

Июнь 2023 года

Обзор актуальных прогнозов креативной экономики и культуры

Институт исследований культуры НИУ ВШЭ анализирует прогнозы и трендотчеты в сфере развития креативной экономики и современной культуры, выпущенные ведущими международными центрами в 2021-2023 гг.

Преамбула

Специфика структуры прогнозирования в сфере культуры состоит в том, что она не имеет устойчивых крупных агентов, осуществляющих такого рода работу на регулярной основе. Ключевые международные организации, в частности ООН, с некоторой периодичностью выпускают доклады, фиксирующие положение дел, например в области креативных индустрий¹, с опорой на доступную (как правило, отстающую на несколько лет) статистику, демонстрирующую фактические тенденции, но не использующуюся для составления собственно прогнозов². Большие международные агентства, например, PricewaterhouseCoopers³ и O.C. Tanner Institute⁴, выпуская доклады о трендах в культуре, понимают под этим специфическую область корпоративной культуры бизнес-организаций. Одно из немногих исключений в 2021-2023 гг. тут представляют компании Deloitte и Goldman Sachs Group, выпустившие доклады с прогнозами роста креативной экономики⁵ и сектора «creator economy»⁶ соответственно. Основным форматом прогнозирования в сфере креативной экономики и культуры являются трендотчеты, а их производителями - небольшие и более подвижные компании, специализирующиеся прежде всего на цифровых продуктах и услугах, аналитике и консалтинге в этой сфере.

С методологической точки зрения большинство прогнозов используют стандартные методы экстраполяции наметившихся тенденций на основе международных статистических данных и прогнозируемых изменений на рынках. Вторым все чаще используемым методом является анализ цифровых следов (поисковые запросы, упоминания и т.д.). Применяются и более специализированные методы форсайта, как, например, в сценарном докладе 2022 г. «Будущее искусства и культуры: траектории на ближайшее десятилетие»⁷, где используется методология и программное обеспечение форсайт-технологии «Futurescaper»⁸, предполагающая разработку сценариев на основе экспертного опроса на тему основных драйверов развития.

В международной перспективе традиционный сектор учреждений культуры (музеи, театры и т.д.) продолжает определяться преимущественно последствиями пандемии COVID-19 и переживает восстановительный рост. Предпринятые в период пандемии меры государственной поддержки и их эффективность в настоящее время подвергается тщательному аудиту⁹. В силу указанного восстановительного характера процессов в этом секторе культуры он не затрагивается в настоящем обзоре, где основное внимание уделено креативной экономике и новым культурным трендам.

¹ Последний доклад ООН такого рода: Creative Economy Outlook 2022. United Nations Conference on Trade and Development, 2022. URL: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsc2022d1_en.pdf (3.05.2023).

² В частности, основные тенденции, зафиксированные в указанном докладе ООН, состоят в следующем: 1) креативная экономика демонстрирует растущее социальное, политическое и экономическое значение; 2) международная торговля креативными услугами значительно превышает экспорт креативных товаров (\$ 1,1 трлн и \$524 млн соответственно). В 2020 г. на долю креативных товаров и услуг приходилось 3 % и 21 % от общего объема экспорта товаров и услуг соответственно; творческие услуги оказались более устойчивыми во время пандемии COVID-19, чем другие сектора услуг.

³ Global Culture Survey 2021: The link between culture and competitive advantage. PwC, 2021. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/issues/upskilling/global-culture-survey-2021/global-culture-survey-2021-report.html>.

⁴ Global Culture Report. O.C. Tanner, 2023. URL: <https://www.octanner.com/uk/global-culture-report.html> (3.05.2023).

⁵ The Future of the Creative Economy. Deloitte. June 2021. URL: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-uk-future-creative-economy-report-final.pdf> (3.05.2023).

⁶ The creator economy could approach half-a-trillion dollars by 2027. Goldman Sachs, 19.04.2023. URL: <https://www.goldmansachs.com/intelligence/pages/the-creator-economy-could-approach-half-a-trillion-dollars-by-2027.html> (3.05.2023).

⁷ Future of Arts & Culture: Trajectories for the next decade. CHANGEIST, 2022. URL: <https://futureofartsandculture.org/files/FoAaC-Presentation.pdf> (3.05.2023).

