



«شهروند»، آخرین رتبه ایران در صنایع خلاق جهان را بررسی می‌کند

تلاش برای ثبات یا ارتقا؟!

↪ **رصد رتبه ایران در شاخص جهانی نوآوری با وجود کسب رتبه ۶۴**

و نزول دوپله‌ای در سال ۲۰۲۴ نسبت به سال گذشته، نشان از روند نسبتاً با ثباتی در دهه اخیر دارد

📌 [حانیه جهانیان] صنایع خلاق به مجموعه‌ای از صنایع اطلاق می‌شود که بر پایه خلاقیت و نوآوری بنا شده‌اند. این صنایع شامل فعالیت‌هایی هستند که به تولید و ارائه محصولات و خدمات مبتنی بر خلاقیت و هنر می‌پردازند. صنایعی مثل بازی دیجیتال، موسیقی، هنرهای تجسمی و ... گزارش جهانی نوآوری یا GII گزارشی معتبر در زمینه

ماچراچه بود؟

گزارش «چشم‌انداز اقتصاد خلاق» که توسط کنفرانس تجارت و توسعه سازمان ملل متحد (UNCTAD) در چند ماه اخیر منتشر شد، دیدگاه‌هایی در مورد اقتصاد خلاق و تجارت بین‌المللی کالاها و خدمات خلاق ارائه می‌دهد. گزارش امسال بیش از هر چیز بر تأثیر دیجیتالی‌سازی و هوش مصنوعی بر اقتصاد خلاق، چالش‌های رقابتی و تلاش‌ها برای پایداری محیط‌زیست تمرکز دارد.

این گزارش آماری نشان می‌دهد اقتصاد خلاق به سرعت در حال رشد است و به‌ویژه در کشورهای در حال توسعه، به‌طور قابل توجهی به توسعه اقتصادی و ایجاد اشتغال کمک می‌کند. بررسی‌ها حاکی از آن است، اقتصاد خلاق بین ۵٫۵ تا ۷٫۳ درصد از تولید ناخالص داخلی را تشکیل می‌دهد و بین ۵٫۵ تا ۱۲٫۵ درصد از نیروی کار در کشورهایی را که داده‌ها در دسترس است، به خود اختصاص داده است. علاوه بر این، مجموع صادرات خدمات خلاق در سال ۲۰۲۲ بر رکورد ۱۴ تریلیون دلار رسید که تقریباً دو برابر صادرات کالاهای خلاق (۷۱۳ میلیارد دلار) است و بر نقش قابل توجه این بخش در تجارت بین‌المللی تأکید دارد.

منظور از «مرکز خلاق» چیست؟

مراکز خلاق در طول سال‌ها به یک اصطلاح مبهم تبدیل شده است، اما تفسیر ما از یک مرکز خلاق، مکانی فیزیکی یا مجازی است که افراد مبتکر در صنایع خلاق و فرهنگی کنار همدیگر کار می‌کنند. تخمین زده می‌شود که ۱٫۲ میلیون نفر از مراکز خلاق در سراسر جهان در فضاهای کاری اشتراکی کار می‌کنند که عموماً از شرکت‌های کوچک و متوسط کوچک و فریلنسرها تشکیل شده‌اند که ۸۵ درصد از اشتغال جهانی و ۲٫۲ میلیون نفر در بریتانیا را تشکیل می‌دهند. مراکز خلاق از اشکال و اندازه‌های بسیاری تشکیل شده‌اند، از ساختمان‌هایی که متخصصان خلاق و کسب‌وکار را به آزمایشگاه‌های موقت و فضاهای فراغتی که نوآوری‌ها را شعله‌ور می‌سازند و همچنین شبکه‌های آنلاینی که افراد را از طریق برنامه‌های سالانه در رویدادها

گردهم می‌آورند.

هر مرکز خلاق به مانند اثر انگشت منحصر به فرد است، چرا که مدل آن با موقعیت جغرافیایی، بافت فرهنگی، الزامات اجتماعی و مدل مالی منحصر به فرد مشخص می‌شود. مراکز خلاق در نهایت به خانه‌های خلاق برای شرکت‌های کوچک و متوسط تبدیل شده‌اند. خانه‌های خلاق در قرن گذشته وجود داشته است، اما در ۱۰ سال گذشته است که آن‌ها واقعاً به یک اکوسیستم در حال رشد سریع در سراسر جهان تبدیل شده‌اند. در آغاز با فضای بلااستفاده از یک جامعه فرا صنعتی، خانه‌های خلاق در همه شکل‌ها و اندازه‌ها رشد کرده‌اند و در ساختارهایی که قبلاً کارخانه‌ها، سازندگان مهمات، ساختمان‌های اداری و ... قرار داشتند،

اسکان داده‌شده‌اند و درحالی‌که دنیای فیزیکی خانه‌های خلاق گسترش یافته‌است، دنیای دیجیتال نیز با بسیاری از خانه‌های خلاق مجازی در حال افزایش است.

