

صنایع خلاق و فرهنگی یکی از سریع‌ترین بخش‌های رشدکننده در سطح جهانی است. پیش‌بینی می‌شود که این بخش در سال‌های آینده نقش بیشتری را در اقتصاد دنیا بازی کند. رشد روزافزون این صنایع، علاوه بر نتایج اقتصادی، تأثیرات و پیامدهایی را به دنبال خواهند داشت که به مراتب از نتایج اقتصادی در سطح بنگاه مهم‌تر است. تغییر هویت، تغییر سبک زندگی، رویکرد جامعه به استقلال ملی و مواردی از این قبیل، از جمله اثرات صنایع خلاق می‌تواند باشد. بنابراین، نظام حاکمیتی باید با ایجاد سازوکاری به پایش پیامدها و اثرات صنایع خلاق بپردازد. این پژوهش با استفاده از روش نظریه داده‌بنیاد و مصاحبه با خبرگان و به کار بردن چارچوب استاندارد شده سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی به ارائه نظام پایش اثرات صنایع خلاق متناسب با نظام ارزشی ایران پرداخته است. سه مقوله اصلی شامل پایش اثرات سیاسی صنایع خلاق، اثرات توسعه ملی صنایع خلاق و اثرات هویتی صنایع خلاق و پانزده مفهوم محوری ذیل این سه مقوله، شناسایی شدند. در انتها نیز با استفاده از روش دلفی فازی، اعتبارسنجی یافته‌های پژوهش، انجام گرفت.

■ واژگان کلیدی:

صنایع خلاق، نظام اثرات، نظام پایش، نظریه داده‌بنیاد

## کاربست نظریه داده‌بنیاد در طراحی نظام پایش اثرات صنایع خلاق ایران

### مهدی شاملی

دانشجوی دکتری مدیریت تولید و عملیات دانشگاه مازندران  
Shameli80@gmail.com

### مهرداد مدهوشی

استاد تمام دانشکده علوم اقتصادی و اداری دانشگاه مازندران  
mmadhoshi@yahoo.com

### حسنعلی آقاجانی

دانشیار دانشکده علوم اقتصادی و اداری دانشگاه مازندران  
aghajani@umz.ac.ir

## ۱. مقدمه و بیان مسئله

پس از خلق ادبیات جدید در سال‌های اخیر در حوزه اقتصاد فرهنگ با عناوینی همچون صنایع خلاق، صنایع نرم، صنعت فرهنگ، اقتصاد فرهنگ و مواردی از این دست، بسیاری از کشورها، با توجه به ماهیت این صنایع که فراتر از صنایع سخت، فرهنگ و محتوای فکری را هدف قرار می‌دهند، به دنبال راهکاری برای کنترل و پایش تولیدات این صنایع هستند. نظام پایش برای ارزیابی تأثیر سیاست‌های صنایع و یا برای تخصیص بودجه به اقدامات سیاستی جایگزین کمک می‌کند. (پوتر و استوری<sup>۱</sup>، ۲۰۰۷) مدل‌های ارزیابی به درک ما از توابع، کارکردها و خدماتی که توسط شرکت‌ها ارائه می‌شود، کمک می‌کند. (ماتئوس<sup>۲</sup>، ۲۰۱۵) جمهوری اسلامی ایران نیز، به‌عنوان کشوری که دارای تاریخ و فرهنگ چند هزارساله است، نمی‌تواند نسبت به مسئله صنایع خلاق به‌صورت خنثی و منفعل باشد و نیازمند مدلی بومی برای پایش صنایع خلاق است. تاکنون نه تنها در جمهوری اسلامی ایران مدل جامعی برای پایش صنایع خلاق، به تصویب مراجع ذی‌ربط نرسیده است بلکه پژوهش‌های چندانی هم در این زمینه انجام نشده است. برخی پژوهش‌ها و مطالعات تخصصی در حوزه‌هایی خاص از صنایع خلاق که بیشتر معطوف به خروجی‌های هر رشته از صنایع خلاق بوده، انجام شده، لیکن تدوین نظامی جامع برای صنایع خلاق به‌صورتی عام که تمام ابعاد این صنایع را در بر بگیرد و مبنایی برای طراحی‌های تخصصی صنایع خلاق باشد، مورد پژوهش قرار نگرفته است. رسیدن به اهداف تعیین‌شده در برنامه‌های کلان ملی و فراملی برای صنایع خلاق، نیازمند پایش مستمر و نظام‌مند تمام مجموعه در کل و اجزای این مجموعه یعنی زنجیره خلق ارزش در صنایع خلاق است. طراحی یک نظام پایش تاحدود زیادی این نگرانی سیاست‌گذاران در عرصه ملی را مرتفع خواهد ساخت. نظام پایش با بررسی و ارزیابی مستمر فرایند و اجزای تولید ارزش در صنعت خلاق، میزان دستیابی به اهداف از پیش تعیین‌شده در هر برهه زمانی و همچنین انحراف‌های احتمالی را نشان خواهد داد. یکی از مهم‌ترین چارچوب‌های نظری جهت طراحی مدل نظام پایش صنایع نرم توسط سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی<sup>۳</sup> در سال ۲۰۰۲ ارائه شده است. (سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی، ۲۰۰۲) مطابق با این چارچوب، نظام پایش در پنج سطح باید طراحی گردد.

1. Potter & Storey

2. Matthews

3. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)

نظام پایش ورودی‌ها<sup>۱</sup>، فرایند<sup>۲</sup>، خروجی‌ها<sup>۳</sup>، پیامدها<sup>۴</sup> و اثرات<sup>۵</sup>، پنج سطح این مدل را تشکیل می‌دهد که مختصراً در بخش بعد توضیح داده خواهد شد. این پژوهش با استفاده از نظر خبرگان و روش نظریه داده بنیاد و در چارچوب فوق‌الذکر، با هدف مدل‌سازی نظام پایش اثرات صنایع خلاق، اجرا شده است. یک جنبه بسیار مهم نوآوری در این تحقیق، استفاده توأمان از چارچوب‌های بین‌المللی و ارزش‌های اسلامی ایرانی برای طراحی نظام پایش صنایع خلاق در جمهوری اسلامی ایران است.

## ۲. مبانی نظری

در این بخش به صورت مختصر به تعریف صنایع خلاق و نقش آن در اقتصاد نوظهور به نام اقتصاد خلاق پرداخته می‌شود. سپس برخی مطالعاتی که در زمینه اثرات صنایع خلاق تاکنون انجام شده است، در بخش پیشینه بحث مورد اشاره قرار می‌گیرد.

### ۲.۱. صنایع خلاق و نقش آن در اقتصاد

اصطلاح صنایع خلاق در سال‌های آغازین دهه ۱۹۹۰ و نخستین بار در استرالیا پدید آمد. در آن زمان دولتمردان استرالیا یک چشم‌انداز بلندمدت برای کشورشان تدوین نمودند که طی آن ملت استرالیا باید به یک «ملت خلاق» تبدیل می‌شد که تکیه‌گاه اقتصادی آن صنایع خلاق است. تعریف صنایع خلاق به خصوص در تقابل با مفهوم مشابه صنایع فرهنگی، یک مورد به شدت اختلافی است. گاه در ادبیات آکادمیک برخی پژوهش‌ها یکسان در نظر گرفته می‌شود و گاه دو مفهوم متفاوت. شاید یک روش منطقی برای پی بردن به شباهت‌ها و تفاوت‌های این دو مفهوم تعریف کالاها و خدماتی است که این صنایع تولید می‌کنند. (کیقبادی و دیگران، ۱۳۸۷)

در مقایسه با کالاهای فرهنگی که ارزش اصلی آنها به محتوای فرهنگی آنها است، کالاهای خلاق قرار دارند که شمولیت بیشتری نسبت به کالاهای فرهنگی دارند و به نوعی کالاهای فرهنگی زیرمجموعه این صنایع قرار می‌گیرند. توجه به صنایع یا کالاهای

1. Inputs
2. Activities
3. Outputs
4. Outcomes
5. Impacts

خلاق از این جهت است که درصد مشارکت خلاقیت در تولید این کالاها و خدمات به مراتب بیشتر از کالاهای فرهنگی است و هدف از تولید آنها نیز ارزش تجاری آنها است. این کالاها و خدمات، مواردی همچون انواع طراحی‌ها و نرم‌افزارها را نیز شامل می‌شوند. به‌طور کلی آنچه که باعث می‌شود کالاهای فرهنگی و کالاهای خلاق در یک دسته قرار گیرند، سطح معینی از خلاقیت است که در آنها دیده می‌شود.

