

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

**Факультет управления интеллектуальной собственностью**

**Кафедра цифровой экономики и предпринимательства**

**Выпускная квалификационная работа**

**Экономическая эффективность функционирования творческих  
индустрий в государствах-членах ЕАЭС**

**Студента 2-го курса  
очной формы обучения  
по направлению 27.03.05  
«Инноватика»  
Блохина Евгения Юрьевича**

---

(подпись)

**Научный руководитель:  
И.о. зав. кафедрой  
к.э.н., доцент  
Васильева Юлия Сергеевна**

---

(подпись)

**Допущен к защите  
протокол № \_\_ от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.  
И.о. зав. кафедрой**

---

(подпись)

Москва – 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ И ИХ РОЛЬ В ЭКОНОМИКЕ.....	8
1.1. Понятие творческих индустрий и их классификации .....	8
1.2. Подходы к изучению творческих индустрий как сектора экономики .....	14
1.3. Творческие индустрии государств-членов ЕАЭС в контексте устойчивого развития и экономического роста .....	23
ГЛАВА 2. ОЦЕНКА СОСТОЯНИЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ В ГОСУДАРСТВАХ-ЧЛЕНАХ ЕАЭС.....	29
2.1. Становление творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС: общее и различия .....	29
2.2. Государственные и негосударственные формы поддержки творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС.....	34
2.3. Анализ экономических показателей функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС.....	40
ГЛАВА 3. ВОЗМОЖНОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ В ГОСУДАРСТВАХ-ЧЛЕНАХ ЕАЭС .....	52
3.1. Проблемы в развитии творческих индустрий .....	52
3.2. Перспективные направления развития различных секторов творческих индустрий.....	58
3.3. Рекомендации по улучшению государственной политики в области творческих индустрий .....	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	65
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	67

## ВВЕДЕНИЕ

В условиях глобализации и цифровизации экономики творческие индустрии становятся ключевым драйвером устойчивого развития, способствуя росту ВВП, созданию новых рабочих мест и формированию инновационной среды. В государствах-членах Евразийского экономического союза (ЕАЭС) данный сектор демонстрирует значительный потенциал, однако его вклад в экономику остается недостаточно изученным в контексте интеграционных процессов. Несмотря на растущий интерес к креативной экономике в мировом масштабе, специфика функционирования творческих индустрий в рамках ЕАЭС требует детального анализа, что и обуславливает актуальность данного исследования.

Проблематика креативной экономики и творческих индустрий широко освещается в трудах зарубежных исследователей, таких как «Креативный класс: люди, которые меняют будущее» Ричарда Флориды, «Креативная экономика. Как превратить идеи в деньги» Джона Хокинса и работе Чарльза Лэндри «Креативный город». В российской науке значительный вклад в изучение темы внесли Морданов М.А. своей статьей «Креативные индустрии как драйвер экономического роста», Татарова С.П. и Коротков Е.С. статьей «Оценка состояния креативных индустрий и поиск инструментов по совершенствованию их функционирования», а также Казакова М.В. работой «Культурные и креативные индустрии: границы понятий». Однако, несмотря на наличие работ, посвященных отдельным аспектам креативной экономики, комплексных исследований, охватывающих все государства-члены ЕАЭС, остается недостаточно. Большинство существующих публикаций сосредоточено на анализе национальных рынков отдельных государств-членов ЕАЭС, тогда как сравнительные исследования в рамках интеграционного объединения практически отсутствуют.

Объектом исследования выступают творческие индустрии в государствах-членах ЕАЭС (Россия, Беларусь, Казахстан, Армения, Кыргызстан), рассматриваемые как совокупность отраслей, связанных с созданием, производством и распространением культурных, цифровых и креативных товаров и услуг.

Предметом исследования является экономическая эффективность функционирования творческих индустрий в рамках интеграционного объединения.

Целью работы является выявление текущего состояния социально-экономического функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС и разработка рекомендаций по единому подходу государств-членов ЕАЭС к устранению общих проблем, тормозящих развитие творческих индустрий.

Для достижения поставленной цели были поставлены и решены следующие задачи:

- изучить понятийный аппарат и классификацию творческих индустрий применительно к государствам-членам ЕАЭС в экономическом контексте;
- провести анализ положения творческих индустрий в экономике государств-членов ЕАЭС, положительных и слабых сторон их государственной и частной поддержки;
- дать оценку в динамике экономической эффективности функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС. выявить общие тенденции развития;
- выявить ключевые факторы, сдерживающие развитие творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС;
- разработать рекомендации по единому подходу государств-членов ЕАЭС к устранению проблем, тормозящих развитие творческих индустрий.

В процессе проведения исследования применялись следующие методы:

- Сравнительный анализ для выявления различий в развитии творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС;
- Статистический анализ для оценки экономических показателей сектора;
- Case-study для изучения успешных практик и проектов в креативной сфере;
- Системный подход для комплексного рассмотрения факторов, влияющих на эффективность творческих индустрий.

Новизна исследования заключается в проведении комплексного анализа экономической эффективности творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, что ранее не становилось предметом отдельного исследования. Проведенное исследование восполняет существующий пробел в изучении творческих индустрий в контексте евразийской интеграции.

Результаты исследования, раскрывающие его новизну и выносимые на защиту:

1) Доказано, что государственная поддержка творческих индустрий дает мультипликативный эффект, влияющий на рост экономических показателей и стимулирующий развитие социально-культурных сфер экономики. Он заключается в следующем:

- рост рентабельности креативного бизнеса, увеличение объемов выпуска креативных товаров и услуг,
- быстрая коммерциализация творческих идей,
- рост экспортных операций, особенно в сфере услуг,
- экономический рост в смежных отраслях, связанных цепочками затрат,
- снижение зависимости от сырьевого сектора,
- технологический прогресс,
- создание новых рабочих мест, расширение диапазона возраста занятого населения и повышение зарплат,
- развитие человеческого капитала и уровня образования,

- сохранение культурного наследия, укрепление связей между народами, повышение туристической привлекательности территорий.

2) Установлено, что, несмотря на разнородное положение творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, везде наблюдается положительная динамика в сторону увеличения их доли в ВВП (рис. 3) и других показателей, отражающих текущую социально-экономическую эффективность функционирования (табл. 1). Выявлены доминирующие сектора креативных индустрий государств-членов ЕАЭС (рис. 6) и сделан вывод о наличии общего среди государств-членов ЕАЭС тренда на встраивание производств креативных индустрий в общую экономическую повестку через цифровые технологии, что связано со стремлением государств к формированию единого цифрового пространства.

3) Систематизированы общие перспективные направления и проблемы в развитии творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, которые оказывают влияние на их дальнейшее развитие. Тенденции: переход к социально-ответственному и экологичному бизнесу, развитие метавселенных, локализация контента, этно-дизайн, искусственный интеллект в творчестве, изменение требований к навыкам креативных сотрудников. Общие группы проблем: институциональные, экономические, кадровые, интеграционные.

4) Предложено формирование единого подхода к государственной политике государств-членов ЕАЭС в отношении социально-экономического развития творческих индустрий при усилении интеграционного взаимодействия. Возможные пути совместного решения общих проблем: гармонизация законодательной базы в отношении творческих индустрий, уменьшение количества обязательных процедур при регистрации юридического лица в творческих индустриях, усиление поддержки бизнесу путем сокращения налогов в первые годы работы, создание единой цифровой платформы для продвижения товаров и услуг на общем рынке ЕАЭС, развитие креативного образования с упором на практику, создание цифровой

визы креативного предпринимателя для свободного перемещения по территории ЕАЭС.

Практическая значимость исследования состоит в обобщении статистических данных и разработанных рекомендаций, которые могут помочь органам Евразийской экономической комиссии и национальным правительствам принимать эффективные управленческие решения по стимулированию развития творческих индустрий.

По теме исследования была опубликована научная статья в журнале РИНЦ на тему «Становление и экономическое состояние креативных индустрий в государствах-членах ЕАЭС».

Работа состоит из введения, трех глав, объединяющих девять параграфов, заключения, списка использованных источников и литературы (40 наименований). Объем работы 71 страница машинописного текста, иллюстрирован текст 1 таблицей и 7 рисунками.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ И ИХ РОЛЬ В ЭКОНОМИКЕ**

### **1.1. Понятие творческих индустрий и их классификации**

Термин "творческие индустрии" (creative industries) впервые был официально использован в 1998 году британским Департаментом культуры, медиа и спорта (DCMS) для обозначения секторов экономики, основанных на индивидуальном творчестве, навыках и таланте, имеющих потенциал для создания рабочих мест и благосостояния через генерацию и эксплуатацию интеллектуальной собственности. С тех пор концепция творческих индустрий эволюционировала и стала предметом многочисленных интерпретаций в академической и политической среде. Основная сложность в определении понятия связана с:

- междисциплинарным характером (экономика, культурология, социология);
- динамикой сектора (постоянное появление новых форм творческой деятельности);
- различиями в национальных подходах к классификации.

Творческие индустрии проблематично отнести к одной дисциплине, так как данный термин включает в себя совокупность экономических, культурных, правовых и социальных аспектов. Поэтому, изучением данного вопроса занимаются ученые и специалисты из разных сфер.

В силу того, что основополагающим фактором креативного сектора экономики является творческая деятельность, направленная на создание новых товаров и услуг, каждый год появляются новые формы креативного бизнеса. В частности, на данный процесс сильно влияет цифровизация.

В каждом государстве существуют собственные критерии разграничения секторов креативных индустрий, что существенно усложняет



задачу по созданию единого подхода к классификации творческих индустрий.

В современной научной литературе нет единого определения творческих индустрий, однако можно выделить два основных подхода, используемые учеными для описания свойств и видов деятельности, включаемые в термин творческие индустрии.

Первый подход основывается на определении творческих индустрий британского Департамента культуры, медиа и спорта (DCMS): «Творческие (креативные) индустрии — это деятельность, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант. Данная деятельность несёт в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путём производства и эксплуатации интеллектуальной собственности». Данный подход ориентируется на процесс коммерциализации творчества, создании добавленной стоимости, т.е. в первую очередь рассматривается творческая деятельность, которая приносит экономический эффект. В данном случае, творческими индустриями считаются те виды деятельности, где интеллектуальная собственность является основным активом, например, кино, музыка, дизайн, издательское дело.

Второй подход является более современным, и его влияние можно проследить в различных национальных положениях по креативным индустриям, принимаемых в государствах. Он охватывает большее количество направлений и секторов, в которых творчество является существенным фактором, но не является основным. Например, с развитием современных технологий, к креативным индустриям теперь относят IT-отрасль, рекламную деятельность, моду, архитектуру и т.д.

Основными международными классификациями, на которые ориентируются ученые при анализе креативных индустрий, являются британская модель DCMS, классификация ЮНКТАД, символично-текстовая (Symbolic Text model) и концентрически-круговая модели, модель ВОИС.

Модель DCMS включает следующие сектора креативных индустрий:

- Реклама и маркетинг
- Архитектура
- Искусства и антиквариат
- Ремесла
- Дизайн
- Кино, ТВ, фото
- IT, программное обеспечение
- Издательское дело
- Музеи, галереи, библиотеки
- Музыка, исполнительские искусства
- Мода

Данная модель делает основной упор на те отрасли экономики, где творчество приносит прямой экономический доход. Различные некоммерческие проекты, не приносящие прибыль, в данной классификации не учитываются. Список выделенных областей постепенно пополняется новыми видами деятельности, т.к. с развитием цифровых технологий появляются новые формы творчества, которые также необходимо учитывать.

Классификация ЮНКТАД, рекомендованная для стран с разным уровнем экономического развития, выделяет четыре ключевых направления креативной экономики:

- Наследие (традиционные искусства) - совокупность проектов, преобразующих традиционные формы культуры в современные бизнес-модели. Например, этнические ремёсла; фестивали и праздники, отражающие национальную идентичность; сохранение и адаптация объектов культурного наследия (музеи, археологические памятники).

- Искусства (визуальные, исполнительские) - предполагает бизнес в сфере художественного искусства (живопись, скульптура, фотоискусство) и исполнительского искусства (вокальные и музыкальные выступления, театр, танцевальное и цирковое искусство).

– Медиа (издательское дело, аудиовизуальные) - вбирает в себя такие популярные во всем мире виды бизнеса, как издательское и печатное (типографское) дело и аудиовизуальное искусство (кино, телевидение, радио, другие формы вещания).

– Функциональные творения - дизайнерское искусство (графический дизайн, дизайн интерьеров, игрушек, украшений, мода), новым медиа (разработка компьютерных программ, видеоигр) и креативным услугам (разработки в области архитектуры, рекламы, культуры).

Символьно-текстовая модель (Symbolic Text model) как наиболее традиционная, оформившаяся в начальный период изучения креативных индустрий в Западной Европе, выделяет классические, «высокие» искусства в отдельный блок, расположенный на периферии по отношению к «популярной» культуре, на которой и фокусируется внимание. Согласно этой модели, современная культура распространяется и потребляется обществом в виде текстов, символов, сообщений, передающихся с помощью различных носителей, таких как телерадиовещание и пресса. Основные:

- Реклама
- Кинематограф
- Интернет
- Музыка
- Издательская деятельность
- Телевидение и радио
- Видео и компьютерные игры
- Периферийные:
- Искусство
- Пограничные индустрии культуры
- Бытовая техника
- Мода
- Программное обеспечение
- Спорт

Следующая модель «концентрически-круговая» основывается на том, что значимость той или иной индустрии определяется ценностью культурных благ, которые она приносит. Согласно этому видению, наибольшая концентрация творческого потенциала происходит в его центральном «ядре», в виде звуков, текстов, изображений и затем, концентрическими кругами оказывает влияние на все сопутствующие отрасли, ослабевая по мере движения от центра к периферии.

Центральные: Литература, Музыка. Исполнительское искусство, Изобразительное искусство

Первого порядка: Кинематограф, Музеи и библиотеки

Второго порядка: Культурное наследие, Издательская деятельность, Звукозапись, Телевидение и радио, Видео и компьютерные игры.

Смежные отрасли: Реклама, Архитектура, Дизайн, Moda.