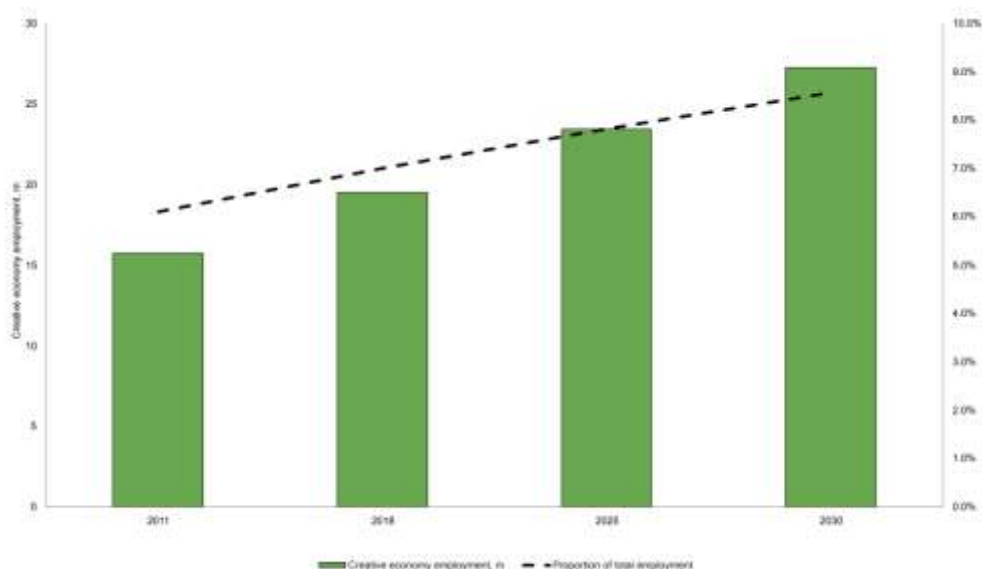
⁸ Методология разработана в MIT и Оксфорде и продвигается одноименно лондонской компанией (<https://www.futurescaper.com/>).

⁹ См. британский доклад: Cultural Recovery Fund Data Report. 21.03.2023. URL: <https://www.gov.uk/government/news/new-report-shows-success-of-governments-support-for-cultural-sector-during-pandemic> (3.05.2023). Всего на поддержание и восстановление организаций культуры и рабочих мест - вплоть до 2023 г. - в Великобритании потрачено около £1,6 млрд; для сравнения Правительство РФ направило на поддержку федеральных организаций культуры до конца 2021 г. более 2 млрд. руб.

Креативная экономика и креативные индустрии

Международная сеть компаний по консалтингу и аудиту Делойт выпустила в 2021 г. трендрепорт по развитию креативной экономики¹⁰ на основе анализа шести европейских экономик (Германия, Великобритания, Италия, Испания, Турция) и трех экономик Азиатско-Тихоокеанского региона (Япония, Южная Корея и Австралия). Общая совокупность занятых в креативной экономике в этих странах составляла в 2018 г. около 20 млн человек (в среднем ок. 7 % рабочих мест). Экстраполируя тренд за предшествующие 10 лет, авторы ожидают, что к 2030 году число занятых в креативной экономике рассмотренных стран вырастет в среднем на 40% (рис. 1): «Похоже, креативная экономика будет ключевым драйвером экономического роста на протяжении длительного периода»¹¹.

Рис. 1. Прогноз занятости в креативной экономике до 2030 г. на основе девяти выбранных экономик



Источник: The Future of the Creative Economy. Deloitte. June 2021. P. 22.

Отмечая новые технологические тенденции в сфере креативных индустрий, авторы указывают, что многие из индустрий, которые формально не относятся к сфере информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) (например, кино, телевидение, музыка, дизайн) все активнее используют цифровые технологии для обеспечения своего экономического роста. Во многих случаях барьеры между этими творческими индустриями и сектором ИКТ стираются, появляются организации, которые действуют вне этих отраслевых границ, а существующие предприятия креативных индустрий запускают новые цифровые сервисы для удовлетворения потребительского спроса. Быстро меняются производственные технологии: сложные и трудоемкие операции все чаще выполняются автоматически, что становится возможным благодаря искусственному интеллекту и машинному обучению. Пандемия ковида придала новый импульс виртуальным методам работы и платформенной коллаборации в креативной экономике.

