



оригинальная статья

eLibrary EDN: SVFYAP

Развитие креативных индустрий в России (на примере анимации)

Бугаева Хадижа Бахтияровна

Финансовый университет при Правительстве РФ, Россия, Москва

Селиванова Марина Александровна

Финансовый университет при Правительстве РФ, Россия, Москва

eLibrary Author SPIN: 3525-1363

<https://orcid.org/0000-0001-7562-4414>maaselivanova@fa.ru

Аннотация: В России развитие креативных индустрий, в том числе анимации, за последние несколько лет вышло на новый уровень, что связано в первую очередь с пониманием необходимости разработки мер поддержки со стороны государства и принятием закона о развитии креативных индустрий. В настоящее время креативные индустрии могут стать важным драйвером роста экономики страны. Цель – рассмотреть пути развития отечественной анимации как одного из направлений креативных индустрий с учетом цифровой трансформации. Задачи: провести анализ развития креативных индустрий в России и зарубежных странах, выделив их особенности; рассмотреть основные меры поддержки креативных индустрий в России; провести анализ рынка анимации в России и выявить проблемы его развития; предложить рекомендации по развитию анимации в России в условиях цифровизации. Применены такие методы исследования, как анализ открытых статистических данных о динамике развития креативных индустрий в России и зарубежных странах, синтез, обобщение. Выделены особенности развития креативных индустрий и анимации в России, уделено внимание осуществляемой со стороны государства поддержке, применению новых технологий в анимации. В качестве драйверов развития анимации в России выделены: доступ к высокоскоростному Интернету и цифровым платформам; повышение уровня привлекательности за счет применения цифровых технологий (искусственный интеллект, 3D-анимация, виртуальная и дополненная реальность); ориентир на подбор персонализированного контента для уникальных жанров, культурных тем или определенных демографических групп зрителей.

Ключевые слова: креативные индустрии, анимация, предпринимательство, цифровизация, цифровые технологии, инновации

Цитирование: Бугаева Х. Б., Селиванова М. А. Развитие креативных индустрий в России (на примере анимации). *Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Политические, социологические и экономические науки.* 2026. Т. 11. № 1. С. 81–88. <https://doi.org/10.21603/2500-3372-2026-11-1-81-88>

Поступила в редакцию 21.05.2025. Принята после рецензирования 26.08.2025. Принята в печать 01.09.2025.

original article

Development of Creative Industries in Russia: Animation

Hadizha B. Bugaeva

Financial University Under the Government of the Russian Federation,
Russia, Moscow

Marina A. Selivanova

Financial University Under the Government of the Russian Federation,
Russia, Moscow

eLibrary Author SPIN: 3525-1363

<https://orcid.org/0000-0001-7562-4414>maaselivanova@fa.ru

Abstract: The 2024 Federal Law on the Development of Creative Industries in Russia provided the legal framework for extensive state support and the institutionalization of the domestic creative art sector. For instance, the art of animated cartoons has reached a totally new level over the past few years. Today, creative industries are strong enough to become a major driver of the domestic economy. This article describes the effect of digital transformation on Russian animation as a creative industry. While comparing creative industries in Russia and abroad, the authors

summarized the current state support measures, analyzed the domestic animation market, and formulated a set of recommendations on the development of Russian animation in digital environment. Public statistical data revealed the degree of government support and the use of new technologies in animation. Access to high-speed internet and digital platforms is a driver of domestic animation, which raises its attractiveness through digital technologies, e.g., AI, 3D, virtual or augmented reality, etc. Its current focus is on the content tailored for unique genres, cultural topics, or certain demographic audiences.

Keywords: creative industries, animation, entrepreneurship, digitalization, digital technologies, innovations

Citation: Bugaeva H. B., Selivanova M. A. Development of Creative Industries in Russia: Animation. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Politicheskie, sotsiologicheskie i ekonomicheskie nauki*, 2026, 11(1): 81–88. (In Russ.) <https://doi.org/10.21603/2500-3372-2026-11-1-81-88>

Received 21 May 2025. Accepted after review 26 Aug 2025. Accepted for publication 1 Sep 2025.

