

Концепция развития креативных индустрий РК 2026-2030

Версия 3.0 (28.03.2026) — с учётом fact-check по 14 исследовательским блокам, расширенного бенчмарка (18 стран), верификации 22 целевых индикаторов, исследования 29 индустрий КЗ, кросс-кластерного анализа (образование, гастрономия, той-индустрия, господдержка) и 50 цитат представителей отрасли. Все факты промаркированы источниками.

ПРОЕКТ (Черновик, разработан Альянсом креативных индустрий Казахстана (CIAQ) при поддержке Фонда развития креативных индустрий и активном участии креативного сообщества Казахстана)

Предложения, комментарии, правки можно реализовать в трех вариантах:

- Комментарий в данный документ
- Отдельный файл/письмо на david@ciaq.kz
- Заполнить google form <https://forms.gle/6fc9HXKQm873dr26>

КОНЦЕПЦИЯ

развития креативных индустрий Республики Казахстан на 2026-2030 годы

Содержание

1. Паспорт
2. Анализ текущей ситуации
3. Обзор международного опыта
4. Видение развития отрасли
5. Основные принципы и подходы
6. Целевые индикаторы и ожидаемые результаты
7. План действий по реализации

Структура документа соответствует Порядку разработки концепций (Глава 2, п.19)

Раздел 1. Паспорт

Основные параметры документа (п.20 Порядка)

«Мы должны создать все условия для масштабного развития креативной экономики в нашей стране. Креативная индустрия охватывает медиа, кино, музыку, дизайн, образование и информационные технологии.» — Касым-Жомарт Токаев, Президент Республики Казахстан, Послание народу Казахстана, Akorda.kz

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ
Наименование	Концепция развития креативных индустрий Республики Казахстан на 2026-2030 годы
Основание для разработки	Поручение Президента РК; итоги реализации Концепции развития КИ на 2021-2025 годы (Постановление Правительства РК №860 от 30.11.2021); Закон РК № 266-VIII ЗРК от 18.02.2026 «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты РК по вопросам поддержки и развития креативных индустрий»
Государственный орган-разработчик	Министерство культуры и информации Республики Казахстан (МКИ РК)
Соисполнители	МНЭ РК, МЦРИАП РК, МФЦА, МТИ РК, МНВО РК, региональные акиматы, НПП «Атамекен»
Отраслевые партнёры	CIAQ — Альянс креативных индустрий Казахстана, Фонд развития креативных индустрий
Сроки реализации	2026-2030 (5 лет)
Этапы	Этап 1 «Фундамент» (2026-2027), Этап 2 «Масштабирование» (2028-2029), Этап 3 «Лидерство» (2030)

Раздел 2. Анализ текущей ситуации

Оценка состояния отрасли, проблемы, тенденции (п.21)

2.1 Итоги реализации Концепции 2021-2025

Концепция развития креативных индустрий на 2021-2025 годы (Постановление № 860 от 30.11.2021) заложила институциональные основы для развития сектора. Ключевые достижения:

- **Классификация:** В рамках Концепции 2021-2025 утверждены 43 кода ОКЭД для креативных индустрий — требуется расширение и детализация
- **Институциональная поддержка:** Инициирован процесс создания Фонда развития креативных индустрий (задача предыдущей Концепции, не реализована в срок; планируется к созданию до 1 июля 2026 года по поручению Премьер-министра О. Бектенова)
- **Количественный рост:** Зарегистрировано 46 667 субъектов креативных индустрий (МКИ РК, 2025)
- **Инфраструктура:** Функционируют 27 креативных хабов и пространств (Фонд развития КИ, 2025)
- **Налоговый режим:** Введены элементы специального налогового режима для отдельных категорий КИ
- **Сообщество:** Создан Альянс креативных индустрий Казахстана (СIAQ) — 55+ членов
- **Закон о КИ:** 18 февраля 2026 года подписан Закон РК № 266-VIII ЗРК «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты РК по вопросам поддержки и развития креативных индустрий» (вступает в силу через 60 дней после публикации)

«Содействие экспорту казахстанской творческой продукции должно стать основной целью Фонда развития креативной индустрии.» — Поручение Премьер-министра Олжаса Бектенова, Khabar.kz

Что закрепил Закон о КИ (№ 266-VIII ЗРК от 18.02.2026):

