آزمایشگاه سیاستی در ایرانی: رؤیایی نظری یا واقعیتی در حال شکل‌گیری؟



محمدرضا عطارپور
هیات علمی موسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی

نشست تخصصی با عنوان «**آزمایشگاه سیاستی در ایران: رؤیایی نظری یا واقعیتی در حال شکل‌گیری**» در روز یکشنبه مورخ ۵ بهمن ۱۴۰۴ به میزبانی موسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی برگزار شد. «محمدرضا عطارپور»، مسئول راه‌اندازی «مرکز نوآوری و آزمایشگاه سیاستی» در موسسه مطالعات، دبیر و «حامد نصیری» نویسنده کتاب «آزمایشگاه سیاستی: مفاهیم، ابزارها و کاربردها»، «مریم روضه‌سرا»، رئیس «آزمایشگاه سیاستی موسسه تحقیقات سیاست علمی کشور» و «رضا میرزایی» مسئول «آزمایشگاه سیاستی مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی» اعضای پنل این نشست بودند. محورهای نشست شامل موضوعات: «توسعه مفهوم و کاربرد آزمایشگاه سیاستی از دیدگاه نظری» و «بررسی مطالعات موردی استفاده از آزمایشگاه سیاستی در ایران» می‌شد که در ادامه خلاصه آن‌ها در دو بخش ارائه می‌گردد.

سخنران نخست بخش اول نشست جناب آقای «حامد نصیری» بودند که به تبیین «آزمایشگاه سیاستی: مفاهیم، ابزارها و کاربردها» پرداخته و گفتند که این کتاب با یک پرسش بنیادین آغاز می‌شود: چرا فرآیند خط‌مشی‌گذاری عمومی باید از روش‌های علمی و آزمایشی، که در علوم دیگر بدیهی است، چنین فاصله داشته باشد؟ هیچ دارویی بدون طی کردن مراحل دقیق کارآزمایی بالینی وارد بازار نمی‌شود، اما قوانین مهم اجتماعی اغلب بدون کوچکترین آزمایشی در مقیاس محدود، به صورت سراسری اجرا می‌شوند. این کتاب در پی پاسخ به این تناقض است که در فصل‌های آغازین، چارچوب نظری این نهادهای نوظهور را تبیین می‌کند و نشان می‌دهد چگونه آزمایشگاه‌های سیاستی به عنوان «فضاهای نهادی‌شده» عمل می‌کنند و در آن‌ها به منظور بهبود «فرآیند خط‌مشی‌گذاری» مراحل تشخیص مسائل عمومی، طراحی راه‌حل‌های نوآورانه، آزمایش در مقیاس کوچک و تسهیل یادگیری اجتماعی ممکن می‌شود. این نهادها نه جایگزین ساختارهای سنتی حکمرانی، که مکمل و تسهیل‌گر آن‌ها هستند و فضایی امن برای آزمون و خطا ایجاد می‌کنند. کتاب صرفا به بیان مفاهیم نظری بسنده نکرده، در بخش میانی، جعبه‌ابزاری عملی و کاربردی پیش روی خواننده قرار می‌گیرد؛ ابزارهایی که به آزمایشگاه‌های سیاستی امکان می‌دهند تا از ایده تا اجرا را طی کنند. از تفکر طراحی برای بازتعریف مسائل با رویکردی انسان‌محور گرفته تا تحلیل داده‌های بزرگ و مدل‌سازی‌های محاسباتی برای کشف الگوهای پنهان اجتماعی. همچنین کارگاه‌های هم‌آفرینی به عنوان روشی

