



Modeling and Strategic Analysis of Inclusive Urban Entrepreneurial Ecosystem Using Game Theory Approach City (Case of Study: Kermanshah)

Hodjat Shakiba¹, Sohrab Delangizan²✉, Yosef Mohamadifar³

- 1- PhD candidate of Entrepreneurship, Faculty of Economic and Entrepreneurship, Razi University, Kermanshah, Iran.
2- Associate Professor, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran.
3- Assistant Professor, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran.

Abstract

One of the main problems of the Kermanshah City, as one of the deprived one in Iran, is poverty. Inclusive entrepreneurial ecosystem is formed of a set of agents that act separately or intertwined to create business among poor groups. The purpose of this paper is to model and analyze inclusive urban entrepreneurial ecosystem (IUEE) of the Kermanshah City using Game Theory Approach. In this study, the game formed between different stakeholders of entrepreneurial ecosystem of the Kermanshah city was modeled and analyzed using a model of the game theory called Graph Model as a tool for modeling and analyzing such complex problems. Model results show that with the current actors and their current preferences, the most likely outcome is continuation of the existing situation, and accordingly, the probability of any kind of entrepreneurial ecosystem reform in Kermanshah city is low. The results obtained from the reverse game analysis also indicate that preventing the continuation of the current situation requires adopting policies aimed at changing the current preferences of entrepreneurial ecosystem actors of the Kermanshah City and accompanying them for reform, so that achieving this goal requires the involvement of senior city decision makers and implementation of the suggested inclusive entrepreneurial ecosystem policies in a medium-long term.

Keywords: Inclusive Entrepreneurial Ecosystem, Kermanshah City, Game Theory, Sustainability Analysis, Reverse Game

1. hojatshakiba@gmail.com
2. ✉ Corresponding author: sohrabdelangizan@gmail.com
3. yosefmohamadifar@gmail.com



پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

مدل سازی و تحلیل راهبردی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری با رویکرد نظریه بازی ها (مورد مطالعه: شهر کرمانشاه)



دوره ۱۴ شماره ۳ (پیاپی ۴۹)
پاییز ۱۳۹۹

نوع مقاله: پژوهشی (تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱/۲۲ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۸/۸)

دانشجوی دکتری کارآفرینی، دانشکده اقتصاد و کارآفرینی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.
دانشیار گروه اقتصاد، دانشکده علوم اجتماعی، اقتصاد و کارآفرینی، دانشگاه رازی،
کرمانشاه، ایران.
استادیار گروه مدیریت کارآفرینی، دانشکده علوم اجتماعی، اقتصاد و کارآفرینی، دانشگاه
رازی، کرمانشاه، ایران.

حجت شکیبا^۱
سهراب دل انگیزان^۲
یوسف محمدی فر^۳

چکیده

یکی از مشکلات عمده شهر کرمانشاه به عنوان یکی از شهرهای محروم در ایران، فقر است. اکوسیستم کارآفرینی فراگیر متشکل از مجموعه عواملی است که به صورت مجزا یا درهم تنیده به منظور خلق کسب و کار در بین گروه های فقیر ایفای نقش می کنند. مقاله پیش رو به مدل سازی و تحلیل راهبردی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه با رویکرد نظریه بازی ها می پردازد. در این پژوهش با استفاده از یکی از مدل های نظریه بازی ها موسوم به مدل گراف، به عنوان ابزاری مناسب برای مدل سازی و تحلیل مسائل پیچیده، بازی شکل گرفته بین ذینفعان مختلف اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه مدل سازی و تحلیل خواهد شد. نتایج مدل نشان می دهد با بازیگران فعلی و ترجیحات کنونی آن ها، محتمل ترین نتیجه ممکن ادامه وضعیت موجود است و بر این اساس احتمال عملیاتی شدن هر نوع اصلاح اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه پایین است. همچنین نتایج به دست آمده با استفاده از تحلیل بازی معکوس بیانگر آن است که جلوگیری از تداوم وضع موجود مستلزم اتخاذ سیاست هایی با هدف تغییر ترجیحات کنونی کنشگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر این شهر و همراه نمودن آن ها برای انجام اصلاحات است، که دستیابی به چنین هدفی نیازمند دخالت، اهتمام و پیگیری مبتنی بر برنامه تصمیم سازان ارشد شهر و اجرای سیاست های پیشنهادی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر در یک بازه زمانی میان- بلند مدت است.

واژگان کلیدی: اکوسیستم کارآفرینی فراگیر، شهر کرمانشاه، نظریه بازی ها، تحلیل پایداری، بازی معکوس

۱. hojatshakiba@gmail.com

۲. مسئول مکاتبات: sohrabelangizan@gmail.com

۳. yosefmohamadifar@gmail.com

۱- مقدمه

امروزه تعداد کمتری از مردم در سراسر جهان در فقر شدید زندگی می‌کنند، اما کاهش در نرخ فقر کند شده است، این نگرانی‌ها را در مورد دستیابی به هدف پایان دادن به فقر تا سال ۲۰۳۰ افزایش داده است (World Bank 2018). بررسی‌ها نشان می‌دهد اگر چه توسعه رخ دهد و درآمد سرانه رشد کند، تعداد افراد فقیر نیز افزایش می‌یابد (UNDP 1997). دلایل مختلفی برای این پیشرفت ناهموار در جامعه وجود دارد. برای مثال، اثبات شده است که اثر به اصطلاح نشت اقتصادی در همه جوامع موثر نیست. اقتصاد مدرن بیش از آنکه مبتنی بر نیروی کار باشد، مبتنی بر فناوری است. در این حالت حجم بالای کالاهای با کیفیت با نیروی کار کمتری تولید می‌شود. به طور خلاصه می‌توان گفت توسعه اقتصادی به شکل مدرن آن اشتغال زیادی ایجاد نمی‌کند. در ایران نیز علی‌رغم توجه به مسئله فقر و محرومیت در برنامه‌های توسعه اقتصادی و اجتماعی پنج‌ساله، از تحلیل آمارهای رسمی می‌توان دریافت که به‌رغم بهبود جزئی در شاخص ضریب جینی، فقر بیشتر شده است (گزارش مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی ۱۳۹۷) و نظام قشربندی اجتماعی در کشور به‌سوی گسترش طبقه متوسط رو به پایین پیش می‌رود؛ فعالیت سازمان‌های غیردولتی کاهش یافته و یا قطع شده است (حمیدیان ۱۳۹۶). توجه به این موضوع در خصوص شهر کرمانشاه در استان کرمانشاه به عنوان استانی محروم از اهمیت دوچندانی برخوردار است. بر اساس گزارش مرکز آمار ایران (۱۳۹۵) شهر کرمانشاه در سال ۱۳۹۵ دارای جمعیتی معادل ۹۴۶۶۵۱ نفر و دارای ۱۲ محله حاشیه‌نشین است و در سال ۱۳۹۸، ۸۰ هزار خانوار کرمانشاهی با جمعیتی بیش از ۱۸۴ هزار نفر تحت پوشش کمیته امداد امام (ره) بوده‌اند (پایگاه اطلاع‌رسانی کمیته امداد امام خمینی ره ۱۳۹۸).

به منظور دستیابی به توسعه متوازن، ارتقای کارآفرینی و ترویج سیاست‌های توسعه شرکت‌های کوچک و متوسط^۲ در سال‌های اخیر به عنوان پیش‌نویس توسعه به امری مهم تبدیل شده‌اند و کارآفرینی فراگیر^۳ که شکلی از کارآفرینی است که در پی ایجاد برابری فرصت‌های اقتصادی (George, McGahan and Prabhu 2012) و تحریک کارآفرینی در بین گروه‌های حاشیه‌ای است (OECD 2018) نیز اهمیت ویژه‌ای دارد. فرض ایجاد "اکوسیستم کارآفرینی فراگیر"، عدم موفقیت برنامه‌های کارآفرینی فراگیر مانند پرداخت وام‌های خرد و یا تنها ارائه آموزش برای حمایت از فقرا در راه‌اندازی کسب‌وکار است که ممکن است به حمایت‌های گسترده‌تری نیاز باشد (Sutter, Bruton and Chen 2019). برای مثال پرداخت وام خرد به فقرا در بنگلادش حتی به افزایش

¹ Economic Trickle Down

² SME

³ Inclusive Entrepreneurship

میزان بدهی در جوامع فقیرنشین منجر شده و آسیب‌پذیری اقتصادی، اجتماعی و زیست‌محیطی را تشدید کرده است (Banerjee and Jackson 2017). اکوسیستم کارآفرینی یک دیدگاه منبع محور و بازارمحور از رفع فقر به نمایش می‌گذارد. همچنین چشم‌انداز اکوسیستم کارآفرینی یک الگوی رشد "کارآفرینی مبتنی بر نوآوری" (Acs, Autio and Szerb 2014) را برای کارآفرینان در بافت‌های فقیر فراهم می‌کند. نوآوری مردمی^۱ بر توانمندسازی گروه‌های کم درآمد برای نوآوری تأکید می‌کند (London and Hart 2004). شواهد تجربی نشان می‌دهد که بخش غیررسمی پتانسیل تولید انواع مختلفی از نوآوری‌ها مانند بنیادی^۲، معیشتی^۳، اجتماعی و مردمی را دارد (Brem and Wolfram 2014). علی‌رغم اهمیت نظری و کاربردی پژوهش، تاکنون مطالعه‌ای در خصوص این مهم صورت نپذیرفته است. هدف این مطالعه، با فرض فقیر به‌عنوان کارآفرین، مدل‌سازی و تحلیل راهبردی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه با به‌کارگیری رویکرد نظریه بازی‌ها است. بر این اساس، سعی در معرفی بهتر و مدل‌سازی و تحلیل راهبردی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری از طریق ترکیب نظریه بازی‌ها در علم اقتصاد به عنوان روش تحقیق با نظریه اکوسیستم کارآفرینی با توجه به مشابهت مفاهیم این نظریه‌ها دارد تا از این طریق امکان عملیاتی شدن این اکوسیستم فراهم گردد.

