

## ماهیت اقتصاد خلاق و نقش آن در چرخه اقتصادی کشورهای توسعه یافته

معصومه رحیمی

### چکیده:

در راستای پیشبرد سیاست های اقتصاد مقاومتی و تقویت زیرساخت های اقتصاد مبتنی بر صادرات غیرنفتی، تبیین واژه ی "اقتصاد خلاق" و ارائه آمار و گزارش های مستند از وضعیت این بخش در کشورهای توسعه یافته و تلاش برای ایجاد ضرورت پرداختن به این مقوله در کشور، با هدف رشد اقتصادی بر پایه ی صنعت فرهنگ، ضروری می نماید.

هدف از این مقاله تبیین واژه "اقتصاد خلاق"، تقسیم بندی و ذکر مصادیق آن است. همچنین تلاش می شود تا به پرسش هایی نظیر میزان گردش مالی حاصل از اقتصاد خلاق در کشورهای توسعه یافته، کالاها و مشاغل مشمول طبقه بندی اقتصاد خلاق، نقش حمایت دولت ها از این بخش و تأثیر این حوزه بر کاهش نرخ بیکاری کشورها و میزان درآمد ناخالص ملی در کشورهایی که اقتصاد خلاق را بخش لاینفک اقتصاد خود تعریف کرده اند، بررسی شود.

روش جمع آوری مطالب مقاله، بررسی اسناد مکتوب انگلیسی و سایت های علمی، آماری کشورهای توسعه یافته و مقالات پژوهشگران بوده است.

واژگان کلیدی: علم اقتصاد، خلاقیت، اقتصاد خلاق، صنایع خلاق

**علم اقتصاد:** علم تخصیص بهینه منابع کمیاب است.

**خلاقیت:** به کارگیری کامل توانایی های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا راه حل یا مفهوم نو نسبت به خود شخص خلاق.

**اقتصاد خلاق:** توان اجتماعی - اقتصادی فعالیت هایی که با دانش، اطلاعات و خلاقیت دادوستد می کنند. (هاوکنگز، جان-۲۰۰۱)

**صنایع خلاق:** صنایعی هستند که اساس آن ها ایجاد و انتشار دانش و اطلاعات است. (ویکی پدیا)

### مقدمه:

آغاز هزاره سوم و همزمان با ظهور و گسترش فناوری های نوین، عرصه های جدید و بی نظیری در تاریخ بشریت گشوده شده است. حوزه فرهنگ و هنر نیز در پس این تغییر و تحولات از فضای سنتی خود خارج و وارد دوره ای جدید از نوآوری هنری و فرهنگی با به کارگیری فناوری های نوین شده

است. همزمان با این تحولات، مفاهیم جدیدی نیز در این عرصه بروز و نشر یافته که از جمله آن می‌توان به مباحث مربوط به اقتصاد و صنایع خلاق اشاره کرد.

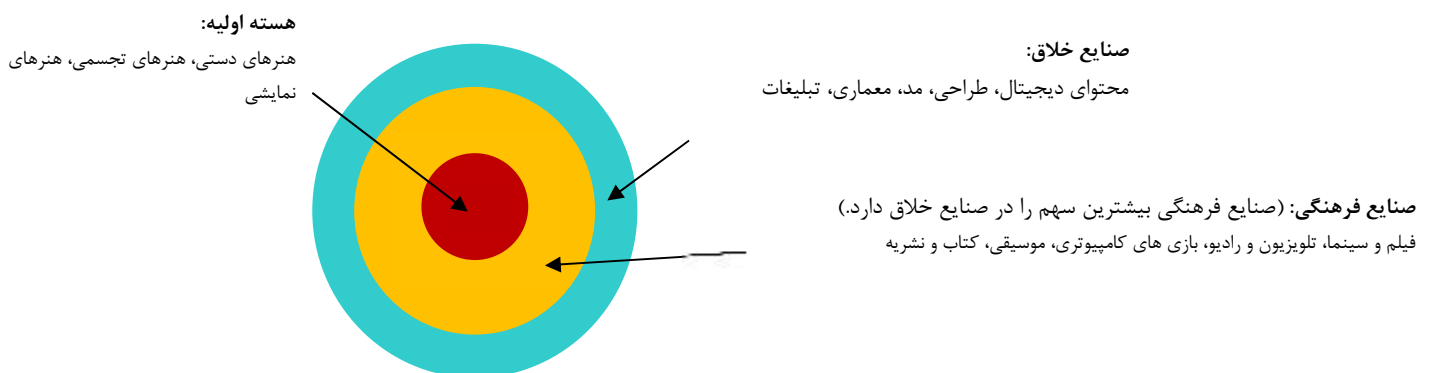
واژه «اقتصاد خلاق» در سال ۲۰۰۱ میلادی توسط جان هاوکینز، عضو کمیته مشاوره سازمان یونسکو متداول شد. وی اقتصاد خلاق را این گونه تعریف می‌کند: «توان اجتماعی - اقتصادی فعالیت هایی که با دانش، اطلاعات و خلاقیت دادوستد می‌کنند.» در قلب اقتصاد خلاق صنایعی هستند که در پیوندگاه هنر، فرهنگ، تجارت و تکنولوژی قرار گرفته اند. صنایعی از قبیل تبلیغات، معماری، هنر و صنایع دستی، طراحی مد، فیلم، ویدئو، عکاسی، موسیقی، هنرهای نمایشی، صنعت چاپ، توسعه و تحقیق، نرم افزار، بازی های کامپیوتری، نشر الکترونیک، رادیو و تلویزیون و ...

