

## مقدمه

صنایع فرهنگی و خلاق به سرعت در حال تبدیل شدن به یک مولد درآمدی مهم در اقتصاد جهانی هستند و از این رو جایگاه ویژه‌ای در کشورهای توسعه یافته و همچنین در حال توسعه پیدا کرده‌اند. طبق آخرین گزارش‌ها، این صنایع اکنون با ارزش جهانی تخمینی ۴.۳ تریلیون دلار، ۶.۱ درصد از اقتصاد جهانی را تشکیل می‌دهند. آخرین آمار و اطلاعات موجود نشان می‌دهد که صادرات جهانی کالاهای خلاقانه از ۴۱۹ میلیون دلار در سال ۲۰۱۰ به ۵۲۴ میلیون دلار و صادرات جهانی خدمات خلاقانه از ۴۸۷ میلیارد دلار به حدود ۱/۱ تریلیون دلار در سال ۲۰۲۰ افزایش یافته که این میزان معادل ۳ درصد از کل صادرات کالا و ۲۱ درصد از کل صادرات خدمات در دنیا می‌باشد. در همین سال، آمریکا با ۲۳۸ میلیارد دلار، چین با ۲۲۸ میلیارد دلار، ایرلند با ۱۷۴ میلیارد دلار، آلمان با ۱۰۱ میلیارد دلار و بریتانیا با ۵۷ میلیارد دلار، رتبه‌های نخست صادرات کالا و خدمات را در حوزه صنایع فرهنگی و خلاق کسب کردند و از این رهگذر، علاوه بر کسب درآمدهای مادی قابل توجه، توانستند در مسیر ترویج و اعتلای فرهنگی خود در نظام بین‌الملل گام‌های رو به جلویی را بردارند.<sup>۱</sup> نگاه به تاریخچه‌ی صنایع فرهنگی و خلاق نشان می‌دهد که این صنایع ابتدا در کشورهای توسعه‌یافته مانند انگلستان، ایالات متحده آمریکا و آلمان به وجود آمدند که از ویژگی‌های مشترکی مانند پایه‌های مثبت محیطی، ریشه‌های عمیق فرهنگی، قدرت اقتصادی قوی و علم و فناوری پیشرفته برخوردار هستند اما در عین حال دارای صنایع فرهنگی با ویژگی‌های متفاوت می‌باشند. در این یادداشت تلاش شده است کشورهای مذکور (بریتانیا، آمریکا و آلمان) به عنوان پیشگامان این صنایع با رویکرد تطبیقی مورد بررسی قرار گیرد.

## الف) انگلستان

مفهوم صنایع فرهنگی و خلاق ابتدا در انگلستان پدیدار شد. توسعه‌ی صنایع قدیمی این کشور که ارزش افزوده پایینی در پی داشتند، موجب افزایش مصرف انرژی و گسترش آلودگی‌های محیطی شده بود. این وضعیت، دولت و شهروندان بریتانیا را بر آن داشت که یک نقطه رشد اقتصادی جدید برای بهبود وضعیت اقتصادی خود ایجاد نمایند. در این راستا، صنایع فرهنگی و خلاق در انگلستان به وجود آمدند که در سال ۲۰۰۰، به صنعت شماره ۲ این کشور (بعد از خدمات مالی) تبدیل شدند. این صنایع در سال ۲۰۱۹، ۱۱۶ میلیارد پوند به اقتصاد بریتانیا کمک کردند که ۶ درصد از ارزش افزوده ناخالص بریتانیا را تشکیل می‌دهد. همچنین در سال مذکور، ۳۷.۹ میلیارد

پوند خدمات فرهنگی و خلاق از این کشور صادر شد که تقریباً ۱۲ درصد از کل صادرات خدمات بریتانیا را تشکیل می‌دهد (بیش از مجموع صنایع خودروسازی، هوافضا، علوم زیستی و نفت و گاز).<sup>۱</sup> بریتانیا برای رسیدن به این نقطه، اقدامات مختلفی را انجام داده است که در زیر به مهم‌ترین آنها اشاره می‌شود:

## ۱- حمایت‌های گسترده دولتی:

دولت بریتانیا به منظور رشد و توسعه‌ی صنایع فرهنگی و خلاق، حمایت‌های خود را به اشکال مختلف به این صنایع ارائه می‌نماید:

### ۱-۱- رصد و پایش مداوم وضعیت صنایع فرهنگی و خلاق

به منظور توسعه بیشتر و بهتر صنایع فرهنگی و خلاق، دولت بریتانیا به صورت مداوم و در زمان‌های مختلف، دستورالعمل این صنایع را با هدف تحلیل وضعیت فعلی و تبیین استراتژی‌های توسعه‌ی آن منتشر می‌کند. در این دستورالعمل‌ها علاوه بر پایش و بررسی وضعیت فعلی این صنایع و شناسایی نقاط ضعف و چالش‌ها، برنامه‌ریزی‌های دقیقی به منظور رفع چالش‌های مذکور و توسعه صنایع فرهنگی و خلاق در سال‌های آتی صورت می‌گیرد.

### ۱-۲- تأسیس تشکلات ضروری

در این چارچوب، دولت این کشور با تصویب قانون وزارت میراث ملی بریتانیا را به وزارت دیجیتال، فرهنگ، رسانه و ورزش<sup>۲</sup> تغییر داد که این امر از یک سو نشان دهنده‌ی توجه ویژه این کشور به حوزه فرهنگ و از سوی دیگر نشان دهنده‌ی تبدیل صنایع فرهنگی و خلاق به یک موضوع مهم در حوزه اقتصاد بریتانیا است. علاوه بر این، "کمیته صنایع خلاق ملی"<sup>۳</sup> با مسئولیت سازماندهی و هماهنگی توسعه صنایع خلاق توسط دولت بریتانیا ایجاد شد. این کمیته وظیفه‌ی تدوین طرح توسعه صنایع فرهنگی و خلاق، برنامه‌ریزی سیاست‌های صنعتی صنایع فرهنگی و خلاق و توزیع و تخصیص بودجه به این صنایع را بر عهده دارد.

در چارچوب این نوع از حمایت‌ها، دولت‌های محلی هم می‌توانند سازمان‌های موردنیاز را برای هدایت توسعه صنایع فرهنگی و خلاق ایجاد کنند. همچنین آنها می‌توانند خدمات ارائه شده از سوی صنایع فرهنگی و خلاق محلی خریداری و از این طریق به ارتقای محصولات خلاقانه در بازار کمک کنند که این امر یک فعالیت تجاری برد-برد برای بازار، ایالت، شرکت و افراد به شمار می‌رود.

---

1- Creative Industries Trade challenges and opportunities post pandemic, available at: [https://impact.economist.com/perspectives/sites/default/files/eiu\\_dit\\_creative\\_industries\\_2021.pdf](https://impact.economist.com/perspectives/sites/default/files/eiu_dit_creative_industries_2021.pdf)

2- Department for Digital, Culture, Media and Sport

3- national creative industries committee

## ۲- برگزاری برنامه‌های بین‌المللی

به منظور بهبود مبادلات بین‌المللی در حوزه صنایع فرهنگی و خلاق، انگلستان از سال ۲۰۰۳ میزبانی "جشنواره طراحی لندن"<sup>۱</sup> و "مجمع جهانی صنایع خلاق"<sup>۲</sup> را آغاز کرده است که این مهم باعث تبدیل انگلستان به کشوری پیشرو در این حوزه شده است.

## ۳- همکاری سیستماتیک صنایع

برنامه‌ریزی در حوزه صنایع مختلف بریتانیا (اعم از فرهنگی و غیره) به گونه‌ای انجام شده است که تمام آنها می‌توانند با یکدیگر همکاری و یک زنجیره کامل صنعت را تشکیل دهند. با این روش، صنایع فرهنگی و خلاق بریتانیا نه تنها سهم مهمی در تولید ناخالص داخلی و ایجاد اشتغال در این کشور دارند، بلکه نیروی محرکه‌ی مهمی را برای سایر صنایع ایجاد و از این رو بر تمام جنبه‌های زندگی تأثیر می‌گذارند.