۲- مبانی نظری و پیشینه پژوهش

۲-۱- مفهوم فقر شهری

هدف این بخش تجسم فقر شهری است. فضای جغرافیایی (شمال-جنوب، شرق-غرب و یا شهری-روستایی) نقش مهمی در ایجاد یا تثبیت و حفظ فقر دارد. مسئله فقر به ویژه برای شهرها مهم است. برای مثال بحران اقتصادی شرق آسیا در سال ۱۹۹۸، به ویژه خانوارهای شهری را به شدت تحت تأثیر قرار داد، زیرا تقاضا برای کار دستمزدی پایین و قیمت‌ها افزایش یافت. فقر شهری مربوط به مجموعه‌ای از خصوصیات است که برای فقرا در مناطق شهری برجسته‌تر است. سه خصوصیت فقر شهری عبارت است از: سیستم‌های معیشت؛ آسیب‌پذیری در رابطه با شغل و دسترسی به خدمات و خطرات زیست محیطی (Beall 2002). سیستم‌های معیشت شهری با آنچه در روستاها دنبال می‌شود، بسیار متفاوت است. بازارهای کار شهری و جایگاه فقرا در آنها، مهمترین عامل تعیین‌کننده فقر در مناطق شهری را فراهم می‌کند و فقیرترین فقرا اغلب در بین بیکاران و افراد تصادفاً شاغل، به ویژه کارگران در اقتصاد غیررسمی یافت می‌شود. با این حال، وضعیت معیشت شهری نیز پیچیده‌تر از آنهایی است که ساکنین روستایی با آن روبرو هستند، خانواده‌های شهری در تلاش برای به دست آوردن کالاها و

¹ Grassroots Innovation

² Radical

³ Frugal

خدمات، از استراتژی‌های معیشتی بسیار متنوع استفاده می‌کنند که شامل اعضای خانواده، ساختار جامعه و عرصه‌های سیاسی گسترده‌تر می‌شود (Rakodi 2002). فقیر شهری به دلایل بسیار متفاوتی نسبت به هم‌تایان روستایی خود آسیب‌پذیری را تجربه می‌کند. آنها ممکن است هزینه بیشتری برای کالاها و خدمات خود پردازند و غالباً در برابر تغییر شرایط بازار، افزایش قیمت‌ها آسیب‌پذیرتر هستند و افت دستمزدهای واقعی به وجود می‌آید، زیرا آنها در یک اقتصاد تقریباً پولی زندگی می‌کنند. بهره‌برداری از بازار زمین ویژگی خاصی از مناطق شهری است که به طور معکوس فقرا را تحت تأثیر قرار می‌دهد، زیرا که نسبت به زمین‌های با ارزش محدود و مجبور می‌شوند به مکان‌های حاشیه‌ای یا حومه‌ای بروند. ناامنی تصدی از شرایط ناامن زندگی ناشی از جرم و عدم امنیت عمومی ناشی می‌شود. فقیر به طور نامتناسب تحت تأثیر قرار می‌گیرد، به ویژه به این دلیل که آنها غالباً با پلیس رابطه مبهمی دارند. جوامع شهری همچنین می‌توانند بسیار خشن باشند و خشونت همراه مکرر فقر شهری است (Beall 2000؛ Rakodi 2002). ساکنان شهری نیز به دلیل ارتباط با همسایگان روستایی خود متمایز می‌شوند. شرایط نامناسب زندگی، مانند هدر رفت بیش از حد، آب آلوده، فاضلاب ضعیف یا نبود آن، نبود خدمات و تهدید مداوم سیل، رانش زمین یا آلودگی صنعتی، همه بدان معناست که افراد فقیر شهری در معرض خطرات جدی سلامتی محیط زیست هستند. فقر شهری اغلب با محرومیت تجمعی^۲ مشخص می‌شود که یکی از ابعاد فقر است که اغلب علت یا عامل بُعد دیگری است، این در چارچوب فقر و آسیب‌پذیری شهری (که در آن آسیب‌پذیر با خطر افتادن در فقر رو به روست) نشان داده می‌شود و به طور کلی باعث می‌شود افراد فقیر احساس ناامنی، انزوا و ناتوانی کنند.

۲-۲- اکوسیستم کارآفرینی

از اکوسیستم‌های کارآفرینی^۳ به عنوان سیاست توسعه اقتصادی یاد می‌شود (Thurik, Stam and Audretsch 2013). تعاریف مختلفی از اکوسیستم کارآفرینی توسط محققان مختلف ارائه گردیده است (Bahrami and Evans 1995؛ Neck et al. 2004؛ Isenberg 2011؛ Roundy, Bradshaw and Brockman 2018؛ Audretsch and Belitski 2017). ما یک اکوسیستم استارت‌آپی را به عنوان یک منطقه در محدوده ۳۰ مایل (یا سفر ۱ ساعته) تعریف می‌کنیم، که از مردم و استارت‌آپ‌های آنها و انواع مختلف سازمان‌های حمایت‌کننده تشکیل شده است، به عنوان یک سیستم پیچیده برای ایجاد شرکت‌های استارت‌آپ جدید و تکامل شرکت‌های موجود تعامل دارند (Cukier, Kon, and Lyons 2016). ما اکوسیستم کارآفرینی را... در مورد مفهوم یک مجموعه مشترک از منابع تعریف می‌کنیم که عموماً در شعاع ۶۰ کیلومتری اطراف یک نقطه مرکزی قرار دارد (Gauthier, Penzel and Marmer 2017).

¹ Cash Economy

² Cumulative Deprivations

³ Entrepreneurial Ecosystems (EEs)

مرور مفهوم اکوسیستم در زمینه مدیریت نشان دهنده چهار دیدگاه است: ۱- دیدگاه اکوسیستم صنعتی^۱ ۲- دیدگاه اکوسیستم کسب و کار^۲ ۳- دیدگاه مدیریت پلتفرم^۳ و ۴- دیدگاه شبکه بازیگران^۴ (Tsujiimoto et al. 2017). با توجه به مرور مفهوم اکوسیستم در زمینه مدیریت؛ اکوسیستم کارآفرینی مرتبط با دیدگاه شبکه بازیگران و متفاوت از دیدگاه اکوسیستم کسب و کار و یا اکوسیستم صنعتی و یا مدیریت پلتفرم است. شناسایی رفتار بازیگران در شبکه اکوسیستم کارآفرینی حایز اهمیت است. بنابراین قبل از هرگونه کار اصلاحی، لازم است بازی شکل گرفته بین کنشگران مختلف اکوسیستم- های کارآفرینی فراگیر شهری در ایران تحلیل تا پیچیدگی مسئله درک شود. بر این اساس تحقیق پیشرو با استفاده از یکی از مدل‌های نظریه بازی‌ها موسوم به مدل گراف برای حل مناقشه به عنوان ابزاری مناسب برای مدل‌سازی و تحلیل مسائل پیچیده، بازی شکل گرفته بین ذی‌نفعان اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه را مدل‌سازی و تحلیل خواهد کرد. سوال‌هایی که این پژوهش درصدد پاسخ بدان‌هاست عبارت‌اند از:

۱. بازی بین کنشگران میدان اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه چگونه شکل می‌گیرد؟

۲. محتمل‌ترین نتایج ممکن بازی شکل گرفته بین کنشگران میدان اکوسیستم کارآفرینی فراگیر

شهر کرمانشاه چیست؟

۳. چه پیشنهادات سیاستی برای مهار وضعیت نامطلوب فقر در کرمانشاه می‌توان ارائه نمود؟

۲-۳- پیشینه تحقیق

۲-۳-۱- تحقیقات خارجی

در یکی از نخستین تحقیقاتی که در زمینه اکوسیستم کارآفرینی انجام شده است، بهرامی و ایوانز^۵ (۱۹۹۵) در بررسی عوامل اکوسیستمی دره سیلیکون در مقاله‌ای با عنوان "چرخش انعطاف‌پذیر و کارآفرینی با تکنولوژی سطح برتر" به عواملی مانند سرمایه‌گذاری خطرپذیر، کارگران با مهارت بالا، زیرساخت خدمات، دانشگاه‌ها و نهادهای تحقیقاتی و روحیه کارآفرینی اشاره می‌کنند. نک و همکاران (۲۰۰۴) وجود شرکت‌های بزرگ تأسیس شده (که می‌تواند اسپین‌آف‌های جدیدی را خلق کند)، شبکه‌های رسمی و غیررسمی کارآفرینان، زیرساخت‌های فیزیکی اکوسیستم و فرهنگ اکوسیستم را برای یک اکوسیستم کارآفرینی مدنظر قرار می‌دهند. یکی از مدل‌های معروف در زمینه اکوسیستم

¹ Industrial Ecosystem Perspective (IEP)

² Business Ecosystem Perspective (BEP)

³ Platform Management Perspective (PMP)

⁴ Multi-actor Network Perspective (MNP)

⁵ Brahami and Evans

⁶ Neck

کارآفرینی مرتبط با آیزنبرگ^۱ (۲۰۱۱) است. وی بر نقش فرهنگ، دولت، سرمایه انسانی، سرمایه مالی، بازار، سیاست و پشتیبانی اشاره دارد که در کنار هم یک فضای کارآفرینی را به وجود می‌آورند. آرود و همکاران^۲ (۲۰۱۵) بر نقش سیاست‌ها و قوانین، دانشگاه‌های دولتی، نهادهای عمومی، نهادهای خصوصی، فرهنگ، سرمایه انسانی، بازار تاکید می‌ورزند. همچنين آدریچ و بلتسکی^۳ (۲۰۱۷) بر فرهنگ، نهادهای رسمی، زیرساخت، فناوری اطلاعات، نیروی کار و تقاضا اشاره دارند.

۲-۳-۲- تحقیقات داخلی

چند مطالعه نیز در این زمینه در داخل انجام شده است. برای مثال داوری، سفیدبرفی و باقرصاد (۱۳۹۶) در مطالعه‌ای با عنوان عوامل اکوسیستم کارآفرینی ایران بر اساس مدل آیزنبرگ بر مواردی مانند حمایت‌ها، سرمایه انسانی، بازارها، فرهنگ، سیاست و تامین مالی اشاره کرده‌اند. کردحیدری، منصوری‌موید و خداداحسینی (۱۳۹۸) در مطالعه‌ای با عنوان فراترکیب عوامل مؤثر بر توسعه کسب‌وکارهای فناورانه نوپا در اکوسیستم کارآفرینی به ۱۲ مؤلفه شامل سیاست‌گذاران، مؤسسه‌های آموزش عالی و دانشگاه‌ها، حمایت‌گران، بازارها، عوامل سازمانی، انکوباتورها، شتاب‌دهندگان، سرمایه‌گذاران، نهادها، بازیگران و ذی‌نفعان، فرهنگ و اجتماع و عوامل فردی با در برداشتن ۳۶ مفهوم در ۳ بُعد خرد، میانی و کلان دست یافته‌اند. در نهایت حسینی‌نیا، علی‌آبادی و عطایی (۱۳۹۸) در مطالعه‌ای با عنوان طراحی الگوی زیست‌بوم کارآفرینی در کسب‌وکارهای روستایی تعاون محور به پنج بُعد سیاسی (حمایت صریح از کارآفرینی تعاون محور در اسناد بالادستی کشور)، فرهنگی-اجتماعی (کاهش ریسک مالی در سرمایه‌گذاران محلی)، تأمین مالی (تأمین مالی ارزان‌قیمت کسب‌وکارهای روستایی تعاون محور)، حمایتی (بهبود همه‌جانبه زیرساخت‌ها (ارتباطی، مالی و...)) و بازار (ایجاد شبکه‌های ارتباطی در بین کارآفرینان ایرانی و بین‌المللی)، اشاره کرده‌اند.

