتی برای مردم	فقدان ارائه برخی اطلاعات ضروری
زامبیا [۳۱]	توسعه برنامه اتاق الکترونیکی ^۱	-	ایجاد بستری برای تسهیل جلسات پارلمانی برخط و رأی‌گیری، که به نمایندگان این امکان را می‌دهد که به راحتی در جلسات شرکت کرده و نظرات خود را ارائه دهند	تحول در نحوه برگزار شدن جلسات پارلمانی و جلب توجه سایر پارلمان‌ها	چالش‌های مدیریتی در امور پارلمانی
مالاوی [۳۱]	تولید دیجیتالی هانسارد	-	پیاده‌سازی ابزارهای دیجیتال برای تولید سریع و خودکار رونوشت‌های جلسات عمومی، که به جای تولید دستی و کند، به سرعت انجام می‌شود و اطلاعات در دسترس قرار می‌گیرد	تسریع در روند تولید گزارش‌ها و دسترسی سریع به اطلاعات	-
مراکش [۳۱]	سیستم رونویسی خودکار	۲۰۱۶	به کارگیری یک سیستم رونویسی خودکار که با استفاده از فناوری‌های هوش مصنوعی به تولید صورت‌جلسات مذاکرات پارلمانی به صورت کلمه به کلمه کمک می‌کند، که به افزایش دقت و شفافیت در اطلاعات منجر می‌شود	افزایش دقت در تولید صورت‌جلسات و تسهیل در دستیابی به اطلاعات	-

مأخذ: همان.

۴. چارچوب‌های توسعه پارلمان الکترونیک و دیجیتال

تاکنون توجه کمی به توسعه چارچوب نظری برای تبدیل یک سازمان عمومی سنتی، مانند پارلمان، به یک سازمان مدرن و دیجیتال شده است. مدل پذیرش فناوری که توسط فرد دیویس^۲ توسعه یافته، یک رویکرد اساسی برای درک چگونگی پذیرش فناوری‌های جدید به حساب می‌آید. در حال حاضر، این مدل به نسخه ۳ خود رسیده است. این مدل بر این فرض استوار است که می‌تواند رفتارهای خاصی را توضیح دهد؛ به ویژه نحوه استفاده از فناوری، ادراک سهولت استفاده و انتظارات مربوط به سودمندی آن در یک زمینه خاص. به عنوان مثال، در اداره‌های عمومی یا مجالس، این مدل می‌تواند به ما کمک کند تا درک کنیم که چگونه و چرا افراد نسبت به استفاده از فناوری‌های جدید واکنش نشان می‌دهند و اینکه احساسات آنها درباره سهولت استفاده و اثرگذاری فناوری در دستیابی به اهداف خود چگونه بر رفتارشان تأثیر می‌گذارد [۲۹].

1. eChamber
2. Fred Davis

شکل ۵. چارچوب تحول پارلمان دیجیتال کرزیس [۳۰]



به‌طور کلی، ادبیات موجود در زمینه طراحی چارچوبی برای تحقق تحول دیجیتال در پارلمان‌ها اندک است و بیشتر شامل تعداد کمی از راهبردهای دیجیتال منتشر شده توسط پارلمان‌هاست که تلاش می‌کنند عناصر تحول سازمانی را با فناوری‌های دیجیتال در ساختاری چندلایه تلفیق کنند. با این حال، برای فضای کاری پارلمانی، بیش از یک بستر ساده با ابزارها و نرم‌افزارهای یکپارچه لازم است، به‌ویژه در مرحله تدوین سیاست که تعداد زیادی کاربر، مانند بازیگران پارلمانی و یا ذی‌نفعان، معمولاً درگیر هستند. با این وجود، ابزارهای یکپارچه مبتکرانه و پیشرفته مانند خدمات مشارکت الکترونیکی، کمپین‌های رسانه‌های اجتماعی، تصویرسازی‌ها و تحلیل‌های زبانی، پتانسیل پیشبرد تحول دیجیتال چرخه سیاستگذاری را دارند.

یکی از شناخته‌شده‌ترین چارچوب تحول دیجیتال در پارلمان، چارچوب ارائه شده توسط کرزیس و همکاران [۳۰]^۱ که در شکل ۵ ارائه شده است. این چارچوب به‌عنوان یک راهنما برای انتقال پارلمان‌های سنتی به پارلمان‌های دیجیتال و الکترونیک طراحی شده و شامل چهار مؤلفه اصلی است که بر مبنای نیازها و چالش‌های جدید نهادهای حاکمیتی همچون پارلمان‌ها طراحی شده و راه‌حل‌هایی را ارائه کرده است. مدل تحولی پارلمان دیجیتال به‌عنوان یک چارچوب جامع، به بررسی و ارتقای کارکردهای پارلمان‌ها در عصر دیجیتال می‌پردازد. در این مدل، چندین عنصر کلیدی وجود دارد که به‌طور هماهنگ عمل می‌کنند تا تحولی مؤثر و پایدار در نهادهای پارلمانی ایجاد کنند. در ابتدا، **نیازهای کاربران و روندهای فناوری** در کانون توجه قرار می‌گیرد. این مرحله شامل شناسایی انتظارات مردم و نحوه تأثیر فناوری‌های جدید بر زندگی آنهاست. با درک عمیق از این نیازها، پارلمان‌ها می‌توانند خدماتی متناسب با خواسته‌های واقعی مردم ارائه دهند. در این راستا، **داده‌ها** به‌عنوان منبع اصلی اطلاعات به نقش خود ادامه می‌دهند. جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها به پارلمان‌ها کمک می‌کند تا تصمیم‌های بهتری اتخاذ کنند. این اطلاعات براساس نیازهای اجتماعی و تحولات فناوری جمع‌آوری می‌شوند و می‌توانند مبنای بهبود فرایندها قرار بگیرند.