برای مشارکت شهروندان در خلق راه‌حل‌ها و آزمایش‌های تصادفی کنترل‌شده به عنوان استانداردی برای سنجش اثربخشی مداخلات، همگی در این کتاب تشریح شده‌اند. فصل پایانی کتاب نیز به تجربه‌های موردی موفق در سراسر جهان اختصاص پیدا کرده که در آن‌ها مثلا با استفاده از داده‌ها، مسیر یادگیری را شخصی‌سازی کرده و با مشارکت مستقیم شهروندان «پروژه‌های بازآفرینی شهری» را طراحی و اجرا کرده‌اند. کتاب با این پیام به پایان می‌رسد که آینده حکمرانی در گرو نهادی‌سازی ظرفیت یادگیری در درون سیستم خط‌مشی‌گذاری است؛ دولتی که مانند یک دانشمند رفتار کند: «فرضیه بسازد، آزمایش کند، یاد بگیرد و پیشرفت کند».

در ادامه نشست، سرکار خانم «مریم روضه سرا» به عنوان **سخنران دوم بخش اول**، به تبیین رویکرد «آزمایشگاه سیاستی مرکز تحقیقات سیاست علمی کشور» و تجربه موفق آن در به روزرسانی آیین نامه ارتقای اعضای هیئت علمی پرداختند. ایشان ضمن اشاره به مطالعات مرکز در زمینه فرایند پیشبرد کار در یک آزمایشگاه سیاستی و تجربه‌های موفق در این زمینه، گفتند که تجربه تدوین آیین‌نامه ارتقای اعضای هیئت علمی مرکز با مشارکت این آزمایشگاه واجد درس‌های خوبی است که طی آن گرچه ابتدا آزمایشگاه سیاستی با پوشش «مشروعیت بخشی» به آیین نامه جدید وارد می‌شود اما با پیشرفت کار عملا نقشی عمده در شناسایی مساله و طراحی سیاست و ارائه راه حل ایفا و با برگزاری سلسله نشست‌های مختلف تمامی ذینفعان این آیین‌نامه را برای طراحی سیاست بسیج می‌کند. سلسله نشست‌های تخصصی در رشته‌های مختلف، در مناطق جغرافیایی متفاوت و با طیف وسیعی از دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی سبب شد تا یک آیین نامه به روز و مورد وثوق برای تمامی «بازیگران زیست‌بوم» تهیه و به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری به عنوان سفارش دهنده و سیاست‌گذار ارائه شود.

