



زیست بوم کارآفرینی فرهنگی در فضای مجازی

پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات

WWW.ITRC.AC.IR



مقدمه

صنایع فرهنگی و خلاق شامل فعالیت‌هایی می‌شوند که بیش از هر چیز متمرکز بر هنر و فرهنگ هستند. این صنایع با تولید و عرضه خروجی‌های هنری و خلاق، امکان درآمدزایی و رشد اقتصادی از طریق بهره‌برداری از دارایی‌های فرهنگی و هنری را فراهم می‌آورند و حوزه وسیعی از فعالیت‌ها (از ادبیات و هنرهای نمایشی تا تولید نرم‌افزار و طراحی) را شامل می‌شوند. برخی از این فعالیت‌ها مبتنی بر فناوری‌های دیجیتال رشد و تداوم یافته‌اند و بنابراین می‌توانند دارای سهم قابل توجهی در توسعه اقتصاد دیجیتال باشند. سهم فروش محتوای فرهنگی دیجیتالی (شامل: کتاب الکترونیک، موسیقی، ویدئو و بازی) بر اساس گزارش یونسکو (۲۰۱۵)، تحت عنوان «اولین نقشه جهانی صنایع خلاق و فرهنگی»، معادل با یک‌سوم از کل درآمدهای دیجیتالی در جهان است. با توجه به اهمیت و سهم اقتصادی این صنایع و از سوی دیگر گستردگی حوزه صنایع فرهنگی و خلاق، ارائه یک شناخت کلی از وضعیت زیست‌بوم صنایع ویدئو آنلاین، موسیقی و کتاب آنلاین در این گزارش مدنظر قرار گرفته است.

مفهوم زیست‌بوم کارآفرینی بیانگر آن است که کارآفرینی در جامعه‌ای از بازیگران به هم وابسته انجام می‌شود. مطابق با این مفهوم، در زیست‌بوم صنایع ویدئو آنلاین، موسیقی و کتاب الکترونیک نیز بازیگرانی در حال فعالیت هستند که تعدادی از مهم‌ترین آنها که شامل کسب‌وکارها و استارت‌آپ‌ها، شتابدهنده‌ها، مراکز رشد و نوآوری، سرمایه‌گذاران و تأمین‌کنندگان مالی و نهادهای حاکمیتی و دولتی می‌شوند، مورد شناسایی قرار گرفته‌اند. وضعیت و ارتباط این بازیگران به نوعی وضعیت کلی زیست‌بوم مدنظر را نشان می‌دهد.

شناسایی بازیگران این زیست‌بوم به طور عمده با جستجو در اینترنت و تعامل با نهادهای مجزدهی از جمله کارگروه بررسی شرکت‌های دانش‌بنیان معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به دست آمد. همچنین، بخش دیگری از اطلاعات از طریق تعامل مستقیم با کسب‌وکارها، شتابدهنده‌ها و مراکز رشد با حضور فعال در رویدادهای اینوتکس، الکامپ، بهکامپ و تماس تلفنی و ایمیل گردآوری گردید. علاوه بر این، شتابدهنده‌ها، مراکز رشد و سرمایه‌گذاران زیست‌بوم سه صنعت یادشده و ارتباط میان آنها و کسب‌وکارهای هر صنعت نیز شناسایی شدند. اطلاعات این گزارش از فروردین ۹۸ الی مرداد ۹۸ گردآوری شده است.

با این وصف گزارش حاضر شامل مقایسه وضعیت سه صنعت ویدئو آنلاین، موسیقی و کتاب الکترونیک می‌شود و جایگاه بازیگران نقش‌آفرین در این صنایع را به تفکیک نمایش می‌دهد.

۱- صنعت ویدئو آنلاین

در گزارش حاضر، کسب‌وکارهای صنعت ویدئو آنلاین شامل موارد ذیل می‌شوند:

(۱) سرویس‌های ویدئویی مبتنی بر پرداخت حق اشتراک^۱

(۲) سرویس‌های دانلود ویدئو (خرید یا دانلود رایگان)^۲

(۳) سرویس‌های پرداخت به ازای نمایش آنلاین یک ویدئو^۳

(۴) سرویس‌های ویدئویی آنلاین OTT^۴

(۵) سرویس‌های به اشتراک‌گذاری ویدئو توسط کاربر نهایی^۵

در فرآیند شناسایی کسب‌وکارهای صنعت ویدئو آنلاین، ۱۸۷ کسب‌وکار شناسایی شدند که از این تعداد ۹۳ کسب‌وکار به صورت رسمی و ۹۴ کسب‌وکار به صورت غیررسمی فعالیت می‌کنند.

تنها تعداد معدودی از سرمایه‌گذاران خطرپذیر (چهار سرمایه‌گذار) به سرمایه‌گذاری در این صنعت پرداخته‌اند که این امر می‌تواند به دلیل بالا بودن هزینه‌های سرمایه‌گذاری در این صنعت می‌باشد.

همچنین، شتابدهنده‌هایی از جمله شتابدهنده شریف، مرکز نوآوری و کارآفرینی طرفه‌نگار، شتابدهنده هاب اصفهان و شتابدهنده امید در زیست‌بوم ویدئو آنلاین فعالیت می‌کنند که اکثر آنها شتابدهنده عمومی (حمایت از حوزه‌ها و صنایع گوناگون) هستند و تنها شتابدهنده‌ای که به طور خاص در حوزه صنایع فرهنگی فعالیت می‌کند، شتابدهنده امید (تولید محصولات چندرسانه‌ای) می‌باشد.

در صنعت ویدئو آنلاین، مراکز رشد نقش بیشتری نسبت به صنعت بازی‌های رایانه‌ای دارند و پنج مرکز رشد از هفت کسب‌وکار در حوزه ویدئو آنلاین حمایت کرده‌اند.

