

**Р**азвитие



**О**ткрытость



**С**отрудничество



**С**табильность



**Т**очность



**А**ктуальность



**Т**ехнологичность



кафедра статистики ЭФ МГУ и НИИ статистики Росстата  
Научный семинар  
«Методология и экспертиза статистических исследований»

Москва, 7 декабря 2022 г.

## *Креативные индустрии цифровой эпохи. Что и как измерять?*



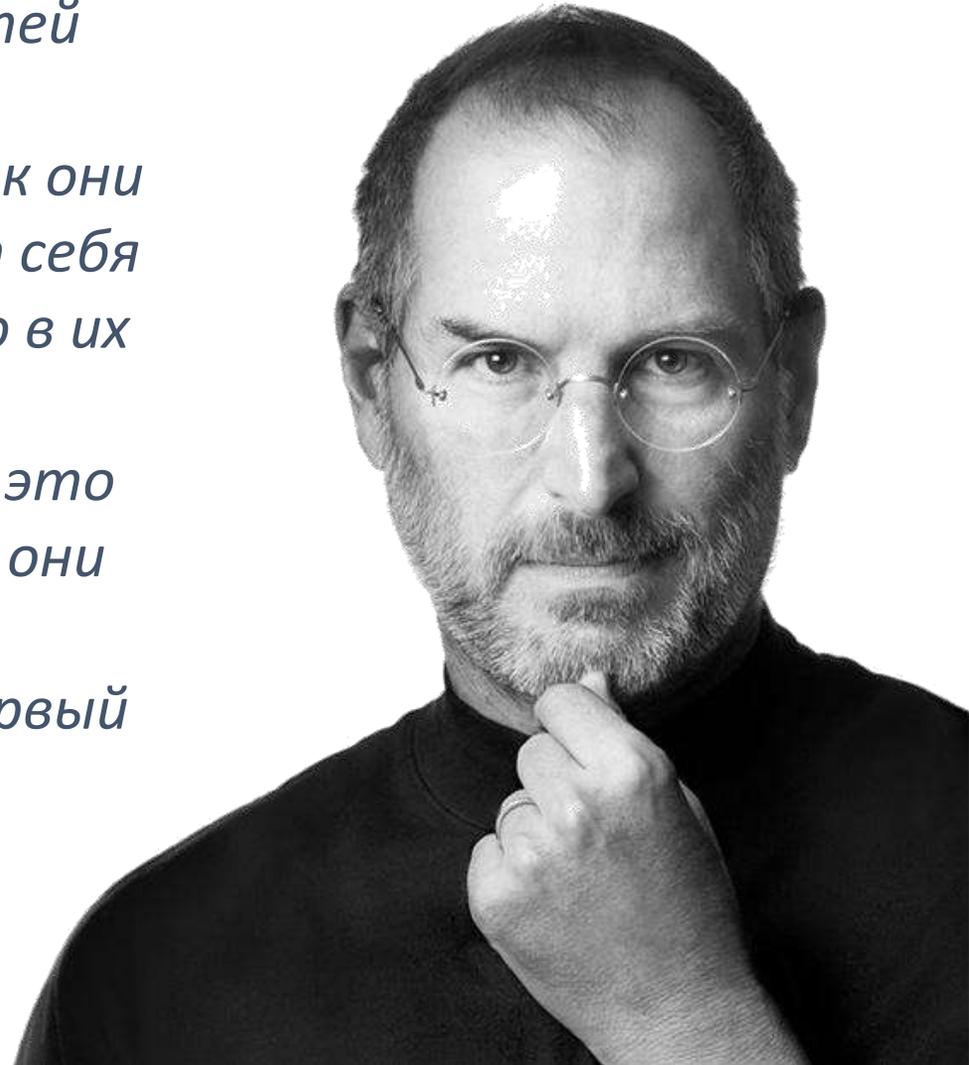
Профессор Хорошилов  
Александр Владиевич,  
Советник Руководителя Росстата