Поскольку Россия включилась в мировой тренд по государственной поддержке креативных индустрий лишь в 2021 г., то в настоящее время все еще идет процесс нормализации системы показателей и измерений экономики креативных индустрий. Проблемы, существующие в этой сфере, демонстрирует следующий разброс ее основных показателей от ключевых международных и российских аналитических центров (табл. 1).

¹⁰ Понятие «креативная экономика» используется в докладе в стандартном смысле, сформулированном британским Департаментом по культуре, медиа и спорту: креативная экономика отражает показатель занятости и определяется как сумма всех занятых в креативных индустриях и представителей креативных профессий в некреативных отраслях экономики.

¹¹ The Future of the Creative Economy. Deloitte. June 2021. P. 22. URL: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-uk-future-creative-economy-report-final.pdf> (3.05.2023).

Таб. 1. Основные экономические показатели российских креативных индустрий по информации основных аналитических центров

	Вклад в ВВП, %	Число занятых, млн.
Агентство стратегических инициатив (на 2022 г.)	4,87	1,5
ИСИЭЗ НИУ ВШЭ (на 2020 г.)	2,7	2,6
ЮНКТАД (на 2019 г.)	2,4	4,9

Источники: <https://asi.ru/news/192324/>; <https://issek.hse.ru/news/812311802.html>; Creative Economy Outlook 2022. United Nations Conference on Trade and Development, 2022; составлено ИИК НИУ ВШЭ.

Таким образом, применительно к российскому сектору креативных индустрий пока не решена проблема соизмеримости экономических показателей – как между российскими аналитическими центрами, так и международными. Обоснованное прогнозирование в этой сфере будет возможно после нормализации системы показателей и достижения здесь научного и экспертного консенсуса.

«Экономика творцов» (The Creator Economy)

Экономика творцов – это наиболее мощный тренд современной культуры, по теме которого в 2021-2023 гг. выпущено максимальное число обзоров и трендрепортов. Вторым по популярности термином для обозначения этого наиболее быстрорастущего сектора креативной экономики является термин «экономика увлечений» (passion economy). Термины не являются устоявшимися, однако в целом речь идет о бурном росте непрофессиональной или полупрофессиональной творческой деятельности по производству любительского контента, стремящейся коммерциализироваться на базе глобальных цифровых платформ и социальных сетей; термин «экономика увлечений» указывает на то, что речь идет о сфере творческих хобби и увлечений. Стремительный рост этого сектора, который охватывает пестрый набор творцов, от блоггеров, создателей видео и инфлюэнсеров до создателей учебных курсов, подкастеров и стримеров, является вызовом для сложившейся системы статистики креативной экономики и креативных индустрий, так как последняя основана на учете профессиональной занятости. Приведем некоторые основные показатели и прогнозы развития этого тренда, которые также отличаются значительным разбросом оценок¹².

- Занятость в сфере экономики творцов оценивается от 50¹³ млн до 200¹⁴ млн человек.
- Стоимость экономики творцов в 2023 году составит \$ 250 млрд, тогда как к 2027 г. Goldman Sachs ожидает ее рост до \$ 480 млрд: в течение ближайших пяти лет она будет расти по всему миру со среднегодовым темпом 10-20%¹⁵. Несмотря на серьезный спад поддержки стартапов в американской экономике творцов (в 2022 г. падение на 50% по отношению к 2021 г.¹⁶) и экономики в целом, признаков снижения темпов роста экономики творцов не наблюдается.
- Соотношение творцов, которые монетизируют свою деятельность или творят бесплатно, является примерно равным (48% и 52% соответственно)¹⁷, причем по данным компании Adobe страновой разброс здесь является довольно существенным (рис. 2).

¹² Агрегированный набор показателей различных аналитических центров 2023 г. см.: Bouchard N. 40 Creator Economy Statistics You Need To Know in 2023. 05.05.2023. URL: <https://www.theleap.co/creator-economy-statistics/> (3.05.2023).