سخنران سوم بخش اول نشست جناب آقای «رضا میرزایی» بودند. موضوع سخنرانی ایشان روش «بازیوارسازی» و بیان تجربه این روش در تدوین یکی از قوانین مجلس بود. ایشان عنوان داشتند بازیوارسازی یا بازیگونه‌سازی رویکردی نظام‌مند است که مبتنی بر سه عنصر اصلی «مکانیک‌ها»، «داینامیک‌ها» و «استاتیک‌ها» عناصر طراحی بازی را در محیط‌های غیربازی به کار می‌گیرد تا رفتار کاربران را به سوی اهداف تعیین‌شده هدایت کند. «مکانیک‌ها» عناصر قابل اندازه‌گیری و مستقیمی هستند که قوانین بازی را تعریف می‌کنند. «داینامیک‌ها» الگوهای رفتاری پویایی هستند که از تعامل مکانیک‌ها با کاربران ایجاد می‌شوند و بر جریان تجربه تمرکز دارند و نهایتا «استاتیک‌ها» بر احساسات و تجربیات عاطفی تأکید دارند که کاربران را به ادامه فعالیت ترغیب می‌کنند. مثلا تصور کنید بخواهیم یک سکوی دیجیتال برای مشارکت عمومی در فرآیند تدوین قوانین مجلس طراحی کنیم که در آن شهروندان عادی بتوانند پیشنهادهای خود را برای یک قانون جدید (مانند قانون حفاظت از محیط زیست) ارائه دهند. با استفاده از روش‌شناسی بازیوارسازی، این فرآیند به صورت یک بازی تعاملی طراحی می‌شود به گونه‌ای که کاربران با ثبت‌نام، امتیاز اولیه دریافت می‌کنند و می‌توانند پیشنهادهای خود را به عنوان «ماموریت‌های چالش‌برانگیز» ارسال کنند. هر پیشنهاد توسط کارشناسان یا دیگر کاربران بررسی‌شده و امتیاز می‌دهد و اگر به مرحله ثبت و بحث در مجلس برسد، کاربر نشان «قانون‌گذار افتخاری» دریافت می‌کند. جدول رتبه‌بندی عمومی نشان‌دهنده کاربران برتر بر اساس تعداد پیشنهادهای پذیرفته‌شده است، که رقابت را تشویق می‌کند. همچنین، رویدادهای محدود به زمان مانند «هفته سبز» برگزار می‌شود تا کاربران برای پیشنهادهای مرتبط با محیط زیست «پاداش دوبرابر» بگیرند. این رویکرد، نه تنها مشارکت عمومی را افزایش می‌دهد، زیرا احساس تأثیرگذاری ایجاد می‌کند، بلکه هزینه‌های جمع‌آوری نظرات را کاهش و کیفیت پیشنهادها را از طریق رقابت افزایش می‌دهد، در حالی که ریسک‌هایی مانند پیشنهادهای غیرجدی را با مکانیک‌های فیلترینگ مدیریت می‌کند. ایشان در ادامه در خصوص تجربه آزمایشگاه سیاستی مجلس شورای اسلامی در بکارگیری این روش‌شناسی برای تدوین یکی از قوانین مجلس، گفتند که در این تجربه نمایندگان مجلس، مردم عادی و دانشگاهیان در گروه‌های مختلف تقسیم‌بندی شده و از هر کدام سؤالاتی پرسیده و ملاحظات سیاستی خاص هر گروه مشخص شد.