دولت انگلیس، این صنایع را به‌عنوان صناعی که اصل و ریشه خود را از خلاقیت، مهارت و استعداد افراد می‌گیرد و صناعی که پتانسیل ثروت و شغل‌آفرینی را از طریق پرورش و بهره‌بردن از سرمایه‌های ذهنی دارند، تعریف می‌کنند. (سازمان فرهنگ، رسانه و ورزش دولت انگلستان<sup>۱</sup>، ۲۰۰۱) منطق اولیه گروه‌بندی فعالیت‌های متفاوت با یکدیگر تحت این عنوان را می‌توان خلاقیت فردی و سرمایه فکری موجود در این فعالیت‌ها دانست. فصل مشترک تمام این صنایع این است که ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه عنصر تعیین‌کننده تمایز و ارزش محصولات و خدمات در این صنایع است. (کیقبادی و دیگران، ۱۳۸۷)

اصطلاح صنایع خلاق اشاره به طیفی از صنایع نرم دارد که کارکردهای اجتماعی و فرهنگی تعریف‌شده و مشخصی دارند و مانند هر صنعتی دیگری و حتی بیش از اغلب صنایع موجود، می‌توانند مولد ارزش افزوده اقتصادی باشند. ویژگی بارز این صنایع آن است که برای تولید کالاهای مورد نظر خود، به‌جای بهره‌گیری از مواد اولیه طبیعی و معدنی، از بروندادهای فکری و ذوقی انسان که ماهیت هنری و فرهنگی دارد، استفاده می‌کنند. (کیقبادی و دیگران، ۱۳۸۷) در این پژوهش مقصود ما از صنایع خلاق بسیار نزدیک به تعریف فوق است.

برای صنایع خلاق طبقه‌بندی‌های مختلفی نیز ارائه شده است. برخی از سیستم‌های طبقه‌بندی توسط محققین دانشگاهی ارائه شده است و در برخی کشورها نیز، سیستم‌های حاکمیتی، طبقه‌بندی‌های خاصی از صنایع خلاق را پذیرفته و حمایت کرده‌اند. جدول زیر نمونه‌ای از طبقه‌بندی‌های صنایع خلاق را نشان می‌دهد.

1. UK Government Department for Culture, Media, and Sport

جدول ۱: سیستم‌های طبقه‌بندی صنایع خلاق در کشورهای خاصی از دنیا

چین و شانگهای <sup>۱</sup>	انگلستان <sup>۲</sup>	آلمان <sup>۳</sup>	ایالات متحده <sup>۴</sup>	سنگاپور <sup>۵</sup>
R&D	تبلیغات	صنایع چاپ و فیلم	صنایع با محوریت مالکیت معنوی	فناوری اطلاعات
طراحی صنعتی، طراحی نرم‌افزار، تبلیغات، صنایع دستی	معماری	سازمان‌های خبری یا روزنامه‌نگاری	تبلیغات	تبلیغات
تبلیغات و طراحی	هنر و بازارهای عتیقه	نمایشگاه‌های هنری، خرده‌فروشی کالاهای فرهنگی	صنایع با مالکیت معنوی وابسته (مانند صنایع تولید اسباب‌بازی)	رسانه‌های سخن‌پراکنی
معماری، طراحی شهری و برنامه‌ریزی، طراحی فضای باز، طراحی داخلی	صنایع دستی	تبلیغات	صنایع جانبی حق تکثیر	طراحی داخلی، گرافیک‌ها و مد
هنر و ادبیات، چاپ روزنامه‌نگاری، هنرهای نمایشی و موسیقی، رسانه (تلویزیون، فیلم، رادیو)	مد	تولید نرم‌افزار/ بازی‌ها	معماری، پوشاک، پاپوش، طراحی، مد، کالاهای خانگی، اسباب‌بازی‌ها	خدمات معماری
برنامه‌ریزی مشاوره‌ای	فیلم و ویدئو، رادیو و تلویزیون	موسیقی	فیلم و ویدئو، هنرهای نمایشی	تجارت عتیقه‌ها یا هنرها، صنایع دستی
خدمات بازاریابی، خدمات مشاوره، خدمات نمایشگاهی و کنفرانسی	موسیقی	هنرهای نمایشی و تجسمی	موسیقی	هنرهای نمایشی
مصارف مد	هنرهای نمایشی	دفاتر معماری	چاپ و نشر، نرم‌افزار	خدمات سینمایی
طراحی مد، سرگرمی، ورزش، طراح عروسی، عکاسی	چاپ و نشر نرم‌افزار بازی‌ها و ویدئویی و کامپیوتری	صنایع طراحی	تلویزیون و رادیو، هنرهای گرافیکی و تجسمی	عکاسی طراحی صنعتی

۱. SCIC (مرکز صنعت خلاق شانگهای)، <http://Creativecity.sh.cn>

۲. DCMS (دپارتمان انگلستان برای فرهنگ، رسانه و ورزش) (۲۰۱۱)

۳. کمیسیون آلمانی UNESCO (۲۰۰۷)

۴. WIPO (سازمان مالکیت فکری دنیا) (۲۰۰۳)

۵. وزارت تجارت و صنعت سنگاپور (۲۰۰۵)

صنایع خلاق، برای اقتصادها و ملت‌های صنعتی‌شده و فراصنعتی‌شده بسیار اهمیت دارند. تولید سبک زندگی، تجربه‌های فرهنگی، میراث تاریخی، تصاویر، معانی و احساسات، به تدریج در جایگاه اهداف جامعه مصرف‌کننده قرار می‌گیرند. (ریفکین<sup>۱</sup>، ۲۰۰۰) صنایع خلاق براساس پیوند بین هنر و تجارت به‌وجود آمده‌اند. (کیوس<sup>۲</sup>، ۲۰۰۳) صنایع خلاق یکی از بازیگران مهم اقتصاد انگلستان است که با نسبت بیشتری از کل اقتصاد این کشور در حال رشد است. از سال ۱۹۹۶ صنایع خلاق در ژاپن علی‌رغم وجود رکود در اقتصاد ژاپن به رشد خود ادامه می‌دهند. (بوکی<sup>۳</sup>، ۲۰۰۵) بسیاری از صنایع خلاق در چین با رشد سریعی به دلیل استفاده همزمان از سرمایه‌گذاری بخش دولتی و بخش خصوصی مواجه شدند. صنایع بازی‌های آنلاین و تلویزیون دو صنعت خلاق هستند که در چین بسیار سریع رشد یافتند. (ژانگ و کلودوا<sup>۴</sup>، ۲۰۱۱)

