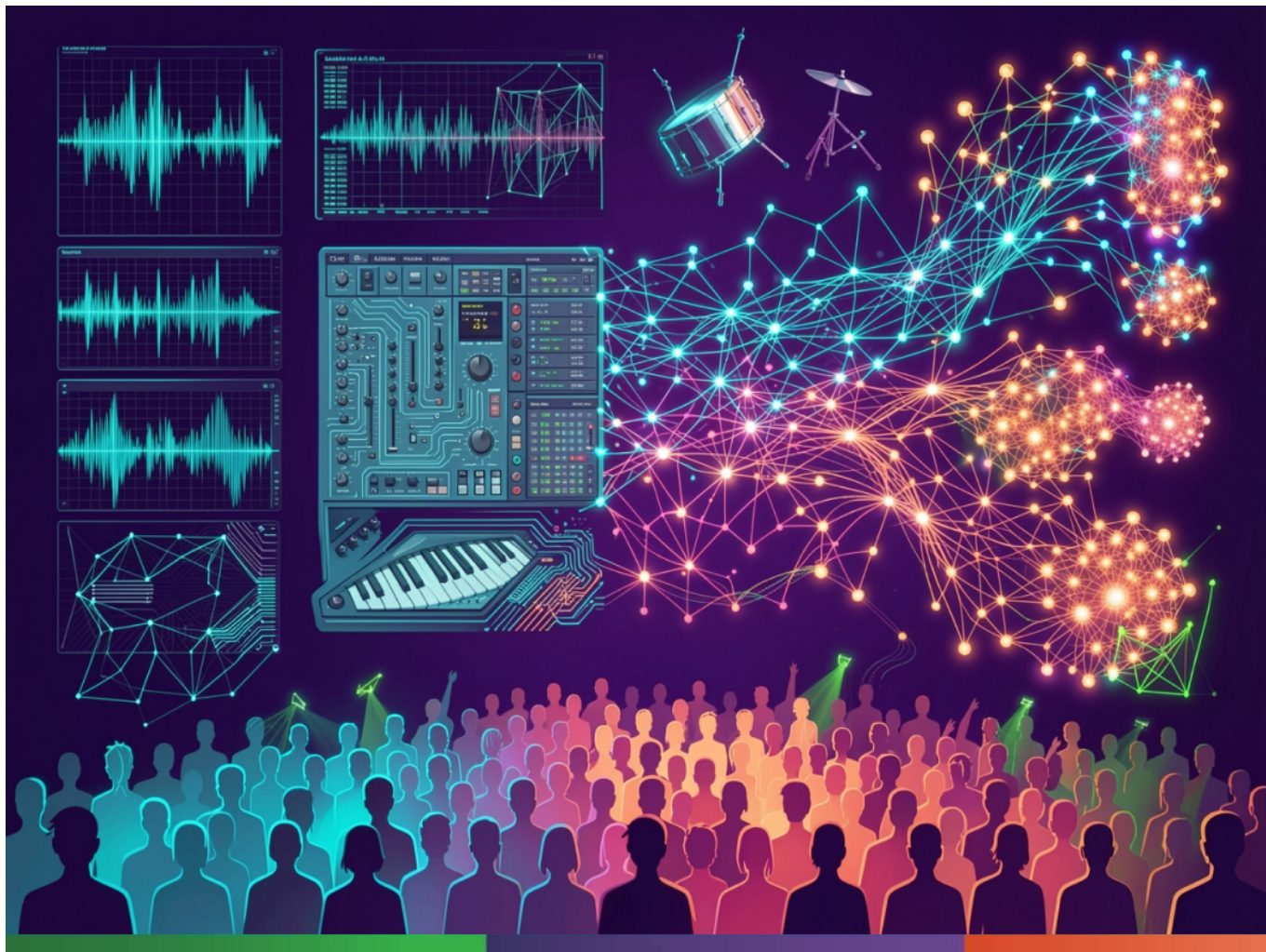


Музыкальные практики генеративного ИИ



Электронная музыка обычно воспринимается как часть индустрии развлечений, однако по своей структуре это показательный пример высокотехнологичного рынка, где пересекаются разработка программного обеспечения, цифровых платформ, систем искусственного интеллекта и инструментов обработки данных. Для технической вышей школы такая область интересна как живая экспериментальная среда, в которой в ускоренном режиме проверяются новые алгоритмы, архитектуры сервисов и пользовательские интерфейсы. Наблюдая за тем, как генеративный ИИ встраивается в практики создания и распространения электронной музыки, можно лучше понимать, какие технологические решения и инженерные компетенции востребованы в современных цифровых индустриях.