¹³ Yuan Yuanling, Constance Josh. SignalFire's Creator Economy Market Map. 13.10.2022. URL: <https://signalfire.com/creator-economy/> (3.05.2023). Оценку в 50 млн дает также Goldman Sachs: The creator economy could approach half-a-trillion dollars by 2027. Goldman Sachs, 19.04.2023. URL: <https://www.goldmansachs.com/intelligence/pages/the-creator-economy-could-approach-half-a-trillion-dollars-by-2027.html> (3.05.2023).

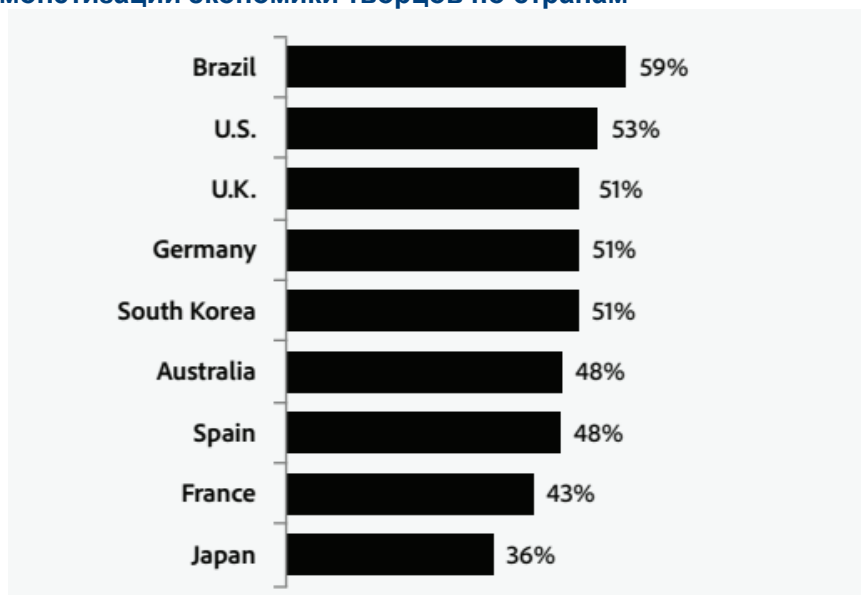
¹⁴ Creator Report. Linktree, 2022. URL: <https://linktr.ee/creator-report/> (3.05.2023).

¹⁵ The creator economy could approach half-a-trillion dollars by 2027. Goldman Sachs, 19.04.2023. URL: <https://www.goldmansachs.com/intelligence/pages/the-creator-economy-could-approach-half-a-trillion-dollars-by-2027.html> (3.05.2023).

¹⁶ Dayal M. The Creator Economy's Next Chapter: Living With Less // The Information. 03.01.2023. URL: <https://www.theinformation.com/articles/the-creator-economys-next-chapter-living-with-less> (3.05.2023).

¹⁷ Future of Creativity: Monetization in the Creator Economy. ADOBE. 10.2022. P. 13. URL: <https://s23.q4cdn.com/979560357/files/Adobe-Future-of-Creativity-Monetization-Report.pdf> (3.05.2023).

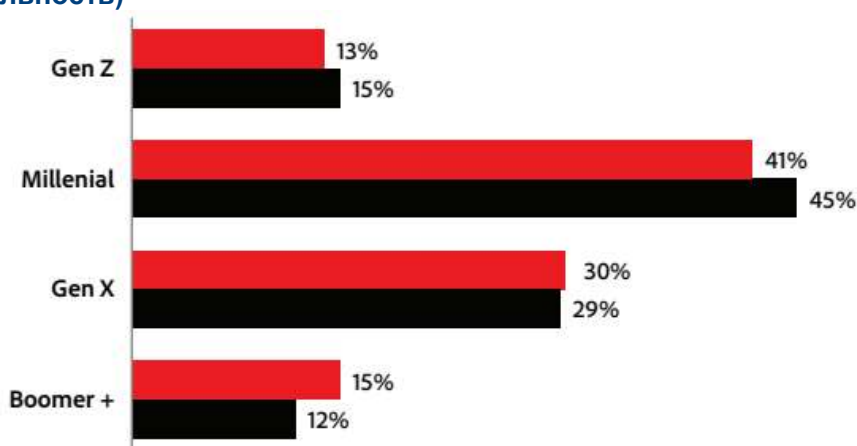
Рис. 2. Уровень монетизации экономики творцов по странам



Источник: Future of Creativity: Monetization in the Creator Economy. ADOBE. 10.2022. P. 12. URL: <https://s23.q4cdn.com/979560357/files/Adobe-Future-of-Creativity-Monetization-Report.pdf> (3.05.2023).

