

## بررسی نقش برنده‌سازی شهری در تحقق مفهوم شهر خلاق (مورد مطالعه: ارومیه)

شیرزاد محمودی آذر<sup>۱</sup>

دکتر زهره داود پور<sup>۲</sup>

تاریخ ارسال مقاله: ۱۳۹۷/۷/۳۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۲/۱۴

### چکیده

شهرهای نام‌آور برای تثبیت جایگاه خود همواره در تلاش‌اند تا خود را به یکی از انگاره‌های جدید ربط دهند. یکی از این انگاره‌ها شهر خلاق است. شهرها با ملحق شدن به شبکه شهرهای خلاق در پی افزایش توان اقتصادی خود می‌باشند و برای نیل به این رشد اقتصادی به تدوین سیاست‌ها و استراتژی‌هایی دست‌زنده‌اند که یکی از آن‌ها برنده‌سازی شهری است، زیرا اصلی‌ترین رسالت برنده‌ینگ شهری کمک به رشد اقتصادی شهر است. پژوهش حاضر بر آن است تا نقش و تاثیر برنده‌سازی شهری را بر تحقق مفهوم شهر خلاق مورداً‌زمون قرار دهد. پژوهش از نظر هدف، کاربردی و روش انجام آن توصیفی-تحلیلی می‌باشد. نتایج رابطه و همبستگی معنی داری را بین مولفه‌های برنده‌سازی و شاخص‌های شهر خلاق نشان می‌دهد و آنها را مکمل و تقویت کننده‌ی یکدیگر می‌دانند. همچنین نتایج رتبه بندی مناطق شهری از منظر مولفه‌های مذکور نشان می‌دهند که مناطق ۵ و ۱ نسبت به دیگر مناطق در وضعیت بهتری به سر می‌برند و با توجه به اینکه عنوان شهر خلاق مطرح می‌باشد و نه مناطق شهری خلاق، لذا توصیه می‌گردد، مدیریت شهری در راستای توازن مناطق شهری و توزیع مناسب و عادلانه خدمات، زیرساخت‌ها و ... به اتخاذ سیاست‌ها و استراتژی‌های مناسب اقدام نماید.

**واژه‌های کلیدی:** برنده‌سازی شهری، شهر خلاق، پایداری اقتصادی، FANP، ارومیه

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری گروه شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین

<sup>۲</sup> دانشیار گروه شهرسازی، دانشکده معماری و شهرسازی، واحد قزوین، دانشگاه آزاد اسلامی، قزوین

## ۱- مقدمه

شكل گرفتن شبکه جهانی شده شهر و انگیزه رقابت مرتبط با آن در سالیان گذشته، همه شهرها را از بزرگ تا کوچک بر آن داشت تا نقش و جایگاه خود را از نظر جهانی، ملی و منطقه‌ای از نو ارزیابی و بازندهیشی کنند. شهرها با بازندهیشی و تأمل در فرصت‌ها و تهدیدهایشان در پی افزایش قدرت جذب و مطرح کردن خودشان هستند. در این بین برای بسیاری ایده شهر خلاق به شیوه نوینی برای نگاه کردن به توسعه شهر تبدیل شده است، زیرا در اصل به سرمایه‌های شهری به شیوه‌ای متفاوت می‌نگرد و حتی عده‌ای بحث از جنبش شهر خلاق می‌کنند (شورت و یونگ<sup>۱</sup>). (۱۳۸۶: ۱۷۳).

در همین زمینه، شهرها به منظور ماندگاری در بازار رقابتی جهان و ثبت جایگاه خود در میان انبوه رقبا، برای ایجاد تصویر ذهنی جدید، به بازاریابی مکان و برنده‌سازی روی آورده‌اند (متاکساس<sup>۲</sup>: ۲۰۱۰؛ ۲۲۸: ۲۰۱۰). با برنده‌سازی شهری، تاریخ، کیفیت محل، شیوه زندگی و فرهنگ به منظور ایجاد مزیت رقابتی تبلیغ می‌شود و جایگاه شهر به عنوان محلی برای اقامات، کسب و کار و یا مقصد گردشگری تقویت می‌شود (زنکر و براون<sup>۳</sup>: ۴۵؛ ۲۰۱۱: ۴۵) و همچنین از طریق آن، فرصت، قدرت یا نفوذ شهر در محیط رقابتی افزایش می‌یابد (ژانگ و ژیاوین<sup>۴</sup>: ۸۱؛ ۲۰۰۹: ۸۱).

ایجاد محیطی خلاق برای موفقیت اقتصادی شهرها حیاتی است. یک شهر خلاق باید بتواند گروه‌های گوناگون اجتماعی با فرهنگ‌های متنوع را در خودپذیرا باشد، چرا که وجود یک جمعیت متنوع با ایده‌های گوناگون شناس ظهور خلاقیت را افزایش می‌دهد. لازمه این مهم، تنوع بخشیدن به فرصت‌های اشتغال و تفریح است، زیرا برای جذب سرمایه‌های انسانی و خلاق، شهرها و مناطق وابسته به آن‌ها باید دارای تصاویر ذهنی مثبت و خاصی باشند. در حال حاضر ارومیه و دیگر شهرهای ایران قادر تصویری منحصر به فرد و قوی می‌باشند و همین موضوع باعث شده که این شهرها نتوانند به شکل مناسبی ویژگی‌های خود را معرفی کنند. در نتیجه بخش مهمی از پتانسیل‌ها و جاذبه‌های آن‌ها ناشناخته و بدون استفاده مانده است. تصاویر ضعیف و کلیشه‌ای که با نام بسیاری از این شهرها گره خورده، مانعی در برابر آینده روشن آن‌هاست. از همین رو اگر چه برنده‌سازی فی‌نفسه هدف نیست و اهدافی نظیر افزایش درآمد شهر، افزایش اعتبار شهر یا بهبود تصویر شهر را در راستای توسعه اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی مد نظر قرار می‌دهد و همچنین با ذکر این نکته که ایده شهر خلاق سعی دارد تا کیفیاتی را که تصویر ذهنی یک شهر را برای شهر وندان زیباتر می‌کند، تقویت نماید، بنابراین می‌توان حرکت بهسوی اقتصاد خلاق و پایداری

<sup>۱</sup> Short & Yeong

<sup>۲</sup> Metaxas

<sup>۳</sup> Zenker & Braun

<sup>۴</sup> Zhang & Xiaobin

اقتصادی و درنتیجه کسب جایگاه شهر خلاق را معلوم و حد نهایی برنده‌سازی شهری در نظر گرفت. لذا این پژوهش بر آن است تا با استفاده از مولفه‌های موثر بر برنده‌سازی شهری در جهت نیل به پایداری اقتصادی و تحقق مفهوم شهر خلاق گام بدارد. نمونه موردی پژوهش حاضر شهر ارومیه است که با توجه به تنوع قومی و فرهنگی، زیرساخت‌های تاریخی، جغرافیایی، فرهنگی، سیاسی، کالبدی، اقتصادی و طبیعی موجود لزوم توجه به برنده‌سازی شهری به عنوان زمینه سازو بسترساز پایداری اقتصادی و درنهایت جهش به سمت جایگاه شهر خلاق امری ضروری می‌نماید. در این راستا پژوهش حاضر در صدد پاسخگویی به سوالات زیر می‌باشد: ۱- شناسایی و اولویت‌بندی مهم‌ترین مولفه‌های برنده‌سازی شهری و شاخص‌های شهر خلاق ۲- سنجش تاثیر مولفه‌های برنده‌سازی در تحقق شهر خلاق ۳- رتبه بندی مناطق شهری ارومیه به لحاظ مولفه‌ها و شاخص‌های مذکور

## ۲- مبانی نظری و پیشینه تحقیق

### ۱-۲ شهر خلاق

با مطالعه متون نظری درباره نظریه شهر خلاق متوجه می‌شویم نخستین بار این ایده به شکل کنونی و مدون در دهه ۱۹۸۰ میلادی از سوی تعداد زیادی از اقتصاددانان و نوگرایان در زمینه بازسازی شهر در سطح جهانی مطرح شد. رواج این ایده به عنوان یک استراتژی توسعه شهری تا حدودی با فرایند فرآگیر تغییر اجتماعی قابل توصیف است که بیش از آنکه زودگذر باشد، ساختاری است. ماهیت این فرایندها اقتصادی (جهانی شدن، اقتصاد خدماتی)، ژئوپلیتیکی (کمنگ شدن مرزهای ملی و ظهور مناطق به عنوان موتور رشد و توسعه)، فنی (ارتباطات مخابراتی و حمل و نقل) و همچنین فرهنگی-اجتماعی (مفهوم مصرف) است.

عنوان شهر خلاق نخستین بار توسط یونسکو مطرح شد. اما معنایی که در آن روز مدنظر یونسکو بود، با مفهوم امروزین شهر خلاق کاملاً تفاوت دارد. یونسکو در سال ۲۰۰۲ اعلام کرد «هر چند تاکنون به آثار تاریخی و باستانی کشورها اهمیت داده‌ایم، اما از این به بعد باید به فرهنگ شهری هم توجه کرد». به این ترتیب عنوان شهر خلاق با ضوابطی خاص در یونسکو شکل گرفت و اعلام شد که شهرها در صورت تمایل برای داشتن این عنوان تقاضا دهند تا به این ترتیب امکان سرمایه‌گذاری بین‌المللی به ویژه در صنعت جهانگردی راحت‌تر صورت پذیرد. هرچند یونسکو در این طرح به عنصر اقتصاد نیز توجه کرده بود اما هدف اصلی آن از اعطای این عناوین به شهرها، شکوفایی فرهنگ بود.

درباره شهر خلاق و مناطق خلاق اولین بار دبور<sup>۱</sup> در سال ۱۹۶۷ مبحثی تحت عنوان (شهر تماشایی یا شهر نمایش) مطرح کرد. به باور او، این بار سرمایه انسانی شهر است که پایه ای برای

<sup>۱</sup> Deboer

تولید می‌گردد. شهر خلاق از ترکیب سه عنصر مکان، انسان و سرمایه‌گذاری خلق می‌شود. هر چند این عوامل شامل کلasterها و پارک‌های صنعتی مشابه است. اما ایده شهر خلاق بر این باور است که باید بر عنصر مکان، خارج از صنعت و به عنوان محیطی که کیفیت زندگی انسان را بالا می‌برد، توجه داشت (اسکات<sup>۱</sup>، ۲۰۰۶: ۵۴). شهروندان در گذشته به طبقات کارگر و سرمایه‌دار تقسیم می‌شدند، اما در قالب مفهوم شهر خلاق، به طبقات خلاق و غیر خلاق تقسیم می‌شوند. طبقهٔ خلاق حامل داشت است و بار اقتصاد دانش‌محور بر شانهٔ افرادی است که در شهرها زندگی می‌کنند و تخصص کافی دارند. در هم آمیختگی سرمایه‌گذاری، مکان و انسان‌ها، باید به نوآوری برسد؛ نوآوری در حوزهٔ مدیریت شهری، مسائل مدنی، مسائل اقتصادی، مسائل اجتماعی و مسائل فرهنگی و هنری. ( قادری، ۱۳۹۱: ۷۴).

از میانهٔ دههٔ ۱۹۹۰ به بعد، ابتدا در بریتانیا و سپس در آمریکا، مفهوم شهر خلاق به یک پارادایم عمومی و یک مدل جدید از گرایش به برنامه‌ریزی سیاست‌های شهری تبدیل شده است (Reckwitz<sup>۲</sup>، ۲۰۰۹: ۴). منطق اصلی این بود که همواره پتانسیل هر منطقه بیش از آن چیزی است که در نگاه اول به نظر می‌رسد. از این منظر، باید شرایطی برای افراد مهیا شود که بتوانند برای شکوفایی فرصت‌های مختلفی از کمک به بی‌خانمان‌ها گرفته تا خلق ثروت، بیندیشند، برنامه‌ریزی کنند و دست به اقدام بزنند. جان کلام این که مردم عادی نیز می‌توانند معجزه بیافربینند و اگر هر کس تنها ۵ درصد رویاپردازتر از امروز بود، دنیا وضع دیگری داشت (آصف، ۱۳۸۷: ۴۰). در سه دههٔ آخر قرن بیستم با ورود به عصر پسامدرنیسم، شهر بستر مناسبی برای فعالیت‌های شرکت‌های فراملیتی و سازمان‌های جهانی و درنهایت صنایع خلاق شد و در حالی که تا پیش از آن شهر از این منظر محلی برای مبادله کالاهای کشاورزی و یا محلی برای استقرار کارخانه‌های صنعتی بود، به مولد ثروت بدل شد و از این منظر سرمایه‌انسانی شهر است که پایهٔ تولید شد و مهم‌تر از آن سرمایه‌انسانی خلاق در پیشرو بودن شهرهای جهان در امر تولید، نقش‌آفرین شد.