Генеративный ИИ в электронной музыке

За последние несколько лет электронная музыка превратилась в одну из ключевых экспериментальных площадок для внедрения генеративного искусственного интеллекта и связанных с ним технологий. По данным IMS Electronic Music Business Report 2025/26 и

аналитики MIDiA Research, именно в этом сегменте наиболее наглядно проявляется сдвиг от классической модели музыкального производства к распределенной создательской экономике, в которой границы между профессиональными и любительскими практиками заметно размываются.

Если ранее цифровые инструменты выступали главным образом в роли ускорителей традиционного творческого процесса, то сейчас ИИ становится самостоятельным актором: он влияет не только на звучание, но и на структуру рынка, поведение пользователей и инвестиционную логику. В электронной музыке это особенно заметно из-за изначально высокой степени технологичности жанра и исторически сильной связи с программным обеспечением, диджейским и студийным оборудованием.

Массовое создание музыки и смена роли программного обеспечения

Одно из ключевых наблюдений отчета состоит в том, что генеративный ИИ и системы разделения стемов за очень короткий период превратились из нишевого технологического тренда в значимый экономический сегмент. В 2023–2025 годах доходы компаний, специализирующихся на генерирующих и «разбирающих» аудио инструментах, выросли на 651%, достигнув порядка 333 млн долларов годовой выручки, при этом число активных пользователей таких решений достигло примерно 63 млн человек в месяц.

Этот рост сопровождается стагнацией и даже спадом в сегменте традиционного музыкального софта (за исключением полнофункциональных цифровых аудиостанций, DAW). Фактически наблюдается перераспределение спроса: пользователи предпочитают более доступные, ориентированные на быстрый результат инструменты, в которых сложность «упакована» в алгоритмы ИИ, а не вынесена на уровень интерфейса и необходимых навыков.

Важно, что ИИ-инструменты встраиваются не только в стадии композиторской и продюсерской работы, но и в практики ремикс-культуры, лайв-перформансов, саунд-дизайна и работы с архивными каталогами. Для электронной музыки с ее традицией ремиксов, эдитов и гибридных перформансов это означает появление нового уровня гибкости, но одновременно — новых вопросов к авторству, лицензированию и моделям распределения доходов между участниками цепочки создания.

Демократизация творчества и расширение базы создателей

Данные потребительских опросов, представленных в отчете, показывают, что почти половина аудитории так или иначе вовлечена в музыкальное творчество или планирует начать им заниматься. Различные формы активности — от игры на инструменте и сочинения текста до выкладывания собственных треков и вокальных записей на платформы — охватывают около 50% респондентов.

На этом фоне генеративный ИИ выполняет роль технологического «ускорителя входа» в экосистему: он снижает порог для тех, у кого нет формальной музыкальной подготовки, доступа к студиям или профессиональному оборудованию. В электронной музыке, где значительная часть практик исторически строится вокруг домашних студий и относительно недорогих контроллеров, это усиливает уже существующий тренд: производство контента

становится массовым, а вход в статус создателя перестает требовать длительного периода обучения.

С точки зрения создательской экономики это означает расширение «длинного хвоста» — множества малых и средних создателей, для которых музыка может быть не основным источником дохода, но важным элементом идентичности, социального капитала и частичной монетизации. В электронной музыке такой длинный хвост тесно связан со сценами и микрожанрами, которые формируются вокруг локальных сообществ, клубов и онлайн-платформ. Генеративный ИИ ускоряет появление этих микросцен, позволяя быстрее создавать и распространять материал, а также экспериментировать с гибридными форматами.