- Понятийный аппарат: определения «креативные индустрии», «субъект КИ», «работник КИ», «креативная деятельность»
- Реестр субъектов КИ — онлайн-платформа для регистрации и учёта, администрируемая МКИ
- Права работника КИ: защита информации, привлечение третьих лиц, вступление в ассоциации, доступ к архивам и музеям
- Социальная защита работников КИ наравне с работниками культуры
- Льготная аренда имущества государственных организаций культуры
- Мониторинг привлечения частных инвестиций в КИ при госсфинансировании
- Вовлечение молодёжи в КИ через молодёжные инициативы и проекты
- Акиматы создают условия для предпринимательства в сфере КИ
- Изменения в Законе о кинематографии: экспертиза фильмов, прокатные удостоверения

Сохраняющиеся задачи (не охвачены Законом):

- Перечень 43 кодов ОКЭД недостаточно детализирован — ряд подотраслей (мода, блогеры, IT-creative, кино-дистрибуция, e-sports) не выделены как самостоятельные виды деятельности
- Не создан специальный налоговый режим для КИ
- Не сформирована системная поддержка экспорта креативной продукции
- Не создана национальная цифровая инфраструктура для сектора
- Нет механизмов защиты интеллектуальной собственности, адаптированных под КИ
- Региональное развитие КИ остаётся фрагментарным

2.2 Ключевые метрики отрасли

ПОКАЗАТЕЛЬ	ЗНАЧЕНИЕ (2025)
Доля КИ в ВВП	~1% (ВДС ~1,2 трлн ₸, МФЦА/DASCO, 2023)
Субъектов КИ	46 667 (МКИ РК, 2025)
Занятость в КИ	~143 600 человек (МКИ РК, 2025)
Креативных хабов и пространств	27 (Фонд развития КИ, 2025)
Кинорынок	44 млрд ₸, доля кино — 45% от всех КИ (данные Фонда развития КИ, 2025)
Киноэкраны	446, потенциал — 2 000 (данные МКИ РК, 2025)
Рынок импорта игр	\$238 млн, 99,9% — импорт (данные МНЭ РК / отраслевые оценки, 2025)
Рейтинг WIPO (интеллектуальная собственность)	81-е место (Global Innovation Index 2025, WIPO); 65-е — только в суб-индексе Creative goods & services (GII 2024)
Экспорт КИ	оценочно \$150-250 млн (средняя методология: GameDev \$25-35M, IT creative \$50-100M, музыка \$3-5M, кино \$3-8M, прочие \$20-30M; данные Astana Hub, AIFC, отраслевые оценки, 2025). При широкой методологии UNCTAD, включающей IT-услуги — \$750-850M
VC-инвестиции в КИ	~\$0, при \$71 млн VC в Казахстане — 74% от всех VC-сделок ЦА (по данным RISE Research / KPMG / Dealroom, 2024)

2.3 Системные барьеры развития

По результатам трёх стратегических сессий (Астана 17.02.2026, Алматы 19.02.2026, онлайн-сессия с регионами РК 20.02.2026) с участием более 100 представителей индустрии, а также анализа предложений, поступивших через Google-форму, выявлены следующие системные барьеры:

2.3.1 Налоговое давление (критический барьер)

Налоговая система не учитывает специфику креативного сектора:

«Упрощённый режим налогообложения стал основой развития креативных индустрий, где большинство специалистов — мобилографы, дизайнеры, кинематографисты, рекламицики — работают как ИП или самозанятые.» — Открытое письмо представителей рекламной и креативной индустрии, er10.kz