از منظر **فرایندها**، ایجاد کارکردهای اطلاعاتی کارآمد و روان امری ضروری است. بهینه‌سازی فرایندهای اجرایی و اداری به‌نوعی تضمین می‌کند که نهادهای پارلمانی بتوانند با کارایی بیشتری به نیازهای اجتماعی پاسخ دهند. اینجاست که **همکاری در فرایندهای کسب و کار** وارد می‌شود: کارکنان و ذی‌نفعان باید به‌طور مؤثر با یکدیگر همکاری کنند تا تأثیر بهتری بر عملکرد کلی پارلمان داشته باشند.

در این مدل، افراد در کانون توجه قرار دارند. برای موفقیت در تغییرهای دیجیتال در یک پارلمان، باید فضایی باز و شفاف ایجاد شود که در آن تمامی افراد جامعه احساس مشارکت و تعهد کنند. **همکاری** به‌معنای فعالیت در کنار یکدیگر و به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و منابع است تا

1. Koryzis



نتایج بهتری حاصل شود. شفافیت به معنای دسترسی مردم به داده‌ها و اطلاعات است تا افراد بتوانند در جریان تصمیم‌ها قرار بگیرند و حتی در برخی موارد، ایده‌هایی نیز در این زمینه بیان کنند. همچنین، **فراگیری** به معنی فراهم کردن فرصت‌های برابر برای تمامی افراد یک کشور است تا همه بتوانند در فرایندها و تصمیم‌گیری‌ها مشارکت کنند.

عنصر دیگر در این مدل، **فرهنگ** سازمانی است که باید با تحولات دیجیتال هم‌راستا باشد. ترویج یک فرهنگ حمایتی که بر پایه تعامل و پاسخ‌گویی به نیازهای اجتماعی بنا شده باشد، به پارلمان‌ها کمک می‌کند تا در مواجهه با چالش‌های جدید استقامت بیشتری از خود نشان دهند. در حلقه میانی این مدل، تمرکز بر **قابلیت دسترسی و ارتباط و تعامل با افراد** نیز از اهمیت بالایی برخوردار است، زیرا این عوامل به تقویت پیوند میان پارلمان‌ها و جامعه کمک می‌کنند.

با استفاده از **سیستم‌های اطلاعاتی** که به‌طور مؤثری داده‌ها را مدیریت می‌کنند و اطلاعات لازم را در زمان مناسب فراهم می‌آورند، پارلمان‌ها می‌توانند بر اساس اطلاعاتی که از تجزیه و تحلیل‌های پیشرفته به دست می‌آید، بهبود یافته و به سمت **پذیرش تحول دیجیتال** حرکت کنند. این مرحله کلیدی، برای برقراری ارتباط میان همه اجزا و تسهیل تعاملات دیجیتال ضروری است.

در نهایت، این همه اجزا به **تحول دیجیتال** منجر می‌شود، که نه تنها موجب بهبود کارایی و شفافیت می‌شود، بلکه به تقویت پاسخ‌گویی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی پارلمان‌ها نیز کمک می‌کند. به این ترتیب، مدل تحولی پارلمان دیجیتالی به‌عنوان یک فرایند جامع و پویا عمل می‌کند که پارلمان‌ها را در مسیر بهبود و تحول دائمی یاری می‌کند و این امکان را فراهم می‌کند که آنها به خوبی به نیازهای در حال تغییر جامعه پاسخ دهند. با این رویکرد یکپارچه، تحولی عمیق و پایدار در کارکردهای پارلمانی و خدمات عمومی رخ می‌دهد.

جدول ۵. اقدام‌های پارلمان‌ها در راستای تحقق پارلمان الکترونیک

عناصر و توضیح‌های مورد نیاز برای تحول دیجیتال	چارچوب
<ul style="list-style-type: none"> سیاست‌گذاری دیجیتال: نیاز به راهبرد شفاف و صحیح برای دیجیتال‌سازی. ادغام داده‌ها و اطلاعات: تولید داده‌های قانونی باز و شفاف. فناوری‌های نوین: استفاده از ابزارهای نوین برای تسهیل تعاملات. 	چارچوب دیجیتال‌سازی پارلمان [۳۱]
<ul style="list-style-type: none"> پیشرفت دیجیتال: دیجیتال‌سازی پارلمان‌ها می‌تواند به تعامل و بررسی بهتر عملکرد کمک کند. شمولیت اجتماعی: طراحی سیستم‌هایی برای افزایش مشارکت‌های شهروندان. 	مدل تحول دیجیتالی پارلمان جهانی [۳۲]
<ul style="list-style-type: none"> قوانین و استانداردها: تدوین فرایندهای قانونی جدید برای تسهیل استفاده از فناوری‌های دیجیتال. آموزش و تربیت: افزایش مهارت‌های دیجیتال کارکنان و نمایندگان. 	چارچوب حکمرانی دیجیتال پارلمان [۳۳]
<ul style="list-style-type: none"> بهبود کیفیت خدمات: استفاده از دیجیتال‌سازی برای بهبود ارتباطات. استفاده از داده‌ها: جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها برای تصمیم‌گیری بهتر. 	مدل بهره‌وری دیجیتال در پارلمان [۳۴]
<ul style="list-style-type: none"> همکاری میان‌دستگاهی: همکاری بین نهادها برای پیاده‌سازی خدمات دیجیتال. انتقال فناوری: استفاده از داده‌های باز و تکنیک‌های نوین. مشارکت دیجیتال با شهروندان: توسعه ابزار برای مشارکت در سیاست‌گذاری. رسانه‌های باز: فراهم‌سازی دسترسی به داده‌های حکومتی. تصمیم‌گیری بر مبنای داده: بهره‌گیری از تحلیل داده‌ها برای تصمیم‌گیری. 	راهنمای دیجیتال‌سازی در پارلمان‌ها [۲۷]

