



Институт статистических исследований и экономики знаний



приоритет2030<sup>+</sup>  
лидерами становятся



Центр междисциплинарных исследований человеческого потенциала

## Экономика

### Развитие креативной экономики

Институт статистических исследований и экономики знаний (ИСИЭЗ) НИУ ВШЭ представляет результаты исследования трендов развития человеческого потенциала. Методология исследования включает методы интеллектуального анализа больших данных на базе системы iFORA, созданной в ИСИЭЗ НИУ ВШЭ, а также экспертные сессии и опрос Дельфи с участием более 400 ведущих иностранных и российских ученых в области человеческого потенциала.

Проект реализуется в рамках деятельности Научного центра мирового уровня «Центр междисциплинарных исследований человеческого потенциала» и Кафедры ЮНЕСКО по исследованиям будущего (сеть UNESCO Futures Literacy Chairs).

Полный перечень трендов представлен в уникальной общедоступной базе данных ([https://ncmu.hse.ru/chelpoten\\_trends](https://ncmu.hse.ru/chelpoten_trends)).

Трендлестер подготовлен по данным [issek.hse.ru](https://issek.hse.ru), [deloitte.com](https://deloitte.com), [economy.gov.ru](https://economy.gov.ru), [globalaffairs.ru](https://globalaffairs.ru), [globalinnovationindex.org](https://globalinnovationindex.org), [mos.ru](https://mos.ru), [oecd.org](https://oecd.org), [unctad.org](https://unctad.org), [unesco.org](https://unesco.org), [thecreativeindustries.co.uk](https://thecreativeindustries.co.uk), [ecpe.unicam.it](https://ecpe.unicam.it), [ecbnetwork.eu](https://ecbnetwork.eu), [marketsandmarkets.com](https://marketsandmarkets.com) и др.

Авторы несут ответственность за выбор и представление информации, содержащейся в материале, а также мнения, высказанные в нем, которые не обязательно совпадают с мнением ЮНЕСКО.

## Структура тренда

- **Повышение экономической значимости видов деятельности, связанных с творчеством, развитие креативного предпринимательства**

Креативные индустрии – наиболее динамично развивающиеся секторы мировой экономики, значимая часть добавленной стоимости которых формируется за счет творческой деятельности и управления правами на интеллектуальную собственность. По оценкам ЮНКТАД (Конференция ООН по торговле и развитию, англ. United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD), за последние 20 лет темпы роста экспорта товаров и услуг креативной экономики (7%) часто опережали показатели экспорта других отраслей.

Креативные индустрии отличаются индивидуальным подходом к разработке продукта и доминирующим значением его нематериальной составляющей. К основным тенденциям их развития можно отнести увеличение доли результатов творческой деятельности в добавленной стоимости товаров и услуг и масштабное внедрение цифровых технологий. Человеческий капитал является основным ресурсом креативной экономики. С ней связано достижение целей устойчивого развития, включая обеспечение качественного образования, гендерного равенства, экономического роста, инновационного развития.

Пандемия ускорила формирование нового сегмента потребителей – просьюмеров (prosumer, от producer – производитель, consumer – потребитель), которые активно участвуют в создании необходимых им товаров и услуг. Просьюмеры задействованы в разработке новых технических решений, их присутствие растет в производственных отраслях (цифровое проектирование), образовании (технологии дистанционного обучения) и на энергетическом рынке (децентрализованная энергетика).

- **Просьюмеризм и вовлечение аудитории в производство контента**

Креативные индустрии создают значительное число рабочих мест, прежде всего для молодежи: людям в возрасте 18–25 лет предоставляется больше возможностей трудоустройства, чем в какой-либо другой сфере. В Японии творческой деятельностью занимаются 10–14% работающего населения, в Великобритании – около 10%, в Австралии – 8%, в Германии – 7%, во Франции и Республике Корея – по 4%.