- **Агентская модель:** При выплате гонораров специалистам агентства выступают налоговыми агентами и уплачивают 26% со всей суммы, включая долю, которая агентству не принадлежит — например, при бюджете на актёров 50 млн ₸ значительная часть уходит только на налоговые отчисления (по данным участников стратсессии CIAQ, Астана, 17.02.2026)
- **Проблема ИП:** Индивидуальные предприниматели не принимаются к вычетам, КПП уплачивается со всей суммы проекта — например, у кинопродюсера остаётся порядка 20% бокс-офиса (по данным участников стратсессии CIAQ, Алматы, 19.02.2026)
- **Масштаб проблемы:** по данным Комитета государственных доходов МФ РК, 854 блогера получили налоговые претензии на общую сумму 71,9 млрд ₸; порядка 200 блогеров ушли из предпринимательства (январь 2026) из-за ужесточения налогового администрирования (данные CIAQ, 2026)
- **Независимые театры:** 48 независимых театров Казахстана обеспечивают 757 рабочих мест, 170 000 зрителей и 2 727 спектаклей за 2024-2025, при этом повышение НДС и отмена упрощённого режима (3%) угрожают закрытием до 90% из них (обращение независимых театров к МКИ, март 2026). Театры — одна из наиболее уязвимых категорий КИ: низкая маржинальность, невозможность зачёта НДС, высокая чувствительность к росту налоговых ставок
- **Следствие:** Стимулирование теневого сектора — часть агентств работает неофициально для снижения налоговой нагрузки

«Для креативного сектора, где доля таких подрядчиков достигает 80-90%, это решение может стать ударом по экосистеме, которая строилась годами вокруг гибкости, проектной работы и малого бизнеса.» — Анализ влияния нового Налогового кодекса на креативную индустрию, Esquire.kz

2.3.2 Неполнота правовой рамки

Закон № 266-VIII ЗРК от 18.02.2026 создал базовую правовую основу (определения, реестр, права работников КИ), однако ряд критических пробелов сохраняется:

- Не определены конкретные формы и механизмы государственной финансовой поддержки КИ (налоговые стимулы, рибейты, гранты)
- Не разграничены чётко «креативная индустрия» (бизнес, монетизация, экспорт) и «культурная сфера» (наследие, дотации, духовные ценности) на уровне финансирования

- Закон не затрагивает расширение ОКЭД, налоговую реформу, экспортную поддержку и защиту IP

2.3.3 Неполная классификация ОКЭД

- Текущие 43 кода ОКЭД недостаточно детализированы: мода, digital-креаторы, блогеры, IT-creative, кино-дистрибуция, e-sports не выделены как самостоятельные виды деятельности
- Из 300+ видов деятельности в КИ большинство не имеют отдельного кода ОКЭД
- Многие ремесленные профессии (например, «мастер войлока») юридически не существуют — нет правового статуса и профессиональных стандартов
- Невозможен корректный статистический учёт отрасли, адресная поддержка и планирование

2.3.4 Региональный дисбаланс

«Более половины всех зарегистрированных субъектов креативной индустрии находятся в Алматы и Астане.» — Концепция развития креативных индустрий РК на 2021-2025 годы, Adilet.zan.kz

0. Ресурсы, специалисты и площадки сконцентрированы в Алматы и Астане
1. В регионах есть креаторы, но нет продюсеров — некому довести продукт до рынка
2. Массовый отток талантов из Павлодара, Актау и других городов
3. 16 одинаковых инкубаторов по регионам — неэффективная модель без учёта специфики
4. Централизация создаёт риски коррупции и «продвижения своих»

2.3.5 Дефицит финансовых инструментов

- ГЦПНК: непрозрачность конкурсного отбора (Топ-10 по баллам денег не получил). **ГЦПНК ликвидируется в 2026 году, функции передаются АО «Казахфильм»** (Vlast.kz, 98mag.kz). За 2019-2023 профинансировано 100 фильмов на 17,7 млрд ₸, из них в прокат вышло 19 фильмов с кассовыми сборами 1,1 млрд ₸ при бюджете 6,7 млрд ₸ (ROI = 16,69%)
- Субсидии воспринимаются как «бесплатные деньги» под размытые цели
- Банки не готовы кредитовать креативный сектор и работать с IP как залогом
- При \$71 млн VC-инвестиций в Казахстане (по данным RISE Research / KPMG / Dealroom, 2024) доля креативных индустрий в венчурных сделках практически нулевая

2.3.6 Отток капитала через цифровые платформы

- По оценкам отрасли, 57,7% рекламных доходов приходится на digital (данные стратсессии CIAQ, Астана, 17.02.2026), при этом монетизация уходит за рубеж через Кинопоиск, Яндекс Музыка, Spotify, Google, Meta
- Локальные стриминговые платформы активно развиваются (Unico Play — \$100 млн инвестиций, Freedom Media — \$54 млн, Kory, QFilm, TV+ Kazakhtelecom — 1 400+ казахскоязычных тайтлов), однако глобальные платформы (Netflix, YouTube, Spotify, Kinopoisk) по-прежнему доминируют в монетизации контента и рекламных доходах
- Механизмы удержания доходов внутри страны недостаточны: нет обязательных отчислений от глобальных платформ в фонд развития локального контента (по модели CNC Франции)