عناصر و توضیح‌های مورد نیاز برای تحول دیجیتال	چارچوب
<ul style="list-style-type: none"> • سطوح بلوغ دیجیتال: شناخت سطح بلوغ دیجیتال و تعیین موقعیت سازمان. • نوآوری: تأکید بر نوآوری به‌عنوان کلید موفقیت در تحول دیجیتال. • تجربه کاربری: تأکید بر بهبود تجربه کاربری در تمام مراحل. • تعاملات نوین: بهره‌برداری از فناوری برای ایجاد تعاملات مؤثرتر دولت و مردم. • طراحی مدل‌ها: طراحی و پیاده‌سازی مدل‌های جدید خدمت‌رسانی با استفاده از فناوری‌های نوین. 	مدل تحول دیجیتالی گارتنر [۳۵]
<ul style="list-style-type: none"> • نوآوری و شفافیت: بهره‌گیری از فناوری برای ایجاد شفافیت و همکاری میان نهادها. • راهبردهای نوین: طراحی راهبردهایی برای بهینه‌سازی عملکرد خدمات عمومی. 	مدل تحول دیجیتال در سازمان‌های عمومی [۳۶]
<ul style="list-style-type: none"> • راهبرد یکپارچه: ایجاد راهبردهای جامع برای هم‌راستایی با تکنولوژی‌های نوین. • رهبری: تأکید بر رهبری مؤثر در راستای تحول دیجیتال. • فرایندهای تطبیق‌پذیر: شناسایی و یادگیری از روش‌های نوین. 	چارچوب راهبردی تحول دیجیتال [۳۷]
<ul style="list-style-type: none"> • تعاملات پیچیده: تجزیه و تحلیل واکنش‌های پیچیده بین عوامل انسانی، تکنولوژیکی و محیطی. • یادگیری و انطباق: تأکید بر فرایند یادگیری و انطباق در موفقیت تحول دیجیتال. 	مدل پیچیدگی تحول دیجیتال [۳۸]

مأخذ: همان.

بر مبنای مدل‌های تحول دیجیتال بررسی شده در این قسمت، می‌توان به این نتیجه دست یافت که برای توسعه یک پارلمان دیجیتال کارآمد و پاسخ‌گو، توجه به چندین عنصر کلیدی و اقدام‌های لازم برای دستیابی به آنها ضروری است. در آغاز، یکی از پایه‌های اساسی برای دیجیتال‌سازی پارلمان‌ها، سیاست‌گذاری دیجیتال است. وجود یک راهبرد شفاف و صحیح در این زمینه نه تنها مسیر تحولی را هموار می‌سازد، بلکه فضای اعتماد را در میان اعضای پارلمان و شهروندان تقویت می‌کند. برای دستیابی به این هدف، ضروری است که پارلمان بر اساس یک چارچوب مشخص، سیاست‌های دیجیتال را تعیین و اجرا کند. در کنار سیاست‌گذاری، ادغام داده‌ها و اطلاعات به‌عنوان عاملی اساسی در این فرایند به شمار می‌آید. تولید و تبادل داده‌های قانونی و شفاف، امکان مشارکت مؤثرتر مردم را فراهم می‌آورد و حس مسئولیت‌پذیری را در نهادها تقویت می‌کند. این امر نیازمند ایجاد سیستم‌های مدیریت داده و پروتکل‌های استاندارد است. همچنین، فناوری‌های نوین نقش به‌سزایی در تسهیل تعاملات و ارتقای کیفیت خدمات دارند. با معرفی و پیاده‌سازی این ابزارها، پارلمان می‌تواند به بهبود تجربه کاربری کمک کند و در عین حال فرایندهای خود را بهینه‌تر کند.

شمولیت اجتماعی نیز یکی دیگر از ارکان دیجیتال‌سازی به شمار می‌آید. طراحی سیستم‌هایی که به افزایش مشارکت شهروندان کمک می‌کند، می‌تواند در این راستا مؤثر واقع شود. ایجاد بسترهای برخط برای جمع‌آوری نظرات عمومی، زمینه‌ساز تعامل بیشتر با مردم خواهد بود. تدوین قوانین و استانداردها جدید برای تسهیل استفاده از فناوری‌های دیجیتال یک ضرورت است. بررسی و بازنگری قوانین موجود به‌عنوان روشی برای تطبیق با نیازهای جدید و فراهم کردن فضایی مناسب برای استفاده از تکنولوژی‌های دیجیتال تأثیر به‌سزایی خواهد داشت.