- Вопреки расхожим стереотипам, поколение Z далеко не является лидером в монетизированной экономике творцов (13%), их доля в ней даже несколько меньше доли бумеров и людей более старших возрастов (14%), тогда как лидирующим поколением здесь являются миллениалы (41%) (рис. 3).

Рис. 3. Поколенческое распределение состава экономики творцов (черный цвет – немонитизированная, красный – монетизированная творческая деятельность)



Источник: Future of Creativity: Monetization in the Creator Economy. ADOBE. 10.2022. P. 13. URL: <https://s23.q4cdn.com/979560357/files/Adobe-Future-of-Creativity-Monetization-Report.pdf> (3.05.2023).

- Согласно данным компании Adobe, наиболее монетизированными сферами креативной экономики творцов являются фотография, креативное письмо и визуальные искусства (рис. 4).

Рис. 4. Уровень монетизации различных сфер креативной экономики творцов

Creators—Activities Monetized	Global Total	US	UK	AU	FR	DE	JP	BR	SP	SK
Photography/photo editing	26%	23%	23%	24%	22%	24%	33%	31%	25%	30%
Creative writing in any form	16%	15%	17%	19%	14%	18%	8%	15%	13%	22%
Painting/illustration/sketching/animation/other visual arts	15%	18%	17%	14%	13%	11%	20%	14%	14%	9%
Graphic design	13%	15%	16%	14%	12%	12%	10%	17%	16%	10%
Filmmaking/videography/video editing	11%	10%	9%	11%	13%	10%	8%	21%	10%	11%
Woodworking/metalworking/sculpture/ceramics	10%	9%	13%	11%	13%	14%	8%	10%	10%	5%
Fashion design/creation	10%	11%	11%	15%	11%	7%	6%	9%	9%	8%
App/website creation/gaming development	10%	12%	14%	11%	10%	9%	7%	10%	6%	9%
Music creation/production	9%	17%	10%	11%	9%	10%	7%	5%	6%	6%
NFTs (non-fungible token)	8%	15%	9%	7%	4%	6%	3%	9%	5%	10%
VR (Virtual Reality) or AR (Augmented Reality) experiences	7%	11%	11%	8%	7%	7%	5%	5%	4%	8%
Creating/producing podcasts (not just listening to them)	6%	7%	9%	7%	7%	5%	3%	5%	6%	6%

Источник: Future of Creativity: Monetization in the Creator Economy. ADOBE. 10.2022. P. 18. URL: <https://s23.q4cdn.com/979560357/files/Adobe-Future-of-Creativity-Monetization-Report.pdf> (3.05.2023).

- Данные компании Linktree по соотношению нишевых и не нишевых каналов монетизации экономики творцов дают существенно иную структуру сфер деятельности и, соответственно, ее лидеров: первое место здесь занимают собственные физические продукты, второе – аффилированный маркетинг (рис. 5).

Рис. 5. Импакт каналов монетизации нишевых творцов

Channels that earn creators revenue	Niche creators	Non-niche creators
Premium newsletters	3%	2%
E-courses	10%	3%
Paid downloadable resources	10%	5%
Affiliate marketing (excl. Amazon)	15%	10%
Ads	13%	9%
Influencer marketing	14%	9%
Own physical products	23%	18%

Источник: Creator Report. Linktree, 2022. URL: <https://linktr.ee/creator-report/> (3.05.2023).

Из других новых значимых трендов в экономике творцов выделяют также следующие:

- активное использование новых возможностей ИИ и нейросетей (Generative AI)¹⁸;
- перевод своей аудитории из социальных сетей на собственные веб-сайты, приложения и инструменты монетизации;
- рост значимости творцов в экосистеме СМИ в целом, определяющийся тем, что люди стремятся общаться «с отдельными личностями, а не с безликими издателями»¹⁹.

