

Хуан Ичэн
аспирант Белорусского государственного
университета культуры и искусств
(г. Минск, Республика Беларусь)

КУЛЬТУРНАЯ ИНДУСТРИЯ КУЛЬТУРЫ КНР: СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ

В 1970-е гг. высшее политическое руководство Китайской Народной Республики приняло историческое решение о переходе к политике реформ и открытости. Важнейшей задачей модернизации являлось построение сильного государства, состоящего из гармонично-сочетающихся сфер жизнедеятельности: культуры, политики, экономики, цивилизационного и экологического развития. Коммунистическая партия и государство Китая при этом придавали большое значение роли и месту культуры в реализации намеченных реформ. Так, председатель КНР Цзян Цзэминь на XVI съезде КПК в докладе, посвященном

реформам культурной системы, отмечал, что «твердая позиция государства состоит в том, чтобы совершенствовать культурную политику, направленную на дальнейшее развитие культуры, умножать в целом ее реальные силы и конкурентоспособность» [1].

Необходимость сохранения и укрепления целостного социокультурного пространства Китайской Народной Республики, усиление влияния транснациональных тенденций выявили, что эффективность социально-экономического развития китайского общества во многом зависит от признания государством доминантной роли культуры в динамике социальных процессов, в конечном счете – от выбора модели государственной культурной политики. В связи с этим социалистическое государство КНР, являясь публичной властью под руководством Коммунистической партии в процессе осуществления модернизации всех сфер общества, стремится к обогащению и духовной жизни китайского народа. Руководствуясь решениями XIX съезда КПК (2017 г.) правительство расширило финансовые фонды, предназначенные для инвестирования сферы культуры, постепенно увеличивая объемы кредитования потенциально успешных проектов. На съезде также были определены главные направления реформирования культурной индустрии (文化产业 文ьхуачанье). Ими стали: формирование системы ценностей, предоставление народу более высококачественной духовной пищи, преобразование и мощное развитие массовой культуры, гарантирование защиты культурных прав потребителей, изучение интересов народа в культурной сфере, становление культурной индустрии как важнейшего сегмента национальной экономики. Также особое внимание было уделено углублению реформы открытости (для расцвета и развития культурной сферы), подготовке специалистов в области производства культурной индустрии и дальнейшей реализации данной продукции, соответственно, и открытию или развитию центров (школ, университетов), занимающихся подготовкой данных кадров. По отношению к культурным объектам, имеющим инновационное, высокотехнологичное наполнение, правительству вменялось вводить политику государственного кредитования, т.е. предоставлять государственные займы под низкий процент или субсидирование, тем самым оказывая поддержку развитию сферы культуры [2, с. 98].

Определив культуру в качестве стратегического аспекта державы, в КНР был принят «План активизации культурной индустрии» [3]. Данным документом предусматривалось создание мощной индустрии культуры. Важную роль в развитии сферы культуры имела выработка «Стратегии построения могущественного культурного государства», которая была одобрена на Пленуме ЦК КПК. На партийном форуме была поставлена задача: уделять внимание культурной сфере не меньше, чем проблемам экономического развития. Под руководством партии Госсовет Китайской Народной Республики начал активно проводить политику по стимулированию строительства сферы культуры. Государство значительно увеличило капиталовложения в социально-культурную, ввело сборы на организацию культурных мероприятий, содействовало народным пожертвованиям в дело общественной культуры, поддерживало организацию различных культурных мероприятий силами общественности, расширило доступ на рынок, что в определенной степени позволило смягчить проблемы, связанные с долгосрочным недостатком вложений в строительство культуры, нехваткой средств и т. п.

«Планом национального экономического и социального развития на период тринадцатой пятилетки» предусмотрено уделить серьезное внимание развитию культурной индустрии, повысив ее влияние не только на общественную жизнь, но и на экономическую, политическую стороны страны.