Модель Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС) по авторским правам в качестве центральных выделяет отрасли непосредственно или косвенно принимающих участие в создании, производстве, трансляции и распределении продукции, защищенной авторскими правами. При этом фокус делается на интеллектуальную собственность, как олицетворение творческих усилий, направленных на производство товаров и услуг. Кроме того, существует различие между отраслями, принимающими непосредственное участие в создании интеллектуальной собственности, и теми, которые необходимы для взаимодействия с итоговым потребителем.

Основные: Реклама, Фильмы и видео, Музыка, Исполнительское искусство, Издательская деятельность, Программное обеспечение, Телевидение и радио, Визуальное и графическое искусство.

Зависимые отрасли: Записывающие устройства, Бытовая техника, Музыкальные инструменты, Бумага, Копировальные услуги, фотоаппаратура.

Частично зависимые: Архитектура, Одежда, обувь, Дизайн, Мода, Хозяйственные товары, игрушки.

На основе данных классификаций другие страны активно создают национальные стандарты учета творческих индустрий. Например, в основу российской концепции развития творческих индустрий была взята британская модель классификации.

Несмотря на разработанные классификации творческих индустрий, в научной среде встречается большое количество дискуссий касемо отнесения тех или иных видов деятельности к разработанным стандартам.

С активным развитием цифровизации стали появляться новые формы продуктов и услуг, которые ранее не существовали. С появлением интернета стало появляться большое количество цифровых продуктов и услуг, которые находятся на стыке нескольких отраслей. Соцсети дали возможность людям создавать цифровой контент, монетизировать его и продвигать через различные источники, традиционный бизнес начал адаптироваться под меняющиеся условия, и создавать цифровые экосистемы, в которых пользователям предлагается широкий набор товаров и услуг. Экономистам становится все труднее проводить грань между обычным бизнесом и творческим. С появлением новых форм творчества, таких как создание контента в соцсетях, использование искусственного интеллекта для генерации изображений, видео, текстов и музыки, анализировать креативный сектор становится все труднее. Данная сфера меняется довольно стремительно, а подробный анализ творческих индустрий у различных аналитических агентств и государственных ведомств занимает продолжительное время.

К моменту разработки новой методологии оценки креативного сектора, отрасль уже может кардинально измениться под воздействием новых технологий.

Еще одним актуальным вопросом остается учет неформального сектора экономики, куда входит большое количество самозанятых специалистов,

ремесленников, различных блогеров и инфлюенсеров. Они не попадают в данные официальной статистики, однако оказывают существенную роль на креативный сектор. В некоторых странах их число достигает 30% от общего количества субъектов креативной экономики. Данные вопросы требуют более детального анализа, так как на текущий момент не существует методик комплексной оценки креативной экономики, учитывающих все вышеперечисленные факторы.

Тем не менее, подобные классификации имеют практическое значение и упрощают сбор и обработку информации. Статистические ведомства, основываясь на данных классификациях, могут собирать данные по отдельным видам деятельности, количеству занятых в данной сфере, экспортному потенциалу, вкладу в ВВП и другим макроэкономическим показателям. На основе этих данных, государство может принимать обоснованные решения о предоставлении различных мер поддержки, точно поддерживать определенные виды деятельности, формировать национальные стратегии развития креативной экономики. Бизнес, в свою очередь, сможет запрашивать определенные льготы на ведение бизнеса в приоритетных отраслях и получать государственную поддержку.

Большинство стран осознают, что творческие индустрии являются драйвером экономического роста, и с каждым годом уделяют все большее внимание данному вопросу.

## **1.2. Подходы к изучению творческих индустрий как сектора экономики**

Изучение творческих индустрий как экономического феномена требует комплексного подхода, объединяющего методы различных научных дисциплин.

Влияние творчества и культуры на человека ученые начали изучать задолго до того, как появилась сама концепция творческих индустрий.

Впервые тему влияние творчества на человека и экономику затронули Т. Адорно и В. Беньямин в середине XX века.

В. Беньямин в работе «Произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости» рассматривал влияние технического воспроизводства на культуру. Учёный проводил различие между воспроизведением как универсальной чертой практики искусства и техническим массовым воспроизведением. Беньямин утверждал, что массовое искусство не должно быть объектом поклонения или декоративным элементом интерьера. Напротив, он видел в нём средство для погружения, способность превратить зрителя из пассивного наблюдателя в активного участника.

Т. Адорно в книге «Диалектика Просвещения» разработал понятие «культиндустрии» и исследовал проблему существования искусства в современном мире. Адорно наделял культиндустрию такими чертами, как стандартизация, чисто коммерческая направленность, ориентация на инфантильный, невзыскательный вкус. По мнению учёного, культиндустрия наносит непоправимый вред искусству, делая это при помощи новых технологий. Адорно критиковал Беньямина за его взгляды на элитарное искусство, считая ошибочным приписывание ему особой «ауры». Адорно утверждал, что настоящее искусство не нуждается в ауре для признания его ценности.

Таким образом, Беньямин рассматривал культурные изменения с точки зрения положительных сторон, а Адорно — с точки зрения негативных последствий технологизации культурного производства. Данный спор о массовом и элитарном искусстве актуален и сейчас, так как активное использование технологий при создании творческих товаров и услуг в какой-то степени лишает их определенной идентичности, делая больший акцент на потребностях рынка.

Еще одной популярной концепцией середины XX века являлась концепция Франкфуртской школы социально-философской мысли. Основная

идея теоретиков Франкфуртской школы состояла в том, что ранее относительно автономная сфера культуры стала зависимой от индустриального принципа производства и монополистической концентрации капитала в руках крупных «культурных» корпораций. По мнению Хоркхаймера и Адорно, культура превратилась в объект, как и любой другой товар. Подчинившись принципу индустриальной рациональности, культура потеряла ранее присущее ей пространство свободы. Понятие «культурной индустрии» в концепции Франкфуртской школы охватывало, прежде всего, каналы распространения культуры. Этим объяснялось внимание к средствам массовой коммуникации — кино, телевидению, радио, а также к рекламе и иным формам доставки информации. В онтологии Франкфуртской школы превращение культуры в продукт, в объект массового потребления означало исчезновение плацдарма для социальной критики, потерю «способности критического суждения». Отсюда — неприятие культуры как продукта потребления и вся линия критики массовизации и консюмеризма.

Представление Адорно об индустрии культуры в послевоенный период вызвало опасения по поводу массовой, индустриальной или «американизированной» культуры и споры вокруг культурной политики, связанной с защитой европейской культурной традиции от этих угроз. Именно в послевоенный период набирает силу уже давно зародившаяся вера в преобразующую роль культуры и искусства, в первую очередь, в качестве способа преодоления катастрофических последствий Второй мировой войны. Кроме того, на послевоенные годы приходится улучшение благосостояния стран Европы и Америки, масштабное появление в Европе новых музеев и галерей, а также расцвет массового образования на фоне бума технологических и бизнес-инноваций, давших толчок новому этапу культурного производства и культурного потребления. Отправным же пунктом трансформации ценностей западной культуры и символом леворадикальных изменений в обществе стала революция мая 1968 года,



когда многие социальные, экономические и культурные явления достигли критической точки, изменив политическую и культурную повестку. Этот период можно охарактеризовать как расцвет молодежной культуры, которая противопоставляла себя культуре «взрослых», формируя новую, собственную систему норм и ценностей. Именно тогда началось движение в сторону «креативной экономики»; произошел переход к свободным и открытым для современного мира системам образования, ставящим во главу угла индивидуальные творческие способности; была признана главенствующая роль «креативного класса». Культура начала рассматриваться в качестве инструмента трансформации городской среды и достижения социального согласия в обществе.

1970-е гг. ознаменовались переходом от господствовавшего ранее «индустриального» подхода к культуре, основанного на идее всеобщего просвещения, к постиндустриальной модели отношения общества и государства к культуре. Ключевую роль в этом переходе сыграли культурные индустрии, которые позволили выработать новые модели культурной деятельности, ориентированные на создание пространства возможностей творческой самореализации с учетом разнообразных вкусов и предпочтений в культуре.

В 1980-х гг. развитые страны, в том числе, Европа и США, столкнулись с кризисом индустриальной экономики, результатом которого стало массовое закрытие фабрик и заводов старейших промышленных центров, таких как Манчестер, Лион и др., за которым последовали сокращения работников. Соответственно, переход от индустриальной экономики, в основе которой лежало промышленное производство, к постиндустриальной, ориентированной на интеллектуальные услуги и инновации, стал для капиталистических держав необходимым условием выживания в контексте происходящих в то время социально-экономических процессов (массовая иммиграция в развитые города населения из стран «третьего мира», а также перемещение производств в страны с более дешевым трудом и

благоприятными географическими и экономическими условиями, вследствие чего возникла мультикультурная среда).

Ключевыми факторами роста в постиндустриальной экономике являются инновации, научные исследования и разработки, высокие технологии, продвинутое ноу-хау. Экономика, основанная на знаниях, требует от людей определенной культуры мышления, а именно способности проявлять творческий потенциал, гибкость и инициативу в самых разных областях.

В конце 1980-х гг. на фоне изменения форм массового потребления исследователи начали говорить о переходе от «фордизма» (стандартизованного производства) к «постфордизму» (гибкая специализация и ориентированность на потребителя). Самовыражение и самореализация стали базовыми задачами и ценностями человека, начинавшего заново открывать себя.

Позднее, на переломе 1990–2000-х гг. креативность (или творческая способность) станет основной ценностью человека и главным ресурсом экономики будущего.

Неслучайно 1980–1990-е гг. характеризуются расцветом свободного предпринимательства и роста числа малых и средних предприятий, а также фрилансеров и независимых бизнесов: ведь возможность «работать на себя» усиливает чувство свободы и дает возможности для проявления творческого потенциала, столь важных в постиндустриальном мире. Несмотря на то, что в культурных индустриях представлены и крупные корпорации, именно средние, малые и микро-предприятия, а также независимые творческие предприниматели и представляют фундамент для культурных индустрий ввиду гибкости подходов и значительной творческой компоненты.

В тот период концепция культурной индустрии Адорно столкнулась с волной критики по ряду направлений, в которых эта концепция имела слабые места. Одно из этих направлений как следствие господствовавших тогда экономических тенденций связано с тем, что концепция Адорно не

дифференцировала различные культурные товары, обусловленные механизмом, посредством которого складывалась меновая стоимость. Речь идет, во-первых, о физических объектах, несущих культурный контент и продаваемых частным лицам как товары (книги, записи, видео и т. д.). Во-вторых, телевидение и радиовещание, которые были бесплатными для потребителей и делали деньги на рекламе и спонсорстве; данная сфера характеризовалась активным вмешательством государства, вытеснявшего частный сектор. Наконец, формы, связанные с публичным исполнением – музыка, театр и особенно кино – зависели от ограниченного просмотра и взимания платы за вход.

Все перечисленные выше обстоятельства, включая кризис традиционных промышленных предприятий, развитие постиндустриальной экономики и образование мультикультурной среды, радикально изменили облик западных городов. Принципиальную роль приобрели группы, члены которых объединялись не по географическим, национальным, родственным или иным признакам, а ввиду общности интересов. Создание городских пространств, пригодных для коммуникации таких групп, стало элементом развитой городской среды.

В этих условиях культура и творчество приобрели статус инструментов регенерации городов. Дело в том, что, с одной стороны, по мере расширения мировых сетей и информационных потоков города приобретают мультикультурный формат.

Таким образом, одним из неизбежных следствий глобализации является универсализация городского пространства. С другой стороны, в этом случае города рискуют потерять национальный, исторический и культурный облик. Для предотвращения этого требуется артикуляция локальной идентичности, поиск культурных кодов и моделей, подчеркивающих уникальность и значимость города на карте мира. Креативные индустрии выступают в качестве инструмента решения дилеммы между универсализацией и сохранением уникальности города.

Соответственно, в 1980–1990-х гг. произошло «повторное открытие» города. «Сетевое общество» было основано на росте ключевых узловых точек, которые контролировали и направляли глобальные потоки. Города теперь стали новыми экономическими центрами, построенными на способности обрабатывать знания и манипулировать символами.

Чарльз Лэндри, основатель и руководитель созданного в 1978 г. агентства «Comedia», одного из ведущих британских и мировых агентств по культурному планированию и творческому развитию городов, разработал модель «креативного города», в рамках которой творчество стало движущей силой городского развития. Креативный город, по мнению Лэндри, представляет собой объединение людей и сообществ, наделенных разнообразными творческими способностями, в целях создания экономически и социально благоприятной городской среды. Эффективное функционирование такой модели возможно при сетевом взаимодействии всех субъектов городского пространства, причем активное участие в преобразении городского облика каждым горожанином не только поощряется, но и становится способом развития городской культуры и создания благоприятного социально-экономического климата.

Со временем пришло понимание того, что искусство и рынок не являются враждебными друг другу – рынок является относительно эффективным способом распределения ресурсов и отражения выбора. Государственная политика может и должна использовать рынок как способ распространения культурных товаров и услуг – и делать это таким образом, чтобы соответствовать спросу аудитории, а не амбициям самих производителей. По мнению исследователей, внимание следует уделять не стратегии местного экономического производства, а разработке демократической культурной политике, основанной на образованной и информированной аудитории, на которую могли бы реагировать как государственные распределительные компании, так и производители культуры.

Это привело к постепенному появлению государственных политик в отношении креативного сектора экономики. Первым государством, разработавшим политику в этой сфере, стала Великобритания. В 1997 году Департамент национального наследия (Department of National Heritage) Великобритании был переименован в Департамент культуры, средств массовой информации и спорта (Department of Culture, Media and Sport, DCMS). Кроме того, была создана Группа по решению задач креативных индустрий (Creative Industries Task Force). Это ознаменовало новый статус культурной политики и культурных индустрий, в частности. Новый профиль DCMS наряду с публикацией «документа по картированию» под названием Документ по картированию креативных индустрий (the Creative Industries Mapping Document) прочно утвердил культурные индустрии в качестве законного объекта политики. Таким образом, после долгого забвения культурные индустрии были теперь также связаны с национальной культурной и экономической политикой. Культурные индустрии, которые ранее игнорировались или смешивались с «искусством», должны были стать центральными для нового современного имиджа Великобритании и громких образцов творчества и инноваций, которые должны были преобразить страну в XXI веке. Самым ярким нововведением нового Департамента DCMS стало изменение терминологии: речь шла уже не о культурных, а о креативных индустриях (creative industries). Целью такого изменения было отделение «творческих индустрий» от политики «искусства и культуры», и в то же время возмещение (некоторых из них) выгод для учреждений, занимающихся вопросами искусства и культурной политики. Решающим для этого политического трюка было отождествление творческих индустрий с «новой экономикой», управляемой «цифровыми» технологиями и тесно связанной с «информационной» или «информационной» экономикой. Было установлено, что именно эксплуатация прав интеллектуальной собственности (ИС) обеспечивает важную связь между этими повестками дня —

позиционирование творческих индустрий во главе угла экономической конкурентоспособности.