صاحب نظران بر این باورند که توجه سیاست گذاران به مقوله اقتصاد خلاق و به کارگیری سیاست‌ها و برنامه‌های مناسب برای گسترش کیفی و کمی صنایع فرهنگی و خلاق، می‌تواند رشد همه جانبه کشورها را تسهیل نموده و توسعه پایدار را تضمین کند. در کشور ما نیز، گسترش این صنایع با تکیه بر خلاقیت‌های ذاتی انسان و به کارگیری روش‌های مدرن، گامی در جهت توسعه پایدار و تحقق اهداف اقتصاد مقاومتی قلمداد می‌گردد.

مفهوم اقتصاد خلاق که بر مبنای سرمایه‌های خلاق تعریف می‌شود از عوامل ایجاد رشد اقتصادی و اجتماعی جوامع پیشرفته به حساب می‌آید و دارای دو ویژگی خاص است:

اول اینکه ارزش افزوده آن ناشی از فعالیت‌های خلاق ذهن و پردازش فکر است.

دوم اینکه در این نوع اقتصاد، صنایع با برداشت کمتر از طبیعت و محیط زیست و آلودگی کمتری که برای محیط زیست جهانی ایجاد می‌کنند، آسیب به مراتب کمتری را نسبت به اقتصاد کلاسیک در طبیعت ایجاد می‌کنند. بنابراین به آنها اقتصاد سبز هم اطلاق می‌شود.



### چرخه اقتصاد خلاق

اقتصاد خلاق چرخه تبدیل یک ایده و فکر خلاقانه به محصول و سپس به کالای اقتصادی است که می‌تواند زاینده هنر، فرهنگ و تکنولوژی (نرم افزاری) باشد. براین اساس اقتصاد خلاق مترتب بر صنایع فرهنگی، صنایع خلاق و مشاغل خلاق است.

## سهم اقتصاد خلاق در اقتصاد جهانی

از آنجا که هنر و فرهنگ و بالتبع تعریف صنایع خلاق در کشورهای مختلف متفاوت است لذا بسته به چگونگی تعریف صنایع خلاق، میانگین سهم این صنایع در تولید ناخالص داخلی کشورهای جهان در حال حاضر بین ۳ تا ۱۳ درصد است.

### اروپا:

- ❖ در سال ۲۰۱۲ حوزه صنایع خلاق و فرهنگی با داشتن درآمد ۵۵۳،۹ میلیارد یورپی، ۴،۲ درصد از تولید ناخالص داخلی اروپا را به خود اختصاص داده اند. این بخش پس از ساخت و ساز و خدمات غذایی و نوشیدنی، سومین کارفرمای بزرگ به شمار می رود.
- ❖ بیش از ۷ میلیون نفر به صورت مستقیم و غیرمستقیم در فعالیت های خلاق و فرهنگی استخدام می شوند که این رقم ۳،۳ درصد از جمعیت فعال اتحادیه اروپا را شامل می شود.

