

## **ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

*На заседании Правительства под председательством Премьер-министра РК Олжаса Бектенова рассмотрены вопросы развития креативных индустрии и цифровизации сфер культуры и искусства.*

### ***По линии Министерства культуры и информации РК***

С 2021 года Президент Казахстана подчеркивает важность укрупнения креативного сектора в экономике страны. За этот период функционировал специальный проектный офис, была принята концепция развития отрасли, проведена работа по институциональному формированию и стимулированию бизнеса.

#### **1. Направления креативной индустрии**

- Ювелирное дело
- Кино и анимация
- Мода
- Телевизионные программы
- Народные промыслы
- IT и разработка игр

#### **3. Статистика**

- Количество зарегистрированных субъектов креативной индустрии: 45 597.
- Доля валовой добавленной стоимости (ВДС) в ВВП: 1%.
- Более 50% субъектов находятся в Алматы и Астане.
- 70% субъектов составляют индивидуальные предприниматели.
- Наибольшее количество субъектов МСБ зарегистрировано по направлению «народные промыслы»: 12 660.
- Лидеры по количеству ремесленников:
  - Алматы: 1 976
  - Астана: 1 349
  - Шымкент: 1 254
  - Туркестанская область: 969.
- 40% всех ТОО приходятся на IT-сектор.

#### **4. Занятость**

- В креативных секторах занято 143 600 человек.
- Наиболее трудоемкие отрасли: IT, архитектура и мода, культурно-досуговые учреждения, библиотеки и музеи, народные промыслы.

#### **5. Меры поддержки**

- С февраля 2024 года креативные предприниматели включены в специальный налоговый режим розничного налога.

- За год действия режима количество субъектов креативных индустрий увеличилось на 15% (на 6 033 субъекта), численность занятых возросла на 15% (на 2 000 человек).

## **6. Мировые рейтинги**

- По данным Global Innovation Index-2024, Казахстан поднялся с 93-го на 65-е место по показателю «Креативные товары и услуги» и с 60-го на 31-е место по показателю «Производство национальных фильмов».

## **7. Перспективы**

- Налоговые послабления положительно сказались на креативных отраслях экономики.
- Льготный налоговый режим для резидентов «Астана хаб» демонстрирует большой потенциал креативной индустрии в стране.

С учетом обсуждения проекта нового Налогового кодекса предлагается рассмотреть ряд стимулирующих налоговых мер для креативной индустрии. Эти меры могут включать сохранение специального налогового режима «розничного налога», а также установление льготных ставок по налогу на добавленную стоимость (НДС) и корпоративному подоходному налогу (КПН).

### **Законодательные новеллы**

В начале текущего года был принят закон, направленный на поддержку креативной индустрии. Законодательные изменения сосредоточены на трех основных направлениях:

- Институциональное развитие.
- Развитие инфраструктуры.
- Меры поддержки приоритетных отраслей.

Закон предусматривает поправки, касающиеся расширения компетенций уполномоченного и местных исполнительных органов, а также определяет юридическое лицо, оказывающее содействие развитию креативных индустрий. Закрепляется также компетенция уполномоченного органа по разработке и утверждению правил оказания государственной поддержки.

### **Финансирование**

Подписан Бюджетный кодекс, который включает финансирование развития креативной индустрии через отчисления 3% от реализованных лотерейных билетов национального лотерейного оператора.

### **Институциональное направление**

В соответствии с поручением Президента в 2021 году планируется создание специализированного института поддержки креативной индустрии. Юридическим лицом, оказывающим содействие, станет Фонд развития креативной индустрии, который будет создан в форме корпоративного фонда с участием ведущих творческих и образовательных организаций Казахстана.

### **Основные направления деятельности Фонда**

Фонд будет осуществлять деятельность по четырем основным направлениям:

- Выявление талантов, включая организацию конкурсов и мобильных продюсерских центров.
- Девелопмент проектов, включая акселерацию, коммерциализацию и привлечение инвестиций.
- Развитие инфраструктуры, включая создание хабов и арт-площадок.
- Содействие экспорту, включая маркетинг и защиту авторского права.

### **Примеры международной практики**

Подобные структуры существуют в других странах, таких как Фонд «Creative England» в Великобритании и фонд «Creative Korea» в Южной Корее, который стал основным оператором продвижения корейской культурной волны «халлю».

