
О ТЕХНИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЯХ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОЙ ИНДУСТРИИ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Сербская А. В.,

магистрант

Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов,
(Россия, Санкт-Петербург)

Шейкин В.В.,

старший преподаватель

Московский институт электроники и математики

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»
(Россия, Москва)

Аннотация

В статье проанализировано законодательство Российской Федерации в области креативных технологий, описана дифференциация центров развития креативной индустрии на основании исследований специализаций регионов России, а также описаны возможные применения существующих информационных технологий для развития креативной индустрии.

Ключевые слова: креативная индустрия, информационные технологии, дифференциация производств, облачные технологии, блокчейн, виртуальная реальность, искусственный интеллект.

ON TECHNICAL POSSIBILITIES OF SOLVING THE PROBLEM OF DEVELOPING THE CREATIVE INDUSTRY IN THE RUSSIAN FEDERATION

Serbskaya A. V.,

Master's student

Saint Petersburg University of the Humanities and Social Sciences,
(Russia, Saint Petersburg)

Sheikin V. V.,

Senior Lecturer

HSE Moscow Institute of Electronics and Mathematics
(Russia, Moscow)

ABSTRACT

The article analyzes the legislation of the Russian Federation in the field of creative technologies, describes the differentiation of creative industry development centers based on

studies of specializations of Russian regions, and describes possible applications of existing information technologies for the development of the creative industry.

Keywords: creative industry, information technology, differentiation of production, cloud technologies, blockchain, virtual reality, artificial intelligence.

В настоящий момент в условиях происходящих процессов глобализации, характеризующихся размытием производств и их определенной безграничностью с точки зрения государств, и в то же время декларируемых технологических суверенитетов государств (в том числе Российской Федерации) наиболее актуальным видится определенная дифференциация производств, причем вне зависимости от типа такого конкретного производства. Указанный тезис актуален и для развития креативной индустрии Российской Федерации, причем в данном исследовании привязка непосредственно к данному типу индустрии будет носить одновременно значимый, и в то же время общий характер, что обусловлено, с одной стороны, новизной рассматриваемой предметной области, а с другой – ее значимостью, причем на высочайшем уровне. Однако с учетом также активно развивающейся информационной сферы Российской Федерации в рамках данной статьи хотелось бы получить ответ – применимы ли широко декларируемые информационные технологии к проблематике развития креативной индустрии в Российской Федерации?

О нормативизации подходов к развитию креативной индустрии в Российской Федерации

Вопрос актуальности данной проблемы широко обсуждался на полях руководящих государственных органов (а именно Государственной думы Российской Федерации и Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации). Значимой вехой в постановке задачи развития данной области, формализации подходов, а также дальнейшим направлениям исследований в данной области явился Федеральный закон, который определяет основы правового регулирования организации и развития в Российской Федерации креативных (творческих) индустрий как базового сектора креативной экономики и устанавливает условия деятельности и государственной поддержки в сфере креативных (творческих) индустрий. [1]. Очевидно, что в рамках утвержденных Национальных проектов Российской Федерации (в частности, по нашему мнению, развитие креативной индустрии возможно только в совокупности с развитием профессиональной деятельности граждан, а, значит, подпадает под проект «Кадры») значительное внимание уделяется развитию личности как центрального столпа сильного и независимого государства.

В рамках данного Федерального закона наибольшее внимание в рамках нашего исследования представляет статья 6, которая гласит о том, что одним из видов креативной индустрии являются «3) индустрии, основанные на информационно-телекоммуникационных технологиях (включая обработку данных и разработку программного обеспечения, в том числе с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности, создание компьютерных игр и видеоигр, деятельность по созданию и распространению информации, рекламную деятельность, деятельность аудиовизуального сервиса, создание и использование иных результатов интеллектуальной деятельности, предназначенных для использования в информационно-телекоммуникационных сетях, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», для распространения в средствах массовой информации), деятельности средств массовой информации, деятельности в сфере связей с общественностью» [1]. Уже

одной этой статье очевидным образом связывается креативная индустрия и информационные технологии.

О взглядах на дифференциацию производств креативных продуктов

Говоря о возможности дифференциации производств, нельзя не обратиться к уже существующим исследованиям [2,3]. Они позволяют с разных сторон (в том числе с разных сторон государственной границы) взглянуть на проблему развития креативной индустрии. Из указанных исследований (особенно из [2], если говорить о Российской Федерации) можно сделать общий вывод о том, что наиболее продуктивно производство креативных решений находится в крупных городах, в частности, для России это Москва.