نمودار ۱ که بر اساس اطلاعات در دسترس از ۳۷ کسب‌وکار ذیربط ترسیم شده، بیانگر آن است که تعداد کسب‌وکارهای صنعت ویدئوی آنلاین با روند یکنواخت و ثابتی تا سال ۱۳۹۴ رو به افزایش بوده است. در سال

¹ Subscription-VoD (SVoD)

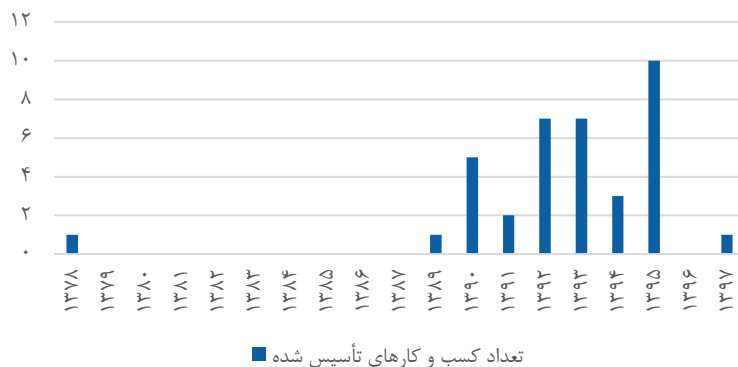
² electronic-sell-through or EST

³ Transactional-VoD (TVoD)/ Pay-Per-View (PPV)

⁴ Over-the-top Video-on-Demand (VoD)

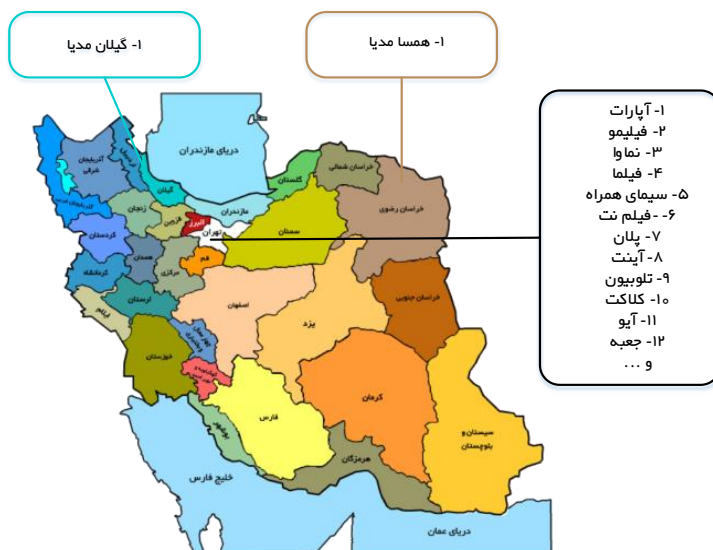
⁵ User-generated content (UGC)

۱۳۹۵ رشد قابل ملاحظه‌ای در این حوزه مشاهده می‌شود که می‌تواند ناشی از عواملی مانند رشد صنعت استریمینگ ویدئو در جهان باشد.



نمودار ۱- کسب‌وکارهای صنعت ویدئو آنلاین به تفکیک سال تأسیس

براساس شکل ۱، از میان ۵۱ کسب‌وکار رسمی در صنعت ویدئو آنلاین (که اطلاعات محل استقرار آنها موجود است)، ۴۹ کسب‌وکار در تهران مستقر هستند. در صنعت ویدئو آنلاین، تنها دو کسب‌وکار در استان‌های دیگر فعالیت می‌کنند که شناخته شده نیز نیستند.



شکل ۱- نقشه پراکنندگی جغرافیایی کسب‌وکارهای صنعت ویدئو آنلاین

شکل ۲، نقشه بازیگران ویدئو آنلاین و ارتباط میان کسب‌وکارها و سایر بازیگران را نمایش می‌دهد. در مرکز این نقشه کسب‌وکارها، در لایه بعد شتاب‌دهنده و مراکز رشد و در لایه خارجی سرمایه‌گذاران و شرکت‌های مادر قرار گرفته‌اند.

۲- صنعت موسیقی

در ایران، با گسترش کب و کارهایی که در حوزه موسیقی استریمینگ فعالیت می‌کنند، می‌توان امکان جذب مخاطبان به مصرف قانونی موسیقی را به وجود آورد. در گزارش حاضر، کسب و کارهای صنعت موسیقی شامل موارد ذیل می‌شوند:

(۱) سرویس‌های استریمینگ مبتنی بر پرداخت حق اشتراک

(۲) سرویس‌های دانلود موسیقی (خرید یا دانلود رایگان)

(۳) سرویس اختصاصی پخش موزیک ویدئو

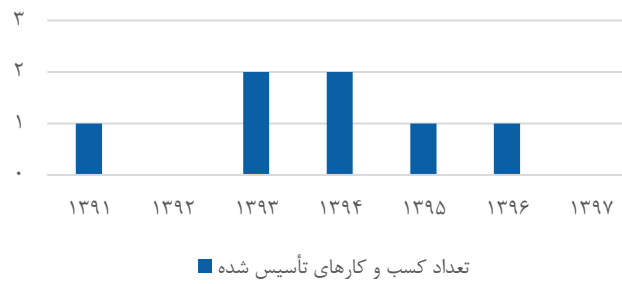
(۴) سرویس پخش کنسرت آنلاین

در فرآیند شناسایی کسب و کارهای صنعت موسیقی، ۹۱ کسب و کار شناسایی شدند که از این تعداد ۳۵ کسب و کار به صورت رسمی و ۵۶ کسب و کار به صورت غیررسمی فعالیت می‌کنند.

با توجه به اطلاعات گردآوری شده در خصوص سرمایه‌گذاران خطرپذیر، می‌توان نتیجه گرفت که بسیاری از سرمایه‌گذاران خطرپذیر تمایل به سرمایه‌گذاری در صنعت موسیقی ندارند و این امر می‌تواند به دلیل شرایط پیچیده بازار این صنعت در ایران باشد. تنها شرکت سرمایه‌گذاری خطرپذیر که در زیست‌بوم صنعت موسیقی در حال فعالیت است، شرکت رهنما کامیابان نخستین می‌باشد.

استارت‌آپ‌های معدودی (چهار استارت‌آپ) در حوزه موسیقی از خدمات شتابدهنده‌ها استفاده می‌کنند و همچنین، تنها یک مرکز رشد در این زیست‌بوم فعالیت می‌کند. به طور کلی، عدم تمایل سرمایه‌گذاران، شتابدهنده‌ها و مراکز رشد برای ورود به این صنعت، بیانگر وضعیت پیچیده صنعت موسیقی در ایران می‌باشد.