### **Венчурное инвестирование**

Бюджет Фонда будет формироваться за счет отчислений от деятельности национального лотерейного оператора. Одним из главных направлений станет развитие венчурного инвестирования в сфере креативных индустрий, с созданием венчурного подразделения на базе МФЦА и привлечением управляющих компаний для эффективного размещения средств.

### **Развитие инфраструктуры креативной индустрии Казахстана**

Согласно новой законодательной инициативе, местные исполнительные органы наделяются полномочиями по развитию креативной индустрии. Это направлено на создание и развитие креативных хабов в регионах страны. Глава государства поручил открыть креативные центры не только в Астане и Алматы, но и в областных центрах и крупных городах.

### **Открытие креативных хабов**

На сегодняшний день в республике открыты 12 креативных хабов. В Акмолинской, Алматинской, Жетісу, Жамбылской, Западно-Казахстанской, Карагандинской, Костанайской и Павлодарской областях работа по созданию хабов еще не завершена.

### **Роль креативных хабов**

Креативные хабы должны стать главной инфраструктурой в регионах для развития креативной индустрии. Они будут служить центрами привлечения и работы с талантами, вовлекая в экосистему центры дополнительного образования, средне-специальные и высшие учебные заведения, а также частные хабы и творческие площадки. После завершения создания экосистемы региональные хабы станут подразделениями Фонда развития креативной индустрии, предоставляя тот же пакет услуг для креаторов.

### **Компетенции Министерства**

Министерству науки и высшего образования будет закреплена компетенция по разработке и утверждению правил оказания государственной поддержки и стимулирования креативной индустрии. Будут разрабатываться финансовые меры (гранты, субсидии, социальные заказы) и нефинансовые

меры (развитие инфраструктуры, маркетинг, обучение) поддержки для отрасли.

### **Приоритеты государственной поддержки**

Учитывая мировую практику, будет необходимо выбрать точечные приоритеты для направления мер государственной поддержки в креативной индустрии.

#### **Ожидаемые показатели к 2029 году:**

- **Увеличение доли занятых в сфере креативных индустрий на 5% ежегодно:**
  - 2025 г. – 143 600 чел.
  - 2026 г. – 150 780 чел.
  - 2027 г. – 158 319 чел.
  - 2028 г. – 166 235 чел.
  - 2029 г. – 174 546 чел.
- **Увеличение субъектов предпринимательства в сфере креативных индустрий на 5% ежегодно:**
  - 2025 г. – 45 500 ед.
  - 2026 г. – 47 775 ед.
  - 2027 г. – 50 163 ед.
  - 2028 г. – 52 672 ед.
  - 2029 г. – 55 305 ед.
- **Увеличение доли экспорта креативных продуктов и услуг на 5% ежегодно:**
  - 2025 г. – \$96 млн
  - 2026 г. – \$100 млн
  - 2027 г. – \$105 млн
  - 2028 г. – \$111 млн
  - 2029 г. – \$116 млн
- **Увеличение вклада креативных индустрий в ВВП страны до 2% к 2029 году:**
  - 2025 г. – 1,3%
  - 2026 г. – 1,5%
  - 2027 г. – 1,7%
  - 2028 г. – 1,9%
  - 2029 г. – 2,0%

В целях достижения поставленных показателей необходимо создать качественно новые условия для развития креативной индустрии в регионах. Местным исполнительным органам следует обратить особое внимание на усиление мер поддержки, поскольку не все объекты этой отрасли находятся в ведении Министерства. Существует значительный дефицит кинотеатров, специализированных помещений и инфраструктуры, необходимых для полноценного функционирования и развития креативных компаний.

Инвесторам рекомендуется обратить внимание на значительный и перспективный потенциал креативной индустрии и вкладывать средства в проекты, основанные на принципах государственно-частного партнерства.

Особое внимание стоит уделить строительству крупных концертных залов, креативных хабов, кинотеатров и других объектов, которые смогут стать центрами притяжения для творческих людей и зрителей, стимулируя развитие всей отрасли. Министерство готово оказать полное содействие в этом вопросе.

На коллегии Министерства были рассмотрены дальнейшие меры по цифровизации области культуры и искусства. Это ключевой приоритет ведомства на 2025 год.

