



## СПЕЦИФИКА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ИГРОВОГО КОНТЕНТА В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

## THE SPECIFICS OF CREATING ART AND GAME CONTENT IN MODERN CONDITIONS

*В. Л. Дубровин \**

*Vladimir L. Dubrovin \**

*\* Институт социологии  
ФНИСЦ РАН  
Москва, Россия*

*\* Institute of Sociology of the Federal Research  
Sociological Center of the  
Russian Academy of Sciences  
Moscow, Russia*

**Цель исследования** – показать изменения, которые происходят в системе производства и распространения художественно-игрового контента в условиях обострения геополитического противостояния России и коллективного Запада и качественных трансформаций системы медиакоммуникационных процессов и медиапотребления в нашей стране.

**Objective of the study** is to show the changes that occur in the system of production and distribution of artistic and gaming content in the context of the aggravation of the geopolitical confrontation between Russia and the collective West and the qualitative transformations of the system of media communication processes and media consumption in our country.

**Методологическая база исследования** включает в себя теоретические положения отечественных и зарубежных ученых, изучавших медиакоммуникационные и социо-культурные изменения в обществе, в том числе в сфере производства и потребления телеконтента, а также особенности социокультурной и медийной ситуации в условиях культурно-информационной экспансии против России со стороны коллективного Запада.

**The methodological basis of the research** includes the theoretical positions of domestic and foreign scientists who have studied media communication and socio-cultural changes in society, including in the production and consumption of television content, as well as the peculiarities of the socio-cultural and media situation in the conditions of cultural and information expansion against Russia by the collective West.

**Результаты исследования** сводятся к констатации существенных изменений системы производства и распространения художественно-игрового контента, значимости различных субъектов, определяющих его организационно-финансовые механизмы и художественно-творческие характеристики, а также социокультурный резонанс в обществе.

**Research results** are reduced to the statement of significant changes in the system of production and distribution of artistic and gaming content, the importance of various subjects that determine its organizational and financial mechanisms and artistic and creative characteristics, as well as socio-cultural resonance in society.

**Перспективы исследования** связаны с острейшей общественной потребностью и актуализацией научного анализа системы создания, распространения и потребления медиаконтента, в возрастающей степени определяющего состояние общественного сознания и социокультурное развитие общества.

**Ключевые слова:** художественно-игровой телеконтент, сериалы, система производства и распространения телепродукта, медиапотребление, культурная и информационная политика

**Prospects of the study** are connected with the acute social need and the actualization of the scientific analysis of the system of creation, distribution and consumption of media content, which increasingly determines the state of public consciousness and socio-cultural development of society.

**Keywords:** art and game TV content, TV series, the system of production and distribution of TV products, media consumption, cultural and information policy

## Введение

Геополитические потрясения последних лет однозначно свидетельствуют о «переломе эпох» – цивилизационных сдвигах в человеческой истории, которые неизбежно детонируют трансформацию всех измерений и структур общественной жизни, в том числе в нашей стране. В первую очередь это касается не только политико-военной, социально-экономической и других сфер, но и медиакommunikационных процессов. Очевидно, что медиакommunikации стали важнейшим полем гибридной войны коллективного Запада против нашей страны, поскольку они в возрастающей степени определяют нынешнее духовно-психологическое состояние общества, характер и перспективы его социокультурного развития.

Конституционализация российского телевидения и всей медиасферы в рамках советской, а с 1990-х годов – российской политико-экономической парадигмы подвергается все более ощутимому (особенно со второго десятилетия этого века) влиянию общемировых информационно-коммуникационных изменений, связанных, прежде всего, с бурным развитием социальных сетей и интернетизацией телевидения<sup>1</sup>.

## Современные цифровые сети

Интенсивное развитие цифровых сетей стало важнейшим показателем изменения всего медиаландшафта первых десятилетий XXI века, в том числе и в нашей стране, где ныне уже подавляющее большинство россиян в возрасте 18+ независимо от пола, возраста, дохода, семейного положения, места проживания и иных факторов – являются пользователями Интернета. Причем, всего за три года (с 2020 по 2022) число ежедневных пользователей увеличилось с 63,8 % до 78,3 %, а тех, кто вообще не пользуется Интернетом, со-

<sup>1</sup> См. ответы руководителей телеканалов в обзоре-анкете: «Люди ждут новых слов». Руководители телеканалов подводят итоги телесезона 2007/08 специально для «Ъ» // Коммерсант. 2008. 2 июля.

кратилось в полтора раза (с 15,5 % до 9,7 %). Однако более важными, чем эти количественные показатели, являются данные, показывающие значимость этих коммуникационных каналов для современного россиянина: даже ради укрепления безопасности страны согласны пожертвовать свободой пользоваться Интернетом и социальными сетями только примерно один из трех опрошенных россиян (35,8 %), тогда как 61,3 % из них к этому не готовы. То есть доступ к Интернету и социальным сетям даже в период обострения геополитической ситуации и явной информационно-культурной экспансии Запада против России для двух из трех россиян оказался важнее, чем импортные продукты питания, западные промышленные товары, отдых и бизнеса в Европе и США, обладание иностранными валютами и использование западных платежных систем...<sup>1</sup> Ответы на вопрос об ограничениях в своей жизни ради укрепления безопасности страны и ее суверенитета представлены ниже в таблице 1.