سخنران اصلی بخش دوم همایش جناب آقای «محمدرضا عطارپور» بودند. موضوع سخنرانی ایشان «آزمایشگاه سیاستی در ایران: رؤیایی نظری یا واقعیتی در حال شکل‌گیری» بود. ایشان عنوان داشتند که پدیده «آزمایشگاهی‌شدن» در حوزه سیاست‌گذاری عمومی طی دهه‌ی اخیر به یک روند جهانی تبدیل شده است. اهمیت این آزمایشگاه‌ها در توانایی آن‌ها برای پر کردن شکاف میان دانش علمی و عملی نهفته است؛ جایی که آن‌ها به عنوان بستری برای آزمون فرضیه‌های سیاستی قبل از اجرای فراگیر سیاست‌ها عمل می‌کنند و بدین ترتیب خطر شکست‌های پرهزینه ملی را کاهش می‌دهند. علاوه بر این، در دنیای امروز در مواجهه با حجم عظیم داده‌ها، دولت‌ها برای اتخاذ تصمیمات هوشمندانه به رویکردهای داده‌محور نیاز مبرم دارند و ایجاد آزمایشگاه‌های سیاستی برای تبدیل «داده‌های بزرگ» به «شواهد قابل اجرا در سیاست‌گذاری» پاسخی به این نیاز ضروری به حساب می‌آید که با هدف جستجوی راه‌حل‌های نوآورانه برای مشکلات اجتماعی در بسترهای علمی و شبه‌تجربی شکل می‌گیرند. این آزمایشگاه‌ها که در داخل سازمان‌های دولتی، دانشگاه‌ها یا نهادهای غیرانتفاعی مستقر هستند، تلاش می‌کنند تا با استفاده از روش‌های علمی، چالش‌های مبرم اقتصادی و اجتماعی را مرتفع سازند. با ظهور تغییرات سریع فناورانه مانند کلان‌داده‌ها و هوش مصنوعی، نسل جدیدی از این مراکز با نام «آزمایشگاه‌های نوآوری سیاستی داده‌محور» پدید آمده‌اند که از پیشرفت‌های جدید در دسترسی به داده‌ها و فرآیندهای تحلیل داده‌های پیشرفته برای بهبود نتایج سیاستی استفاده می‌کنند. آزمایشگاه‌های نوآوری سیاستی نهادهایی هستند که فضاهای فیزیکی یا تیم‌های تخصصی را برای فعالیت‌های نوآورانه در فرآیند سیاست‌گذاری عمومی فراهم می‌آورند و اگرچه شباهت‌هایی به اتاق‌های فکر یا مؤسسات تحقیقاتی سنتی دارند، اما تمرکز اصلی آن‌ها بر ارائه راه‌حل‌های عملی در بخش‌های خاصی مانند سلامت، رفاه، محیط زیست و داده‌های باز است. از نظر تاریخی، اکثر این آزمایشگاه‌ها از سال ۲۰۱۱ به بعد تأسیس شده‌اند و رشد سریع آن‌ها باعث شده است که به عنوان بخشی فراگیر از زیرساخت‌های اجتماعی سازمان‌های دولتی مدرن تلقی شوند. در حال حاضر بیش از ۴۵۰ نهاد مشابه آزمایشگاه در سراسر جهان وجود دارد که به دنبال مقابله با پیچیدگی‌های بیرونی و حمایت از یادگیری داخلی در بخش عمومی هستند. آزمایشگاه‌های سیاستی به عنوان واحدهای تخصصی و غالبا نیمه‌خودمختار در بدنه دولت یا در واحدهای نزدیک به آن تعریف می‌شوند و وظیفه دارند با استفاده از روش‌های نوآورانه، چابک و چندرشته‌ای، به طراحی و آزمایش سیاست‌های عمومی بپردازند. این نهادها از یک منظر تکوینی از جنبش گسترده‌تر «آزمایشگاه‌های نوآوری بخش عمومی» نشأت می‌گیرند که ریشه در نیاز به مدرن‌سازی دولت‌ها و افزایش کارایی خدمات دولتی دارد، از منظر تاریخی و معرفت‌شناختی، از ترکیب چندین حوزه مختلف شامل علوم سیاسی، متدولوژی‌های طراحی، تحلیل داده‌های بزرگ و علوم اجتماعی تجربی پدید می‌آیند و فنون آزمایشگاهی را از علوم سخت به حوزه حکمرانی و مدیریت اجتماعی منتقل کرده‌اند. این نهادها همچنین از فرهنگ «استارتاپی» و شتاب‌دهنده‌های بخش خصوصی الهام می‌گیرند تا بتوانند با سرعت بیشتری به چالش‌های متغیر جامعه پاسخ دهند. امروزه آزمایشگاه‌های سیاستی از یک پدیده حاشیه‌ای به یک ابزار استراتژیک در حکمرانی مدرن تبدیل شده و نه تنها در کشورهای توسعه‌یافته، بلکه در سازمان‌های بین‌المللی و سطوح منطقه‌ای نیز به عنوان واحدهای تحقیق و توسعه برای حل مسائل پیچیده اجتماعی شناخته می‌شوند.

ایشان در ادامه در تبیین تاریخچه تشکیل آزمایشگاه‌های سیاستی عنوان داشتند که این آزمایشگاه‌ها به عنوان بخشی از جنبش گسترده‌تر «آزمایشگاه‌های نوآوری بخش عمومی» در اوایل دهه ۲۰۰۰ میلادی ظهور کردند. بر اساس بررسی‌های تاریخی، نهادهایی مانند «مایندلب» در دانمارک که در سال ۲۰۰۲ تأسیس شد، از پیشگامان این عرصه محسوب می‌شوند که تلاش می‌کند روش‌شناسی‌های طراحی سیاست را با فرآیندهای دولتی ترکیب کنند. در دهه نخست قرن بیست و یکم، این واحدها عمدتاً بر بهبود خدمات متمرکز بودند، اما از سال ۲۰۱۰ به بعد، موج جدیدی از توسعه شکل گرفت که تمرکز را از «ارائه خدمات» به «طراحی سیاست» تغییر داد؛ این چرخش با هدف ایجاد