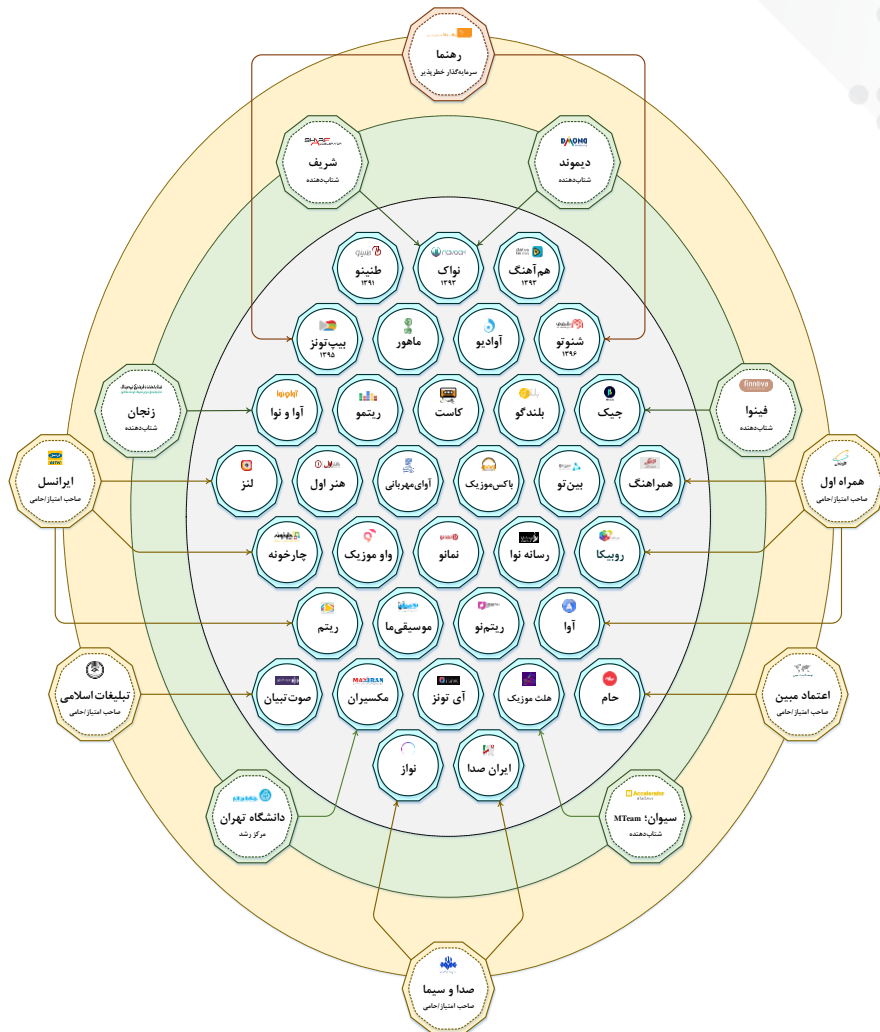
نمودار ۲ بر اساس اطلاعات در دسترس از هفت کسب و کار رسمی صنعت موسیقی ترسیم شده است. بر اساس شکل ۳، از میان ۱۲ کسب و کار صنعت موسیقی که محل استقرار آنها در دسترس بود، ۱۰ کسب و کار در تهران مستقر هستند که یکی غیررسمی است. شکل ۴، نقشه بازیگران صنعت موسیقی را نمایش می‌دهد.



نمودار ۲- کسب‌وکارهای صنعت موسیقی به تفکیک سال تأسیس



شکل ۳- نقشه پراکندگی جغرافیایی توسعه دهندگان صنعت موسیقی



شکل ۴- نقشه زیست‌بوم موسیقی در فضای مجازی

۳- صنعت کتاب الکترونیک

براساس گزارش‌های موجود، سرعت رشد فروش کتاب‌های الکترونیک بسیار بیشتر از سرعت کاهش کتاب‌های چاپی است و این امر نشان می‌دهد که کتاب‌های چاپی همچنان مخاطبان خود را حفظ کرده‌اند. اما از سوی دیگر، درآمد حاصل از فروش کتاب الکترونیک نیز در سال‌های متمادی افزایش یافته است.

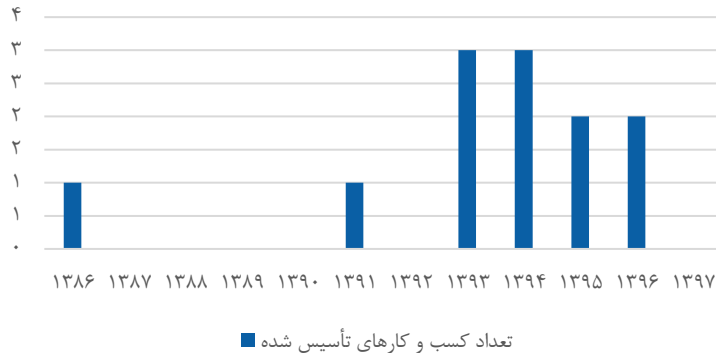
به منظور شناسایی زیست‌بوم صنعت کتاب الکترونیک، بازیگران گوناگونی از جمله عرضه‌کنندگان کتاب الکترونیک و صوتی (کسب‌وکارها)، تأمین‌کنندگان مالی، شتابدهنده‌ها، مراکز رشد و نهادهای حاکمیتی و مجوزدهی مدنظر قرار گرفته‌اند.

در فرآیند شناسایی کسب‌وکارهای صنعت کتاب الکترونیک (عرضه‌کنندگان کتاب الکترونیک و صوتی)، ۸۰ کسب‌وکار شناسایی شدند که از این تعداد ۵۱ کسب‌وکار به صورت رسمی و ۲۹ کسب‌وکار به صورت غیررسمی فعالیت می‌کنند.