Министерством культуры и информации реализуются цифровые проекты в сфере культуры, архивного и библиотечного дела, кино, а также учета данных неправительственных организаций.

На сегодняшний день, в Министерстве функционируют следующие информационные системы:

1. Информационная система «е-Архив».
2. Информационная система «База данных неправительственных организаций».
3. Информационная система «Цифровая национальная библиотека».
4. Информационная система «Единый мониторинг организаций, осуществляющих кинопоказ и производство фильмов».

**Система «е-Архив»** нацелена на автоматизацию процессов деятельности ведомственных и государственных архивов.

Проект направлен на обеспечение сохранности архивных документов в цифровом формате, автоматизацию государственных услуг в сфере архивного дела, а также на расширение доступа к архивным материалам для научных исследований и всех заинтересованных граждан.

К «е-Архив» подключены 1591 госучреждений, в том числе госорганы, подотчетные АП РК. Осуществлена интеграция с 20 информационными системами госорганов.

Кроме того, в системе оказываются 2 госуслуги («апостилирование архивных справок» и «выдача архивных справок»). По итогам 2024 года в рамках системы оказано 672 375 госуслуг.

В январе текущего года из Единой системы электронного документооборота госорганов в информационную систему «е-Архив» переведено более 2 млн документов 15 центральных госорганов.

В текущем году планируется дальнейшее развитие системы. Так в рамках Плана модификации будет расширен функционал системы, повышен доступ к документам в различных форматах, а также внедрен атрибутивный поиск.

**Система «е-Библиотека»** – нацелена на обеспечение сохранности и популяризации национального культурного печатного наследия, повышения его доступности и эффективности использования, а также внедрение автоматизированной библиотечно-информационной системы.

Проект позволит повысить уровень читаемости у населения страны, качество библиотечных услуг, а также облегчит доступ к библиотечным ресурсам

На сегодняшний день в системе Казахской национальной электронной библиотеки (КазНЭБ) насчитывается более 80 тыс. электронных копий книг. За 2024 год посещаемость данного портала составила свыше 400 тыс. пользователей.

Далее, на базе КазНЭБ планируется разработка и масштабирование Единой автоматизированной библиотечной системы (ЕАБИС).

ЕАБИС – это централизованная цифровая платформа, предназначенная для автоматизации процессов управления библиотечными фондами, каталогизации, обслуживания читателей и обмена информацией между библиотеками страны. Так, например, в системе будет внедрен «электронный читательский билет», который позволит не только пользоваться ресурсами библиотек Казахстана в электронном формате, но и обеспечит доступ к бумажной литературе за счет единой библиотечной сети, вне зависимости от местоположения читателя.

Так, на текущий момент система ЕАБИС пилотируется на базе Национальной библиотеки, далее будет масштабирована на библиотеки всех уровней.

Также действует система **«База данных неправительственных организаций»**. Она нацелена на обеспечение прозрачности деятельности неправительственных организаций, упорядочивание размещения государственного социального заказа, предоставление грантов и присуждение премий, а также инвентаризацию активных НПО в Казахстане.

Кроме того, проект позволит упростить процедуры подачи заявок и предоставления отчетности по полученным финансовым ресурсам, а также осуществлять поиск партнеров как среди НПО для совместной деятельности, так и доноров для финансирования проектной деятельности.

С декабря 2024 года в результате совместной работы с МЦРИАП система «База данных НПО» перешла на обновленную цифровую платформу ([esep.govtec.kz](http://esep.govtec.kz)). Так, с 1 января т.г. прием отчетов от казахстанских НПО осуществляется на указанной обновленной платформе.

В этом году, в целях дальнейшего развития системы планируется интеграция с государственными базами данных физических и юридических лиц, с системами Комитета государственных доходов, судебных органов «Төрелік» и др.

Разработана единая **система мониторинга фильмов**.

Система «е-Кино» призвана повысить прозрачность киноотрасли, а также обеспечить равномерность распределения кассовых сборов в стране.

Данные «е-Кино» приходят с кинотеатров из билетной системы в режиме реального времени. Система позволяет получать данные по сборам и количеству зрителей в рамках отдельного сеанса и региона показа фильма, осуществлять мониторинг загрузки билетов, осуществлять анализ показов и сборов кино, в том числе в разрезе жанров, языка, а также страны-производителя.

