



ЭКОНОМИКА И УПРАВЛЕНИЕ НАРОДНЫМ ХОЗЯЙСТВОМ ECONOMY AND MANAGEMENT OF NATIONAL ECONOMY



Научная статья

УДК 339.4.8

<https://doi.org/10.23947/2413-1474-2024-8-3-13-18>

CreaTech как продукт синтеза потенциала креативных отраслей и цифровых технологий

В.Л. Меленкин

Региональный финансово-экономический институт, Ростов-на-Дону, Российская Федерация

Аннотация

Проведен анализ концепции CreaTech и ее влияния на развитие сектора креативных индустрий. Констатируется, что синергия, порождаемая взаимодействием цифровых технологий и творчества, приводит к появлению принципиально новых форм реализации креативного потенциала, бизнес-моделей организаций, функционирующих в рассматриваемом секторе, и способов их взаимодействия с потребителями. Подчеркивается, что CreaTech представляет собой динамично развивающуюся область, которая ориентирована на постоянный поиск новых решений в рамках креативных индустрий, направленных на максимально возможное удовлетворение индивидуализированных запросов потребителей.

Ключевые слова: CreaTech, креативные индустрии, цифровые технологии, творческий процесс, искусственный интеллект, блокчейн, NFT

Для цитирования. Меленкин В.Л. CreaTech как продукт синтеза потенциала креативных отраслей и цифровых технологий. *Экономика и экология территориальных образований*. 2024;8(3):13–18. <https://doi.org/10.23947/2413-1474-2024-8-3-13-18>

Research Article

CreaTech as a Resulting Synergy of Capacities of Creative Industries and Digital Technologies

Vladislav L. Melenkin

Regional Financial and Economic Institute, Rostov-on-Don, Russian Federation

Abstract

The concept of CreaTech and its impact on the development of the creative industry sector have been analysed. It has been acknowledged that the synergy resulting from interaction of digital technologies and creativity leads to the emergence of the radically new forms of creative capacity manifestation, the business models of the companies working in the sector in question and means of their communication with the consumers. It has been emphasized that CreaTech is a dynamically developing area focused on the constant search for the new solutions aimed at utmost possible meeting the customised consumer requests in the frame of creative industries.

Keywords: CreaTech, creative industries, digital technologies, creative process, artificial intelligence, blockchain, NFT

For Citation. Melenkin VL. CreaTech as a Resulting Synergy of Capacities of Creative Industries and Digital Technologies. *Economy and Ecology of Territorial Formations*. 2024;8(3):13–18. <https://doi.org/10.23947/2413-1474-2024-8-3-13-18>

Введение. Цифровизация оказывает революционное воздействие на развитие креативных индустрий, трансформируя традиционные методы как создания, так и потребления творческого контента. Интеграция передовых технологий, таких как искусственный интеллект, машинное обучение, дополненная и виртуальная реальность, открывает качественно новые возможности для творчества. Например, инструменты на основе искусственного интеллекта обеспечивают персонализированный пользовательский опыт, в то время как технологии виртуальной и дополненной реальности создают иммерсивные среды, обогащая взаимодействие с потребителем контента. Облачные вычисления, в свою очередь, стимулируют глобальное сотрудничество творческих команд.

Все большая значимость процессов подобной интеграции подготовила почву для формирования концепции CreaTech, которая отражает синергетический эффект, возникающий при интеграции цифровых технологий и творческих индустрий. Она подразумевает создание новых продуктов, услуг и бизнес-моделей, основанных на инновационном применении информационных технологий в креативной сфере.

Говоря о пока еще единичных определениях данного понятия, приведем трактовку британского совета по креативным индустриям, представляющую CreaTech как форму синтеза творческих навыков и передовых технологий, направленных на привлечение аудитории и стимулирование инвестиций в креативный бизнес. Другая британская организация, Tech Nation, рассматривает CreaTech как совокупность технологий, оптимизирующих процессы создания и потребления творческого контента [1].

Концепция CreaTech в значительной степени является логическим продолжением идей Ричарда Флориды о креативном классе. Флорида акцентировал внимание на роли творческого труда в экономическом развитии, подчеркивая способность его представителей генерировать инновации и формировать новые отрасли [2]. Однако с развитием цифровых технологий творческий потенциал получил качественно новые инструменты для его более полной реализации. CreaTech отражает эту эволюцию, интегрируя цифровые технологии в творческие процессы и создавая принципиально новые возможности для развития креативных индустрий.