سهم صنایع خلاق در آمریکا در ۲۰۱۱، معادل ۱۵۰۰ میلیارد دلار بوده است که ۶/۴۸ درصد GDP را شامل می‌شده است. براساس آمار بانک جهانی در ۲۰۱۱ گردش مالی صنایع خلاق در بازارهای جهانی ۸۵۰۰ میلیارد دلار بوده است. نکته قابل توجه این است که اقتصاد خلاق نه فقط شامل خدمات و کالاهای فرهنگی بلکه گستره وسیع‌تری مانند بازی‌های الکترونیکی و اسباب‌بازی‌ها و حتی تحقیق و توسعه در این زمینه‌ها را شامل می‌شود. در واقع هر چند فعالیت‌ها و فرایندهای فرهنگی هسته اصلی اقتصاد خلاق را تشکیل می‌دهد، اما فعالیت‌های مربوط به خلاقیت که در تعریف صنایع فرهنگی نمی‌گنجد و سهم به‌سزایی در اقتصاد خلاق دارد، مورد توجه است. (گزارش اقتصاد خلاق<sup>۵</sup>، ۲۰۱۳) مفهوم اقتصاد خلاق که بر مبنای سرمایه‌های خلاق تعریف می‌شود از عوامل ایجاد رشد اقتصادی و اجتماعی جوامع پیشرفته به حساب می‌آید. دلیل گرایش جهانی به سمت صنایع خلاق در برونداد اقتصاد تجارت بین‌المللی معاصر نهفته است. طبق گزارش‌های اقتصاد خلاق از جانب آنکتاد<sup>۶</sup> (۲۰۰۴، ۲۰۰۸، ۲۰۱۰)، ارزش صادرات جهانی کالاها و خدمات خلاق با سرعت غیرمنتظره‌ای رو به افزایش است؛ به طوری که ارزش صادرات

1. Rifkin
2. Caves
3. Bōeki
4. Zhang & Kloudova
5. Creative Economy Report
6. UNCTAD

کل صنایع خلاق در سال ۲۰۰۸ در مقایسه با سال ۲۰۰۲ بیش از دو برابر بود و از ۲۰۴ میلیارد دلار به ۴۰۶ میلیارد دلار رسید.

جدول ۲: صادرات صنایع خلاق به تفکیک گروه و منطقه، ۲۰۰۲ و ۲۰۰۸

تغییر (%) ۲۰۰۲-۲۰۰۸	ارزش (برحسب میلیون دلار)		گروه و منطقه اقتصادی
	۲۰۰۸	۲۰۰۲	
۹۹	۴۰۶/۹۹۲	۲۰۴/۹۴۸	دنیا
۷۸	۲۲۷/۱۰۳	۱۲۷/۹۰۳	اقتصادهای توسعه‌یافته
۸۴	۱۷۴/۰۱۸	۹۴/۵۱۴	اروپا
۸۹	۳۵/۰۰۰	۱۸/۵۵۷	ایالات متحده
۷۶	۶/۹۸۸	۳/۹۷۶	ژاپن
-۱	۹/۲۱۵	۹/۳۲۷	کانادا
۱۳۲	۱۷۸/۲۱۱	۷۵/۸۳۵	اقتصادهای در حال توسعه
۱۱۵	۱۴۳/۰۸۵	۶۶/۷۰۰	آسیای شرقی و جنوبی
۱۶۲	۸۴/۸۰۷	۳۲/۳۴۸	چین
۳۱۱	۱۰/۶۸۷	۲/۶۰۲	آسیای غربی
۶۳	۹/۰۳۰	۵/۵۳۶	آمریکای لاتین و کارائیب
۲۰۰	۲/۲۲۰	۷۴۰	آفریقا

منبع: آنکتاد، طبق داده‌ها رسمی در پایگاه داده‌ای UN COMTRADE

از سویی کشور ما نیز نیازمند طراحی و مدل‌سازی ویژه‌ای از شرایط و سازوکارهای اقتصادی است که مبتنی بر آن، فضای اقتصادی کشور براساس فرض وجود حداکثر تحریم‌ها و فشارها، به صورت فعال و نه منفعل طراحی شود. در واقع کشور ما نیازمند بنیانی نظری و عملی برای مدل‌سازی گونه ویژه‌ای از اقتصاد است که فعالانه خود را برای مواجهه با تحریم‌ها، بیش از پیش آماده سازد (پیغامی، ۱۳۹۰) توجه به اقتصاد خلاق و پیشران‌های آن می‌تواند بنیان مناسبی برای سازوکار فوق باشد.

## ۲.۲. مدل ارزیابی سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی (OECD)

مدل‌های ارزیابی به درک ما از توابع، کارکردها و خدماتی که توسط شرکت‌ها ارائه

می‌شود، کمک می‌کند. (ماتئوس، ۲۰۱۵) با بررسی‌های صورت‌گرفته مشخص شده است مدل‌های مختلفی به‌صورت پراکنده برای ارزیابی خدمات که صنایع خلاق در آن دسته جای می‌گیرد تاکنون ارائه شده است. یکی از مهم‌ترین مدل‌هایی که توسط بسیاری از سیستم‌های حاکمیتی مورد توجه قرار گرفته و در کشورها استفاده می‌شود، مدل سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی است. این مدل در سال ۲۰۰۲ توسط سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی تدوین و استاندارد شد، اما استفاده از مدل مشابه آن در صنایع خلاق به سال ۱۹۷۳ توسط ریچارد اور<sup>۱</sup> برمی‌گردد. اور این مدل را چهارچوبی برای پایش عملکرد کتابخانه‌ها می‌داند. (اور<sup>۲</sup>، ۱۹۷۳) اساس مدل سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی بر این فرض استوار است که دولت‌ها باید فراتر از کارهایی که توسط صنایع و یا شرکت‌ها انجام می‌دهند، به بررسی تأثیری که تولیدات صنایع در جامعه دارند، توجه کند. این رویکرد شامل مدیریت پایش با استفاده از یک مدل منطقی است که بخش‌های ورودی، فعالیت‌ها، خروجی‌ها، نتایج و تأثیرات را پیوند می‌دهد. (سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی، ۲۰۰۲) شکل ۱ نمای ساده‌ای از این مدل است.

مطابق تعریف سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی ورودی‌ها همه چیزهایی هستند که ما برای انجام یک کار نیاز داریم. این می‌تواند به‌لحاظ مالی، منابع انسانی، زیرساخت‌ها و غیره باشد. فرایندها و فعالیت‌ها مجموعه‌ای از توابع (اقدامات، شغل‌ها، وظایف) را توصیف می‌کنند که مواد ورودی را مصرف می‌کنند و محصول و خروجی‌ها را ارائه می‌دهند. خروجی در بازه زمانی کوتاه‌مدت و یا فوری تولید می‌شوند. خروجی‌ها محصولات و خدمات مستقیم تولیدشده از طریق فرایندها یا فعالیت‌ها بدون اشاره خاص به هدف نهایی آنها است. خروجی یا محصول می‌تواند کالا یا خدمات باشد. پیامد به تأثیرگذاری کوتاه‌مدت یا میان‌مدت محصول اشاره دارد. اثرات، معمولاً بلندمدت بوده و شامل اثرات مثبت یا منفی، اولیه یا ثانویه می‌شوند و با گسترش محصول فزونی می‌یابند. در مورد صنایع خلاق، در بسیاری از مواقع، اثرات غیرقابل پیش‌بینی بوده و تولیدکننده بعضی اثرات را نمی‌تواند پیش‌بینی نماید. (سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی، ۲۰۰۲) این مقاله فقط به بررسی نظام پایش اثرات صنایع خلاق می‌پردازد.