Термин «креативная экономика» впервые был введен в научный оборот в 2000 г. Джоном Хокинсом. В одноименной книге он рассматривает креативную экономику как объединение творческого, интеллектуального потенциала с экономической деятельностью. По его мнению, творчество – это способность порождать что-то новое. Это означает производство, создание одним или несколькими людьми идей или изобретений, которые являются индивидуальными, оригинальными и содержательными. Экономику обычно определяют как систему производства, обмена и потребления товаров и услуг. В результате получается творческий продукт, который автор определяет, как экономический товар или услугу, которая является результатом творческого процесса и обладает экономической ценностью, стоимостью. Особенность креативной экономики проявляется в системе специфических социально-экономических отношений между собственно экономикой и творческим подходом к ее развитию и совершенствованию. В конечном итоге, это приводит к становлению и развитию нового креативного сектора постиндустриальной экономики, в основе которого лежит интенсивное использование творческих и интеллектуальных ресурсов.

Иное толкование в термин «креативная экономика» внес Ричард Флорида. В основу специфики выявления креативной экономики им был положен признак профессий, а также род занятий работников в креативных индустриях. Креативная экономика основана на способности субъектов решать возникающие и потенциальные проблемы нестандартными методами, что позволяет достичь высокой степени конкурентоспособности и получить дополнительные экономические и социальные эффекты.

Таким образом, современное изучение творческих индустрий как экономического сектора характеризуется несколькими важными аспектами. Одним из ключевых аспектов является методологический плюрализм –

оценка состояния креативного сектора через экономические, социологические и культурные подходы. Также, анализ творческих индустрий характерен многоуровневостью - от микроуровня отдельных творцов до макроэкономических показателей. При дальнейшем анализе креативного сектора экономики в рамках ЕАЭС будет использоваться интегративный подход, сочетающий в себе анализ макроэкономических показателей стран-участниц ЕАЭС, социологическое изучение институциональной среды, а также культурологический анализ специфики региональных творческих индустрий.

### **1.3. Творческие индустрии государств-членов ЕАЭС в контексте устойчивого развития и экономического роста**

Творческие индустрии становятся важным драйвером экономического роста и устойчивого развития в государствах-членах ЕАЭС. В условиях цифровизации и глобализации креативный сектор демонстрирует значительный потенциал для диверсификации экономик, создания новых рабочих мест и укрепления интеграционных связей.

В государствах-членах ЕАЭС творческих индустрии еще не выделены в отдельную отрасль экономики и управления. Да и сам термин «креативные индустрии» официально не закреплён в стратегических документах, но от этого их не перестают рассматривать как новый источник экономического роста ЕАЭС. Также неудивительно, что на экспертно-аналитическом уровне творческих индустрии приобретают самые разные значения: формы:

- как инструмент «мягкой силы» или культурной дипломатии;
- как ресурс сохранения традиций и народного творчества (ремесла);
- как рынок интеллектуальной собственности;
- как новый формат взаимодействия с молодёжью;
- как способ урбанизации городов и сёл и т.д.

Важнейшим отличием сектора креативной экономики от других секторов заключается в том, что главным инструментом выступают знания человека, ресурсом выступает информация, а конечный продукт – это инновации.

Основные признаки креативной экономики:

1. Активное использование современных технологий, которые увеличивают производительность и автоматизируют процессы.
2. Быстрая адаптация креативных отраслей к новым условиям и тенденциям.
3. Высокая социальная мобильность, обмен знаниями, идеями и ресурсами.
4. Создание уникальных продуктов и сервисов.
5. Учет социальных, экономических и экологических проблем, направленность на поиск путей их решения субъектами креативной экономики.

Доход в креативной экономике поступает не только от конечной готовой продукции, но и от прав интеллектуальной собственности, от прав пользования продукцией и торговли ее результатами.

Таким образом, классические факторы производства, такие как труд, земля, капитал, подвержены постоянной нестабильности и неопределенности, вследствие чего перестают быть определяющими факторами, а вместо них определяющим становится способность человека мыслить нестандартно, генерировать идеи, которые приведут к созданию нового творческого продукта. В данном случае экономика будет основываться на взаимодействии знаний, информационных технологий, интеллектуальной собственности и творчества.

Устойчивое развитие государства подразумевает соблюдение равновесного соотношения между экологическими нормами, социальной ответственностью и экономическими аспектами развития с целью обеспечения достижения удовлетворенности потребностей текущего



поколения, но без ущерба для жизнедеятельности будущих поколений. Концепция устойчивого развития включает в себя необходимость в надлежащем использовании природных ресурсов, соблюдении законодательства в сфере охраны окружающей среды и улучшении качества жизни населения. Для достижения целей устойчивого развития необходимо внедрение инноваций, что будет способствовать повышению производительности труда, предусматривается добыча и использование природных ресурсов с учетом их возобновления, совершенствование таких сфер как образование, здравоохранение, увеличение доступности к благам среди различных слоев населения и повышение уровня экономической безопасности общества. В то же время креативная экономика ориентирована на создание инноваций, развитие информационных технологий, создание уникальной интеллектуальной собственности человеком, что будет увеличивать рабочие места, доходы всех субъектов национальной экономики и ускорять экономический рост государства.

В рамках ЕАЭС творческие индустрии могут стать ключевым элементом экономики, оказывая большое влияние на экономический рост всех государств интеграционного объединения. Это может проявляться через несколько механизмов:

- Стимулирование инноваций и цифровой трансформации. Креативные индустрии, особенно в сфере ИТ, дизайна и медиа, выступают драйверами технологического прогресса. В России сектор разработки программного обеспечения обеспечивает 34,96% вклада в креативную экономику, способствуя автоматизации процессов и созданию цифровых платформ. В Казахстане рост экспорта ИТ-продуктов и инновационной продукции стал результатом государственной поддержки креативных кластеров, что теоретически объясняется снижением творческими индустриями зависимости от сырьевого сектора, что критично для регионов без крупной промышленной базы. Также стоит отметить, что творческие индустрии

помогают формировать экосистему для стартапов, где идеи быстро коммерциализируются.

- Развитие человеческого капитала и занятости. Креативные индустрии создают «умные рабочие места», привлекая молодежь и специалистов с нестандартным мышлением. В России занятость в креативном секторе растет быстрее, чем в традиционных отраслях, достигая 4,5 млн человек. В Казахстане трехкратный рост творческих индустрий за 2017–2022 гг. сопровождался увеличением числа малых предприятий. Гибкость форматов (фриланс, проектная работа) позволяет вовлекать группы, исключенные из классической экономики (студенты, пенсионеры). Образовательный эффект: креативные проекты требуют непрерывного обучения, что повышает качество человеческого капитала.

- Вклад в ВВП и экспортный потенциал. Творческие индустрии напрямую влияют на макроэкономические показатели. В России их доля в ВВП выросла с 2,8% (2017) до 4,1% (2024). В Казахстане экспорт IT-продуктов увеличился, способствуя диверсификации экономики. Это объясняется мультипликативным эффектом, когда развитие одной индустрии оказывает положительное влияние на смежные отрасли. Также стоит отметить низкую ресурсоемкость: производство креативных товаров (музыка, дизайн) требует меньше материальных затрат, но приносит высокую добавленную стоимость.

- Устойчивое развитие и социальная стабильность. Творческие индустрии способствуют достижению целей устойчивого развития через сохранение культурного наследия и экологические инициативы. Ремесла, этническая музыка и фестивали укрепляют идентичность народов ЕАЭС. Забота об экологии выражается в использовании безопасных материалов в производстве продукции.

- Интеграционный потенциал в рамках ЕАЭС. Сотрудничество стран ЕАЭС в креативной сфере может усилить их глобальную конкурентоспособность. Одним из решений может стать создание единого

цифрового рынка для продвижения креативных товаров и услуг, а также гармонизация законодательств в сфере интеллектуальной собственности, торговли и трудовой деятельности. Подобные шаги создают синергию государств, тем самым укрепляя экономические связи государств-членов ЕАЭС.

### **Выводы по первой главе.**

1) Творческие индустрии — это совокупность разнообразных видов деятельности, направленных на создание уникальных товаров и услуг, имеющих потенциал коммерциализации. Существующая терминология и классификации креативных (творческих) индустрий не отражают полной картины, поскольку креативный сектор экономики стремительно меняется под воздействием внешних факторов, и ежегодно появляются новые формы и виды деятельности. Однако существующие классификации имеют практическое применение. Они помогают собирать статистическую информацию по отраслям, отслеживать динамику развития креативного сектора экономики, помогать государствам разрабатывать меры поддержки предпринимательства и строить стратегии развития этого сектора с учетом его особенностей.

2) Большинство стран в мире признают творческих индустрии в качестве движущей силы экономического роста, и с каждым годом уделяют их поддержке больше внимания. Современное исследование творческих индустрий как сектора экономики характеризуется несколькими важными аспектами, одним из ключевых является методологический плюрализм — оценка состояния креативного сектора через экономический, социологический и культурологический подходы. Анализ творческих индустрий также характеризуется многоуровневостью — от микроуровня отдельных творцов до макроэкономических показателей.

3) Творческие индустрии являются важным элементом экономики в контексте устойчивого развития и экономического роста государств-членов ЕАЭС: способствуют импортозамещению, созданию новых рабочих мест

(особенно молодежи), создают высокую добавленную стоимость, позволяют увеличивать доходы от экспорта товаров и услуг и др.. Несмотря на разнородное положение творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, везде наблюдается положительная динамика в сторону увеличения их роли в экономике, причем этот эффект является мультипликативным, т.е. происходит не только напрямую (за счет роста выпуска в самих индустриях), но и индуцировано (за счет повышения зарплат и роста в отраслях, связанных цепочками затрат). Для государств-членов ЕАЭС развитие творческих индустрий представляет особый интерес как инструмент диверсификации экономик и укрепления интеграционных процессов.

## **ГЛАВА 2. ОЦЕНКА СОСТОЯНИЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ В ГОСУДАРСТВАХ-ЧЛЕНАХ ЕАЭС**

### **2.1. Становление творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС: общее и различия**

Творческие индустрии в государствах-членах ЕАЭС развиваются неравномерно, отражая различия в экономических условиях, культурных традициях и государственной политике. При более детальном рассмотрении национальных особенностей каждого участника ЕАЭС, можно определить общие черты в развитии творческих индустрий и определенные различия.

Российская экономика является крупнейшей и системообразующей в рамках интеграционного объединения. После распада СССР в 1991 году, Российская Федерация стала новым региональным лидером на постсоветском пространстве и стремилась восстановить тесные экономические связи с бывшими республиками СССР. В 90-е годы бывшие советские республики переживали сильный экономический кризис. Необходимо было перестраивать экономику на рыночные механизмы, но не было четкого понимания, как это должно происходить. В частности, это коснулось сферы культуры. В Советском Союзе была централизованная система государственной поддержки театров, музеев, киностудий, что позволяло людям заниматься творчеством, не беспокоясь о финансировании проектов. После распада СССР, в России и других государствах ЕАЭС сфера культуры пришла в упадок, многие учреждения закрывались, талантливые артисты, музыканты, художники вынуждены были уходить из профессии, либо эмигрировать в другие страны.

В начале 2000-х годов экономическая ситуация в Российской Федерации и других государствах ЕАЭС начала улучшаться. Это отображалось и на улучшении креативного сектора экономики. Театры и музеи переориентировались на массовые развлечения, а традиционные ремесла

стали нишевым продуктом. Сформировалась нормативная база, регулирующая культурную деятельность, регулирующая гражданско-правовые отношения между субъектами и защиту объектов интеллектуальной собственности.

Также власти начали активно поддерживать малый и средний бизнес. Стали появляться государственные и частные программы, нацеленные на развитие предпринимательской активности.

В 2010-х гг. в крупных российских городах стали образовываться креативно-инновационные кластеры и технопарки. Основная задача креативных кластеров заключалась в концентрации творческих предпринимателей в одной локации. В кластерах можно увидеть мастерские, производства, коворкинги, кафе, магазины, шоурумы, выставочные пространства — все, что способствует развитию креативного бизнеса. Подобные кластеры становятся центром притяжения для специалистов и инвестиций. Со временем вокруг таких территорий формируется целая экосистема — появляются парки, предприятия и даже жилые комплексы.

Еще одним важным шагом развития креативного сектора экономики стало формирование фондов поддержки творческих предпринимателей. Это были как государственные программы, так и частные инициативы, направленные на поддержку малого бизнеса в регионах. Гранты позволили большому количеству молодых предпринимателей получить финансирование своих проектов, тем самым развивать креативные проекты, создать новые рабочие места и вносить вклад в экономику своего региона.

Креативная экономика в государствах ЕАЭС также не отстает и от глобального тренда на цифровизацию. Киноиндустрия, музыкальная индустрия активно используют цифровые стриминговые платформы для дистрибуции контента, музеи создают виртуальные экскурсии для зрителей, бизнес активно использует в своей работе цифровые инструменты для автоматизации процессов. В России и Казахстане наблюдается рост IT-сектора, появляются новые компании, разрабатывающие отечественные

программные продукты, способные конкурировать с зарубежными аналогами.

В последние несколько лет наблюдается рост количества образовательных программ, обучающих специалистов под творческие индустрии. В крупных вузах появляются обучающие программы по цифровому искусству, дизайну, медиаменеджменту.

В творческих индустриях государств ЕАЭС наметилось разнонаправленное развитие. В России и Казахстане можно выделить следующие схожие черты:

- ИТ сектор демонстрирует уверенный рост и оказывает наибольший вклад в ВВП стран. Это обусловлено широкой поддержкой ИТ компаний в этих странах.

- В России и Казахстане активно формируются креативные кластеры в крупных городах, в частности в Москве, Санкт-Петербурге, Астане и Алматы.