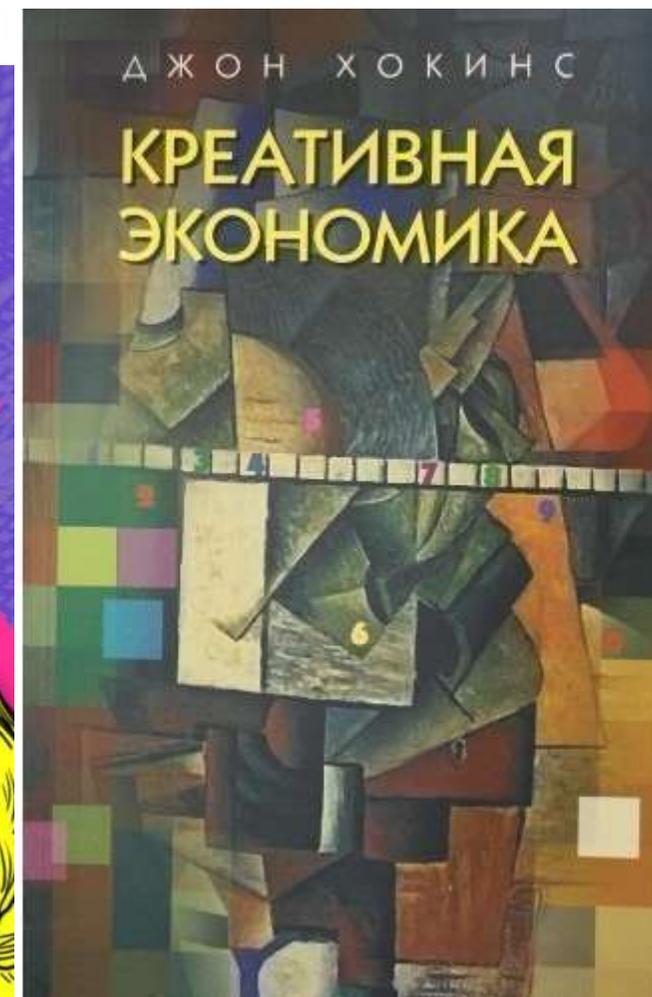
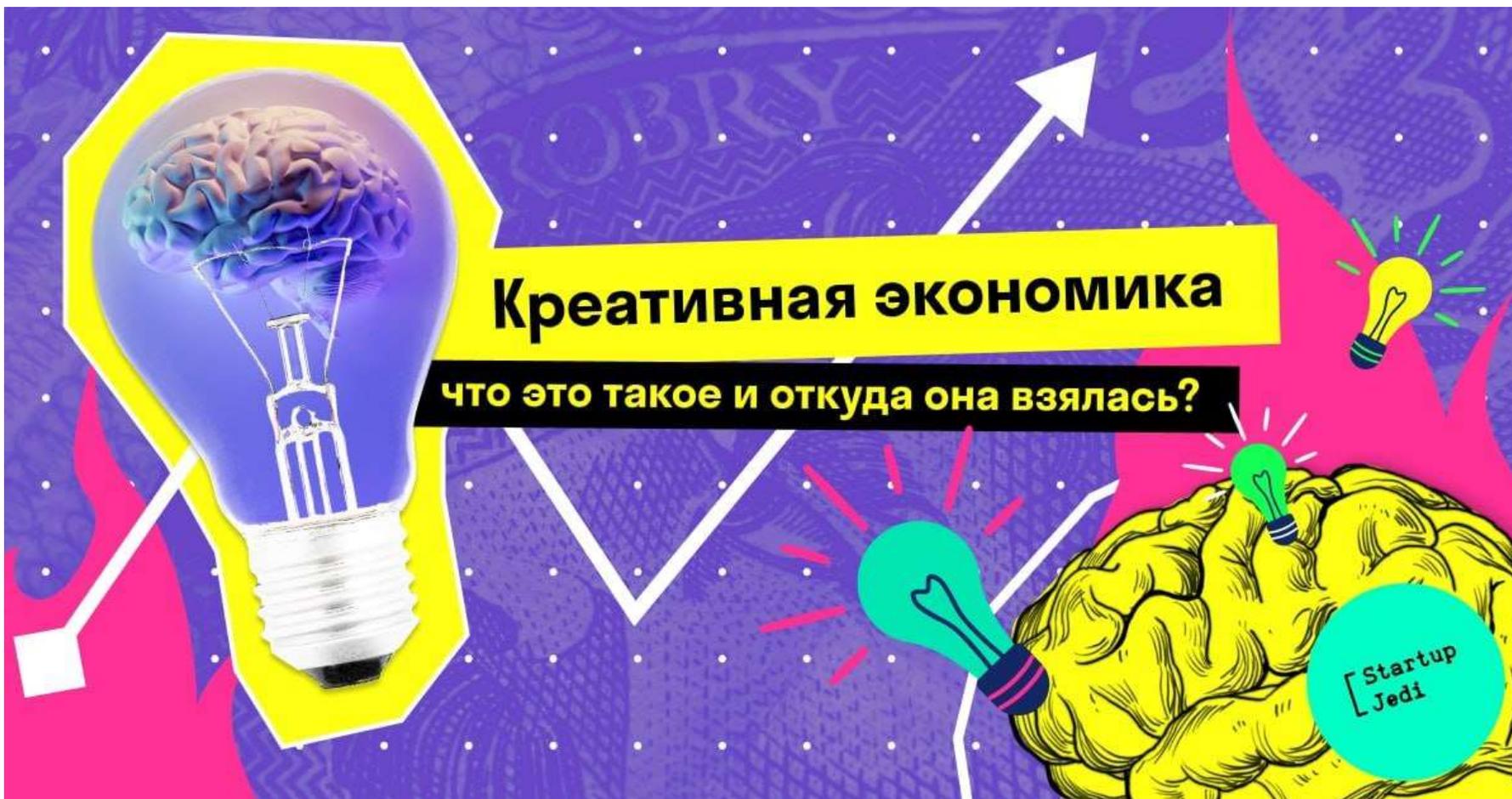
[khoroshilovav@gks.ru](mailto:khoroshilovav@gks.ru)