نخستین کسی که اصطلاح شهر خلاق را مطرح کرد، ریچارد فلوریداست. او در سال ۲۰۰۲ اولین کتاب خود را با عنوان طبقهٔ خلاق<sup>۳</sup> و پس از آن در سال ۲۰۰۵ کتابی دیگری را برای تقویت موضوعش منتشر کرد. فلوریدا در نظریهٔ خود ثابت می‌کند اصول علم اقتصاد در کشورهای توسعه‌یافته تغییر یافته است و در آن رشد اقتصادی دیگر بر پایهٔ مواد خام و یا رقابت شرکتها و کارخانه‌ها نیست. فلوریدا به جای مدل رایج تولید در توسعهٔ اقتصادی، مصرف مبتنی بر مدل توسعهٔ اقتصادی را به عنوان اساس نظریهٔ خود ارائه می‌دهد. مدل تولید در توسعهٔ اقتصادی فرض می‌کند سرمایه‌گذاری در زمین و موادی که به نوبهٔ خود خارج از یک منطقه با سود بالا فروخته می‌شود،

<sup>۱</sup> Scotte

<sup>۲</sup> Reckwitz

<sup>۳</sup> Creative class

محرك رشد اقتصادي است. در اين مدل، کارگران به جاي هزينه متغير، به عنوان هزينه ثابتی در سیستم تولید مشخص می‌شوند. فلوریدا، مدلی برای مصرف ارائه می‌کند که در آن افراد جوان و کاملاً ماهر و تحصیل کرده‌ای را که محرك رشد اقتصادي‌اند، به بافت خلاقانه کالا و خدمات می‌افزاید. فلوریدا عبارت طبقه خلاق را برای توصیف افراد هوشمند و خلاقی که رشد اقتصادي را هدایت می‌کنند، ارائه می‌کند. (ویکتور<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳: ۲۹). در سال ۲۰۰۷ نیز اسکات با استفاده از ادبیاتی که ریچارد فلوریدا مطرح کرده بود، مباحثش را در ارتباط با شهرها و مناطق خلاق مطرح ساخت. نظرات او بیشتر پیرامون مباحث ذیل است:

۱. چگونه می‌توانیم مزیت‌های رقابتی و ظرفیت‌های موجود در شهرها را به سمت خلاقیت بیشتر پیش ببریم؟ آیا این امکان وجود دارد؟

۲. با دانستن و شناخت مزیت‌های رقابتی و ظرفیت‌های خلاقیت‌زا در یک شهر و یا منطقه، چگونه با استفاده از سیاست‌گذاری‌های منطقه‌ای آن را تقویت کنیم؟ (مرکز مطالعات و برنامه‌ریزی شهر تهران، ۱۳۹۲: ۱۱)

## ۱-۱-۲- چارچوب شکل گیری شهر خلاق

نمود بیرونی شهر خلاق از ترکیب و تلفیق عوامل متعددی شکل می‌گیرد که مهم‌ترین آن‌ها ارکان، اصول، زیرساخت‌ها و شاخص‌ها هستند.

جدول ۱: چارچوب شکل گیری شهر خلاق

شاخص‌ها	اصول	ارکان	زیرساخت‌ها
سرمایه انسانی	پرورش خلاقیت و پاداش برای آن	مردم	بسתרهای دانش
سرمایه اجتماعی	سرمایه‌گذاری در اکوسیستم خلاق	بنگاه‌های اقتصادی	صنایع با فن‌آوری بالا
زیرساخت	گسترش تنوع و کثرت	فضا	بسתרهای اجتماعی
فناوری	شکوفایی خلاقیت	پیوندها و ارتباطات	هنر و فرهنگ
مدارای اجتماعی	ارش ریسک‌پذیری	چشم‌انداز و آوازه	
تنوع قومی	اصالت‌بخشی		
انعطاف‌پذیری	سرمایه‌گذاری در ساخت و کیفیت مکان		
ابتكار	مسئولیت‌پذیری برای تغییر جامعه		
خطروپذیری	از میان برداشتن موانع خلاقیت		
رهبری	تضمين حق خلاقیت		

منبع: لندri، ۲۰۰۸: ۴۹

<sup>۱</sup> Wiktor

## ۲-۱-۲- پیش‌شرط‌های تحقق یک شهر خلاق

شرط اول این شهرها را می‌توان تحمل پذیرش تنوع دانست؛ به عبارتی آن‌ها محیط‌های بازی به شمار می‌روند که توانایی پذیرش گروه‌های مختلف انسانی با فرهنگ‌های مختلف را دارند. شرط دوم فراهم کردن بستر مناسبی برای بروز ایده‌های ساکنان و تبادل این ایده‌ها و در نهایت استفاده از آن‌ها برای حل مشکلات و توسعه اقتصادی، اجتماعی و شهری است. شرط سوم دسترسی شهر خلاق به استعدادها و منابع انسانی و فکری است. این اصطلاح تحت عنوان طبقه خلاق از آن یاد می‌شود. شرط چهارم دسترسی این شهرها به فناوری‌های سطح بالا و داشتن اقتصادی خلاق و استخدام افراد در این نوع صنایع است. شرط پنجم این شهرها را می‌توان قدرت و توان ویژه در مواجهه با بحران‌هایی چون فقر، بی‌خانمانی، بافت‌های فرسوده و ... دانست. شرط ششم وجود حکمرانی مطلوب در این شهرهاست؛ می‌توان سه عنصر، دولت محلی، نهادهای مردمی و بخش خصوصی را در کنار هم و در تعامل با هم دید. شرط هفتم همان جایگاه ویژه فرهنگ در ابعاد مختلف شهر و نیز سیاست‌ها و برنامه‌های شهری و استفاده موثر از تمام منابع فرهنگی حتی آن‌هایی که ممکن است بی‌اهمیت جلوه داده و مورد غفلت واقع شوند مثل موسیقی محلی، غذا، لباس نمایش‌ها و بازی‌های بومی و ... (قربانی، ۱۳۹۲: ۱۵).

## ۲-۲- برنده و برنده‌سازی شهری

انجمن بازاریابی امریکا، «برند» را به عنوان یک نام، واژه، اصطلاح، نماد علامت، نشان، طرح یا ترکیبی از این موارد معرفی می‌کند که معرف اختصاصی کالاهای و محصولات یک گروهی از تولیدکنندگان و یا فروشنندگان است که آن کالاهای و خدمات را از کالاهای و یا محصولات تولیدکنندگان و یا فروشنندگان و یا رقبای دیگر تمایز می‌سازد (موسسه مطالعات و پژوهش‌های بازرگانی، ۱۳۹۰).

مکان‌ها (شهرها) برخلاف محصولات یا خدمات معمولی بستهٔ پیچیده‌ای از کالاهای، خدمات، احساس و ادراک مشتریان و تمامی ترکیبات آن‌ها به شمار می‌روند (راینیستو<sup>۱</sup>، ۲۰۰۳: ۷۸). «برند شهری» ترکیبی پیچیده از استنباط‌ها و تصورات ذهنی مخاطبان در خصوص یک شهر و شهروندان آن، فضای زندگی و فضای کسب‌وکار و جذابیت‌های گردشگری آن است (مظفری، ۱۳۹۱: ۶). برند، ساختاری چندبعدی است که مدیران به وسیله آن محصولات یا خدمات را واجد ارزش می‌سازند، فرایندی است که باعث می‌شود مصرف‌کنندگان به وسیله آن به این ارزش‌ها با اطمینان نگریسته و به آنها احترام بگذارند (جعفرپیشه، ۱۳۹۰: ۶۷). در تعاریف بازاریابی مفاهیم برنده و برنده‌سازی یکی نیست. طبق تعریف فرهنگ لغت بازاریابی، برنده‌سازی شامل کلیه مراحل درگیر در ایجاد یک نام منحصر به فرد (برند) و حفظ آن است (استیگل و فریمن<sup>۲</sup>، ۲۰۰۶: ۱۴). تصویر یا

<sup>۱</sup> Rainisto

<sup>۲</sup> Stigel & Frimann

تصاویر حک شده بر ذهن مردم در باب وضعیت و موقعیت یک شهر، در هر نقطه از دنیا، اغلب بر موضوعاتی همچون آب و هوا، آلودگی، حمل و نقل و ترافیک، هزینه زندگی، تفریح و تسهیلات ورزشی، نظم و قانون و حیات فرهنگی آن شهر متمرکز است. «برند شهری» در واقع تصویر و گفتمانی است که مؤلفه‌های فوق و همچنین، مؤلفه‌هایی فراتر از آن را در اذهان شهروندان یک شهر یا شهروندان شهرهای دیگر در سراسر دنیا بر جا می‌گذارد (دینی<sup>۱</sup>، ۲۰۱۱، ۴۶).

«برنده‌سازی شهری» یک راهبرد جامع و بلندمدت در کار راهبرد توسعه شهری (CDS) و توسعه اقتصادی شهر (LED) است که از سلسله‌ای از راهبردهای به هم پیوسته و یکپارچه تشکیل شده و درنهایت موجب ارتقای اعتبار و خوش‌نامی شهر در میان سایر شهرها و افزایش توامندی‌های رقابتی و بهبود زندگی شهروندان می‌شود (مظفری، ۱۳۹۱: ۶). برنده‌سازی شهری رشته جدیدی است که از تلاقي چندین رشته ایجادشده (بازاریابی، سیاست عمومی، دیپلماسی، گردشگری، توسعه اقتصادی، روابط بین‌الملل). بنابراین اگر در مورد تعریف دقیق برنده‌سازی شهری سردرگمی به وجود آید نباید تعجب کرد (کازمیک<sup>۲</sup>، ۲۰۱۱، ۲۳).

## ۲-۱-۱- شاخص‌های برنده‌سازی شهری

### شاخص آنهولت

این شاخص اولین بار توسط سیمون آنهولت در سال ۲۰۰۵ مطرح شد. مهم‌ترین مؤلفه‌های برنده‌سازی از نظر آنهولت عبارت‌اند از: میزان شناخته شده شهر مورد نظر در دنیا - زیبایی شهر - فرصت‌های اقتصادی و آموزشی شهر مورد نظر (واهیورینی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۱: ۱۶) - میزان جذابیت شهر - سبک زندگی شهری پرشور و نشاط (کریس<sup>۴</sup>، ۲۰۱۴: ۴۲) - ساکنان یک شهر. در این جا، مهمان‌نوازی و میزان خون گرم بودن ساکنان شهرها و این که مردم یک شهر چقدر به غریبه‌ها تعصب دارند، مورد تأکید است (غفوریان و همتپور، ۱۳۹۲) و درنهایت این که پیش‌شرط‌های زندگی، در یک شهر، تأثیر بسزایی در ساخت برنده‌سازی شهر دارد. نحوه و روش زندگی، تهیه مسکن و احتیاجات، استانداردهای خدمات عمومی نظیر مدارس، بیمارستان‌ها، حمل و نقل عمومی، تسهیلات ورزشی و غیره، (خرازی آذر، ۱۳۹۱: ۱۹۳).

### شاخص سافرون

شاخص سافرون که بیشتر برای رتبه‌بندی شهرهای اروپایی استفاده می‌شود، بیشتر به «کیفیت شناختی» و دو جنبه «ظرفیت منابع شهر» و «قدرت برنده‌سازی» توجه دارد. جنبه ظرفیت منابع شهر موارد زیر را اندازه‌گیری می‌کند: گشت و گذار و جاذبه‌های گردشگری-آشپزی و رستوران -

<sup>۱</sup> Dinnie

<sup>۲</sup> Cozmiuc

<sup>۳</sup> Wahyurini

<sup>۴</sup> Chris

چگونگی حمل و نقل عمومی و استفاده از آن‌ها با پای پیاده - هزینه‌های بسیار کم برای تفریح و خوش‌گذرانی - تعداد و قدرت ویژگی‌های مثبت/ جذاب شهر - تصویرهای شناخته شده شهری - ارزش محاوره‌ای - شناسایی رسانه‌ای (هیلدرت<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸: ۳۴).

### شاخص گردشگران

از آنجایی که صنعت گردشگری امروزه در ردیف صنعت‌های پردرآمد و همه‌گیر دنیا قرار دارد، نظر مسافران و گردشگران، به عنوان مشتریان اصلی این صنعت، می‌تواند از اهمیت ویژه‌ای در زمینه رتبه‌بندی برندها برخوردار باشد (آرپاد<sup>۲</sup>: ۶۵، ۲۰۱۱).