На текущий момент «е-Кино» находится в опытной эксплуатации. К системе подключены 68 кинотеатров страны из 103, учтено 30,4 млн тенге кассовых сборов, 20310 билетов.

В настоящее время прорабатывается вопрос тестирования системы на соответствие требованиям информационной безопасности в целях дальнейшего введения в промышленную эксплуатацию.

Система будет являться первым шагом цифровизации креативных отраслей.

Кроме того, Министерством реализуется 4 цифровых инициатив с применением искусственного интеллекта:

**1. «Цифровое озвучивание контента на государственный язык с помощью ИИ» и «Сурдоперевод на государственном языке для слабослышащих и не слышащих граждан».**

Данные инициативы упростят перевод и озвучивание видеоконтента на государственный язык, ускорят процесс перевода и адаптации фильмов и сериалов, а также в целом повысят инклюзивность в этой сфере.

Реализацию данных инициатив Министерство осуществляет через проект KazLLM.

**2. «Оцифровка историко-культурного наследия Казахстана».**

В настоящий момент под эгидой Министерства функционирует информационно-просветительская платформа «Qazaq Culture». Платформа работает на 8 языках (*казахский, английский, русский, турецкий, китайский, арабский, испанский, французский*).

«Qazaq Culture» рассказывает о культурных ценностях нашей страны не только для казахстанской, но и зарубежной аудитории.

В рамках работ по масштабированию “Qazaq Culture” будет запущен отдельный модуль с оцифрованными объектами историко-культурного наследия нашей страны, ценными экспонатами и редкими реликвиями. Основная задача - не выходя из дома посещать музеи нашей страны, театры и выставки, знакомиться с золотым фондом казахстанского телевидения.

**3. «Национальная цифровая база знаний с элементами искусственного интеллекта».**

Национальная база знаний с элементами искусственного интеллекта нацелена на создание интегрированной платформы. Это будет поисковая система, которая позволит объединить образовательные, научные и культурные данные.

Инициативу планируется реализовать путем интеграции проектов «е-Библиотека» и «е-Архив», а также при необходимости с другими системами госорганов.

В рамках празднования 80-летия Победы в Великой Отечественной войне Министерством проводится работа по увековечиванию памяти о наших соотечественниках, совершивших беспримерные ратные и трудовые подвиги.

Функционирует информационный портал «Батырларға тағзым», на котором размещены сведения о более 100 тыс. участниках Великой Отечественной войны.

Специально к 9 мая будет запущена обновленная версия портала «Батырларға тағзым». В целях аккумуляции всех сведений, хранящихся в архивных фондах Казахстана, данный портал будет объединен с системой «e-Архив».

Таким образом, посредством портала каждый казахстанец получит доступ к уникальным архивным данным того периода.

### ***По линии продюсерского центра TOP PRO CINEMA***

Казахстанские фильмы по итогам 2024-го года собрали в кинотеатрах более 22 млрд тенге. Сразу на треть больше, чем в 2023-м. При этом, количество вышедших в прокат картин увеличилось за год с 65 до 107. Если посмотреть на ТОП-20 самых кассовых фильмов прошлого года, 70% из них отечественного производства. Еще пару лет назад львиную долю прибыли собирало иностранное кино.

Внедрены прозрачные и понятные рынку правила конкурсного отбора кинопроектов, претендующих на средства Центра кино. Большие надежды возлагаются на возрождение студии «Казахфильм» за счет нововведений, позволяющих Министерству культуры и информации напрямую финансировать процесс создания кино.

Имеется острая необходимость капитального обновления материально-технической базы. «Казахфильм» вновь может стать центром притяжения талантов и локомотивом развития не только в киноиндустрии, но и в сфере производства сериалов.

Ежегодно в Казахстане снимают уже не единицы, а десятки популярных сериалов, набирающих высокие рейтинги на ТВ и многомиллионные просмотры в Интернет-пространстве, которые покоряют сердца не только казахстанских, но и иностранных зрителей.

Казахстанский контент уже покупают Россия, Кыргызстан, Ирландия, Германия, Азербайджан, Турция, Индия, Южная Корея, Великобритания и Узбекистан.