آموزش و ارتقای سواد دیجیتال برای کارکنان و نمایندگان نیز ضروری است. برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی و مهارتی نه تنها سواد دیجیتال افراد را ارتقا می‌دهد، بلکه توانمندی ایشان در استفاده از ابزارهای نوین را نیز بهبود می‌بخشد.

۵. چارچوب پیشنهادی توسعه پارلمان الکترونیک و دیجیتال برای ایران

بررسی چارچوب‌های طراحی شده توسط اسناد علمی و تمرکز عملیاتی پارلمان‌ها بر تحقق تحول دیجیتال نشان از آن دارد که حرکت به سمت این نوع پارلمان نیازمند تمرکز بر عناصری است که شکل ۶ ارائه شده است. بر مبنای عناصر مذکور و ساختار مجلس شورای اسلامی در اقدام‌ها و متولیان پیشنهادی برای تحقق تحول دیجیتال در جدول ۶ ارائه شده است.

شکل ۶. عناصر ضروری برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی



جدول ۶. اقدام‌ها و متولیان پیشنهادی برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی

عنصر	مفهوم	اقدام‌های لازم	بخش مسئول در ساختار مجلس
سیاست‌گذاری دیجیتال	تعیین راهبرد کلان و چشم‌انداز دیجیتال‌سازی پارلمان	مطالعات پیشینی	مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی
		تهیه سند راهبردی دیجیتال‌سازی	تدوین سند توسط کمیته راهبری متشکل از معاونان دفاتر مطالعاتی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی به همراه معاونت اجرایی مجلس و مرکز آمار و فناوری اطلاعات مجلس
		تصویب راهبرد کلان دیجیتال‌سازی مجلس شورای اسلامی	هیئت‌رئیس مجلس شورای اسلامی
قوانین و استانداردها	تدوین و اصلاح قوانین موجود برای تطبیق با نیازهای دیجیتال	بررسی و ارزیابی قوانین موجود برای تطابق با نیازهای دیجیتال‌سازی	کمیسیون آیین‌نامه داخلی با همکاری مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی
		تهیه پیش‌نویس قوانین جدید	نمایندگان مجلس شورای اسلامی
		تصویب قوانین	نمایندگان مجلس شورای اسلامی
آموزش و ارتقای سواد دیجیتال	ارتقای سواد دیجیتال نمایندگان، کارکنان و شهروندان	نیازسنجی آموزشی و طراحی دوره‌های آموزشی اجرای کلاس‌ها و کارگاه‌ها	مدرسه حکمرانی و قانونگذاری شهید مدرس (ره)
		پایه‌سازی زیرساخت‌های فنی و ابزارهای دیجیتال	مرکز آمار، فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی
ادغام داده‌ها و اطلاعات	ایجاد سیستم یکپارچه مدیریت اطلاعات	<ul style="list-style-type: none"> طراحی معماری داده ایجاد پایگاه داده مرکزی تعریف پروتکل‌های تبادل اطلاعات انتقال داده‌های موجود 	مرکز آمار، فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی
رسانه‌های باز و شفاف	ایجاد دسترسی شفاف به اطلاعات پارلمان	<ul style="list-style-type: none"> طراحی بسترهای مناسب تولید محتوای رسانه‌ای انتشار اطلاعات پاسخ‌گویی به درخواست‌ها 	حوزه ریاست مجلس شورای اسلامی
مشارکت دیجیتال با شهروندان	مطالعه و طراحی کانال‌های ارتباط مستقیم با مردم با تمرکز بر رویکردهای نوآورانه	<ul style="list-style-type: none"> طراحی بسترهای مشارکت برخط طراحی سیستم بازخورد مدیریت تعامل با مردم تحلیل نظرات دریافتی طراحی رویکردهای ارتباطی 	مرکز آمار، فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی



بخش مسئول در ساختار مجلس	اقدام‌های لازم	مفهوم	عنصر
آزمایشگاه حکمرانی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی به همراه مرکز داده‌کاوی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی	<ul style="list-style-type: none"> جمع‌آوری و پاک‌سازی داده‌ها تحلیل آماری تهیه گزارش‌های تحلیلی ارائه توصیه‌های مبتنی بر داده 	مطالعه و تحلیل داده‌ها برای تصمیم‌گیری آگاهانه	استفاده از داده‌ها
آزمایشگاه حکمرانی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی به همراه مرکز داده‌کاوی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی	<ul style="list-style-type: none"> ایجاد داشبوردهای مدیریتی تهیه گزارش‌های تحلیلی ارزیابی اثربخشی تصمیم‌ها و رویکردها 	استفاده از شواهد در فرایند تصمیم‌گیری	تصمیم‌گیری بر مبنای داده
مرکز آمار و فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی	<ul style="list-style-type: none"> تعریف شاخص‌های کلیدی عملکرد ایجاد سیستم نظارت گزارش‌دهی دوره‌ای اقدام‌های اصلاحی 	نظارت و ارزیابی مستمر پیشرفت پروژه‌ها	نظارت و ارزیابی

مأخذ: همان.