## ۴- توجه به ظرفیت‌های فرهنگی و تاریخی کشور

گذشته فرهنگی- تاریخی بریتانیا تا حد زیادی به غنی شدن صنایع فرهنگی و خلاق این کشور و تولیدات آن کمک می‌کند. در این چارچوب، مکان‌های تاریخی مهم این کشور مانند همپتون کورت و کنوود هاوس میزبان کنسرت‌ها و رویدادهای زنده‌ای هستند که با جذب مخاطبان زیادی از داخل و خارج کشور، ضمن معرفی و ترویج فرهنگ بریتانیا، از لحاظ اقتصادی درآمدهای زیادی را برای این کشور جذب می‌کند.

## ۵- اهتمام به جذب سرمایه گذاری خارجی و صادرات تولیدات

به عنوان مثال در سال ۲۰۱۹ بیش از ۳ میلیارد پوند سرمایه‌گذاری در حوزه فیلم و تلویزیون این کشور جذب شد. در همین سال، در صادرات تولیدات تلویزیونی بریتانیا یک رکوردشکنی صورت گرفت که با افزایش ۶ درصدی به ۱.۵ میلیارد پوند رسید. صنعت موسیقی بریتانیا یکی دیگر از صادرکننده‌های پیشرو در صنایع فرهنگی و خلاق این کشور است که درآمد حاصل از آن در سال ۲۰۱۹ به ۲.۹ میلیارد پوند رسید. علاوه بر این، حوزه "بازی" یک بخش صادراتی تثبیت شده برای صنایع فرهنگی و خلاق بریتانیا است که در سال ۲۰۲۰ با ۳۰ درصد افزایش نسبت به سال قبل، رکورد ۷ میلیارد پوند درآمد را به ثبت رساند.<sup>۳</sup>

---

1- London Design Festival

2- World Forum on Creative Industries

3- Creative Industries Trade challenges and opportunities post pandemic, available at:

[https://impact.economist.com/perspectives/sites/default/files/eiu\\_dit\\_creative\\_industries\\_2021.pdf](https://impact.economist.com/perspectives/sites/default/files/eiu_dit_creative_industries_2021.pdf)

## ۲ آمریکا

در ایالات متحده صنایع فرهنگی و خلاق اکنون به بزرگترین، پویاترین و یکی از پرسودترین صنایع شده‌اند. طبق گزارش‌های مربوط به سال ۲۰۱۷ میلادی، تعداد ۶۷۳ هزار و ۶۵۶ کسب و کار و ۳۴۸ میلیون نفر معادل ۴۰۱ درصد از کل مشاغل ایالات متحده و ۲۰۴ درصد از کل افراد شاغل این کشور در این حوزه مشغول به فعالیت بودند.<sup>۱</sup> برخی از مهم‌ترین اقدامات امریکا برای توسعه صنایع فرهنگی و خلاق عبارتند از:

### ۱- حمایت همه جانبه از حقوق مالکیت معنوی

ایالات متحده همیشه اهمیت زیادی برای حمایت از حقوق مالکیت معنوی قائل بوده است. این کشور بخش‌های مختلفی مانند نمایندگی تجاری ایالات متحده، اداره تجارت بین‌الملل و دفتر حق انتشار و همچنین تیم‌های کاری رسمی متعددی مانند «کمیته سیاست اطلاعاتی» و «کمیته مشورتی زیرساخت اطلاعات ملی» را برای تقویت نظارت و حمایت از کپی رایج ایجاد کرده است. همچنین دولت ایالات متحده «قانون کپی‌رایت»، «قانون ممنوعیت دزدی هنری یا ادبی الکترونیکی»، «قانون حق نسخه‌برداری دیجیتالی»، «قانون حفاظت از تراشه‌های نیمه هادی» و مجموعه‌ای از قوانین حفاظتی دیگر را تصویب کرده است که از طریق آنها، جزئی‌ترین سیستم قانونی با گسترده‌ترین پوشش حمایتی را در اختیار فعالان حوزه صنایع فرهنگی و خلاق قرار می‌دهد.<sup>۲</sup>