Рост экономики творцов и экономики увлечений является, таким образом, наиболее значительным и заметным трендом современной культуры и креативных индустрий, привлекающим к себе самое заметное внимание различных аналитических и прогностических центров. Кратко охарактеризуем другие тренды, выделяющиеся международными прогностическими центрами.

«Экономика создателей» (The Maker Economy)

Тренд на развитие «экономики творцов» дополняет тенденция развития «экономики» или «культуры создателей» (Maker Culture)²⁰. Речь идет по сути о тенденции к возрождению ремесел и распространении культуры D.I.Y. («сделай сам»). Авторы характеризуют эту культуру как неоремесленничество (Neo-Craftivism), реализуемое в русле философии медлительного образа жизни (Slowness), далекой от капиталистической максимы увеличения прибыли и упорного наращивания экономической эффективности. Если «экономика творцов» растет на производстве и распространении цифровых продуктов и услуг, то «экономика создателей» - на материальных изделиях, производимых вручную. Подтверждение этого тренда дают и некоторые аналитические материалы по экономике творцов, в частности, указанное компанией Linktree преобладание в ней собственных физических продуктов (Рис. 5).

Проникновение цифрового мира в физическую реальность

Эта тенденция имеет множество проявлений, которые включают в себя проникновение в наш мир цифровых средств коммуникаций, развитие технологий дополненной реальности цифрового мира (средств коммуникации, а также, например, специфически цифровых способов собственной репрезентации), подстегнутое пандемией продолжающееся перемещение сообществ в онлайн-среду, что демонстрирует, например, рост популярности сети Reddit: число ее ежедневно активных пользователей в 2020 году выросло на 44% и достигло 52 млн, а количество сообщений на сайте выросло на 52,4% по сравнению с предшествующим годом²¹. Быстрый рост показывают все сетевые сообщества, связанные с музыкой, видеоиграми, фитнесом. На решающее значение цифровых технологий указывает также сценарный прогноз «Будущее искусства и культуры: траектории на ближайшее десятилетие»²².

Данную тенденцию компенсаторным образом дополняют культурные практики, свидетельствующие о **нарастающей усталости от экранов**. На это указывают тренды возвращение настольных игр и, шире, аналоговых развлечений в целом. Ожидается, что к 2025 году мировой рынок игральные карты и настольных игр достигнет \$21,56 млрд, что составляет среднегодовой темп роста в 8,7% по отношению к 2019 г.²³.

Ностальгическая культура и К-волна

Из содержательных трендов, отмечаемых в прогнозах 2023 г., выделим два. Неочевидный тренд в культурном потреблении связан с ностальгическим настроением потребителей, предпочитающих старые фильмы, музыку и стилистику 1980-х (до того, как сериал «Друзья» ушел с Netflix, он был одним из самых просматриваемых на платформе). Пандемия также стимулировала этот тренд: исследования показывают, что в период локдауна более половины слушателей музыки стали предпочитать более старые песни.

¹⁸ Forsyth Ollie. The 2023 Creator Economy: A new direction. Antler, 23.03.2023. URL: <https://www.antler.co/blog/2023-creator-economy> (3.05.2023). Данные об использовании AI в различных секторах креативного производства см.: The Creator Economy 2023 Report + INFOGRAPHIC. Global Influencer Marketing Agency. 20.09.2022. URL: <https://theinfluencermarketingfactory.com/creator-economy/> (31.05.2023).

¹⁹ Yuan Yuanling, Constance Josh. SignalFire's Creator Economy Market Map. 13.10.2022. URL: <https://signalfire.com/creator-economy/> (3.05.2023).

²⁰ Maker Culture 2024/25 Report. Eclectic Trends: Interior Design & Lifestyle Trends. Barcelona, Spain. 12.04.2023. URL: <https://www.eclectictrends.com/trend-report-the-maker-culture/> (3.05.2023). Доступна только платная версия доклада.

²¹ Reddit's 2020 Year in Review. 12.12.2020. URL: <https://www.redditinc.com/blog/reddits-2020-year-in-review/> (3.05.2023).

²² Future of Arts & Culture: Trajectories for the next decade. CHANGEIST, 2022. URL: <https://futureofartsandculture.org/files/FoAaC-Presentation.pdf> (3.05.2023).