**Таблица 1**

*На какие ограничения в своей жизни Вы готовы в будущем, если это понадобится для укрепления безопасности России и ее суверенитета на международной арене? (2022 г., %)*

Ограничения	2022 г.	
	Готовы на это пойти	Не готовы на это пойти
1. Отказаться от продуктов питания из стран Запада	77,9	14,9
2. Отказаться от товаров длительного пользования, произведенных на Западе (гаджеты, одежда, бытовая и компьютерная техника и др.)	55,5	40,0
3. Отказаться от туристических и деловых поездок в страны Евросоюза и США	55,7	15,1
4. Отказаться от хранения денег в иностранной валюте	48,3	13,4
<b>5. Отказаться от свободного пользования Интернетом и некоторыми социальными сетями</b>	<b>35,8</b>	<b>61,3</b>
6. Отказаться от использования банковских карт систем Visa и MasterCard	61,0	24,8
7. Согласиться с замораживанием на ближайший год заработных плат и пенсий	8,7	86,6
8. Согласиться с повышением налогов для граждан	8,0	88,1
9. Согласиться с тем, что на какое-то время можете оказаться без работы	8,3	82,3
10. Согласиться с дальнейшим ростом цен	10,0	88,8

<sup>1</sup> О насущных вопросах нашей жизни / Общероссийское пролонгированное социологическое исследование ФНИСЦ РАН 2020–2022 гг.). Руководитель – академик РАН М. К. Горшков. Общий объем выборочной совокупности – 2000 человек в возрасте 18 лет и старше.

Отсюда приходится признать, что в современной структуре медиакоммуникаций наибольшим «удельным весом» обладают социальные сети, которые по многим параметрам отодвинули телевидение, еще недавно доминировавшее как главное «окно» во внешнее информационное и культурное пространство. Имеются в виду не только объемы рекламы, показатели пребывания в сети и у экрана телевизора – неодинакового у различных социально-профессиональных и возрастных групп – но и об источниках информации о событиях в мире, а также влияние на смыслообразующие жизненные ценности, культурные ориентиры, эстетические вкусы и т. д. Трансформация структуры и характера медиапотребления под влиянием интернета и социальных сетей, изменений социально-демографического облика потребителя контента и усиленной цифровизации традиционных медиа (телевидения, радио, прессы) становится важным фактором социокультурных изменений (Васильев, Дубровин, 2023).

Вместе с тем нельзя не признать, что и в этих условиях социальная роль телевидения как уникального социокультурного института не только не редуцируется, а наоборот, возрастает, проявляя специфическую природу «десятой музыки» творческой деятельности и неизбежно усиливая ее общественный резонанс. Телевидение не может развиваться вне общецивилизационных и общесоциальных процессов, отражая их состояние. Но оно во многом и формирует проявляющиеся тренды не только в информационно-коммуникационной, культурной сфере, но и в общественном сознании в целом, в общественном поведении многомиллионных масс. Возрастание духовно-ценностного и социокультурного потенциала телевидения в значительной степени определяется тем, что оно продолжает оставаться основным источником художественной информации, потребность в которой составляет внутренний стержень тяги человека к культуре и искусству как способу художественно-образного осознания окружающего мира. Изменения способов трансляции телепродукта, меняющиеся благодаря новым информационным технологиям, только подчеркивают значимость этой человеческой потребности. Именно поэтому во всей многомерной – функционально, тематически, жанрово – палитре современного телевидения особое место занимает художественно-игровой контент, который в узком смысле можно свести к кино и сериальной продукции.

Данные всероссийского исследования РосИндекс<sup>1</sup> показывают, что среди жителей России, каждый седьмой из которых как минимум раз в неделю смотрит YouTube, наиболее популярен просмотр художественных фильмов и онлайн-видео. При этом важно отметить – это является еще одним доказательством актуальности заявленной в статье темы – по данным РосИндекса, аудитории социальных сетей ВКонтакте и Telegram не пересекаются с ауди-

<sup>1</sup> РосИндекс 2023 Q1 / Россияне 16+, города с населением 100 тыс.+ [Электронный ресурс] // IPSOS. – URL: <https://www.ipsos.com/ru-ru> (дата обращения: 04.06.2023).

торией Первого канала телевидения. Таким образом, две значительные аудитории внутри РФ получают несовпадающий, разнящийся контент, неодинаковую информацию, что может повлиять на формирование несовпадающих (если не несовместимых) социокультурных и духовно-нравственных установок и норм. Данное разделение аудиторий имеет довольно определенные возрастные рамки – до 40 и старше 40 лет. Взаимодействие и обоюдное влияние двух этих возрастных категорий является важнейшим фактором, влияющим на социокультурные перспективы развития России.

Не стоит, однако, утверждать, что существует аудитория «молодая и прогрессивная», противовес которой «старая и законсервированная». Старшая «телевизионная» аудитория относительно легко адаптируется к новым технологическим формам телевидения, использует новые практики телепотребления, в том числе платное и интернет-телевидение, включая спутниковое и кабельное.

Необходимо отметить системный характер качественных изменений телевидения как социального института, охватывающих политико-экономические, организационно-структурные, кадровые и креативно-технологические составляющие, а главное – неизбежное усиление социокультурного резонанса телевидения и его влияния на все сферы общественной жизни.

Конечно же, в условиях нарастающей международной напряженности и неизбежной политизации всей общественной атмосферы возрастает динамика медиакоммуникационных трансформаций, в связи с чем создание художественно-игрового контента – особая область вещания, на наш взгляд, довольно закрытая для телезрителя, получающего готовый продукт – претерпевает существенные изменения. Прежде всего, потому что «благодаря двум главным факторам – рынку и информационным технологиям – изменился сам способ создания художественных ценностей, технология их производства» (Горшков и др., 2022. С. 502).