### ۲- نهادسازی و حمایت دولتی

#### ۱-۱- بنیاد ملی هنر<sup>۳</sup>

این بنیاد در سال ۱۹۶۵ میلادی توسط کنگره آمریکا به عنوان یک آژانس مستقل از دولت فدرال تأسیس شد. بنیاد ملی هنر، با فراهم کردن فرصت‌های متنوع برای مشارکت در هنر، تاکنون بیش از ۵ میلیارد دلار برای تقویت ظرفیت خلاق جامعه آمریکا به فعالان صنایع فرهنگی و خلاق اهدا کرده است.<sup>۴</sup> بنیاد مذکور تا به امروز تقریباً ۲۳۰۰ کمک هزینه در تمام ۵۰ ایالت ایالات متحده، بیش از ۶۰ درصد کمک بلاعوض هنری به سازمان‌های کوچک و متوسط و ۳۵ درصد کمک به مخاطبان کم‌درآمد یا جمعیت کم‌درآمد اعطاء کرده است.<sup>۵</sup>

---

1- Creative Industries: Benchmarking Business & Employment in the Arts, available at: [https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/pdf/2017/by\\_program/reports\\_and\\_data/creative/2017\\_UnitedStates\\_NationalOnePager\\_Color.pdf](https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/pdf/2017/by_program/reports_and_data/creative/2017_UnitedStates_NationalOnePager_Color.pdf)

2- Zhang, Hongman & others (2011). Experiences of Creative Industries Development in Developed Countries and Enlightenments, Asian Social Science 7(8), 237-240. DOI:10.5539/ass.v7n8p237.

3 - National Endowment for the Arts

4- Creative Industries USA, available at: <https://europaregina.eu/creative-industries/north-america/united-states/>

5- National Endowment for the Arts, available at: <https://www.arts.gov/>

## ۲-۱ - سازمان آمریکایی‌ها برای هنر<sup>۱</sup>

آمریکایی‌ها برای هنر، تنها سازمان ملی است که صنایع فرهنگی و خلاق را برای ساختن زندگی بهتر، جوامع بهتر و کشوری بهتر در این کشور ترویج می‌کند. مأموریت این سازمان، پیشرفت و رهبری سازمان‌ها و افرادی است که هنر را در آمریکا پرورش می‌دهند، ترویج، حفظ و از آن حمایت می‌کنند. سازمان آمریکایی‌ها برای هنر در طول سال ۲۰۲۲، گفتگوهایی را در قالب اجلاس ملی هنرها، کنوانسیون سالانه، و کنفرانس پروژه بازاریابی هنرهای ملی با اعضا، سازمان‌های مردم‌نهاد و سایر گروه‌های ذی‌نفع به منظور شناسایی نقش خاص و منحصر به فرد آمریکایی‌ها در حوزه صنایع فرهنگی و خلاق انجام داده است و همچنین پلت فرمی تحت عنوان *Designing Our Destiny* را بر مبنای یک رویکرد متحول کننده و به منظور برنامه‌ریزی استراتژیک ایجاد کرده است.<sup>۲</sup>

## ۳- شکل‌دهی و گسترش زنجیره صنعت

رشد زنجیره صنعت معمولاً موجب تراکم صنعتی، ترکیب بهینه منابع و شکل‌گیری مزیت‌های جدید و متعدد می‌شود. در نتیجه، توانایی‌های تحقیق، توسعه و تولید و همچنین قدرت کلی صنایع فرهنگی و خلاق بهبود می‌یابد. با انجام این مهم در آمریکا، شرکت‌ها و سرمایه‌گذاران خلاق به سرمایه‌گذاری‌های بیشتر و تشکیل گروه‌های جدید تمایل پیدا کردند. به عنوان مثال بازار رسانه را در نظر بگیرید. ایالات متحده ۷۵ درصد از بازار جهانی تلویزیون را در اختیار دارد. شرکت AOL-Time Warner دارای ۱۳ میلیارد مشترک کابلی از Time Warner سابق و ۲۰ میلیون کاربر اینترنت از AOL سابق است. این شرکت یک غول رسانه‌ای است که محصولات خود را با ارتباطات شبکه جهانی و با استفاده از پلتفرم چند رسانه‌ای کامپیوتری ارائه می‌دهد.<sup>۳</sup>