Введение

В последнее время в РФ большое внимание стало уделяться развитию креативных индустрий, в том числе анимации. На успешное совершенствование анимационной отрасли в России повлияли следующие факторы: богатое историческое наследие (например, студия «Союзмультфильм»), программы государственной поддержки¹, появление новых технологий и развитие международного сотрудничества в данной области. По данным Ассоциации анимационного кино, в 2024 г. насчитывается около 80 анимационных студий, объем производства контента достигает около 200 часов ежегодно, что говорит о развитости данной индустрии и ее больших перспективах².

В феврале 2025 г. в силу вступил ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации», регулирующий предпринимательство в сфере креативных индустрий. В нем выделены субъекты и виды креативных индустрий, а также отражены полномочия федерального органа исполнительной власти в сфере креативных индустрий³. Также в указанном ФЗ представлено несколько направлений государственной поддержки креативных индустрий:

- информационная: предоставление данных и аналитики для информирования стратегий;
- образовательная: предложение обучения и консультационных услуг для профессионалов;
- финансовая: обеспечение ресурсов для развития креативных проектов;
- имущественная: предоставление пространства и инфраструктуры для творческой работы.

На современном этапе развития общества успех анимации обусловлен не только кинотеатрами, но и товарами, стриминговыми платформами и аттракционами в тематических парках, которые еще больше расширяют влияние рынка на экономику страны (получение дохода, создание новых рабочих мест, привлечение и расширение аудитории клиентов и т.д.). При этом анимация легко интегрируется в развлекательную индустрию как источник развлечений, позволяющий формировать культурные ценности нового поколения.

Анимация стала важным инструментом маркетинга, применяемым при продвижении продукции и услуг, т.к. обладает способностью привлекать внимание и заинтересовывать покупателя. Это, во-первых, требует от художников поиска новых подходов в искусстве с учетом актуальных запросов современного общества, а во-вторых, рождает спрос на креативных специалистов. Цифровые технологии оказали значительное влияние на развитие и изменение подходов в анимации. Так, в настоящее время активно развивается искусственный интеллект, который позволяет в разы увеличить скорость создания анимационного продукта, а также технологии виртуальной реальности, которые могут визуально представить данный продукт и вовлечь пользователя.

Вопросы развития анимации отражены в научных работах [1–9]. В данной статье рассмотрено общее состояние креативных индустрий, но акцент сделан на анализе развития анимации, которая играет важную роль в индустрии развлечений. В настоящее время под анимацией понимается не только

¹ Дом с атлантами: новые меры поддержки российской анимации. *Бюллетень Кинопрокатчика*. URL: https://www.kinometro.ru/analytics/show/name/domsatlantami_animation_10072025 (дата обращения: 15.05.2025).

² Виницкая А. Возрождение анимации в России: технологии и жанры. *Ведомости*. URL: https://www.vedomosti.ru/25/yarkiy_kinematograf/articles/2024/10/17/1069386-vozhrozhdenie-animatsii-v-rossii-tehnologii-i-zhanri (дата обращения: 15.05.2025).

³ О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации. ФЗ № 330-ФЗ от 08.08.2024. СПС КонсультантПлюс.

мультипликация, но и кино, видеоигры, реклама, образование и даже социальные сети. По данным Data Bridge Market Research, мировой рынок анимации в 2023 г. составил 353,6 млрд долл. США и будет расти с каждым годом на 5,3 %, что позволит ему достигнуть 534,4 млрд долл. США к 2031 г.⁴

Цель – рассмотреть пути развития отечественной анимации как одного из направлений креативных индустрий с учетом цифровой трансформации. Задачи:

- 1) провести анализ развития креативных индустрий в России и зарубежных странах, выделив их особенности;
- 2) рассмотреть основные меры поддержки креативных индустрий в России;
- 3) провести анализ рынка анимации в России и выявить проблемы его развития;
- 4) предложить рекомендации по развитию анимации в России в условиях цифровизации.

Применены такие методы исследования, как анализ открытых статистических данных о динамике развития креативных индустрий в России и зарубежных странах, синтез, обобщение.

Результаты

Креативные индустрии в России представляют собой быстроразвивающийся и важный сектор национальной экономики, демонстрирующий удивительную адаптивность к серьезным геополитическим и экономическим вызовам. За последнее десятилетие этот сектор претерпел глубокие преобразования, став ключевым фактором инноваций, занятости и культурного развития общества.