Как мы можем придумать что-то новое? Что такое творчество, креативность?

*« Это соединение множества частей между собой. Если вы спросите творческих, креативных людей, как они сделали что-то, они почувствуют себя немного виноватыми, потому что в их понимании они ничего не делали, а просто увидели картинку. Для них это абсолютно очевидно, потому что они смогли связать между собой совершенно не связываемые, на первый взгляд, вещи, разный опыт и синтезировать новые продукты»*

**Стив Джобс**





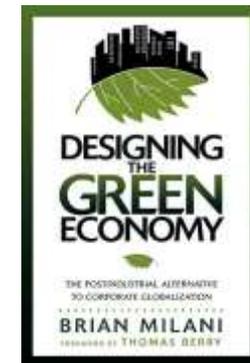
Само понятие появилось в журнале BusinessWeek в августе 2000 года. А в 2001 британец Джон Энтони Хаукинс разработал концепцию для описания экономических систем, в которых ценность основана на новых творческих качествах, а не на традиционных ресурсах земли, труда и капитала.

На дворе у нас **2022 год и Цифровая эпоха**, которую принято олицетворять с построением глобального цифрового общества, основанного на данных и знаниях, составляющих сегодня  $\frac{3}{4}$  общемирового богатства и являющихся принципиально новым ресурсом, определяющим устойчивое развитие мировой экономики. Представленные в цифровом виде знания являются не только средствами производства, но и основным результатом деятельности экономических субъектов **цифрового общества**.