### ۳-۲- اثرات و رابطه برنده‌سازی شهری با شهر خلاق

آینده در دستان شهر های مبتکر و نوآور است. خلاقیت و نوآوری در افراد با افزایش محرك‌های محیطی بیشتر می شود. ارنست ویل اعتقاد دارد یکی از راه های مهم متابولور کردن خلاقیت، ایجاد فضای محرك، مستعد و به طور کلی خلاق است. محیط مناسب انگیزه افراد را برای بیان تفکر نو و خلاق بالا می‌برد. در محیط خلاق، انعطاف پذیری محیط به اندازه‌ای بالاست که فرد احساس می‌کند از استعدادها و ایده‌های خلاق او استفاده های صحیح می شود و توانایی و مهارت های خلاق او در ایجاد اندیشه‌های جدید و روش های نوین هدر نمی رود و مورد تشویق و ترغیب قرار می‌گیرد. از دیگر خصوصیات محیط خلاق اعتماد افراد به یکدیگر و اطمینان به این مسئله است که می‌توانند ریسک های روانی را برای بیان ایده‌های خود انجام دهند، چون در این محیط به دلیل ارائه‌ی یک ایده‌ی خام و شاید هم خنده دار، نه تنها تحکیر نمی‌شوند بلکه مورد تشویق نیز قرار می‌گیرند و همچنین مالکیت معنوی فعالیت های خلاق حفظ می‌شود. از طرفی افراد خلاق نیز به فضایی برای زندگی، کار و نمایش کارهای خود نیاز دارند. مهاجرت و جابجایی از فضاهای مستعد می‌تواند تهدیدی برای بقا و خلاقیت و نوآوری باشد. با بوجود آوردن فضاهای با ثبات و مطمئن برای هنرمندان، افراد و کسب و کارهای این افراد مجبور به جابجایی و مهاجرت نمی شوند؛ بر این اساس می‌توانیم بگوییم فراهم آوردن چنین فضاهایی برای این افراد ضروری است و در حقیقت افراد خلاق و محیط خلاق لازم و ملزم یکدیگر هستند.

در همین راستا شهرها باید به ویژگی های منحصر به فرد مکانی و فضایی خویش، بیش از پیش متنکی باشند در واقع این خصلت های مکان پایه ( محل پایه) برای یک شهر مشخص می‌کند که چگونه بر دیگران پیشی بگیرد و بتواند در رقابت با دیگر نواحی شهری در اقتصاد دانش محور جهانی خود را از سایرین متمایز سازد (همان). از ضرورت‌های مهم شهر ها، این است که همیشه از مسائلی

<sup>۱</sup> Hildreth

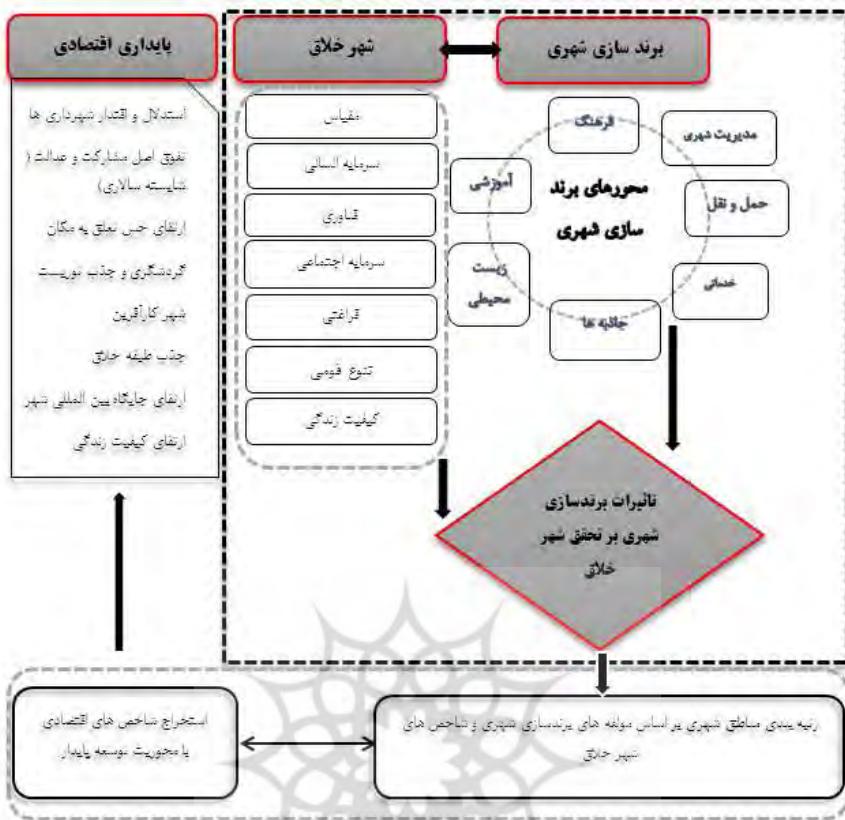
<sup>۲</sup> Arpad

که به صورت جداگانه و محلی هستند، یک چشم انداز جهانی داشته باشند که پایه آن بر زمینه‌های محلی استوار باشد (اوکانو و سامسون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰: ۵۱۱).

بنابراین می‌توان گفت شهرها نیازمند تقویت برنامه ریزی شهری بر مبنای خلاقیت و نوآوری افراد و متخصصان نخبه و آگاه (طبقه خلاق) و یا به عبارتی سرمایه انسانی خلاق در راستای دستیابی به سیستم مدیریت قوی، ساختار اقتصادی قوی، زیرساخت‌های مناسب و ... می‌باشند. از این رو با توجه به نظریات لندری و فلوریدا و ... متوجه می‌شویم بین مؤلفه‌های برنده‌سازی شهری و شاخص‌های شهر خلاق نوعی همبستگی قوی وجود دارد و در حقیقت می‌توان آن‌ها را مکمل و تقویت‌کننده یکدیگر در نظر گرفت. هم لندری و هم فلوریدا ایجاد و تقویت محیطی با کیفیت برای زندگی و کار را به عنوان پیش‌شرط ورود طبقه خلاق به شهرها، منوط به شناخت مزیت‌های رقابتی و ظرفیت‌های خلاقیت‌زا از یک سو و تقویت سیاست‌گذاری‌های منطقه‌ای برای تحقق این مهم را از سوی دیگر مدنظر قرار داده‌اند. در این زمینه برنده‌سازی به عنوان شیوه‌ای راهبردی در تلاش است به شهر هویتی رقابتی بخشد و ظرفیت‌ها و پتانسیل‌های موجود را برای دستیابی به پایداری اقتصادی تقویت کند. از جمله تأثیرات احتمالی برنده‌سازی شهری برای ایجاد یک محیط خلاق، می‌توان به موارد زیر اشاره داشت: ابزاری برای برنامه‌ریزی و توسعه شهر؛ افزایش کیفیت زندگی ساکنان شهر؛ جذب منابع مالی جدید ورود سرمایه‌گذاران به شهر؛ تقویت تصویر و آوازه شهر و ایجاد غرور شهر وندی؛ توسعه گردشگری؛ تأثیرگذاری بر ارزش‌های محلی؛ تأثیرگذاری بر طبیعت و محیط زیست و ... البته باید توجه داشت که حد اعلای برنده‌سازی شهری و تفوق شهر خلاق در دستیابی به پایداری اقتصادی نمایان می‌شود. بنابراین مدل مفهومی پژوهش، بدین صورت می‌باشد:



<sup>۱</sup> Okano and Samson



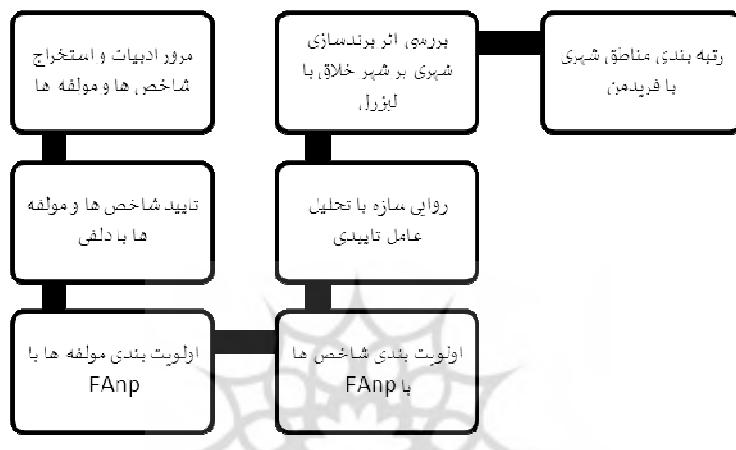
شکل ۱: مدل مفهومی پژوهش

### ۳- روش شناسی تحقیق و محدوده مطالعاتی

#### ۱-۳ روش تحقیق

پژوهش حاضر از نظر هدف، در زممه پژوهش‌های کاربردی تعریف می‌شود زیرا نتایج آن می‌تواند ترسیم کننده‌ی مسیری برای دیگر شهرهای ایران در دستیابی به عنوان شهر خلاق باشد، همچنین از نظر ماهیت و روش پاسخ دهی به مسئله تحقیق از نوع توصیفی - تحلیلی می‌باشد. روش تحقیق بر اساس مدل سازی ریاضی می‌باشد. همچنین این پژوهش در زممه پژوهش‌های کمی-کیفی قرار می‌گیرد. جامعه آماری مناطق پنج گانه شهر ارومیه می‌باشد. با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی ساده از تعداد کل جامعه آماری، ۳۸۴ نفر به عنوان نمونه و با استفاده از روش کوکران انتخاب گردیده‌اند. روایی صوری پرسشنامه توسط پانل متخصصان مورد تایید قرار گرفت. پایایی پرسشنامه تحقیق با استفاده از فرمول ویژه کرونباخ آلفا ۰/۸۵ به دست آمد. روش نمونه گیری به صورت پرسشنامه و توزیع آن بین شهروندان حاضر در مناطق شهری و همچنین تعدادی از متخصصین شهرسازی، اعضای هیئت علمی دانشگاه‌ها، شوراهای شهر و مدیران سازمان‌ها و

ارگان‌های مختلف می‌باشد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها ابتدا با استفاده از روش دلفی به تایید مولفه‌ها و شاخص‌های مستخرج از مبانی نظری تحقیق پرداخته و سپس با استفاده از مدل FAnp اولویت بندی مولفه‌ها و شاخص‌ها را انجام داده و با تحلیل عاملی تاییدی، روایی سازه را مورد آزمون قرار داده و با استفاده از نرم افزار لیزرل، تحلیل مسیر را (سنجهش میزان تاثیر مولفه‌های برنده‌سازی شهری بر تحقق شهر خلاق) و در نهایت با استفاده از آزمون فریدمن، رتبه بندی مناطق شهری را انجام می‌دهیم. فرایند کلی پژوهش به صورت زیر می‌باشد:

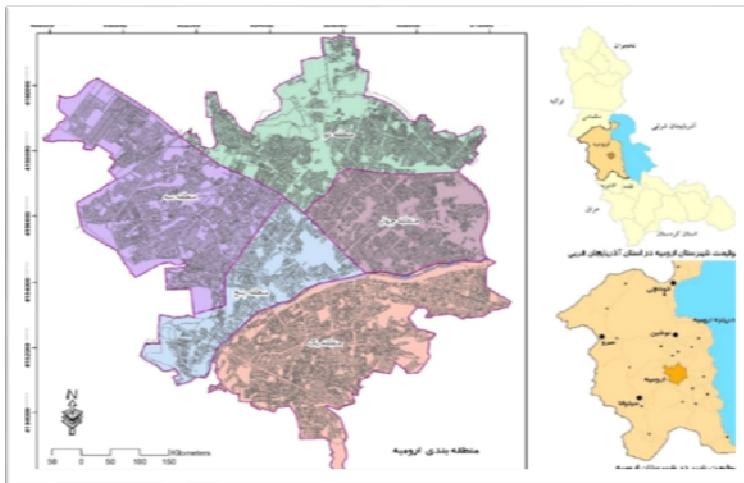


شكل-۲- روند کلی پژوهش

یافته‌های پژوهش

### ۲-۳- محدوده مطالعاتی

= ارومیه، مرکز استان آذربایجان غربی، در طول شرقی و عرض شمالی در جلگه‌ای به طول ۷۰ و عرض ۳۰ کیلومتر و به فاصله ۱۸ کیلومتری دریاچه ارومیه واقع شده است. شهر ارومیه در جلگه‌ای به طول ۷۰ کیلومتر و عرض ۳۰ کیلومتر در کنار دریاچه‌ای به همین نام و روی مدار ۳۷ درجه و ۳۲ دقیقه در نیم‌کره شمالی از خط استوا و روی نصف النهار ۴۵ درجه و ۲ دقیقه طول شرقی از نصف النهار گرینویچ قرار دارد و در ارتفاع ۱۳۳۲ متری از سطح دریاچه‌های آزاد و در میان دشت ارومیه واقع شده است. بر اساس سرشماری سال ۱۳۹۵ ه.ش جمعیت شهر ارومیه ۱۰۴۰، ۵۶۵ نفر اعلام شده است. بیشترین جمعیت شهر ارومیه را ترک‌های آذری و کردها و نیز اقلیتی از آشوری‌ها و ارمنی‌ها تشکیل می‌دهند (معاونت سنجهش از دور و جغرافیا، ۱۳۸۵).