دورانی جدید از «دولت آزمایشگر» و ترویج آزمایشگری سریع در طراحی سیاست‌ها شتاب گرفت. توسعه این نهادها در سال‌های اخیر به شدت افزایش یافته است، انگلیس با تأسیس آزمایشگاه سیاستی خود در سال ۲۰۱۴، مدلی را ارائه داد که توسط بسیاری از کشورهای دیگر کپی‌برداری شد. ضرورت وجود آزمایشگاه‌های سیاستی ریشه در ناکارآمدی روش‌های سنتی سیاست‌گذاری در مواجهه با «مسائل بدخیم و بغرنج» دارد. سیاست‌گذاری‌های معمول که اغلب بر اساس بوروکراسی‌های خشک و تحلیل‌های صرفاً تئوریک بنا شده‌اند، در حل معضلات پیچیده‌ای همچون تغییرات اقلیمی یا نابرابری‌های اجتماعی با بن‌بست مواجه شده‌اند. ایشان در بخش پایانی سخنرانی خود به ضرورت‌ها و اهداف تشکیل آزمایشگاه سیاستی در مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی پرداختند و عنوان داشتند که مؤسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی با درک نیاز به ایجاد چنین نهادی در ارتقای سیاست‌های صنعت، معدن و تجارت، تأسیس آزمایشگاه سیاستی را به عنوان پاسخی راهبردی به پیچیدگی‌های روزافزون و مسائل بغرنج حوزه‌های صنعت، معدن و تجارت با هدف گذار از مدل‌های سنتی به سمت «دولت آزمایشگر» در دستورکار خود قرار داده است. این آزمایشگاه سعی خواهد داشت تا با آزمایشگری سریع و کاهش ریسک‌های ناشی از شکست‌های سیاستی، شکاف میان دانش علمی و اقدامات اجرایی را پر کند. ضرورت این اقدام در مؤسسه، ایجاد فضایی امن برای آزمون فرضیه‌های سیاستی پیش از اجرای سراسری است تا بدین ترتیب، اثربخشی سیاست‌های کلان در نظام بازرگانی و صنعتی کشور تضمین شده و از اتلاف منابع ملی جلوگیری شود. رویکرد اصلی در این آزمایشگاه، استفاده از تفکر طراحی و «تولید مشترک» با حضور نخبگان و ذینفعان است تا سیاست‌ها بر اساس نیازهای واقعی بخش خصوصی و صنعتی نمونه‌سازی و اصلاح شوند و سعی دارد تا با بهره‌گیری از رویکردهای چندرشته‌ای و «طراحی برای سیاست»، فرآیند تصمیم‌گیری را به تجربه‌ای مشارکت‌محور و داده‌مدار تبدیل کند. هدف مؤسسه از راه‌اندازی این مرکز، ارتقای تاب‌آوری سیستم‌های اقتصادی و چابک‌سازی حکمرانی تجاری است؛ به گونه‌ای که سیاست‌ها نه تنها بر پایه نظریه‌های انتزاعی، بلکه بر اساس شواهد تجربی و بازخوردهای مستقیم از محیط واقعی تدوین شوند. در همین راستا و در اولین گام، نشست حاضر با هدف بررسی تجربه‌های موفق جهان و ایران برگزار شد.

اصطلاحات

- Co-creation = تولید مشترک
- Gamification = بازیواری‌سازی یا بازیگونه‌سازی
- MindLab = آزمایشگاه سیاستی ماین‌دلب
- Wicked Problems = مشکلات پیچیده و بغرنج

منابع

- Whicher, A. (2021). Evolution of policy labs and use of design for policy in UK government. Policy Design and Practice, 4(2), 252-270.