Основная часть. Цифровые инструменты демократизировали процесс создания творческих продуктов, предоставляя широким массам доступ к профессиональным инструментам для самореализации. Так, проведенное компанией Everypixel Group исследование демонстрирует беспрецедентный рост генерации изображений, созданных искусственным интеллектом. В течение 2022 года такие системы, как Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E-2 и Adobe Firefly, сгенерировали объем визуального контента, сопоставимый с общим объемом фотографий, созданных человечеством за полтора столетия. По оценкам экспертов, искусственный интеллект уже сгенерировал более 15 млрд изображений, а в 2024 году число ежедневно создаваемых пользователями визуальных произведений достигло 34 млн [3].

Продажа в 2021 году картины, сгенерированной искусственной нейронной сетью, за 432 тыс. долл. на одном из ведущих мировых аукционов стала ярким примером того, как искусственный интеллект меняет устоявшиеся представления об искусстве и его стоимости [4].

Данные результаты свидетельствуют о качественно новом этапе развития визуальной культуры, характеризующемся радикальной трансформацией традиционных методов создания визуального контента.

Однако здесь возникают и пока не нашедшие своего разрешения проблемные моменты. Например, художники и графические дизайнеры сталкиваются с ситуациями, когда их творчество используется для обучения нейросетей без их согласия, а сгенерированные изображения демонстрируют явное сходство с оригинальными работами. Так, в январе 2004 года более 16 тысяч художников подали коллективный иск против ряда компаний, разрабатывающих такие нейросети [5]. Данное событие подчеркивает необходимость разработки этических принципов использования возможностей цифровых технологий в креативных индустриях и обеспечения защиты авторских прав.

Важно отметить, что при решении подобных проблем на помощь опять-таки могут прийти цифровые технологии. Например, «цифровые художники» активно используют блокчейн для создания невзаимозаменяемых токенов (NFT), которые служат своего рода сертификатом подлинности, обеспечивая прозрачность и неподдельность сделок с их произведениями. Кроме того, блокчейн позволяет создавать новые формы художественного выражения, такие как «биткойн-граффити», где сама технология становится неотъемлемым элементом созданного произведения [6].

Географические ограничения преодолеваются благодаря цифровым платформам, что позволяет представителям креативных индустрий сотрудничать в глобальном масштабе и создавать трансграничные проекты.

Результаты совместного исследования аналитического центра НАФИ и IT-корпорации Google, посвященного роли цифровых платформ в российском креативном секторе, свидетельствуют о существенной трансформации бизнес-моделей деятельности компаний, действующих в его рамках. Согласно полученным данным, 82 % опрошенных представителей креативных индустрий высоко оценивают гибкость, многофункциональность и возможности взаимодействия с потребителями, предоставляемые цифровыми платформами.

Использование таких инструментов, как маркетплейсы, стриминговые сервисы и социальные сети, стало неотъемлемой частью бизнес-процессов. Кроме того, цифровизация значительно ускорила творческий цикл, сократив время от генерации идеи до ее коммерциализации. При этом в среднем цифровые платформы приносят отечественным креативным компаниям 27 % от общего объема их выручки [7].

Как следствие, согласно имеющимся аналитическим оценкам, к 2030 году на CreaTech будет приходиться до 40 % рабочих мест в сфере креативных индустрий. Например, потенциальный ежегодный рост рынка виртуальной и дополненной реальности на протяжении ближайших лет прогнозируется на уровне около 30 % [8].

Развитие CreaTech выступает катализатором глубоких трансформаций в социальной сфере, культуре и повседневной жизни современного человека. Синтез творческого потенциала и цифровых технологий приводит к появлению новых форм коммуникаций и потребления, радикально меня сложившиеся в настоящее время социальные уклады и культурные коды.

В частности, распространение виртуальных сообществ, в рамках которых люди взаимодействуют на основе наличия общих интересов, стирает географические границы и создает условия для глобальной сетевой культуры. Социальные сети, онлайн-игры и другие цифровые платформы

выступают катализаторами новых форм социального взаимодействия, обогащая процессы коммуникации разнообразными инструментами. Демократизация производства контента, предоставляемая цифровыми инструментами, позволяет каждому человеку стать активным участником креативного пространства и влиять на формирование трендов общественного сознания.