- В Армении можно отметить большое количество успешных проектов в области анимации. Часть из этих проектов вышло на международный уровень и транслируется на крупных западных площадках, таких как Netflix, Amazon Prime и т.д. Еще одной особенностью творческих индустрий в Армении является высокий уровень квалифицированных специалистов, работающих в международных проектах. Также правительство Армении поддерживает инициативы, связанные с поддержанием национальной идентичности и сохранением армянской культуры.

- В Республике Беларусь творческие индустрии развиваются медленно, представлены в основном в сферах, связанных с производством. Можно выделить успешные проекты в области моды, а также отметить успешную белорусскую компанию “Wargaming”, разработчика компьютерных игр. Замедленные темпы развития творческих индустрий связаны с жестким регулированием данной отрасли со стороны государства. Еще одной особенностью белорусской креативной экономики является стремление к

сохранению советского культурного наследия. При этом новые цифровые направления представлены слабо из-за отсутствия поддержки со стороны государства.

- В Кыргызстане отличительной особенностью творческой экономики является упор на этнический туризм и поддержку ремесел. Однако, недостаток финансирования ограничивает рост творческих индустрий Кыргызстана.

На текущем этапе развития творческих индустрий можно выделить несколько ключевых проблем:

- Неравномерность развития территорий. Креативные кластеры концентрируются в столицах и крупных городах, а другие региональные центры не получают необходимого внимания со стороны государства и частных инвесторов, что негативно сказывается на местных творческих проектах. Также заметен существенный разрыв между цифровыми индустриями, в частности ИТ сектором, и традиционными индустриями, такими как ремесленное производство, музеи и театры.

- Регуляторные барьеры. У ряда предпринимателей возникают трудности при получении финансирования от государственных и частных фондов. Причиной этому являются “непрозрачные” условия участия в конкурсах на получение грантов, а также низкий уровень предпринимательской активности в регионах.

- Глобальные вызовы. Творческие индустрии находятся на стадии развития, и все еще недостаточно развиты по сравнению с американским креативным сектором. В результате, местные компании проигрывают конкуренцию за потребителей, так как не обладают таким широким набором продуктов и услуг, как западные конкуренты. Возникает необходимость активной поддержки отечественных медиапроектов со стороны государства.

Можно выделить следующие общие тенденции развития творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС:



- Ускоренное развитие цифровых творческих индустрий, где основную роль играет ИТ-отрасль, создавая новые продукты и услуги, что косвенно влияет на все творческие индустрии;

- Рост интереса к национальному культурному наследию. Появляется большое количество проектов, связанных с ремеслами, народным творчеством и переосмыслением культурного опыта. Данная тенденция особенно актуальна в рамках цифровизации отрасли, т.к. теперь большее количество потребителей может узнать об уникальных особенностях продукта или услуги;

- Усиление роли малого бизнеса в секторе. Подавляющее большинство производителей креативной продукции являются представителями малого бизнеса, в частности индивидуальные предприниматели и самозанятые;

Также можно обозначить основные различия в развитии творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС:

- Степень государственного регулирования сильно различается в каждой отдельной стране. Например, в Республике Беларусь государственное регулирование культуры сильно ограничивает возможности бизнеса к созданию и продвижению новых видов товаров и услуг, в то время как в Армении и Кыргызстане отсутствуют механизмы государственной поддержки местных производств и ремесел, что сокращает экспортный потенциал креативного сектора.

- Уровень интеграции в мировые творческие рынки в государствах-членах ЕАЭС также остается довольно низким. Большая часть производимых товаров и услуг потребляется на местных рынках, а на экспорт уходит лишь малая часть товаров и услуг, по большей части связанным с ИТ-отраслью.

- Доступ к финансовым ресурсам также остается низким у всех стран участников. Это связано с отсутствием согласованных мер по поддержке творческих индустрий, экономической ситуацией в ряде стран участниц, а также низкой инвестиционной привлекательностью.

Анализ положения творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС выявил в каждой стране значительный потенциал для экономического роста творческого сектора экономики, необходимость выработки согласованной поддержки по развитию креативной экономики в рамках ЕАЭС, а также важность развития интеграционных механизмов в рамках экономического союза.

## **2.2. Государственные и негосударственные формы поддержки творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС**

Развитие творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС требует комплексной поддержки как со стороны государства, так и негосударственных акторов. В ряде государств ЕАЭС уже существуют меры поддержки творческих индустрий, которые существенно упрощают ведение бизнеса, однако, не все участники имеют планы развития данного сектора экономики, утвержденные на законодательном уровне.

В Российской Федерации принято несколько нормативных актов на федеральном уровне, способствующих оказанию поддержки творческих отраслей экономики. «Концепция развития творческих (креативных) индустрий до 2030 года», принятая Правительством Российской Федерации в 2021 году – первый нормативный акт, заложивший основы регулирования креативного сектора экономики. Основными целями развития творческого сектора были обозначены: создание новых рабочих мест в креативной сфере; рост доли творческих индустрий в ВВП; повышение конкурентоспособности российских культурных продуктов на международном рынке.

Документ охватывает несколько направлений поддержки креативных предпринимателей:

- Инфраструктурная поддержка. Создание креативных кластеров, коворкингов, технопарков для стартапов. Модернизация культурных учреждений (театры, музеи, библиотеки);

- Финансовая поддержка. Гранты, субсидии, льготные кредиты для малого и среднего бизнеса. Налоговые преференции для участников творческих индустрий. Привлечение частных инвестиций, создание специальных фондов. Бюджетные ассигнования на ключевые проекты;
- Образовательная поддержка. Внедрение программ дополнительного образования, переквалификации. Сотрудничество вузов с творческими индустриями для подготовки специалистов;
- Цифровизация. Развитие онлайн-платформ для продвижения контента. Внедрение цифровых инструментов в производство (VR/AR, блокчейн);
- Правовая поддержка. Упрощение процедур регистрации авторских прав, средств индивидуализации. Борьба с пиратством и защита интеллектуальной собственности;
- Региональное развитие. Поддержка локальных инициатив, сохранение культурного наследия. Развитие креативной экономики в малых городах;
- Международное сотрудничество. Продвижение российского контента за рубежом.

Концепция предполагает межведомственное взаимодействие, вовлечение некоммерческих организаций и бизнеса, активную поддержку со стороны государства. Концепция заложила основу для дальнейшего развития креативного сектора российской экономики.

В начале 2025 года вступил в силу закон «О развитии креативных (творческих) индустрий». Закон определяет основные понятия и перечень индустрий, чья деятельность напрямую относится к креативной, а также основы правового регулирования и развития творческих индустрий, устанавливает условия деятельности и государственной поддержки в этой сфере.

Минэкономразвития России стало уполномоченным федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере

креативной экономики. Вступившее в силу постановление определяет необходимость представления субъектами России в Минэкономразвития сведений об инфраструктуре поддержки творческих х индустрий, определения видов экономической деятельности в сфере творческих индустрий на основе Общероссийского классификатора видов экономической деятельности (ОКВЭД). Отдельными пунктами за министерством закрепляются обязанности по формированию и ведению единого реестра субъектов творческих индустрий и размещению на официальном сайте сведений о региональной инфраструктуре поддержки.

Таким образом, в ближайшем будущем будет создана система управления креативным сектором экономики, что упростит креативным предпринимателям доступ к финансированию и получению грантов на развитие бизнеса.

На текущий момент российский закон является единственным из подобных в государствах-членах ЕАЭС. Однако, это не означает, что правительства стран не делают попытки урегулировать данный сектор экономики.

В Казахстане принята «Концепции развития креативных индустрий на 2021 - 2025 годы», которая стала аналогом российской концепции с учетом особенностей местного рынка. Планируется принятие полноценного закона о творческих индустриях в ближайшие два года. Правительством Казахстана принята программа «Цифровой Казахстан», которая направлена на цифровую трансформацию экономики и общества, что косвенно окажет влияние и на цифровизацию творческих индустрий.

В Армении и Кыргызстане вопросы творческих индустрий включают в национальные стратегии развития культуры и цифровой экономики, однако отдельные законодательные акты в этой сфере еще не разработаны.

Помимо законодательной базы, правительства государств-членов ЕАЭС активно участвуют в создании государственных бюджетных фондов и проектов по финансированию творческих индустрий. В России, с 2019 года

действует национальный проект «Культура». В центре проекта - расширение доступности культурных благ и возможностей участия в создании культурных ценностей для жителей не только крупных городов, но и отдаленных населенных пунктов. Проект активно помогает в создании и реновации объектов культуры, реконструкции музеев, творческих школ, созданию центров повышения квалификации и применению передовых цифровых технологий. На данный проект выделяются средства из федерального бюджета, которые распределяются исходя из стратегических задач проекта на нужды субъектов культурной деятельности. Объем финансирования с 2019 года составил 120 млрд. рублей.

В Казахстане существует организация «QazContent», занимающаяся финансированием проектов, связанных с культурной деятельностью.

В Армении правительство и частные инвесторы выделяют гранты на IT-стартапы.

Также правительства государств-членов ЕАЭС активно обсуждают вопрос предоставления налоговых льгот и созданию специальных налоговых зон для креативных предприятий, чтобы ускорить развития творческих индустрий в отдельных регионах и помочь местным предпринимателям развивать свой бизнес. В России подобные льготы уже получили компании, работающие в IT-секторе. Подобные меры планируют осуществить и власти Армении. Также рассматривается вопрос о предоставлении возможности льготного кредитования предпринимателям креативной сферы. Подобные инициативы уже рассматриваются в правительстве Казахстана и Кыргызстана.

Большое значение в развитии творческих индустрий играют креативные кластеры внутри крупных городов. Креативный кластер представляет определенную территорию в рамках мегаполиса, на которой сосредоточено большое количество субъектов творческого бизнеса. Различные мастерские, творческие школы, кафе, рестораны, музеи и т.д. Креативные кластеры становятся центром притяжения творческой молодежи,

генерации новых идей, проектов, что в конечном итоге может дать экономическую выгоду городу, в котором подобный кластер находится. Подобные кластеры активно образуются во всех крупных городах Европы и США. В России также за последние 10 лет сформировалось несколько крупных креативных кластеров, которые притягивают большое количество туристов, студентов и предпринимателей. Лидером по числу креативных кластеров является Москва («Красный октябрь», «Винзавод», Дизайн завод «Флакон», Культурный центр ЗИЛ и т.д.), однако и в других крупных городах России постепенно формируются свои уникальные культурные пространства (Центр современной культуры «Смена» в Казани, Общественное пространство «Новая Голландия» в Санкт-Петербурге и т.д.). В Казахстане и Армении также сформированы собственные креативно-инновационные кластеры (Алматы Менеджмент Университет в Алма-Ате, Центр креативных технологий «Тимо» в Ереване).

В России за последние три года также появилось несколько образовательных программ, направленных на подготовку кадров для построения карьеры в творческих индустриях. Такие вузы, как НИУ ВШЭ и РАНХиГС открывают набор студентов на образовательные программы бакалавриата и магистратуры «Управление в креативных индустриях». Помимо государственных вузов, существует большое количество частных бизнес-школ, занимающихся подготовкой и переквалификацией обучающихся под задачи креативного рынка.

Помимо государственных форм поддержки, в креативном секторе довольно большое количество форм частного сотрудничества. Например, такие площадки в Казахстане как «Федерация креативных индустрий» и «Most Creative Ventures» объединяют ведущие профессиональные организации, творческие союзы и успешные компании креативного бизнеса, помогают предпринимателям обмениваться опытом, заводить полезные знакомства, искать финансирование проектов и решать актуальные проблемы совместными усилиями.

Стоит упомянуть и такой вид финансирования, как краудфандинг, который также довольно часто используется в креативных стартапах. Самыми популярными площадками краудфандинга в России является «Планета.ру», в Казахстане «Starttime».

Основными проблемами государственных форм поддержки в государствах-членах ЕАЭС можно выделить следующие:

- Бюрократические барьеры. Несмотря на тенденции правительств активнее вовлекаться в текущие проблемы креативного сектора экономики, принятие новых законов и положений, упрощающих ведение бизнеса в креативном секторе, происходит довольно медленно. Вопросы, связанные с финансированием и учетом креативного бизнеса находятся еще в стадии разработки, и на их принятие и осуществление понадобится еще не один год. Наблюдается несогласованность действий ведомств в вопросах реализации концепций развития творческих индустрий.

- Неравномерное распределение ресурсов. Бюджетные средства, направляемые на развитие творческих секторов экономики, распределяются неравномерно, без четкого понимания, какая индустрия или отдельно взятый проект могут принести прибыль. Отсутствует методика оценки креативных проектов на экономическую обоснованность и возможность коммерциализации. В результате, весомая часть бюджетных средств уходит на нерентабельные инициативы, в то время как потенциально доходные стартапы остаются без государственной поддержки.

У форм негосударственной поддержки также присутствуют определенные недостатки:

- Недостаток венчурного финансирования. Частные инвестиции в рамках творческих индустрий остаются на довольно низком уровне. Это связано с низкой вовлеченностью крупного и среднего бизнеса к подобным проектам, а также высокими рисками провала креативного стартапа. Также это связано с экономической конъюнктурой во всех странах ЕАЭС, где крупный бизнес является полугосударственным, т.е. большая часть

корпораций имеет в своей структуре государственные активы, а прибыль инвестируется в другие направления.

- Слабая координация между фондами и бизнесом. Текущие венчурные фонды в большинстве своем не могут полностью закрыть потребности креативного бизнеса, а также ставят жесткие условия на финансирование проектов. Частные фонды в большинстве своем сосредоточены на получении быстрых дивидендов, однако у креативных предпринимателей коммерциализация продукта часто стоит не на первом месте. В результате, во взаимодействии между фондами и предпринимателями часто возникают противоречия, что препятствует развитию творческого бизнеса.

- Ограниченный доступ к международным фондам. В России и Беларуси из-за введенных санкций отсутствует возможность получать финансирование проектов от международных организаций и фондов. В результате, темпы роста креативного сектора существенно ниже, чем в странах Евросоюза и США.

Можно обобщить, что государственная и негосударственная поддержка творческих индустрий в ЕАЭС развивается, но требует более активных действий со стороны правительств и бизнес-сообщества. Требуется усиления координации между странами для обмена опытом и знаниями, увеличения объема финансирования креативного сектора экономики, а также увеличения роста государственно-частного партнерства в рамках совместных креативных проектов.