1. Richard Orr  
2. Orr





شکل ۱: مدل ارزیابی سازمان همکاری‌ها و توسعه اقتصادی (OECD)

۱۳۹

### ۲.۳. پیشینه بحث

در بررسی صورت‌گرفته، مطالعه داخلی بر روی اثرات صنایع خلاق، با تعریفی که در این مقاله از نظام اثرات ارائه شده است، تاکنون انجام نشده است. در ادامه به برخی مطالعات صورت گرفته در سایر کشورها اشاره می‌شود.

ژانگ و چان<sup>۱</sup> (۲۰۱۴) در پژوهشی به تأثیر خوشه‌های صنایع خلاق بر توسعه فرهنگی منطقه شانگ‌های چین پرداخته‌اند. این پژوهش با استفاده از روش میدانی و پرسشنامه‌ای انجام شده است. مدیران صنایع خلاق در خوشه‌های صنعتی خلاق شانگ‌های مورد پرسش هدفمند واقع شده‌اند. فرضیه اصلی پژوهشگر در این تحقیق با توجه به مطالعات اولیه، وجود رابطه معنادار میان گسترش و توسعه صنایع خلاق و توسعه فرهنگی منطقه بوده است. پس از تکمیل پژوهش این فرضیه رد شده است. ژانگ در یافته‌های پژوهش دلیل این مسئله را این‌طور بیان می‌کند که هرچند انتظار می‌رود، توسعه صنایع خلاق، توسعه فرهنگی و افزایش خلاقیت در جامعه را به‌دنبال داشته باشد، اما خوشه‌های صنایع خلاق در چین دنباله‌رو سیاست‌های کلان ملی در این حوزه‌اند که اجازه تنوع فرهنگی در کشور را محدود کرده است.

دری<sup>۲</sup> و همکارانش (۲۰۱۶) در پژوهشی با عنوان «تیبین اهمیت سیاست‌های صنایع خلاق در تبدیل شهر زوریخ به یک شهر پسا صنعتی» به اثرات توسعه صنایع خلاق در

1. Zheng & Chan

2. Dörty

توسعه ملی پرداخته‌اند. این پژوهش با استفاده از تجزیه و تحلیل محتوای دقیق سند سیاست‌گذاری و بازاریابی صنایع خلاق زوربخ بین سال‌های ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۰ و مصاحبه با صاحبان صنایع خلاق در این منطقه با هدف شناسایی اثرات صنایع خلاق بر توسعه منطقه‌ای، انجام یافته است. ترویج تمایز فرهنگی و هویتی در جامعه، توسعه فرهنگ شهری در زوربخ، توسعه فهم سیاسی جامعه و تعدیل منافع سیاست‌بازان با منافع ملی مورد انتظار جامعه، از اثرات صنایع خلاق در این منطقه برشمرده شده است.

بوسلا و سالرنو<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) در تحقیقی با عنوان «اقتصاد خلاق، صنایع فرهنگی و توسعه محلی» به اثرات صنایع خلاق در توسعه پرداخته‌اند. هدف از این مقاله، ارائه تصویری روشن از صنایع خلاق و فرهنگی و اقتصاد خلاق به‌عنوان عوامل مؤثر در رشد اقتصادی و توسعه محلی است. در این پژوهش، ارتباط بین اقتصاد خلاق و توسعه محلی از یک‌سو و سرمایه‌سرزمینی و سرمایه اجتماعی از طرف دیگر مورد توجه قرار می‌گیرد.

زوهدی<sup>۲</sup> و همکارانش (۲۰۱۳) در پژوهش خود با عنوان «تجزیه و تحلیل سیستمی صنایع خلاق در ژاپن، رویکرد ورودی - خروجی محور» با تجزیه و تحلیل دینامیک داده‌های مربوط به واردات و تولید و فروش صنایع فرهنگی در ژاپن دریافتند، فرهنگ و هویت ملی مردم ژاپن در اثر واردات بیش از حد محصولات صنایع فرهنگی از غرب در حال تغییر است و پیشنهاد داده‌اند، محدودیت‌هایی برای واردات محصولات صنایع فرهنگی در نظر گرفته شود.

استاندارد ایزو برای کتابخانه‌ها<sup>۳</sup> (به‌عنوان شاخه‌ای از صنایع خلاق) در تعیین شاخص‌های ارزیابی اثرات کتابخانه‌ها، بر اثرات این صنعت روی جامعه تأکید می‌کند. اثراتی مانند: تأثیرگذاری بر زندگی اجتماعی<sup>۴</sup> و هویت اجتماعی جامعه، افزایش گنجایش اجتماعی<sup>۵</sup>، افزایش انسجام اجتماعی<sup>۶</sup>، ارتقاء هویت و فرهنگ محلی<sup>۷</sup>، حفظ تنوع فرهنگی<sup>۸</sup>، توسعه سرمایه اجتماعی، افزایش رفاه عمومی جامعه و حفظ هویت تمدنی ملت‌ها می‌شود.

(ISO ۱۶۴۳۹: ۲۰۱۴ (E))

1. Boccella & Salerno
2. Zuhdi
3. Iso 16439: 2014 (E)
4. Social Life
5. Social Inclusion
6. Social Cohesion
7. Local Culture and Identity
8. Cultural Diversity

همان‌طور که مشخص است در بسیاری از کشورها، بررسی اثرات صنایع خلاق در چند سال اخیر مورد توجه قرار گرفته است و حتی استانداردهایی نیز در این خصوص تعریف شده است. در جستجوی منابع و تحقیقات‌های داخلی متأسفانه موردی یافت نشده است. از طرفی نتایج و شاخص‌هایی که در پژوهش‌های خارجی به آنها پرداخته شده است، برای صنایع خلاق ایران، با توجه به زیست‌بوم فرهنگی کشور، به‌صورت کامل مناسب و کاربردی نخواهد بود. به همین سبب، این پژوهش گامی در راستای بومی‌سازی مدل ارزیابی اثرات صنایع خلاق در کشور با استفاده از نظرات خبرگان است.

### ۳. روش‌شناسی پژوهش

مباحث تئوریک اولیه از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و مراجعه به مقالات فارسی و لاتین و در ادامه یافته‌های اصلی پژوهش از طریق مصاحبه با خبرگان و استفاده از روش نظریه داده‌بنیاد<sup>۱</sup> استخراج شده است. استفاده از روش نظریه‌سازی داده‌بنیاد در پژوهش حاضر با توجه به فقدان الگوی نظام پایش صنایع خلاق در کشور صورت گرفته است. در نهایت نیز با استفاده از روش دلفی فازی اعتبارسنجی الگوی نهایی آزمون شده است. اصلی‌ترین ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش، مصاحبه نیمه ساختاریافته است. خبرگانی که از آنها مصاحبه به‌عمل آمده یا از مصاحبه آنها با سایر رسانه‌ها در این پژوهش استفاده شده است شامل رئیس و دو نفر از کارشناسان و سیاست‌پژوهان در معاونت‌های تولید محتوا و تنظیم‌گری مرکز ملی فضای مجازی با درجه تحصیلی کارشناسی ارشد و دکتری، اعضا و کارشناسان شورای عالی انقلاب فرهنگی با درجه تحصیلی دکتری، سه نفر از مرکز تحول و پیشرفت (دفتر همکاری‌های فناوری ریاست جمهوری سابق) با درجه تحصیلی کارشناسی ارشد، دانشجوی دکتری و دکتری، رئیس ستاد فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و دو نفر در نهاد نمایندگی ولی فقیه در دانشگاه‌ها با درجه تحصیلی دکتری را شامل می‌شود.