По данным ЮНЕСКО, в 2019 г. доля креативных индустрий в ВВП России составляла 3,0 %, в 2020–2022 гг. – по 3,20 %, а в 2023 и 2024 гг. достигла 3,5 % соответственно, тем самым опередив среднемировые показатели (3,1 %)⁵. В 2023 г. Россия по данному показателю даже опережала некоторые развитые страны, например Германию (3,1 %), и догоняла Италию (3,8 %). Самое высокое значение данного показателя в этом же году было

у Великобритании (5,5 %), следом за ней шли США (4,2 %)⁶. Цифровизация послужила основным толчком роста креативных индустрий, позволив творческим предпринимателям обойти традиционные барьеры для входа на рынок и охватить как отечественную, так и международную аудиторию с помощью цифровых платформ и новых каналов сбыта. В основе креативной экономики РФ лежит экосистема, которая включает в себя взаимосвязанные элементы (участники, ресурсы, процессы), взаимодействие которых стимулирует творческую деятельность и инновации.

В России государство уделяет серьезное внимание развитию данного направления, в связи с чем был разработан национальный проект «Креативная экономика», запущенный в 2021 г., с целью выделения средств на развитие инфраструктуры, образовательные программы и гранты для малого креативного бизнеса⁷. Для IT-компаний и культурных организаций введены специальные налоговые льготы (для аккредитованных IT-компаний – льготная ставка по налогу на прибыль до 2030 г. в размере 5 %⁸) и упрощенные административные процедуры, а Инновационный центр «Сколково» и другие технопарки предоставляют программы резидентства с юридическими и финансовыми льготами для стартапов в сфере игр, анимации и цифровых медиа. Помимо этого, на региональном уровне в таких городах, как Москва и Санкт-Петербург, были созданы и успешно функционируют креативные кластеры, например «Хлебозавод» и «Севкабель Порт», которые предлагают субсидируемые рабочие места и сетевые платформы.

В связи с тем, что наблюдается спрос на кадры данной сферы, все больше российских университетов стали предлагать абитуриентам образовательные программы по креативному предпринимательству. Отдельное внимание стоит уделить анимации, которая явно выделяется в креативном предпринимательстве, т. к. в настоящее время появляются новые возможности для создания контента и направлений ее применения: мультфильмы, спецэффекты в кино

⁴ Gupta M. Global Animation Market Size, Share, and Trends Analysis Report – Industry Overview and Forecast to 2032. *Data Bridge Market Research*. URL: <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-animation-market?srsltid=AfmBOoqAnC2HzQc2ekspfe4AnRoGEwrtw4S1VKersVGzOGzRSGmuTpiR2Z> (accessed 15 May 2025).

⁵ Боос В. О., Куценко Е. С., Шарапова А. С. Креативные индустрии в России на подъеме. *ИСИЭЗ*. 23.01.2025. URL: <https://issek.hse.ru/news/1009094163.html> (дата обращения: 05.05.2025).

⁶ Боос В. О., Иванова Е. А., Куценко Е. С. От «сделано в Китае» к «создано в Китае». *ИСИЭЗ*. 02.11.2022. URL: <https://issek.hse.ru/news/791075231.html> (дата обращения: 05.05.2025).

⁷ Креативная экономика. URL: <https://creative-economy.ru/> (дата обращения: 05.05.2025).

⁸ О внесении изменений в части первую и вторую Налогового кодекса Российской Федерации, отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившими силу отдельных положений законодательных актов Российской Федерации. ФЗ № 176-ФЗ от 12.07.2024. *СПС КонсультантПлюс*.

и на телевидении, рекламные ролики, визуализация данных в науке и образовании, создание интерфейсов в веб-дизайне и мобильных приложениях, а также в компьютерных играх.

Российская анимация в мультфильмах успешно перешла от классики советской эпохи к современным постановкам и трендам, что подтверждает деятельность старейшей анимационной студии России «Союзмультфильм». Помимо этого, Ассоциацией предприятий индустрии детских товаров было выделено три самых успешных и кассовых отечественных мультпроекта по итогам 2023 г.⁹:

1. «Маша и Медведь» (студия «Анимаккорд»): доходы от лицензий и продажи сопутствующих товаров – около 500 млн долл. в год; самый кассовый фильм – «Маша и Медведь в кино: 12 месяцев» (109 млн руб.);

2. «Три богатыря» (студия «Мельница»): совокупные сборы в кино составили 7 млрд руб.; самый кассовый фильм – «Три богатыря и Пуп Земли» (1,3 млрд руб.);

3. «Снежная королева» (студия «Воронеж»): совокупные сборы в кино – 6,2 млрд руб.; самый кассовый фильм – «Снежная королева 3: Огонь и лед» (2,3 млрд руб.).