В настоящее время государство, имея юридический статус инвестора, на равных участвует в рыночной конкуренции. В последние десятилетия государственные финансовые капиталовложения в область культуры достигли самого высокого за всю историю КНР уровня. Расходы на культурные мероприятия непрерывно увеличиваются, что в большой степени содействует развитию культурных мероприятий. Общая сумма расходов на культурные мероприятия по всей стране составила 58,082 млрд. юаней, среднегодовой рост достиг 22,5 процента. Так, если в 1978 году расходы на культурные мероприятия в масштабах всей страны

составили 444 млн. юаней, в 2007 году они достигли 19,896 млрд. юаней. Сумма, выделенная на развитие культурной отрасли, в 2015 году выросла на 11% по сравнению с предыдущим годом [4, с. 314]. На основе увеличения расходов на культурные мероприятия центральное правительство и провинциальные администрации установили специальные статьи расходов в области культуры для увеличения поддержки культурного строительства в деревенских районах, особенно в старых революционных районах и местах боев в ходе антияпонской войны, районах проживания национальных меньшинств, приграничных, отдаленных и бедных районах.

Примечательно, что государство постепенно начало формировать негосударственные механизмы финансовой поддержки развития культуры с участием, как государственных вложений, так и частных инвестиций в сферу культуры. Партией и правительством КНР был разрешен допуск частного и иностранного капитала в сферу культуры, а также выдвинута задача по активизации освоения международного культурного рынка и «продвижения» китайской культуры во внешний мир.

Одним из главных средств по развитию культурной индустрии стала политика постепенного снятия ограничений выхода на рынок, были разрешены и даже поощрялись частные иностранные инвестиции в сферу культуры. Государство поддерживало реализацию художественных произведений, продажу в розницу аудио- и видеопродукции, создание развлекательных проектов, а также строительство, улучшение и управление инфраструктурой в сфере культуры. Особенно развивались и поощрялись различные виды частного инвестирования, такие как спонсорство, совместный капитал, разные формы сотрудничества, акционирование предприятий, франшизы [5].

Культурно-массовые учреждения КНР, основанные на государственном капитале, также полноценно адаптируют и используют опыт управления и механизмы рыночной экономики. Вследствие чего происходит увеличение инвестиций в издательское дело, в производство электронной, аудио и видео продукции, в сферу исполнительского искусства, развлечений, кино и театра, анимации и рынка другой художественной продукции. В результате этого книги, газеты и журналы, издаваемые в Китае, отличаются богатством тематики и содержания, они освещают самые разнообразные сферы научной и общественной жизни китайского общества.

Государство стремится поддержать небольшие социально-культурные учреждения, а именно увеличить финансирование, ввести льготное налогообложение и оказать помощь при подборе кадров. Новый курс государственной культурной политики направлен на поощрение благосклонности банков и других финансовых институтов в принятии решений по предоставлению займов для таких организаций с персоналом менее 100 человек. Подобных компаний на рынке культурной индустрии Китая около 80%. Более того, предусматривалась разработка системы по увеличению зарплат и доходов для работников негосударственных учреждений на основе их опыта и достижений, что, способствовало повышению уровня качества их деятельности. Кроме того, государственные органы поощряли деятельность юридических и физических лиц перестройку заброшенных промышленных объектов в целях организации новых учреждений культуры и мест для проведения массовых культурных мероприятий.

Анализ современной внутренней структуры индустрии культуры в Китае, свидетельствует, что традиционные сферы культуры, такие как новостные агентства, издательства, радио- и телевидение и другие, составляющие «костяк» идеологии, в абсолютном большинстве управляются и финансируются государственным капиталом. Однако современные отрасли культуры: Интернет, сфера развлечений и активного отдыха, культурный туризм, реклама и другие сферы, формирующие «периферию», а также «примыкающие» сферы, занимающиеся культурными объектами, оборудованием и смежные с культурным производством, основаны на негосударственной форме собственности.

Таким образом, рыночный механизм и системная модернизация культурной отрасли КНР на основе принципов новой культурной политики позволила индустрии культуры превратиться в эффективный инструмент устойчивого развития социалистической культуры КНР. В

настоящее время она играет активную роль в устойчивом развитии китайского общества, ставшая частью национальной экономики. Так, с 2012 по 2016 год добавленная стоимость культурной индустрии Китая из года в год росла с 1,8 трлн. юаней в 2012 г. до 3,1 трлн. юаней в 2016 г., что составляет 4,14% [3]. Некоторые эксперты рассчитали процент прироста индустрии культуры и прирост ВВП, чтобы получить ставку взноса индустрии культуры. В 2012 года ставка взноса индустрии культуры в экономику КНР превышала 5%, а в 2016 г. – 5,5%. Это показывает, что статус и роль культурной индустрии в экономическом росте возрастают [5].