Другим существенным фактором, определяющим «климатические» условия развития отечественного телевидения, является рынок. При этом необходимо учитывать специфику медиарынка как особой экономической структуры, определяющей производство, распространение и потребление символической телепродукции. «Современные тенденции развития материально-технической базы информационно-коммуникативных систем, – еще в начале двухтысячных годов писал известный исследователь медиаиндустрии, – характеризуются бурным распространением цифровых технологий, появлением принципиально новых средств коммуникаций на фоне невиданной прежде гиперкоммерциализации процессов массовой коммуникации. В этой всепоглощающей гонке за прибылью СМК стремительно превращаются в исключительно коммерческие предприятия, что не может не сказаться отрицательно на содержании публикаций и телерадиопрограмм» (Дугин, 2006. С. 296).

Конечно, любые трансформации общественной деятельности, тем более такой значимой, как телевидение в целом и, в частности, создание художественно-игрового телеконтента, определяются сложной системой факторов, которые рамки журнальной статьи позволяют только обозначить. Иерархия субъектов телепроизводства и телевидения, комбинация ее структурных звеньев и характер их взаимодействия в процессе создания телепродукта предстает едва ли не каждый раз в конкретном виде, который может существенно различаться с другим вариантом.

В принципе, данная система субъектов включает государство в виде официальных органов управления в сфере культуры и медиакоммуникаций, теле- и кинопроизводственные корпорации и бизнес-структуры в лице их владельцев, руководителей различного уровня; творческих (кадровых и наемных) сотрудников, включая сценаристов, режиссеров, редакторов и т. д.; продюсеров, представляющих частные производственные компании, независимо от их размера обеспечивающих процесс производства, продвижения и распространения готового продукта, в какой-то мере – кино и телекритики, определяющие в любых СМИ общественные оценки контента, и, конечно же – в опосредованном виде – самой телезрительской аудитории, обретающей субъектные возможности по мере возрастания объема (количества).

### **Современный игровой контент, его создатели и регуляторы**

Новая геополитическая ситуация в Северном Причерноморье: военные действия Украины в отношении республик Новороссии с 2014 года и, в особенности, начавшаяся в феврале 2022 года специальная военная операция С, принципиально изменили социокультурный климат создания игрового контента. Характер и общественный резонанс СВО и мобилизационное состояние российского общества диктует «черно-белое» отношение основной части телеаудитории к происходящему, минимизирующее наличие полутонов в оценках событий. На этом фоне не могла не измениться и телеэкранная реальность. Возникли российские кинокартины «Донбасс. Краина», «Солнцепёк»<sup>1</sup> и другие. Отразившая трагедию противостояния в Новороссии короткометражка дебютанта Ленера Камалова «Дежурство» еще в 2018 году завоевала в номинации «Лучший короткометражный художественный фильм приз на XVII международном фестивале Трайбека (Tribeca Film Festival, TFF) в Нью-Йорке»<sup>2</sup>.

В рамках субсидирования производства национальных фильмов Министерство культуры РФ в августе 2022 года провело отбор проектов игровых

<sup>1</sup> Семь художественных фильмов про Донбасс и восьмой неснятый. 15.06.2022 [Электронный ресурс]. – URL: <https://vnnews.ru/sem-khudozhestvennykh-filmov-pro-donb> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>2</sup> Российский фильм о Донбассе выиграл премию в США. – 28.04.2018 [Электронный ресурс]. – URL: <https://inosmi.ru/20180428/242112074.html> (дата обращения: 22.10.2023).

полнометражных фильмов «социально значимой тематики о глобальных геополитических и социальных изменениях в истории современной России»<sup>1</sup>. К сожалению, проект «Свидетель»<sup>2</sup> (реж. Давид Дадунашвили, 2023 г.), получивший субсидию Минкульта по результатам данного конкурса, не смог собрать кассу в прокате<sup>3</sup> – вероятно, как из-за специфики кинотеатрального проката, отводившего ему минимальное количество сеансов, так и благодаря сюжету, в котором преступления украинских нацистов российский зритель видит глазами бельгийского скрипача. Однако очевидно, что активность Министерства культуры как одного из главных субъектов, определяющих тематическую направленность и содержательные характеристики теле- и кинопроизводства, существенно возрастает. Так, кинодокументалистика о событиях СВО и ее причинах продвигается государством и выходит на широкий экран<sup>4</sup>.

Продвижение тематики СВО, воссоединенных регионов и новых геополитических реалий интенсивно происходит в онлайн-режиме во многом благодаря усилиям Института развития интернета (ири.рф). Так, за прошлый год Институт поддержал около сотни проектов на тему спецоперации, стоимость которых превысила 3 млрд рублей<sup>5</sup>. Если учесть, что ИРИ финансирует медийные проекты для их последующей демонстрации на различных площадках в интернете (ВКонтакте, RUTUBE, ОК и пр.), а кроме того педантично отслеживает количество реальных просмотров поддержанного контента, следует признать, что воздействие на интернет-аудиторию до 40 лет (см. выше) уже приносит и продолжит приносить плоды.