Активную работу в области международного сотрудничества и совместного производства ведет отечественная анимационная студия Wizart Animation.

Число зрителей российской анимации в 2019 г. – 4,8 млн человек, в 2020 г. – 2,4 млн человек, в 2021 г. – 3,8 млн человек, в 2022 г. – 10,3 млн человек, в 2023 г. – 33,3 млн человек. Следует отметить, что, несмотря на многочисленные пакеты санкций, этот показатель увеличился втрое в 2023 г. по сравнению с 2019 г. Указанное доказывает, что российская анимация остается конкурентоспособной на рынке. Правительство РФ реализовало ряд политических мер по поддержке креативных индустрий, признавая их экономический потенциал и потенциал мягкой силы. Так, национальный проект «Креативная экономика» предусматривает целевое финансирование культурного предпринимательства, а особые экономические зоны подразумевают налоговые льготы и инфраструктурную поддержку¹⁰. Министерство культуры РФ и Министерство цифрового

развития, связи и массовых коммуникаций РФ выступили с совместными инициативами по оцифровке культурного наследия и содействию в создании цифрового контента.

Создание креативных кластеров и коворкингов в крупных городах способствовало сотрудничеству и инновациям в различных творческих направлениях. Так, в России успешно функционирует Ассоциация анимационного кино, в которую входят национальные анимационные студии, продюсерские компании, дистрибуторы, телеканалы и другие организации, работающие в сфере анимации. Деятельность Ассоциации направлена на привлечение государственных и частных инвестиций в сферу анимации, тиражирование успешных проектов как внутри страны, так и за рубежом¹¹.

Помимо этого, в апреле 2024 г. холдингом «Национальная Медиа Группа» и Российским Фондом Прямых Инвестиций был создан Коммерческий фонд развития кино и анимации в России, основная задача которого – финансирование производства полнометражных фильмов для проката на коммерческой основе. Объем инвестиций в Фонд составил 8 млрд руб. Холдинг «Национальная Медиа Группа» обеспечит экспертизу отбора проектов, а финальное решение об их финансировании будет приниматься на контентном комитете Фонда¹².

На 2025 г. в «Сколково» запланировано открытие первого в России кластера видеоигр и анимации, который будет местом притяжения представителей индустрии: ведущие компании отрасли смогут создавать видеоигры любого типа и сложности. «Начинающие компании-разработчики и анимационные студии получают доступ к высокотехнологичной профессиональной аппаратуре. Присоединиться к кластеру планируют уже более 40 компаний»¹³.

Анимационные студии инвестируют значительные средства в производственную инфраструктуру и развитие талантов, что приводит к созданию всемирно известных работ, в которых традиционные сюжеты сочетаются с передовыми технологиями.

Развитие креативных индустрий в России обусловлено определенными территориальными особенностями: Москва и Санкт-Петербург являются основными центрами, где расположены крупные

⁹ День отечественной анимации: рэнкинг мультипликационных студий-лидеров России. АИДТ. 08.04.2024. URL: <https://acgi.ru/news/industry/den-rossiyskoy-animatsii-top-5-samykh-uspeshnykh-multiplikatsionnykh-proektov/> (дата обращения: 05.05.2025).

¹⁰ Креативная экономика...

¹¹ Об Ассоциации. ААК. URL: <https://aakr.ru/about/> (дата обращения: 05.05.2025).

¹² НМГ и РФПИ создают Коммерческий фонд развития кино и анимации в России. НМГ. 01.04.2024. URL: <https://nmg.ru/news/nmg-irfpi-sozdayut-kommercheskiy-fond-razvitiya-kino-i-animatsii-v-rossii/> (дата обращения: 05.05.2025).

¹³ «Агентство креативных индустрий» презентовало первый в России кластер видеоигр и анимации. СNews. 01.08.2024. URL: https://www.cnews.ru/news/line/2024-08-01_agentstvo_kreativnyh_industrij (дата обращения: 05.05.2025).

анимационные студии, дизайнерские агентства, технологические стартапы и учреждения культуры. При этом наблюдается заметная тенденция региональной децентрализации: такие города, как Казань, Екатеринбург, Новосибирск и Владивосток, развивают свои собственные творческие экосистемы. Эти региональные центры часто специализируются на определенных нишах. Например, Казань стала центром анимации и исламской моды, в то время как Новосибирск ориентирован на развитие визуальных эффектов и создание образовательного контента.