### **2.3. Анализ экономических показателей функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС**

В мире наблюдаются положительные тенденции роста вклада креативных секторов экономики (рис. 1).



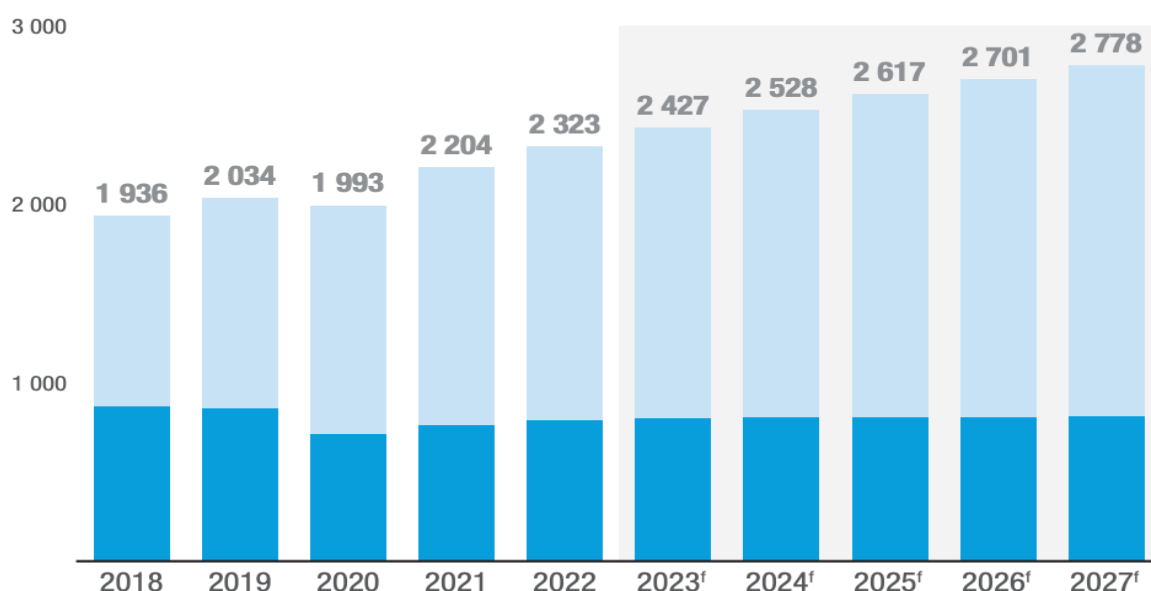


Рис. 1 - Глобальные доходы от креативных индустрий, в млрд. долл.<sup>1</sup>

На 2022 год: доля креативных индустрий в мировом ВВП в среднем составила 3,1%; доля в численности занятых работников в странах мира - в среднем 2,6%- 10,3; мировой экспорт креативных услуг вырос до 1,4 трлн долл. (в первую очередь за счет развития программного обеспечения и услуг в области исследований и разработок, а также цифровизации креативных услуг); средний темп роста креативных услуг за период с 2017 по 2022 гг. составил +29%.

Россия за последние несколько лет значительно увеличила долю творческих индустрий в своем ВВП, однако показателей США и Великобритании российский креативный рынок еще не достиг. Средний показатель творческих индустрий в рамках ЕАЭС все еще остается довольно низким. К примеру, в ЕС средний показатель креативного сектора экономики в 2019 году составлял 4,5 % от общего ВВП (рис. 2).

<sup>1</sup> **Источник рисунка:**

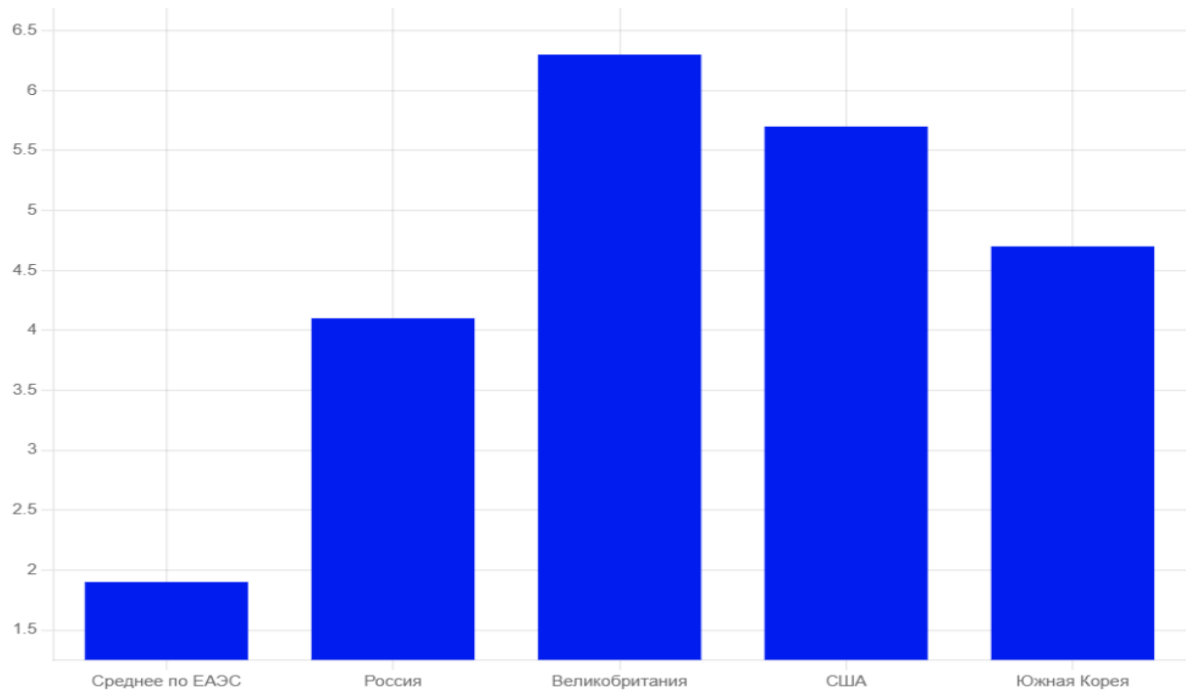


Рис. 2 - Доли креативных индустрий в ВВП различных стран за 2024 год<sup>2</sup>

Тем не менее, в государствах-членах ЕАЭС творческие индустрии становятся значимым сектором экономики стран, демонстрируя устойчивый рост даже в условиях глобальных кризисов (рис. 3).

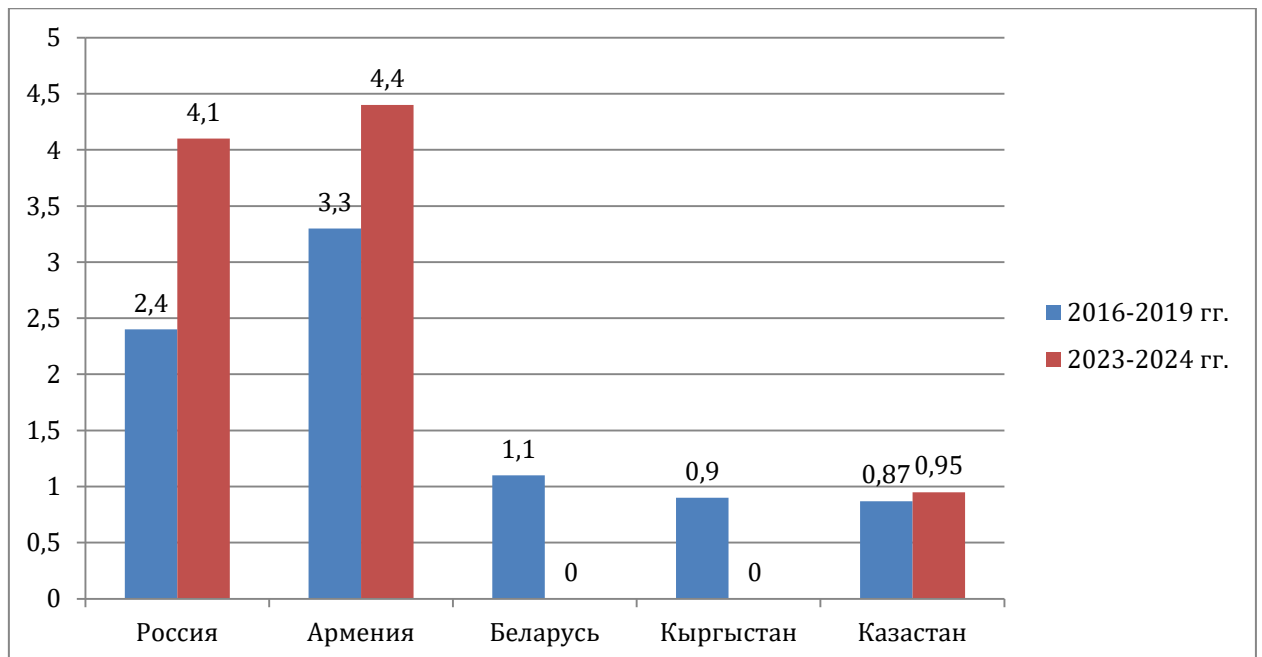


Рис. 3 - Динамика доли творческих индустрий в ВВП государств-членов ЕАЭС, в % (составлено автором) *Примечание: 0 – данных в открытых источниках нет*<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Источник рисунка:

Рассмотрим показатели функционирования творческих индустрий каждого государства-члена ЕАЭС подробнее.

*Российская Федерация.*

Доля творческих индустрий в ВВП России за последние 5 лет имеет тенденцию к росту и к 2024 году составила 4,1% (рис. 4).

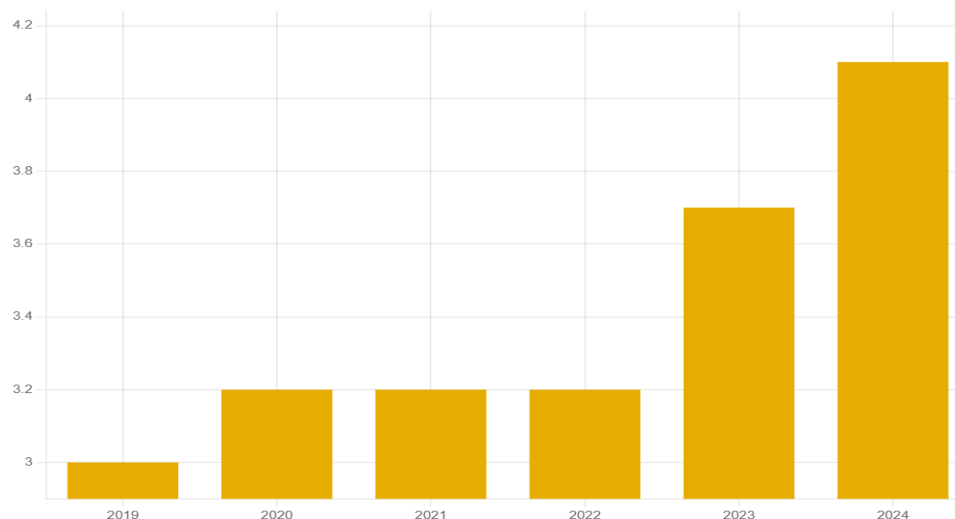


Рис. 4. Доля творческих индустрий в ВВП России с 2019 по 2024 гг.<sup>4</sup>

Согласно данным Росстата, за 2024 год:

- валовая добавленная стоимость креативной экономики - 7,5 трлн рублей, при этом индекс физического объема валовой добавленной стоимости креативной экономики вырос на 12,1% по сравнению с 2023 годом;

- 700 тысяч организаций и индивидуальных предпринимателей работают в креативном секторе экономики – это 10% от общего числа зарегистрированных в России организаций и индивидуальных предпринимателей; из них большую часть составляют индивидуальные предприниматели - 485 тысяч (12,5% от общего количества зарегистрированных ИП), и 215 тыс. организаций (6,9% от общего количества зарегистрированных компаний). 49% организаций и 66%

<sup>3</sup> Составлено автором на основе открытых статистических данных национальных ведомств государств-членов ЕАЭС, международных отчетов ЮНКТАД и ЮНЕСКО.

<sup>4</sup> Креативный сектор России в цифрах: 2024 год - URL: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/996745056.pdf> (дата обращения 10.05.2025)

индивидуальных предпринимателей креативного сектора сосредоточены в подсекторах «Программное обеспечение», «Реклама и пиар» и «Мода».

- 6,2% работников трудятся в организациях, производящих креативные продукты, - это 4,6 млн. человек;

- большинство организаций, производящих товары и услуги в креативном секторе экономики (65%), располагаются в крупных российских городах (Москва, Санкт-Петербург, Казань).

#### *Республика Казахстан.*

Креативные индустрии также показывают позитивную динамику развития с 2017 года: рост в 3,2 раза в номинальном выражении. Однако вклад креативных индустрий в ВВП страны, по-прежнему, остается относительно скромным и на сегодня составляет порядка 1%, что существенно ниже, чем в большинстве развитых стран.