Новые модели ценности

Расширение базы создателей влечет за собой изменение представлений о ценности музыкального продукта. В традиционной модели основным объектом монетизации был завершенный трек или альбом, права на который закреплялись за авторами, продюсерами и правообладателями. В условиях, когда миллионы пользователей создают и публикуют музыку с помощью генеративных моделей, ценность смещается от финального произведения к процессу (участие в создании) и к сцене (принадлежность к определенному сообществу).

Для электронной музыки, характеризующейся ярко выраженной клубной и фестивальной культурой, это означает, что экономическая значимость живых событий и связанных с ними сервисов (мерч, спонсорство, агентские услуги) возрастает. В отчете подчеркивается роль сцен как основы долгосрочной устойчивости жанра: именно сцены, как сети связей между артистами, площадками, фанатами и цифровыми платформами позволяют выдерживать конкурентное давление как со стороны других жанров, так и со стороны массовой ИИ-генерации.

В этой логике генеративный ИИ можно рассматривать не только как источник музыкального контента, но и как средство усиления сцены: он позволяет участникам быстрее реагировать на изменения настроений, создавать локальные версии глобальных трендов и поддерживать высокую плотность коммуникации внутри сообществ.

Методологические и исследовательские возможности

Для научного анализа музыкальной индустрии сложившаяся ситуация открывает несколько перспективных направлений. Во-первых, требуется пересмотр методик измерения рынка: учет сегмента ИИ-инструментов, оценка его влияния на традиционный софт, а также моделирование экономических эффектов от массового входа новых создателей в экосистему. В отчете уже предпринята попытка включить в общую оценку рынка электронной музыки долю выручки стриминговых сервисов, приходящуюся именно на этот жанр, что демонстрирует возможный подход к учету «размытой» ценности внутри крупных цифровых платформ.

Во-вторых, возникает необходимость в более тонкой фиксации статусных и правовых ролей внутри ИИ-опосредованного творчества: от авторства и соавторства до распределения доходов между разработчиками моделей, музыкантами и правообладателями исходных данных. Электронная музыка с ее гибкой традицией ремиксов и коллабораций может служить удобной

модельной системой для тестирования новых правовых и экономических конструкций.

Взаимодействие генеративного ИИ и электронной сцены представляет интерес для исследований коллективных эмоций и культурных реакций на социально-политические изменения: ускорение и усложнение звучания, рост жестких поджанров и динамика микросцен могут рассматриваться как индикаторы «эмоционального состояния» общества, фиксируемые быстрее, чем через традиционные опросы и статистику.

Тематики для дальнейшего изучения

Помимо блока, связанного с генеративным ИИ и создательской экономикой, отчет IMS Electronic Music Business Report 2025/26 предлагает широкий массив эмпирических данных и аналитики по различным аспектам индустрии электронной музыки. Ниже перечислены ключевые тематические направления:

- Динамика глобального рынка записанной музыки в 2018–2025 годах, включая рост стриминга, стабилизацию загрузок и расширение сегмента «фан-экономики».
- Развитие музыкального издательского сегмента и его опережающий рост по отношению к лейблам.
- Структура и динамика рынка музыкальных стриминговых сервисов, включая распределение долей между крупнейшими платформами.
- Финансовые показатели ведущих музыкальных компаний (лейблы, издательства, DSP, live-сектор) и особенности роста в постпандемийный период.
- География электронной музыки: ключевые страны и регионы, показатели слушательской базы, особенности позиционирования жанра в разных национальных контекстах.
- Социальные и стриминговые платформы как инфраструктура для роста аудитории электронной музыки.
- Фестивальная и клубная экономика, включая кейс Ibiza, а также тенденции в структуре фестивальных лайнапов.
- Изменение жанрового ландшафта и рост отдельных поджанров.
- Гендерная структура диджейского сообщества.
- Инвестиции в музыкальные каталоги и растущая доля электронных артистов в портфелях сделок.

Материал IMS Electronic Music Business Report 2025/26