Уже в начале 2000-х гг. в Китае насчитывалось 197 предприятий, занятых в сфере кинематографии, из них 60 были с участием капитала частных предприятий, ими в 2004 г. было снято более 100 кинофильмов, 80% – частными компаниями [5]. Углубление реформы культурной системы обусловило процесс акционирования некоторых предприятий сферы культуры. В этот же период в КНР существовало свыше уже большое количество предприятий, задействованных в сфере культуры, вышедших на инвестиционные рынки, которые постепенно формируют современный сегмент индустрии культуры.

Наряду с китайским кинематографом важным сегментом индустрии культуры Китая является игровая отрасль. С появлением интернет-технологий сформировалось массовое увлечение индивидов китайского общества мобильными играми. Современная компьютерная игра – это яркий, образный трехмерный мир, который вполне можно считать настоящим из-за высокого качества изображения и звуковых эффектов. В этом мире интерактивное действие очень динамично, присутствует многоуровневая нить событий, создана реалистичная среда с детализированными предметами и персонажами.

С конца 1990-х гг. компьютерные игры становятся частью индустрии культуры, которая захватывает большое количество людей, преимущественно молодежь. Под «компьютерными играми» подразумевают широкий класс программ и технических устройств, на которые они установлены. КНР считается второй страной в мире по величине рынка для видеоигр после США. На магазинных полках можно встретить огромное разнообразие компьютерных игр. Всемирная глобальная сеть быстро и уверенно захватывает своими невидимыми нитями пространство земного шара. В настоящее время к Интернет подключены сотни миллионов компьютеров, узлов провайдеров, любителей и профессионалов, в том числе субъектов молодежной культуры. Динамично входят в жизнь компьютеры и Интернет, подчиняя себе все новых поклонников. Согласно 44-му Статистическому отчету о развитии Интернета в Китае, по состоянию на 2020 г. число интернет-пользователей в стране достигло 854 млн., а число пользователей мобильного телефона в Интернете насчитывало 847 млн. [6]. Исследования показывают, что использование Интернета через мобильные телефоны круглосуточно стало нормой для субъектов китайского общества. Кроме того интенсифицируется использование ими Интернет-приложений. Так, в 2019 г. их использование на душу населения среди пользователей в возрасте от 10 до 14 лет составляло 40 единиц, а в возрасте до 10 лет – 32 [6].

Наиболее увлеченными игроками считается молодежь. В соответствии с данными Информационного центра китайских интернет-сетей CNNIC, онлайн-игры в стране превышают общий уровень пользователей сети, достигнув 9,6 процентных пункта. Среди молодого поколения данный показатель самый высокий – 70, что на 13,1 процентного пункта выше, чем общий уровень пользователей сети [7].

Таким образом, сфера компьютерных игр все больше привлекает внимание представителей бизнеса. Так, в новостях Forbes компании, – отмечают белорусские исследователи, – разработчики игр все чаще выходят на первый план, а выставки компьютерных игр становятся заметными и значимыми событиями. Широкое распространение компьютерных игр послужило основой для возникновения особых субкультур, таких как геймеров, имеющих множество ответвлений: «казуальщики», «хардкорщики», «олдгеймеры», «общественники» и др. Существует даже киберспорт, история. Таким образом, сфера компьютерных игр все больше привлекает внимание представителей бизнеса. Так, в новостях Forbes компании, – отмечают белорусские исследователи, – разработчики игр все чаще выходят на первый план, а выставки компьютерных игр становятся заметными и значимыми

событиями. Широкое распространение компьютерных игр послужило основой для возникновения особых субкультур, таких как геймеров, имеющих множество ответвлений. Существует даже киберспорт, история которого началась в конце XX века. В последние годы проводятся чемпионаты по компьютерным играм различного уровня – от отдельных школ до международных турниров, самым известным из которых является Word Cyber Games (WCG), организованный подобно олимпийским играм. Призовые фонды соревнований по самым популярным играм составляют в среднем порядка 1,5 миллиона долларов. Имеются специальные сайты и блоги, на которых члены данной субкультуры могут делиться новостями и секретами любимой игры.

Мощная китайская индустрия компьютерных игр, учитывая стремительно растущую их популярность, постоянно совершенствуется. Современный уровень информационных технологий позволяет создавать игры с прекрасной графикой, анимацией и мультимедийными эффектами, что приводит к увеличению количества активных игроков, которыми являются люди разного возраста и социального статуса.