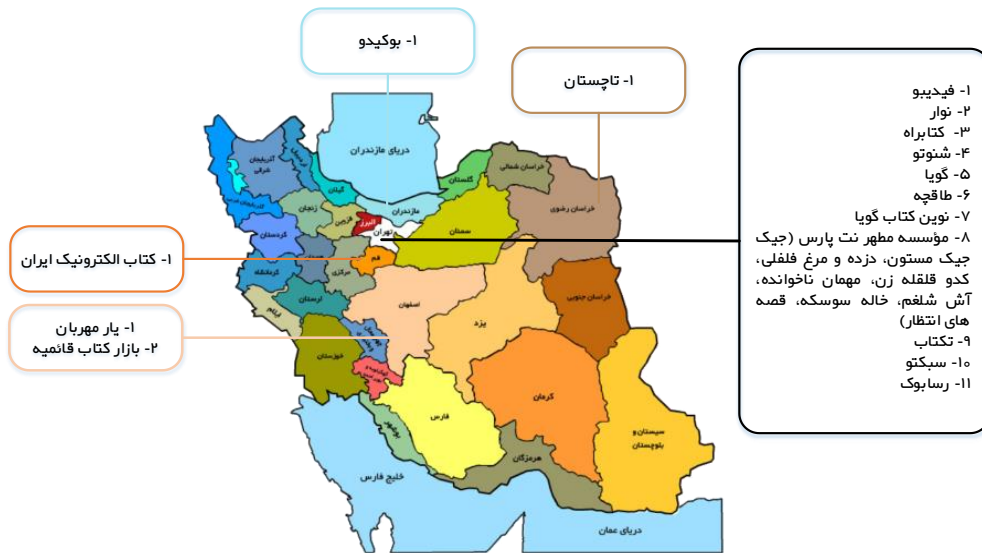
در این صنعت، سرمایه‌گذاران خطرپذیر به تأمین مالی مهم‌ترین استارت‌آپ‌های حوزه کتاب الکترونیک از جمله فیدیبو، طاقچه، نوار، شنوتو و سبکتو می‌پردازند. بنابراین سرمایه‌گذاران خطرپذیر در صنعت کتاب الکترونیک نقش برجسته‌تری نسبت به سه صنعت دیگر دارند.

علاوه بر سرمایه‌گذاران، شتابدهنده‌ها نیز حضور نسبتاً فعالی در این صنعت دارند (۷ شتابدهنده)، اما به نظر می‌رسد مراکز رشد تمایل چندانی به حمایت از کسب‌وکارهای صنعت کتاب الکترونیک (مانند صنعت موسیقی) و ورود به این زیست‌بوم ندارند و تنها یک مرکز رشد در این صنعت نقش‌آفرینی می‌کند.

نمودار ۳ بر اساس اطلاعات در دسترس از ۱۲ کسب‌وکار ذیربط ترسیم شده‌اند. همچنین، پراکندگی جغرافیایی کسب‌وکارهای رسمی صنعت کتاب الکترونیک در شکل ۵ نمایش داده شده است.



نمودار ۳- کسب‌وکارهای صنعت کتاب الکترونیک به تفکیک سال تأسیس

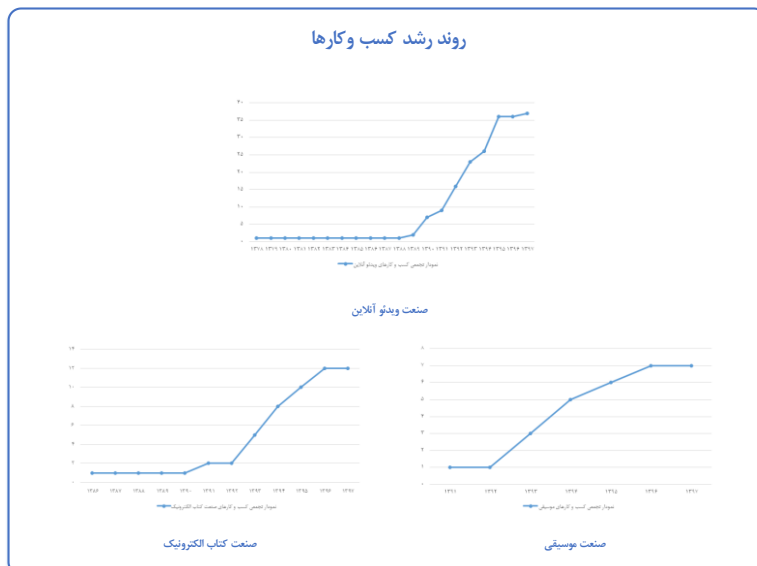


شکل ۵- نقشه پراکندگی جغرافیایی کسب‌وکارهای صنعت کتاب الکترونیک

۴- جمع‌بندی وضعیت سه صنعت فرهنگی

به طور تقریبی روند رشد تأسیس شرکت‌ها در صنایع فرهنگی مورد بررسی از سال ۱۳۹۳ افزایش یافته است

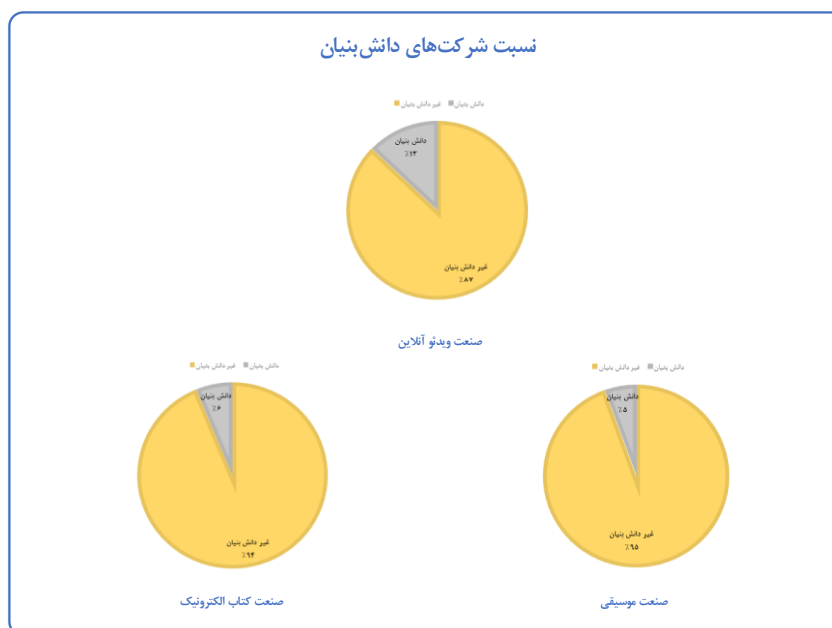
(شکل ۷).