شکل ۳ - تقسیم‌بندی مناطق شهری ارومیه

معاونت سنجش از دور و جغرافیا (۱۳۸۵)

#### ۴- یافته‌های پژوهش

**بخش اول:** ابتدا از تکنیک دلفی برای شناسایی مولفه‌های برنده‌سازی شهری و شاخص‌های شهر خلاق استفاده می‌شود. برای این کار، پرسشنامه در سه مرحله بین ۵ خبره توزیع می‌گردد و در مرحله آخر اگر تفاوت انحراف معیار هر شاخص کمتر از ۱ بدست بیاید، می‌توان به تکرارها پایان داد.

جدول ۲ : مرحله سوم دلفی برای مولفه‌های برنده‌سازی شهری

تفاوت انحراف معیار دور اول و دوم	انحراف معیار دور دوم	انحراف معیار دور اول	زیرمعیار
0/20102	0/89443	1/09545	میزان رضایت کلی از زندگی در شهر
0/12929	1/09545	1/22474	میزان حس تعلق به مکان
0/20839	1/09545	1/30384	امنیت شهروندان
0/12955	0/70711	0/83666	تعداد متکدیان در سطح شهر
0	0/54772	0/54772	وضعیت اعتیاد در سطح شهر
0/25879	0/83666	1/09545	احساس آرامش بانوان، سالخورده‌گان و ..
0/16366	1/14018	1/30384	آداب و نزاکت شهروندان
0/59673	0/70711	1/30384	میزان قانون مندی
0/25879	0/83666	1/09545	مهمان نوازی و خونگرم بودن
0/38945	0/44721	0/83666	جريان زندگی در شب

ادامه جدول ۲ : مرحله سوم دلفی برای مولفه‌های برنده‌سازی شهری

تفاوت انحراف معیار دور اول و دوم	انحراف معیار دور دوم	انحراف معیار دور اول	زیرمعیار
0/95219	0/83666	1/78885	هنر و موسیقی و آیین‌های محلی
0/77753	0/44721	1/22474	همایش‌ها و گردهمایی‌ها
0/59673	0/70711	1/30384	خوشنامی شهر (تصویرمثبت)
0/3764	1/14018	1/51658	ظرفیت پذیرش مردم نسبت به اقوام
0/27227	1/51658	1/78885	میزان توجه مردم به شهرشان
0/48342	1/51658	2	میزان توجه به ابتكارات شهروندان
0/14568	1/64317	1/78885	میزان مشارکت مردم (شرکت در انتخابات - رابطه مردم و مدیریت شهری)
0/16366	1/14018	1/30384	همکاری مدیریت شهری با بخش خصوصی
0/16334	0/83666	1	شفافیت امورات و تصمیمات
0/30001	1/51658	1/81659	شایسته سالاری
0/12955	0/70711	0/83666	رضایت مردم از عملکرد مقامات شهری
0/10051	0/44721	0/54772	توجه مدیران به حداکثر سازی منافع
0/29289	0/70711	1	ارتباط مدیریت شهری با دیگر ارگان‌ها
0/20839	1/09545	1/30384	استاندارد مدارس و دانشگاه‌ها
0/12659	1/51658	1/64317	کیفیت تدریس معلمان و استادی
0/10051	0/44721	0/54772	کسب مدارک بالاتر آموزشی
0/77753	0/44721	1/22474	ظرفیت‌های سرمایه‌گذاری شهر
0/10051	0/44721	0/54772	اقتصادی بودن خدمات عمومی
0/50498	0/83666	1/34164	وضعیت اقتصادی شهروندان
0/30001	1/51658	1/81659	هزینه‌های زندگی هر خانوار
0/27227	1/51658	1/78885	سهم موقعیت و حایگاه شهر در اشتغال
0/3764	1/14018	1/51658	میزان تطبیق بافت مرکزی با نیاز روز
0/30001	1/51658	1/81659	میزان شهرت و آوازه
0/12659	1/51658	1/64317	میزان تعامل با کشورهای همسایه
0/12929	1/09545	1/22474	سهم آشنایی شهر با دانش جهانی
0/38945	0/44721	0/83666	مشارکت مردم در رویدادهای علمی
0/57755	0/83666	1/41421	تنوع قومی و فرهنگی شهر
0/3764	1/14018	1/51658	موقعیت جغرافیایی
0/38945	0/44721	0/83666	سابقه تاریخی (رویدادها و اسطوره‌ها)
0/50498	0/83666	1/34164	بناهای و معماری‌های منحصر بفرد
0/12955	0/70711	0/83666	چشم اندازهای طبیعی شهر

## ادامه جدول ۲: مرحله سوم دلفی برای مولفه‌های برنده‌سازی شهری

تفاوت انحراف معیار دور اول و دوم	انحراف معیار دور دوم	انحراف معیار دور اول	زیرمعیار
0/16366	1/14018	1/30384	میراث فرهنگی شهر
0/38945	0/44721	0/83666	سوغات شهر
1/19596	0/44721	1/64317	صنایع دستی و بومی شهر
0/53281	1/51658	2/04939	میزان بارندگی سالیانه
0/12659	1/51658	1/64317	آلودگی‌ها
0/17342	1/64317	1/81659	دسترسی به آب آشامیدنی سالم
0/15674	1/51658	1/67332	میزان توجه مردم و NGO‌ها به محیط زیست
0/96621	0/70711	1/67332	احساس خطر از بابت زلزله
0/72114	1/09545	1/81659	سطح بهداشت شهر
1/19596	0/44721	1/64317	میزان نگرانی مردم از وضعیت دریاچه
1/19596	0/44721	1/64317	خدمات حمل و نقل عمومی
0/53281	1/51658	2/04939	خدمات حمل و نقل خصوصی (تاكسي، آژانس)
0/12659	1/51658	1/64317	میزان سهولت مسافرت از ارومیه به هر شهری
0/17342	1/64317	1/81659	علایم راهنمایی (ترافیکی، آدرس دهی)
0/17342	1/64317	1/81659	رفتار ترافیکی
0/15674	1/51658	1/67332	میزان فضای پارکینگ کافی در شهر
0/15674	1/51658	1/67332	سبک زندگی پرشور و نشاط
0/17342	1/64317	1/81659	تعداد پارک‌ها و مراکز تفریحی
0/12659	1/51658	1/64317	تعداد مراکز ورزشی و رشته‌ها
0/12659	1/51658	1/64317	تعداد فروشگاه‌های زنجیره‌ای در شهر
0/17856	1/87083	2/04939	تعداد سینماها، موزه‌ها و مراکز خرید
0/12659	1/51658	1/64317	تعداد رستوران‌ها و کافی‌شاپ‌ها
0/17342	1/64317	1/81659	تعداد هتل‌ها و مراکز اقامتی در شهر
0/15674	1/51658	1/67332	فضاهای پیاده روی مطلوب
0/15674	1/51658	1/67332	استاندارد خدمات عمومی مانند بیمارستان

یافته‌های پژوهش

با توجه به اینکه تفاوت انحراف معیارهای دور اول و دوم کمتر از ۱ بدبست امده است، این نتیجه حاصل می‌شود که می‌توان به تکرار توزیع پرسشنامه‌ها پایان داد و به نتیجه قطعی رسید و لذا این شاخص‌های تایید شده به عنوان مولفه‌های نهایی برنده‌سازی شهری پذیرفته می‌شوند.

جدول ۳ : مرحله سوم دلفی برای شاخص‌های شهر خلاق

زیرمعیار	انحراف معیار دور اول	انحراف معیار دور دوم	تفاوت انحراف معیار دور اول و دوم
جمعیت	/89443	/70711	0/18732
مساحت	1/14018	1/51658	-0/3764
تعداد دانشگاه ها	1/14018	1/51658	-0/3764
تعداد فارغ التحصیلان دانشگاه ها	/83666	1/58114	-0/74448
افراد مهاجرت کرده برای تحصیل	/54772	/811441	-0/93342
تعداد مراکز علم و فناوری	/70711	1/48324	-0/77613
تعداد ثبت اختراقات	1/14018	1/48324	-0/34306
تعداد افراد در سن ۶۴-۲۴ سال	/83666	1/58114	-0/74448
تعداد خوشه های صنعتی	1/00000	1/51658	-0/51658
تعداد هنرمندان، نقاشان، دانشمندان	/70711	1/51658	-0/80947
تعداد شاغلین در صنایع فرهنگی	1/00000	1/78885	-0/78885
درصد کاربران اینترنت	/70711	1/51658	-0/80947
میزان پهنهای باند اینترنت	/83666	1/58114	-0/74448
درصد دارندگان کامپیووترهای شخصی	1/14018	1/58114	-0/44096
درصد استفاده مردم در امور از فناوری	1/48324	1/48324	0
میزان امنیت در جامعه	1/48324	1/48324	0
میزان مشارکت	1/58114	1/51658	0/06456
حس تعلق به مکان	1/14018	/89443	0/24575
فرهنگ شهر	/89443	1/14018	-0/24575
آستانه تحمل	1/51658	1/14018	0/3764
ارزش نهادن به نوآوری	/83666	/83666	0
شیوه زندگی	/70711	/54772	0/15939
روحیه شهر	/83666	/70711	0/12955
درصد تنوع قومی - زبانی	1/14018	1/14018	0
درصد سازش و مدارای اقوام با یکدیگر	1/51658	/83666	0/7992
تعداد هتل ها	/70711	1/00000	-0/29289
تعداد سینماها	/70711	/70711	0
تعداد کتابخانه ها	/70711	1/00000	-0/29289
تعداد موزه ها	/89443	/70711	0/18732
تعداد سالن های تئاتر	1/51658	/83666	0/67992
تعداد برنامه های تلویزیونی	1/48324	1/14018	0/34306
تعداد فرهنگسراها	1/14018	1/48324	-0/34306
تعداد رستوران ها و کافی شاپ ها	1/51658	1/48324	0/03334

جدول ۳ : مرحله سوم دلفی برای شاخص‌های شهر خلاق

زیرمعیار	انحراف معیار دور اول	انحراف معیار دور دوم	تفاوت انحراف معیار دور اول و دوم
تعداد پارک‌ها	1/51658	1/58114	-0/06456
تعداد فضاهای گذران اوقات فراغت	1/14018	1/14018	0
تعداد فضاهای ورزشی	/70711	/89443	-0/18732
مراکز خرید متنوع	1/00000	1/51658	-0/51658
سطح رفاه	1/14018	/83666	0/30352
استاندارد سرانه‌های شهری	/70711	/70711	0
تراکم جمعیتی	/89443	/83666	0/05777
حمل و نقل و دسترسی‌ها	/83666	1/14018	-0/30352
فاصله خانه تا محل کار	1/14018	1/51658	-0/3764
کیفیت آب و هوا	/70711	/70711	0
منظور شهری متنوع(نشانه‌های اسلامی)	/70711	/70711	0
اشغال و بیکاری	1/51658	/70711	0/80947
قیمت املاک و مستغلات	1/51658	/89443	0/62215
دسترسی به مسکن	1/58114	1/51658	0/06456
بهداشت شهر	1/48324	1/48324	0
میزان درآمد هر خانوار	/83666	1/14018	-0/30352
میزان اعتیاد	1/14018	1/51658	-0/3764
هزینه‌های اوقات فراغت	/70711	1/51658	-0/80947

یافته‌های پژوهش

با توجه به اینکه تفاوت انحراف معیارهای دور اول و دوم کمتر از ۱ بدبست آمده است ، این نتیجه حاصل می شود که می توان به تکرار توزیع پرسشنامه‌ها پایان داد و به نتیجه قطعی رسید و لذا این شاخص‌های تایید شده به عنوان شاخص‌های نهایی شهر خلاق پذیرفته می شوند.

## بخش دوم: تحلیل شبکه ای فازی برای اولویت‌بندی مولفه‌های برنده‌سازی شهری و شاخص‌های شهر خلاق

اولویت‌بندی پرسشنامه برنده‌سازی شهری: به منظور دستیابی به هدف تحقیق پرسشنامه‌های مقایسات زوجی طراحی و بین خبرگان توزیع شد. با توجه به رویکرد فازی در این پژوهش، از عبارات کلامی و اعداد فازی مندرج در جدول ۶ استفاده گردید.