### چین:

- ❖ تولیدات صنایع خلاق چین طی ۱۰ سال، ۶۰ برابر شده و از ۵ میلیارد دلار در سال ۲۰۰۳، به حدود ۳۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۲ رسیده است. این حجم از تولیدات، ۳،۸۴ درصد از تولید ناخالص داخلی چین را تشکیل می دهد.

### انگلستان:

- ❖ در سال ۲۰۱۳، یک دوازدهم کل اشتغال انگلستان یعنی حدود ۲،۶۲ میلیون شغل در اقتصاد مربوط به صنایع خلاق و فرهنگی بوده است.
- ❖ در سال ۲۰۱۲، ارزش صادرات خدمات در حوزه صنایع خلاق انگلستان، ۱۷،۳ میلیارد پوند برآورد شده است که این رقم معادل با ۸/۸ درصد از کل صادرات خدمات انگلستان است.

### جهان:

- ❖ سهم جهانی تجارت محصولات و خدمات خلاق در سال ۲۰۱۴، رقمی بالغ بر ۸۲۰ میلیارد دلار بوده است.
- ❖ ارزش صادراتی محصولات خلاق پنج کشور برتر جهان در محصولات خلاق در سال ۲۰۱۲، حدود ۲۷۷ میلیارد دلار بوده است.

مدلهای مختلف طبقه بندی اقتصاد خلاق در دنیا:

**- مدل DCMS**

این مدل مربوط به وزارت فرهنگ، ورزش و رسانه ی کشور انگلستان می باشد و شامل:

تبلیغات، معماری، بازار هنر و عتیقه جات، صنایع دستی، طراحی، مد، فیلم و ویدئو، موسیقی، هنرهای نمایشی، انتشارات، نرم افزار، تلوزیون و رادیو و بازی های ویدئویی و کامپیوتری می شود.

**- مدل WIPO**

این مدل توسط سازمان جهانی مالکیت فکری ارائه شده است و طبقه بندی ارائه شده دو گروه اصلی و فرعی صنایع مشمول حقوق مالکیت معنوی را دربرمی گیرد.

زیرمجموعه گروه اصلی صنایع کپی رایت عبارتند از: تبلیغات، فیلم و ویدئو، موسیقی، هنرهای نمایشی، انتشارات، نرم افزار، تلوزیون و رادیو، گرافیک و هنرهای تجسمی.

صنایع کپی رایت جزئی نیز شامل: معماری، لباس، کفش، طراحی، مد، کالاهای خانگی و اسباب بازی.

**مدل یونسکو:**

این مدل صنایع فرهنگی را به دو دسته ی اصلی و توسعه یافته تقسیم می کند.

صنایع فرهنگی اصلی عبارتند از:

- موزه ها، گالری ها، کتابخانه ها
- هنرهای نمایشی
- جشنواره ها
- هنرهای تجسمی ، صنایع دستی
- طراحی
- انتشارات
- تلویزیون، رادیو
- عکاسی
- رسانه های تعاملی

صنایع فرهنگی وابسته عبارتند از:

- آلات موسیقی
- تجهیزات صدا
- معماری
- تبلیغات
- تجهیزات چاپ
- نرم افزار
- سخت افزار سمعی و بصری

### متولیان اقتصاد خلاق در جهان:

#### آسیا:

- کشورهای تایلند، اندونزی، کره، هنگ کنگ هر کدام نهادهای جداگانه‌ای زیر نظر نخست وزیر و یا رییس‌جمهور برای اقتصاد خلاق تشکیل داده‌اند.

#### اروپا:

- در اتحادیه اروپا، کمیسیون فرهنگ و آموزش متولی صنایع خلاق و برنامه‌های مربوطه می‌باشد.
- پس از تصویب برنامه "اروپای خلاق ۲۰۲۰" در پارلمان اروپا و شورای اروپایی، کمیسیون فرهنگ و آموزش جهت اجرای این برنامه اقدام به تشکیل ادارات جداگانه‌ای به منظور پیگیری و هماهنگی در ۳۴ کشور عضو شورای اروپا کرد.
- بودجه این اداره در سال ۲۰۱۴ برابر با ۴۶/۱ میلیارد یورو بوده است.
- در بریتانیا وزارت فرهنگ، ورزش و رسانه (DCMS) نهاد شورای بریتانیا را مسوول برنامه ریزی و اجرای اقتصاد خلاق کرده است.

