

## پیشرفت حوزه‌های صنایع خلاق ایران در آینه آمار

در کشور ما با توجه به وجود منابع طبیعی همچون نفت و گاز، ظرفیت‌های اقتصاد خالق و صنایع خالق تاکنون چندان که باید، مورد توجه قرار نگرفته است. البته در دو دهه اخیر سیاست‌گذاری دولت‌ها و برنامه‌های راهبردی همچون سند چشم‌انداز و برنامه‌های توسعه، مسیر اقتصاد را بیش‌ازپیش به سمت حوزه صنایع خالق جهت داده‌اند.

به گزارش گروه علم و فناوری ایسکانیوز، در دنیای امروز صنایع خلاق به یکی از ارکان اصلی پیشرفت اقتصادی کشورها تبدیل شده‌اند و علاوه بر اهمیتی که خود دارند، تأثیرات قابل ملاحظه‌ای بر حوزه‌های دیگر مانند اشتغال‌زایی و تأثیرات فرهنگی نیز از خود برجای می‌گذارند.

در کشورهای پیشرفته سهم درآمدهای حاصل از صنایع خالق در اقتصاد ملی بسیار پررنگ است؛ اما در کشور ما با توجه به وجود منابع طبیعی همچون نفت و گاز، ظرفیت‌های اقتصاد خالق و صنایع خالق تاکنون چندان که باید، مورد توجه قرار نگرفته است.

البته در دو دهه اخیر سیاست‌گذاری دولت‌ها و برنامه‌های راهبردی همچون سند چشم‌انداز و برنامه‌های توسعه، مسیر اقتصاد را بیش‌ازپیش به سمت حوزه صنایع خالق جهت داده‌اند. برای آن که نگاهی دقیق‌تر نسبت به این موضوع داشته باشیم، تصمیم گرفتیم که در این مطلب به‌طور خلاصه وضعیت صنایع خالق ایران را در برخی حوزه‌ها در آینه آمارها بررسی کنیم.

### حوزه استارت‌آپ

ورود استارت‌آپ‌ها به ایران از اوایل دهه ۸۰ شمسی آغاز شد که در سال‌های ۸۶ و ۸۸ روند ایجاد استارت‌آپ‌ها و رشد آنها آغاز گردیده و در سال‌های ۹۲ تا ۹۶ از روند رو به رشد قابل ملاحظه‌ای برخوردار بوده است. اگرچه در حال حاضر آمار رسمی دقیقی از تعداد استارت‌آپ‌های ایرانی در دست نیست، اما آمارهای غیررسمی نشان می‌دهد که این تعداد از ۱۳۰ استارت‌آپ در سال ۹۲ به حدود ۴۲ هزار استارت‌آپ در سال ۹۶ رسیده است که تقریباً رشدی معادل ۳ هزار برابر داشته است.

همچنین تعداد شتاب‌دهنده‌های ایرانی از ۵ شتاب‌دهنده در سال ۹۲ به ۷۲ شتاب‌دهنده در سال ۹۶ رسیده است که می‌توان گفت از رشد حدودی ۱۵ برابری برخوردار بوده است. در رأس شتاب‌دهنده‌ها مراکزی همچون آواتک، ستاک، دیموند، بیک برتر، تریگ آپ، پیشگامان پژوهاک پردیس و صبا ایده قرار دارند که توانسته‌اند با حمایت از تعداد قابل توجهی از استارت‌آپ‌های نسبت از شتاب‌دهنده‌های دیگر پیشی بگیرند.

در حال حاضر قطب اصلی استارت‌آپ کشور تهران است و پس از تهران به ترتیب استان‌های خراسان رضوی، فارس و البرز قرار دارند. لازم به ذکر است که تعداد استارت‌آپ‌های ایرانی در زمینه فروشگاه اینترنتی بیش از سایر حوزه‌ها بوده و پس از آن به ترتیب، حوزه‌های فینتک، رسانه و خبر، خدمات آنلاین، تبلیغات و آموزش در رتبه‌های بعد قرار می‌گیرند.

در چند سال اخیر رشد قارچ گونه استارتاپ‌ها باعث ایجاد رقابت شدید در این حوزه گردیده است که البته تعداد قابل توجهی از استارتاپ‌ها به دلایل مختلف از قبیل نداشتن سرمایه کافی، نداشتن دانش و تجربه و همچنین نداشتن تیم مؤثر و خالق در مراحل ابتدایی کار متوقف شده و شکست خورده‌اند.

## حوزه گردشگری

در حوزه گردشگری آمارهای قابل توجهی وجود دارد که از اهمیت این حوزه، هم برای گردشگران داخلی و هم برای گردشگران خارجی خبر می‌دهد. بر اساس آمارها، تا سال ۹۶ حدود ۹ میلیون گردشگر ایرانی به خارج از کشور سفر کرده‌اند که نیمی از سفرهای آنها به سفرهای زیارتی اختصاص داشته است.

همچنین نیمی از گردشگران زیارتی زائران کربلا بوده‌اند که در ایام مختلف سال به‌ویژه در ایام اربعین به مقصد این شهر از کشور خارج شده‌اند. همچنین بر اساس آمارهای اعلام شده، تعداد گردشگران خارجی که به ایران وارد شده‌اند حدود ۵ میلیون و ۲۰۰ هزار نفر بوده است که نشان از اهمیت تمرکز بر این حوزه و بهبود زیرساخت‌های فرهنگی و گردشگری دارد.

البته تا مردادماه ۹۷، سفرهای ایرانیان به خارج از کشور در مقایسه با همین مدت در سال قبل حدود ۱۱ درصد کاهش پیدا کرده است. گفتنی است که کشورهای ترکیه، عراق، امارات، گرجستان و جمهوری آذربایجان کشورهایی هستند که بیشترین مقصد گردشگری ایرانیان را به خود اختصاص داده‌اند.

## بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای در ایران حداقل از دو دهه پیش به‌طور پررنگ در اقبال مختلف مردم جامعه نفوذ داشته‌اند و بسیاری از کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان نیز ترجیح می‌دهند بخشی از زمان خود را با این سرگرمی سپری کنند. صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران به‌ویژه در ده سال اخیر از رشد قابل توجهی برخوردار بوده است. تا سال ۲۰۱۶ کشور چین با ۲۴ میلیارد دلار درآمد از محل فروش بازی‌های رایانه‌ای رتبه اول در جهان را به خود اختصاص داده بود و کشور ما نیز با فروش ۲۷۰ میلیون دلاری در جایگاه بیست و پنجم را به خود اختصاص داده است.

بر اساس آمارها حدود ۴۰ درصد از کاربران بازی‌های رایانه‌ای در ایران را زنان تشکیل می‌دهند و اغلب کاربران نیز در رده سنی ۱۲ تا ۱۹ سال قرار دارند. گفتنی است کشورهای امریکا، ژاپن، کره جنوبی و آلمان کشورهایی هستند که پس از چین در جایگاه‌های دوم تا پنجم جهان در زمینه درآمد از بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند.

انتهای پیام/