Концепция CreaTech оказывает глубокое воздействие и на культурную сферу, формируя новые парадигмы ее развития. Цифровые платформы обеспечивают мгновенное распространение культурных продуктов по всему миру, стирают границы между различными культурными контекстами и способствуют возникновению новых форм художественного выражения, таких как цифровое искусство, интерактивные инсталляции или виртуальная реальность. Однако одновременно с этим указанные процессы влекут за собой и существенные риски, связанные с формированием множества однотипных культурных продуктов и возможностью утраты культурной самобытности.

Наконец, достаточно радикально трансформируется и образ жизни современного человека в плане более глубокого акцента на его персонализированность и адаптивность. Алгоритмы рекомендательных систем, основанные на больших данных, обеспечивают каждому пользователю индивидуальный контент, основанный на его предпочтениях. Изменяющиеся потребительские предпочтения все больше ориентированы на уникальный пользовательский опыт, что стимулирует появление новых продуктов креативных отраслей, отвечающих индивидуальным запросам потребителей.

В целом CreaTech представляет собой динамично развивающуюся междисциплинарную область на стыке технологий и творчества. Синтезируя достижения в области цифровых технологий, CreaTech глубоко трансформирует традиционные творческие процессы. Этот термин подразумевает не просто инструментальное использование данных технологий в креативной сфере, а в большей степени формирование новых подходов, основанных на тесном сотрудничестве технологических и творческих специалистов [9].

При этом можно отметить в определенной степени дуалистическую природу рассматриваемого концепта. С одной стороны, цифровые технологии, автоматизируя рутинные операции и предоставляя новые инструменты для творчества, расширяют рамки реализации креативного потенциала в таких областях, как дизайн, кино, музыка и т. д. Одновременно CreaTech подразумевает и тесное сотрудничество между техническими и творческими специалистами, где креативщики играют ключевую роль при создании пользовательских интерфейсов, визуальных стилей и общей эстетики цифровых продуктов.

Заключение. Таким образом, можно сделать вывод, что CreaTech представляет собой синтез технического и художественного мышления, где технологии служат не только инструментом, но и источником новых идей для создания инновационных продуктов творческого профиля.

Перспективы развития CreaTech в значительной степени находятся в области углубления синергии между искусственным интеллектом и творчеством человека. Подтверждением этому может служить тот факт, что сегодня уже 43 % работников отечественных компаний, занятых в креативных отраслях, используют возможности искусственного интеллекта, а чаще всего к ним прибегают арт-директора (94 %) и креативные директора (72 %) таких компаний [10].

Постоянное совершенствование алгоритмов машинного обучения и расширение их функциональных возможностей открывают качественно новые горизонты для совместного творчества человека и технологий, формируя уникальные формы художественного выражения и способствуя появлению инновационных по своей сути продуктов креативных отраслей.

В частности, как показывают результаты исследования, проведенного специалистами онлайн-школ XYZ и Bang Bang Education, можно с полным правом констатировать наличие значительного экономического потенциала, который может быть реализован посредством внедрения технологий искусственного интеллекта в креативные индустрии России. Согласно полученным данным, использование нейросетевых технологий способно увеличить вклад этих отраслей в валовой внутренний продукт страны на 2,3 трлн рублей [11]. Такой существенный прирост объясняется возможностью повышения эффективности творческих процессов, создания принципиально новых продуктов, а также расширения рынков сбыта.

Однако, как и любое другое только еще зарождающееся явление, неограниченный потенциал искусственного интеллекта в креативной сфере вызывает немало вопросов и опасений. Например, более трети опрошенных фрилансеров, получающих заказы через биржу Freelance.ru, считают, что уже в ближайшие годы искусственный интеллект сможет выполнять творческую работу более качественно, чем они [12].

При этом в данном контексте принципиально важным представляется тот факт, что искусственный интеллект не способен полностью заменить человека в творческом процессе. Он (по крайней мере на текущем этапе его развития) выступает в роли мощного инструмента, позволяющего специалистам, работающим в креативных индустриях, оптимизировать свою работу и создавать более качественные и инновационные продукты. Эффективное взаимодействие человека-творца и цифровых технологий открывает новые возможности для развития креативных индустрий в рамках сектора CreaTech, требуя от его специалистов умения эффективно интегрировать потенциал этих технологий в творческий процесс.