2.3.7 Слабая защита интеллектуальной собственности

«Авторское право в Казахстане нарушается не из-за отсутствия закона, а из-за его незнания.» — Анализ правоприменения, Kursiv.media

- Регистрация IP дорогая и медленная (ожидание до нескольких месяцев)
- Третьи лица используют бренды до завершения формальностей
- Дизайн ремесленников массово копируется без последствий
- Закон об авторском праве не адаптирован под цифровую среду и современное искусство

2.3.8 Отсутствие исследовательской инфраструктуры КИ

- В Казахстане не существует специализированного исследовательского центра по креативным индустриям — нет аналога UK PEC (Policy & Evidence Centre), корейского КОССА Research, российского НИУ ВШЭ (Центр креативной экономики) или узбекского АСДФ
- Базовые метрики не измеряются системно: объём экспорта КИ по секторам, вклад в ВВП по кластерам, занятость по подотраслям, доля локального контента, ROI государственных программ поддержки
- Отсутствует методология подсчёта экспорта КИ, адаптированная под казахстанскую классификацию — невозможно корректно сравнивать с Узбекистаном (\$770 млн), Россией (4,2% ВВП) или Великобританией (£145,8 млрд)

- Данные по экспорту рассредоточены между ведомствами и организациями: кино — Казахфильм и дистрибьюторы, музыка — стриминговые платформы, GameDev — Astana Hub, ремёсла — KazTrade. Единая картина отсутствует
- Следствие: невозможно принимать обоснованные политические решения (evidence-based policy), обосновывать налоговые льготы перед МНЭ/Минфин, отслеживать эффективность Концепции

Раздел 3. Обзор международного опыта

Позитивный мировой опыт, применимый к Казахстану (п.22)

«Креативные индустрии — это не только мощный драйвер мировой экономики, но и инструмент сокращения бедности, занятости молодёжи, качественного образования и развития устойчивых городов.» — Сухроб Ходжиматов, заместитель постоянного представителя UNDP в Казахстане, UNDP Kazakhstan

3.1 Великобритания — институциональная модель

- **Масштаб:** £145,8 млрд GVA, 5,5% ВВП, 2,4 млн рабочих мест (DCMS, UK Government, 2024 provisional); рост +17,6% GVA за год, 29% занятых — самозанятые
- **Модель:** Creative Industries Council при правительстве; Creative Industries Sector Plan (2025) с целью сделать UK лучшим местом для инвестиций в креатив к 2035; Creative Industries Taskforce
- **Налоги:** Реформированная система Audio Visual Expenditure Credits (AVEC) и Video Games Expenditure Credit (VGEC) с 1 января 2024: **34%** для кино, ТВ и игр; **39%** для анимации и VFX; **53%** для независимого кино (IFTC, с 2024); бюджет до £15 млн (BFI)
- **Институты:** British Council — международное продвижение; UK Creative Industries — бренд-платформа; Nesta — инновационный фонд (GBP 33+ млн impact funds); Creative PEC (Policy & Evidence Centre) — исследовательский хаб; Skills England (секторная оценка кадров); GBP 380 млн пакет господдержки КИ (январь 2025)
- **Образование:** Creative Careers Programme (GBP 3 млн, 77 целевых территорий); сокращённые apprenticeships с августа 2025; GBP 27 млн на региональные центры креативного совершенства
- **Применимость для КЗ:** Институциональная модель совета при правительстве, секторальные налоговые стимулы, системный подход к экспорту, исследовательский центр PEC, модель ScreenSkills/Creative Careers