خانه‌های خلاق و توسعه پایدار اقتصادهای خلاق در مقیاس محلی و جهانی برای جوامع و سازمان‌ها ارزش‌های اقتصادی و اجتماعی ایجاد می‌کنند. اقتصاد خلاق پتانسیل ایجاد درآمد و مشاغل را در ضمن ترویج محتاوی اجتماعی، تنوع فرهنگی و توسعه انسانی دارد.

در حوزه اقتصادهای خلاق انواع مختلفی از فعالیت‌ها در حال توسعه می‌باشند که یکی از این موارد خانه‌های خلاق و نوآوری است. این اصطلاح را می‌توان در متن کلیه

کارشناسان درباره

رتبه‌های ایران در سال‌های اخیر چه می‌گویند؟

سرمایه‌بازار: ایران در شاخص سهم ارزش بازار به تولید ناخالص داخلی (GDP) با رتبه یک در جهان قرار دارد. این شاخص نشان‌دهنده ظرفیت بالای ایران در بهره‌برداری از سرمایه بازار برای رشد نوآوری است.

تعداد علائم تجاری: ایران در شاخص تعداد علائم تجاری ثبت‌شده نسبت به تولید ناخالص داخلی نیز رتبه یک را کسب کرده است. این شاخص بیانگر ظرفیت بالای ایران در حوزه مالکیت فکری و ثبت اختراعات و علائم تجاری است.

فارغ‌التحصیلان رشته‌های علمی و مهندسی: در شاخص تعداد فارغ‌التحصیلان رشته‌های علمی و مهندسی، ایران با رتبه ۸ یکی از بهترین عملکردها را در میان کشورهای جهان دارد. این نشان‌دهنده سرمایه انسانی قوی در حوزه‌های علمی و فنی است که می‌تواند به تقویت نوآوری در آینده منجر شود. **واردات فناوری پیشرفته:** ایران در شاخص واردات فناوری‌های پیشرفته نیز رتبه ۱۸ را کسب کرده که نشان‌دهنده تمایل بالای کشور به استفاده از فناوری‌های پیشرفته در بخش‌های مختلف اقتصادی است.

کیفیت تنظیمات نظارتی: ایران در شاخص کیفیت تنظیمات نظارتی، بدترین رتبه یعنی ۱۳۳ را به خود اختصاص داده است. این نشان‌دهنده ضعف جدی در ایجاد محیط قانونی و نظارتی مناسب برای کسب‌وکارها و نوآوری است. **نرخ تعرفه‌های تجاری:** نرخ تعرفه‌های اعمال‌شده در ایران نیز یکی از چالش‌های بزرگ برای تجارت و نوآوری است. ایران در این شاخص رتبه ۱۳۱ را دارد که نشان‌دهنده سیاست‌های تجاری محدودکننده است. **زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT):** زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات در ایران نیز با چالش‌هایی مواجه است. در شاخص دسترسی به ICT، ایران در رتبه ۸۹ و در استفاده از خدمات دولتی آنلاین رتبه ۱۱۵ قرار دارد که نشان‌دهنده لزوم بهبود زیرساخت‌های فناوری در کشور است.

جامعه شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

شهروند

رصد رتبه ایران در

شاخص جهانی نوآوری

باوجود کسب رتبه ۶۴ و

نزول دوپله‌ای در سال

۲۰۲۴ نسبت به سال

گذشته، نشان از روند

نسبتاً با ثباتی در دهه

اخیر دارد. بررسی‌ها

نشان می‌دهد، رتبه

ایران در خروجی‌های

خلاقانه و زیرارکان آن

که مرتبط‌ترین شاخص

با صنایع فرهنگی و

خلاق است، طی ۵ سال

گذشته همواره با افت و

نزول مواجه شده است.

علاوه براین، ایران در

میان ۱۰ کشور منطقه

آسیای مرکزی و جنوبی

رتبه دوم را کسب کرده

است.

سال دوازدهم | شماره ۳۲۷۱ | ۷

آینده

انتظارات خود را از هوش مصنوعی ۱۰۰ برابر کاهش دهید!