Анимация весьма эффективна в рекламе, т.к. позволяет привлечь внимание аудитории за счет динамичного воспроизведения контента и визуальной привлекательности. Анимационная реклама позволяет достаточно просто визуализировать идеи и объяснить сложные термины аудитории, в связи с чем наблюдается ежегодное увеличение использования анимационных эффектов в рекламе на 7 % [10]. Особой популярностью графическая реклама (короткие видеоролики, GIF-анимация или графические эффекты в публикации) пользуется в социальных сетях, т.к. помогает обеспечить узнаваемость бренда, преподнести информацию в креативной форме [11–13]. Стоимость такой рекламы зависит от множества факторов (например, дизайн, сложность анимации или длительность ролика), но в целом гораздо дешевле, чем реклама с традиционными съемками [14]. В России анимационную рекламу активно применяют СберБанк, МТС, Яндекс и др. Многие стриминговые платформы не только используют анимационную рекламу, но и предлагают зрителям широкий выбор анимационных шоу и фильмов [15].

Стоит отметить, что в эпоху цифровизации онлайн-платформы произвели революцию и в креативных индустриях. Несмотря на трудности с международными платежами, российские разработчики игр, аниматоры и разработчики программного обеспечения продолжают находить аудиторию по всему миру с помощью альтернативных каналов.

В условиях цифровизации анимация приобрела новые формы и техники, например 2D, 3D, стоп-моушн и др., которые в основном применяются при создании визуальных эффектов и движущихся персонажей в игровом кино [16; 17]. Лучшими анимационными фильмами в 2024 г. стали

«Атака титанов: Последняя атака» (Япония), «Поднятие уровня в одиночку: Второе пробуждение» (Япония), «Дикий робот» (США).

Развитие виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности кардинально изменило способы создания анимационного контента и восприятие зрителя [18; 19]. VR позволяет погрузиться в цифровое пространство, а AR – создавать гибридный опыт взаимодействия. Данные технологии эффективно используют при создании анимационных фильмов такие мировые студии, как Pixar и DreamWorks. Объем мирового рынка VR- и AR-контента неуклонно растет. По итогам 2023 г. объем мирового рынка VR-технологий составил приблизительно 21,1 млрд долл., а объем мирового рынка устройств AR достиг 12,77 млрд долл., тогда как годом ранее он оценивался в 10,34 млрд долл.¹⁴

Инструменты VR и AR позволяют создавать уникальные, интерактивные формы искусства, проводить виртуальные выставки, представлять художественные инсталляции, мультимедийные проекты и даже виртуальные музыкальные концерты. Реализация указанного возможна благодаря Метавселенной – не просто платформенному решению, а принципиально новой экономической модели, в которой основную ценность представляют не материальные товары и услуги, а уникальные переживания, вовлечение и интерактивное взаимодействие пользователей. По прогнозам Statista, в ближайшие несколько лет будет наблюдаться бурный рост мирового рынка Метавселенных, который к 2030 г. может достичь 507,8 млрд долл. США¹⁵.

Также VR- и AR-анимация начала применяться и в сфере образования: отечественные передовые вузы стали создавать различные симуляторы и тренажеры, например бизнес-игры и медицинские симуляторы, которые используются в обучении и для отработки определенных профессиональных навыков [20]. Серьезное влияние на использование таких технологий в образовании оказала пандемия, вызванная COVID-19, которая заставила представителей этой сферы начать искать новые технологии обучения. Таким образом, в школах, колледжах и вузах нашей страны стали популярны анимационные видеоролики, симуляторы и тренажеры, в том числе на основе VR- / AR-технологий, которые позволили вовлечь учеников и студентов в процесс обучения [21–23].

¹⁴ Рынок устройств виртуальной и дополненной реальности. *TAdviser*. 30.12.2025. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Рынок_устройств_виртуальной_и_дополненной_реальности (дата обращения: 05.05.2025).

¹⁵ Мировой рынок метавселенных может достичь \$5,8 трлн к 2030 году. *РБК*. 07.09.2023. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/futurology/64f92d839a79471a8727a84e?from=soru> (дата обращения: 05.05.2025).