سه ویژگی مطالعاتی که تاکنون در زمینه اکوسیستم‌های کارآفرینی انجام شده است، عبارت است از: ۱- این مطالعات به ویژه در سطح کارآفرینی فناورانه^۴ و نه کارآفرینی فراگیر انجام شده‌اند ۲- اکوسیستم کارآفرینی در آنها به صورت ایستا تصور شده است و ۳- از مقیاس‌های مختلف به عنوان مثال سطح ملی برای طرح اکوسیستم کارآفرینی استفاده شده است. هر کدام از این موارد باعث اشتباه در درک صحیح اکوسیستم کارآفرینی شده و از این رو امکان عملیاتی کردن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر در بافت‌های فقیر و شهرهایی مانند کرمانشاه که چهره فقر و محرومیت از آنها دیده می‌شود، تا کنون وجود نداشته است. با توجه به اینکه مطالعه اکوسیستم‌های کارآفرینی در دوران

¹ Isenberg

² Arruda et al.

³ Audretsch and Belitski

⁴ Technological Entrepreneurship

نوزادی خود به سر می‌برند (Stam and Spigel 2016)، خلا انجام تحقیقات اکوسیستم‌های کارآفرینی مشهود است.

۳-۲-۳ سیر تاریخی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

سیر تاریخی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه و چرایی گسترش فقر در این شهر و فراز و فرودهای منتهی به ظهور مدل‌های اقتصادی جدید برای رفع فقر و نهایتاً رشد اقتصادی متوازن را مورد بررسی قرار می‌دهیم. هدف اکوسیستم کارآفرینی فراگیر رفع فقر و توانمندسازی فقرا می‌باشد. از لحاظ تاریخ معاصر سه پدیده اصلاحات ارضی، جنگ و گذار جمعیتی در طی ۲۰ سال گذشته توسعه متوازن این استان را تحت تاثیر قرار داده است (احمدی و قزوینه ۱۳۹۷)؛ نتایج بارز آن فقدان سرمایه-گذاری دولت در این استان و تمرکز بخش‌های مدیریتی و تصمیم‌ساز شهر حول مناسبات سنتی و طایفه‌ای بود. فرجی و پژمان (۱۳۹۷) معتقدند عملکرد برنامه‌های توسعه استان به شدت متأثر از ادوار سیاسی بوده است. در نتیجه اینها، در طول سالیان گذشته فقر در کرمانشاه با شدت بیشتری رشد کرد. هر چند کارآفرینی سابقه زیادی در ایران ندارد، اما آنچه تاکنون از این فعالیت‌ها مشاهده شده، توجه به کارآفرینی فناورانه و کمتر توجهی به نقش کارآفرینی هم از لحاظ علمی و از لحاظ اجرایی در بافت‌های فقیر بوده است. در این میان رویکرد دولت نیز، رفع فقر مطلق و درآمدی افراد فقیر جامعه بوده است (حمیدیان ۱۳۹۶). اما امروزه آنچه مسلم است، رویکردهای فعلی کاهش فقر، بیشتر به یک بازی مجموع منفی برای کل اقتصاد ملی تبدیل شده (Acs and Szerb 2007) که به خودی خود باعث ایجاد محرومیت است. به نظر می‌رسد با مسیر معمول کسب‌وکار نمی‌توان از فقر کاست. شواهد آن رشد فقر در دنیا و به ویژه در بعضی مناطق خاورمیانه از جمله ایران است (world bank 2018). در همین راستا در شهر کرمانشاه در سال‌های اخیر نهادهای حمایتی مانند کمیته امداد فعالیت‌هایی را جهت توانمندسازی فقرا از طریق همکاری با سایر ارگان‌ها آغاز کرده‌اند. اکوسیستم کارآفرینی فراگیر یک سیستم اقتصادی متشکل از مجموعه بازیگرانی با انگیزه‌ها، اهداف، مناسبات قدرت، منافع و قابلیت‌های مختلف در کنش با یکدیگر است، که با مشارکت و تعامل سعی در فراهم‌سازی فضایی مناسب برای ایجاد کسب‌وکارهای فراگیر و رشد اقتصادی متوازن را دارند.

لازم به ذکر است هر چند کارآفرینی اصالتاً همراه با سیاست‌های اجتماعی اقتصادهای سرمایه‌داری توسعه یافت (Kaufmann 2015)؛ که تأثیرات منفی توسعه اقتصادی را از طریق توانمندسازی افراد جامانده از رشد اقتصادی خنثی و رشد اقتصادی را با تأمین منابع لازم یا حمایت از یک فرهنگ

¹ Negative sum game

کسب‌وکار دوستانه تسهیل کند؛ اما تحقیقات در زمینه رشد فراگیر رشد چندانی نداشته و پتانسیل‌های آن، به دلایل مختلف، شکوفا نشده است (Arocena, Göransson and Sutz 2018).

۳- روش‌شناسی

همانطور که در بخش قبل ذکر شد، اکوسیستم کارآفرینی از جمله موضوعات پیچیده و چندبُعدی است. رویکردی که برای تبیین مسائل پیچیده مورد استفاده قرار می‌گیرد و در سال‌های اخیر نیز به شدت در حال گسترش است، روش‌های ساخت‌دهی به مسئله‌هاست. نظریه بازی‌ها یکی از مهم‌ترین این روش‌هاست. نظریه بازی‌ها علمی است که به مطالعه تصمیم‌گیری افراد در شرایط تعامل یا تضاد منافع با دیگران می‌پردازد. به عبارت دیگر نظریه بازی‌ها علم مطالعه تعارض‌ها و همکاری‌ها بین بازیکنان عاقل است. از نظریه بازی‌ها می‌توان برای توضیح آنچه به صورت بازی بوده و اتفاق افتاده است، پیش‌بینی نتایج بازی و یا ارائه توصیه برای وقوع نتایج بهتر استفاده نمود (عبدلی ۱۳۹۲).

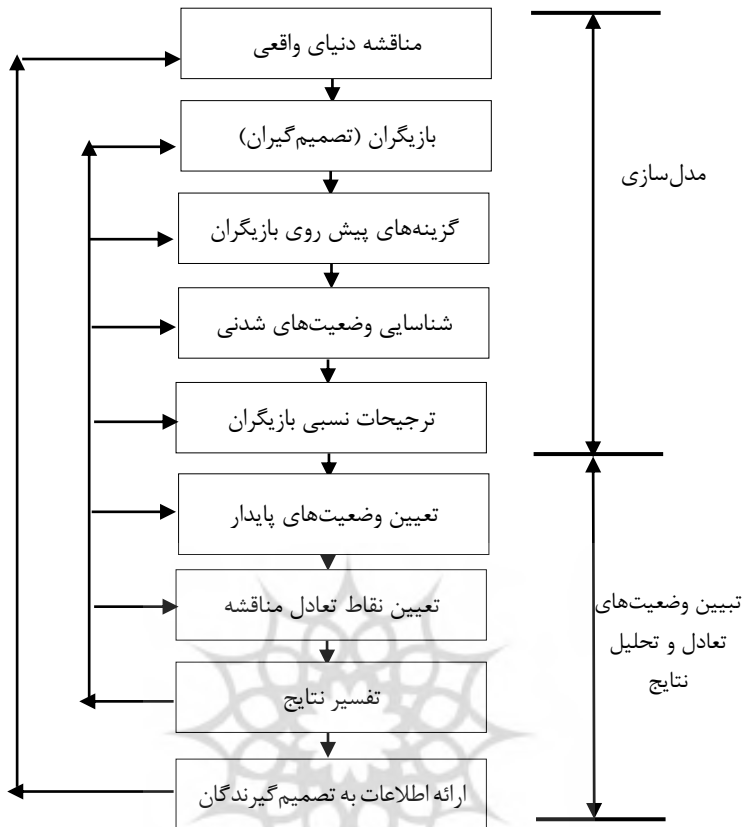
به موازات افزایش تعداد و تنوع مناقشات، مدل‌های گوناگونی در چارچوب نظریه بازی‌ها توسعه یافته است. این مدل‌ها بر اساس تعداد بازیگران و گزینه‌های پیش روی آن‌ها، کمی یا غیر کمی بودن ترجیحات بازیگران و ... به دو دسته روش‌های کمی (ترجیحات عددی) و غیر کمی (ترجیحات نسبی) طبقه‌بندی می‌شوند (Kilgour and Hipel 2001). در این مطالعه به دلیل کیفی بودن ترجیحات و تنوع تصمیم‌گیران و گزینه‌های پیش‌رو آن‌ها از روش غیرکمی برای مدل‌سازی و تحلیل بازی استفاده شد. مهم‌ترین مدلی که در روش‌های غیرکمی نظریه بازی‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد، مدل‌های گراف برای حل مناقشه^۱ است. مدل گراف نسبت به مدل‌های کلاسیک نظریه بازی‌ها دارای مزایایی به شرح زیر است (شیخ‌محمدی و عباسی ۱۳۹۵):

- نمایش بازی‌هایی که تعداد بازیگران آن بیش از دو نفر باشند، به راحتی صورت می‌گیرد،
 - هر بازیگر می‌تواند هر تعداد از گزینه‌های خود را هم‌زمان انتخاب کند،
 - وضعیت‌های نشدنی در مسایل دنیای واقعی به راحتی از وضعیت‌های ممکن حذف می‌گردند،
 - تعیین ارزش عددی به عنوان مطلوبیت بازیگران در وضعیت‌های مختلف ضرورتی ندارد،
- این مدل یک روش‌شناسی منعطف و توانمند برای تجزیه و تحلیل مناقشات دنیای واقعی محسوب می‌شود که در حوزه‌های مختلف از جمله زیست‌محیطی، ملی و جهانی، مناقشات نیروی کار، فعالیت‌های صلح‌آمیز و موضوعات اقتصادی کاربرد دارد (Fang et al. 2003).

¹ Inclusive Growth

² Problems Structuring Methods

³ Graph Model for Conflict Resolution



شکل ۱: فرایند مدل‌سازی و تحلیل مناقشه در گراف (Fang et al. 2003)

شهر کرمانشاه که امروزه یکی از شهرهای بزرگ ایران است، در میانه ضلع غربی ایران قرار دارد و دارای مساحتی بالغ بر ۸۷۹۶ هکتار است (روستایی و همکاران ۱۳۹۱). از ویژگی‌های اصلی این شهر این است که در طی سه دهه گذشته گسترش فیزیکی وسیعی داشته و رشد نابسامان جمعیتی سبب تشدید و تسریع روند شکل‌گیری بافت‌های حاشیه‌ای و فقیر در این شهر شده است. رشد بی‌رویه شهرنشینی و شهرگرایی در دهه‌های گذشته و نبود برنامه‌های جامع یا اجرای نادرست، در کنار همه اینها پدیده ناخواسته‌ای چون جنگ تحمیلی و اثرات مخرب آن از علل اصلی گسترش فقر و حاشیه‌نشینی در این شهر به شمار می‌رود. در شرایط فعلی فعالیت‌های مربوط به کاهش فقر در شهر کرمانشاه یا مقطعی و یا جزیره‌ای است که خود ممکن است مشکلات دیگری را به وجود آورد. در صورتی که فقر شهری پدیده‌ای پیچیده و چندبعدی است و کاهش آن نیازمند توجه همه‌جانبه و مداوم می‌باشد.