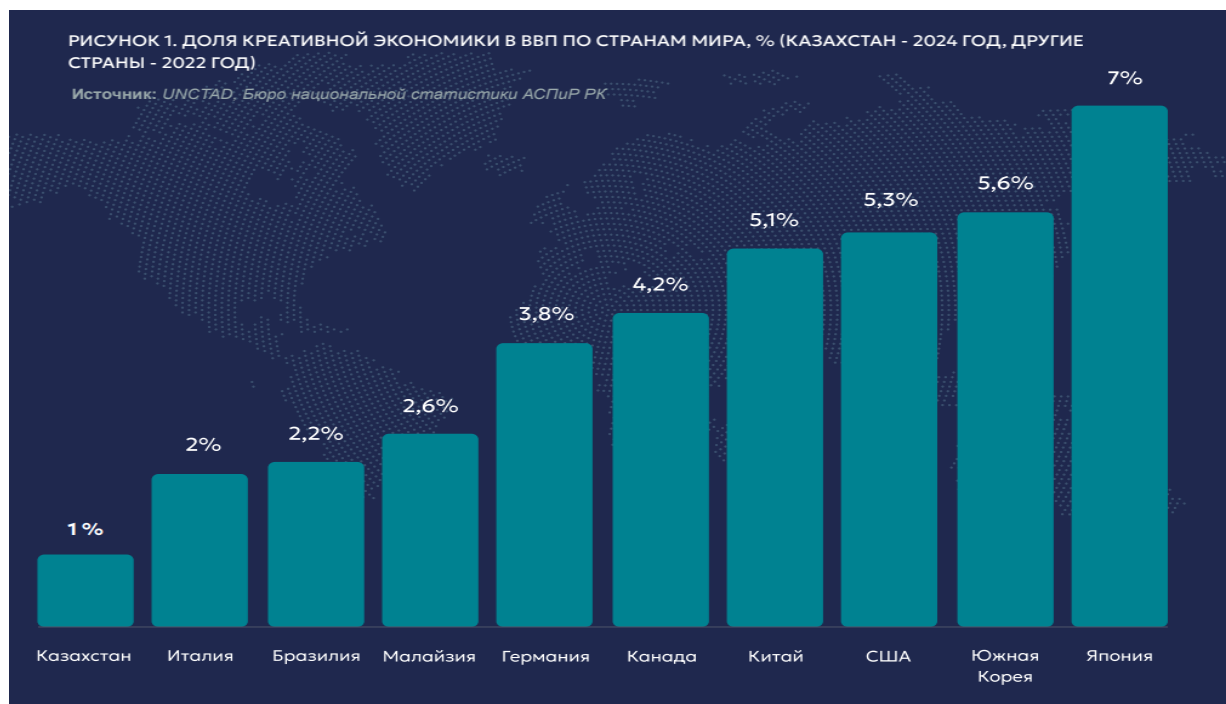


Рис. 5. Доля креативной экономики в ВВП по странам мира, %<sup>5</sup>

Валовая добавленная стоимость творческих индустрий в Казахстане растет и в 2024 году достигла 1,2 трлн тенге. Основные создатели добавленной стоимости – это Астана и Алматы, с показателями 333,3 млрд тенге и 462,5

<sup>5</sup> Креативные индустрии Казахстана. Тренды и перспективы - URL: <https://ipquorum.ru/upload/kreativnye-industrii-kazahstana-trendy-i-perspektivy-hpQTdcHF.pdf> (дата обращения: 10.05.2025) – С. 36.

млрд тенге соответственно. Эти два города вместе формируют 66,2% креативной экономики Казахстана.

Крупнейшей современной творческой индустрией в Казахстане с долей 38% является ИТ и разработка видеоигр – ВДС этой отрасли составила 459 млрд тенге. Следует отметить, что добавленная стоимость в разработке видеоигр находится на низком уровне – лишь 2,1 млрд тенге – в то время как почти весь вклад обеспечен разработкой программного обеспечения.

Остальные современные индустрии обеспечивают лишь 138 млрд тенге, или 11,5% ВДС креативной экономики Казахстана. В их число входят: телевидение (99 млрд), кино (23 млрд), фотография (14 млрд) и музыка (1,7 млрд).

В 2024 году в сфере творческих индустрий действовало 41,8 тыс. субъектов, из которых 12,3 тыс. юридические лица, а 29,5 тыс. индивидуальные предприниматели. За последние семь лет число этих субъектов увеличилось в 2,7 раз, из них число ИП выросло более чем в 3 раза, что привело к увеличению их доли в общей структуре с 61% до 71%.

Вместе с тем, несмотря на заметный рост, доля креативных субъектов от общего числа зарегистрированных экономических субъектов Казахстана остается скромной: всего 2%.

Лидером среди креативных секторов по числу субъектов остаются народные промыслы (сюда включены производство различных текстильных, деревянных, керамических и других изделий), где в 2024 году насчитывается 12,2 тыс. активных участников. В этом сегменте зафиксирован и самый значительный рост с 2017 года: число субъектов увеличилось на 8,7 тыс., причем большая часть из них – индивидуальные предприниматели.

Творческие индустрии Казахстана – это, прежде всего, мир малого бизнеса. В 2024 году подавляющее большинство субъектов – 41,6 тыс. – относятся к малым. Средние и крупные предприятия представлены намного меньше – всего 128 и 41 соответственно. Именно малый бизнес стал главным драйвером роста числа субъектов отрасли: за последние годы число малых

субъектов увеличилось в 2,8 раза. В тоже время число средних предприятий снизилось на 9%.

В разрезе форм собственности абсолютное большинство субъектов творческих индустрий – частной формы собственности – 38,4 тыс. или 92%. Число иностранных компаний относительно небольшое – всего 2,7 тыс., но при этом наблюдается их существенный рост – в девять раз за последние семь лет. В тоже время полностью государственные субъекты остаются редкостью для этой сферы, их насчитывается всего 649.

Занятость в творческих индустриях Казахстана демонстрировала устойчивый рост. Число занятых увеличилось со 106,7 тыс. человек в 2019 году до 141,5 тыс. человек к середине 2024 года. При этом увеличилось проникновение творческих индустрий в занятость: доля занятых в творческих индустриях за это время выросла с 1,2% до 1,5% от всей занятости в Казахстане.

#### *Республика Беларусь.*

Следует отметить, что официальная статистика Республики Беларусь не выделяет творческие индустрии в отдельный сектор экономики. Поэтому данные по вкладу творческих индустрий в ВВП страны и занятости населения в данном секторе могут быть неполными. Однако на основе данных независимых экспертов из открытых источников<sup>6</sup> можно выделить следующие ключевые аспекты:

- доля креативного сектора в ВВП страны составляет примерно 1%;
- средняя занятость населения в креативном секторе составляет 180 тыс. человек;
- основными отраслями креативного сектора Беларуси являются «Дизайн и мода», «Народные промыслы», «Разработка программного обеспечения», «Киноиндустрия» и «Музыкальная индустрия»;

---

<sup>6</sup> Creative Industries Belarus - URL: <https://europaregina.eu/creative-industries/europe/belarus-creative-industries/> (дата обращения: 10.05.2025)

- главным драйвером существования и развития индустрии моды Республики Беларусь является собственная легкая промышленность. Благодаря протекционистской политике руководства страны этой отрасли удастся не только полностью обеспечивать внутренние потребности, но и долгие годы выдерживать острую конкуренцию на региональных рынках, где белорусская одежда и обувь занимают весомые доли рынка. Отраслевая аналитика выделяет четыре базовые подотрасли легкой промышленности Беларуси: текстильное, трикотажное, кожевенно-обувное и швейное, где текстильная промышленность является доминирующей, создавая почти половину общего объема продукции отрасли: льноволокно, пряжу и различные ткани.

Также весомую долю экспорта занимают товары народного потребления, которым пользуются большим спросом на соседних рынках, в частности мясная, молочная продукция.

IT-отрасль в Беларуси также показывает стабильный рост в доле экспорта услуг. Доля IT-сектора в ВВП страны составляет примерно 6%, а одной из самых известных белорусских IT-компаний является компания «Wargaming», разработчики компьютерной игры «World of Tanks».

#### *Республика Армения.*

Это государство-участник ЕАЭС демонстрирует значительный рост в секторах, связанных с цифровыми технологиями и культурным наследием.

Статистические данные Армении<sup>7</sup> демонстрируют, что:

- доля креативного сектора в ВВП страны составляет 3,3%;
- занятость населения составляет 85 тыс. человек;
- экспорт культурных товаров за 2022 год составил 120 млн. долларов США;

- основными направлениями развития креативного сектора является IT-сфера, а также дизайн и ремесла. Доля IT-сектора в ВВП страны составила

---

<sup>7</sup> The state of Armenia's cultural and creative ecosystem a needs assessment and economic analysis report - URL: [katapult report en-web.pdf](#) (дата обращения 15.05.2025) – С. 17, 64.

4,2%, экспорт IT услуг оставляет 1,2 млрд долларов США, что сопоставимо с 40% экспорта всех услуг Армении. В ремеслах превалирует этно-дизайн, ковроткачество, создание ювелирных изделий.

*Республика Кыргызстан.*

Кыргызстан развивает творческие индустрии, опираясь на культурное наследие и природные ресурсы.

Согласно статистическим данным<sup>8</sup>:

- доля креативного сектора в ВВП стран составляет 0,9-1,1%,
- занятость в секторе составляет примерно 65 тыс. человек,
- основным направлением является ремесленное производство.

Большой популярностью пользуются ткани и ковры, сшитые вручную по традиционным стандартам, ювелирные изделия из серебра с орнаментами, различные аксессуары, сшитые из войлока (сумки, одежда).

Также перспективным направлением является туризм. В последние годы эксперты отмечают рост туристического потока в Кыргызстан, в основном из России и других стран СНГ. В Кыргызстане довольно популярны экскурсии с мастер-классами по местным ремеслам, приготовлению национальных блюд и знакомству с местными традициями и обычаями.

Обобщим данные, отражающие текущую социально-экономическую эффективность функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, в таблице 1.

Показатели, приведены в таблице 1.

---

<sup>8</sup> Креативные индустрии Казахстана. Тренды и перспективы - URL: <https://ipquorum.ru/upload/kreativnye-industrii-kazahstana-trendy-i-perspektivy-hpQTdcHF.pdf> (дата обращения: 10.05.2025) – С. 36.



Таблица 1. Социально-экономическая эффективность функционирования творческих индустрий ЕАЭС (составлено автором по данным с открытых источников за 2020-2024 гг.)

государство-участник ЕАЭС	Россия	Беларусь	Казахстан	Армения	Кыргызстан
Эк. показатели					
<b>Валовая добавленная стоимость,</b> млрд. руб.	7500	35,6	189,55	95,3	47,3
<b>Кол-во действующих субъектов,</b> всего, тыс. ед. <i>из них:</i>	700	10	41,8	25	6
ИП, тыс. ед.	485	7	29,5	17	5
компании, тыс. ед.	215	3	12,3	8	1
<b>Занятость,</b> тыс. чел. <i>в т.ч.</i>	4700	180	141,5	85	65
Доля занятых от общей занятости населения, в %	6,2	3,4	3,4	5,1	2,3
<b>Экспорт</b> творческих товаров и услуг, млн. долларов	1,450	120	340	850	45

Конкретные сектора творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС развиваются неравномерно, отражая различия в экономических условиях, культурных традициях и государственной политике. Секторами творческих индустрий наиболее способными к коммерциализации считаются (рис. 6).

Россия	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT</li> <li>• Финансовые технологии</li> <li>• Сфера игр и дизайна</li> </ul>
Беларусь	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT и цифровые медиа</li> <li>• Исполнительское искусство</li> <li>• Музыка</li> <li>• Ремесла и дизайн</li> <li>• Кино</li> </ul>
Казахстан	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT</li> <li>• Кино</li> <li>• Музыка</li> <li>• Разработка игр</li> <li>• Реклама</li> </ul>
Армения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Производство ювелирных изделий</li> <li>• Реклама, ТВ и радиовещание</li> </ul>
Кыргызстан	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT</li> <li>• Дизайн и мода</li> <li>• Кино и ТВ</li> </ul>

Рис. 6 – Доминирующие сектора творческих индустрий государств-членов ЕАЭС (составлено автором)

Налицо общий тренд среди государств-членов ЕАЭС на встраивание производств творческих индустрий в общую экономическую повестку через цифровые технологии, что связано со стремлением государств к формированию единого цифрового пространства.

#### **Выводы по второй главе.**

1) Процесс становления творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС отражает как глобальные тренды, так и региональные особенности. Творческие индустрии - значимый ресурс экономического роста государств-членов ЕАЭС. Несмотря на относительно скромную долю в ВВП (1,2–3,1% в зависимости от страны), сектор демонстрирует высокие темпы роста (до 15% в год в Армении и Казахстане) и потенциал для диверсификации экономик.

На текущий момент страны развиваются неравномерно. Интеграционный потенциал ЕАЭС реализован слабо. Доля совместных

проектов не превышает 5%, а различия в законодательстве и статистических методиках затрудняют кооперацию.

2) Государственная и негосударственная поддержка творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС развивается, но требует более активных действий со стороны правительств и бизнес-сообщества. На текущий момент у государственных форм поддержки есть следующие слабые стороны: бюрократические барьеры, так как наблюдается несогласованность действий ведомств в вопросах реализации концепций развития творческих индустрий. Также неравномерное распределение ресурсов. Бюджетные средства, направляемые на развитие творческих секторов экономики, распределяются неравномерно, без четкого понимания, какая индустрия или отдельно взятый проект могут принести прибыль. Отсутствует методика оценки креативных проектов на экономическую обоснованность и возможность коммерциализации. У негосударственных форм поддержки есть свои минусы: недостаток венчурного финансирования, плохая координация действий фондов и бизнеса, а также отсутствие контактов с международными инвестиционными площадками.

3) Статистика учета показателей функционирования творческих индустрий в рамках ЕАЭС не ведется. В каждой стране есть особенности учета креативного сектора, а также определенные различия в отнесении тех или иных видов деятельности к творческим индустриям. Единая система ключевых показателей для всех государств-членов ЕАЭС была бы целесообразна. Тенденции и перспективы развития творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС связаны с усилением роли малого бизнеса в креативном секторе, ростом интереса к национальному культурному наследию, ускоренным развитием цифровых творческих индустрий.

### ГЛАВА 3. ВОЗМОЖНОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ ИНДУСТРИЙ В ГОСУДАРСТВАХ-ЧЛЕНАХ ЕАЭС

#### 3.1. Проблемы в развитии творческих индустрий

Несмотря на значительный потенциал творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, их развитие сталкивается с комплексом проблем (рис. 7).



Рис. 7 – Группы общих барьеров на пути развития творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС (составлено автором)

Институциональные проблемы.

1) Правовая неопределенность в отношении творческих индустрий.

В рамках ЕАЭС отсутствует единая стратегия развития творческих индустрий. В отличие от Великобритании, Германии или США, где творческие индустрии интегрированы в национальные экономические стратегии, в государствах-членах ЕАЭС этот сектор долгое время оставался без внимания. Нет системы совещательных органов, способных развивать

креативный сектор совместными усилиями; отсутствует единое правовое поле в рамках творческих индустрий, которое бы сформировало глоссарий понятий и терминов, необходимых для работы с данной сферой; отсутствует общая система аналитики по всем направлениям развития творческих индустрий; сертификация продукции также отличается в каждом государстве, что создает лишние барьеры для бизнеса, планирующего выход на международные рынки. Без согласованности действий в данном направлении реализовывать совместные проекты в рамках ЕАЭС не представляется возможным.