Помимо этого, адаптация к новым экономическим реалиям стимулировала инновации в бизнес-моделях, и многие креативные предприятия стали разрабатывать гибридные подходы, сочетающие цифровые и физические возможности.

Однако отрасль анимации сталкивается со значительными структурными проблемами. Экономические санкции нарушили традиционные каналы экспорта и ограничили доступ к международному финансированию.

Заключение

В отношении креативных индустрий и анимации в Российской Федерации наблюдается бурный интерес. Государство же со своей стороны осуществляет поддержку, предоставляя гранты, налоговые льготы и т.д., и создает возможности для их развития. Кроме того, применение новых цифровых технологий (например, искусственного интеллекта) позволяет небольшим студиям и независимым создателям конкурировать с известными игроками, что потенциально демократизирует творческое производство. В креативных технологиях также наблюдается импортозамещение (создание отечественных альтернатив зарубежному программному обеспечению для 3D-моделирования, видеомонтажа и игровых движков), реализуемое на базе государственных грантов и благодаря институциональной поддержке.

Однако все еще существуют проблемы:

- 1) неравномерности доступа к финансированию креативных проектов (например, компании, ориентированные на технологии, имеют больший доступ к венчурному капиталу, чем традиционные культурные организации);
- 2) защиты интеллектуальной собственности, т.к. пиратство продолжает влиять на доходы авторов [24].

Несмотря на имеющиеся трудности, российские креативные индустрии демонстрируют удивительную адаптивность. Многие предприятия успешно освоили внутренние и альтернативные международные рынки, в то время как другие использовали цифровую трансформацию для создания новых форм культурного производства и потребления.

В качестве драйверов развития анимации в РФ можно выделить:

- доступ к высокоскоростному Интернету и цифровым платформам, который гарантирует спрос на анимированный контент (онлайн-

платформы, стриминговые сервисы и социальные сети);

- повышение уровня привлекательности за счет применения цифровых технологий (искусственный интеллект, 3D-анимация, VR и AR), позволяющих создать захватывающие и реалистичные впечатления [25];
- подбор персонализированного контента для уникальных жанров, культурных тем или определенных демографических групп зрителей.

Технологические достижения в таких областях, как искусственный интеллект, VR и блокчейн, создают новые возможности для творческих предпринимателей в разработке инновационных продуктов и услуг.

Траектория развития креативных индустрий в Российской Федерации в предстоящее десятилетие представляет собой сложное переплетение вызовов и возможностей для преобразований. По мере адаптации отрасли к новым экономическим реалиям появляется несколько ключевых тенденций, которые будут определять ее развитие. Например, сектор кино и анимации переживает парадоксальный момент: несмотря на ограничения в международной копродукции, он выигрывает от увеличения государственного финансирования патриотического контента и детских программ, что приводит к росту популярности высокобюджетных анимационных фильмов и исторических драм. Студии же, в свою очередь, разрабатывают инновационные гибридные технологии, сочетающие традиционное повествование с ультрасовременными визуальными эффектами. К тому же стриминговые платформы реагируют на спрос на местный контент, значительно увеличивая свои инвестиции в оригинальные российские сериалы и фильмы.

Конфликт интересов: Авторы заявили об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

Conflict of interests: The authors declared no potential conflict of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

Критерии авторства: Авторы в равной степени участвовали в подготовке и написании статьи.

Contribution: All the authors contributed equally to the study and bear equal responsibility for the information published in this article.