شکل ۷- مقایسه روند رشد تأسیس شرکت‌ها به تفکیک سه صنعت

براساس شکل ۸، صنعت ویدئو آنلاین نسبت به دو صنعت دیگر دارای بیشترین تعداد شرکت‌های دانش‌بنیان

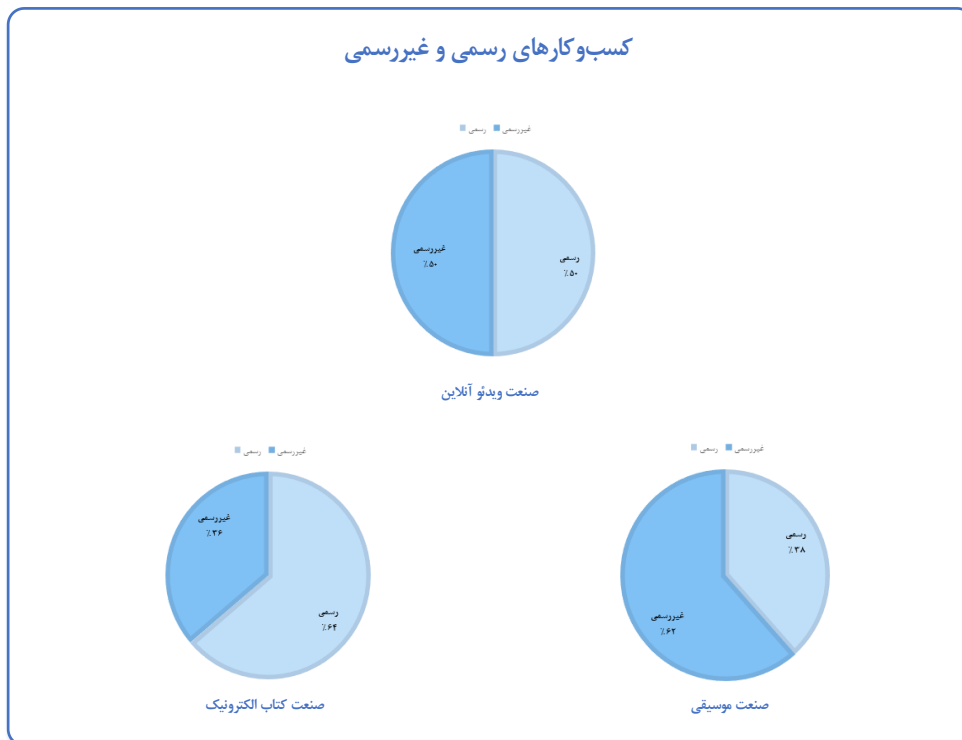
می‌باشد.



شکل ۸- مقایسه نسبت شرکت‌های دانش‌بنیان به تفکیک سه صنعت (منبع: سردبیری حوزه فناوری اطلاعات، دبیرخانه کارگروه ارزیابی و

تشخیص صلاحیت شرکت‌ها و موسسات دانش‌بنیان)

همچنین بر اساس شکل ۹، تعداد کسب‌وکارهای غیررسمی نسبت به کسب‌وکارهای رسمی در صنعت موسیقی بیشتر است، اما در سایر صنایع این نسبت مساوی یا کمتر می‌باشد. در صنعت ویدئو آنلاین تعداد کسب‌وکارهای رسمی و غیررسمی به طور تقریبی یکسان است و در صنعت کتاب الکترونیک نیز بیشتر کسب‌وکارها به صورت رسمی فعالیت می‌کنند.



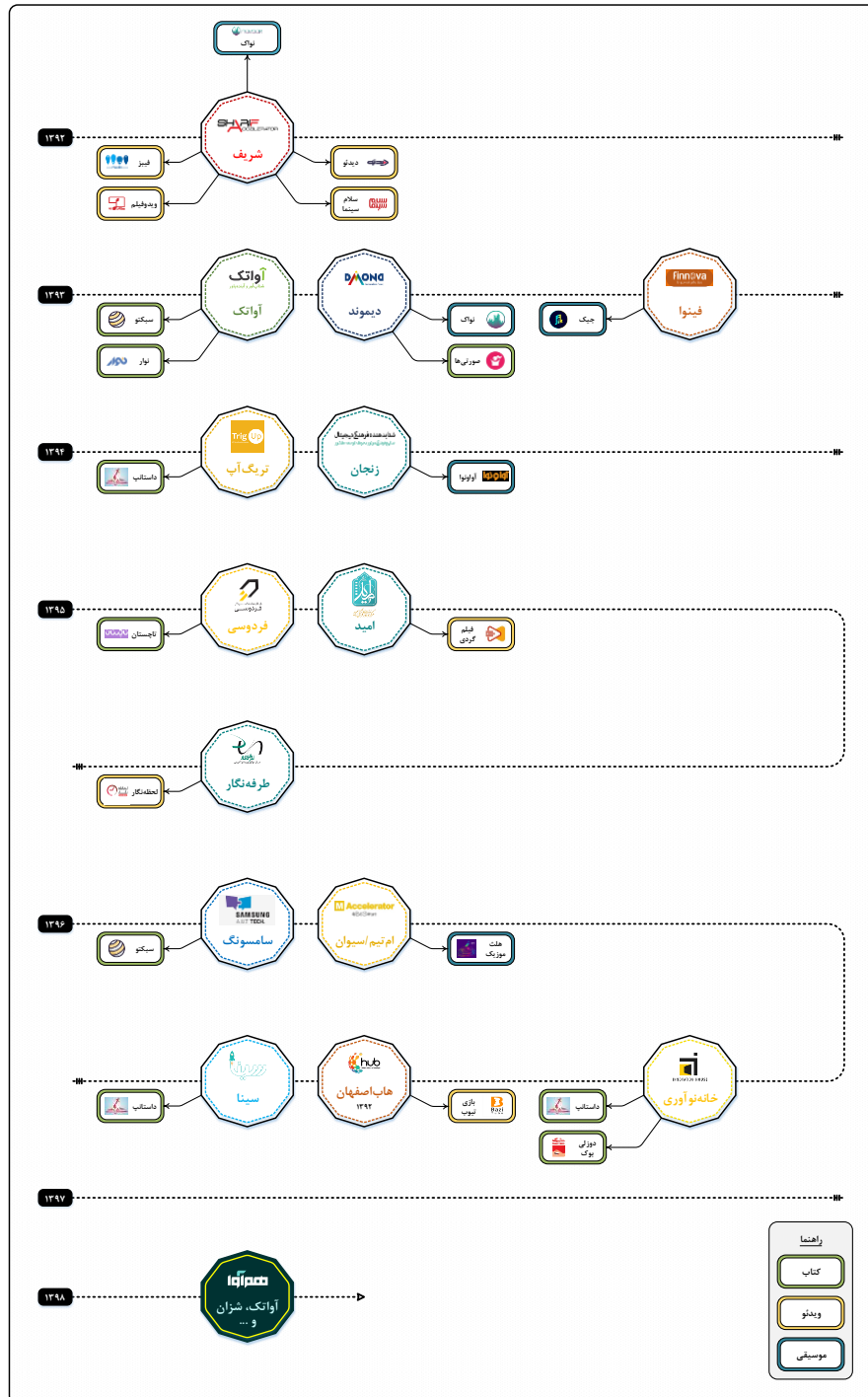
شکل ۹- مقایسه نسبت شرکت‌های رسمی و غیررسمی به تفکیک سه صنعت