Не имея возможности сослаться на данные закрытых внутренних исследований ТВ-каналов и интернет-платформ, возьмем на себя смелость предпо-

<sup>1</sup> Минкульт опубликовал итоги предварительного отбора проектов о геополитических изменениях. – 14.09.2022 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.profcinema.com/news/detail.php?ID=360478> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>2</sup> Иванов В. Дикари с окраины Европы!: в прокат вышел фильм «Свидетель» (18+) о происходящих в Украине событиях. – 17.08.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://bloknot.ru/obshchestvo/dikari-s-okrainy-evropy-v-prokat-vy-shel-fil-m-svidetel-18-o-proishodyashhij-v-ukraine-soby-tiyah-1151987.html> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>3</sup> Макаров И. «Свидетель» (18+) краха: фильм с бюджетом 200 млн рублей провалился в прокате. 23.08.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://bloknot.ru/kul-tura/svidetel-18-kraha-fil-m-s-byudzhetom-200-mln-rublej-provalilsya-v-prokate-1154545.html> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>4</sup> Васюнов М. В кинозалах по всей стране покажут 15 документальных фильмов о жизни на Донбассе. – 27.02.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://rg.ru/2023/02/27/v-kinozalah-po-vsej-strane-pokazhut-15-dokumentalnyh-filmov-o-zhizni-na-donbasse.html> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>5</sup> ИРИ поддержал около 100 проектов про спецоперацию стоимостью более 3 млрд рублей. – 06.06.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://iz.ru/1524133/2023-06-06/goreslavskii-rasskazal-o-finansirovanii-iri-proektov-v-oblasti-kino-i-blogsfere> (дата обращения: 22.10.2023).

ложить, что создатели контента для телеканалов и платформ не видят запроса от аудитории на производство произведений о современных геополитических реалиях и не считают, что оно принесет коммерческий успех. Доминирует по-прежнему ориентация на такой художественно-игровой контент, который – в противовес ярко выраженной позиции общественно-политического вещания – должен служить средством успокоения и умиротворения аудитории. И если онлайн-кинотеатры, входящие в различные «экосистемы» (Сбер, МТС-банк и пр.) могут объяснять свою позицию коммерческими соображениями, то эфирное ТВ, вероятно, должно скорректировать свою позицию, особенно с учетом прогнозируемого роста цен на размещение рекламы на федеральных телеканалах в 2024 году по данным «Национального рекламного альянса» на 22–42 %<sup>1</sup>. В противном случае, опираясь на приведенные выше демографические данные, телевизионная аудитория россиян 40+, в отличие от молодой аудитории интернета, получает информацию о текущей ситуации из общественно-политических ТВ-программ, характеризующихся известной прямолинейностью, тогда как для эмоционального воздействия, которое «не в лоб» могло бы обеспечить художественно-игровое вещание, места в эфирной сетке не остается, а публика находится в ситуации «эмоциональной растяжки» между тревожащим общественно-политическим вещанием и умиротворяющим художественно-игровым контентом эфирного телевидения.

Это обстоятельство актуализирует роль самой телеаудитории в процессах социокультурных телевизионных и сетевых коммуникаций. Важную роль в системе телекоммуникации играет взаимодействие телевидения и телеаудитории, в процессе которого даже сам выбор того или иного медиаконтента и телевизионных услуг играет роль в содержательном, экономическом и технологическом развитии телевидения как социокультурного института (Мамедов, Комиссаров, 2015. С. 256). Именно о таких современных практиках потребления контента говорил руководитель Первого канала К. Л. Эрнст на конференции ТВ-селлеров в сентябре 2020 г.: «Наша задача не привязать кого-то к телеку, а делать все, чтобы доставлять контент на расстояние вытянутой руки своим зрителям»<sup>2</sup>.

Ныне существенно возрастает и активность коммерческих структур, которые вносят заметный вклад в создание художественно-игрового контента. В финансировании игрового контента со стороны коммерческих структур

---

<sup>1</sup> Реклама на федеральных ТВ-каналах подорожает на 22–42 %. – 18.10.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://adindex.ru/news/marketing/2023/10/18/316525.phtml> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>2</sup> Эрнст: главной задачей сейчас является доставка контента всеми возможными способами. – 17.09.2020 [Электронный ресурс]. – URL: // <https://www.cableman.ru/content/ernst-glavnoi-zadachei-seichas-yavlyaetsya-dostavka-kontenta-vsemi-vozmozhnymi-sposobami> (дата обращения: 21.10.2023).



можно отметить следующие тренды. Эфирное (бесплатное) ТВ, как и онлайн-кинотеатры, сосредоточены в основном на контенте жанровом и развлекательном. Данные «Индекса Кинопоиска» от апреля 2023 года<sup>1</sup> показывают, что оригинальный контент российских онлайн-платформ пока не может обогнать эфирное ТВ по численности аудитории, и это при том, что 49 % жителей России к началу 2023 года имели оформленную подписку на те или иные онлайн-платформы<sup>2</sup>. Тематическая и жанровая структура контента онлайн и эфирного ТВ остается, по данным «Индекса Кинопоиска» (см. выше), в подавляющем большинстве развлекательной, с преобладанием мелодрам, детективов и комедий.

Обзорно описав выше социальные субъекты процесса в лице государственных регулирующих органов и институтов управления, перейдем далее к социально-психологической и художественно-творческой обстановке внутри компаний и корпораций, создающих и/или транслирующих контент, от которых очень многое зависит в сфере, которая стала объектом внимания в нашей статье. Под корпоративными субъектами мы понимаем совокупность кадровых и наемных сотрудников, обеспечивающих создание и демонстрацию художественно-игрового контента на всех этапах.