جدول ۴ : طیف فازی و عبارت کلامی متناظر

کد	عبارات کلامی	عدد فاری
۱	ترجیح کاملاً برابر	(1,1,1)
۲	ترجیح تقریباً برابر	(0/5,1,1/5)
۳	ترجیح کم	(1,1/5,2)
۴	ترجیح زیاد	(1/5,2,2/5)
۵	ترجیح خیلی زیاد	(2,2/5,3)
۶	ترجیح کاملاً زیاد	(2/5,3,3/5)

جدول ۵ : ماتریس اوزان نهایی معیارها نسبت به هدف

مولفه	وزن فازی نهایی مولفه‌ها	وزن قطعی نهایی مولفه‌ها
مسایل فرهنگی اجتماعی	(0/077,0/142,0/236)	0/147
مدیریت شهری	(0/065,0/124,0/215)	0/130
فرصت‌های اموزشی و اقتصادی	(0/086,0/144,0/249)	0/152
جایگاه بین المللی شهر	(0/071,0/124,0/217)	0/141
دارایی‌های شهر	(0/064,0/114,0/205)	0/136
زیست محیطی	(0/072,0/119,0/214)	0/124
حمل و نقل	(0/072,0/119,0/223)	0/126
خدماتی فراغی	(0/072,0/115,0/217)	0/129

یافته‌های پژوهش

نتایج حاصل از اوزان نهایی معیارها و زیرمعیارها نسبت به هدف نشان می‌دهد که زیرمعیار میزان شناخته بودن شهر در سطح بین المللی (میزان شهرت و آوازه شهر) که مربوط به معیار جایگاه بین المللی شهر با وزن ۰،۰۲۸ در اولویت اول می‌باشد و زیرمعیار بناها و معماری‌های منحصر به فرد با وزن ۰،۰۲۸ در اولویت دوم زیرمعیار میزان سهولت مسافت از ارومیه به هر شهری با وزن ۰،۰۰۹ که مربوط به معیار حمل و نقل می‌باشد، دارای کمترین اولویت بوده است. اولویت بندی پرسشنامه شهر خلاق: به منظور دستیابی به هدف تحقیق پرسشنامه‌های مقایسه‌ای زوجی طراحی و بین خبرگان توزیع شد. با توجه به رویکرد فازی در این پژوهش نیز از عبارات کلامی و اعداد فازی مندرج در جدول ۷ استفاده گردید.

جدول ۶: ماتریس اوزان نهایی معیارها نسبت به هدف

مولفه	تنوع قومی	فرهنگی	کیفیت زندگی
مقیاس	(0/077,0/118,0/216)	منابع طبی	(0/091,0/167,0/274)
سرمایه انسانی	(0/073,0/111,0/188)	فناوری ارتباطات	(0/092,0/163,0/27)
سرمایه اجتماعی	(0/078,0/13,0/233)	منابع طبی	(0/096,0/156,0/273)
منابع طبی	(0/091,0/154,0/256)	فرهنگی	(0/09,0/167,0/274)
منابع طبی	(0/092,0/163,0/27)	کیفیت زندگی	(0/091,0/167,0/274)

یافته‌های پژوهش

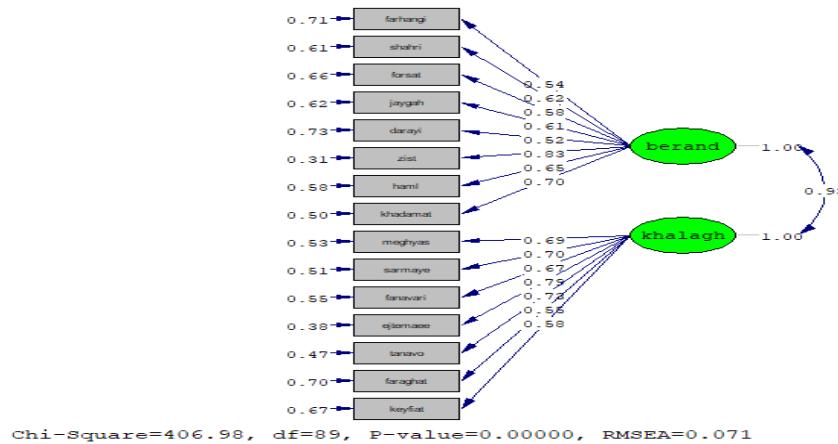
نتایج حاصل از اوزان نهایی معیارها و زیر معیارها نسبت به هدف نشان می‌دهد که زیر معیارهای سازگاری و مداوای اقوام با یکدیگر و مساحت که مربوط به معیار تنوع قومی می‌باشند، با اوزان ۰,۰۷۹ و ۰,۰۱۰ در اولویت اول و دوم و زیر معیارهای درصد دارندگان کامپیوترهای شخصی و فاصله تا محل کار که مربوط به معیارهای فناوری و کیفیت زندگی می‌باشند با اوزان ۰,۰۰۸ و ۰,۰۰۹ دارای کمترین اولویت می‌باشند.

### بخش سوم: اعتبار سنجی مدل تحقیق با مدل معادلات ساختاری

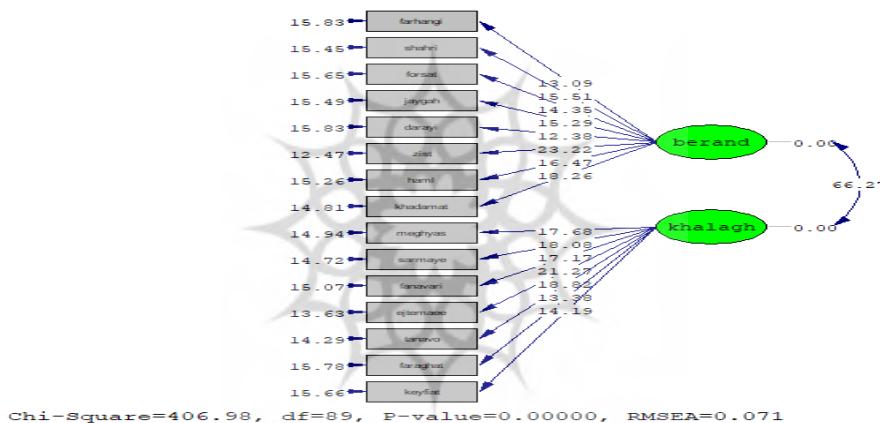
تجزیه و تحلیل مدل معادلات ساختاری به معنی تجزیه و تحلیل متغیرهای مختلفی است که در یک ساختار مبتنی بر تئوری، تأثیرات همزمان متغیرها را برهم نشان می‌دهد و به دو فاز کلی تحلیل عاملی تائیدی و تحلیل مسیر تقسیم می‌شود. در قسمت مدل اندازه گیری ارتباط معرف‌ها یا همان سوالات پرسشنامه با سازه‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد و در قسمت مدل ساختاری ارتباط عامل‌های مورد بررسی با یکدیگر جهت آزمون فرضیات مورد توجه هستند. در واقع تا ثابت نشود معرف‌ها یا همان سوالات پرسشنامه، متغیرهای پنهان را به خوبی اندازه گیری کرده‌اند، نمی‌توان روابط را مورد آزمون قرار داد به این شکل که بار عاملی هر نشانگر با سازه خود دارای مقدار  $t$  بالاتر از ۱/۹۶ باشد، در این صورت این نشانگر از دقت لازم برای اندازه گیری آن سازه یا صفت مکنون برخوردار است.

#### مدل اندازه گیری کل

پس از تعیین اعتبار گویه‌های هر شاخص، کلیه شاخص‌ها تحت یک شاخص کلی مورد سنجش قرار خواهند گرفت بنابراین این شاخص از مجموع معرف‌های شاخص‌های جزیی بررسی شده تشکیل شده است مدل اندازه گیری هر یک از این شیوه‌ها در مدل شکل ۴ و مدل شکل ۵ آمده است. بر اساس این مدل اولیه مشخص می‌شود که همه مولفه‌ها دارای مقدار  $t$  بیش از ۱/۹۶ هستند و از این‌رو معرف‌های قابل قبولی بشمار می‌روند.



شکل ۴: مدل اندازه‌گیری کل

شکل ۵: مقدار  $t$  برای بررسی معنی داری پارامترهای مدل اندازه‌گیری کل

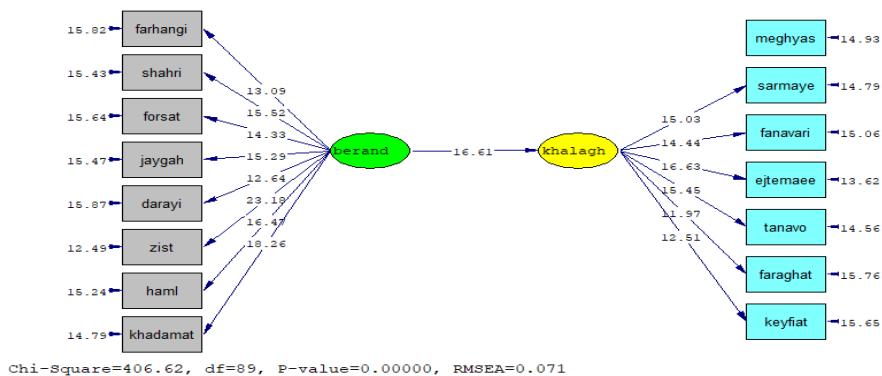
یافته‌های پژوهش

چنانچه ملاحظه می‌شود با توجه به مدل شکل ۵ می‌توان قضاوت نمود که تمام معرفه‌های بکار رفته برای سنجش شاخص‌های برنده‌سازی شهری و شهر خلاق در سطح اطمینان ۹۹٪ معنی دار هستند و از این‌رو معرفه‌های قابل قبولی برای سنجش شاخص‌های فوق الذکر می‌باشند.

#### مدل ساختاری (مدل تحلیل مسیر)

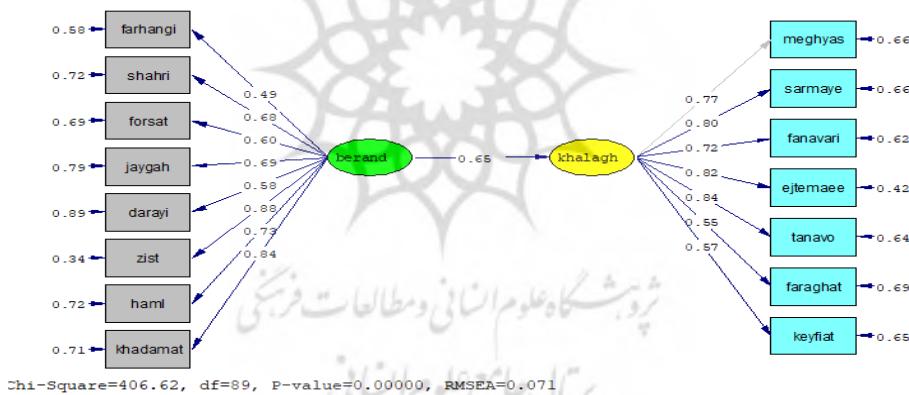
پس از طی مراحل تصدیق مدل اندازه‌گیری و محاسبات روایی سازه و تشخیصی در این مرحله به آزمون روابط بین سازه‌های تحقیق، تعیین مدل نهایی و مدل ساختاری پرداخته می‌شود. به این منظور مدل مورد نظر در نرم افزار لیزرل پیاده می‌شود. با توجه به اینکه مقدار ریشه دوم برآورده واریانس خطای تقریب RMSEA برای مدل‌های اندازه‌گیری تحقیق کمتر از ۰/۱ گزارش شده است

لذا جهت برآورد دقیق ضرایب مسیر برای آزمون فرضیات تحقیق نیاز به اصلاحات وجود ندارد.  
بنابراین خواهیم داشت:



شکل ۶: مقدار t برای بررسی معنی داری مدل ساختاری

یافته های پژوهش



شکل ۷: ضرایب استاندارد مدل ساختاری

یافته های پژوهش

بطور کلی برای ارزیابی مدل تحلیل مسیر چندین مشخصه برازنده‌گی وجود دارد. در این پژوهش برای ارزیابی از شاخص‌های زیر استفاده شده است.