Список литературы / References

1. Wright S. *What is CreaTech?* 2024. URL: <https://techspark.co/blog/2021/06/09/> (accessed: 01.10.2024).
2. Флорида Р. *Креативный класс: люди, которые меняют будущее*. Москва: Классика–XXI; 2011. 430 с.
Florida R. *Creative Class: People Who Change the Future*. Moscow: Klassika – XXI; 2011. 430 p. (In Russ.).
3. *People are Creating an Average of 34 Million Images per Day. Statistics for 2024*. URL: <https://journal.everypixel.com/ai-image-statistics> (accessed: 01.10.2024).
4. *Как нейросеть смогла заработать \$1 млн?* URL: <https://investfuture.ru/articles/id/kak-neyroset-smogla-zarabotat-1-mln> (дата обращения: 01.10.2024).
How did a Neural Network Manage to Earn \$1 Million? URL: <https://investfuture.ru/articles/id/kak-neyroset-smogla-zarabotat-1-mln> (date of accessed: 01.10.2024). (In Russ.).
5. Филин П. *Помощник или соперник?* URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6621032> (дата обращения: 01.10.2024).
6. Filin P. *Assistant or Rival?* URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6621032> (accessed: 01.10.2024). (In Russ.).
6. Панкратова Я.А., Шушунова Т.Н. Перспективы цифровой трансформации креативных индустрий. *Успехи в химии и химической технологии*. 2023;37(1(263)):61–62.
Pankratova YaA, Shushunova TN. Prospects for Digital Transformation of Creative Industries. *Uspekhi v khimii i khimicheskoi tekhnologii*. 2023;37(1(263)):61–62. (In Russ.).

7. 27 % выручки российские креативные предприниматели получают за счёт цифровых платформ. URL: <https://www.sostav.ru/publication/27-vyruchki-rossijskim-kreativnym-predprinimatelyam-prinosit-ispolzovanie-tsifrovyykh-platform-51351.html> (дата обращения: 01.10.2024).

Russian Creative Entrepreneurs Receive 27% of Their Revenue from Digital Platforms. URL: <https://www.sostav.ru/publication/27-vyruchki-rossijskim-kreativnym-predprinimatelyam-prinosit-ispolzovanie-tsifrovyykh-platform-51351.html> (accessed: 01.10.2024). (In Russ.).

8. *Augmented Reality and Virtual Reality Market by Technology (Augmented Reality Market, Virtual Reality Market), by Offering (Hardware, Software), by Application (Consumer, Commercial, Healthcare), & Region for 2024-2031* URL: <https://www.verifiedmarketresearch.com/product/augmented-reality-and-virtual-reality-market> (accessed: 01.10.2024).

9. *How CreaTech Added 1+1 to Make £981m* URL: <https://www.thecreativeindustries.co.uk/site-content/how-createch-added-one-plus-one-to-make-ps981m> (accessed: 01.10.2024).

10. Адоньев И. Исследование: чаще всего нейросети используют арт-директора. URL: <https://snob.ru/news/stalo-izvestno-kak-i-dlia-chego-ispolzuiu-ii-v-kreativnykh-agentstvakh> (дата обращения: 01.10.2024).

Adonyev I. *Research: Art Directors Use Neural Networks Most Often.* URL: <https://snob.ru/news/stalo-izvestno-kak-i-dlia-chego-ispolzuiu-ii-v-kreativnykh-agentstvakh> (accessed: 01.10.2024). (In Russ.).

11. *Аналитики подсчитали вклад в ВВП от внедрения ИИ в креативные индустрии.* URL: <https://tass.ru/ekonomika/22265551> (дата обращения: 01.10.2024).

Analysts Have Calculated the Contribution to GDP from the Introduction of AI in Creative Industries. URL: <https://tass.ru/ekonomika/22265551> (accessed: 01.10.2024).

12. Стребков Д.О. Влияние искусственного интеллекта на креативные индустрии: страхи и опасения фрилансеров. *Вопросы экономики.* 2024;(10):110–127.

Strebkov DO. *The Impact of Artificial Intelligence on Creative Industries: Freelancers' Anxieties and Concerns.* *Voprosy ekonomiki.* 2024;(10):110–127. (In Russ.).

Об авторе:

Владислав Леонидович Меленкин, кандидат экономических наук, доцент кафедры экономики и финансов Регионального финансово-экономического института (344010, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, просп. Ворошиловский, 46/176), vlmelenkin@yandex.ru

Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

About the Author:

Vladislav L. Melenkin, Cand.Sci. (Economics), Associate Professor of the Economics and Finance Department, Regional Financial and Economic Institute (46/176, Voroshilovsky Av., Rostov-on-Don, 344010, Russian Federation), vlmelenkin@yandex.ru

Conflict of Interest Statement: the author declares no conflict of interest.

The author has read and approved the final manuscript.