«Рост технологических и научных знаний за два минувших столетия был наиболее важным динамическим элементом в экономической и социальной истории мира. **Сейчас мы живём в эпоху экономики, основанной на знаниях**»



=  $\frac{3}{4}$



Цифровое общество это - новый культурно-исторический контекст развития человека в условиях грядущей, а, на самом деле, уже развивающейся на наших глазах четвертой промышленной революции, предполагающей преобразование производства, экономики и социальной сферы на основе повсеместного применения цифровых технологий, ориентированных на использование и переработку больших объемов данных для принятия решений и генерации новых знаний, что приводит к слиянию реального и виртуального миров и формированию некоего Гибридного мира.

“Гибридный” мир - цифровое общество и его цифровая экономика, где основным активом являются знания и большие данные.



**Знания**



**Большие данные**

[Введение в «Цифровую» экономику под общей редакцией Кешелавы А.В.]

# Важнейший фактор структурных изменений в обществе. Цифровизация



Организованный социально-экономический и научно-технический процесс создания оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей и реализации прав граждан, органов государственной власти и самоуправления, бизнес структур и общественных организаций на основе использования данных из оцифрованных информационных ресурсов и сопровождаемый повсеместным проникновением цифровых технологий во все сферы человеческой деятельности, цифровизацией продуктов, услуг, и в конечном итоге в целом экономики и социальной сферы. Кроме того, она - важнейший фактор динамичного развития экономики, основанной на знаниях.

## Творчество и инновации как основа конкурентоспособности в Цифровом обществе

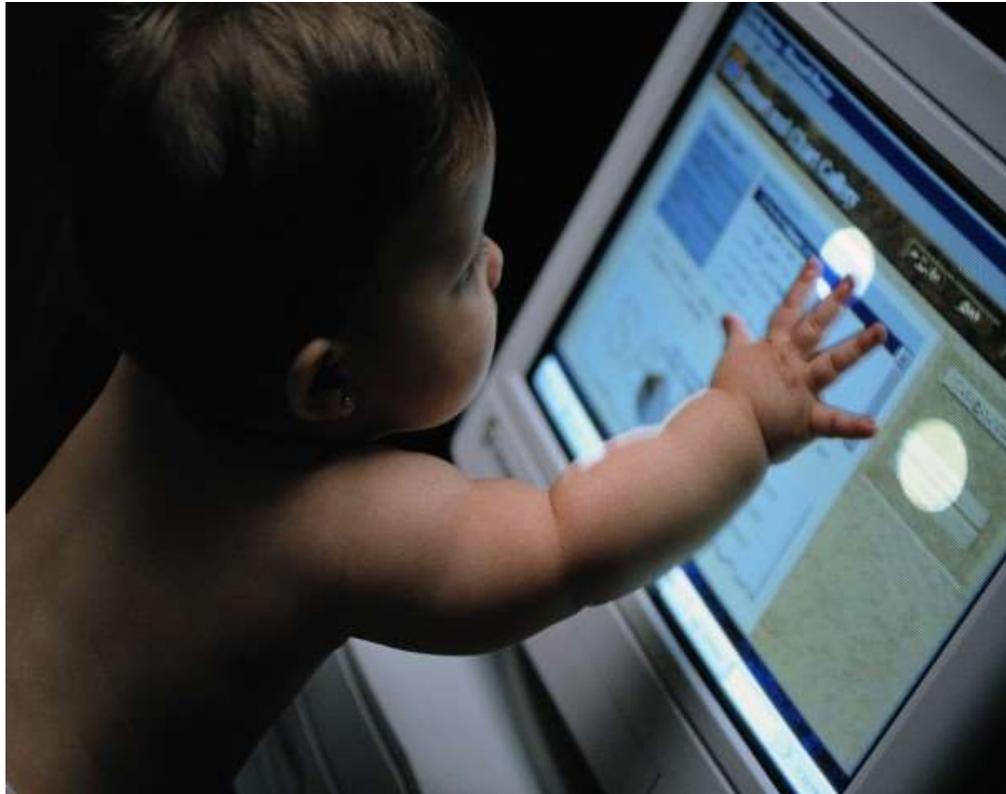
Несмотря на повсеместную цифровизацию потенциал цифрового общества и его (цифровой) экономики связан прежде всего с человеком- цифровым гражданином, который наряду с (цифровыми)домашними хозяйствами, бизнесом и государством выступает в качестве основного хозяйствующего субъекта цифровой экономики, а также с инновациями, являющимися результатом процесса генерации, распространения и потребления знаний. При этом преобразование знаний происходит непрерывно через технологии, новые условия развития рынков, создание новых учреждений и организаций .