Исследования показывают, что наиболее увлекательными являются онлайн-игры «Dota 2», «WorldofTanks», MMORPS в мире – «WorldofWarcraft». Массово пользовательская игра «WorldofWarcraft», принадлежащая к жанру MMORPS, – как полагает российская исследовательница О. Б. Савинская, – предоставляет ее игроку возможность стать героем и прожить в процессе взаимодействия как с запрограммированными персонажами, так и с реальными людьми [8]. Участник игры может освоить ряд профессий, проходить квесты совместно с другими игроками, проживать некоторые приключения, т.е. на некоторое время заменить реальную жизнь.

Dota 2», «WorldofTanks» относятся к многопользовательским соревновательным играм. По каждой из них существуют собственные киберспортивные лиги, проводятся турниры, по результатам которых команды-победители получают денежные вознаграждения, а также признание как среди фанатов, так и среди отдельных государственных и культурных деятелей.

Мобильная игра «Жизнь в Цяннане», появившаяся в 2020 г., отмечает китайский исследователь, не раз попадала в топ запросов в поисковой системе китайского сайта микроблогов. «Держится она в списке самых рейтинговых игр и на популярной платформе онлайн-игр «Тэп-тэп», где ее скачали почти 11 млн. раз, а активно пользуются ею почти 4 млн. человек» [9, с. 82].

Резюмируя сказанное выше, можно утверждать, что, индустрия культуры коренным образом повлияла на такой важный компонент социокультурной сферы, как игры, которая стала доходной статьей для предпринимателей и инвесторов. Так, в структуре валовой продукции индустрии культуры КНР игры приносят 43 млрд. юаней, кино и видеопродукция – 19,5 млрд. юаней, литература – 2 млрд. юаней, сопутствующие товары – 1,4 млрд. юаней [10, с. 39].

Исследования социодинамики культурных индустрий КНР показывают, что эти интеллектуалоемкие индустрии в первой четверти XXI в. задают потребительские тренды и становятся одной из новых точек роста китайской экономики.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Цзян, Цзэминь. Всестороннее строительство общества малого достатка, открыть новые перспективы для дела социализма с китайской спецификой. Доклад на 16-м Всекитайском съезде КПК / Цзэминь Цзян // Жэньминь жибао. – 2002. – № 1 – 18 ноября.

2. 决胜全面建成小康社会夺取新时代中国特色社会主义伟大胜利[D].北京:人民出版社 2017:106. Си, Цзиньпин. Добиться решающей победы в полном построении среднезажиточного общества, одержать великую победу социализма с китайской спецификой в новую эпоху: Доклад председателя ЦК КПК на XIX съезде Коммунистической партии Китая / Циньпин Си. – Пекин : Нар. Изд-во, 2017. – 106 с.

3. Янь, Шуфан, Абрамов В.А. Культурные индустрии как механизм реализации ценностного потенциала «мягкой силы» Китая/ Шуфан Янь В.А. Абрамов //Вестник Читинского государственного университета. – 2011. – №7 (74). –С. 14-21. Report on Development of China,s Media Industry (2015). – China : Social Scitncts Academic Press, 2015.
4. 《2016年中国文化产业增加值首次突破3万亿元》，《光明日报》，2017年5月27日，第12版 = «Добавленная стоимость культурной индустрии Китая впервые в 2016 году превысила 3 триллиона юаней», Guangming Daily, 27 мая 2017 г., – № 12.
5. Китайский информационный интернет-центр (CNNIC). 45-й «Статистический отчет о развитии Интернета в Китае», 2020. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/hlwtjbg/202004/t20200428_70974.htm– Дата доступа: 18.10.2020. =
6. Веб-сайт Китайского информационного интернет-центра: http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/qsnbg/201608/t20160812_54425.htm– Дата доступа: 10.11.2021.
7. Савинская, О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская // Мониторинг. – 2013. – № 5. – С. 123-135.
8. Жан, Шаньчун. Отблески традиции в игровой индустрии / Шаньчун Жан // Китай. – 2021. – № 2-3. – С. 82-84.
9. Цзин, Ту Новая жизнь старого завода / Ту Цзин // Китай. – 2021. – № 4 (185). – С. 38-40.