#### آمریکا:

- در تمامی ایالت‌های آمریکا دولت‌های ایالتی مسوول برنامه‌ریزی و پیگیری مسایل اقتصاد خلاق با توجه به ظرفیت‌های هر منطقه و یا شهر می‌باشند.
- برزیل از سال ۲۰۱۱ دبیرخانه اقتصاد خلاق را برای ایجاد تحرک اقتصادی تاسیس کرده است.

#### آفریقا:

- کشورهای آفریقایی با توجه به محورهای طرح شده در برنامه‌های توسعه سازمان ملل و اجلاس‌های کنفرانس اقتصاد خلاق آفریقا اقدام به ایجاد مراکز مستقل برای اجرایی کردن "جنبش صنایع خلاق و فرهنگی" کردند.
- کشورهای نظیر غنا، موزامبیک، نیجریه، مصر و آفریقای جنوبی نهاد‌هایی به عنوان متولی رسمی صنایع خلاق در سطح وزارتخانه و یا تحت نظر مستقیم هیات دولت تشکیل داده‌اند.

## تفاوت اقتصاد خلاق و صنایع خلاق ( به نقل از وزارت فرهنگ، رسانه و ورزش بریتانیا)

اقتصاد خلاق مشارکت افراد در مشاغل خلاقانه در حوزه صنایع خلاق و دیگر حوزه‌های فعالیت مرتبط را در بر می‌گیرد. اما صنایع خلاق زیرشاخه‌ای از اقتصاد خلاق است، که تنها به بررسی فعالیت‌ها و مشاغل این حوزه می‌پردازد.

### برای تشخیص صنایع خلاق نباید توجه خود را محدود و معطوف به بخش خاصی کنیم

صنایع تولیدی و خدماتی سنتی معمولاً غیرخلاق به شمار می‌آیند، ولی اگر جنبه و دیدگاهی خلاق به آنها ببخشیم، با نتیجه جالبی مواجه می‌شویم. مثلاً در صنعت ماشین‌سازی که تولید سنتی به حساب می‌آید، اگر ماشین‌سازی آمریکا را با ماشین‌سازی ژاپن مقایسه کنیم می‌بینیم که یکی به شدت خلاق است درحالی‌که دیگری خلاق نیست. برخی افراد به جنبه‌های سنتی خلاقیت بسیار توجه دارند که این باعث می‌شود کلیت موضوع را از دست بدهند. گستره بحث من بسیار وسیع‌تر از این حرف‌هاست و همه کارهایی که انجام می‌دهیم را دربرمی‌گیرد. من مایلیم که آن را از حالت محدود و انحصاری خارج کنم. و خوشحالم که می‌توانم بگویم دولت انگلستان که کار در این زمینه را با محدود کردن خلاقیت به هنر شروع کرده بود، اکنون نسبت به این مسأله بسیار بازتر و جامع‌تر برخورد می‌کند.

## ۷ مشخصه اقتصادی صنایع در اقتصاد خلاق

اقتصاد خلاق به دسته‌ای از فعالیتهای اقتصادی اطلاق می‌شود که معطوف به خلق دانش و اطلاعات هستند. البته در اروپا اقتصاد خلاق را بیشتر با عنوان صنایع فرهنگی می‌شناسند و آن هم به دلیل چاپ کتاب دیوید هزموندالچ (David Hesmondhalgh) در سال ۲۰۰۲ می‌باشد که در آن برای اولین بار از عبارت صنایع فرهنگی استفاده کرد. اما شکل‌گیری چارچوب و نظریات اقتصاد خلاق بیش از هر چیز دیگری مدیون تلاشها و ایده‌های جان هاوکینز (John Howkins) نویسنده پیشروی قرن ۲۱ و صاحب کتاب "اقتصاد خلاق" می‌باشد. هاوکینز این کتاب را در سال ۲۰۰۱ به رشته تحریر درآورد و در سال ۲۰۰۷ مورد بازبینی قرار دارد. در طول دهه گذشته اقتصاد خلاق همواره جزو کتابهای پرفروش در سراسر دنیا بوده است.