فرایند مدل‌سازی و تجزیه و تحلیل در مدل گراف در شکل (۱) نشان داده شده است. بر اساس مدل فوق، فرایند مدل‌سازی و تحلیل مناقشه در گراف شامل دو مرحله اصلی مدل‌سازی و تحلیل است. در مرحله اول اطلاعات مورد نیاز برای مدل‌سازی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه با روش کتابخانه‌ای از طریق مطالعه مقالات و کتب پایگاه‌های داده علمی SCOPUS و web of science و گزارش‌های سازمان‌های اقتصادی OECD، WORLDBANK و ILO و همچنین مطالعه مقالات و کتب فارسی در زمینه فقر و اکوسیستم کارآفرینی جمع‌آوری و بر اساس آن اطلاعات مورد نیاز برای ایجاد مدل از جمله انتخاب بازیگران، گزینه‌های ممکن آن‌ها و وضعیت‌های نشدنی استخراج شد. به منظور اطمینان از رسیدن به حد کفایت و اعتبار، گردآوری اطلاعات تا مرحله وصول اشباع نظری^۲ ادامه داده شد. برای شناسایی اولویت وضعیت‌های بازی بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه از مصاحبه‌های فردی با ذینفعان درگیر استفاده شد. جامعه مورد مطالعه بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه شامل مدیران و یا کارشناسان سازمان‌های مرتبط و کارآفرینان کسب و کارهای فراگیر بودند. مطالعه با نمونه‌گیری هدفمند شروع و با نمونه‌گیری نظری ادامه یافت. بنابر نظر محققان، اشباع نظری در مصاحبه ۲۱ حاصل شد. اعتبارپذیری و اطمینان‌پذیری نتایج با استفاده از روش گوبا و لینکلن (۱۹۸۵) حاصل شد. بر اساس مبانی روش یاد شده، چهار معیار قابلیت اعتبار، ثبات، تاییدپذیری و انتقال‌پذیری مورد بررسی قرار گرفت. به منظور افزایش اعتبار داده‌ها از راهبردهای مختلفی همچون کنترل یافته‌ها توسط مشارکت‌کنندگان و بازنگری ناظران استفاده شد. به منظور اطمینان از ثبات یافته‌ها، از دو تن از پژوهشگران با تجربه در مطالعات کیفی درخواست شد تا یافته‌های پژوهش را ارزیابی و صحت یافته‌ها را تایید کنند. به منظور کسب اطمینان از تاییدپذیری تلاش شد تا تمامی مراحل شامل جمع‌آوری داده‌ها، آنالیز و استنتاج درون‌مایه‌ها به طور کامل شرح داده شود تا سایرین بتوانند در مورد تایید آن قضاوت کنند. برای افزایش قابلیت انتقال تلاش شد تا مشارکت‌کنندگان از تمام سازمان‌های درگیر در فقر شهر کرمانشاه با حداکثر تنوع از لحاظ وضعیت پاسخگویی انتخاب شوند. این تنوع منابع و شرح و ارائه آنها به انتقال‌پذیری یافته‌ها در شرایط دیگر کمک می‌کند. با استفاده از روش تحلیل محتوا^۳ تجزیه و تحلیل داده‌های مطالعه صورت پذیرفت. تعداد کل وضعیت‌های بازی از رابطه^۴ به دست می‌آید که در این رابطه n تعداد کل گزینه‌های ممکن مجموع بازیگران است. همه وضعیت‌های ممکن^۵ وضعیت‌های شدنی^۱ نیستند. برای دسترسی به

^۱ بازیگر ممکن است فرد یا سازمان باشد.

^۲ Theoretical Saturation

^۳ Content Analysis

^۴ هر ترکیب ممکن از گزینه‌های پیش‌روی بازیگران را وضعیت گویند.

^۵ Possible State

وضعیت‌های شدنی، وضعیت‌هایی که رخ دادن آنها در واقعیت ممکن نیست، از مجموع کل وضعیت‌ها حذف می‌شود. این وضعیت‌ها با استفاده از چهار روش؛ انتخاب دوبه‌دو ناسازگار یا مانع‌الجمع، انتخاب حداقل یکی^۲، انتخاب‌های وابسته^۴ و الزامات صریح قابل تشخیص می‌باشند. بعد از مشخص شدن وضعیت‌های شدنی مناقشه، این وضعیت‌ها با استفاده از روش‌های مختلفی همچون وزن دادن به گزینه‌ها، اولویت‌بندی گزینه‌ها و رتبه‌بندی مستقیم اولویت‌بندی می‌شوند (Kilgour and Hipel 2010).

مرحله دوم در مدل گراف، تعیین وضعیت‌های تعادل و تحلیل نتایج به دست آمده است. وضعیت‌های تعادلی محتمل‌ترین نتایج ممکن مناقشه را نشان می‌دهد و به معنای عادلانه بودن یا بهینه بودن نتایج برای تمامی بازیگران نیست، به عبارت دیگر تعادل جایی نیست که برای همه بهترین باشد، بلکه وضعیتی است که اگر بازیگر در آن قرار بگیرد، انگیزه‌ای برای خروج از آن ندارد. از این رو است که پایداری می‌تواند مفاهیم مختلف را داشته باشد.^۵ اینکه یک بازیگر در یک وضعیت باقی می‌ماند و یا به صورت یک‌جانبه آن را ترک می‌کند، بسته به عوامل مختلفی همچون ریسک‌پذیری یا ریسک‌گریزی فرد، عمق بینش و درک او از سایر کنشگران دارد (Fraser and Hipel 1984). بر این مبنا برای بررسی پایداری هر بازیگر راه‌حل‌های مختلفی موسوم به مفاهیم حل عرضه شده است که مهم‌ترین آن‌ها به شرح جدول زیر است:

جدول ۱: تشریح و مقایسه ویژگی‌های مفاهیم حل استفاده شده در GMCR

ویژگی‌ها				توصیف پایداری	مفهوم راه‌حل
ریسک-پذیری	آگاهی از ترجیحات	عقب‌نشینی راهبردی	آینده‌نگری		
در نظر نمی‌گیرد	خودش	هرگز	کم (۱) حرکت)	نمی‌توان یک‌جانبه به سوی حالت ارجح حرکت کرد	پایداری ناش (NASH)
ریسک‌گریز (محتاطانه)	خودش	توسط حریف	متوسط (۳) حرکت)	تمایل بهبودهای یک‌جانبه توسط حرکات یک‌جانبه دیگران پی‌درپی مسدود شده است	ماورای عقلانیت عمومی (GMR)
ریسک‌گریز (محتاطانه)	خودش	توسط حریف	متوسط (۳) حرکت)	تمامی بهبودهای یک‌جانبه حتی هنوز پس از پاسخ‌های ممکن توسط	ماروا عقلانیت متقارن

¹ Feasible State

² Mutually Exclusive Options

³ At Least One Option

⁴ Option Dependence

⁵ به نظر می‌رسد بتوان وضعیت تعادل را معادل مفهوم سازگاری و انعطاف‌پذیری یک اکوسیستم دانست.

ویژگی‌ها				توصیف پایداری	مفهوم راه حل
ریسک-پذیری	آگاهی از ترجیحات	عقب‌نشینی راهبردی	آینده‌نگری		
				بازیگر اصلی مسدود شده است	(SMR)
واقع‌بینانه	همه	هرگز	متوسط (۲ حرکت)	تمامی بهبودهای یک‌جانبه توسط بهبودهای یک‌جانبه دیگران پی‌درپی مسدود شده است	پایداری متوالی (SEQ)
ریسک‌پذیر	همه	استراتژیک	متغیر (h حرکت)	فرض می‌شود تمامی بازیگران بهینه عمل می‌کنند و حداکثر تعداد حالات انتقال مشخص است	پایداری محدود شده (LM)
ریسک‌پذیر	همه	استراتژیک	نامحدود	پایداری محدود شده، که حداکثر تعداد حالت انتقال (حرکات) تا بی-نهایت افزایش می‌یابد	پایداری دوراندیش (NM)

Guan and Liang (2016)

جدول (۱) نشان می‌دهد که چگونه مفاهیم حل متفاوت می‌توانند وضعیت تصمیم‌گیرندگان مختلف را در اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه با توجه به ویژگی‌های رفتاری متفاوت از محتاط و محافظه‌کار تا راهبردی و فعال، از آینده‌نگر تا افرادی با داشتن دیدگاه کوتاه مدت مورد تحلیل قرار دهد. پس از انجام تحلیل‌های پایداری (بررسی پایداری بازیگران) و پیدا نمودن وضعیت‌های تعادلی و یا به عبارت دیگر محتمل‌ترین نتایج ممکن بازی، تحلیل حرکت‌های یک‌جانبه، تحلیل وضعیت موجود؛ تحلیل ائتلافی و تحلیل بازی معکوس با هدف بررسی احتمال تحقق تعادل‌های به دست آمده در دنیای واقعی انجام می‌پذیرد که اصطلاحاً به آن تحلیل‌های تکمیلی گفته می‌شود. برای مدل‌سازی و تحلیل نتایج بازی بر اساس مدل گراف، از نرم‌افزار GMCR + بهره گرفته شده است. این سیستم پشتیبانی تصمیم، ضمن تعریف بازیگران و استراتژی‌های آن‌ها، وضعیت‌های شدنی را مشخص نموده و بازی را از لحاظ وضعیت‌های پایدار، نقاط تعادل و ائتلاف بررسی نموده و نتایج را از دیدگاه‌های مختلف حل می‌نماید.

¹ Status Quo Analysis

² Post Analysis

۴- یافته‌ها

۴-۱- مدل‌سازی

۴-۱-۱- تعیین بازیگران و گزینه‌های پیش روی آنها

با توجه به گام‌های ذکر شده در شکل ۱، در گام اول بازیگران و گزینه‌های پیش‌روی آنها تعریف می‌گردد. شکل (۲) بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه را نشان می‌دهد.



شکل ۲: بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

مناقشه بازیگران اصلی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه و گزینه‌های ممکن آن‌ها در جدول (۲) نشان داده شده است.^۱ در ستون آخر این جدول، اقدام‌هایی که بازیگران در وضعیت فعلی (موجود) انجام می‌دهند را نشان می‌دهد. در این ستون Y به معنای انتخاب گزینه در وضعیت مورد نظر به‌وسیله بازیگر و N به معنای عدم انتخاب آن است.

جدول ۲: بازیگران اصلی درگیر در مناقشه و گزینه‌های پیش روی آن‌ها

وضعیت موجود ^۲	گزینه‌ها	بازیگران
N	کارآفرینی رسمی (فراگیر)	کارآفرینان کسب‌وکارهای فراگیر
Y	کارآفرینی (غیررسمی)	
N	توسعه کارآفرینی فراگیر	واسطه‌های آتوآوری و کارآفرینی فراگیر
Y	پیگیری اهداف سیاسی	
Y	توسعه علمی محض	مراکز علمی آموزشی
N	توسعه علمی، اجتماعی و زیست‌محیطی	
N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	شهرداری
Y	رفع مطلق فقر ^۴	
N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	دولت محلی
Y	ادامه سیاست‌های فعلی	
N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	سازمان‌های حمایتی
Y	رفع مطلق فقر	

با توجه به جدول (۲) جمعاً ۱۲ گزینه برای بازیگران وجود دارد. با توجه به اینکه هر گزینه ممکن است در راهبرد بازیگر مربوطه انتخاب شود یا نشود، به لحاظ نظری^۲ ۲^{۱۲} یا ۴۰۹۶ ترکیب برای کلیه حالت‌های بازی متصور است.