### ۴. تحلیل داده‌ها و یافته‌های پژوهش

جهت اجرای تحقیق، با دوازده نفر از خبرگان صنایع خلاق مصاحبه‌های عمیق انجام شده است. همچنین تمامی اطلاعات موجود و مصاحبه‌هایی که این افراد با سایر رسانه‌ها در موضوع مورد مطالعه انجام داده‌اند جمع‌آوری شده و اطلاعات مرتبط تجزیه و تحلیل شده است. با

توجه به اینکه روش تحلیل در این پژوهش، روش داده‌بنیاد است، مراحل پژوهش مطابق این مدل پیش رفته است. ابتدا تمامی مصاحبه‌ها با خبرگان و منابع یافت‌شده مرتبط، به دقت مطالعه گردید و با بهره‌مندی از حساسیت نظری به‌دست آمده از بررسی ادبیات موضوع و چهارچوب نظری ابتدایی تحقیق، یادداشت‌برداری انجام گردید. پس از آن، کدگذاری اولیه صورت گرفت و نشانه‌های اختصاصی به هریک از کدها تعلق گرفت. در ادامه کدگذاری متمرکز، سپس کدگذاری محوری و انتخابی انجام گرفت. مصاحبه‌ها تا حصول اطمینان از اشباع نظری ادامه پیدا کرده و پس از اطمینان از اینکه مفهوم جدیدی اضافه نخواهد شد، متوقف گردید. جدول ۳ برخی کدهای مستخرج از مصاحبه اول را نشان می‌دهد:

جدول ۳: کدهای اولیه مصاحبه اول

ردیف	نکته استخراج شده	نشانه	کدگذاری اولیه (مفهوم مستخرج)	کدگذاری
۱	صنایع خلاق مجموعه فناوری‌هایی است که منشأ اثر آنها (بر خلاف فناوری‌های سخت) انسان است.	P-A-3	اثرگذاری بر انسان‌ها	۱
۲	در سایر فناوری‌ها ما چیزی از طبیعت را تغییر می‌دهیم، در فناوری نرم انسان و هویت و رفتار و سبک زندگی او تغییر پیدا می‌کند و هویت آن ساخته یا تثبیت می‌شود.	P-A-4	تغییر هویت	۲
۳			تغییر رفتار	۳
۴			تغییر سبک زندگی	۴
۵	محصول نهایی در حوزه تأثیرگذاری بر انسان رده‌بندی و تقسیم‌بندی می‌شود این تأثیرگذاری می‌تواند تأثیر بر علائق فرهنگی افراد باشد.	P-A-19	تغییر علائق جامعه	۵
۶	در حوزه صنایع خلاق، صادرات و دیپلماسی فرهنگی مورد توجه قرار می‌گیرند.	P-A-21	دیپلماسی فرهنگی	۶
۷	محصول نهایی در حوزه تأثیرگذاری بر انسان رده‌بندی و تقسیم‌بندی می‌شود این تأثیرگذاری می‌تواند تأثیر بر جسم و روح و روان و یا علائق فرهنگی، اجتماعی و عقائد افراد باشد.	P-A-23	تأثیر صنایع خلاق بر سلامت جسم و روح	۷
۸	منشأ اثر فناوری‌های نرم انسان است بنابراین انسان‌ها باید در این مسیر کمک کنند و طبیعی است که بخش‌های مرتبط با فناوری‌های نرم که اغلب از جنس علوم انسانی است، باعث رشد و تعالی انسان، تغییر رفتار فردی و کنش روان‌شناسانه و تغییر رفتار اجتماعی می‌شود	P-A-24	اصلاح رفتار اجتماعی	۸
۹	حاکمیت، اسناد بالادستی مانند سند توسعه ملی را تهیه می‌کند و بقیه مجموعه‌ها ملزم‌اند که برای ادامه مسیرشان از آن اسناد استفاده کنند.	P-A-32	توجه به اهداف سند توسعه ملی	۹

ردیف	نکته استخراج شده	نشانه	کدگذاری اولیه (مفهوم مستخرج)	شماره کد
۱۰	محصول نهایی در حوزه تأثیرگذاری بر انسان رده‌بندی و تقسیم‌بندی می‌شود این تأثیرگذاری می‌تواند تأثیر بر... و عقائد افراد باشد.	P-A-40	تأثیرگذاری بر عقائد	۱۰
۱۱	به‌عنوان مثال یک فیلم هالیوودی نه تنها درآمد بالایی برای آمریکا ایجاد می‌کند، بلکه تأثیرات فرهنگی آن نیز بر دنیا غیر قابل انکار است.	P-A-41	تأثیرگذاری بر هویت فرهنگی	۱۱
۱۲	اصولاً غایت تمدن‌سازی تأثیر و تأثراتی است که انسان بر تمدن و تمدن بر انسان دارد و صنایع فرهنگی از این قاعده مستثنی نیست.	P-A-42	تأثیرات متقابل انسان و هویت تمدنی	۱۲
۱۳	صنایع فرهنگی و اقتصاد خلاق هفت تا ۱۰ درصد تولید ناخالص ملی کشورهای توسعه‌یافته را به خود اختصاص می‌دهند. ما باید بتوانیم از محصولات فرهنگی که ذیل اقتصاد خلاق جای می‌گیرند برای کشور درآمد ایجاد کنیم.	P-A-43	سهم صنایع خلاق در تولید ناخالص ملی	۱۳
۱۴	چیزی که بسیاری از جامعه‌شناسان به آن اتکا دارند وجود ریشه تمدن در هویت انسان‌ها است.	P-A-46	هویت تمدنی افراد	۱۴
۱۵	پایه‌های اصلی یک تمدن را انسان‌ها و مغزافزار آن تمدن می‌سازند. به همین علت فناوری‌های عمده که در حوزه تمدن‌سازی مورد استفاده قرار می‌گیرد فناوری‌های نرم‌اند که با فناوری‌های سخت ارتباط زیادی دارند.	P-A-47	تأثیر فناوری‌های نرم بر هویت تمدنی	۱۵
۱۶	بخش اصلی فناوری‌های تمدن‌ساز برگرفته از فناوری‌های نرم است.	P-A-48	تأثیر فناوری‌های نرم بر هویت تمدنی	۱۶
۱۷	بعد از این می‌توانیم به‌صورت جدی انتظار داشته باشیم که دنیا حرف ما را بفهمد و به هدف تمدن‌سازی‌مان برسیم.	P-A-49	تمدن‌سازی	۱۷

۱۴۳

دوازده مصاحبه بعدی نیز به همین صورت مورد مطالعه و تدقیق قرار گرفت. در گام «کدگذاری متمرکز» یا سطح دوم از مرحله کدگذاری باز، با استخدام معنادارترین کدهای اولیه، غربال‌گری و تقلیل داده‌های اولیه صورت گرفت و در نهایت، کدهای نخستین مصاحبه اول، در قالب سه مقوله ساماندهی گردید. در این گام، سعی شد ضمن مراجعه مجدد و چندین باره به متن مرتبط با هر کد و مقایسه مستمر کدها با یکدیگر، کدهای متداخل و مشابه شناسایی شود و کدهای مشابه و مشترک در قالب مقوله‌ای<sup>۱</sup> واحد جای گیرد که از سطح بالاتری از انتزاع نسبت به مفاهیم نخستین برخوردار است.

کدهای متمرکز مستخرج از مصاحبه اول، در جدول ۴ آورده شده است.