هاوکینز معتقد است که ایده‌های جدید و نه پول و ابزار، منبع موفقیت هستند و رضایت افراد در زندگی شخصی‌شان به دلیل ایده‌هایی است که دارند نه به خاطر پول زیاد. اقتصاد خلاق نگاهی تازه به تولید، خدمات و صنایع تفریحی و خرده‌فروشی است که بر پایه روشی جدید از تفکر و عمل استوار است. ورودی اقتصاد خلاق مهارتها و استعدادهای افراد هستند. اینکه این ورودی‌ها جدید باشند یا مشابهی داشته باشند، اهمیتی ندارد، آنچه مهم است این است که خلاقیت ما بتواند این ورودی‌ها را به صورت جدید و منحصر به فرد به خروجی مورد نظر تبدیل کند.

اقتصاد خلاق آن‌طوری که هاوکینز تعریف کرده شامل حوزه‌هایی از قبیل تبلیغات، معماری، هنر، صنایع دستی، طراحی، مُد، فیلم، موسیقی، هنرهای نمایشی، چاپ و نشر، توسعه و تحقیق (R&D)، نرم‌افزار، اسباب‌بازی‌ها، بازی‌های کامپیوتری و تلویزیون می‌شود. البته بسیاری از متفکران بر این باورند که تعریف هاوکینز ناقص است زیرا اقتصاد مانند چتری است که تمام جنبه‌های زندگی بشر را در برمی‌گیرد و نمی‌توان حوزه‌ای را از آن خارج کرد.

برخی معتقدند که صناعی که در یک اقتصاد خلاق فعالیت می‌کنند باید دارای هفت مشخصه اقتصادی باشند:

۱- هیچ کس "اصل" را نمی‌داند: از آنجایی که میزان تقاضای بازار هیچگاه قطعی و مشخص نیست، نمی‌توان عکس‌العمل مصرف‌کننده به محصول را قبل از دریافت و پس از استفاده از آن به طور کامل درک کرد.

۲- کار برای کار: کارمندان به اصالت شغل خود اهمیت می‌دهند و به ظرفیتی که آن شغل برای خلاق بودن در اختیار آنها قرار می‌دهد. در اقتصاد خلاق حقوق ملاک انتخاب شغل نیست.

۳- کارمندان چند مهارتی: تولید محصولات یا ارائه خدماتی که بتوانند در اقتصاد خلاق زنده بمانند، نیاز به کارمندانی ایده‌پرداز دارد که نه یک مهارت بلکه چند مهارت را به طور همزمان صرف تولید محصولات یا ارائه خدمات‌شان کنند.

۴- تنوع بی‌پایان: محصولات به وسیله کیفیت و منحصر به فرد بودن‌شان از یکدیگر متمایز می‌شوند. هر محصول تلفیقی از ایده‌هایی است که منجر به تولید طیف بی‌پایانی از کالاها می‌شوند.

۵- مهارتها به صورت عمودی از یکدیگر جدا می‌شوند و افراد بر اساس مهارتهای خلاق‌شان در دسته‌های جداگانه قرار می‌گیرند. البته باید توجه داشت که تفاوت‌های بسیار کوچک در مهارتها ممکن است به اختلافات بسیار زیاد در موفقیت مالی محصولات منجر شود.

۶- وقت طلاست: در اقتصاد خلاق، وقت از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است.

۷- ماندگاری: محصولاتی که حاصل و نتیجه ایده‌ای خلاق هستند، ماندگاری زیادی دارد و همین باعث می‌شود که حقوق مؤلف بیش از پیش جدی گرفته شود تا تولیدکنندگان خلاق بتوانند هر چه بیشتر از منافع ایده‌های خلاق خود بهره‌مند شوند.

به طور کلی می‌توان گفت که اقتصاد خلاق تحلیلی جامع از اقتصادی جدید است که بر پایه افراد خلاق، صنایع خلاق و شهرهای خلاق استوار است. این اقتصاد با خلاقیت شخصی افراد آغاز می‌شود و مرحله به مرحله وارد هنر، کسب و کار و جامعه می‌شود و سرانجام به توسعه جهانی می‌انجامد. لذا افراد خلاق می‌توانند یک طبقه خلاق را ایجاد کنند و طبقه خلاق نیز می‌تواند بر رشد و توسعه صنایع خلاق شهر خلاق را ایجاد نماید. شهرهای خلاق نیز در پیش برد توسعه کشور به شوی یک کشور خلاق موثر می‌باشند؛ چرخه‌ای که خلاقیت در آن از فرد آغاز و به یک اجتماع بزرگ خلاق می‌انجامد.