## 2) Проблемы в области защиты авторских прав.

Несмотря на рост числа креативных товаров и услуг, бизнес сталкивается с высоким риском контрафакта и пиратства. В государствах-членах ЕАЭС еще плохо отлажены механизмы работы с контрафактной продукцией, пресечением пиратства и недобросовестной конкуренции, что осложняет ведение бизнеса в креативном секторе. Многие предприниматели не знают о своих правах на защиту своих произведений, наблюдается низкий процент подачи заявок на регистрацию изобретений, полезных моделей и промышленных образцов. Причины тому – низкая осведомленность о необходимости получения охранных документов на свои произведения, а также высокие пошлины на получения патентов в ряде стран. Что касается защиты авторских прав, здесь ситуация еще сложнее. В случае выявления нарушения авторских прав, заявитель может обратиться в суд, но судебные дела по авторским правам являются одними из самых сложных в судебной практике, и на их рассмотрение может уходить от нескольких месяцев до пары лет. Более того, шанс взыскания компенсации за нарушения авторского права с ответчика остается довольно низким. Институтов, охраняющих авторские права, на текущий момент недостаточно, и их эффективность крайне мала.

### 3) Межгосударственные противоречия.

Между государствами-членами ЕАЭС также существуют противоречия в отношении сертификации продукции и перемещением граждан из одной страны в другую. В государствах-членах ЕАЭС используется несколько систем выплаты роялти музыкантам, несколько систем сертификации кинопродукции, различные таможенные барьеры при торговле продукцией. Для выпуска кинофильма авторам необходимо получить сертификацию сначала в своей стране, и только после этого выходить на другой рынок, где также проходить уже местную систему оценки. Подобные процедуры могут длиться по несколько месяцев, и проект из-за этого несет большие убытки. Музыканты, продюсеры и композиторы также сталкиваются с необходимостью разбираться в местном законодательстве для получения разрешения на дистрибуцию их композиций, так как в каждой стране есть существенные отличия по выплате роялти. Также стоит отметить, что в некоторых государствах ЕАЭС действует визовый режим для определенных граждан, поэтому это осложняет проведение гастролей и концертов в ряде стран. Не во всех странах официально признаются дипломы творческих профессий, поэтому устроиться на работу или открыть свой бизнес бывает крайне затруднительно, так как приходится проходить местные сертификации.

#### Экономические проблемы.

##### 1) Отсутствие льготных программ кредитования.

Для предпринимателей в творческой сфере одним из актуальных вопросов является поиск финансирования. Традиционные банки часто отказывают выдавать кредиты на творческие проекты, т.к. их окупаемость в первые годы может быть невысокой, а то и вовсе проект может оказаться убыточным. Других инструментов финансирования бизнеса в большинстве стран пока не реализовано. Во всех государствах-членах ЕАЭС основное финансирование креативного сектора происходит из бюджета государства через различные программы и фонды. Однако большинство таких программ

оказываются неэффективными, либо используются для коррупционных схем для извлечения выгоды, а до бизнеса средства доходят не в том объеме, в котором требуется.

## 2) Рыночные ограничения.

В государствах-членах ЕАЭС средний чек на креативные товары и услуги остается довольно низким. Исключением можно считать рынок IT, где добавочная стоимость выше, чем в других отраслях. Несмотря на то, что спрос на креативные услуги есть, низкая платежеспособность населения мешает ускорению развития данного сектора. Средний чек на развлечения в государствах-членах ЕАЭС составляет примерно 8 долларов США, в то время как в ЕС он составляет 50 долларов США.

## 3) Доминирование глобальных платформ.

В творческих индустриях существуют транснациональные компании, которые оказывают серьезное влияние на рынки ЕАЭС. Доля стримингового сервиса Netflix на рынке кинопродукции Казахстана составляет 63%, доля музыкального сервиса Spotify 82%. Несмотря на уход данных платформ из России и Беларуси, отечественные платформы не смогли в полной мере заполнить образовавшийся информационный вакуум, особенно в части качества выпускаемого контента, так как, к сожалению, отечественные фильмы и сериалы еще не дотягивают до уровня американских.

## Кадровые проблемы.

### 1) Несоответствие образования потребностям рынка.

Текущие образовательные программы в области культуры, искусства, кино и музыки уже не актуальны, и довольно быстро устаревают. Рынок творческих индустрий меняется гораздо быстрее, чем образовательные учреждения успевают под него подстроиться и подготовить новую образовательную программу. За 4-5 лет, пока студент получает теоретические знания о креативном рынке, информация становится уже неактуальной и невостребованной у работодателей. Активное развитие цифровых технологий заметно ускорило этот процесс, и теперь каждому

предпринимателю в ходе своей деятельности необходимо овладевать новыми технологиями для успешного ведения бизнеса.

## 2) Утечка кадров.

Большое количество студентов творческих вузов со временем переезжает в другие страны и начинают работать за рубежом. Это связано с различными экономическими, политическими, социальными факторами, которые оказывают негативное воздействие на развитие креативных индустрий в государствах-членах ЕАЭС. В результате, компетентному специалисту выгоднее переехать в другую страну с высоким уровнем жизни, оплатой труда и социальными гарантиями, чем продолжать реализовывать свой потенциал в любом государстве ЕАЭС.

## Интеграционные проблемы.

### 1) Несогласованность политик развития творческих индустрий.

В каждой стране существуют собственные приоритеты развития творческих индустрий. В России акцент делается на развитие IT-продуктов и их экспорт за рубеж, в Беларуси на текстильную промышленность, дизайн и моду, в Казахстане на создание цифрового контента и его дистрибуцию, в Армении на аутстаффинг IT-специалистов международным компаниям, в Кыргызстане на развитие туризма и народных промыслов. Подобное различие в политиках мешает сторонам строить совместную стратегию по развитию креативной экономики в рамках ЕАЭС, гармонизировать законодательства и сформировать единый рынок креативных продуктов.

### 2) Технические препятствия.

В государствах-членах ЕАЭС нет системы совещательных органов, способных развивать креативный сектор совместными усилиями. Отсутствует единое правовое поле в рамках творческих индустрий, которое бы сформировало глоссарий понятий и терминов, необходимых для работы с данной сферой. Отсутствует общая система аналитики по всем направлениям развития творческих индустрий. Сертификация продукции также отличается в каждом государстве, что создает лишние барьеры для бизнеса,



планирующего выход на международные рынки. Без согласованности действий в данном направлении реализовывать совместные проекты в рамках ЕАЭС не представляется возможным.

Таким образом, текущие проблемы и барьеры функционирования творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС мешают раскрытию потенциала данного сектора экономики. Ключевыми барьерами являются экономические проблемы и интеграционные барьеры, которые связаны с несогласованностью действий государств ЕАЭС и внешними факторами, ограничивающими экономический рост творческих индустрий.

Кроме того, стоит учитывать что у государств-членов ЕАЭС есть и свои конкретные вызовы, которые сегодня остро стоят перед креативной экономикой. В частности:

- для России эти вызовы исходят из: нестабильного экономического положения в стране, санкционного давления на экспортные рынки, дефицита кадров в творческих профессиях;

- в Республике Беларусь основным сдерживающим фактором роста творческих индустрий является жесткое регулирование культурной сферы жизни общества, и, как следствие, низкий уровень частного предпринимательства в творческих индустриях;

- Кыргызстан делает акцент на развитие народных промыслов, однако экономическая отдача от них остается низкой, недостаточно финансирование малого бизнеса, есть проблемы с доступом к заемным средствам, а также зависимость от сезонного туризма.

- в Армении налицо нехватка финансовой поддержки со стороны государства, кадровый голод в творческих профессиях, а также зависимость IT-сектора от иностранных заказчиков (более 80% проектов инвестируются компаниями из США и Великобритании), проблемы защиты прав авторов;

- Казахстан сталкивается с внутренними экономическими противоречиями.

### **3.2. Перспективные направления развития различных секторов творческих индустрий**

Творческие индустрии государств-членов ЕАЭС стоят на пороге качественной трансформации, обусловленной цифровизацией, изменением потребительского поведения и интеграционными процессами. Необходимо рассмотреть основные тенденции к изменению творческих индустрий для экономик ЕАЭС.

#### **1) Переход к социально ответственному бизнесу.**

Творческие индустрии всё больше ориентируются на экологию, этичность и социальную ответственность. Компании стремятся использовать переработанные и экологичные материалы, сокращать отходы и выбирать более «зелёные» методы работы. Дизайнеры и художники включают переработанное сырьё в свои работы, что не только снижает вред для природы, но и добавляет уникальности стилю.

Этичность тоже становится важной составляющей: проекты активнее учитывают разнообразие культур и инклюзивность. Кроме того, многие компании направляют свои силы на социальные проекты, например: улучшают городскую среду, создают образовательные программы и привлекают внимание к важным социальным проблемам. Через креативные инициативы они стараются сделать мир лучше.

#### **2) Развитие метавселенных.**

Метавселенные продолжают развиваться и создавать новый опыт для пользователей в потреблении контента. На текущий момент они в основном представлены в виде цифровых игр, однако появляются метавселенные, помогающие пользователям осваивать полезные навыки. Для творческих индустрий в рамках ЕАЭС создание метавселенной может стать важным шагом на пути к расширению рынка сбыта и увеличению экспортного потенциала.

### 3) Локализация контента.

С развитием технологий и доступностью интернета появляются международные проекты, в которых участвуют специалисты из разных стран. Это помогает обмениваться идеями и навыками, что обогащает культуры друг друга. Например, в кино и искусстве создаются уникальные проекты, где работают художники, режиссеры и музыканты из разных стран. При этом важно адаптировать контент под местные рынки. В кино, например, часто снимают локальные версии популярных фильмов, учитывая культурные особенности территорий. В рекламе тоже учитывают нюансы разных стран, чтобы продукт лучше воспринимался местной аудиторией.

В России существует большое количество цифровых платформ, на которых размещаются отечественные фильмы, сериалы и музыка. Подобные платформы упрощают авторам продвижение их товаров и услуг, а пользователям помогают открывать для себя новые проекты. В рамках ЕАЭС можно создать аналогичную платформу для поддержки контента, производимого на территории союза, чтобы поддержать контентмейкеров и помочь авторам заявить на себе на более широкую аудиторию.

### 4) Этно-дизайн.

С каждым годом набирает популярность товары и услуги, созданные под влиянием культурных особенностей региона производства. Подобные продукты отражают уникальность того места, где были произведены, а также указывают на исторические предпосылки существования оригинальных свойств. Данная тенденция может стать важным направлением в стратегии продвижения товаров и услуг в рамках ЕАЭС, где от каждого региона будут продвигаться уникальные товары. Это способствует росту туризма внутри ЕАЭС, а также поможет местным ремесленникам увеличить охват рынка и получить финансовую поддержку.

### 5) Искусственный интеллект в творчестве.

Активное влияние искусственного интеллекта (ИИ) на все сферы жизни человека продолжится в ближайшем будущем, и окажет свое воздействие и

на творческие индустрии. Теперь большую часть монотонной работы можно будет доверить нейросетям, способным в десятки раз быстрее человека найти необходимую информацию, обработать документы и рассчитать стратегию продвижения товара на новые рынки. Подобные инструменты будут актуальны и в будущем. С помощью ИИ бизнес сможет генерировать контент, создавать новые формы взаимодействия с потребителем и выстраивать персонализированные предложения.

б) Изменение требований к навыкам креативных сотрудников.

С развитием технологий и популярностью удаленной работы требования к представителям креативной сферы изменились. Многие из таких специалистов выбирают гибкий график, предпочитая фриланс и работу по проектам. Компании тоже подстраиваются под эту тенденцию, создавая условия для удалённой работы. Это помогает сотрудникам работать в комфортной среде и повышает их эффективность.

В креативной сфере всё больше ценятся так называемые *soft skills* («мягкие навыки»): гибкость, креативное мышление, эмоциональный интеллект, коммуникабельность и так далее. Работая над проектами, специалисты должны быстро адаптироваться к изменениям, уметь работать в команде и находить нестандартные решения. Быстрое развитие технологий приводит к появлению новых профессий. Рынком уже востребованы такие специалисты, как AI-художники, создающие искусство с помощью искусственного интеллекта, виртуальные дизайнеры для VR и метавселенной, а также те, кто занимается цифровыми активами в формате NFT. Всё это доказывает, что рынок труда в креативной сфере продолжает меняться, следуя за технологическими и социальными трендами.

Названные тенденции окажут большое влияние на рынок творческих индустрий в ближайшем будущем. Ожидаемые изменения могут положительно повлиять на рост экспорта креативной продукции, создание новых рабочих мест, а также повышению конкурентоспособности на мировом рынке.

### 3.3. Рекомендации по улучшению государственной политики в области творческих индустрий

Несмотря на вышеперечисленные негативные факторы, сдерживающие развитие творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС, им присущ огромный потенциал для роста и диверсификации экономик, снижения социального неравенства и укрепления культурного суверенитета. Его можно реализовать благодаря усилению интеграционных процессов в рамках ЕАЭС путем создания:

- единого рынка креативных товаров и услуг,
- национальных проектов по сохранению культурной идентичности,
- цифровой платформы для креативного бизнеса.

Можно предложить следующие рекомендации для совершенствования государственного управления творческими индустриями в экономиках государств-членов ЕАЭС (рис. 8).