جدول ۷: شاخص‌های برازنده‌گی مدل ساختاری

شاخص	حد مطلوب	مقدار برآورده شده
میانگین محدود پس‌ماندها	نزدیک به صفر	۰/۰۳۵
میانگین محدود پس‌ماندها استاندارد شده	نزدیک به صفر	۰/۰۵۸
شاخص برازنده‌گی GFI	در حدود ۰/۹	۰/۹۲
شاخص نرم‌شده برازنده‌گی (NFI)	در حدود ۰/۹	۰/۹۱
شاخص نرم‌شده برازنده‌گی (NNFI)	در حدود ۰/۹	۰/۹۰
شاخص برازنده‌گی فزاینده (IFI)	در حدود ۰/۹	۰/۰۹۳
شاخص برازنده‌گی تطبیقی (CFI)	در حدود ۰/۹	۰/۹۳
ریشه دوم برآورده واریانس خطأ، RMSEA	کمتر از ۰/۱	۰/۰۷۱

یافته های پژوهش

همانطور که مشخصه‌های برازنده‌گی جدول نشان می‌دهد داده‌های این پژوهش با ساختار عاملی و زیربنای نظری تحقیق برازش مناسبی دارد و این بیانگر اعتبار سازه است. همچنین مشخصه‌های برازنده‌گی جدول نشان می‌دهد مدل ساختاری نهایی از اعتبار بسیار بالایی برخوردار است و از این رو مدل نهایی برازش مناسبی دارد و نیاز به اصلاحات و برازش ندارد. همچنین برای آزمون فرضیات تحقیق موارد زیر قابل بررسی است:

جدول ۸: ضرایب مسیر اثرات سازه‌ها و معنی داری پارامترهای برآورده شده

سازه مستقل	سازه وابسته	ضریب مسیر	آماره t	p.value	R <sup>2</sup>
برنده‌سازی شهری	شهر خلاق	۰/۶۵	۱۶/۶۱	۰/۰۰۰	۱/۰

یافته های پژوهش

با توجه به نتایج به دست آمده می‌توان گفت که: ضریب مسیر اثر برنده‌سازی شهری بر شهر خلاق برابر ۰,۶۵ بوده و دارای مقدار  $t$  معادل ۱۶,۶۱ است. مقدار  $t$  برای این پارامتر بیشتر از ۱,۹۶ محاسبه شده است و بنابراین بین برنده‌سازی شهری و شهر خلاق رابطه معناداری وجود دارد و برنده‌سازی شهری بر شهر خلاق اثرگذار می‌باشد.

#### بخش چهارم: رتبه بندی مناطق شهری با استفاده از آزمون فریدمن

در این بخش با استفاده از آزمون فریدمن به رتبه بندی مناطق شهری در هر یک از شاخص‌های شهر خلاق و برنده‌سازی شهری پرداخته می‌شود. نتایج این اولویت بندی در جدول زیر قابل بررسی است.

جدول ۹: رتبه بندی مناطق شهری با استفاده از شاخص‌های برنز سازی شهری

مناطق	خدماتی فراغتی	حمل و نقل	زیست محیطی	دارای‌ها و جاذبه‌های شهری	جایگاه بین المللی شهر	فرصت‌های آموزشی	مدیریت شهری	مسایل فرهنگی اجتماعی
یک	۳/۶۸	۳/۱۶	۳/۵۲	۳/۵۴	۳/۸۶	۳/۲۷	۳/۱۲	۳/۸۲
دو	۳/۲۰	۲/۸۹	۲/۴۱	۲/۸۶	۳/۶۲	۲/۹۶	۲/۱۸	۲/۱۲
سه	۲/۵۲	۲/۸۵	۲/۷۵	۲/۶۲	۲/۸۶	۲/۱۱	۲/۱۸	۲/۰۶
چهار	۲/۳۸	۲/۳۴	۲/۳۴	۲/۱۴	۲/۷۵	۲/۷۴	۱/۹۳	۲/۱۸
پنج	۳/۲۲	۳/۳۴	۳/۱۸	۳/۲۳	۳/۷۵	۳/۱۸	۳/۲۷	۳/۰۹

یافته‌های پژوهش

جدول ۱۰: رتبه بندی مناطق شهری با استفاده از شاخص‌های شهر خلاق

مناطق	مقیاس	سرمایه انسانی	فناوری ارتباطات	سرمایه اجتماعی	تنوع قومی	فرهنگی و فراغتی	کیفیت زندگی	
یک	۳/۲۳	۳/۵۴	۳/۸۷	۳/۲۱	۳/۹۷	۱	۳/۴۳	۳/۴۷
دو	۳/۱۱	۳/۱۲	۲/۹۸	۳/۱۰	۳/۶۵	۴	۳/۲۱	۳/۰۰
سه	۲/۹۸	۳/۰۱	۳/۰۱	۲/۷۹	۳/۰۹	۵	۳/۰۲	۳/۰۷
چهار	۲/۹۳	۲/۲۷	۲/۲۷	۳/۱۱	۳/۱۲	۳	۳/۲۶	۳/۱۱
پنج	۳/۴۵	۳/۴۳	۳/۵۴	۳/۷۸	۳/۵۴	۲	۳/۲۹	۳/۳۲

یافته‌های پژوهش

با توجه به جداول ۱۱ مشخص است که در شاخص‌های برنز سازی شهری و شهر خلاق منطقه یک و پنج دارای بیشترین رتبه و منطقه ۲ و ۳ و ۴ دارای کمترین رتبه بوده اند.

## ۵- تحلیل یافته‌ها

این پژوهش در راستای استفاده از برنزسازی مولفه‌های شهری جهت تحقق مفهوم شهر خلاق و در نهایت دستیابی به پایداری اقتصادی تدوین گردید. با مطالعه و کنکاش در مبانی نظری و پیشینه، مولفه‌ها و شاخص‌هایی برای نیل به هدف مذکور شناسایی و در همین راستا با استفاده از ابزار پرسشنامه به گردآوری داده‌ها همت گمارده شد. برای تایید مولفه‌ها و شاخص‌ها از روش دلفی استفاده شد. برای اولویت بندی مولفه‌های برنزسازی شهری از تحلیل شبکه‌ای فازی استفاده شد، به همین منظور پرسشنامه‌های مقایسات زوجی طراحی و بین خبرگان توزیع شد. نتایج حاصل از

ماتریس نشان می‌دهد میزان اعتبار و آوازه شهر با وزن ۰،۰۲۸ در اولویت اول و بناها و معماری‌های منحصر به فرد با وزن ۰،۰۲۸ در اولویت دوم و میزان سهولت مسافرت از ارومیه با وزن ۰،۰۰۹ دارای کمترین اولویت می‌باشد. بنابراین مشخص گردید که میزان اعتبار و آوازه شهر نقشی اساسی در تصویر سازی شهر در تداعیات و اذهان عمومی و در نتیجه تبدیل کردن شهر به یک برنده‌قصد را بر عهده دارد. همچنین پتانسیل‌های تاریخی و طبیعی هر شهری جزء دارایی‌های ذاتی آن شهر به حساب می‌آیند و شهرهایی که فاقد چنین پتانسیل‌هایی هستند باید راهبردهایی دیگر را در پیش بگیرند. همچنین برای اولویت بندی شاخص‌های شهر خلاق نیز از تحلیل شبکه ای فازی استفاده شد، به همین منظور پرسشنامه‌های مقایسات زوجی طراحی و بین خبرگان توزیع شد. نتایج این ماتریس نیز نشان می‌دهد شاخص‌های، مدارای اقوام با یکدیگر با وزن ۰،۰۹ در اولویت اول و شاخص مساحت با وزن ۰،۰۷۹ در اولویت دوم و شاخص‌های دسترسی و فاصله تا محل کار با اوزان ۰،۰۰۸ و ۰،۰۰۹ دارای کمترین اولویت می‌باشند. بنابراین با مروری بر پیشینه پژوهش متوجه می‌شویم که نهضت تنوع اجتماعی به عنوان عنصری شاخص برای تحقق شهر خلاق در نظر گرفته شده و همچنین اندازه شهر و میزان جمعیت شهر نیز جزء پیش نیازهای تحقق شهر خلاق محسوب می‌شوند. همچنانکه که فلوریدا، لندری و وانولو نیز غیر از بسترها دانش، بسترها اجتماعی چون تنوع اجتماعی، برابری اجتماعی، مطلوبیت محل زندگی و ... راجز ارکان تحقق شهر خلاق می‌دانند. برای بررسی روابط بین مؤلفه‌های برنده‌سازی شهری و متغیر برنده‌سازی شهری و نیز شاخص‌های شهر خلاق و متغیر شهر خلاق از مدل تحلیل عاملی تاییدی استفاده گردید. در حقیقت این قسمت ارتباط معرف‌ها یا همان سوالات پرسشنامه با سازه‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهد. با توجه به نتایج پژوهش مشاهده می‌کنیم که تمام مؤلفه‌ها و شاخص‌های بکار رفته برای سنجش متغیر برنده‌سازی شهری و متغیر شهر خلاق در سطح اطمینان ۹۹٪ معنی دار هستند و از این‌رو معرف‌های قابل قبولی برای سنجش متغیرهای فوق الذکر می‌باشند. پس از طی مراحل تصدیق مدل اندازه گیری و محاسبات روایی سازه و تشخیصی به آزمون روابط بین سازه‌های تحقیق، تعیین مدل نهایی و مدل ساختاری پرداخته می‌شود. به این منظور مدل مورد نظر در نرم افزار لیزرل پیاده می‌شود. ضریب مسیر اثر برنده‌سازی شهری بر شهر خلاق برابر ۰،۶۵ بوده و دارای مقدار  $t$  معادل ۱۶،۶۱ است. مقدار  $t$  برای این پارامتر بیشتر از ۱،۹۶ محاسبه شده است. لذا فرض صفر با ۹۵ درصد اطمینان رد می‌شود. یعنی بین برنده‌سازی شهری و شهر خلاق رابطه معناداری وجود دارد و برنده‌سازی شهری بر شهر خلاق اثر می‌گذارد. نتایج آزمون فریدمن نشان می‌دهد که مناطق ۱ و ۵ در اولویت اول و در وضعیت بهتری نسبت به مناطق ۲ و ۴ و ۳ از نظر شاخص‌های شهر خلاق قرار دارند. در خصوص رتبه بندی مناطق شهری، وضعیت نسبی مناسب مناطق یک و پنج بیشتر ناشی از سکونت طبقات مرفه، بالا بودن کیفیت زندگی، زیر ساخت‌های مناسب، سرانه خدمات شهری مناسب و ... می‌باشد. در حالی که منطقه دو با وجود اینکه دانشگاه ارومیه و برخی واحدهای

تحقیقاتی و شرکت‌های دانش بنیان در آنجا مستقر می‌باشند ولی به دلیل قرارگیری بیشتر سکونتگاه‌های غیر رسمی، نبود زیر ساخت‌های مناسب شهری، ناهنجاری‌های اجتماعی و کیفیت پایین سطح زندگی و... از وضعیت مطلوبی برخوردار نیست. بنابراین مدیریت شهری باید در راستای تحقق اصل عدالت اجتماعی و کاهش نابرابری‌های منطقه‌ای به توزیع عادلانه‌ی خدمات و امکانات و تسهیلات شهری اقدام نماید. در همین راستا مهتم‌ترین پروژه‌های خلاق سازی شهر ارومیه با تکیه بر برنده‌سازی در راستای توازن و تعادل منطقه‌ای به قرار زیر می‌باشند:

- ایجاد یک مجتمع فرهنگی چندمنظوره شامل سینما، تئاتر، فرهنگسرای گالری و... در محل سابق ارتش
- اجرای جشن، نمایش و به طور کلی مراسم مختلف شهر در میدان ایالت و همچنین آمفی تئاتر روباز پارک الرباعی
- ایجاد یک سالن کنسرت استاندارد در دهکده ساحلی چی چست
- ایجاد کمپ‌های تفریحی در ساحل دریاچه ارومیه و به ویژه در حوالی پل میان گذر که شامل امکاناتی نظیر قایق‌های تفریحی، زمینهای فوتبال و والیبال ساحلی، حمام آفتاب، محل هایی برای لجن درمانی، ایستگاه‌های ویتامینه، محل‌های مجزا برای شنای بانوان، اتاقهای تعویض لباس و...
- ایجاد کافه در پشت بام سفره خانه‌های روستایی بند و استفاده از نوازنده‌گان موسیقی محلی شهر در این سفره خانه‌ها
- راه اندازی سیستم تراموا در شهر
- ایجاد پایانه مسافربری بین شهری جدید ارومیه در بزرگراه شهید کلانتری
- منع تردد خودرو در میدان ایالت و تبدیل این میدان تاریخی به یک فضای عمومی پیاده محور
- ایجاد پیاده راه در محل سابق ارتش و ایجاد کافه‌های روباز در دو طرف آن
- ساماندهی میدان تاریخی گل اوستی (امام حسین) و تبدیل آن به یک فضای عمومی سرزنده
- ایجاد بناهای یادبود، مجسمه‌ها و پیکره‌ها در نقاط پر رفت و آمد و توریستی شهر
- استفاده از مبلمان شهری خاص و مناسب در طراحی فضاهای شهری
- ساحل سازی رودخانه شهر چای با استفاده از عناصر خاص شهرسازی و معماری
- ایجاد ارتباط مستقیم بین بناهای تاریخی مرکز شهر و تجدید حیات محلات آن
- راه اندازی دفاتر اطلاعات گردشگری در نقاط پر تردد شهر و ارائه خدماتی مانند بروشور و نقشه گردشگری
- ترویج شعار و آرم شهر از طریق کالاهای تولیدی شهر مانند هک کردن لوگوی شهر روی محصولات کشاورزی شهر مانند نوشیدنی‌ها و یا هک کردن شعار شهر بر روی تیشرت‌های تولیدشده در شهر
- ساختن یک کلیپ تبلیغاتی در رابطه با شهر و استفاده کردن از افراد معروف شهر در این کلیپ