Указанный взгляд (в совокупности с приведенным выше «информационным» типом креативных решений) достаточно понятен, ведь если развивать креативную индустрию в привязку к информационным кластерам, то выбор Москвы как центра данного развития достаточно понятен и обоснован.

Таким образом, можно сделать вывод, что креативная индустрия имеет широкие возможности для развития вместе с ростом информационных технологий, и данная синергия может позитивно сказаться как на одной, так и на другой области.

О технических возможностях решения задачи развития креативной индустрии в Российской Федерации

Переходя непосредственно к теме исследования, можно уверенно сказать, что с помощью современных информационных технологий можно значительно упростить процессы, протекающие в рамках конкретной задачи, стоящей в области креативных технологий.

Если говорить об использовании искусственного интеллекта (ИИ), то наиболее очевидным выглядит использование таких технологий в качестве помощников при построении алгоритмов рекомендаций и персонализации. ИИ поможет как пользователям, так и создателям контента точнее работать друг с другом, позволяя создавать и потреблять именно требуемый контент.

Достаточно понятным выглядит использование технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальностей. Музеи могут создавать виртуальные выставки с полным погружением, а художники – динамичные арт-инсталляции, которые взаимодействуют с пользователем.

Менее очевидным, но также применимым механизмом является блокчейн. Уже существующие платформы невзаимозаменяемых токенов (NFT) уже позволяют художникам продавать свои работы напрямую коллекционерам, обеспечивая защиту интеллектуальной собственности.

Заметим, что защита интеллектуальной собственности также является одной из значимых задач, декларируемых в [1].

Наконец, облачные технологии, являясь также инструментом, расширяющим границы, позволяют обеспечивать доступность ресурсов, что позволит независимым авторам и малым творческим объединениям, не обладающим большим бюджетом, получить доступ к нужным материалам и технологиям из любой точки мира. Хранение же данных в облаке также позволит объединяться коллективам из разных уголков Земли и трудиться, создавая соответствующий их творческому потенциалу контент.

В рамках данной работы стояла задача соединить две, казалось бы, несовместимые сущности: информационные технологии и креативную индустрию. Однако данные понятия вполне органично соединились в Федеральном законе [1], которым вполне однозначно закреплена возможность развития креативной индустрии с использованием информационных технологий.

Вполне логичным (и коррелирующим со статистикой и исследованием [2]) выглядит вывод о том, что локомотивом развития креативной индустрии в Российской Федерации могут выступать те научно-технические кластеры, которые обладают наибольшим потенциалом в области информационных технологий. Таким образом, можно сделать вывод о том, что, несмотря на существующую дифференциацию в области развития информационных технологий, необходимо планомерно развивать все области человеческой деятельности.

Отмечена непосредственная применимость существующих технологий (ИИ, VR, AR, блокчейн, облачные технологии) к задаче развития креативной индустрии в Российской Федерации.

Таким образом, можно сделать вывод, что развитие креативных технологий не только может, но и должно идти в связке с развитием информационных технологий.

Список литературы:

1. Федеральный закон от 08.08.2024 № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482580/ (дата обращения 05.05.2024).
2. Атлас экономической специализации регионов России / В.Л. Абашкин, Л.М. Гохберг, Я.Ю. Еферин [и др.]; под ред. Л.М. Гохберга, Е.С. Куценко, М.: НИУ ВШЭ
3. Higgs P., Cunningham S., Bakhsh H. (2008) Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the United Kingdom. Nesta. https://media.nesta.uk/documents/beyond_the_creative_industries_report.pdf (дата обращения 05.05.2024).

References:

1. Federal Law of 08.08.2024 No. 330-FZ "On the Development of Creative Industries in the Russian Federation". URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482580/ (date of access 05.05.2024).
2. Atlas of Economic Specialization of Russian Regions / V.L. Abashkin, L.M. Gokhberg, Ya.Yu. Eferin [et al.]; edited by L.M. Gokhberg, E.S. Kutsenko, Moscow: National Research University Higher School of Economics
3. Higgs P., Cunningham S., Bakhsh H. (2008) Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the United Kingdom. Nesta. https://media.nesta.uk/documents/beyond_the_creative_industries_report.pdf (accessed 05.05.2024).