Решение институциональных проблем	Решение экономических проблем	Решение кадровых проблем	Решение интеграционных проблем
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Общая нормативно правовая база для ТИ</li> <li>•Разработка “модельного закона”</li> <li>•Разработка единого Классификатора оценки творческих индустрий в рамках ЕАЭС</li> <li>•Упрощение процедуры регистрации компании</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Упрощенный налоговый режим</li> <li>•Цифровая платформа для креативного бизнеса</li> <li>•Сокращение экспортных издержек</li> <li>•Создание сети креативных кластеров</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Единые стандарты обучения</li> <li>•Взаимное признание дипломов</li> <li>•Виза “креативного работника”</li> <li>•Обмен опытом</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Координационный совет в рамках ЕАЭС</li> <li>•Региональные центры компетенций</li> </ul>

Рис. 8 – Направления совершенствования государственного управления творческими индустриями в экономиках государств-членов ЕАЭС  
(составлено автором)

- Разработка единого классификатора творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС. Необходимо создать общие критерии отнесения бизнеса к креативному сектору, чтобы у органов власти была четкая методика оценки бизнеса и отнесения его к творческим индустриям. Самому бизнесу это поможет при получении налоговых льгот. Органам власти и статистическим агентствам будет проще собирать данные по творческим индустриям и оперативно реагировать на изменения экономической конъюнктуры;

- Создание единой нормативной базы по креативной экономике. Необходимо разработать нормативный акт, который станет модельным законом для всех государств-членов ЕАЭС при определении таких понятий, как «творческие индустрии», «креативная экономика», «креативные кластеры», «креативный продукт» и т.п. Подобный правовой документ поможет решить проблему с разночтениями терминов;

- Создание благоприятной бизнес среды. Целесообразно освобождение компаний от уплаты налогов в первые 2-3 года работы, за которые творческий бизнес сможет реализовать свой потенциал, направив средства в создание своего продукта, его продвижение и реализацию на рынок. Также это сократит количество компаний, которые ликвидируются в первые несколько лет после открытия.

- Сокращение административных барьеров для бизнеса. Целесообразно сократить прохождение обязательных процедур для открытия малой компании: процесс ее регистрации должен быть простым и прозрачным, без необходимости обращаться в несколько ведомств и тратить время на сбор всех необходимых документов. Далее можно внедрить процесс уведомительного порядка для большинства видов деятельности по творческим индустриям, чтобы сократить количество бумажной работы проверяющим органам.

- Решение кадрового вопроса. На территории государств-участниц ЕАЭС необходимо создать центры компетенций по получению необходимых

навыков для работы с креативными проектами. Образовательные учреждения, занимающиеся подготовкой специалистов для данных индустрий, могли бы создать единые образовательные стандарты для подготовки кадров. Те специалисты, которые уже имеют дипломы по творческим профессиям, могли бы подавать заявку на признание дипломов в рамках единого рынка труда государств-участниц ЕАЭС. Это позволит сократить отток специалистов за рубеж и сократит нехватку специалистов в ряде творческих отраслей.

Вышеописанные меры помогут создать благоприятные условия для роста секторов творческих индустрий, обеспечить расширение экспорта товаров и услуг, повысить конкурентоспособность стран на мировой арене.

Дальнейший прогресс зависит от системной государственной политики, цифровой трансформации и интеграции в международные сети креативной экономики.

### **Выводы по третьей главе.**

1) У творческих индустрий на территории государств ЕАЭС есть ряд ограничений и барьеров, которые тормозят их развитие. Отсутствие единого определения творческих индустрий в ЕАЭС создает разночтения и недопонимания у коллег из разных стран. Высокий уровень пиратства мешает предпринимателям получать высокие доходы от экспорта своих товаров. Низкий уровень финансирования проектов мешает устойчивому развитию сектора, а административные барьеры затрудняют возможность получения поддержки от государства.

2) Развитие творческих индустрий требует комплексного государственного регулирования, учитывающего как экономические аспекты, так и культурную специфику государств ЕАЭС. Несмотря на экономические и культурные различия государств-членов ЕАЭС, создание общей стратегии по комплексному развитию творческих индустрий поможет решить большую часть проблем, описанных выше.

3) Для повышения экономической эффективности творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС видится целесообразным:

- гармонизировать законодательную базу в отношении творческих индустрий, создать закон, отражающий все необходимые понятия и порядок взаимодействия органов власти и бизнеса;
- уменьшить количество обязательных процедур при регистрации юридического лица в творческих индустриях, оказывать поддержку бизнесу путем сокращения налогов в первые годы работы;
- создать единую цифровую платформу для продвижения товаров и услуг на общем рынке ЕАЭС;
- развивать образовательные программы по новым стандартам с упором на практику;
- создать цифровую визу креативного предпринимателя для свободного перемещения по территории ЕАЭС.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данная работа является обзорным исследованием творческих (креативных) индустрий в государствах-членах ЕАЭС.

Развитие государств Евразийского экономического союза в постсоветский период связано с уникальными вызовами и возможностями. Творческие индустрии, определяемые как сектор экономики, основанный на интеллектуальной деятельности, идеях и технологиях, стали одним из факторов экономической трансформации данных стран. Несмотря на отсутствие единой стратегии и нормативно-правовой базы, творческие индустрии в государствах-членах ЕАЭС сегодня рассматриваются как инструмент устойчивого роста, культурной дипломатии и инноваций.

Креативная экономика интегрирует современные тренды, например, такие как развитие «зеленых» технологий и их вклад в экономику, повышение уровня образования, продвижение принципов здорового образа жизни населения, что, в свою очередь, способствует достижению целей концепции устойчивого экономического развития.

Настоящее исследование подтверждает: творческие индустрии — это не только экономика, но и «мягкая сила», способная стать основой для устойчивого развития ЕАЭС в эпоху глобальных вызовов.

Творческие индустрии государств-членов ЕАЭС стоят на пороге трансформации. Их развитие требует не только инвестиций, но и системного подхода, объединяющего усилия государств, бизнеса и общества.

В первой главе настоящей работы были изучены теоретические аспекты творческих индустрий и влияние творческих индустрий на экономику. Были рассмотрены основные международные классификации творческих индустрий, подходы к изучению творческих индустрий как сектора экономики. Также было изучено влияние креативного сектора экономики в государствах-членах ЕАЭС в контексте устойчивого развития и экономического роста.

Во второй главе было проанализировано текущее положение творческих индустрий в государствах ЕАЭС. Были выявлены меры, которые принимают государства с конца прошлого века по настоящее время для развития творческих индустрий, сохранения культурных ценностей и национальной идентичности. Были рассмотрены меры государственной и негосударственной поддержки: их сильные и слабые стороны. Были систематизированы экономические показатели творческих индустрий государств-членов, выявлены основные различия в развитии творческих индустрий в каждой отдельной стране.

В третьей главе были рассмотрены основные тенденции развития творческих индустрий в рамках ЕАЭС, отражающие изменения, которые могут затронуть данный сектор экономики в будущем. Были обобщены проблемы, мешающие эффективному развитию творческих индустрий в государствах-членах ЕАЭС и предложены меры, способные решить проблемы, либо существенно сократить их влияние на развитие креативного сектора. Эти меры помогут создать благоприятные условия для роста секторов креативных индустрий, обеспечить расширение экспорта товаров и услуг, повысить конкурентоспособность стран на мировой арене.

Перспективными направлениями для дальнейшего изучения темы настоящего исследования могут стать вопросы влияния искусственного интеллекта на изменение творческих индустрий, а также разработка методик оценки социального воздействия творческих проектов.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Правовые источники**

1. Распоряжение Правительства РФ от 20.09.2021 № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года» Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_396332/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_396332/)
2. Федеральный закон от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрии в Российской Федерации» Режим доступа: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_482580/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482580/)
3. Постановление Правительства Республики Казахстан от 30 ноября 2021 года № 860 «Об утверждении Концепции развития креативных индустрий на 2021 - 2025 годы» Режим доступа: [https://online.zakon.kz/Document/?doc\\_id=33480048](https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=33480048)
4. Закон Кыргызской Республики от 8 августа 2022 года № 88 «О Парке креативных индустрий» Режим доступа: <https://mineconom.gov.kg/ru/post/9884>

### **Научная, специальная и учебная литература**

5. Аракелова А.О. Стратегия развития интеллектуальной собственности на евразийском пространстве // Копирайт (вестник Академии интеллектуальной собственности) – 2023, № 4. – С. 5-56.
6. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / под ред. Ю.А. Здороваго - М.: Медиум, 1996.
7. Бертош Е.В. Международное научно-техническое сотрудничество в развитии креативной экономики (на примере Республики Беларусь) // ЭСГИ – 2024, №3 (43). – С. 6-16.
8. Васильева Ю.С. Организационно-экономические условия функционирования творческих индустрий в Республике Казахстан / в

сборнике материалов VI международной конференции молодых ученых «Интеллектуальная собственность: взгляд в будущее» от 06.12.2024 / под ред. О.А. Симоновой. - М.: ФГБОУ ВО РГАИС, 2024. - 106 с. С. 11-17.

9. Васильева Ю.С., Смирнова В.Р., Чернявский С.В., Шулус А.А. Творческие индустрии как инновационные отрасли экономики: модели управления и показатели эффективности функционирования // Региональные проблемы преобразования экономики - 2024, № 10 (168).- С. 196-207.

10. Захарова Е. Н. Креативные индустрии как драйвер регионального развития / Е. Н. Захарова, М. З. Абесалашвили, Е. В. Пякина // Структурные преобразования экономики территорий: в поиске социального и экономического равновесия: сборник научных статей 7-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием – Курск: ЗАО «Университетская книга», 2025. – С. 140-145.

11. Зеленцова Е.В., Гладких Н.В. Творческие индустрии: теории и практики – Издательство Т8, 2021. – 210 с.

12. Казакова М.В. Культурные и креативные индустрии: границы понятий // КЭ. – 2020, №11, т. 14 – С. 2875-2898.

13. Колодняя Г.В. Экономика впечатлений: потенциал развития в условиях информационного общества // Экономика. Налоги. Право - 2022, №2, т. 15 – С. 17-24.

14. Корнеев П.С. Результаты реализации Концепции развития креативных индустрий Казахстана на 2021–2025 годы за 2023 // Молодой ученый – 2024, №45 (544). - С. 301-304.

15. Морданов М.А. Креативные индустрии как драйвер экономического роста // Креативная экономика – 2021, Т. 15, № 10. – С. 3725-3740.

16. Назарикова А. А. Креативные индустрии как отдельный сектор креативной экономики в России и в мире // Молодой ученый – 2023, № 9 (456). - С. 111-113.

17. Прокофьева Д.А., Шамардина Н.В. Влияние креативной экономики на современный менеджмент креативных индустрий // Вестник ГУУ - 2020, №7. - С. 120 – 126.

18. Татарова С.П., Коротков Е.С. Оценка состояния креативных индустрий и поиск инструментов по совершенствованию их функционирования // Современные технологии управления. – 2023, №4 (104). Порядковый номер 23.

19. Тесля П.Н. Цифровая трансформация медиарынка и ее последствия // ЭКО – 2020, №2 (548). – С. 81-101.

20. Тургель И.Д., Новокшенова З.В., Чукавина К.В. Креативные индустрии России, Армении и Беларуси: тенденции развития и национальные приоритеты // Казанский экономический вестник - 2023, №6 – С. 14-25.

21. Хроменкова Г.А., Анищенкова Е.П. Влияние креативной экономики на экономический рост государства // Вестник Алтайской академии экономики и права - 2024, № 9-3. - С. 504-510.

22. Чернягина А.Е. Переход от культур индустрии к творческим индустриям // Вестник магистратуры. – 2019, №2-2 (89). - С. 42-45.

23. Щурина С.В. Экономика впечатлений как способ реагирования на вызовы современного мира // Экономика. Налоги. Право – 2022, №2, том 15 - С. 25-37.

### **Иностранные источники**

24. Адорно Т., Хоркхаймер М. Диалектика просвещения. Философские фрагменты / пер. М. Кузнецова. - СПб. - 1997.

25. Лэндри Ч. Креативный город / пер. с англ. — М.: Издательский дом “Классика-XXI - 2018. — 399 с.

26. Портер М. Конкуренция / пер. с англ. М.: издательство Вильямс, - 2018 - 608 с.

27. Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. пер. с англ. — Издательство МИФ, 2016.— 384 с.

28. Хокинс Джон Креативная экономика. Как превратить идеи в деньги М. Классика-XXI, 2011. 256 с.

29. Creative Industries Belarus - URL: <https://europaregina.eu/creative-industries/europe/belarus-creative-industries/> (дата обращения: 10.05.2025)

30. Creative Industries Mapping Document 2001. Department of Culture, Media and Sport. Режим доступа: [https://web.archive.org/web/20080727021512/http://www.culture.gov.uk/reference\\_library/publications/4632.aspx](https://web.archive.org/web/20080727021512/http://www.culture.gov.uk/reference_library/publications/4632.aspx) (дата обращения: 22.04.2025).

31. Creative Economy Outlook 2024 Режим доступа: [https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2\\_en.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_en.pdf) (дата обращения: 22.04.2025)

32. Creative Economy Programme. Режим доступа: <https://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Creative-Economy-Programme.aspx> (дата обращения: 22.04.2025)

33. International year of creative economy for sustainable development. UNESCO - URL: <https://www.unesco.org/en/years/international-year-creative-economy-sustainable-development-2021#:~:text=The%20year%202021%20was%20declared,and%20other%20relevant%20UN%20entities> (дата обращения 19.05.2025)

34. The state of Armenia's cultural and creative ecosystem a needs assessment and economic analysis report - URL: [katapult report en-web.pdf](#) (дата обращения 15.05.2025) – С. 17, 64.

### Электронные ресурсы

35. Как креативные индустрии влияют на развитие российских регионов - URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/cmrm/64d4cfee9a79470ed4fa36ea?from=copy> (дата обращения: 10.05.2025)

36. Креативный сектор России в цифрах: 2024 год - URL: <https://issek.hse.ru/mirror/pubs/share/996745056.pdf> (дата обращения 10.05.2025)

37. Креативные индустрии Казахстана. Тренды и перспективы - URL: <https://ipquorum.ru/upload/kreativnye-industrii-kazahstana-trendy-i-perspektivy-hpQTdcHF.pdf> (дата обращения: 10.05.2025) – С. 36.

38. Креативная экономика – двигатель прогресса - URL: <https://ipquorum.ru/news/8622-kreativnaa-ekonomika-dvigatel-progressa> (дата обращения: 10.05.2025)

39. Перспективы креативной экономики в 2022 году. ЮНКТАД - URL: [ditctsce2022d1\\_overview\\_ru.pdf](https://unctad.org/DocumentPage.aspx?url=ditctsce2022d1_overview_ru.pdf) (дата обращения 19.05.2025)

40. Сулейманов А. Зачем ЕАЭС креативная экономика? - URL: <http://berlek-nkp.com/artur-suleymanov/9899-artur-suleymanov-zachem-eaes-kreativnaya-ekonomika.html> (дата обращения: 10.05.2025)