- تبدیل پیست اسکی خوشکو به یک پیست مدرن و ارائه امکانات مربوط به اسکی، تغذیه، فوریت‌های پزشکی
- ارائه امکانات مرتبط با ورزش قایقرانی در پشت سد شهرچای
- امتداد فضای سبز حاشیه رودخانه شهرچای تا دانشگاه صنعتی ارومیه واقع در نزدیکی روستای بند
- نصب آرم و شعار شهر در قسمت‌های مختلف شهر به ویژه در مکان‌های توریستی و پر رفت و آمد
- ارائه محصولات شهر مانند نقل و حلوای پایانه‌های مسافربری و همچنین فرودگاه شهر
- تبلیغات روی رویدادهای فعلی شهر مانند جشن سالیانه انگور
- نشان دادن هویت و داشته‌های شهر در طی میزبانی از یک رویداد خاص

## ۶- وجهه تفاوت و مشترک این پژوهش با تحقیقات قبلی

۱- مکان یا محیطی که خلاقیت در آن روی می‌دهد، بسیار اهمیت دارد و همین امر توجه نظریه پردازان به بعد مکانی و محیطی خلاقیت را جلب نموده است. برای سنجش میزان خلاقیت شهرها، شاخص‌های مختلفی ارائه شده است. از مهم‌ترین شاخص‌ها در این زمینه شاخص شهر خلاق فلوریدا است که اساس اقتباس سایر شاخص‌ها بوده است. در این راستا هر منطقه یا کشوری با توجه به شرایط اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و سیاسی حاکم بر جامعه برداشتی متفاوت از شاخص شهر خلاق فلوریدا به عمل آورده و آن را جامه‌ی عمل پوشانده است. نتایج این پژوهش در این زمینه نیز شاهدی بر این مدعای است. بدین صورت که در انتخاب شاخص‌های شهر خلاق سعی شده است با توجه به شرایط حاکم و بر مبنای ارزش‌ها و هنگارهای موجود در جامعه به شناسایی و تشخیص شاخص‌ها اهتمام ورزیده شود.

۲- بیشتر پژوهش‌ها در زمینه شهر خلاق، کل شهر را با توجه به شاخص‌های شهر خلاق مورد تحلیل قرار داده‌اند در حالی که این پژوهش با تلفیقی از مؤلفه‌های موثر بر برنده‌سازی شهری با تکیه بر ابعاد اقتصادی و شاخص‌های بومی سازی شده‌ی شهر خلاق که ترکیبی از شاخص‌های فلوریدا (استعداد، فناوری، مدارا)، لندری (توجه به مسائل اجتماعی)، وانلو (منظر شهری، هنر، تنوع، فضاهای عمومی و مدنی، آموزش عالی) و... در چارچوب مناطق شهری به تحلیل و رتبه‌بندی پرداخته است و همین امر سبب می‌شود تا مدیریت شهری از ابعاد مختلف برای همسان‌سازی، توازن و تعادل و توزیع عادلانه خدمات در مناطق شهری برنامه ریزی نماید.

۳- بیشتر انگاره‌های قرن ۲۱ در راستای دستیابی به پایداری از ابعاد مختلف ظهرور کرده‌اند. انگاره‌هایی چون شهر هوشمند، شهر پایدار، شهر زیست پذیر و... حد اعلای تمامی این انگاره‌ها در بعد اقتصادی نمود پیدا می‌کند. ارتقای کیفیت محیط زیست شهری، ارتقای سطح کیفیت زندگی

شهروندان را به همراه دارد و در واقع می‌توان گفت که محیط شهری مطلوب نیروی محركه‌ی شهروندان و در واقع برانگیزاننده است. از طرفی ساحت‌های اجتماعی، فرهنگی و سیاسی شهر در راستای دستیابی به ساحت اقتصادی تبلور پیدا می‌کنند، به عبارتی پایداری اجتماعی و فرهنگی، تحقق پایداری اقتصادی را به همراه دارد. شهر خلاق به اقتصاد شهری پویا می‌انجامد. شهر خلاق شهری است که پیوسته در حال دگرگیسی و زایش مولفه‌های اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی است و سعی دارد، در این فرایند، گروه‌های مختلف اجتماعی و افراد جامعه را در درون خود مشارکت دهد. مهم ترین مولفه برای تحقق اقتصاد شهر خلاق، وجود فرصت‌های برابر و فضا سازی لازم برای جذب حداکثری مشارکت شهروندان، آن هم در میان تمامی لایه‌های جامعه شهری، و باور و بارور سازی استعدادهای شهروندان در زمینه‌های مختلف است. در اینجا باید به نقش گسترشده و با اهمیت سیر نهادهای اجتماعی و به ویژه نهادهای تعلیم و تربیت اهتمام جدی ورزید. خلاقیت دستوری و ایجابی نیست، بلکه نیاز به برانگیختگی دارد و این توانش در جامعه‌ی جوان و نوآور متابولر می‌شود. بنابراین سرمایه انسانی خلاق اصلی مهم برای تحقق شهر خلاق و پایداری اقتصادی محسوب می‌شود همانگونه که این پژوهش نیز بر این مهم تاکید کرده است.

**۴- بیشتر پژوهش‌ها در زمینه شهر خلاق، تنها به بررسی وضعیت شهرها از لحاظ برخورداری شاخص‌های شهر خلاق پرداخته اند و هیچ یک اقدام عملی واضحی برای تحقق این امر ارائه نداده اند. اما این پژوهش با تکیه بر برنده‌سازی شهری سعی در عملی کردن تحقق شهر خلاق دارد که می‌تواند مزایای زیر را به همراه داشته باشد:**

- برنده‌سازی مولفه‌های موثر بر تصویر شهر در راستای ارائه تصویری مثبت و مجدد
- درگیر کردن ذی نفعان مختلف در فرایند برنده‌سازی و نهادینه کردن فرهنگ مشارکت در جامعه برای تحقق یک هدف مشترک (هدف مشترک می‌تواند تبدیل شهر به یک برنده مقصود گردشگری باشد یا ارتقای جایگاه شهر یا ارتقای حس تعلق به مکان یا پایداری اقتصادی و یا ملحق شدن به شبکه‌ی شهرهای خلاق و....)
- ایجاد جوی خلاق برای بروز خلاقیت در جامعه
- ارزش نهادن برای تحقیق و پژوهش (پژوهش زمانی ارزشمند می‌شود که نتایج آن را در جامعه مشاهده کنیم)
- بالا بردن سرمایه اجتماعی شهر و در نتیجه سهولت تحقق اهداف دیگر شهر

**۵- از جمله شاخص‌های مهم مورد مطالعه در این پژوهش تنوع اجتماعی می‌باشد. نقش تنوع اجتماعی در ظهور شهر خلاق مقوله‌ای است که بیشتر تحقیقات بر آن تاکید داشته‌اند. زیرا تنوع و گوناگونی ساکنان و کنسرگران منجر به تسهیل ارتباطات متقابلی می‌شود که باعث ساری و جاری شدن ایده‌های مختلف و در نتیجه جذب طبقات خلاق می‌شود. فلوریدا در مطالعه‌ی خلاقیت و شهرها سه فاکتور را در نظر می‌گیرد که عبارتند از استعداد، فناوری و مدارا. وی یکی از شاخص**

های سنجش مدارای منطقه را تنوع در نظر می‌گیرد که در اینجا درجه بازبودن یک نظام برای گروهای مختلف و متتنوع افراد (بر اساس قومیت، ملیت، جنسیت و ...) را در نظر گرفته است. بنابراین شهر ارومیه با توجه به تنوع فرهنگی، قومی و ... بستر مناسبی برای ظهور و بروز ایده‌های طبقات مختلف خلاق و نوآور محسوب می‌شود و همین امر زمینه را برای تحقق شهر خلاق تسهیل می‌کند.

۶- اکثر پژوهش‌ها در زمینه شهر خلاق بر شاخص‌هایی همچون فناوری، استعداد، مدارا، تعدد مراکز دانشگاهی، مکان‌های شهری مملو از جمعیت، تنوع اجتماعی و ... تاکید داشته‌اند. نتایج مطالعه شهر ارومیه نشان داد که این شاخص‌ها به تنها یعنی توانند ملاکی برای تحقق مفهوم فوق به حساب آیند و با وجود قرارگیری بیشتر مراکز دانشگاهی در منطقه ۲، از منظر شهر خلاق، پایین ترین رتبه به آن تعلق گرفت. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که شهرها و مناطق شهری به پیش شرط‌های دیگری (پیش شرط‌هایی چون حل مسائل اجتماعی، توزیع عادلانه خدمات و ...) علاوه بر شاخص‌های شهر خلاق برای تحقق شهر خلاق نیاز دارند.

## ۷- نتیجه‌گیری

مقبولیت برنده یک شهر یا منطقه در اذهان گروه‌ها و طبقات مختلف شهروندان، در واقع فرصتی است که می‌تواند در کانون راهبردهای توسعه شهرها و مناطق قرار گیرد و مزایا و منافع اقتصادی، سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، توریستی، ارتباطی، تجاری، را برای یک شعر به ارمغان بیاورد. این امر مستلزم برنده‌سازی شهری، محلی و منطقه‌ای است. فرایند برنده‌سازی تلاشی آگاهانه برای ورود به عرصه ساخت، تصاویر، گفتمان و معنا در ذهن مخاطبان یک کالا، تجارت، صنعت، فرد، نهاد، گروه، مکتب فکری، حزب، سازمان تا ملت، شهر، استان، ایالت، کشور و منطقه است. با نگاهی به شهرهای ایران متوجه می‌شویم اگر ارزش‌های تاریخی و طبیعی موجود در کشورمان باعث شکل گیری یادی از اصفهان، رشت، شیراز و مشهد نمی‌شد، بدون تردید اکنون در بی‌هویتی کامل و آشفته‌ای از شهرهای ایران بسر می‌بردیم. بنابراین می‌توان برنده‌سازی را ابزاری موثر برای توسعه و رقابت شهرها در نظر گرفت. ابزاری راهبردی که به شهرها هویتی فراموش ناشدنی می‌بخشد و باعث ارتقای جایگاه آن‌ها هم در ذهن ساکنان و هم در ذهن گردشگران و ... می‌شود. این پژوهش در راستای تصویرسازی مطلوب شهر در ذهن ساکنان و سایر افراد جهت جذب هر چه بیشتر سرمایه گذاران، گردشگران و مهاجران می‌باشد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد جایگاه بین‌المللی شهر، جاذبه‌های معماری و شهری، مسائل اجتماعی، خویشتن شناسی شهروندان، فرهنگ و بعد دانشگاه و آموزش، اولویت‌های اجزای تشکیل دهنده‌ی تصویر درونی شهر ارومیه می‌باشند. ورود سرمایه گذار و گردشگر به شهر از یک سو باعث رونق اقتصاد شهر و از سوی دیگر موجب ثبتیت جایگاه شهر در ذهن مصرف‌کننده می‌شود. با ثبتیت جایگاه شهر، وفاداری مصرف‌کننده به برنده مکان، پایداری

اقتصادی در بلند مدت را برای شهر و شهروندان به ارمغان می‌آورد و این به نوبه‌ی خود باعث اعتلای حس تعلق به مکان در میان شهروندان و درنتیجه اهتمام برای حداکثرسازی منافع توسط آنان می‌شود. در نتیجه برنده‌سازی شهری می‌تواند ابزاری مفید برای پایداری اقتصادی شهر و نیز تلاشی هدفمند در راستای تحقق شهر خلاق باشد. بنابراین مدیریت شهری و در راس آن‌ها شهرداری‌ها همان طورکه به کالبد شهر و شهروندان توجه می‌کنند، باید به نام شهر نیز که مهمترین سرمايه معنوی هر شهر به شمار می‌آید توجه کنند. جغرافیا و ویژگی‌های کالبدی، زیرساخت‌ها و سرمايه انسانی اگر دارایی‌های مشهود مدیریت شهری برای اداره و مدیریت یک شهر باشند، برنده و ارزش نام آن شهر در زمرة دارایی‌های ناممشهود آن شهر به شمار می‌آید و بدون شک قدرت و انرژی انکار ناشدنی بر میزان سرمايه گذاري، مهاجرت، ورود گرددش گر و يا عرضه محصولات و سوغات آن شهر در بازارهای ملی و بين المللی خواهد داشت. پس، طبیعی است که اگر مدیریت شهری یک شهر به دنبال جذب سرمايه گذار و رونق اقتصادی و همچنین حفظ جایگاه و موقعیت فرهنگی، علمی و اجتماعی شهر و شهروندان آن شهر باشد، ناگزیر است به برنده شهر به عنوان یک سرمايه و مؤلفه مؤثر در بازار رقابت‌های شهری در استان، کشور، منطقه و جهان، مناسب با میزان اثر آن شهر توجه کند. و این دقیقاً یکی از مؤلفه‌های تأثیرگذار در تحقق اقتصاد مقاومتی است. در حقیقت، با برنده‌سازی شهری ما به جذب سرمايه‌های در حال فرار از یک شهر یا منطقه کمک می‌کنیم و رونق اقتصادی را به عنوان یکی از دستاوردهای اولیه آن در شهر لمس خواهیم کرد. در همین راستا اهم پیشنهادات در زمینه برنده‌سازی شهری ارومیه عبارتند از:

۱. برنده‌سازی شهری یک هدف بلندمدت است که در این فرآیند، اقدامات کوتاه مدت نیز تعریف می‌شود.