**Производство передовых знаний— принципиальный фактор развития современного общества.**

В его новой (цифровой) экономике жизнеспособные конкурентные преимущества любого хозяйствующего субъекта вытекают из его способности создавать и использовать знания [Франкен], вводить новшества и производить новое знание [Друкер]. Конкуренция намного более непредсказуема, когда она направляется новшеством и гибкостью, а не эффективностью [Портер]. В цифровую эпоху «только новшество спасает большинство компаний от исчезновения» [Харгривс]



# Основной носитель, генератор и потребитель знаний - человек



И поэтому он же – уникальный ресурс с точки зрения формирования и использования конкурентоспособных преимуществ компании, но и основной источник инноваций и творчества.

## Человек. Творчество, знания, интеллектуальный капитал .

Творчество часто ассоциируются со знанием и лежит в основе интеллектуального капитала.

Можно утверждать, что творчество и знания – основа развития современной экономики, что выражается в одновременном использовании для определения Экономики цифрового общества таких понятий, как Экономика знаний/основанная на знаниях, Инновационная экономика, Креативная экономика и, наконец, просто «Новая экономика»; При этом все остальные понятия употребляются как синонимичные;

Исходя из того, что креативность – это функция знаний, воображения и оценки, понятие креативной экономики, по сути, объединяет все экономические сферы цифрового общества , в которых осуществляется разработка креативных продуктов и услуг, включая и сферу научно-технологических разработок и их коммерциализации, на чем делается акцент при использовании понятия «инновационная экономика» . .

Однако, если учесть , что в цифровую эпоху любая сознательная деятельность человека построена на знаниях, то , понятие экономики знаний/основанной на знаниях становится весьма широким. Следовательно, выделяя особенности «новой/цифровой экономики» можно говорить о производстве новых знаний как ее фундаменте. И тогда, согласно И.Н. Дубине (АлтГУ) вполне логичным представляется переход к понятию креативной экономики, основанной на производстве новых знаний, а экономику цифрового общества. А новую экономику, образованную на пересечении двух наиболее важных экономических секторов определить, как креативно-инновационную, но я бы добавил ...и основанную на знаниях.

**Так как же определить Экономику цифрового общества и место креативных индустрий в ней?**

# Экономика цифрового общества

- Цифровая (экономическая деятельность, основанная на цифровых технологиях и данных, связанная с электронным бизнесом и электронной коммерцией, и производимых и сбываемых ими цифровыми товарами и услугами);
- Сетевая (хозяйственная деятельность осуществляется с помощью электронных сетей/цифровых телекоммуникаций);
- Инновационная, интеллектуальная (основана на потоке инноваций, на постоянном технологическом совершенствовании, на производстве и экспорте высокотехнологичной продукции с очень высокой добавленной стоимостью и самих технологий);
- Креативная/Экономика творчества (совокупность общественных отношений и практик хозяйственной деятельности, в основе которой лежат взаимосвязи между творчеством, культурой, экономикой и технологиями);
- Основанная на знаниях/Экономика знаний (создает, распространяет и широко использует знания в виде научной и высокотехнологичной продукции, высококвалифицированных услуг и образования для обеспечения своего роста);

- 
- Креативно-инновационная, основанная на знаниях.

Попробуем определить место и роль  
креативной индустрии в цифровом обществе.