## ج) آلمان

بر اساس آخرین گزارش‌های موجود، تعداد ۲۵۸ هزار و ۷۹۰ کسب و کار و بیش از یک میلیون و ۸۳۵ هزار ۲۷۸ نفر در صنایع فرهنگی و خلاق آلمان مشغول به کار هستند که از این تعداد، ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار و ۷۶۷ نفر به عنوان نیروی کار اصلی و ۵۹۹ هزار و ۵۱۱ نفر به صورت خوداشتغالی در این حوزه فعالیت دارند. علاوه بر این تعداد، ۲۹۹ هزار و ۴۶۷ نفر نیز در مشاغل حاشیه‌ای این حوزه مشغول هستند. در زمان مذکور (۲۰۱۹)، گردش مالی صنایع فرهنگی و خلاق در این کشور بالغ بر ۱۷۴ میلیارد یورو و معادل ۳.۱ درصد تولید ناخالص داخلی آلمان بود. از این میزان، حوزه نرم افزار و بازی با ۵۰.۲ میلیارد یورو، مطبوعات با ۳۰ میلیارد یورو، تبلیغات با ۲۹.۶

1- Americans for the Arts

2- <https://www.americansforthearts.org/>

3- Zhang, Hongman & others (2011). Experiences of Creative Industries Development in Developed Countries and Enlightenments, Asian Social Science 7(8), 237-240. DOI:10.5539/ass.v7n8p237.

میلیارد یورو و طراحی با ۲۰.۹ میلیارد یورو بیشترین سهم را برخوردار بودند.<sup>۱</sup> در آلمان برای رسیدن به این جایگاه، برنامه‌ها و اقدامات مختلفی هم توسط بخش دولتی و هم بخش غیردولتی انجام شده است که برخی از مهم‌ترین آنها به شرح زیر می‌باشند:

### - بهرگیری از فرصت‌های تاریخی

در آلمان، برخی مکان‌ها منعکس کننده فرهنگ سنتی این کشور هستند. دولت آلمان با اتخاذ سیاست‌ها و انجام برنامه‌ریزی‌های لازم، این مکان‌ها را به محلی برای ترکیب عناصر مدرن با فرهنگ سنتی این کشور و پایگاه‌هایی برای صنایع خلاق تبدیل کرده است. علاوه بر این، دولت آلمان در زمینه مرمت ابنیه تاریخی و ساختمان‌های قدیمی که از ظرفیت بسیاری بالایی برای توسعه صنایع فرهنگی و خلاق برخوردار هستند، برنامه‌ریزی بسیار دقیقی را انجام داده است.

### - جذب سرمایه‌گذاری خارجی

در طول سال‌های اخیر، تقریباً تمامی صنایع فرهنگی و خلاق این کشور برای جذب سرمایه‌گذاری خارجی اقدام نمودند که در نتیجه آن، گروه‌های تجاری بین‌المللی متعددی از جمله بسیاری از غول‌های صنایع فرهنگی و خلاق وارد آلمان شدند. به عنوان مثال در حوزه صنعت موسیقی، غول‌هایی مانند Sony Music و Universal Music Group یکی پس از دیگری وارد برلین شدند. همچنین BMG و EMI، دو شرکت ضبط، دفاتر خود را در برلین راه اندازی نمودند. از این رو، آلمان پایگاه فناوری خوبی را برای توسعه صنایع فرهنگی و خلاق، به ویژه رسانه‌ها، نشریات الکترونیکی، صنایع تولید فیلم و تلویزیون ایجاد کرده است.<sup>۲</sup>