За время с начала СВО индустрия художественно-игрового контента лишилась многих участников. Отметим, что основная масса выпавших кадров, можно сказать, применила в отношении себя «ауто-санкции», если не сказать, акт «творческой эвтаназии». Так, российские и работавшие в России продюсеры поделились на три неравные категории, приводим их в порядке убывания. Основная часть по-прежнему созидает на территории России для российской аудитории. Финансовая основа их деятельности, кроме обозначенного выше, может складываться из субсидий Фонда кино РФ (возвратные и невозвратные), прочих профильных и непрофильных организаций и фондов, решивших поддержать создание того или иного контента или поддержать отображение на экране каких-то аспектов собственной деятельности. Кроме этого, продюсерами практикуется финансирование создания контента за собственные или кредитные средства, по сути, на свой страх и риск. Однако такая схема не получила широкого распространения: производство контента обходится крайне недешево, а совпасть с требованиями ТВ и онлайн-кинотеатров бывает сложно, если последние не принимают творческого участия в создании продукта, поэтому существует опасность создать контент только на свой вкус и не суметь его реализовать или все же реализовать, но на финансово неадекватных условиях.

---

<sup>1</sup> Юрасова Ю. Зрители застряли в ТВ-каналах. – 19.04.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5940493> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>2</sup> Костерева М. 49 % россиян оформили подписку на онлайн-кинотеатры. – 28.04.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5955395> (дата обращения: 22.10.2023).

Вторая часть продюсеров, значительно меньше первой, решила перенести свои интересы за границу и создавать контент за собственные или заграничные средства для зарубежной публики, а также для оставшейся лояльной аудитории внутри РФ – при том, что перекрытие многих каналов трансляции контента на территорию России требует известных усилий для зрителя, который при желании должен обходить ограничения для просмотра избранного произведения, а правообладатели, скорее всего, не получают оплаты за свои права на контент, всеми правдами и неправдами просмотренный на территории России. В основном, означенные продюсеры работают вместе с режиссёрами-постановщиками, покинувшими РФ (Серебреников, Звягинцев, Манский и пр.).

Третья и последняя часть продюсеров, к счастью, самая небольшая, настроена отчетливо недружественно и агрессивно по отношению к России, русской культуре и русскому народу. Например, Александр Роднянский – продюсер лент «Девятая рота», «Левиафан», «Нелюбовь», «Жара», бывший глава холдинга «СТС Медиа» (на канале которого до недавнего времени шла сериальная продукция печально известной украинской компании «95 квартал»), бывший президент фестиваля «Кинотавр». Роднянский гражданин Украины (откуда он и получал финансирование, убеждены в Минюсте), родился и учился в Киеве. Роднянский резко высказывался против СВО на Украине, покинул Россию, отменил запланированный на сентябрь 2022 года фестиваль «Кинотавр» и вышел из состава учредителей российской кинокомпании «Нон-стоп продакшн»<sup>1</sup>. Творческие итоги деятельности представителей этой малой части продюсерского цеха – какими бы они ни были – не могут претендовать на значимую часть культурной коммуникации российской телеаудитории.

Не менее важную, чем продюсеры, роль в творческом процессе играют авторы-сценаристы телесериалов. Российские, и шире, русскоязычные сценаристы проживают на территории всего бывшего СССР, в основном на территориях России, Белоруссии и Украины. Некоторые, в силу событий СВО, прекратили сотрудничать с российскими производителями контента из принципиальных соображений, однако количество таких авторов невелико. Значительно больше проблем для сценаристов, находящихся за пределами РФ, доставляет невозможность трансграничных денежных переводов и использования зарубежных платежных систем, что не позволяет им получать оплату за написанные и принятые тексты, при том, что в силу развития интернет-коммуникации физическое местонахождение сценариста уже давно не имеет значения.

Конечно же, нельзя приуменьшать значение режиссеров-постановщиков в создании художественно-игрового контента. В силу особенностей профес-

<sup>1</sup> Минюст признал иноагентами Роднянского, Зыгаря и Катерину Босов. – 21.10.2022 [Электронный ресурс]. – РБК (rbc.ru) (дата обращения: 22.10.2023).

сии режиссер как создатель смыслов бывает востребован прежде всего «в естественной социокультурной и языковой среде обитания», в данном случае в России и на русскоязычном пространстве. Небольшое количество востребованных за границей режиссеров были перечислены выше, а специфика ситуации предполагает, что зарубежных продюсеров они привлекают не только своими талантами, но и иными важными личными качествами (укорененность в «либеральной повестке», оппозиционность российским властям, подчеркнутая «гонимость» и т. п.).