# Соотношение экономики знаний, креативной экономики и инновационной экономики

В настоящее время мы не должны отделять знания от творчества, если хотим оставаться конкурентоспособными на рынке. Креативность во многих случаях является предшественником знания. Благодаря творчеству рождаются и развиваются новые знания

Знания и креативность - это две стороны одной медали инноваций



И.Н. Дубина

[К вопросу о соотношении понятий «Креативная экономика», «Инновационная экономика» и «Экономика знаний» – тема научной статьи по экономике и бизнесу читайте бесплатно текст научно-исследовательской работы в электронной библиотеке КиберЛенинка \(cyberleninka.ru\)](#)

# Креативная экономика. Что и как измерять?

Креативная индустрии (креативная экономика) это - те отрасли, которые производят материальные или нематериальные художественные и творческие продукты

и имеют потенциал для создания богатства и получения дохода за счет использования культурных ценностей и производства товаров и услуг, основанных на знаниях. Общим для креативных индустрий является то, что все они используют творчество, культурные знания и интеллектуальную собственность для производства продуктов и услуг, имеющих социальное и культурное значение» .

Однако общепризнанных методологических основ для сбора статистической информации о потенциале и масштабах креативных индустрий все еще нет.

В последние годы предпринимались попытки достичь согласия по международно признанным стандартам для измерения экономических и социальных последствий креативных индустрий, но пока широкого консенсуса достичь не удалось . Основной проблемой, препятствующей прогрессу, является сложность определения того, что именно нужно измерить.

**Самое простое:** Проведение анализа масштабов и динамики на основе традиционных экономических показателей: доля ВВП (вклад креативной экономики в ВВП), занятость и заработная плата в креативном секторе, объем продаж (в т.ч. экспорт и импорт), концентрация бизнеса в этом секторе, территориальное распределение (творчески-инновационные кластеры) и др.

Основная трудность подобного анализа: занятость в творческом секторе может формально не учитываться; сложно учитывать добавленную стоимость креативных продуктов

# Проблемы (согласно Ж.С. Темербулатовой, А.С. Жупаровой, А.А. Нусюпаевой (KZ) :

- Креативные индустрии еще не признаны и не определены как сектор ни в национальных планах развития, ни в международных нормах сбора и анализа статистических данных. Отсутствие международных стандартов для сбора данных по отраслям культуры является серьезным препятствием для правительств, которые хотят отслеживать экономическое и социальное воздействие креативных индустрий, а также затрудняет сопоставление на международном уровне.
- Креативные индустрии не являются сектором со статистической точки зрения, а это означает, что сектор и смежные профессии нелегко определить по международным статистическим стандартам;
- Многие виды деятельности являются «частично» креативными;
- - Сектор состоит из большого количества малых и микрокомпаний (около 90% сектора). Их очень трудно измерить статистически, поскольку они могут быть «неформальными» и их доход может быть не заявлен в налоговых режимах. Если эти проблемы могут быть проигнорированы для других секторов, для креативных индустрий этого сделать не получится, поскольку микрокомпании представляют «ядро» сектора;
- Поскольку культура редко является приоритетом для статистических служб, они мало занимались предоставлением достаточного количества данных по креативным индустриям;
- Оценки из разных стран сложно сравнивать из-за различных используемых определений и разного перечня отраслей, входящих в креативные индустрии.
- Креативные индустрии имеют не только экономическую ценность, но еще и культурный капитал и потенциал к инновационному развитию, что сложно оценить с помощью статистических данных .

# Первый шаг: Декомпозиция и классификация. Рамочная программа UNESCO FCS 2008.

За основу можно взять рамочную программу ЮНЕСКО по статистике культуры (2008), в которой определены:

**Культурные товары и услуги** .8 продуктов, которые отличаются от других экономических товаров и услуг тем, что они “охватывают художественные, эстетические, символические и духовные ценности”;

**Центральные области культуры**. 9 общих наборов культурно продуктивных отраслей, видов деятельности и практик, непосредственно связанных с созданием, производством, распространением и использованием центральным культурным контентом ( Культурное и природное наследие, Представления и празднования, Изобразительное искусство и ремесла, Книги и пресса, Аудиовизуальные и интерактивные средства массовой информации, Услуги по дизайну и креативу Нематериальное культурное наследие как сквозная область;

**Оборудование и вспомогательные отрасли культуры**. Вспомогательные отрасли, а также вспомогательные услуги, которые облегчают или позволяют создавать, производить и распространять продукты, которые являются частью центральных областей культуры (например, полиграфия, телевизионная аппаратура и другие цифровые устройства.