### - احترام به تنوع فرهنگی

نوآوری، هویت قومی، فرهنگ و فضای هنری پویا، عناصر محرک اجتناب‌ناپذیر توسعه صنایع فرهنگی و خلاق در آلمان به شمار می‌روند. در چارچوب احترام به تنوع فرهنگی، فضاهای زندگی مورد نیاز برای سبک‌های مختلف فرهنگی در برلین به عنوان بزرگترین شهر آلمان و همچنین یک کلان‌شهر فرهنگی در سطح جهان، فراهم می‌باشد. در نتیجه، اکنون حدود ۵۰۰ هزار خارجی از ۱۸۵ کشور جهان، معادل ۱۳ درصد از کل جمعیت، در برلین زندگی می‌کنند. به عنوان مثال، در حوزه موسیقی، ۱۰ گروه شناخته شده (از جمله ارکستر مشهور فیلارمونیک)، ۱۰۰ گروه اجرای موسیقی کلاسیک و نزدیک به ۱ هزار گروه راک پاپ در برلین وجود دارند و روزانه حدود ۱۵۰۰

1-Cultural and Creative Industries Monitoring Report, p 5, available at:

[https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Publikationen/Wirtschaft/2020-cultural-and-creative-industries-monitoring-report.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=1](https://www.bmwk.de/Redaktion/EN/Publikationen/Wirtschaft/2020-cultural-and-creative-industries-monitoring-report.pdf?__blob=publicationFile&v=1)

2- Zhang, Hongman & others (2011). Experiences of Creative Industries Development in Developed Countries and Enlightenments, Asian Social Science 7(8), 237-240. DOI:10.5539/ass.v7n8p237.

فعالیت فرهنگی مختلف در این شهر اجرا می‌شود و از این رو، برلین یک کلان شهر فرهنگی بین‌المللی درجه یک به شمار می‌رود.<sup>۱</sup>

## - منابع انسانی

در آلمان، بسیاری از شهرها دارای موسسات هنری درجه یک برای تربیت استعدادهای هنری سطح بالا هستند. آنها دارای مجموعه‌ای از امکانات فنی و معلمان درجه یک هستند که تعداد زیادی از استعدادها را با استفاده از آخرین تکنولوژی برای صنایع فرهنگی و خلاق پرورش می‌دهند. از سوی دیگر، فضای هنری آزاد و توجه زیاد مردم به هنر، هنرمندان را از سراسر جهان به آلمان جذب می‌کند. انواع استعدادهای خلاق، مانند عکاسان، طراحان مد، و معماران می‌توانند در شهرهای مختلف این کشور، زیرساخت‌های عالی و فضای زندگی مناسب را به راحتی در اختیار داشته باشند. تعداد زیادی از هنرمندان، منبع بی‌پایانی را برای توسعه صنایع فرهنگی و خلاق آلمان فراهم می‌کنند و در مقابل، توسعه این صنایع درآمد قابل توجهی برای هنرمندان مذکور به همراه می‌آورد.

## خیز جهانی برای صنایع فرهنگی و خلاق

کسب منافع مالی، ترویج و اشاعه‌ی فرهنگ و جهت‌دهی به افکار عمومی در دنیا از این طریق، آنقدر برای کشورهای مختلف و به ویژه کشورهای پیشرو در صنایع فرهنگی و خلاق اغوا کننده است که از تمام ظرفیت‌های دولتی و غیردولتی خود در این راه استفاده می‌نمایند. مرور تجارب کشورهای مذکور در این زمینه حکایت از آن دارد که حمایت‌های دولتی، تصویب قوانین حمایتی و تسهیل‌کننده، ایجاد نهادها و تشکل‌های ضروری و بهره‌گیری مطلوب از ظرفیت‌های فرهنگی و همچنین استفاده از فن‌آوری‌های نوین، مهم‌ترین اقدامات کشورها در مسیر گسترش و توسعه صنایع فرهنگی و خلاق می‌باشد.

---

1- Zhang, Hongman & others (2011). Experiences of Creative Industries Development in Developed Countries and Enlightenments, Asian Social Science 7(8), 237-240. DOI:10.5539/ass.v7n8p237.