## اقتصاد خلاق در آمریکا:

### سهام صنایع کپی رایت در اقتصاد آمریکا:

صنایع کپی رایت دربرگیرنده کلیه مراحل ایجاد، تولید، توزیع و یا نمایش شامل نرم افزارهای کامپیوتری، بازیهای رایانه ای، کتاب ها، روزنامه ها، نشریات و مجلات، فیلم، موسیقی ضبط شده، و رادیو و تلویزیون می باشد.

سهام صنایع کپی رایت در تولید ناخالص داخلی سال ۲۰۱۲ ایالات متحده آمریکا ۱۰۱۵ میلیارد دلار معادل ۴۸/۶٪ بوده است.

شاغلان صنایع کپی رایت در سال ۲۰۱۲ بیش از ۴/۵ میلیون نفر بوده است که ۸۳/۴٪ از کل شاغلان ایالات متحده آمریکا را به خود اختصاص داده است.

### اتحادیه اروپا:

- برنامه اتحادیه اروپا در سال ۲۰۱۵ کسب درآمد ۲۴۰ میلیارد یورویی از صنایع خلاق است.
- هدف اتحادیه اروپا ایجاد ۶۱۰ هزار شغل در سال ۲۰۱۵ در حوزه صنایع خلاق می باشد.
- صنایع خلاق اصلی کشورهای عضو اتحادیه اروپا در سال ۲۰۱۱ میلادی، ۵۵۸ میلیارد یورو، معادل ۴/۴ درصد از کل تولید ناخالص داخلی اروپا را به خود اختصاص داده اند.
- تولید ناخالص داخلی صنایع خلاق (صنایع خلاق اصلی و غیراصلی)، تقریباً برابر با ۸۶۰ میلیارد یورو بوده که سهمی معادل با ۸/۶ درصد از کل تولید ناخالص داخلی را تشکیل می دهد.
- تعداد مشاغل در صنایع خلاق اصلی حدوداً ۳/۸ میلیون بوده، که ۸/۳ درصد از کل شاغلین اتحادیه اروپا را شامل می شود.
- میزان اشتغال در کل صنایع خلاق (صنایع خلاق اصلی و غیراصلی)، تقریباً ۱۴ میلیون نفر، برابر با ۵/۶ درصد از کل نیروی انسانی اروپا می باشد.

### اشتغال در صنایع خلاق در بریتانیا:

- ✓ صنایع خلاق در بریتانیا، ۷۱/۱ میلیون شغل را در سال ۲۰۱۳ به خود اختصاص داده است؛ رقمی معادل با ۶/۵ درصد از کل مشاغل در این کشور، که در سال ۲۰۱۲ به میزان ۴/۱ درصد رشد داشته است.
- ✓ از سال ۱۹۹۷ تا ۲۰۱۳، مشاغلی که جزء صنایع خلاق در بریتانیا بودند سالانه به میزان ۹/۳ درصد رشد داشته اند. در حالی که رشد مشاغل در اقتصاد کل کشور ۶/۰ درصد در سال بوده است.
- ✓ در سال ۲۰۱۳، ۶۲/۲ میلیون شغل در اقتصاد خلاق بریتانیا وجود داشته است. این میزان شغل معادل با یک دوازدهم کل اشتغال در این کشور می باشد.
- ✓ اشتغال در اقتصاد خلاق بریتانیا بین سالهای ۱۹۹۷ تا ۲۰۱۳، از ۸۱/۱ میلیون به ۶۲/۲ میلیون شغل رسیده است. این میزان ۴ برابر میانگین نرخ رشد ۱/۶ درصدی اشتغال در کل اقتصاد بریتانیا در این دوره زمانی بوده است.