# Культурное производство

**Деятельность по культурному производству.** деятельность, за которую отвечает отдельный человек или группа людей, которая преобразует ресурсы (рабочую силу, товары и услуги и капитал) в товары и услуги (результаты), которые оплачиваются и относятся к сфере культуры. При этом нужно понимать, что не все виды деятельности, которые являются частью культурных сфер, являются частью производства. Культурное производство включает рыночную и нерыночную деятельность. Нерыночная деятельность включает деятельность некоммерческих и государственных организаций, которые предлагают свою продукцию бесплатно или по незначительным ценам.

Однако по методологическим соображениям основной показатель CDIS о вкладе культурной деятельности в ВВП оценивает только вклад частной и официальной культурной производственной деятельности в ВВП.

**Учреждения:** статистические единицы для измерения производства. Заведения действуют только в одном месте и концентрируются на единственном или основном виде деятельности, который генерирует не менее половины общей добавленной стоимости. Предприятие может состоять из одного или нескольких учреждений. Учреждения, входящие в состав предприятия, могут, в свою очередь, развивать различные основные виды деятельности



# Альтернативный вариант

- **Культура** (музеи, галереи, литература, библиотеки, народные промыслы + ....)
- **Цифра** (ПО, приложения, цифровые сервисы, компьютерные игры)
- **Художественно-промышленное творчество** (архитектура, дизайн промышленный, графический, ландшафтный, создание моделей одежды, прикладное искусство. Мода, ремесла и др.)
- **Медиа** (ТВ, Радио, Социальные медиа, Звукозапись, Кино. Видео, фото)
- **Маркетинг и реклама**
- **Издательское дело и пресса**
- **Исполнительские искусства и сфера развлечений** (музыка, театр, пение, перформанс, концерты, выставки и др. Массовые зрелища и праздники)  
**Впечатление** (туризм и путешествия, гастрономия и питание)
- **? Персональное Развитие (Консультирование, Неформальное и информальное образование)**

# Источники данных

- Национальные счета
- Отраслевые обследования и переписи населения
- Сервисные и коммерческие обследования
- Обследования малых предприятий
- Правительственные документы
- Обследования доходов и расходов домашних хозяйств
- Обследования предприятий домашних хозяйств
- Источники рабочей силы ( реестры художников, ремесленников, репетиторов и т.д.)
- Специальные опросы в сфере культуры,
- Источники из частного сектора. например, специальные опросы, проводимые гильдиями или дикторами СМИ

# Базовые документы и Ресурсы

Следующие Международные стандартные классификации должны быть маяком и руководством для национальных классификаций, используемых странами:

Международная стандартная отраслевая классификация видов экономической деятельности (**МСОК/ISIC**). Эта классификация состоит из категорий, используемых для сбора и представления статистических данных в соответствии с производственными видами деятельности;

Международная стандартная классификация профессий (**МСКП/ISCO**). Эта классификация классифицирует профессии в соответствии с конкретными характеристиками должностных обязанностей и задач.