Литература / References

1. Бадзгарадзе Е. Ш. История развития анимации как феномена экранной культуры в цифровую эпоху. *Обществознание и социальная психология*. 2022. № 8. С. 81–88. [Badzgaradze E. Sh. The history of animation development as a phenomenon of screen culture in the digital age. *Obshchestvoznaniye i sotsialnaya psikhologiya*, 2022, (8): 81–88. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/gfyniu>
2. Бондарь Ю. К. Американская анимация в системе информационного противостояния периода Второй мировой войны: на примере анимаций студий "Warner Brothers" и "Disney". *Sciences of Europe*. 2021. № 74-1. С. 22–26. [Bondar Yu. K. American animation in the system of information confrontation during the Second World War: On the example of animation studios "Warner Brothers" and "Disney". *Sciences of Europe*, 2021, (74-1): 22–26. (In Russ.)] <https://doi.org/10.24412/3162-2364-2021-74-22-26>
3. Косинова М. И., Игнатова П. Н. Цифровизация киноиндустрии в условиях пандемии COVID-19. *E-Management*. 2022. Т. 5. № 2. С. 28–34. [Kosinova M. I., Ignatova P. N. Digitalisation of the film industry in the context of the COVID-19 pandemic. *E-Management*, 2022, 5(2): 28–34. (In Russ.)] <https://doi.org/10.26425/2658-3445-2022-5-2-28-34>
4. Кравцов Н. О. История анимации: как рождается искусство. М.: ЛитРес: Самиздат, 2020. 191 с. [Kravtsov N. O. *The history of animation: How art is born*. Moscow: LitRes: Samizdat, 2020, 191. (In Russ.)]
5. Ланина Л. А., Малышев А. В., Ромодановская Н. Б. Анализ развития аудиовизуального кластера в регионе (на примере международного опыта). *Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Экономические науки*. 2020. Т. 13. № 6. С. 31–40. [Lanina L. A., Malyshev A. V., Romodanovskaya N. B. Analysis of the development of the audiovisual cluster in the region (based on international experience). *St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Economics*, 2020, 13(6): 31–40. (In Russ.)] <https://doi.org/10.18721/JE.13603>
6. Левченко Н. В. Мультипликация как средство формирования ценностных установок в СССР в 1950–90-х гг. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология*. 2022. № 4. С. 80–87. [Levchenko N. V. Animation as a means of forming value attitudes in the USSR in 1950–90s. *Journal of the Belarusian State University. Sociology*, 2022, (4): 80–87. (In Russ.)] <https://doi.org/10.33581/2521-6821-2022-4-80-87>
7. Осокина И. В. Современные проблемы развития анимационной деятельности в сфере туризма и гостеприимства в РФ и возможные пути их решения. *In situ*. 2022. № 2. С. 9–12. [Osokina I. V. Modern problems of the development of animation activities in the field of tourism and hospitality in the Russian Federation and possible ways to solve them. *In situ*, 2022, (2): 9–12. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/nnrdus>
8. Рожицына Ю. П. История анимации. *Молодой ученый*. 2022. № 25. С. 424–428. [Rozhitsyna Yu. P. The history of animation. *Molodoi uchenyi*, 2022, (25): 424–428. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/ipvmoe>
9. Яровая Н. Ю. Анимация в цифровой среде. *Вестник ВГИК*. 2024. Т. 16. № 1. С. 145–157. [Yarovaya N. Yu. Animation in digital media. *Vestnik VGIK*, 2024, 16(1): 145–157. (In Russ.)] <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-59-1-145-157>
10. Полишко М. В. Анимация в современной рекламе. *Научная палитра*. 2021. № 4. [Polishko M. V. Animation in contemporary advertising. *Nauchnaya palitra*, 2021, (4). (In Russ.)] URL: <https://culture.esrae.ru/ru/61-1194> (дата обращения: 15.05.2025). <https://elibrary.ru/zshjyb>
11. Иксанов А. Р., Рафиков Р. И. Особенности графического дизайна в сфере рекламы. *Скиф. Вопросы студенческой науки*. 2023. № 5. С. 304–308. [Iksanov A. R., Rafikov R. I. Features of graphic design in the field of advertising. *Skif. Voprosy studencheskoi nauki*, 2023, (5): 304–308. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/zrbzca>
12. Ракова В. В. Роль анимаций в мобильном приложении и их влияние на пользователя. *Вестник науки*. 2024. Т. 3. № 4. С. 478–481. [Rakova V. V. Role of animations in mobile application and their impact on the user. *Vestnik nauki*, 2024, 3(4): 478–481. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/zasvqs>
13. Харечко Д. Е. Анимация как средство визуализации журналистских текстов в социальных сетях. *Медиасреда*. 2021. № 1. С. 30–35. [Kharechko D. E. Animation as a means of visualizing journalistic texts in social networks. *Mediasreda*, 2021, (1): 30–35. (In Russ.)] <https://doi.org/10.47475/2070-0717-2021-10106>
14. Рубайлов Н. Н., Никишкин В. В. Стратегии продвижения и монетизации анимационных проектов в социальных сетях: сравнительный анализ подходов и практик. *Практический маркетинг*. 2025. № 4. С. 12–15. [Rubailov N. N., Nikishkin V. V. Strategies for promotion and monetisation of animation projects in social networks: Comparative analysis of approaches and practices. *Prakticheskij marketing*, 2025, (4): 12–15. (In Russ.)] <https://doi.org/10.24412/2071-3762-2025-4334-12-15>