صادرات صنایع خلاق در بریتانیا:

- ✓ در سال ۲۰۱۲، ارزش صادرات خدمات در حوزه صنایع خلاق بریتانیا ۳/۱۷ میلیارد پوند برآورد شده است که این رقم معادل با ۸/۸ درصد از کل صادرات خدمات بریتانیا در آن سال می‌باشد.
- ✓ بین سال‌های ۲۰۱۱ و ۲۰۱۲، صادرات خدمات در حوزه صنایع خلاق، ۱۱,۳ درصد رشد داشته است. این درحالی است که در همین بازه زمانی، کل صادرات خدمات اقتصاد بریتانیا، ۸/۲ درصد رشد را نشان می‌دهد.

### اقتصاد خلاق در اسیا

#### چین:

- تولیدات صنایع خلاق چین در طی ۱۰ سال، ۶۰ برابر شده و از ۵ میلیارد دلار در سال ۲۰۰۳ به حدود ۳۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۲ رسیده است.
- این حجم از تولیدات در بخش صنایع خلاق چین ۸۴/۳ درصد تولید ناخالص داخلی این کشور را شامل می‌شود.

#### اندونزی:

طبق اطلاعاتی که توسط وزارت اقتصاد خلاق و گردشگری کشور اندونزی ارائه شده است، سهم تولید ناخالص داخلی این بخش در سال ۲۰۱۲، معادل با ۷/۴۶ میلیارد دلار بوده است.

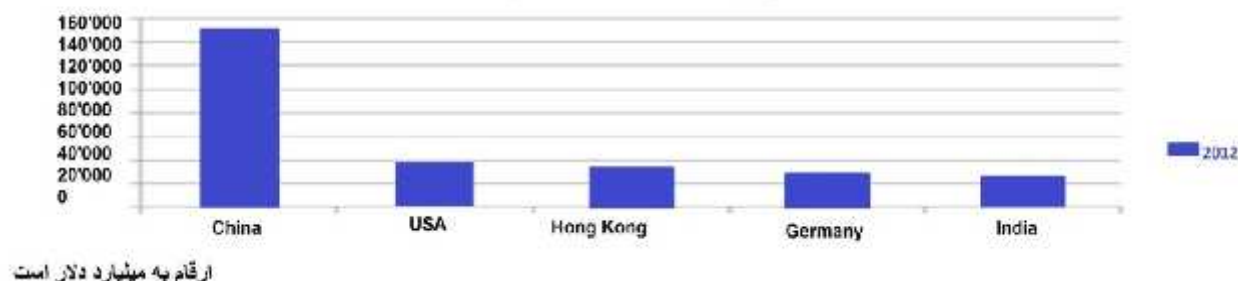
#### کره جنوبی:

۹/۴۲ میلیارد دلار از صادرات کره جنوبی در سال ۲۰۱۳، سهم محصولات و خدمات اقتصاد خلاق بوده است.

۵ کشور برتر جهان در صادرات محصولات و خدمات خلاق

پنج کشور برتر صادرکننده محصولات و خدمات خلاق در جهان به ترتیب چین، ایالات متحده آمریکا، هنگ‌کنگ، آلمان و هند می‌باشند که در سال ۲۰۱۲ ارزش صادرات این کشورها در مجموع ۲۷۷ میلیارد دلار می‌باشد.

## مشاغل خلاق : 5 صادر کننده برتر جهان در سال 2012



### وضعیت صادرات صنایع خلاق در ایران:

در ایران اطلاعات دقیقی از صادرات کالاهای فرهنگی در دسترس نیست و این موضوع برمی گردد به عدم دسته بندی کالاها و خدمات زیرمجموعه کالاهای خلاق.

اما با توجه به اطلاعات دریافتی از سایت اتاق بازرگانی، صنایع و معادن و کشاورزی استخراج شده است. منظور از کالاهای فرهنگی، صنایع دستی، فرش، کتاب و نشریات، ادوات موسیقی، تابلوهای نقاشی، مجسمه، اشیاء تزئینی، اسباب بازی و... می باشد و حجم مبادلات مربوط به فیلم و انیمیشن لحاظ نشده است.

طی سال ۱۳۹۱، میزان صادرات غیر نفتی ایران، ۳۲ میلیارد دلار و میزان صادرات کالاهای فرهنگی، ۰,۷۱ میلیارد دلار بوده است که سهم کالای فرهنگی در این درآمد: ۲,۲۴٪ بوده است.