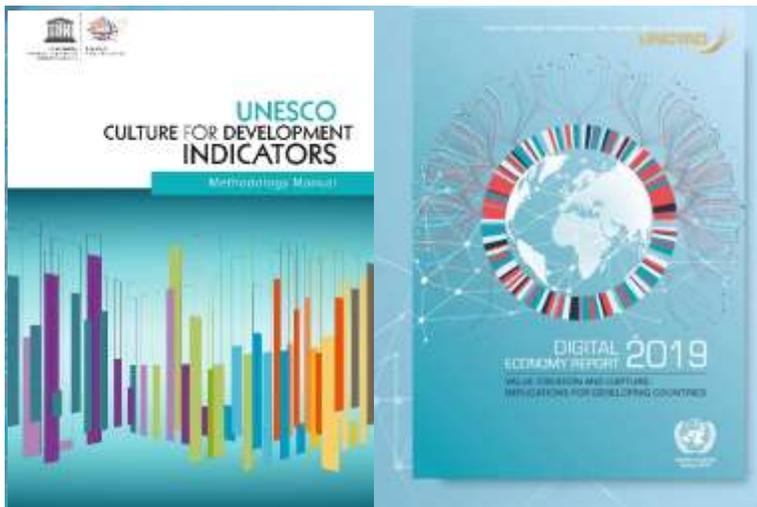
Классификация индивидуального потребления в соответствии с целями (**КИПСЦ/COICOP**). Эта классификация разделяет цели расходов на индивидуальное потребление, понесенных домохозяйствами. Единицами классификации являются транзакции.

Кроме того обязательным является использование следующих ресурсов

- Система национальных счетов ООН 2008 (СНС),
- Рамочная программа ЮНЕСКО по статистике культуры (FCS),
- Стандарты и руководящие принципы Международной организации труда.

# Полезные ресурсы

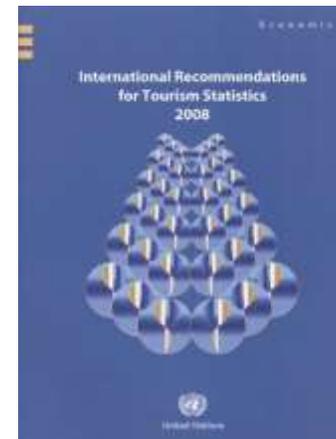
- [ЮНЕСКО, https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis\\_methodology\\_manual\\_0\\_0.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis_methodology_manual_0_0.pdf)
- [ЮНКТАД. The rise of the digital creative economy: prospects and options for developing economies \(unctad.org\)](https://unctad.org/)
- [ЮНВТО. www.unwto.org/methodology](http://www.unwto.org/methodology)
- [Правительство Великобритании, Creative industries statistics: August 2022 - GOV.UK \(www.gov.uk\)](https://www.gov.uk)
- [Британский Совет, Relationship with the digital world | Creative Economy | British Council](https://www.britishcouncil.org)
- [ВШЭ. Экономика знаний в терминах статистики.pdf \(hse.ru\)](https://hse.ru)
- [Бюджетное бюро Нью Йорка. The Creative Economy: Art, Culture and Creativity in New York City \(nyc.gov\)](https://nyc.gov)



**Official Statistics Creative industries statistics commentary: August 2022**  
Published 18 August 2022



Relationship with the digital world



# Выводы и рекомендации

- 1. Для мониторинга и разработки стратегий и программ экономического развития креативной индустрии необходима надежная и своевременная статистическая информация. На сегодняшний день отсутствие международных стандартов для сбора данных и прежде всего по сфере культуры является серьезным препятствием для правительств и международных организаций, которые хотят отслеживать экономическое и социальное воздействие креативных индустрий, а также затрудняет сопоставление на международном уровне**
- 2. Необходимо разработать детальный классификатор креативных индустрий.**
- 3. Для каждой классифициционной группы подобрать/разработать/адаптировать соответствующую методологию.**
- 4. Разработать общий индекс развития креативной экономики ( по аналогии с TTCI/TTDI, разработанными и используемыми WEF для сферы путешествий и туризма)**

**Р**азвитие



**О**ткрытость



**С**отрудничество



**С**табильность



**Т**очность



**А**ктуальность



**Т**ехнологичность



*Благодарю за внимание!  
Желаю всем успехов и  
благополучия, творческих  
успехов и креативности  
во всем!  
С наступающим Новым  
годом!*



С уважением, Профессор **Хорошилов А.В.**  
НИИ статистики Росстата

[akhor@list.ru](mailto:akhor@list.ru)