براساس ساختار ارائه شده در جدول، تلاش شده است تا سازو کار تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی براساس توزیع مسئولیت‌ها میان واحدهای تخصصی طراحی شود. در این معماری، رویکردی سیستماتیک به دیجیتال سازی که در آن هر عنصر دارای مسئول مشخص و فرایند تعریف شده‌ای است، تبیین شده است.

در سطح راهبردی، مسئولیت سیاستگذاری بر عهده **مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی** قرار گرفته است که با انجام **مطالعات پیشینی و تدوین سند راهبردی دیجیتال سازی**، اولویت را به رویکرد مبتنی بر شواهد در تعیین راهبردهای کلان می‌دهد. هیئت‌رئیس مجلس با **تصویب راهبرد کلان دیجیتال سازی مجلس شورای اسلامی** به‌عنوان حلقه اتصال میان سطح تخصصی و سیاسی عمل می‌کند. طراحی قوانین و استانداردها که مسئولیتی پیچیده است، با **بررسی و ارزیابی قوانین موجود** توسط معاونت‌های پژوهشی آغاز شده و تا **تصویب نهایی** توسط نمایندگان ادامه می‌یابد. این فرایند چندمرحله‌ای تضمین اجرایی لازم برای انطباق چارچوب قانونی با نیازهای دیجیتال را فراهم می‌کند.

مرکز آمار و فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی به‌عنوان محور اصلی پیاده‌سازی فنی، مسئولیت‌های گسترده‌ای در **بررسی و انتخاب فناوری‌ها، خرید و نصب تجهیزات و راه‌اندازی سیستم‌ها** بر عهده دارد. این تمرکز مسئولیت‌ها در یک واحد، ضمن تضمین هماهنگی فنی، ممکن است چالش‌هایی در زمینه ظرفیت‌سازی و توزیع بار کاری ایجاد کند. با توجه به محرمانگی داده‌های مجلس شورای اسلامی، به‌نظر می‌رسد این تمرکز امنیت اطلاعات را نیز تضمین کند.

نکته قابل توجه، استفاده از پتانسیل **مرکز آمار و فناوری اطلاعات مجلس شورای اسلامی** به‌عنوان مسئول پیاده‌سازی زیرساخت‌های **فنی و ابزارهای دیجیتال** است که ضمن ایجاد سیستم یکپارچه مدیریت اطلاعات و ادغام داده‌ها و اطلاعات، نشان‌دهنده اهمیت نوآوری در طراحی کانال‌های ارتباطی است.

این انتخاب، در راستای نیاز به **طراحی بسترهای مشارکت برخط و مدیریت تعامل با مردم**، در نظر گرفته شده است تا در تعامل مؤثر با شهروندان به کار گرفته شود. **آزمایشگاه حکمرانی و مرکز داده‌کاوی** نیز به‌عنوان دو واحد کلیدی در حوزه داده‌محوری مسئولیت مشترک **تحلیل آماری و تهیه گزارش‌های تحلیلی** را بر عهده دارند. این همکاری بین‌بخشی ضروری است، اما نیازمند سازوکارهای هماهنگی دقیق برای اجتناب از تداخل یا خلأ عملکرد است. در نهایت، **مدرسه حکمرانی و قانونگذاری شهید مدرس (ره)** نیز به‌عنوان مسئول نیازسنجی آموزشی و طراحی دوره‌های آموزشی برای ارتقای سواد دیجیتال نمایندگان، کارکنان و شهروندان در نظر

گرفته شده است تا از پتانسیل خود برای برگزاری کارگاه‌های آموزشی و مهارتی استفاده کند. در مجموع، این ساختار سازمانی نشان دهنده ضرورت ایجاد تعادل میان تخصصی سازی و هماهنگی است، اما موفقیت آن مستلزم طراحی سازوکارهای مؤثر هماهنگی بین بخشی و تضمین ظرفیت کافی خواهد بود.

۶. جمع بندی و نتیجه گیری

تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی بازتابی از ضرورت انطباق نهادهای قانونگذاری با الزامات حاکمیت نوین در عصر فناوری اطلاعات محسوب می شود. بررسی تجارب بین المللی و چارچوب‌های موجود در کشورهای اروپایی، آسیایی و آمریکایی نشان می دهد که پیاده سازی پارلمان دیجیتال فراتر از یک پروژه فنی، فرایندی پیچیده برای بازتعریف روابط قدرت و نمایندگی سیاسی است که نیازمند رویکرد جامع و چندبعدی است. چارچوب تحول دیجیتال ارائه شده در این گزارش بر اساس عناصر محوری معرفی شده، از سیاستگذاری دیجیتال تا نظارت و ارزیابی، رویکردی سیستماتیک و قابل اجرا را برای انتقال به نهاد قانونگذاری مبتنی بر فناوری‌های نوین فراهم می کند. توزیع مسئولیت‌ها میان واحدهای تخصصی مجلس، از معاونت‌های پژوهشی تا اجرایی، ظرفیت سازمانی لازم برای پیاده سازی منطقی این تحول را تضمین می کند. با این حال، چالش بین شفافیت و کنترل^۱ به عنوان مهم ترین موضوع مطرح است که مستلزم طراحی سیاست‌های دقیق برای حفظ تعادل میان دسترسی عمومی به اطلاعات و حریم خصوصی شهروندان است. خطر تکنوکراسی داده‌ای و شکل گیری شهروند الگوریتمی از دیگر چالش‌های محوری است^۲ که نیازمند توسعه چارچوب‌های قانونی حفاظت از داده و اطلاعات است. انتخاب‌های فناورانه در معماری سیستم‌های دیجیتال پارلمان تأثیرات مهمی بر حاکمیت ملی و استقلال سیاسی کشور خواهد داشت که نیازمند تصمیم‌های راهبردی در انتخاب فناوری‌های داخلی مناسب، پروتکل‌های امنیتی و مدل‌های ذخیره سازی داده است. بنابراین، تحول دیجیتال مجلس شورای اسلامی فرصتی راهبردی برای ارتقای کیفیت مردم سالاری، تقویت پیوند نهاد قانونگذاری با مردم و بهبود کارایی فرایندهای تصمیم گیری فراهم می کند، اما تحقق این اهداف مستلزم طراحی راه حل‌هایی است که ضمن بهره گیری از ظرفیت‌های فناوری، تعادل میان نوآوری و حفظ ارزش‌های انسانی (همچون تحلیل بدون اجازه داده‌های شخصی افراد) را تضمین کند. بر این اساس، توصیه‌های سیاستی بیان شده در جدول ۷ برای تحقق تحول دیجیتال در مجلس شورای اسلامی پیشنهاد می شود.