در سال ۱۳۹۲، میزان صادرات غیر نفتی ایران، ۳۱ میلیارد دلار و میزان صادرات کالاهای فرهنگی ۰,۵۶ میلیارد دلار بوده است که سهم کالاهای فرهنگی در این بین ۱,۷۸٪ بوده است.

و در سه ماهه نخست سال ۱۳۹۳، میزان صادرات غیرنفتی ایران ۱۲ میلیارد دلار بوده و میزان صادرات کالای فرهنگی ۰,۰۳ میلیارد دلار بوده است که سهم کالای فرهنگی در این بین ۰,۰۳٪ بوده است.

نقش صنایع خلاق در رونق تولید ملی و تحقق اقتصاد مقاومتی

- **ثروت آفرینی ملی:** میزان ارزش افزوده و درآمد حاصل از فروش محصولات فرهنگی و هنری نظیر تابلوهای هنری، فیلمهای سینمایی، کنسرت های موسیقی اصیل، انیمیشن ها و بازی های کامپیوتری و صنایع دستی بسیار بالاست. صنایع فرهنگی و هنری از پرسودترین حوزه های تولید ملی هستند. چرا که با سرمایه کمتر و نیز دوره بازگشت سرمایه کوتاهتر، ثروت بیشتری تولید می کند، که نشانگر درونزا بودن این اقتصاد است.
- اشتغال زایی: میزان سرمایه گذاری لازم برای ایجاد یک شغل مستقیم در اکثر صنایع بسیار بالا است، در حالی که در صنایع فرهنگی و هنری، میزان سرمایه گذاری مورد نیاز به مراتب کمتر است. همچنین اشتغال زایی در صنایع فرهنگی بسیار متنوع است.

زنجیره صنایع فرهنگی دامنه گسترده ای از کالاها و خدمات را در بر می گیرد. همچنین به دلیل این که صنایع فرهنگی و هنری، عمدتاً فارغ التحصیلان دانشگاهی را جذب می کنند، می توان معضل بیکاری در این قشر را نیز تا حدودی برطرف نمود.

### نتیجه گیری:

با توجه به ضرورت تقویت زیرساخت های اقتصادی مستقل از صادرات نفت، توجه به بحث اقتصاد خلاق، به عنوان یکی از شریان های اصلی اقتصاد مقاومتی با تاکید بر تقویت صنعت فرهنگ، ضروری می نماید.

از آنجا که ایران با دارا بودن سابقه هنری و تمدنی عظیم سه هزار ساله، دارای پتانسیل های عظیمی از هنر را در خود جای داده است، با سرمایه گذاری در این حوزه ها دو اتفاق مهم و تاثیرگذار محتمل است:

- (۱) ایجاد گسترده اشتغال بومی و دانش محور در سطح ملی
- (۲) گردش مالی بالا تزریق نقدینگی به حوزه فرهنگ و هنر کشور و استفاده از این هزینه ها در سایر عرصه های هنری به منظور حرکت چرخ دنده های صنعت فرهنگ کشور.

با نگاهی گذرا به پیشینه موفق این حوزه در کشورهای توسعه یافته می توان فهمید که در صورت ساختار سازی بهینه و دقیق به منظور گنجاندن این سرفصل در ساختارهای رسمی کشور، می توان به توسعه پایدار در کشورهای در حال توسعه امیدوار بود.

این اتفاق با ترویج ادبیات این حوزه در دانشگاه ها و تعیین رشته های تخصصی در سطوح کارشناسی و ارشد و راه اندازی مراکز مطالعاتی و تحقیقاتی می تواند محقق شود.

### منابع:

<http://martinprosperity.org>

[www.leader.ir](http://www.leader.ir)

[www.unesco.org](http://www.unesco.org)

International Intellectual property Alliance

Culture and creative industries in Germany german commission for unesco

A Manifesto for the Creative Economy-Nesta-2013 «DCMS:

The Statistics of Chinese Cultural Industry 2012(China's National Bureau of Statistics)

[www.oxfordbusinessgroup.com](http://www.oxfordbusinessgroup.com)

گزارش تخصصی اقتصاد خلاق آبان ۹۴ نشریه ی تخصصی اقتصاد خلاق(شماره ۱، ۲، ۳، ۴) [www.tci2015.org](http://www.tci2015.org)