^۱ سایر بازیگران اکوسیستم مانند نهادهای تأمین مالی، امنیتی در صورت لزوم مانند نیروی انتظامی و ... به این دلیل که هر کدام یک گزینه پیش روی خود ندارند (برای مثال سیاست نهادهای تأمین مالی بازپرداخت وام‌های پرداختی است و یا نیروی انتظامی حفظ امنیت محلات فقیرنشین است) از مناقشه حذف گردید. همچنین به نقش دولت مرکزی به عنوان بازیگر اصلی خارج از میدان بازی، در قسمت پیشنهادات اشاره شده است.

^۲ وضعیتی است که تصمیم‌گیر در هنگام شروع بازی در آن قرار می‌گیرد.

^۳ Intermediaries

^۴ رفع مطلق فقر به معنای این است که بازیگر مورد نظر تأکیدی بر نقش خود در اکوسیستم کارآفرینی ندارد.

۴-۱-۲- شناسایی وضعیت‌های شدنی

امکان رخ دادن همه وضعیت‌های متصور در واقعیت نیست و محدودیت‌هایی باعث می‌شود تا وضعیت‌های بازی کاهش یابد. وضعیت‌های نشدنی مناقشه به طور خلاصه در جدول (۳) نمایش داده شده است.

جدول ۳: وضعیت‌های نشدنی در مناقشه بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

علت حذف	وضعیت حذف شده
ناسازگار بودن گزینه‌های ۱ و ۲ برای کارآفرینان	(y-y --- -)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۳ و ۴ برای واسطه‌ها	(--- -- yy -- -)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۵ و ۶ برای مراکز آموزشی	(-yy - - - - -)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۱۱ و ۱۲ برای سازمان‌های حمایتی	(- - - - - - -yy -)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۲ و ۳ برای کارآفرینان و واسطه‌ها	(--yy - - - -)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۲ و ۶ برای کارآفرینان و مراکز علمی آموزشی	(-- y - - - y --)
ناسازگار بودن گزینه‌های ۲ و ۷ برای کارآفرینان و شهرداری	(-y - - - - -y-)
ضرورت انتخاب یکی از گزینه‌های ۱ و ۲ برای کارآفرینان	(-- -- NNN)
ضرورت انتخاب یکی از گزینه‌های ۳ و ۴ برای واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری	(-- -- NN-- -)
ضرورت انتخاب یکی از گزینه‌های ۵ و ۶ برای مراکز آموزشی	(-- NN-- - - -)
ضرورت انتخاب یکی از گزینه‌های ۷ و ۸ برای شهرداری	(-- -- -NN--)
اگر سازمان‌های حمایتی و دولت محلی اقدام به اتخاذ سیاست اکوسیستم کارآفرینی فراگیر نمایند، کارآفرین اقدام به کارآفرینی غیررسمی نمی‌کند	(N-- y--- y --)
اگر دولت محلی و مراکز علمی آموزشی اقدام به اتخاذ سیاست اکوسیستم کارآفرینی فراگیر نمایند، کارآفرین اقدام به کارآفرینی غیررسمی نمی‌کند	(N-- -- y-- y --)

پس از اعمال قیدهای بیان شده در جدول (۳) ترکیب‌های غیرممکن حذف و تعداد وضعیت‌های شدنی بر اساس جدول (۴) به ۹ وضعیت کاهش یافت. هر ستون این جدول معرف یک وضعیت است. در هر وضعیت، انتخاب یک گزینه توسط یک بازیگر به صورت Y مخفف بلی و عدم انتخاب یک گزینه با N مخفف خیر مشخص شده است. همان‌طور که با کادر قرمز نشان داده شده است، وضعیت موجود در بین وضعیت‌های شدنی مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه قرار دارد.

جدول ۴: وضعیت‌های شدنی مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

بازیگر	وضعیت‌ها		۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
	گزینه‌ها	وضعیت‌ها									
کارآفرینان کسب‌وکارهای فراگیر	کارآفرینی رسمی (فراگیر)	کارآفرینی غیررسمی (غیررسمی)	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
	توسعه کارآفرینی فراگیر	پیگیری اهداف سیاسی	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری فراگیر	توسعه علمی محض	توسعه علمی، اجتماعی و زیست‌محیطی	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N
	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	رفع مطلق فقر	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
دولت محلی	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	ادامه سیاست‌های فعلی	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	رفع مطلق فقر	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
سازمان‌های حمایتی	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	رفع مطلق فقر	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
			Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

۴-۱-۳- اولویت‌بندی وضعیت‌های ممکن برای هر بازیگر

آخرین گام در مدل‌سازی، تعیین تقدم وضعیت‌های شدنی بازی برای هر تصمیم‌گیرنده است که برای این منظور از روش اولویت‌بندی گزینه‌ها استفاده شده است. جدول (۵) ترجیحات مناقشه بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه را با توجه به گزینه‌های موجود نشان می‌دهد.

جدول ۵: ترجیحات بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

دولت محلی	کارآفرینان	واسطه‌های نوآوری و کارآفرینی فراگیر	شهرداری	مراکز علمی آموزشی	سازمان‌های حمایتی
۹	۶ if ۱	-۷	۸	۶ if ۷	-۱۲
۷	۹	-۶	۷ if ۹	۱	۱
۶	۶	-۹	۵	-۸	-۲
۳	۷	-۱۱	-۶	-۱۰	۳
۱	۳	۳ if ۹	۳	-۱۲	-۴

دولت محلی	کارآفرینان	واسطه‌های نوآوری و کارآفرینی فراگیر	شهرداری	مراکز علمی آموزشی	سازمان‌های حمایتی
۱۱	۱۱	۴	-۴	-۲	-۵
-۱۲	-۱۰	۵	-۲	۳	۶
-۸	-۴	۸	۱	-۴	-۸
-۵	-۸	۱۰	۱۰	۷	۷
-۱۰	-۵	۱۲	-۹	۹	-۱۰
-۴	-۱۲	۱	-۱۲	۱۱	۹
-۲	۲ if ۱۰	-۲	-۱۱	۵	۱۱ if ۹

با وارد نمودن این ترجیحات در نرم‌افزار، اولویت وضعیت‌های موجود برای تمامی بازیگران در وضعیت‌های مختلف بر اساس جدول (۶) است.

جدول ۶: اولویت بازیکنان در وضعیت‌های شدنی مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

تصمیم‌گیرنده									بیشترین ارجحیت ←	کمترین ارجحیت
۱	۳	۲	۵	۶	۵	۲	۳	۱	کارآفرینان کسب‌وکارهای فراگیر	
۸	۹	۷	۶	۴	۵	۷	۹	۸	واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری فراگیر	
۱	۳	۲	۹	۸	۷	۴	۳	۱	مراکز علمی آموزشی	
۴	۷	۸	۹	۲	۵	۸	۷	۴	شهرداری	
۱	۳	۶	۵	۲	۹	۸	۷	۴	دولت محلی	
۱	۳	۲	۹	۸	۷	۴	۳	۱	سازمان‌های حمایتی	

No error, preference rankings are valid.

۲-۴ - تجزیه و تحلیل مدل

۴-۲-۱ - تعیین وضعیت‌های تعادل

پس از ایجاد مدل، برای پیش‌بینی نتایج نهایی بازی، تجزیه و تحلیل مدل بر اساس تحلیل‌های پایداری، همچنین حرکت‌های یک‌جانبه بازیگران، تحلیل وضعیت موجود، ائتلافی و در پایان تحلیل بازی معکوس، انجام می‌شود.



پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

جدول ۷: وضعیت تعادلی مناقشه بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

Ordered	Decimal	Filter	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			1281	1621	1637	1685	2645	2649	2709	2713	2714
1 - karafarinan	karafarini rasmi	-	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
	karafarini gheir ras	-	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
2 - vaseteha	tosee karafarini	-	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
	kasb shohrat	-	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y
3 - marakez amozeshi	tosee elmi	-	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	tosee ejtemae	-	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N
4 - shahrdari	ecosystem	-	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N
	tosee motlagh	-	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
5 - farmandari	ecosystem	-	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
	siasat feli	-	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6 - komite emdad	ecosystem	-	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N
	tosee motlagh	-	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Payoff For:	karafarinan	-	9	7	8	4	6	5	3	1	2
Payoff For:	vaseteha	-	1	3	2	6	4	5	7	9	8
Payoff For:	marakez amozeshi	-	9	3	8	7	2	1	6	5	4
Payoff For:	shahrdari	-	1	5	2	9	4	3	8	7	6
Payoff For:	farmandari	-	9	7	8	4	6	5	3	2	1
Payoff For:	komite emdad	-	9	7	8	5	6	3	4	2	1
	Nash	-	Y			Y					Y
	GMR	-	Y			Y					Y

وضعیت‌های تعادل: مطابق جدول (۷) وضعیت‌های زیر توسط بازیگران به عنوان وضعیت تعادل

بازی انتخاب شده‌اند:

وضعیت ۹: بر اساس منطق‌های NASH، GMR، SMR، SEQ و SIM وضعیت تعادل بازی

است. در این وضعیت که همان وضعیت موجود است، همه بازیگران وضعیت فعلی را ادامه می‌دهند. به عبارت دیگر یکی از نتایج احتمالی مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه ادامه وضعیت موجود است (جدول ۱). یکی از عللی که با وجود هشدارهای بسیار در ارتباط با فقر و بیکاری شهر کرمانشاه اصلاحات کارآفرینی عملیاتی نمی‌شود، پایدار بودن همه بازیگران در وضعیت موجود است و بر همین اساس هیچ انگیزه‌ای برای به هم زدن بازی و خارج شدن از وضعیت فعلی را ندارند.