۱. چالش بین شفافیت و کنترل در این است که افزایش شفافیت اطلاعات می تواند به کاهش کنترل و نظارت بر اطلاعات حساس منجر شود و بالعکس، اعمال کنترل بیش از حد می تواند به کاهش پاسخ‌گویی و اعتماد عمومی منجر شود.

۲. تکنوکراسی داده‌ای (Data Technocracy) و شهروند الگوریتمی (Algorithmic Citizen) دو چالش محوری تحول دیجیتال نهادهای حکومتی هستند که به ترتیب به فرایند تصمیم گیری صرفاً بر مبنای داده‌های کمی و تحلیل‌های الگوریتمی، بدون لحاظ ابعاد سیاسی، فرهنگی و ارزشی، و ایجاد نمایش دیجیتال تحریف شده از شهروندان بر اساس رفتارهای برخی از داده‌های جمع آوری شده اشاره دارند. این دو پدیده در مجموع خطر کاهش پیچیدگی تصمیم‌های سیاسی به محاسبات فنی و جایگزینی شناخت واقعی از نیازهای شهروندان با الگوهای داده‌ای ناقص را به همراه می آورند، که مستلزم حفظ تعادل میان بهره گیری از ظرفیت‌های تحلیل داده و حفظ ماهیت انسانی فرایندهای مردم سالارانه است.



جدول ۷. پیشنهاد توصیه سیاستی ویژه گزارش‌های راهبردی / نظارتی

نوع توصیه	توصیه سیاستی	دستگاه متولی	دستگاه معین	الزامات و قیود اجرایی	زمان بندی اجرا	ملاحظات
تداوم	تشکیل کمیته عالی راهبردی تحول دیجیتال ذیل کمیسیون آیین‌نامه داخلی با همکاری مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس.	مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس	کمیسیون آیین‌نامه داخلی	تدوین آیین‌نامه و تأمین منابع مالی و انسانی لازم، همچنین ایجاد سازوکارهای ارتباطی مؤثر بین کمیته و نهادهای ذی‌ربط.	کوتاه‌مدت	برگزاری جلسات ماهیانه برای ارزیابی پیشرفت و برنامه‌ریزی‌های آینده.
اصلاح	اصلاح یا افزودن مواد آیین‌نامه داخلی برای پذیرش امضای دیجیتال و تدوین ضوابط هویت‌سنجی دیجیتال نمایندگان.	نمایندگان مجلس	-	ایجاد فرایندهای قانونی برای پذیرش امضای دیجیتال و شفاف‌سازی در فرایندهای رأی‌گیری، همراه با مشاوره حقوقی.	میان‌مدت	تضمین امنیت رأی‌گیری با استفاده از فناوری‌های مناسب و فراهم‌آوری زیرساخت‌های لازم.
تداوم	طراحی و پیاده‌سازی سکوهای آنلاین برای افزایش تعامل و مشارکت مردم در تصمیم‌گیری‌های پارلمانی.	روابط عمومی مجلس	مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی	طراحی وبسایت و برنامه کاربردی با قابلیت‌های تعاملی، تأمین امنیت اطلاعات و تأمین زیرساخت‌های فناوری اطلاعات.	کوتاه‌مدت	دسترسی آسان برای شهروندان و ارائه آموزش‌های لازم در استفاده از سکوهای آنلاین.
تداوم	طراحی سامانه‌ای برای مدیریت اطلاعات و اسناد پارلمانی برای تسهیل دسترسی به اطلاعات قانونی.	مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس	-	انتخاب نرم‌افزار مدیریت اطلاعات مناسب، آموزش کاربران و تأمین امنیت اطلاعات در سطح بالا.	کوتاه‌مدت	امانت‌داری و دقت در مدیریت اسناد با استفاده از فناوری روز.
تداوم	طراحی سازوکاری برای یکپارچه‌سازی داده‌ها و استفاده از پایگاه‌های داده ملی با رعایت استانداردهای امنیتی.	مرکز آمار، فناوری اطلاعات و امنیت فضای مجازی مجلس	وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات	همانگی با دیگر نهادهای مرتبط برای دسترسی به داده‌ها، تأمین سخت‌افزار و نرم‌افزارهای لازم.	میان‌مدت	تضمین دسترسی مطمئن و کارآمد به اطلاعات مورد نیاز برای پردازش‌های قانونی.
تداوم	تحلیل داده و تولید گزارش‌های شواهد محور برای بهبود فرایندهای تصمیم‌گیری مبتنی بر شواهد.	آزمایشگاه حکمرانی مرکز پژوهش‌های مجلس	مرکز داده کاوی	آموزش پرسنل در زمینه تحلیل داده، تأمین نرم‌افزارهای تحلیلی و استفاده از روش‌های علمی روز.	میان‌مدت	حفظ تعادل بین داده‌محوری و تصمیمات سیاسی با دقت بالا در تحلیل‌ها.
تداوم	ایجاد داشبورد مدیریتی چند سطحی برای نظارت مؤثر بر پیشرفت پروژه‌ها و نمایش عملکرد کلیه پروژه‌ها.	مرکز داده کاوی	آزمایشگاه حکمرانی مرکز پژوهش‌های مجلس	طراحی داشبورد مدیریتی با قابلیت تجزیه و تحلیل اطلاعات و ارائه گزارش‌های دقیق و به‌موقع.	کوتاه‌مدت	هشدارهای زودهنگام برای مدیران در زمینه پیشرفت پروژه‌ها و مشکلات احتمالی.