«Хабар» и «Казахстан» за последние 2 года продали за границу больше 30 своих сериалов, а за их дистрибуцию на глобальном рынке взялся немецкий медиагигант «ZDF».

У продюсерского центра «TOP PRO CINEMA» имеется два эксклюзивных контракта на производство сериалов с крупнейшей на постсоветском пространстве стриминговой платформой «Кинопоиск».

И количество заявок со стороны наших иностранных партнеров на создание в Казахстане оригинальных сериалов по их заказу неуклонно растет, что является лучшим подтверждением высокой востребованности отечественных креативщиков.

В тоже время существуют проблемы. Отрасли не хватает квалифицированных кадров, способных соответствовать мировым стандартам качества. Это касается и сценаристов, и режиссеров, и операторов, и

осветителей, и продюсеров, и даже гримеров. Производители кино и сериалов ютятся в небольших офисах и полуподвальных помещениях, в которых не то что организовать обучение, но и просто пригласить иностранных гостей порой проблема. В этом вопросе возлагаются большие надежды на планы Министерства культуры и информации по развитию креативных хабов и особенно киностудии «Казахфильм».

### ***По линии Министерства цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности***

Цифровая трансформация сферы культуры и искусства нацелена на прогнозирование успеха творческих проектов за счет внедрения современных технологий анализа данных, включая искусственный интеллект и обработку больших данных.

При этом принимаются меры по противодействию теневому обороту, за счет исключения искаженных данных о кассовых сборах кинотеатров и непрозрачного распределения доходов.

В настоящее время Министерством культуры и информации оказывается 21 видов госуслуг. Из них 12 полностью автоматизировано, 8 автоматизировано частично и 1 услуга оказывается бумажно.

За 2024 год оказано порядка 530 тыс. госуслуг. Из них 66,6% оказано в электронном формате. Проведен реинжиниринг 46 бизнес-процессов Минкультуры, включая 6 бизнес-процессов в сфере кинопроизводства. Из них 3 процесса по производству кинопроектов и 3 по их распространению.

Анализ данных за 2019–2023 годы показал, что при выделении государством 19 млрд тенге на поддержку 98 отечественных кинопроектов в прокат вышли лишь 23 фильма, собравшие в совокупности 1,5 млрд тенге.

Это свидетельствует о низкой эффективности использования бюджетных средств. Следовательно, цифровые инструменты сделают финансирование кино прозрачнее, помогут контролировать расходы и повысить эффективность вложений.

Кинопроизводство сталкивается с рядом системных проблем, включая избыточный бумажный документооборот, отсутствие цифровых инструментов в распределении господдержки и риски искажения кассовых сборов.

Это приводит к затягиванию выпуска фильмов, субъективности в принятии решений и финансовым издержкам.

В целях решения данной проблемы, разработана информационная система e-Kino которая должна обеспечить автоматизацию процессов, исключить бюрократические барьеры и минимизирует субъективность решений через AI и Big Data. Также интеграция с билетными сервисами устранил теневой оборот, а цифровая экосистема, включая стриминговые платформы и краудфандинг, создаст новые финансовые возможности, обеспечивая прозрачность и устойчивое развитие киноиндустрии.

В экосистеме Astana Hub сформировались стартапы, разрабатывающие продукты в сфере креативной индустрии.

Причем они успешно работают не только на внутреннем рынке, но и на внешнем. Только по итогам 2024 г. они заработали более 40 млрд тг. экспортной выручки, и создали более 1 тыс. рабочих мест.

Современные технологии кардинально трансформируют креативные индустрии, открывая новые возможности для культуры и искусства.

В мире все больше появляется тренд на использование искусственного интеллекта в креативной индустрии как одного из инструментов повышения эффективности.

К примеру, бельгийская компания ScriptBook использует ИИ для анализа сценариев и прогнозирования коммерческого успеха фильмов с точностью до 87%, помогая инвесторам принимать обоснованные решения.

Стоит отметить, что рынок генеративного искусственного интеллекта в креативных индустриях стремительно растет.

В 2024 году его объем оценивался в \$3,1 млрд, а к 2030 году достигнет \$12,6 млрд. Это подтверждает, что цифровые технологии и искусственный интеллект становятся неотъемлемой частью креативной экономики.