جدول ۴: کاربست کدگذاری متمرکز از مرحله کدگذاری باز به همراه نشانه گذاری بر روی متن مصاحبه A

ردیف	نشانه	کدگذاری متمرکز	مقوله اصلی
۱	P-A-1, P-A-30, P-A-70, P-A-71	منطبق با اهداف توسعه ملی	اثرات توسعه ملی
۲	P-A-32, P-A-33, P-A-34	مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی	
۳	P-A-35	تقویت رقابت‌پذیری صنایع و رشد صنایع مکمل	
۴	P-A-21, P-A-36, P-A-38, P-A-44, P-A-45	افزایش جاذبه ملی و بین‌المللی	
۵	P-A-37, P-A-39, P-A-43	نقش‌آفرینی در تولید ناخالص ملی	
۶	P-A-31	قانون‌مندی	اثرات سیاسی
۷	P-A-3, P-A-4	خلق و ترویج ارزش‌های هویتی	اثرات هویتی
۸	P-A-40	ارتقاء هویت دینی	
۹	P-A-41	ارتقاء هویت فرهنگی	
۱۰	P-A-42, P-A-46, P-A-47, P-A-48, P-A-49	ارتقاء هویت تمدنی	

۱۴۴

به همین صورت مرحله کدگذاری متمرکز برای تمام دوازده مصاحبه انجام شد و در نهایت مفاهیم شکل گرفته در مصاحبه‌ها استخراج و مورد غربالگری قرار گرفت. با توجه به محدودیت‌های مقاله‌نویسی، نتایج به‌دست آمده از این مرحله به‌صورت خلاصه در جدول زیر آورده شده است. جدول ۵ مفاهیم و مقوله‌های مستخرج از مرحله دوم از نظریه داده‌بنیاد را برای دوازده مصاحبه نشان می‌دهد.

جدول ۵: مفاهیم شکل گرفته در مصاحبه‌ها (۱۲ مصاحبه از A تا L)

مقوله اصلی	کد متمرکز	مصاحبه‌شونده‌ها											
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
اثرات سیاسی	امنیت ملی				۱					۲	۲		
	خلق و ترویج ارزش‌های ملی						۱	۱		۲	۱		
	قانونمندی	۱				۱		۱	۱			۲	
	استقلال ملی				۱					۳	۱		

مقوله اصلی	کد متمرکز	مصاحبه‌شونده‌ها											
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
اثرات توسعه ملی	منطبق با اهداف توسعه ملی	۴			۱	۱			۱		۲	۱	
	مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی	۳	۲		۱	۱	۲	۱	۱		۲		
	تقویت رقابت‌پذیری صنایع و رشد صنایع مکمل	۱				۲			۱	۳	۱		
	افزایش جاذبه ملی و بین‌المللی	۵			۱	۲		۱			۱		
	نقش‌آفرینی در تولید ناخالص ملی	۳	۱		۱		۱		۲	۴	۱		
اثرات هویتی	خلق و ترویج ارزش‌های هویتی	۲			۱				۱	۳	۳		۱
	ارتقاء هویت ملی				۱	۱	۱				۱		
	ارتقاء هویت دینی	۱		۱						۲	۲	۱	
	ارتقاء هویت اجتماعی					۱	۱	۱	۱			۱	
	ارتقاء هویت فرهنگی	۱			۱	۱	۱	۲		۲		۱	
	ارتقاء هویت تمدنی	۵			۲	۲			۲				۱
مفاهیم شکل گرفته در هر مصاحبه		۲۶	۳	۱	۱۱	۱۲	۷	۷	۱۰	۲۱	۱۷	۶	۲

۱۴۵

جدول زیر نیز کفایت نظری (اشباع نظری) حاصل از مصاحبه‌ها را نشان می‌دهد:

جدول ۶: کفایت نظری (اشباع نظری) حاصل از مصاحبه‌ها

مقولات جدید به نسبت مصاحبه‌های قبل تر خود	مفاهیم جدید به نسبت مصاحبه‌های قبل تر خود	مقولات شکل گرفته	مفاهیم مستخرج	تعداد کدها	مصاحبه
۳	۱۰	۳	۱۰	۲۶	۱
-	-	۱	۲	۳	۲
-	-	۱	۱	۱	۳
-	۳	۳	۱۰	۱۱	۴
-	۱	۳	۹	۱۲	۵
-	۱	۳	۶	۷	۶
-	-	۳	۶	۷	۷

مقولات جدید به نسبت مصاحبه‌های قبل تر خود	مفاهیم جدید به نسبت مصاحبه‌های قبل تر خود	مقولات شکل گرفته	مفاهیم مستخرج	تعداد کدها	مباحثه
-	-	۳	۸	۱۰	۸
-	-	۳	۸	۲۱	۹
-	-	۳	۱۱	۱۷	۱۰
-	-	۳	۵	۶	۱۱
-	-	۱	۲	۲	۱۲
۳	۱۵			۱۲۳	مجموع

۱۴۶

بسیاری از مفاهیم در مصاحبه‌های اول، توسط خبرگان، مطرح شد و در مصاحبه‌های بعدی تعداد کمی مفاهیم جدید شکل گرفت. در واقع مصاحبه‌های بعدی، تأیید و اجماعی بر مفاهیم شکل گرفته در مصاحبه‌های اولیه بوده است. پانزده کد متمرکز و سه مقوله اصلی با استفاده از مصاحبه‌ها استخراج گردید. مفاهیم استخراج شده از مصاحبه‌ها جهت اعتبارسنجی بار دیگر در قالب پرسشنامه دلفی و در دو مرحله به خبرگان ارائه شدند. در این مرحله جهت اطمینان از اینکه آیا یافته‌ها، تفاسیر و نتیجه‌گیری‌ها توسط داده‌ها حمایت می‌شوند، مقوله‌ها و مفاهیم مستخرج از پژوهش با استفاده از روش دلفی فازی، به متخصصان ارائه شد. متخصصان در طیف سه گزینه‌ای کلامی، به بررسی و صحت یافته‌های پژوهش پرداختند. طیف از گزینه کلامی کاملاً مناسب تا گزینه کاملاً نامناسب تعریف شد و اعداد فازی متناظر با آن نیز در جدول زیر نشان داده شده است.

جدول ۷: اعداد فازی مثلثی متغیرهای کلامی

متغیر کلامی	عدد فازی مثلثی متناظر
کاملاً مناسب	(۶، ۸، ۸، ۱۰)
بی‌ارتباط	(۳، ۴، ۶، ۷)
کاملاً نامناسب	(۰، ۰، ۲، ۴)

نظرات خبرگان (۱۲ نفر) از طریق پرسشنامه‌ها اخذ گردید و با استفاده از روابط زیر میانگین نظرات استخراج شدند

$$(1) A^{(i)} = (a_1^{(i)}, a_2^{(i)}, a_3^{(i)}, a_4^{(i)}), i = 1, 2, 3, \dots, n (2)$$

$$(2) A_m = (a_{m1}, a_{m2}, a_{m3}, a_{m4}) = (1/n \sum a^{(1i)}, 1/n \sum a^{(2i)}, 1/n \sum a^{(3i)}, 1/n \sum a^{(4i)})$$



در این روابط  $A(i)$  بیانگر دیدگاه خبره  $i$ ام و  $A_m$  بیانگر میانگین دیدگاه‌های خبرگان است. سپس با توجه به داده‌های پرسشنامه اول و دوم، اختلاف نظر هر یک از خبرگان از میانگین، مطابق با رابطه ۳ محاسبه شد.

$$(3) (a_{m1} - a_1^{(i)}, a_{m2} - a_2^{(i)}, a_{m3} - a_3^{(i)}, a_{m4} - a_4^{(i)}) = (1/n \sum a_1^{(i)} - a_1^{(i)}, 1/n \sum a_2^{(i)} - a_2^{(i)}, 1/n \sum a_3^{(i)} - a_3^{(i)}, 1/n \sum a_4^{(i)} - a_4^{(i)})$$

جدول زیر نشان‌دهنده نظر خبرگان در مورد میزان تناسب مفاهیم مستخرج با نظام اثرات صنایع خلاق در کشور را نشان می‌دهد:

جدول ۸: پرسشنامه مرحله اول دلفی فازی

ردیف	مفاهیم	نتایج شمارش			مفهوم محوری فرعی	اثرات
		متناسب	بی‌ارتباط	نامناسب		
۱	امنیت ملی	۷	۴	۱	اثرات سیاسی	
۲	خلق و ترویج ارزش‌های ملی	۱۰	۲	۰		
۳	قانون‌مندی	۱۱	۱	۰		
۴	استقلال ملی	۷	۳	۲		
۵	منطبق با اهداف توسعه ملی	۱۰	۲	۰	اثرات توسعه ملی	
۶	مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی	۱۰	۲	۰		
۷	تقویت رقابت‌پذیری صنایع و رشد صنایع مکمل	۹	۲	۱		
۸	افزایش جاذبه ملی و بین‌المللی	۱۰	۲	۰		
۹	نقش‌آفرینی در تولید ناخالص ملی	۱۲	۰	۰		
۱۰	خلق و ترویج ارزش‌های هویتی	۱۲	۰	۰	اثرات هویتی	
۱۱	ارتقاء هویت ملی	۱۱	۱	۰		
۱۲	ارتقاء هویت دینی	۱۰	۲	۰		
۱۳	ارتقاء هویت اجتماعی	۱۱	۱	۰		
۱۴	ارتقاء هویت فرهنگی	۱۲	۰	۰		
۱۵	ارتقاء هویت تمدنی	۱۱	۱	۰		

در مرحله بعد، بار دیگر و در یک فاصله زمانی ده روزه، پرسشنامه دلفی فازی، به خبرگان ارائه شد که جدول زیر نتایج حاصله را نشان می‌دهد:

جدول ۹: پرسشنامه مرحله دوم دلفی فازی

میانگین فازی	نتایج شمارش			مفهوم محوری فرعی	مفاهیم	ردیف
	مناسبت	تاییدات	نامناسب			
(۴/۷۵، ۶/۳۳، ۷، ۸/۷۵)	۸	۳	۱	اثرات سیاسی	امنیت ملی	۱
(۵/۷۵، ۷/۶۷، ۷/۸۳، ۹/۷۵)	۱۱	۱	۰		خلق و ترویج ارزش‌های ملی	۲
(۵/۷۵، ۷/۶۷، ۷/۸۳، ۹/۷۵)	۱۱	۱	۰		قانون‌مندی	۳
(۴/۵، ۶، ۶/۶۷، ۸/۵)	۸	۲	۲		استقلال ملی	۴
(۵/۵، ۷/۳۳، ۷/۶۷، ۹/۵)	۱۰	۲	۰	اثرات توسعه ملی	منطبق با اهداف توسعه ملی	۵
(۵/۵، ۷/۳۳، ۷/۶۷، ۹/۵)	۱۰	۲	۰		مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی	۶
(۵/۲۵، ۷، ۷/۵، ۹/۲۵)	۹	۳	۰		تقویت رقابت‌پذیری صنایع و رشد صنایع مکمل	۷
(۵/۵، ۷/۳۳، ۷/۶۷، ۹/۵)	۱۰	۲	۰		افزایش جذب ملی و بین‌المللی	۸
(۱۰، ۸، ۸، ۶)	۱۲	۰	۰		نقش‌آفرینی در تولید ناخالص ملی	۹
(۱۰، ۸، ۸، ۶)	۱۲	۰	۰	اثرات فرهنگی	خلق و ترویج ارزش‌های هویتی	۱۰
(۵/۷۵، ۷/۶۷، ۷/۸۳، ۹/۷۵)	۱۱	۱	۰		ارتقاء هویت ملی	۱۱
(۵/۵، ۷/۳۳، ۷/۶۷، ۹/۵)	۱۰	۲	۰		ارتقاء هویت دینی	۱۲
(۵/۷۵، ۷/۶۷، ۷/۸۳، ۹/۷۵)	۱۱	۱	۰		ارتقاء هویت اجتماعی	۱۳
(۱۰، ۸، ۸، ۶)	۱۲	۰	۰		ارتقاء هویت فرهنگی	۱۴
(۵/۷۵، ۷/۶۷، ۷/۸۳، ۹/۷۵)	۱۱	۱	۰		ارتقاء هویت تمدنی	۱۵

در این مرحله با استفاده از روابط فاصله میان اعداد فازی، میزان اجماع نظر خبرگان محاسبه می‌شود. خلاصه نتایج این محاسبات در جدول زیر ارائه شده است.

جدول ۱۰: اعتبارسنجی دو مرحله پرسشنامه دلفی فازی و اجماع نظر خبرگان

ردیف	مفاهیم	مقوله محوری	اختلاف میانگین
۱	امنیت ملی	اثرات اقتصادی	۰/۲۵
۲	خلق و ترویج ارزش‌های ملی		۰/۲۵
۳	قانون‌مندی		۰
۴	استقلال ملی		۰/۲۵
۵	منطبق با اهداف توسعه ملی	اثرات توسعه ملی	۰
۶	مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی		۰
۷	تقویت رقابت‌پذیری صنایع و رشد صنایع مکمل		۰/۲۹
۸	افزایش جذب ملی و بین‌المللی		۰
۹	نقش‌آفرینی در تولید ناخالص ملی		۰
۱۰	خلق و ترویج ارزش‌های هویتی	اثرات هویتی	۰
۱۱	ارتقاء هویت ملی		۰
۱۲	ارتقاء هویت دینی		۰
۱۳	ارتقاء هویت اجتماعی		۰
۱۴	ارتقاء هویت فرهنگی		۰
۱۵	ارتقاء هویت تمدنی		۰

۱۴۹

براساس نتایج حاصله و با توجه به آنکه اختلاف میانگین‌ها کمتر از ۰/۵ می‌باشد، می‌توان نتیجه گرفت که اجماع خوبی بین نظر خبرگان به‌وجود آمده است و تمامی خبرگان پانزده مفهوم موجود در جدول فوق را جزو اثرات صنایع خلاق در بلندمدت می‌دانند. از مطابقت موارد فوق با مطالعات انجام گرفته در سایر پژوهش‌ها در کشورهای دیگر درمی‌یابیم، برخی از شاخص‌هایی که مورد توجه خبرگان واقع شده است، در فرهنگ‌های غیر اسلامی ایرانی نیز مهم‌اند. از جمله توسعه فرهنگی در مطالعه ژانگ و همکارانش، تمایز فرهنگی و هویتی در مطالعه سابین دری و همکارانش، اثرات صنایع خلاق بر رشد و توسعه ملی و اقتصادی در مطالعه بوسلا، فرهنگ ملی و هویت ملی در پژوهش زوهدی، و تنوع فرهنگی و هویت تمدنی که جزو شاخص‌های ایزو نیز تعریف شده‌اند.

## ۵. نتیجه‌گیری و ارائه پیشنهاد

مفهوم صنایع خلاق، مفهومی نوظهور است که در ابتدای قرن بیست‌ویکم میلادی به صورت جدی وارد ادبیات اقتصادی و فرهنگی شده است، اما همان‌طور که در بخش پیشینه تحقیق مشاهده شد، در بسیاری از کشورها، پژوهش‌هایی در خصوص نظام پایش اثرات صنایع خلاق انجام شده است و در بسیاری از مناطق، محدودیت‌های قانونی برای صنایع خلاق جهت کنترل اثرات آنها، وجود دارد. پژوهش حاضر نیز با هدف شناسایی اثرات صنایع خلاق در ایران و طراحی نظام پایش آنها با استفاده از نظرات خبرگان و به کارگیری رویکرد سیستمی انجام شده است. پانزده شاخص فرعی و سه شاخص اصلی برای مدل نظام پایش اثرات صنایع خلاق در ایران شناسایی شد.