Символом любого художественно-игрового контента, его «лицом», с которым массовая аудитория связывает тот или иной сериал и который, в свою очередь, во многом определяет его популярность, являются актеры. Актерский цех в российском театральном-кинематографическом и телеискусстве постоянно разрастается, принимая в себя ежегодные приливы выпускников профильных вузов. Талант, обаяние, высочайшая профессиональная культура и сложившаяся в стране школа подготовки делает их творчество на телеэкране чрезвычайно притягательным для миллионов зрителей, что определяет признание их значимым субъектом этого вида искусства. Красочная и разнообразная актерская палитра включает в себя представителей разных поколений и взглядов. Определенная часть российских и русскоязычных актеров после начала СВО покинула РФ сопровождая свою релокацию большим или меньшим информационным шумом (Хаматова, Смольянинов, Белый, Назаров и пр.). Несомненно, эти переезды нанесли определенный урон актерскому цеху России, но настолько не существенный, что сейчас, по прошествии 18–20 месяцев с момента громких отъездов, вряд ли кто-то из зрительской аудитории заметит отсутствие на экранах того или иного актера-релоканта. По крайней мере, мы не видим в контенте пробелов, которые бы не смогли заполнить Андрей Мерзликин, Алексей Кравченко, Виталий Гогунский или Павел Табаков, а также целая плеяда молодых талантливых актеров. Этот, конечно же, болезненный процесс нанес, на наш взгляд, гораздо больший урон самим релокантам и их творческой биографии, чем отечественному кино- и телеискусству в целом.

В такой сложной не только в творческом, но и в организационно-технологическом отношении деятельности, как создание художественно-игрового контента, важную роль играет технический состав съемочных групп, включающий широкий спектр сотрудников, от оператора-постановщика до оператора электрогенератора. Определенная часть представителей этих профессий покинула страну в сентябре 2022 года, но, как нам кажется, сотрудники из данной сферы не выбиваются количественно из общего числа «штурмовавших Верхний Ларс». По крайней мере, в отличие от тревожной информации об уехавших сотрудников IT-индустрии, в сфере производства контента подобной ситуации не сложилось.

В целом, кадровый вопрос в области создания художественно-игрового контента стоит достаточно остро скорее не в связи с релокацией некоторой части профессионалов, а в силу значительного роста производимого за последний год игрового контента.

Этот количественный рост объема продукции сериального производства напрямую связан с отзывом лицензий на показы и вещание иностранными компаниями и необходимостью импортозамещения в этой области. В силу решений зарубежных контрагентов в контентной сфере произошло значительное сокращение игрового контента, доступного на территории России. Интернет-издание «Кабельщик» сообщает, что «наиболее массовый исход до 2022-го случился в 2016 году – рынок покинули 23 телеканала. Теперь же отрасль недосчиталась более чем 60 наименований»<sup>1</sup>. Так, из России ушла большая группа телеканалов семейств Discovery, Paramount, Fox и Disney, стриминговые сервисы – НВО, Netflix, Sony Pictures и пр. По этой же причине меняется и сетка некоторых эфирных ТВ-каналов<sup>2</sup>.

В целом, в плане отбора и покупки контента отечественные вещатели теперь во многом плотнее сотрудничают с российским производителем, что обеспечивает толчок развитию отрасли, вполне укладывающийся в логику импортозамещения в экономике, а также расширяют контакты с рядом новых и традиционных, но «хорошо забытых» поставщиков, например, из Индии.

Немаловажно в отношении отбора контента отметить следующее. Телеканалы и онлайн-кинотеатры осуществляют заказ и закупки обычно силами так называемых служб кинопоказа, в которых присутствуют ответственные сотрудники, проводящие отбор и контроль контента на всех этапах, от сценарной разработки до постановки в эфир. Анализ этого сегмента сложной системы производства контента и его трансляции позволяет сделать вывод, что результаты деятельности работников служб кинопоказа могут вызывать неоднозначную реакцию у аудитории.

Конечно, – это важный момент при социологическом анализе совокупного субъекта, определяющего характер медиапроизводства и медиапотребления, – всё-таки возможно проследить цепочку лиц, принимающих те или иные решения по контенту в службе кинопоказа, где каждый сотрудник имеет имя, отчество и фамилию. Иная ситуация складывается на видеохостингах социальных сетей. Не принимая в расчет запрещенные в РФ социальные сети, где модерацию русскоязычного контента проводили и до сих пор

---

<sup>1</sup> Заварзина А. Телеканалы-«ушельцы» 2022 года. – 22.03.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.cableman.ru/article/telekanaly-usheltsy-2022-goda> (дата обращения: 22.10.2023).

<sup>2</sup> Например, канал ТВ Центр до 2022 года регулярно в дневное время выдавал в эфир западные многосерийные фильмы – «Лейтенант Коломбо», «Эркуль Пуаро», «Мисс Марпл», «Отец Браун» и пр., лицензии на показ которых в России ныне отозваны правообладателем.

проводят русскоязычные жители Украины, следует отметить, что разрешенные в России, да и просто российские видеохостинги имеют непрозрачную структуру анонимной модерации контента. Контент часто может удаляться неизвестным модератором «из-за нарушений норм соцсети/видеохостинга/сообщества» без каких-либо объяснений. Потенциальная возможность обжаловать такие решения зачастую неэффективна, поэтому нельзя поручиться, что изъятие видеоконтента из социальных сетей не продиктовано соображениями иными, нежели абстрактное нарушение норма сообщества, которые могут толковаться анонимным модератором сколь угодно произвольно.

Включенное наблюдение в процесс создания и распространения художественно-игрового контента позволяет высказать гипотезу, что этот вид символической продукции все в больше степени будет нести на себе идеологическую нагрузку и определяться геополитическими факторами, отражающими политические интересы задействованных в процессе управления созданием контента сил. Особенно это важно в связи с наступлением периода, когда художественно-игровой телеконтент будет включать в себя реалии и последствия СВО, которая постепенно становится объектом художественного познания. С учетом производственного цикла контента, который занимает для сериала обычно минимум 12–18 месяцев, эти изменения аудитория должна увидеть на экранах своих телеприемников и гаджетов в конце 2024 – начале 2025 гг.