۲. شهر یک محصول قابل عرضه است و باید برای آن بازاریابی شود.

۳. تشکیل تیم راهبری از نمایندگان شهرداری، شورای شهر، سازمان گردشگری، NGO‌ها و نمایندگان کسب وکارها و معتمدان محلی ضروری است. همچنین یک تیم مشاوره شامل متخصصانی از علوم اجتماعی، مدیریت شهری، مدیریت پروژه و برنده‌سازی در کنار تیم راهبری باید باشد.

۴. شناسایی واقعیت‌های جامعه شهری و تلاش برای رفع موانع سیاسی، مالی و فرهنگی

۵. شهر را باید در همه ابعاد آن شناخت (تاریخ، جغرافیا، فرهنگ و اجتماع شهر وندان، هویت، اقتصاد، ابینیه و فضاهای زیرساخت‌ها و حمل و نقل). شهر موجودی پویا است و اگر هر یک از این ابعاد دچار رکود یا مورد غفلت واقع شده است، باید تلاش کرد تا به آن جان و حیات دوباره بخشید.

۶. از مشارکت نباید غافل شد. منظور از مشارکت تنها مشارکت مالی نیست. علاوه بر مشارکت و نظرات مالی ذی نفعان، مشارکت سیاسی و همکاری بین بخشی همه سازمان‌های تأثیرگذار مانند سازمان‌های اقتصادی، مدیریت شهری، سازمان‌های فرهنگی و آموزشی و تشکیل و توسعه سازمان

های «مردم نهاد» لازم است تا این مشارکت به همه بخش‌های جامعه سرایت کند و مشارکت اجتماعی تبدیل به یک فرهنگ غالب شود. در این زمینه باید آموزش‌های لازم از سطح مدارس نیز آغاز شود.

۷. ضرورت استفاده از طبقهٔ خلاق جامعهٔ شهری (یعنی طبقهٔ برخوردار از دانش، طبقهٔ مهندس، پزشک، معمار، هنرمند، اقتصاددان، جامعهٔ شناس، روانشناس) در بحث آموزش، تقویت اقتصاد شهر و ارائهٔ مشاوره و خدمات تخصصی

۸. شناساندن، تبلیغات و تکرار مداوم موهاب گردشگری تاریخی، طبیعی (اکوتوریسم)، خدمات درمانی و سلامت (برای شهر اورمیه) از طریق رسانه‌های مختلف (به ویژه شبکه‌های اجتماعی)

۹. جذب سرمایه گذار برای توسعهٔ زیرساخت‌های گردشگری و جاذبه‌های تفریحی و اقامتی مدرن و منحصر به فرد (به طور مثال فضاهایی مانند پارک آکواریوم، پارک یخی، پارک آبی، پارک نجوم و اجرام سماوی، توسعهٔ فضاهای شهری اجتماع پذیر، مبلمان شهری، خوانایی شهری، حمل و نقل عمومی مدرن شهری، زیرساخت‌های ارتباطی با شهر مانند کیفیت مدیریت و ارائهٔ خدمات فرودگاهها و پروازها، ایستگاه راه آهن و قطارها و کیفیت سایر پایانه‌های مسافری)

۱۰. ضرورت تبلیغات و بازاریابی برای چند محصول باکیفیت تولید شده در شهر و تبدیل این محصولات به برندهٔ تجاری. اگر نشان تجاری آن محصول تقویت شود، نام شهر تولید کننده بر سر زبان‌ها خواهد چرخید و اقتصاد شهر نیز تقویت خواهد شد. این برنده می‌تواند محصولات خوراکی، البته، صنایع خانگی، صنایع دستی، صنایع تکنولوژیک باشد.

۱۱. لازم است برای شهر، لوگو و لقب به یاد ماندنی طراحی شود. این لوگو و لقب می‌تواند در پی اقدامات جدید، هویت جدیدی برای شهر خلق کند یا هویت قدیم شهر را مستحکم تر کند. در واقع لقب شهر می‌تواند به ایجاد هویت برای شهر کمک بزرگی کند یا به گردشگران بیرون از آن شهر این امکان را دهد که به واسطهٔ لقبی که آن شهر دارد، بتوانند ویژگی‌های آن شهر را از شهرهای دیگر تمایز دهند و با شنیدن لقب شهر به سفر به آنجا جذب شوند. از مزایای دیگر بخشیدن لقب به شهر، این است که غرور مدنی، ملی و بومی آن شهر را بالا می‌برد و اتحاد جامعهٔ شهری را انسجام می‌بخشد. القاب و شعارهای تبلیغاتی برای شهر باعث ایجاد جهان‌بینی تازه و اسطوره‌سازی برای شهر می‌گردند و با خود ارزش اقتصادی نیز به همراه می‌آورند. اندازه گیری این ارزش اقتصادی کمی دشوار است، اما گزارش‌هایی از شهرها وجود دارد که مزایای اقتصادی قابل توجهی را به دست آورده‌اند و این مزایا حاصل برنده‌سازی آن‌ها در اثر طراحی شعار تبلیغاتی و لقب جدید برای آن شهر بوده است. مثلاً «شهر روشنی‌ها» یکی از القاب شهر پاریس است. زیرا این شهر از جمله اولین شهرهایی است که نورپردازی خیابانی در آن طراحی و اجرا شد و همچنین مرکز آموزش ایده‌ها و تبادل افکار فلسفی در عصر روشنگری (اروپای قرون ۱۶ – ۱۸ میلادی) نیز به حساب می‌آید.

۱۲. طراحی شعار برای شهر می بایست بر اساس واقعیتی موجود باشد که در ضمن برای آن شهر، نام نیک به ارمغان آورده و نیز تصویر ذهنی قوی ایجاد کند و اصطلاحاً ایماز داشته و تصویربرانگیز باشد.



## منابع

۱. اکبری مطلق، مجید. (۱۳۹۲) بررسی ابعاد نظریه شهر خلاق و تاثیر آن بر توسعه شهری پایدار با تأکید بر تجارب جهانی، **همایش ملی شهرسازی و توسعه شهری** پایدار، بوکان.
۲. ربانی خوراسکانی، علی (۱۳۹۰)، بررسی نقش تنوع اجتماعی در ایجاد شهرهای خلاق و نوآور (مورد شهر اصفهان)، **جغرافیا و توسعه**، ۲۱، ۱۶۰.
۳. خرازی آذر، رها (۱۳۹۱)، «**ماتریس استراتژی فرهنگی کلان شهرهای جهان**»، همایش مدیریت استراتژیک شهر تهران، تهران، معاونت امور اجتماعی و فرهنگی شهرداری تهران
۴. شورت، جان رنه و یونگ، کیم (۱۳۸۶)، **جهانی شدن و شهر**، تهران، جهاد دانشگاهی.
۵. غفوریان، لیلی (۱۳۹۲)، «**چگونگی تدوین راهبرد برنده شهری**»، روزنامه دنیای اقتصاد، شماره ۳۰۴۰.
۶. حسین پور، علی (۱۳۹۱)، بررسی شاخص‌های شکل گیری شهر خلاق (مطالعه موردی: مشهد)، دومین کنفرانس ملی دانشجویی (ص ۱۱)، مشهد: دانشگاه فردوسی مشهد.
۷. قربانی، رحمت (۱۳۹۲)، شهرهای خلاق، رویکردن فرهنگی در توسعه شهری، **مطالعات جغرافیایی مناطق خشک**، ۱۱(۱)، ۲۳-۴۵.
۸. مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهر تهران (۱۳۹۲)، **شهر خلاق (مبانی و شاخص‌ها)**، دانش شهر، ۱۹۶.
۹. مظفری (۱۳۹۱)، **برنده‌سازی و دیپلماسی شهری**، نشست تخصصی برنده‌سازی شهری، (صص ۲۳ و ۲۴)
۱۰. معاونت سنجش از دور و جغرافیا (۱۳۸۵)، **فرهنگ جغرافیایی شهرستانهای کشور: شهرستان ارومیه**. تهران: سازمان جغرافیایی نیروهای مسلح.
۱۱. موسسه مطالعات و پژوهش‌های بازارگانی (۱۳۹۰)، صد نکته در خصوص توسعه برنده ملی، وزارت صنعت، معدن و تجارت، ۸۴(۱).
۱۲. پورتال آمار ایران (۱۳۹۵)، دسترسی در <https://www.amar.org.ir>
13. Anholt, S. (2007), **Competitive Identity the New Brand Management for Nations, Cities and Regions**. Palgrave Macmillan, Hampshire.
14. Avraham, E., & Ketter, E. (2008). **Media strategies for Marketing Places in Crisis: Improving the Image of Cities**. Oxford: Butterworth-Heinemann
15. Chris, Michael (2014). "From Milan to Mecca: the world's most powerful city brands reelwd". The Guardian. Com, Tusday 6 May.
16. Dinnie, Keith (2011). **City branding: theory and cases**, published by palgrave macmillan.

17. Hilderth, J. (2008). **The Saffron European City Brand Barometer**, Reveling which Cities Get the Brands They Deserve, Saffron Brand Consultants.
18. Baeker, G., & Murray, G. (2008). **Creative City Planning Framework**, A Supporting Document to the Agenda for Prosperity. TORONTO: Prospectus for a Great City.
19. Braun. M (2008). **Erasmus Research Institute of Management**. PhD Thesis, towards an integrated approach: Braun.
20. Cozmiuc, C. (2011). **City branding- just a compilation of marketable assets? Economy**.
21. Dacline, J. (2010). **A Shared Vision on City Branding in Europe**. Retrieved 2016, from eurocities: <http://www.eurocities.eu>
22. Egger. (2005). Steve. "Determining a sustainable city mode"Environmental Modelling & Software."
23. Florida, R. (2005). **Cities and Creative Class**. NewYork: Routledge.
24. Henderson, V. K. (1995). Industrial development in cities. **Journal of Political Economy**, 103: 1067-1090.
25. Landry, C. (2008). **The creative city: A toolkit for urban innovators**. London: Routledge.
26. Landry, C., & Bianchini, F. (1994). **The Creative City: Key themes and issues**. Chicago: Comedia.
27. Lang, J. T. (2005). **Urban Design: A Typology of Procedures and Products**. NewYork: Elsevier/Architectural Press.
28. Metaxas, T. (2010). Place marketing, place branding and foreign direct investments: Defining their relationship in the frame of local economic development process. **Place Branding and Public Diplomacy** (6), 228–243.
29. Rainisto, S. (2003). **Success Factors of Place Marketing**: a Study of Place Marketing Practices in Northern Europe and the United States Helsinki University of Technology. Institute of Strategy and InternationalBusiness.
30. Reckwitz, A. (2009). **Die Selbstkultivierung der Stadt**. Zur Transformation moderner Urbanität in der «creative city», 36(18), 34-40.
31. Scott, A. (2006). **Creative cities: Conceptual issues and policy questions**. Los Angeles: University of California.
32. Stigel, J., & Frimann, S. (2006). City branding – allsmoke, no fire? **Nordicom Review**, 27(2), 268-245.
33. UNESCO. (2007). **Creative Cities Network**. Retrieved 2017, from UNESCO: <https://en.unesco.org>
34. Wahyurini, O. (2011). **The Significance of City Logo in City Branding Strategy**. In Recent Researches in Engineering Mechanics. London: Urban & Naval Transportation and Tourism.
35. Winfield-Pfefferkorn, J. (2005). **The Branding of Cities: Exploring City Branding and the Importance of Brand Image**. NewYork: S.I. Newhouse School of Public Communications.

36. Zenker, s., & Braun, E. (2011). **Place brand management**. Retrieved 2017, from Erasmus School of economic: <http://www.placedbrand.eu>
37. Zhang, L., & Xiaobin Zhao, S. (2009). City branding and the Olympic effect: A case study of Beijing. **Cities**. (26), 254-245.