۵- شتابدهنده‌ها و مراکز رشد

با توجه به قلمرو پروژه حاضر، ۱۴ شتابدهنده حداقل از یک استارت‌آپ با محوریت یکی از صنایع مدنظر (ویدئو

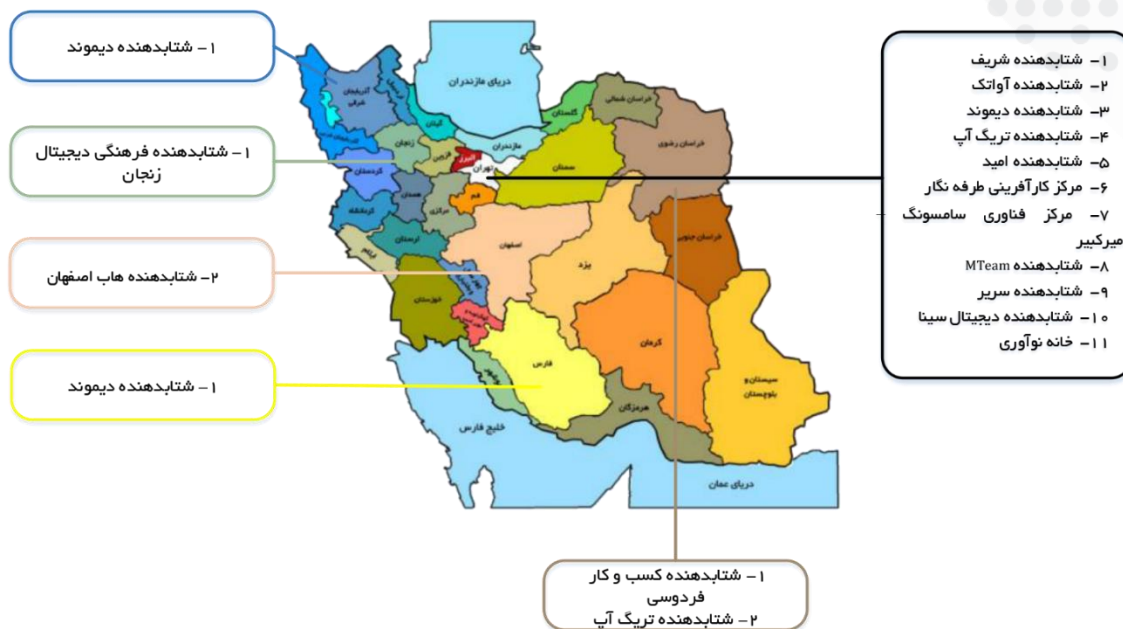
آنلاین، موسیقی و کتاب الکترونیک) حمایت می‌کنند. شتابدهنده‌های نقش‌آفرین در سه صنعت مدنظر و استارت-

آپ‌های شتابدهی شده توسط آنها در شکل ۱۰ نمایش داده شده‌اند.



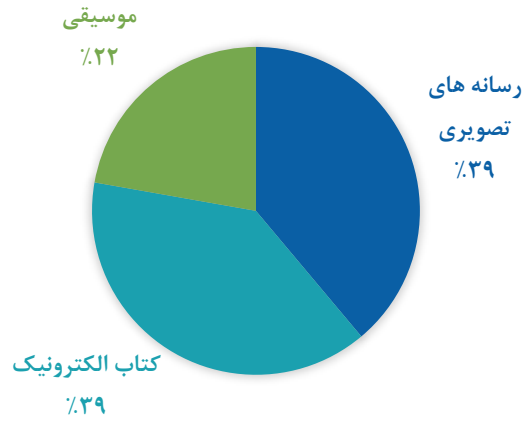
شکل ۱۰- شتابدهنده‌های نقش‌آفرین و استارت‌آپ‌های آنها در سه صنعت مدنظر

اکثر شتابدهنده‌های شناسایی شده در استان تهران متمرکز هستند و تنها تعداد معدودی از آنها در سایر استان‌ها مستقر می‌باشند. در میان این شتابدهنده‌ها، شتابدهنده دیموند با دارا بودن نمایندگی در سه استان مختلف به فعالیت می‌پردازد (شکل ۱۱).



شکل ۱۱- شتابدهنده‌های نقش‌آفرین در چهار صنعت مدنظر به تفکیک منطقه جغرافیایی

با توجه به نمودار ۴، دو صنعت ویدئو آنلاین و کتاب الکترونیک به یک میزان مورد توجه شتابدهنده‌ها قرار گرفته و هفت استارت‌آپ از هر یک از این صنایع، توسط شتابدهنده‌ها شتابدهی شده‌اند. همچنین، تعداد استارت‌آپ‌های حوزه موسیقی نسبت به دو صنعت ویدئو آنلاین و کتاب الکترونیک کمتر است که می‌توان، عدم شکل‌گیری چرخه اقتصادی صنعت موسیقی و عدم پذیرش حقوق مالکیت فکری برای مصرف موسیقی قانونی و مجاز در کشور را از دلایل این امر برشمرد.



نمودار ۴- سهم استارت‌آپ‌های سه صنعت مدنظر از کل استارت‌آپ‌های حمایت‌شده توسط شتابدهنده‌ها

همچنین ۱۹۵ مرکز رشد در کشور فعال هستند که از این تعداد، ۷ مرکز رشد در سه صنعت مدنظر حاضر فعالیت دارند.