Существенные изменения, которые происходят ныне в социокультурных коммуникациях и, в частности, в одном из наиболее важных их сегменте – в системе производства и распространения художественно-игрового контента – привлекают все более пристальное внимание политической власти. Прежде всего, речь идет о совершенствовании – в соответствии с национальными интересами страны – законодательной базы регулирования создания и демонстрации художественно-игрового контента<sup>1</sup>. Учитывая чрезвычайную сложность юридического регулирования творческой деятельности в сфере культуры вообще и в производстве художественно-игрового контента в частности, надо отметить, что важную роль в совершенствовании этого регулирования сыграл Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022

<sup>1</sup> Сегодня определяется нижеследующими законами и актами: ФЗ «О СМИ», ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности», ФЗ «О рекламе», ФЗ № 32 «О внесении изменений в Уголовный кодекс Российской Федерации и статьи 31 и 151 Уголовно-процессуального кодекса Российской Федерации» (известен как «Закон о фейках»), КоАП РФ ст. 14.3.1, ФЗ № 15 (о табаке, никотинсодержащей продукции), КоАП РФ ст. 20.3 (про атрибутику, символику), ФЗ № 278 «О внесении изменения в Федеральный закон «Об увековечении Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941–1945 годов», КоАП РФ ст. 13.48 (про запрет отождествления действий СССР и нацистской Германии во время Второй мировой войны).

№ 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». В нем впервые в общественной практике были провозглашены традиционные ценности нашего общества, к которым «относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России».

Нельзя не подчеркнуть также особую значимость для нашей многонациональной и многоконфессиональной страны положения о том, что «христианство, ислам, буддизм, иудаизм и другие религии, являющиеся неотъемлемой частью российского исторического и духовного наследия, оказали значительное влияние на формирование традиционных ценностей, общих для верующих и неверующих граждан». В Указе также было отмечено, что «особая роль в становлении и укреплении традиционных ценностей принадлежит православию»<sup>1</sup>.

Тем самым в во многом спонтанной по своей природе сфере творчества и создания художественно-игрового контента были заданы духовно-ценностные параметры и установлены критерии оценки особо значимой символической продукции теле- и кинопроизводства, а также нормативы для деятельности государства как главного субъекта, обеспечивающего национальные интересы в этом сложнейшем виде культурно-творческой деятельности.

Кроме того, был принят Федеральный закон от 05.12.2022 № 479-ФЗ «О внесении изменений в Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях»<sup>2</sup>, где в новой редакции была изложена статья 6.21 КоАП РФ, в которой был установлен запрет на пропаганду нетрадиционных сексуальных отношений среди несовершеннолетних и увеличены размеры административных штрафов. КоАП РФ дополнен новыми статьями 6.21.1 и 6.21.2, устанавливающими ответственность: за пропаганду и (или) оправдание педофилии; за распространение среди несовершеннолетних информации, демонстрирующей нетрадиционные сексуальные отношения и (или) предпочтения либо способной вызвать у несовершеннолетних желание сменить пол.

<sup>1</sup> Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019> (дата обращения: 26.04.2023).

<sup>2</sup> Федеральный закон от 05.12.2022 № 479-ФЗ «О внесении изменений в Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях» [Электронный ресурс]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212050020> (дата обращения: 26.04.2023).

На базе данных актов стала совершенствоваться вся система государственной политики в интересующей нас сфере, а самое главное – изменилась правоприменительная практика, которую проводит, в частности, Министерство культуры РФ, ее юридические и экономические инструменты: выдача/ невыдача фильму или сериалу Удостоверения национального фильма (УНФ), которое освобождает производителя контента от уплаты НДС; выдача/ невыдача прокатного удостоверения, при отсутствии которого запрещается кино-театральный прокат. В нынешней практике онлайн-демонстрации контента отсутствует однозначная норма о необходимости наличия прокатного удостоверения для сериалов эфирного ТВ и онлайн-кинотеатров, вследствие чего Министерству культуры РФ иногда приходится в судах доказывать свою позицию об обязательности выдачи прокатного удостоверения для демонстрации сериальной продукции, в том числе и для онлайн-платформ. Однако в последнее время необходимость наличия прокатного удостоверения признается практически обязательной. Кроме этого, свои контролирующие и блокирующие функции выполняет и Роскомнадзор (РКН). Так, в сентябре 2023 года киноленту якутских кинематографистов «Айта» пришлось исключить из библиотек онлайн-платформ по требованию ведомства, сообщили «Ведомостям» топ-менеджеры двух крупных видеосервисов, получивших соответствующие уведомления от регулятора. Представитель РКН подтвердил эту информацию, пояснив, что служба выявила в фильме «Айта» «деструктивную информацию, противоречащую принципам единства народов России»<sup>1</sup>.

### Заключение

Необходимо констатировать, что отмеченное выше все более пристальное внимание политической власти к процессам социокультурных коммуникаций, определяющим духовное состояние общества, требует проработки всей системы факторов, обеспечивающих соблюдение национальных интересов в этой сфере общественной жизни. Отмечая колоссальные возможности, которые открывает технологическая революция в области коммуникаций и других сфер жизни общества, В. В. Путин на заседании Международного дискуссионного клуба «Валдай» (октябрь 2021 года) подчеркнул, что «они же ставят в прикладном плане философские, моральные, духовные вопросы, которыми еще недавно задавались только писатели-фантасты»<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Истомина М. Роскомнадзор объяснил запрет на показ фильма «Айта». – 19.09.2023 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.vedomosti.ru/media/articles/2023/09/19/995973-roskomnadzor-obyasnil-zapret-na-pokaz-filma-aita> (дата обращения: 29.10.2023).