²³ Grand View Research, Inc. Playing Cards & Board Games Market Size Worth \$21.56 Billion by 2025. URL: <https://www.bloomberg.com/press-releases/2019-10-09/playing-cards-board-games-market-size-worth-21-56-billion-by-2025-grand-view-research-inc> (3.05.2023).

Также прогнозируется продолжение глобального распространения «корейской волны» (т.н. «халлю»), включая индустрию красоты, корейскую поп-музыку (лидерами, бьющими мировые рекорды по количеству фанатов во всем мире, являются здесь группы BTS и BLACKPINK), корейские сериалы (в 2022 г. Netflix подписал с корейскими продюсерскими студиями соглашение на выпуск более 40 корейских фильмов), корейских виртуальных инфлюэнсеров, а также такие странные, но оттого не менее популярные шоу, как «мокпан» (поедание на камеру большого количества еды), появление которых объясняют особенностями распада традиционной корейской культуры. Наконец, еще одним направлением «К-волны» является киберспорт, лидером которого по популярности и, следовательно, привлекательности для компаний-производителей игр также является Южная Корея²⁴.

Резюме

Сектор креативной экономики и креативных индустрий продолжает демонстрировать устойчивый рост, обладающий высокой устойчивостью по отношению к кризисным состояниям мировой экономики последних лет. Пандемийные ограничения, серьезным образом ухудшившие положение традиционных организаций и секторов культуры, были компенсированы развитием платформенных услуг и цифрового контента. Основным прогнозируемым трендом на ближайшие годы является развитие экономики творцов и экономики увлечений, расширяющейся, в частности, благодаря появлению все новых способов монетизации творческих продуктов и услуг. Основные изменения в сфере культуры и креативных индустрий будут по-прежнему тесно связаны с цифровыми инновациями.

Комментирует Виталий Куренной, директор Института исследований культуры НИУ ВШЭ:

Креативность в сфере культуры продолжает наращивать свой экономический потенциал и кризисную стрессоустойчивость. Экономика творцов и экономика увлечений, в росте которых сходятся большинство актуальных прогнозов и трендрепортов, указывает на революционные изменения в социальной природе творческого производства: идет активный процесс демократизации творчества, в рамках которого преобладающей фигурой становится не творец-профессионал, а любитель, для которого монетизация своего творчества часто является лишь сопутствующим эффектом его увлечений и хобби (что, надо сказать, создает большие сложности для существующей системы сбора данных в этой сфере). Нарастающая привлекательность экономики творцов свидетельствует о том, что граница труда и досуга продолжает размываться: люди хотят зарабатывать той творческой деятельностью, которая им интересна. Возможности нейросетей, интерес к которым взрывным образом растет с конца 2022 г., будут оказывать все большее воздействие на самые разные сферы творческого производства. Проникновение цифровой реальности в окружающий нас мир происходит по все возрастающему числу направлений. Однако это порождает обратную компенсаторную реакцию: растет спрос на материальную уникальность предметов, крафтовые продукты и аутентичность переживаемого опыта и живой «аналоговой» коммуникации.



Обзор подготовлен в рамках стратегического проекта НИУ ВШЭ «Национальный центр научно-технологического и социально-экономического прогнозирования».

Источники: Открытые источники органов власти, международных и национальных отраслевых организаций в сфере креативных индустрий и культуры.

■ Авторы: Виталий Куренной, Александр Сувалко, Мария Фигура

Данный материал НИУ ВШЭ может быть воспроизведен (скопирован) или распространен в полном объеме только при получении предварительного согласия со стороны НИУ ВШЭ (обращаться ur@hse.ru). Допускается использование частей (фрагментов) материала при указании источника и активной ссылки на интернет-сайт ИЭиРИО НИУ ВШЭ (ur.hse.ru), а также на авторов материала. Использование материала за пределами допустимых способов и/или указанных условий приведет к нарушению авторских прав.

© НИУ ВШЭ, 2023

²⁴ Howarth Josh. 7 Cultural Trends For 2023-2026. 17.04.2023. URL: <https://explodingtopics.com/blog/cultural-trends> (3.05.2023).