سم آلتمن، مدیرعامل OpenAI به‌تازگی در پستی ایکس گفت این شرکت هنوز هوش جامع مصنوعی (AGI) نساخته است. برخی گزارش‌ها اخیراً مدعی شدند «سم آلتمن»، مدیرعامل OpenAI، در تاریخ ۳۰ ژانویه با مقامات دولت ایالات متحده در واشنگتن دیدار خواهد کرد تا پیشرفت‌های چشمگیر این شرکت در حوزه هوش مصنوعی را به نمایش بگذارد. آلتمن می‌گوید هنوز خبری از توسعه و عرضه هوش جامع مصنوعی یا AGI نیست و باید انتظارآتمان را از هوش مصنوعی بعدی این شرکت بسیار کاهش دهیم. به‌تازگی در گزارشی از Axios ادعا شده سم آلتمن ظاهراً چند روز دیگر پشت درهای بسته جلسه‌ای با مقامات دولت ایالات متحده خواهد داشت تا از «عامل‌های هوش مصنوعی سطح دکترا (Ph.D)» پرده بردارد. این عامل‌ها ظاهراً می‌توانند مانند فارغ‌التحصیل دکترا مسائل پیچیده را حل کنند. همچنین گفته شده هوش مصنوعی جدید OpenAI می‌تواند حجم زیادی از داده‌ها را پردازش کند و گزینه‌های مختلفی برای تجزیه‌وتحلیل در اختیار کاربران قرار بدهد.

اظهارات جدیدسم آلتمن درباره AGI

مدیرعامل OpenAI می‌گوید این شرکت هنوز AGI را توسعه نداده است. سم آلتمن به‌تازگی در پستی در ایکس گفت: «ما AGI را ماه آینده عرضه نمی‌کنیم و آن را نساخته‌ایم. چیزهای بسیار جالبی برای شما داریم اما لطفاً آرام باشید و انتظارات خود را ۱۰۰ برابر کاهش دهید!» البته پیش‌ازاین آلتمن ۵ ژانویه در وبلاگ خود گفته بود: «اکنون مطمئنیم می‌دانیم چگونه AGI را همان‌طور که قبلاً درک می‌کردیم، بسازیم. معتقدیم سال ۲۰۲۵ ممکن است شاهد اولین عامل‌های هوش مصنوعی باشیم که به نیروی کار می‌پیوندند و خروجی شرکت‌ها را تغییر می‌دهند.» احتمال دارد چند روز آینده شاهد عرضه نسخه‌ای از مدل استدلال GPT-۵ برای ChatGPT باشیم. آلتمن چند روز قبل نیز در ایکس از محققان ایمنی برای آزمایش‌های mini-O۳ تشکر کرده بود. درکل پنجمارک‌های مدل پیشرفته O۳ عملکرد خیره‌کننده آن را نشان داده‌اند اما طبق گزارش‌های قبلی، OpenAI برای تولید هر پاسخ مدل هوش مصنوعی O۳ تقریباً هزار دلار هزینه می‌کند. باید اکنون ببینیم OpenAI چگونه می‌خواهد این مدل را با قیمتی مقرون به‌صرفه عرضه کند. /دیجیاتو

بدانیم

افزایش دیالوگ‌های مربوط به قتل

می‌تواند برای سلامت خطرناک باشد

این افزایش کم‌اما معنادار است و پژوهشگران هشدار می‌دهند که ممکن است عواقب نگران‌کننده‌ای برای سلامتی کودکان در آن نهفته باشد. پژوهشگران دریافته‌اند که صحبت‌ها درباره قتل و کشتار در فیلم‌ها افزایش پیدا کرده است. آن‌ها نگران هستند که این موضوع خطراتی برای سلامت بزرگسالان و کودکان داشته باشد.

طبق یک پژوهش جدید، تعداد دیالوگ‌هایی که در آن‌ها شخصیت‌ها درباره قتل و کشتن حرف می‌زدند به میزانی اندک اما معنادار افزایش پیدا کرده‌است. نکته غافلگیرکننده این است که این افزایش در ژانرهای غیرجنایی نیز مشاهده می‌شود. پژوهشگران گمان دارند که این افزایش احتمالاً نشانه‌ای از افزایش رفتار خشونت‌آمیز در فیلم‌ها است. آن‌ها توصیه می‌کنند که «سواد استفاده آگاهانه از رسانه‌ها»، خصوصاً در گروه‌های آسیب‌پذیر مانند کودکان، ترویج شود. البته آن‌ها می‌گویند که بزرگسالان در انتخاب این فیلم‌ها آزاد هستند. این پرسش که خشونت تصویری روی بینندگان تأثیر دارد یا نه، موضوع بحث‌های فراوانی بوده است. برخی از مطالعات می‌گویند جوانان ممکن است بعد از تماشای محصولات رسانه‌ای خشونت‌آمیز، مانند سریال‌ها و بازی‌های ویدیویی، رفتار پرخاشگرانه‌تری داشته باشند. کودکان نیز ممکن است پس از مواجهه با این رسانه‌ها ضداجتماعی و از لحاظ احساسی آشفته شوند. هرچند مطالعات جدیدتر نشان داده‌اند که رابطه مثبت میان رفتار خشونت‌آمیز و مصرف محصولات رسانه‌ای خشن (خصوصاً بازی‌های ویدیویی) ناچیز است. دانشمندان همچنین می‌گویند این موضوع که تماشای فیلم‌های خشن به رفتار پرخاشگرانه در زندگی واقعی منجر شود، به این بستگی دارد که بیننده از قبل تمایل به خشونت دارد یا نه.