وضعیت ۴: بر اساس منطق‌های NASH، GMR، SMR، SEQ و SIM وضعیت تعادل بازی

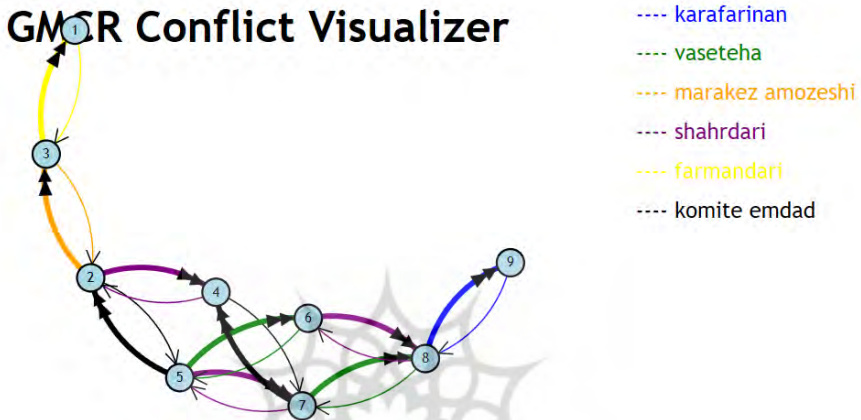
است. در این وضعیت مراکز علمی آموزشی، سازمان‌های حمایتی و کارآفرینان اقدام به اتخاذ سیاست اکوسیستم کارآفرینی فراگیر می‌کنند و برای آنها دارای بیشترین اولویت است.

وضعیت ۱: بر اساس منطق‌های NASH، GMR، SMR، SEQ و SIM وضعیت تعادل بازی

است. این وضعیت مطلوب بازی است. در این وضعیت دولت محلی، سازمان‌های حمایتی، مراکز علمی آموزشی، واسطه‌ها، کارآفرینان و شهرداری سیاست اکوسیستم کارآفرینی فراگیر را اتخاذ می‌کنند.

۴-۲-۲- تحلیل حرکت‌های یک‌جانبه بازیگران

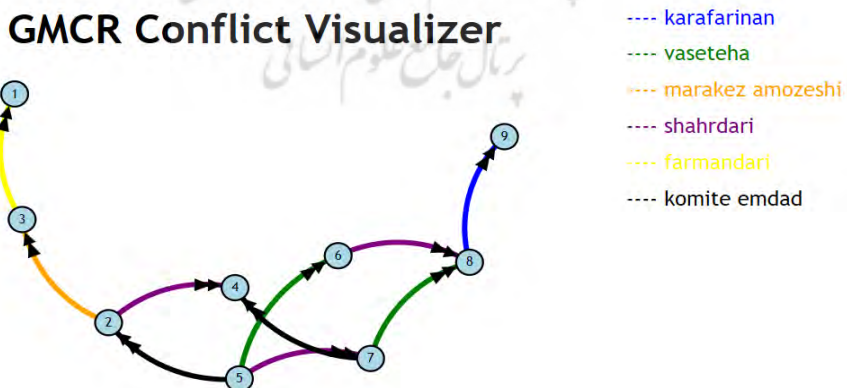
شکل (۳) تحلیل حرکت‌های یک‌جانبه بازیگران را نشان می‌دهد. بر اساس شکل زیر کارآفرینان با یک حرکت یک‌جانبه می‌توانند از وضعیت ۹ به وضعیت ۸ بروند و یا دولت محلی با یک حرکت بهبود یک‌جانبه ۳ به وضعیت تعادلی ۱ برود. بر اساس شکل هیچ بهبود یک‌جانبه‌ای از وضعیت ۹ نسبت به سایر وضعیت‌ها وجود ندارد.



شکل ۳: گراف حرکت‌ها و بهبودهای یک‌جانبه بازیگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

۴-۲-۳- تحلیل‌های ائتلافی

برای این منظور از گراف بهبودهای یک‌جانبه بازیکنان استفاده می‌کنیم.



شکل ۴: نمایش گراف بهبودهای یک‌جانبه بازیکنان مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

بر اساس شکل (۴) از وضعیت موجود تعادلی ۹، هیچ ائتلافی بین بازیکنان که بتواند آن‌ها را در وضعیتی بهتر قرار دهد وجود ندارد. (هیچ بهبود یک‌جانبه از وضعیت ۹ به سایر وضعیت‌ها در دسترس نیست)؛ اگر هیچ ائتلافی بین بازیگران نتواند باعث شود به تعادل با اولویت بالاتری برای بازیگران برسیم، تعادل پایدار ائتلافی است (Kilgour et al. 2004). پس وضعیت موجود یک تعادل ائتلافی نیز هست و بر همین اساس احتمال تحقق آن در عمل می‌تواند بالا باشد.

۴-۲-۴- تحلیل وضعیت موجود

جدول (۸) مسیر تکاملی رسیدن از وضعیت موجود ۹ به وضعیت‌های تعادلی ۴ و ۱ را نشان می‌دهد.

جدول ۸- مسیر تکاملی رسیدن از وضعیت موجود به وضعیت تعادلی در مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

۱	۹	۴	۷	۸	۹	شماره وضعیت	
تعادلی	موجود	تعادلی	میانجی	میانجی	موجود	نوع وضعیت	
Y ← N		Y	Y	Y ← N		کارآفرینی رسمی (فراگیر)	کارآفرینان کسب- وکارهای فراگیر
N ← Y		N	N	N ← Y		کارآفرینی (غیررسمی)	
Y ← N		Y	Y ← N		N	توسعه کارآفرینی فراگیر	واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری فراگیر
N ← Y		N	N ← Y		Y	پیگیری اهداف سیاسی	
N ← Y		Y	Y	Y	Y	توسعه علمی محض	توسعه علمی آموزشی زیست‌محیطی
Y ← N		N	N	N	N	توسعه علمی، اجتماعی و زیست‌محیطی	
Y ← N		N	N	N	N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	شهرداری
N ← Y		Y	Y	Y	Y	رفع مطلق فقر	
Y ← N		N	N	N	N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	دولت محلی
N ← Y		Y	Y	Y	Y	ادامه سیاست‌های فعلی	
Y ← N		Y ← N		N	N	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	سازمان‌های حمایتی
N ← Y		N ← Y		Y	Y	رفع مطلق فقر	

در مناقشه اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه، سه وضعیت تعادلی ۹ و ۴ و ۱ به عنوان تعادل بازی به دست آمد. با توجه به جدول (۸) رسیدن از وضعیت موجود ۹ به وضعیت تعادلی ۴

نیازمند ۳ حرکت یا تغییر و رسیدن به وضعیت تعادلی ۱ نیازمند ۶ حرکت یا تغییر کلی است. بنابراین از بین وضعیت‌های تعادلی ۴ و ۱ احتمال تحقق وضعیت ۴ بیشتر است، زیرا به تعداد حرکت کمتری نیاز است. اما از بین وضعیت‌های تعادلی ۴ و ۹ احتمال تحقق وضعیت ۹ بیشتر است، زیرا وضعیت ۹ همان وضعیت موجود است و نیاز به هیچ تغییر یا حرکتی نیست. از طرف دیگر، برای رسیدن به وضعیت تعادلی ۴ سازمان‌های حمایتی، واسطه‌ها و کارآفرینان نباید اقدامات فعلی خود را انجام دهند. به طوری که سازمان‌های حمایتی راهبرد اکوسیستم کارآفرینی فراگیر را در نظر گرفته، واسطه‌های نوآوری و کارآفرینی به وظایف خود به طور مناسب‌تری عمل و کارآفرینان اقدام به کارآفرینی فراگیر نمایند. سازمان‌های حمایتی در چند مورد برنامه‌های آموزشی فقرا را به مراکز تخصصی علمی و آموزشی واگذار نموده‌اند، اما در عمل، به واسطه تقسیم کار و منافع متقابل و همچنین ناآگاهی از وضعیت آموزش‌های غیررسمی از سوی سازمان‌های حمایتی، احتمال تحقق چنین وضعیتی پایین است و معمولاً انجام چنین اصلاحاتی را به تعویق می‌اندازند. از سویی واسطه‌ها نیز در این میان ممکن است به وظایفی خارج از توان و تخصص خود گرایش پیدا کنند.

بنابراین با توجه به بازیکنان فعلی، گزینه‌های پیش رو و ترجیحات فعلی آنها، از بین وضعیت‌های تعادلی، احتمال تحقق وضعیت ۹ بیشتر از سایر وضعیت‌ها است.

۴-۲-۵- تحلیل بازی معکوس

جدول (۹) تحلیل بازی معکوس و وضعیت مطلوب اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه را نشان می‌دهد. وضعیت مطلوب در جدول، همان وضعیت تعادلی ۱ و یکی از وضعیت‌های ۹ گانه حاصل شده بر اساس زمین بازی فعلی است.

جدول ۹: بازیگران و اقدامات در راستای دست‌یابی به وضعیت مطلوب اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه

وضعیت مطلوب	گزینه‌ها	بازیگران
Y	کارآفرینی رسمی فراگیر	کارآفرینان کسب‌وکارهای فراگیر
N	کارآفرینی (غیررسمی)	
Y	توسعه کارآفرینی فراگیر	واسطه‌های نوآوری و کارآفرینی فراگیر
N	پیگیری اهداف سیاسی	
N	توسعه علمی محض	مراکز علمی آموزشی
Y	توسعه علمی، اجتماعی و زیست‌محیطی	
Y	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	شهرداری
N	رفع مطلق فقر	
Y	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	دولت محلی
N	ادامه سیاست‌های فعلی	
Y	در نظر گرفتن اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری	سازمان‌های حمایتی
N	رفع مطلق فقر	

نتایج به دست آمده با استفاده از تحلیل‌های بازی معکوس بیانگر آن است که جلوگیری از تداوم وضع موجود و رهایی از فقر کنونی مستلزم اتخاذ سیاست‌هایی با هدف تغییر ترجیحات کنشگران اکوسیستم کارآفرینی فراگیر و همراه نمودن آن‌ها برای انجام اصلاحات است.

۵- بحث و نتیجه‌گیری

این تحقیق با رویکردی جدید، با استفاده از مدل گراف به عنوان یکی از مدل‌های مورد استفاده در نظریه بازی‌ها، چارچوبی برای تحلیل رفتار کنشگران مختلف اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه و عملیاتی شدن این اکوسیستم‌ها ارائه نموده است. تحقیق از نظر روش به کار گرفته شده واجد نوآوری محسوب می‌شود به طوری که تاکنون در تحقیقات قبلی بدان اشاره‌ای نشده است. نتایج نشان می‌دهد، وضعیت موجود، وضعیت تعادلی برای تمامی بازیگران بوده و بنابراین انگیزه کافی برای برهم زدن بازی فعلی را ندارند. به عبارت دیگر، گزینه‌های پیش‌رو و ترجیحات فعلی آن‌ها، ادامه وضعیت فعلی محتمل‌ترین و پایدارترین نتیجه ممکن تشکیل اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه است. انتخاب وضع موجود از طریق مدل به‌منزله محتمل‌ترین نتیجه مناقشه، نشانگر آن است که منشأ اصلی فقر شهر کرمانشاه، رفتار ذینفعان بر اساس عقلانیت فردی و ترجیح منافع شخصی کوتاه‌مدت بر منافع بلندمدت جامعه است. این رفتار فعلی بازیگران باعث شکل‌گیری یک تعادل معیوب یا سطح پایین در سیستم کارآفرینی شده است که پیامد آن افزایش فقر و بالا رفتن هزینه‌ها و کاهش نتایج است. نتایج به دست آمده با استفاده از تحلیل‌های بازی معکوس بیانگر آن است که برای دستیابی به تعادل مطلوب، ترجیحات بازیگران باید به‌گونه‌ای تغییر کند که اقدامات جدول (۹) را بپذیرند.