مأخذ: همان.



- [1] United Nations. (2020). UN E-Government Survey 2020. Un.org. <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2020>.
- [2] Digital transformation Cost of Non- Europe. (2022). [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699475/EPRS_STU\(2022\)699475_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699475/EPRS_STU(2022)699475_EN.pdf)
- [3] E-Parliament Systems and the Future of Parliaments. (2022). World Bank Blogs. <https://blogs.worldbank.org/en/governance/e-parliament-systems-and-future-parliaments>
- [4] Data Center. (2024). Un.org. <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Data-Center>.
- [5] Sharma, A.K., Kautish, S. (2021). Prospects and Challenges in Digitization: The Case Study of Federal Parliament of Nepal. LBEF Research Journal of Science, Technology and Management,3(2).
- [6] Kocharyan, H., Hamulak. O., Vardanyan, L., (2024). E-democracy and Internet Access in EU Law: Strengthening Democratic Participation in the Digital Age. International and Comparative Law Review, 24(2), 106–123. DOI: 10.2478/iclr-2024-0020
- [7] LEX. (2017). Www.lex.is. <https://www.lex.is/en>
- [8] Fitsilis, F., Koryzis, D., Svolopoulos, V. (2017). Implementing Digital Parliament Innovative Concepts for Citizens and Policy Makers. Springer International Publishing.
- [9] LexisNexis. (2025, May 30). Anything But Artificial: 3 Ways LexisNexis is Advancing the Rule of Law Around the World with Legal AI. Lexisnexis.com; LexisNexis. <https://www.lexisnexis.com/blogs/my/b/ai/posts/rule-of-law-legal-ai>
- [10] Digital courts during Covid-19: Italy edition. (2020). Lexisnexis.co.uk. <https://www.lexisnexis.co.uk/research-and-reports/bar/digital-courts-during-covid19-italy-edition.html>
- [11] SPACE_Handbook_EN.pdf. (2019). SPACE_Handbook_EN.pdf. Google Docs. <https://drive.google.com/file/d/1f1u9HrmXornSSQqmZKhXKdtxjsyCqDYE/view>
- [12] Positive Spaces. (n.d.). *Positive Spaces - Policy Simulation in Virtual Spaces*. Retrieved August 17, 2025, from <http://www.positivespaces.eu/>
- [13] Health Disparities in Life Expectancy and Mortality 1 Volume 1, Issue 1 Documenting Health Disparities in New York New York Vital Signs No. 1 Highlights New York City Department of Health and Mental Health. (2010). <https://www.nyc.gov/assets/doh/downloads/pdf/episrv/disparitiesonesum.pdf>
- [14] HOME | NOMAD PROJECT. (2025). NOMAD. <https://www.nomad-edf.eu/>
- [15] Kiomourtzis, G., Giannakopoulos, G., Georgios Petasis, Pythagoras Karampiperis, & Vangelis Karkaletsis. (2014). NOMAD: Linguistic Resources and Tools Aimed at Policy Formulation and Validation. Language Resources and Evaluation, 3464–3470.