15. Огнева О. К. Современное состояние американских стриминговых платформ и специфика экранного контента. *Телекинет*. 2023. № 4. С. 6–13. [Ogneva O. K. The current state of US live streaming platforms and specifics features of on-screen content. *Telekinet*, 2023, (4): 6–13. (In Russ.)] <https://doi.org/10.24412/2618-9313-2023-425-6-13>
16. Зуйкова К. В., Леонченко А. В. Визуальные эффекты в кино как синтез разных отраслей кинопроизводства. *ДИСК-2021: Всерос. науч.-практ. конф.* (Москва, 22–26 ноября 2021 г.) М.: РГУ им. А. Н. Косыгина, 2021. Ч. 2. С. 129–133. [Zuykova K. V., Leonchenko A. V. Visual effects in cinema as a synthesis of different branches of film production. *DISK-2021: Proc. All-Russian Sci.-Prac. Conf.*, Moscow, 22–26 Nov 2021. Moscow: RSU named after A. N. Kosygin, 2021, pt. 2, 129–133. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/qanmwr>
17. Зайцев А. Я. Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен. *Человек и культура*. 2023. № 5. С. 39–46. [Zaitcev A. Ya. Artistic image in animated cinema as an integrative multilevel dynamic phenomenon. *Man and Culture*, 2023, (5): 39–46. (In Russ.)] <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2023.5.29996>
18. Чжан С. Технологии создания и визуализации 3D-анимации. *Мир науки. Социология, филология, культурология*. 2023. Т. 14. № 1. [Zhang S. Technologies of creation and visualization of 3D animation. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, 2023, 14(1). (In Russ.)] URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/27KLSK123.pdf> (дата обращения: 15.05.2025). <https://elibrary.ru/gmsdua>
19. Яровая Н. Ю. VR-технологии в анимации. *Вестник ВГИК*. 2021. Т. 13. № 1. С. 46–57. [Yarovaya N. Yu. VR-technologies in animation. *Vestnik VGIK*, 2021, 13(1): 46–57. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/hddkod>
20. Гулов Т. У., Иванченко С. А., Сысоев Н. Д. Технологии виртуальной и дополненной реальности в играх, образовании, медицине, туризме. *Международный журнал гуманитарных и естественных наук*. 2024. № 12-3. С. 63–69. [Gulov T. U., Ivanchenco S. A., Sysoev N. D. Virtual and augmented reality technologies in games, education, medicine, and tourism. *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2024, (12-3): 63–69. (In Russ.)] <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-12-3-63-69>
21. Блинов Д. М. Образовательные анимационные видеоролики в школьном образовании. *Информатика в школе*. 2022. № 1. С. 30–33. [Blinov D. M. Educational animated videos in school education. *Informatika v shkole*, 2022, (1): 30–33. (In Russ.)] <https://doi.org/10.32517/2221-1993-2022-21-1-30-33>
22. Горева О. М., Осипова Л. Б. Современное состояние дистанционного образования в российском вузе. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 2-1. [Goreva O. M., Osipova L. B. The current state of distance education in the Russian high school. *Modern problems of science and education*, 2015, (2-1). (In Russ.)] URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20810> (дата обращения: 15.05.2025). <https://elibrary.ru/uhxfyz>
23. Степанова Я. Д. Компьютерная анимация и мультипликация. Создание анимационного персонажа. *Культура и технологии*. 2020. Т. 5. № 4. С. 211–226. [Stepanova Ya. D. Computer animation and animation. Creating an animated character. *International Culture & Technology Studies*, 2020, 5(4): 211–226. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/srdfip>
24. Борисов И. А. Анализ влияния пиратства на видеоигровую индустрию. *In situ*. 2023. № 6. С. 36–40. [Borisov I. A. Analysis of the impact of piracy on the video game industry. *In situ*, 2023, (6): 36–40. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/nniyih>
25. Зайцев А. Я. Нейросети в современном анимационном искусстве: эстетические инновации и новые горизонты. *Культура и искусство*. 2024. № 12. С. 68–86. [Zaitcev A. Ya. Neural networks in modern animation art: Aesthetic innovations and new horizons. *Culture and Art*, 2024, (12): 68–86. (In Russ.)] <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.12.72074>