۶- نهادهای مجوزدهی

فهرست نهادهای مجوزدهی در زمینه صنایع فرهنگی و خلاق به شرح زیر است:

جدول ۱- نهادهای مجوزدهی

صنعت	عنوان مجوز	نهاد مجوزدهی
	نشان ملی ثبت رسانه‌های دیجیتال	مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال زیر نظر وزارت ارشاد
رسانه‌های صوتی و تصویری	مجوز به رسانه‌های صوتی و تصویری	سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر در فضای مجازی (به دستور سازمان صدا و سیما)
	مجوز کشوری کسب‌وکار مجازی	اتحادیه کشوری کسب‌وکارهای مجازی
	نماد اعتماد الکترونیکی کسب‌وکارهای اینترنتی	مرکز توسعه تجارت الکترونیکی (وزارت صنعت، معدن و تجارت)
صنایع خلاق و فرهنگی	اعطای نماد شرکت خلاق	ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز
	کسب‌وکارهای حوزه نرم‌افزارهای رایانه‌ای	سازمان نظام صنفی رایانه‌ای
شتابدهنده	مجوز به شتابدهنده‌ها	مرکز شتابدهی نوآوری
کتاب الکترونیک	اعطای شماره شابک برای کتاب‌های الکترونیکی و صوتی	سامانه شابک زیر نظر معاونت امور فرهنگی وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی

۷- سرمایه‌گذاران

فهرست سرمایه‌گذاران سه صنعت مدنظر در پروژه و همچنین کسب‌وکارهای مرتبط با آنها در جدول ۲ نمایش

داده شده است.

جدول ۲- سرمایه‌گذاران سه صنعت مدنظر

شرکت مادر	مراکز تحت پوشش	نوع سرمایه گذاری	سرمایه گذار
همراه اول		CVC	حرکت اول
	جعبه	CVC	پیک برتر
	طاقچه، مایکت	CVC	حصین
	تلویزیون، بیپ تونز	VC	رهنما
	دیجی کالا، ای نتورک، کافه بازار	VC	سراوا
	لحظه نگار	VC	بهمن
	نوار	VC	صندوق توسعه فناوری نوین
	لحظه نگار	سرمایه‌گذار فرشته	نیک اندیشان کارایا

روابط سرمایه‌گذاران نقش‌آفرین در سه صنعت مدنظر، کسب‌وکارهای موجود در پورتفولیو آنها و شرکت‌های

مادر مرتبط با این سرمایه‌گذاران در شکل ۱۲ نمایش داده شده است.

۸- پیشنهادها

با توجه به زمان‌بر بودن و دشواری گردآوری اطلاعات از منابع گوناگون و همچنین عدم اطمینان کامل از صحت و جامعیت اطلاعات منتشر شده، به منظور رصد مستمر و به روزرسانی آسان اطلاعات پیشنهاد می‌شود که یک پلت‌فرم جامع برای ثبت اطلاعات بازیگران مختلف زیست‌بوم صنایع فرهنگی با همکاری نهادهای مختلف نقش‌آفرین در این زیست‌بوم ایجاد شود.

در صورت ایجاد اطمینان در کسب‌وکارها و کارآفرینان در خصوص این امر که با توجه به اطلاعات ثبت شده در پلت‌فرم، برنامه‌ریزی‌ها و تصمیم‌گیری‌های دقیق‌تر و مناسب‌تری برای مدیریت زیست‌بوم ذیربط در نظر گرفته خواهد شد، این پلت‌فرم می‌تواند با به روزرسانی مستمر منجر به بهبود و رونق فعالیت‌های زیست‌بوم گردد. اطمینان از جامعیت اطلاعات ارائه شده توسط یک پلت‌فرم واحد، امکان شناسایی رقبا یا شرکای تجاری و ایجاد شبکه ارتباطی مناسب میان بازیگران یک زیست‌بوم را در کمترین زمان ممکن فراهم می‌آورد و منجر به پویایی وضعیت کلی زیست‌بوم می‌شود.

۹- سازوکار رصد مستمر زیست‌بوم صنایع فرهنگی و خلاق

به دلیل عدم دسترسی به یک منبع جامع برای دستیابی به اسامی و اطلاعات بازیگران زیست‌بوم صنایع فرهنگی، شناسایی اکثر بازیگران زیست‌بوم از طریق جستجو در اینترنت و مراجعه به وبگاه‌ها و گزارش‌های مرجع در این حوزه انجام پذیرفت. فهرست بانک‌های اطلاعاتی در دسترس که در این گزارش نیز از آنها استفاده شده، در جدول زیر آورده شده است.

جدول ۳- منابع گردآوری اطلاعات بازیگران زیست‌بوم

آدرس وبگاه	توضیحات	بانک اطلاعاتی
https://ecmonitor.ir/	این سایت با تحلیل کسب‌وکارهای آنلاین به ارائه گزارش‌هایی جامع و تخصصی پیرامون زیست‌بوم استارت‌آپی و تجارت الکترونیک ایران می‌پردازد و به صورت مستمر اطلاعات این زیست‌بوم را به روز رسانی می‌کند. در این سایت یک نقشه اکوسیستم وجود دارد که بازیگران اصلی زیست‌بوم استارت‌آپی اعم از شتابدهنده‌ها و مراکز نوآوری، انواع سرمایه‌گذاران، فضاهای کار اشتراکی و استارت‌آپ‌ها و روابط میان آنها را نمایش می‌دهد.	مرکز پایش تجارت الکترونیک ایران (ECM)
http://www.ictstartups.ir/	این سایت وابسته به سازمان فناوری اطلاعات ایران که در کنار ارائه مطالب آموزشی، پژوهشی و خبرهای مرتبط با کسب‌وکارهای نوپا در بخشی از سایت به نام زیست‌بوم اعضای فعال در چرخه فناوری از جمله استارت‌آپ‌ها، متخصصان، مربیان، سرمایه‌گذاران، پارک‌های علم و فناوری و غیره را به تفکیک معرفی می‌کند.	مرکز توانمندسازی و تسهیل‌گری کسب‌وکارهای نوپای فاوا
https://pub.daneshbonyan.ir/	این کارگروه زیر نظر معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری فعالیت می‌کند. در سایت کارگروه، فهرست شرکت‌های تأیید شده بر اساس آیین نامه ارزیابی شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان مصوب کارگروه ارزیابی شرکت‌های دانش‌بنیان قابل دسترسی می‌باشد.	کارگروه ارزیابی و تشخیص صلاحیت شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان
https://ecomotive.ir/	یک رسانه تخصصی ارائه اخبار و رویدادهای جامعه استارت‌آپی است. در این سایت فهرست برخی از استارت‌آپ‌ها، شتابدهنده‌ها، سرمایه‌گذاران، فضاهای کار اشتراکی، سرمایه‌گذاران و منتورها قابل دسترسی است.	اکوموتیو