- [16] Risse, T., Demidova, E., Dietze, S., Peters, W., Papailiou, N., Doka, K., Stavrakas, Y., Plachouras, V., Senellart, P., Carpentier, F., Mantrach, A., Cautis, B., Siehndel, P., & Spiliotopoulos, D. (2014). The ARCOMEM Architecture for Social- and Semantic-Driven Web Archiving. *Future Internet*, 6(4), 688–716. <https://doi.org/10.3390/fi6040688>
- [17] Risse, T., & Peters, W. (2012). ARCOMEM. 275–278. <https://doi.org/10.1145/2187980.2188027>
- [18] Metadialog — conversational interface for your business | MetaDialog. (2025, July 11). MetaDialog. <https://www.metadialog.com/>
- [19] Koryzis, D., Svoloopoulos, V., & Spiliotopoulos, D. (2016). Metalogue. Proceedings of the 9th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments, 1–4. <https://doi.org/10.1145/2910674.2935860>
- [20] Alexandersson, J., Aretoulaki, M., Campbell, N., Gardner, M., Andrey Girenko, Dietrich Klakow, Dimitris Koryzis, Volha Petukhova, Specht, M., Dimitris Spiliotopoulos, Stricker, A., & Niels Taatgen. (2014). Metalogue: A Multiperspective Multimodal Dialogue System with Metacognitive Abilities for Highly Adaptive and Flexible Dialogue Management. <https://doi.org/10.1109/ie.2014.67>
- [21] Mazur, T., & Flogaitis, S. (2023). Electronic parliament as a factor of sustainable development: History and prospects. *Law Journal of the National Academy of Internal Affairs*, 13(2), 19-29. doi: 10.56215/naia-chasopis/2.2023.19.
- [22] Samuel Oni, Aderonke A. Oni, Daniel E. Gberevbie & Olaniyi Trust Ayodele. (2021) E-parliament and constituency representation in Nigeria, *Cogent Arts & Humanities*, 8:1, 1878590, DOI: 10.1080/23311983.2021.1878590.
- [23] Samuel Oni, Aderonke A. Oni. (2014). E-parliament and Democratic Representation in African States: Prospects and Challenges. *International Journal of Computer and Technology*, 13(6).
- [24] Servi, L., Fernandez, N., Luque, S.G., Pérez-Tornero, J.M. (2016). E Parliament in Catalonia: fostering “active” or “Catalan” citizenship?
- [25] Avazovich, Tuxtaev Bobir-Mirzo. (2022). Main Stages and Trends and of the Development of the “E-Parliament” systems in Uzbekistan. *The American Journal of Political Science Law and Criminology*, 40(6), 65-68.
- [26] Assachan, N., Bandeth, R. (2017). Information and Public Relations of Parliaments: Case Studies of the Parliaments of the Republic of Korea, Australia and Sweden, Department of Information of the Senate of Cambodia.
- [27] Guide to digital transformation in parliaments. (2023). Inter-Parliamentary Union (IPU) and Association of Secretaries General of Parliaments (ASGP).
- [28] Tyumre, M. (2012). e-Parliament to e-Democracy: Creating a Model for Effective Management of Public Content.
- [29] Marikyan, D., & Papagiannidis, S. (2024). Technology Acceptance Model: A Review. *Open.ncl.ac.uk*. <https://open.ncl.ac.uk/theories/1/technology-acceptance-model/>

- [30] Koryzis, D., Dalas, A., Spiliotopoulos, D., & Fitsilis, F. (2021). ParlTech: Transformation Framework for the Digital Parliament. *Big Data and Cognitive Computing*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.3390/bdcc5010015>
- [31] European Parliament. (2019, May). Digital Agenda for Europe | Fact Sheets on the European Union | European Parliament. Europa.eu. <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/64/digital-agenda-for-europe>
- [32] Parliaments in a time of pandemic. (2025, August 12). Inter-Parliamentary Union. <https://www.ipu.org/parliaments-in-time-pandemic>
- [33] An Overview of World Bank Group Digital Governance and GovTech Projects Supported by the GovTech Global Partnership (GTGP) and the KDI School (Republic of Korea). (2022). [https:// documents1.worldbank.org/curated/en/099035101132310222/pdf/P169482058443f0490ad43058a47e76855f.pdf](https://documents1.worldbank.org/curated/en/099035101132310222/pdf/P169482058443f0490ad43058a47e76855f.pdf)
- [34] Mckinsey. (2024, August 7). What Is Digital transformation? Mckinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-digital-transformation>
- [35] Gartner. (2024). Digital Transformation Strategic Guide. Gartner. <https://www.gartner.com/en/information-technology/topics/digital-transformation>
- [36] Carter, L., Desouza, K. C., Dawson, G. S., & Pardo, T. (2024). Digital transformation of the public sector: Designing strategic information systems. *The Journal of Strategic Information Systems*, 33(3), 101853–101853. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2024.101853>
- [37] F. Zaoui and N. Souissi, "A Framework For A Strategic Digital Transformation," 2020 6th IEEE Congress on Information Science and Technology (CiSt), Agadir - Essaouira, Morocco, 2020, pp. 502-508, doi: 10.1109/CiSt49399.2021.9357314.
- [38] Lakemond, N., Holmberg, G., & Pettersson, A. (2021). Digital Transformation in Complex Systems. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 1–13. <https://doi.org/10.1109/tem.2021.3118203>
- [39] Berkovitz, S., Mazuz, A., Fire, M. (2023). Open Framework for analyzing public parliamnets data. *Journal of Big Data*, 10(161).

گزیده سیاستی

تحول دیجیتال در قانونگذاری با بهره‌گیری از فناوری‌های نوین، نیازمند چارچوب‌های قانونی و امنیتی مناسب است. این تحول می‌تواند شفافیت و مشارکت عمومی را بهبود بخشد و به افزایش کارایی و مسئولیت‌پذیری نمایندگان کمک کند.



مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی

تهران، خیابان پاسداران، رویروی بازار ناوران (ضلع جنوبی)، پلاک ۸۰۲

تلفن: ۷۵۱۸۲۰۰۰ | صندوق پستی: ۱۵۸۷۵-۵۸۵۵ | پست الکترونیک: info@majlis.ir

وبسایت: rcmajlis.ir