В то время как в крупнейших экономиках мира креативные индустрии считаются одним из драйверов развития, в России они пока рассматриваются в качестве дотационных секторов: доля в ВВП страны – 2.7%, и участвуют в них около 4.7% активного населения, из которых 61% представляют средний и малый бизнес.

Объединение творческого потенциала и новейших технологий (ИИ, виртуальная реальность, 5G и др.) обусловило появление сектора CreaTech (Creative Technology). Например, разработки в области ИИ привели к прогрессу в сфере автоматического создания развлекательного контента. Спрос на сложную трехмерную графику в компьютерных играх обусловил разработку графического процессора, который важен также для решения ресурсоемких задач в области ИИ и цифровых валют. В настоящее время компании CreaTech – одни из самых быстроразвивающихся и дорогих в мире. Лидируют по инвестициям США, Китай, Республика Корея, Великобритания и Индия. Среднегодовой темп роста сектора CreaTech в 2020–2025 гг. может составить 5%, а объем рынка к 2025 г. достигнет 2.6 трлн долл.

- **Синергия творческого потенциала и новейших технологий в рамках CreaTech**

## Ключевые оценки

# 10%

может достичь доля креативной экономики в мировом ВВП к 2030 г. (прогноз до пандемии COVID-19)

# 43.3 млрд долл.

достигнет мировой рынок технологий обнаружения и распознавания эмоций в 2027 г. (в 2022 г. – 23.6 млрд долл.)

## Параметры тренда



Влияние на человеческий потенциал<sup>1</sup>

1

2

3



Слабый сигнал<sup>2</sup>

Разработки в области развития эмоционального интеллекта у роботов



Период максимального проявления

**2026–2030 гг.**



Джокер<sup>3</sup>

Обретение искусственным интеллектом творческих способностей, сравнимых с человеческими



Влияние пандемии COVID-19

Не повлияла на развитие тренда



Последствия реализации джокера

Вытеснение людей из креативной экономики алгоритмами



Уровень проявления в России

В меньшей степени по сравнению с мировым

<sup>1</sup> 1 – слабое влияние, 2 – среднее, 3 – сильное.

<sup>2</sup> Слабый сигнал (weak signal) – событие, обладающее низкой степенью значимости (упоминаемости, популярности), но указывающее на радикальные трансформации тренда в будущем.

<sup>3</sup> Джокер – слабopредсказуемое событие, которое в случае его реализации может оказать значительное влияние на развитие тренда.

## Драйверы и барьеры



### Драйверы

- Усиление человекоцентричности в экономике
- Цифровизация экономики
- Превращение знаний и информации в основной производственный актив
- Широкое распространение персональных устройств с возможностью выхода в интернет
- Изменение потребительских предпочтений
- Распространение концепции устойчивого производства и потребления



### Барьеры

- Отсутствие благоприятной правовой среды
- Недостаточное внимание и поддержка государства
- Ненадлежащая защищенность прав и слабое развития рынков интеллектуальной собственности
- Дефицит финансовых ресурсов для развития креативных индустрий
- Нехватка предпринимательских, цифровых и специальных компетенций
- Отсутствие четкого определения границ креативной экономики и сложности ее количественного измерения

## Эффекты



### Возможности

- Диверсификация экспорта
- Развитие инновационного микро- и малого бизнеса, вывод из тени перспективных сегментов экономики
- Формирование инновационных экосистем, кластеров развития
- Создание новых рабочих мест
- Ревитализация депрессивных районов
- Привлечение иностранных инвестиций
- Развитие и поддержка талантов
- Рост инклюзивности, поддержка уязвимых слоев населения
- Распространение новых ценностей и смыслов



### Угрозы

- Трансляция неправильных ценностей и установок в массы посредством креативных индустрий
- Рост потребности в кадрах в традиционных отраслях экономики
- Увеличение неравенства в доходах разных групп населения
- Рост социальной напряженности
- Повышение стоимости жизни в районах с креативными пространствами