آدرس وبگاه	توضیحات	بانک اطلاعاتی
https://techmart.ir/	این سایت وابسته به پارک فناوری پردیس می‌باشد و اطلاعات استارت‌آپ‌های حوزه فناوری و شرکت‌های نوپا و بزرگ دانش بنیان را ارائه می‌دهد.	فن بازار ملی ایران
https://ecosystem.idearun.co/	یک سرویس داده کاوی برای شناسایی بازیگران و شرکت‌های نوآور زیست‌بوم کسب‌وکارهای آنلاین که فهرست‌های جداگانه‌ای از استارت‌آپ‌ها (به تفکیک حوزه‌های فعالیت)، شتابدهنده‌ها و شرکت‌های سرمایه‌گذاری ایرانی ارائه می‌کند.	تک پین
عدم فعالیت	این سایت به ارائه اطلاعات مربوط به بازیگران زیست‌بوم از جمله صندوق‌های سرمایه‌گذاری، شتابدهنده‌ها، فضاهای کار اشتراکی، سرمایه‌گذاران فرشته و افراد موثر می‌پرداخت. روابط بازیگران گوناگون زیست‌بوم به صورت یک نقشه پویا (نوپاگراف) در این سایت قابل مشاهده بود. در حال حاضر فعالیت نوپاهاب متوقف شده و غیر قابل دسترس است.	نوپاهاب

همچنین از طریق تعامل با دبیرخانه کارگروه ارزیابی و تشخیص صلاحیت شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان، فهرست کسب‌وکارهای دانش‌بنیان به تفکیک در هر صنعت اخذ شد و برای تکمیل اطلاعات گردآوری شده مورد استفاده قرار گرفت.

فهرست دیگری که در راستای تکمیل اطلاعات مورد استفاده قرار گرفت مربوط به دبیرخانه شرکت‌های خلاق (معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری - ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز) است. این دبیرخانه به طور تخصصی به شناسایی و پذیرش شرکت‌های خلاق در هریک از حوزه‌های صنایع خلاق و فرهنگی در راستای اهداف برنامه توسعه زیست‌بوم شرکت‌های خلاق می‌پردازد. اسامی کسب‌وکارهایی که به عنوان شرکت خلاق مورد پذیرش دبیرخانه قرار گرفته اند به تفکیک حوزه‌های فعالیتی در وبگاه این دبیرخانه قابل دسترسی می‌باشد که در پروژه حاضر نیز مورد استفاده قرار گرفته است.

به منظور تکمیل اطلاعات تعامل مستقیم با کسب‌وکارها شتاب‌دهنده‌ها و مراکز رشد با حضور فعال در رویدادهای ذیربط مانند نمایشگاه‌های اینوتکس، الکامپ و بهکامپ و از سوی دیگر، برقراری ارتباط از طریق تماس

تلفنی و ارسال ایمیل نیز انجام شد که به دلیل عدم پاسخگویی، اطلاعات قابل ملاحظه‌ای به منظور تکمیل پروژه از این طریق کسب نگردید.

علاوه بر این، برای تکمیل اطلاعات کسب‌وکارهای هر صنعت از منابع تخصصی مربوطه نیز استفاده شد که در ادامه به صورت جداگانه در جداول زیر نمایش داده شده است.

جدول ۴- منابع گردآوری اطلاعات بازیگران زیست‌بوم ویدئو آنلاین

منابع
(۱) فهرست سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر در فضای مجازی
(۲) جستجو در اینترنت به ویژه در اخبار مربوط به رسانه‌های تصویری
(۳) پورتال روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران
(۴) فهرست استارت‌آپ‌های حمایت‌شده توسط هر شتابدهنده (با مراجعه به وبگاه شتابدهنده)
(۵) جستجو در وبگاه‌ها و پورتالیوهای مربوط به شرکت‌های سرمایه‌گذاری شناسایی‌شده در پروژه

جدول ۵- منابع گردآوری اطلاعات کسب‌وکارهای زیست‌بوم موسیقی در فضای مجازی

منابع
(۱) جستجو در اینترنت و شناسایی وبگاه‌های اصلی و مهم و لینک‌های متصل به آنها
(۲) فهرست سازمان تنظیم مقررات صوت و تصویر فراگیر در فضای مجازی
(۳) فهرست استارت‌آپ‌های حمایت‌شده توسط هر شتابدهنده (با مراجعه به وبگاه شتابدهنده)
(۴) جستجو در وبگاه‌ها و پورتالیوهای مربوط به شرکت‌های سرمایه‌گذاری شناسایی‌شده در پروژه

جدول ۶- منابع گردآوری اطلاعات کسب‌وکارهای زیست‌بوم کتاب الکترونیک

منابع
(۱) جستجو در اینترنت و شناسایی وبگاه‌های اصلی و مهم و لینک‌های متصل به آنها
(۲) پورتال روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران
(۳) فهرست استارت‌آپ‌های حمایت‌شده توسط هر شتابدهنده (با مراجعه به وبگاه شتابدهنده)
(۴) جستجو در وبگاه‌ها و پورتالیوهای مربوط به شرکت‌های سرمایه‌گذاری شناسایی‌شده در پروژه

جدول ۷- منابع گردآوری اطلاعات سایر بازیگران زیست‌بوم صنایع فرهنگی

منابع گردآوری اطلاعات	بازیگر
(۱) مرکز پردازش اطلاعات مالی ایران (شرکت مدیریت فناوری بورس تهران)	تأمین‌کنندگان مالی
(۱) فهرست شتابدهنده‌های دارای مجوز از مرکز شتابدهی نوآوری (زیر نظر پارک فناوری پردیس)	شتابدهنده‌ها
(۲) اخبار مربوط به زیست‌بوم استارت‌آپ‌های کشور در خصوص شتابدهنده‌ها	
(۳) مصاحبه تلفنی و ارسال ایمیل و مکاتبه با برخی از شتابدهنده‌ها	
(۱) فهرست مراکز رشد دارای مجوز در وبگاه وزارت علوم، تحقیقات و فناوری	مراکز رشد
(۲) جستجو در وبگاه کسب‌وکارها	



نشانی: تهران، انتهای کارگر شمالی، پژوهشگاه
ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت پژوهش و
توسعه ارتباطات علمی

تلفن: ۰۲۱-۸۸۶۳۰۳۵۵

نمابر: ۰۲۱-۸۸۶۳۰۳۵۶