افزایش صحبت‌های مربوط به قتل در فیلم‌ها

پژوهشگران برای مطالعه خود به تحلیل دیالوگ‌های ۱۶۶،۵۳۴ فیلم انگلیسی زبان مربوط به سال‌های ۱۹۷۰ تا ۲۰۲۰ پرداختند. آن‌ها از داده‌های وبسایت OpenSubtitles.org استفاده کردند.

نتایج نشان می‌داد که تقریباً هفت درصد فیلم‌های تحلیل شده دیالوگ‌هایی باریشه فعل‌های «kill» (کشتن) و «murder» (قتل کردن) دارند. پژوهشگران مواردی را که این افعال به‌صورت پرسشی، نفی یا مجهول به‌کار رفته بودند نیز در نظر گرفتند. اما آن‌ها از دیگر افعال مربوط به خشونت، مانند «shoot» (شلیک کردن) و «stab» (چاقو زدن)، صرف‌نظر کردند. در نتیجه تحلیل آن‌ها بسیار محافظه‌کارانه بوده‌است.

پژوهشگران درصد دیالوگ‌های شامل این افعال را در هر فیلم محاسبه و سپس میانگین آن را برای هر سال پیدا کردند. گرچه درصد این افعال خشونت‌آمیز در فیلم‌ها در هر سال نوسان داشت، کاربرد آن‌ها در هر دهه (در دیالوگ‌های شخصیت‌های زن و مرد) عموماً افزایش می‌یافت. در حالی که شخصیت‌های تمام ژانرها در اوایل دهه ۱۹۷۰ ۰.۲۱ درصد دیالوگ‌ها از دو فعل «kill» و «murder» استفاده می‌کردند، این عدد تا سال ۲۰۲۰ به ۰.۳۷ درصد رسیده بود. پس از بررسی ژانرها، پژوهشگران دریافتند که کاربرد این افعال مربوط به قتل هم در فیلم‌های جنایی و هم در فیلم‌های غیرجنایی افزایش پیدا کرده است. در هر دو این دسته‌ها، کاربرد افعال مربوط به قتل توسط شخصیت‌های مرد افزایش یافته، اما کاربرد افعال خشن توسط شخصیت‌های زن فقط در فیلم‌های غیرجنایی افزایش یافته‌است.

این یافته‌ها با نتایج مطالعات قبلی نیز سازگار است که نشان می‌دادند موارد خشونت‌های مسلحانه در فیلم‌های برتر از سال ۱۹۵۰ بیش از دو برابر شده‌اند. پژوهشگران می‌گویند این روند مشکل‌ساز است. مواجهه با محصولات رسانه‌ای خشونت‌آمیز اثری جمعی دارد و دیدگاه افراد به دنیا را شکل می‌دهد. از طرفی، این محصولات ممکن است افراد را نسبت به درد و رنج بقیه بی‌حس‌وبی تفاوت‌کنند. هرچند این پژوهش محدودیت‌هایی دارد و برخی متخصصان می‌گویند باید در استفاده از نتایج آن محتاط بود. برای مثال، مشخص نیست که افعال خشونت‌آمیز دقیقاً در چه زمینه‌ای استفاده شده‌اند و چراتعداد آن‌ها افزایش پیدا کرده است. این منتقدان می‌گویند که افزایش افعال مربوط به قتل در فیلم‌ها نگران‌کننده نیست. پژوهشگران نتایج مطالعه خود را در ژورنال Jama Pediatrics منتشر کرده‌اند. /دیجیاتو

حفظ و ترویج فرهنگ و هنر دارند.

چالش‌ها

رقابت جهانی: صنایع خلاق با رقابت شدید جهانی روبرو هستند.

حمایت مالی: نیاز به حمایت‌های مالی و دولتی برای رشد و توسعه.

حفاظت از حقوق مالکیت معنوی: جلوگیری از سرقت ایده‌ها و آثار هنری.

بازاریابی و تبلیغات:برندینگ، تبلیغات دیجیتال، محتوا

اهمیت صنایع خلاق

ایجاد اشتغال: صنایع خلاق می‌توانند فرصت‌های شغلی جدیدی را ایجاد کنند.

توسعه اقتصادی: این صنایع به رشد و توسعه اقتصادی کمک می‌کنند.

فرهنگ: صنایع خلاق نقش مهمی در