با توجه به نتایج به دست آمده در این پژوهش و همچنین درک و شناخت محقق نسبت به مسئله تحقیق، پیشنهادهای به طور خلاصه برای سیاست‌گذاران به منظور اصلاح میدان بازی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهر کرمانشاه قابل ارائه است. بدیهی است کاربرد این پیشنهادهای به طی زمان، تمرین و ممارست نیاز دارد:

۵-۱- پیشنهادهای کاربردی

- ایفای نقش مدیریتی اکوسیستم توسط نهادهای نظارتی و حکمرانی مانند دولت محلی و تشویق اعضا به پذیرش سیاست و مشارکت در اکوسیستم کارآفرینی فراگیر؛ تشکیل شورای کارآفرینی و نوآوری فراگیر شهر کرمانشاه و تعیین نقش هر یک از اعضا؛ تعریف پست‌ها و مسئولیت‌ها در اکوسیستم؛ تعهد رهبران اکوسیستم در طول زمان؛ خلاقیت، شجاعت و استقلال مقامات محلی؛ افق زمانی ۳-۵ ساله برنامه‌ها و انعکاس شرایط محلی و دلایل فقر

- انجام فعالیت‌های تبلیغی و ترویجی توسط شهرداری کرمانشاه مانند ترویج کسب‌وکارهای فراگیر^۱ برای فقرا، افزایش جذابیت اکوسیستم برای ذینفعان (برای مثال از طریق منابع نامشهود) و توسعه روایت‌های منسجم برای توصیف و ترویج یک اکوسیستم کارآفرینی فراگیر؛ بازسازی برای کسب‌وکارهای خرد فقرا و همچنین ایفای نقش زنجیره ارزش برای این نوع از کسب‌وکارها؛ ارائه اطلاعات به کارآفرینان در مورد مکان‌هایی که می‌توانند کمک‌های حرفه‌ای را جستجو کنند؛ بهبود زیرساخت‌های محلات فقیرنشین شهری از جمله ایجاد زیرساخت‌های رفاهی بهداشتی، تثبیت مالکیت‌ها و ایجاد زیرساخت‌هایی مانند انجمن‌های زاغه^۲؛ انجمن‌های کسب‌وکار فقرا؛ ایجاد نهادهای یادگیری عمومی برای توسعه کسب‌وکارهای فراگیر؛ مراکز توسعه نوآوری (ارتباط‌دهنده نوآوران مردمی، سرمایه‌گذاران و شرکت‌ها)؛ بکارگیری مدل‌های نقش؛ شناسایی متخصصان متمایل به ارائه خدمات در شرایط مختلف (از داوطلبانه تا پرداخت‌های معوق یا پیش رو)؛ تلاش برای میزبانی کنفرانس‌ها و اجلاس‌های دوره‌ای منطقه‌ای برای گروه‌هایی محققان و دست‌اندرکاران بازار پایه هرم^۴ از مناطق مختلف، با همکاری و کمک دانشگاه‌ها و همچنین واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری در اکوسیستم؛ نظارت بر کارآفرینی از طریق بکارگیری فناوری اطلاعات و ابزار الکترونیک توسط شهرداری‌ها، ایجاد و اجرای یک چارچوب و ابزارهای استاندارد برای جمع‌آوری داده‌های کیفی و کمی از شرکت‌های فراگیر با گذشت زمان؛ نظارت و تنظیم عملکرد واسطه‌های مالی (که از عموم مردم پول جمع می‌کنند)؛ گنجاندن شیوه‌های متداول مالکیت و سیستم‌های تصرف زمین در یک سیستم رسمی
- فعالیت‌های آموزشی و پژوهشی در بافت‌های فقیر توسط مراکز علمی و آموزشی مختلف مانند دانشگاه‌های علوم پزشکی (آموزش‌های مربوط به بهداشت و ...)، دانشگاه‌های فنی و حرفه‌ای و یا سایر دانشگاه‌های دولتی (آموزش‌های علمی تخصصی، مدیریتی و کارآفرینی)؛ ارائه مشاوره توسط متخصصان کارآفرینی به اعضای اکوسیستم در زمینه توسعه فعالیت‌های اکوسیستم؛ ارائه آموزش‌های غیررسمی با کیفیت مناسب در مورد مراحل رشد، استراتژی‌ها، مدل‌های کسب‌وکار، زمینه‌ها، صنایع برای فقرا، آموزش مهارت‌ها و دانش لازم برای حرکت از استارت‌آپ تا رسیدن به مقیاس؛ آموزش مهارت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات به فقرا؛ آموزش مهارت‌های کار گروهی به فقرا؛ ارائه دوره‌های آموزش ماهانه؛ آموزش اجباری فقرا؛

^۱ کسب‌وکارهای فراگیر را می‌توان در سه سطح دسته‌بندی کرد. (۱) سازمان‌های جامعه مدنی (CSOs)؛ سازمان‌های جامعه محور (CBOs) (۲) گروه‌های خودمحور توسعه‌ای (SHGs)، گروه‌های کارآفرینانه، تعاونی‌ها و (۳) کسب‌وکارهای فردی کارآفرینان بافت‌های فقیر.

^۲ Microbusiness

^۳ Slum Association

^۴ BoP

آموزش فنی/حرفه‌ای/عملی و مشاوره برای افراد، گروه‌ها/شرکت‌های کم درآمد؛ ارائه کوپن نوآوری^۱ به فقرا برای استفاده از زیرساخت‌های تحقیق و توسعه رسمی؛ ارائه مشاوره یک به یک به معلولان؛ آموزش و توانمندسازی زنان با محوریت ایجاد اعتماد به نفس در آنها؛ بهبود عملکرد مربیان در اکوسیستم؛ طراحی رویکردهای تدریس برای ایجاد ظرفیت‌های رهبری و اجرای فراگیر، از جمله توسعه محتوای جدید در صورت لزوم؛ تمرکز کاهش فقر بر فقر معنوی و پرورش خردمندی فقرا با آموزش

- توجه ویژه به نقش و مداخلات تاکتیکی بازار پایه هرم واسطه‌های کارآفرینی و نوآوری در سطوح خرد (فردی)، میانی (برای مثال انکوباتورها) و کلان (دولت‌های محلی) برای توانمندسازی فقرا از جمله نقش سازمان‌های مردم نهاد، سازمان‌های شبکه حرفه‌ای، سازمان‌های مرزی، سازمان‌های واسط، اتحادیه‌ها و اصناف، واسطه‌های دانش و اطلاعات، قهرمانان^۲ اکوسیستم و فراتر از مرزهای اکوسیستم
- شناسایی مداوم و دقیق نوع فقر و یا شناسایی کاربران پیشرو^۳ جامعه فقیر توسط سازمان‌های حمایتی؛ شناسایی بازیگران بخش غیررسمی به عنوان نوآوران؛ اولویت کمک به کارآفرینان پیرو و خودآموخته؛ تحت پوشش قرار دادن فقیرترین فقرا
- توجه ویژه به نقش کسب‌وکارهای فراگیر و کارآفرینان برخاسته از این بافت‌ها، توجه به آغازگران و کارآفرینان (نوآوری‌های فراگیر) در کنار توجه به ظاهر صنعت توسط اعضای اکوسیستم؛ خرید محصولات و خدمات کسب‌وکارهای فراگیر
- همکاری اعضا؛ ایجاد و توسعه فضای دوستانه، حمایتی و خوش‌بین؛ گردهمایی‌های چهره‌به‌چهره و مردمی شهرداری و اعضای شورای شهر با فقرا؛ برگزاری رویدادهای کارآفرینانه؛ توسعه شبکه‌های محلی کارآفرینی (شبکه‌هایی متمرکز از کارآفرینان، تأمین‌کنندگان، مشتریان و مکمل‌ها)، (تقویت دسترسی به شبکه‌های تجاری و فعالیت‌های شبکه از جمله دسترسی به امور مالی، فرصت‌های شبکه‌سازی، مربیگری و انکوباتور، مسابقات طرح‌های کسب‌وکار برای فقرا)؛ ایجاد شبکه‌های سازمانی و حمایتی مختص کارآفرینان زن تازه وارد و در مراحل اولیه به اکوسیستم و از طرفی ایجاد شبکه‌های پشتیبانی اجتماعی قوی برای سالمندان؛ همکاری با سازمان‌هایی مانند نهادهای مدنی و مذهبی (که لزوماً در ارتباط مستقیم با کارآفرینی نیستند)؛ تعامل از طریق استراتژی‌های مذاکره (بخش غیررسمی با بخش رسمی)؛ توسعه پتانسیل‌های مشارکتی دیجیتال و هوشمند (برای مثال برای تسهیل ارتباط بین اعضای شبکه)؛ نبود هیچ قطب بیش از حد قوی در اکوسیستم

¹ Innovation Voucher

² Champions

³ Lead Users

- تنوع و پویایی در اکوسیستم از جمله حضور زنان، معلولان، سالمندان؛ مهاجران، گروه‌های قومی، گروه‌های محروم، جوانان و سایر بیکاران؛ داشتن رویکرد کثرت‌گرا؛ نقش‌های چندگانه و مکمل در اکوسیستم (برای مثال، استاد و کارآفرین بودن)؛ تنوع‌گزینی در استقرار کسب-وکارها در اکوسیستم (مستقل، خانگی، خانوادگی، تعاونی، گردشگری، صنعتی، خدماتی، مشاغل مبتنی بر IT و ...)؛ تحمل ناهمگونی مشارکت‌کنندگان، اجازه به ظهور طبیعی اکوسیستم‌های کارآفرینی فراگیر و حفظ رقابت‌پذیری در رشد کسب‌وکارهای فراگیر؛ کمک-های مالی رقابتی
- یادگیری مداوم اعضای اکوسیستم، یادگیری چندگانه در اکوسیستم، یادگیری انعکاسی در سراسر مرزهای سازمانی، یادگیری نیابتی، یادگیری تعاملی (جانبی) کسب‌وکارهای فراگیر و توسعه تجربه‌های کاری کارآفرینان در این بافت‌ها؛ ترکیب و توسعه دانش و اطلاعات اعضای اکوسیستم؛ به اشتراک‌گذاری موفقیت‌ها در اکوسیستم
- اعمال سیاست‌های پولی و مالی مکمل مانند کنترل تورم، گرایش صادرات و مالیات کم دولت مرکزی به عنوان یکی از بازیگران اصلی خارج از اکوسیستم؛ گنجاندن اهداف اجتماعی و زیست محیطی در دستور کار برنامه‌های علمی دانشگاه‌ها و مراکز علمی و آموزشی؛ بیمه پوشش خدمات درمانی؛ سیستم‌های مختلف بیمه اجباری اجتماعی، مزایای بیکاری و یارانه-های ضد فقر از جمله کمک‌های دولت مرکزی برای تامین حداقل معیشت یا استاندارد زندگی فقرا؛ صرف بودجه‌های اشتغال متناسب با ابعاد اکوسیستم کارآفرینی فراگیر؛ تدوین سیاست‌های مالیاتی ساده و تحریک‌کننده؛ ارتباط مسئولین نهادهای بالاتر با مسئولین شهری به عنوان کارآفرینان نهادی؛ پاداش یا مجازات مقامات دولت محلی کرمانشاه

۵-۲- پیشنهاد پژوهشی

مدل‌سازی و تحلیل راهبردی اکوسیستم کارآفرینی فراگیر شهری برای شهرهای در مواجهه با معضل فقر.