روش داده‌بنیاد منتج به مقولاتی می‌گردد که فهم آنها منوط به فهم مفاهیم و نکات کلیدی زیرمجموعه آنهاست. به عبارت دیگر از آنجا که اتکای اصلی این روش به داده‌های دست‌اول بوده و در مسیر استقراء از نکات کلیدی کدگذاری باز، «مفاهیم» انتزاعی و سپس «مقولات» انتزاعی‌تر ساخته می‌شوند، لذا تعریف هر کدام از مفاهیم و مقولات با توجه به مسیر طی شده تا شکل‌گیری و ظهور آنها صورت می‌پذیرد.

«نظام پایش اثرات صنایع خلاق»، به تأثیرات متقابل صنایع خلاق، جامعه و حاکمیت می‌پردازد. اثرات سیاسی، اثرات توسعه ملی و اثرات هویتی سه مقوله اصلی در این زمینه‌اند. اثرات سیاسی شامل امنیت ملی، خلق و ترویج ارزش‌های ملی، قانون‌مندی و استقلال ملی می‌شود. امنیت ملی معمولاً این‌گونه بیان می‌شود: توانایی یک ملت برای حفاظت از ارزش‌های اساسی داخلی در مقابل تهدیدهای خارجی و اینکه کشورها چگونه سیاست‌ها و تصمیمات لازم را برای حمایت از ارزش‌های داخلی در مقابل تهدیدات خارجی، اتخاذ می‌کنند. در دیدگاه اسلامی، امنیت ملی را باید در سایه اقتدار، استقلال، دانایی و توانایی، ارتباطات قوی و سازنده امت اسلامی در کلیه ابعاد و زوایا و ایستادگی در برابر یورش و توطئه و تهدید دشمن و بیگانگان و بیگانه‌پرستان و نفوذ ایادی داخلی آنان پیگیری کرد. امروزه هیچ کشوری در تأمین امنیت ملی، تنها به مقابله با تهدیدات نظامی بسنده نمی‌کند، بلکه انواع تهدیدهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی، روانی، رسانه‌ای و... را در نظر می‌گیرد. بنابراین با رویکرد فعالانه نه تنها صنایع خلاق نباید، حس امنیت ملی را تخریب کند، به‌عکس باید به خلق و ترویج ارزش‌های ملی و تقویت امنیت ملی از این طریق منجر شود. صنایع خلاق قانونمندی را در رده‌های مختلف سنی و اقشار مختلف جامعه

باید نهادینه کند. توسعه صنایع خلاق براساس اهداف توسعه ملی و مطابق با برنامه‌های کلان و اسناد بالادستی باید صورت بگیرد. جاذبه ملی و بین‌المللی ریشه در قدرت نرم و در نتیجه آن قدرت جذب و اقناع نظام جمهوری اسلامی دارد. همچنین صنایع خلاق می‌تواند در تولید ناخالص ملی سهم قابل توجهی داشته باشد. این بدان معناست که علاوه بر اثرات نرم در توسعه ملی، اثرات اقتصادی هم باید داشته باشند. صنایع خلاق در ترویج ارزش‌های هویتی به‌خصوص در نظام ایران باید نقش مؤثر داشته باشد. جوامع در حال توسعه و نوسازی، با تغییر و تحولات اجتماعی همراه‌اند. طبیعی است در این جوامع بعضی از مسائل و موضوعاتی وجود دارد که فرایند توسعه و نوسازی را با چالش مواجه ساخته و برای رفع این چالش‌ها، در سطح ملی باید از ابزاری استفاده نمود تا از یک‌سو حس همبستگی ملی، وحدت و یکپارچگی گروه‌ها را در برابر تهدیدها حفظ و تقویت نماید و از جانب دیگر روند توسعه و نوسازی را کند و مختل نکند. این ابزار همان هویت ملی است در هر دشرایطی، یگانه راه‌حل غلبه بر مشکلات، بهره‌گیری از شاخصه‌های نمادین آن مثل دین، فرهنگ، تمدن و هویت اجتماعی است که به یکپارچگی و همبستگی ملی مدد می‌رساند. به همین جهت است که هویت ملی نقش تعیین‌کننده را در عرصه‌های مختلف اجتماعی امروز، اساس مشروعیت نظام سیاسی، ایجاد انسجام، همبستگی و وحدت ملی را در خود دارد.

سنجش این شاخص‌ها بیشتر با استفاده از ابزارهای کیفی ارزیابی امکان‌پذیر است. تدقیق شاخص‌ها، سنجش قابلیت کمی نمودن شاخص‌ها و ارائه مدل ارزیابی برای هر یک شاخص‌ها از جمله پیشنهادها برای پژوهش‌های بیشتر است.

## منابع

۱. پیغامی، عادل. (۱۳۹۰). *مقاومت اقتصادی یا اقتصاد مقاومتی*. <http://farsi.khamenei.ir/others-note?id=20551>.
۲. کیقبادی، مرضیه؛ مرضیه فخرایی؛ سیده سارا علوی و سید عبدالحمید زواری. (۱۳۸۷). *سند شناخت صنعت فرهنگی*. قم: اندیشکده صنعت و فناوری (آصف).
3. Boccella, N. & I. Salerno. (2016). Creative Economy, Cultural Industries and Local Development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. No. 223.
4. BōEki ShinkōKai, N. (2005). "Cool" Japan's Economy Warms Up, *Economic Research Department Japan External Trade Organization (JETRO)*.
5. Caves, R. E. (2003). Contracts between art and Commerce. *The Journal of Economic Perspectives*. 17(2).
6. *Creative Economy Report*. (2013). Special Edition: Widening Local Development Pathways. United Nations Development Programme. New York.
7. Dörny, S.; M. Rosol. & F. Thissen. (2016). The Significance of Creative Industry Policy Narratives for Zurich's Transformation toward a Post-Industrial City. *Cities*. No. 58.
8. ISO. (2014). 16439(E).
9. Matthews, J. (2015). Assessing Outcomes and Value: It's All a Matter of Perspective. *Performance Measurement and Metrics*. 16 (3).
10. *Organisation for Economic Co-Operation and Development*. Development Assistance Committee. Working Party on Aid Evaluation. (2002). Glossary of Key Terms in Evaluation and Results Based Management. Organisation for Economic Co-Operation and Development.
11. Orr, R. H. (1973). Measuring the Goodness of Library Services: A General Framework for Considering Quantitative Measures. *Journal of Documentation*. 29(3).
12. Potter, J. G. & D. J. Storey. (2007). *OECD Framework for the Evaluation of SME and Entrepreneurship Policies and Programmes*. Publications De L'ocde.
13. Rifkin, J. (2000). *The Age of Access: How the Shift From Ownership To Access Is Transforming Capitalism*. London: Penguin Books.
14. *UK Government Department for Culture, Media, and Sport (DCMS)*. (2001). Creative Industries Mapping Document. 2nd Edn. Department of Culture.
15. UNCTAD. (2004). *Development and Globalization: Facts and Figures*. Geneva: United Nations.
16. UNCTAD. (2008). *The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-Making*. New York: United Nations.
17. UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report 2010*. New York: United Nations.
18. Zhang, J. & J. Kloudova. (2011). Factors Which Influence the Growth of Creative Industries: Cross-Section Analysis in China. *Creative and Knowledge Society*. 1(1).
19. Zheng, J. & R. Chan. (2014). The Impact of 'Creative Industry Clusters' on Cultural and Creative Industry Development in Shanghai. *City, Culture and Society*. 5(1).
20. Zuhdi, U.; A. D. Prasetyo. & C. P. M. Sianipar. (2013). Analyzing the Dynamics of Total Output of Japanese Creative Industry Sectors: An Input-Output Approach. *Procedia Economics and Finance*. No. 5.