<sup>2</sup> Заседание дискуссионного клуба «Валдай». 21 октября 2021 г. [Электронный ресурс] // Президент России: [сайт]. – URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/66975> (дата обращения: 04.10.2023).

Надо ли дополнять, что эти философские, духовные вопросы главы государства обращены в первую очередь к ученым, причем в прикладном плане, предполагающем изучение реальных трансформаций и обеспечение практических выводов для политического управления и общественного регулирования важнейших сфер, к которым культура, искусство, в том числе создание художественно-игрового контента, относятся едва ли не в первую очередь?

Кардинальная трансформация отношений между СМИ и обществом, всей системы медиакommunikаций превращает изучение СМИ, и в частности всех видов телевидения как одного из наиболее важных медиакommunikационных и социокультурных институтов общества, в одно из главных направлений научных исследований. Речь идет о концептуальном пересмотре сущности СМИ, их функций в обществе, изучении новейших тенденций их развития, в том числе о телевидении как об одном из наиболее значимых медиакommunikационных каналов социокультурного взаимодействия.

#### Список источников

Васильев Н. А. Изменения в медиапотреблении в современной России / Н. А. Васильев, В.Л. Дубровин // Знание. Понимание, Умение. – 2023. – № 3. – С. 107–129. – DOI: 10.17805/zpu.2023.3.8

Горшков М. К. На переломе веков: социодинамика российской культуры / М. К. Горшков, С. Н. Комиссаров, О. И. Карпухин. – Москва: Федеральный научно-исследовательский социологический центр Российской академии наук, 2022. – 703 с. – ISBN 978-5-89697-390-4. – EDN ZNLAIZ.

Дугин Е. Я. Современные тенденции развития информационно-коммуникативной системы России // Ломоносовские чтения. Глобализация и социальные изменения: материалы научной конференции 2006. Сборник научных докладов. – Москва: МГУ, 2006.

Историческое сознание россиян: оценки прошлого, память, символы: опыт социологического измерения / М. К. Горшков, А. Л. Андреев, Р. Э. Бараш [и др.]. – Москва: ООО «Издательство “Весь Мир”», 2022. – 248 с. – ISBN 978-5-7777-0904-2. – DOI 10.55604/9785777709042. – EDN HEUCDA.

Мамедов А. К. Культура как коммуникация: Российский опыт и проект / А. К. Ма-

#### References

Vasil'ev N. A., Dubrovin V. L. Changes in media consumption in modern Russia. *Znanie. Ponimanie, Umenie = Knowledge. Understanding, Skill*. 2023; 3: 107-129. DOI: 10.17805/zpu.2023.3.8. (In Russ.).

Gorshkov M. K., Komissarov S. N., Karpuchin O. I. At the turn of the century: sociodynamics of Russian culture. *Moskva: Federal'nyj nauchno-issledovatel'skij sociologicheskij centr Rossijskoj akademii nauk = Moscow: Federal Research Sociological Center of the Russian Academy of Sciences*; 2022. 703 p. ISBN 978-5-89697-390-4. (In Russ.).

Dugin E. Ya. Modern trends in the development of the information and communication system of Russia. *Lomonosovskie chteniya. Globalizaciya i social'nye izmeneniya: materialy nauchnoj konferencii 2006. Sbornik nauchnyh dokladov = Lomonosov readings. Globalization and Social Changes: Proceedings of the scientific conference 2006. Collection of scientific reports*. *Moskva: MGU = Moscow: MSU*, 2006. (In Russ.).

Gorshkov M. K., Andreev A. L., Barash R. E. et al. Historical consciousness of Russians: assessments of the past, memory, symbols: the experience of sociological measurement. *Moskva: OOO "Izdatel'stvo "Ves' Mir" = Moscow:*



медов, С. С. Комиссаров. – Москва: МГУ, 2015. – 256 с.

*The Whole World Publishing House, LLC; 2022. 248 p. ISBN 978-5-7777-0904-2. DOI 10.55604/9785777709042. (In Russ.).*

*Mamedov A. K., Komissarov S. S. Culture as communication: Russian experience and project. Moskva: MGU = Moscow: MSU. 2015; 256 p. (In Russ.).*

**Для цитирования:** Дубровин В. Л. Специфика создания художественно-игрового контента в современных условиях // Гуманитарий Юга России. – 2023. – Т. 12. – № 6(64). – С. 116–132.  
DOI 10.18522/2227-8656.2023.6.9  
EDN FFFQVA

**История статьи:**

Поступила в редакцию – 23.10.2023.

Одобрена после рецензирования – 16.11.2023.

Принята к публикации – 17.11.2023.

**Сведения об авторе**

**Дубровин Владимир Леонидович**  
Кандидат социологических наук,  
старший научный сотрудник,  
Институт социологии ФНИСЦ РАН  
AuthorID РИНЦ: 881856  
*vladimir,dubrovin@gmail.com*

**Information about author**

**Vladimir L. Dubrovin**  
Candidate of Sociological Sciences, Senior  
Researcher Institute of Sociology of the  
Federal Research Sociological Center of the  
Russian Academy of Sciences  
*vladimir,dubrovin@gmail.com*