منابع

- احمدی، وکیل و قزوینه، ژیلا. "نقش فرآیندهای تاریخی سیاسی و اجتماعی در توسعه نیافتگی استان کرمانشاه. همایش ملی توسعه پایدار استان کرمانشاه. " کرمانشاه. دانشگاه رازی. ۱۳۹۷
- پایگاه اطلاع رسانی کمیته امداد امام خمینی (ره). "گزارش عملکرد حوزه حمایت و سلامت خانواده." ۱۳۹۹. <http://www.news.emdad.ir/fa/newsagency/175959>
- حسینی نیا، غلامحسین؛ علی آبادی، وحید؛ عطایی، پوریا. "طراحی الگوی زیست بوم کارآفرینی در کسب و کارهای روستایی تعاون محور." توسعه کارآفرینی. دوره ۱۲. شماره ۳. (۱۳۹۸). ۳۶۰-۳۴۱
- حمیدیان، اکرم. نابرابری، فقر، طرد اجتماعی. تهران: جامعه شناسان، ۱۳۹۶
- داوری، علی، سفیدرفی، لیلیا، باقرصاد، وجیه. "عوامل اکوسیستم کارآفرینی ایران بر اساس مدل آیزنبرگ." توسعه کارآفرینی. دوره ۱۰. شماره ۱. (۱۳۹۶). ۱۲۰-۱۰۱
- روستایی، شهرپور، احمدنژاد، محسن، اصغری زمانی، اکبر و زنگنه، علی رضا. "الگوی تطبیقی گسترش فقر در شهر کرمانشاه در دوره ۸۵-۱۳۷۵." مطالعات و پژوهش های شهری و منطقه ای. دوره ۳، شماره ۱۲. (۱۳۹۱). ۴۰-۱۷
- شیخ محمدی، مجید و عباسی، مصطفی. "رویکرد نظریه بازی ها در مدل سازی و تحلیل تقسیم ارث زوجین محروم." مدل سازی اقتصادی. دوره ۱۰. شماره ۳۳. (۱۳۹۵). ۲۳-۴۸
- عبدلی، قهرمان. نظریه بازی ها و کاربردهای آن: بازی های ایستا و پویا با اطلاعات کامل. تهران: جهاد دانشگاهی. ۱۳۹۲
- فرجی، ابراهیم و پژمان، نادر. "ارزیابی رشد شاخص های اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی استان کرمانشاه طی پنج برنامه توسعه پس از انقلاب اسلامی ایران." همایش ملی توسعه پایدار استان کرمانشاه. کرمانشاه. دانشگاه رازی. ۱۳۹۷
- کردحیدری، راحیل؛ منصوری موید، فرشته و خداداد حسینی، سیدحمید. "فرا ترکیب عوامل مؤثر بر توسعه کسب و کارهای فناورانه نوپا در اکوسیستم کارآفرینی." توسعه کارآفرینی. دوره ۱۲. شماره ۱. (۱۳۹۸). ۱۶۰-۱۴۱
- مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی. "برآورد خط فقر ۶ ماهه نخست سال ۱۳۹۷." <https://rc.majlis.ir/fa/report/show/1090439>
- مرکز ملی آمار. "جمعیت به تفکیک تقسیمات کشوری سال ۱۳۹۵." <http://www.amar.org.ir>
- ACS, Zoltan J, Autio, Erkkö, and Szerb, László. "National Systems of Entrepreneurship: Measurement Issues and Policy Implications." *Research Policy*, 43, no. 3 (2014): 476–449.
- Arocena, Rodrigo, Göransson, Bo, and Sutz, Judith. *Developmental Universities in Inclusive Innovation Systems: Alternatives for Knowledge Democratization in the Global South*. Springer. 2018
- Arruda, Carlos, Nogueira, Vanessa Silva, Cozzi, Afonso, and Costa, Vinícius. "The Brazilian Entrepreneurial Ecosystem of Startups: Analysis of Entrepreneurship Determinants in Brazil and the Perceptions Around the Brazilian Regulatory Framework." In La Rovere, Renata, Ozório, Luiz, and de Jesus Melo, Leonardo. *Entrepreneurship in BRICS: Policy and Research to Support Entrepreneurs*. Springer. 2015
- Audretsch, David B, and Belitski, Maksim. Entrepreneurial ecosystems in cities: establishing the framework conditions. *Technology Transfer*, 4, no. 5 (2017): 1030-1051.
- Bahrami, Homa, and Evans, Stuart. "Flexible re-structuring and high technology entrepreneurship." *California Management Review*, 37, no. 3 (1995): 62–89
- Banerjee, Subhabrata Bobby, and Jackson, Laurel. "Microfinance and the business of poverty reduction: Critical perspectives from rural Bangladesh." *Human Relations*. 70, no. 1 (2017): 63–91
- Beall, Jo. "Living in the Present, investing in the Future – Household Security among the Poor." in C. Rakodi and T. Lloyd-Jones (eds), *urban livelihood, A People-Centred Approach to Reducing Poverty*, Earthscan, London. 2002a
- Beall, Jo. "From the culture of poverty to inclusive cities: Re-framing urban policy and politics," *International Development*, 12, (2000): 843–856.

- Brem, Alexander, and Wolfram, Pierre. "Research and Development from the Bottom Up: Introduction of Terminologies for New Product Development in Emerging Markets." *Innovation and Entrepreneurship* 3, no. 9 (2014): 1–22.
- Cukier, Daniel, Kon, Fabio, and Lyons, Thomas S. "Software startup ecosystems evolution: The New York City case study. 2nd International Workshop on Software Startups". IEEE International Technol Management Conference, Trondheim. 2016.
- Fang, Liping, Hipel, Keith W, Kilgour, D. Marc, and Peng, Xiaoyong (John). "A decision support system for interactive decision making-part II: analysis and output interpretation." *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics, Part C: Applications and Reviews*, 33, no. 1 (2003): 56-66
- Fraser, Niall M, and Hipel, Keith W. *Conflict Analysis: Models and Resolutions*, New York, NY: North-Holland. 1984.
- Gauthier, JF, Penzel, Marc, and Marmer, Max. *Global startup ecosystem report 2017*. San Francisco: Startup Genome. 2017.
- George, Gerard, McGahan, Anita M, and Prabhu, Jaideep. "Innovation for Inclusive Growth: Towards a Theoretical Framework and a Research Agenda." *Management Studies*. 49, no. 4 (2012): 661-683
- Guan, Guohui, and Liang, Zongxia. "A stochastic Nash equilibrium portfolio game between two DC pension funds". *Insurance: Mathematics and Economics*, 70, (2016): 237-244
- Guba, Egan G, and Lincoln, Yonn A S. "Competing paradigms in qualitative research. Handbook of qualitative research." In Norman K. Denzin and Yonn A S. Lincoln (Eds), *The handbook of qualitative research*. Newbury Park, CA: Sage. 1984
- Holling, Crawford Stanley. "Understanding the complexity of economic, ecological, and social systems." *Ecosystems*, 4, no. 5 (2001): 390-405
- Isenberg, Daniel. "The entrepreneurship ecosystem strategy as a new paradigm for economic policy: Principles for cultivating entrepreneurship." invited presentation at the Institute of International and European Affairs, Dublin, Ireland, 2011.
- Kaufmann, Franz-Xaver. *Sozialstaat als Kultur*. Wiesbaden: Springer. 2015
- Kilgour, D. Marc, Hipel, Keith W, and Li, Kevin W. *Status Quo Analysis of the Flathead River Conflict*. Mathematics Faculty Publications. 2004.
- Kilgour, D Marc, and Hipel, Keith W. "Coalition Analysis in Group Decision Support." *Group Decision and Negotiation*, 10, (2001): 159–175
- Kilgour, D Marc, and Hipel, Keith W. "Conflict Analysis Methods: The Graph Model for Conflict Resolution". In Kilgour, D Marc. and Eden, Colin. (Eds), *Handbook of Group Decision and Negotiation*, Springer, Dordrecht, The Netherlands. 2010
- London, Ted, and Hart, Stuart L. "Reinventing strategies for emerging markets: Beyond the transnational model." *International Business Studies*, 35, no. 5 (2004): 350-370.
- Marshall, Alfred. *Principles of Economics*. (London: Macmillan). 1920
- Neck, Heidi M, Meyer, G. Dale, Cohen, Boyd, and Corbett, Andrew C. "An entrepreneurial system view of new venture creation." *Entrepreneurship Theory and Practice*, 42, no. 2, (2004): 190–208.
- Nelson, Richard R, and Winter, Sidney G. *An Evolutionary Theory of Economic Change*. Cambridge, MA: Belknap Press. 1982
- OECD. *SME Policy Index: ASEAN 2018: Boosting Competitiveness and Inclusive Growth*. Published on September 01, 2018.
- OECD. "Growth: Building Jobs and Prosperity in Developing Countries". *DFID*. n.d
- Rakodi, Carole. "A livelihoods approach – conceptual issues and definitions". in Rakodi, C. with Lloyd-Jones, T. (eds) *Urban Livelihoods: A People-Centred Approach to Reducing Poverty*. Earthscan, London, 2002.
- Roundy, Philip T, Bradshaw, Mike, and Brockman, Beverly K. "The emergence of entrepreneurial ecosystems: A complex adaptive systems approach". *Business Research*. 86, (2018): 1–10
- Spencer, Herbert. *Progress: Its Law and Cause*. (New York: J. Fitzgerald). 1857
- Stam, Erik, and Spigel, Ben. "Entrepreneurial ecosystems". *Working Papers, Utrecht School of Economics*. no. 16-13, (2016)
- Sutter, Christopher, Bruton, Garry, and Chen, Juanyi. "Entrepreneurship as a solution to extreme poverty: A review and future research directions." *Business Venturing*. 34, no. 1, (2019): 197-214

- Thurik, Roy, Stam, Erik, and Audretsch, David B. "The Rise of the Entrepreneurial Economy and the Future of Dynamic Capitalism". *Technovation*. 33, no. 9, (2013): 302-310.
- Tsujimoto, Masaharu, Kajikawa, Yuya, Tomita, Junichi, and Matsumoto, Yoichi. "A review of the ecosystem concept — Towards coherent ecosystem design". *Technological Forecasting and Social Change*. 136, (2017): 49-58
- UNDP. *Human development report 1997*. New York. 1997.
- WorldBank. "April 2018 global poverty update from the World Bank." April 30, 2018. <https://blogs.worldbank.org/developmenttalk/april-2018-global-poverty-update-world-bank>