3.2 Южная Корея — государственные инвестиции и экспорт контента

- **Масштаб:** КОССА (Korea Creative Content Agency) — центральное агентство; 1,4-1,6% госбюджета направляется на культуру и КИ (Ministry of Culture, Sports and Tourism, Republic of Korea, 2024)
- **Экспорт:** \$14,2 млрд экспорта креативного контента — K-Pop, K-Drama, K-Beauty (КОССА Annual Report, 2024)
- **Hallyu Wave:** Системная модель подготовки артистов (training system), экспортная поддержка продюсерских компаний, бренд-лицензирование
- **Образование:** Content Academy (1 000+ создателей/год), AI Content Academy (2026), 13-летняя программа Content Creative Talent Partnership (4 000 выпускников)
- **Применимость для КЗ:** Модель подготовки артистов, агентство развития КИ, экспорт Q-Pop и контента в страны ЦА и тюркского мира, модель КОССА Research

3.3 ОАЭ — свободные зоны и инфраструктура

- **Масштаб:** Dubai Design District (D3), Dubai Media City, twofour54 (Абу-Даби) — 3 500+ компаний (Dubai Creative Economy Strategy, 2024)
- **Налоги:** 0% налогов в свободных зонах для креативных компаний
- **Инфраструктура:** Специализированные кластеры с полным циклом: от продакшна до дистрибуции
- **Применимость для КЗ:** Модель свободных экономических зон для КИ, особый режим для кластеров, привлечение международных компаний

3.4 Грузия — кинорибейты и копродукция

- **Модель:** Cash rebate 20-25% для кинопроизводства с привязкой к локальным тратам
- **Результат:** 64 международных кинопроизводства привлечено (Georgian National Film Center, 2024); создана экосистема продакшн-сервисов
- **Применимость для КЗ:** Механизм рибейтов (закреплён в законе о кино, но не работает), система копродукционных соглашений, стандарты продакшн-сервисов

3.5 Эстония — цифровая инфраструктура

- **Модель:** e-Residency — 100 000+ цифровых резидентов (e-Residency Portal, Estonia, 2025); полностью цифровая регистрация и администрирование бизнеса
- **Инфраструктура:** Единый цифровой реестр, упрощённый режим для фрилансеров и самозанятых
- **Применимость для КЗ:** Цифровой реестр КИ, упрощённое администрирование, дистанционная регистрация IP

3.6 Колумбия — «оранжевая экономика»

- **Масштаб:** 2,9% ВВП, 96 креативных зон в 50 городах (DANE / MinCultura, Colombia, 2024)
- **Модель:** Закон об «оранжевой экономике» — системная правовая рамка для КИ; банки принимают IP как залог; государственные гарантии для креативных проектов
- **Финансирование:** Фонды «оранжевой экономики», налоговые стимулы для инвесторов
- **Применимость для КЗ:** Правовая модель, работа банков с IP как залогом, региональные креативные зоны

3.7 Россия — институциональная вертикаль

- **Масштаб:** 4,2% ВВП (8,26 трлн руб.), 4,6 млн занятых (6,2% от общей занятости), годовая выручка сектора — 14,5 трлн руб. (данные НИУ ВШЭ, АСИ, 2025). При этом 39% ВДС сектора приходится на программное обеспечение — без IT реальная «креативная» доля составляет около 2,5% ВВП
- **Модель:** Федеральный закон № 330-ФЗ от 08.08.2024 «О развитии креативных (творческих) индустрий»; Единый реестр субъектов КИ (Минэкономразвития); Региональный стандарт развития КИ (12 шагов, внедряется в 50 регионах); Карта креативных индустрий (map.creative-russia.ru)
- **Налоги:** Специальный налоговый режим для КИ отсутствует — это слабое место закона. IT-компании пользуются льготной ставкой налога на прибыль (5%) и страховых взносов (7,6%). Самозанятые: 4-6% (НПД), лимит 2,4 млн руб./год
- **Институты:** Президентский фонд культурных инициатив (ПФКИ) — 42,5 млрд руб. за 2021-2025; Институт развития интернета (ИРИ) — 25,4 млрд руб./год на контент; Фонд кино — 7,6 млрд руб./год; АСИ — региональный стандарт и 12 дорожных карт; Федерация креативных индустрий (ФКИ); НИУ ВШЭ — Центр креативной экономики (исследовательская база)
- **Применимость для КЗ:** Структура закона (определения, реестр, кластеры, формы поддержки) — адаптировать без идеологической компоненты и с включением налоговых стимулов; региональный стандарт (12 шагов) — адаптировать для акиматов; карта КИ — создать аналог для Казахстана; модель грантового фонда (ПФКИ). Следует избегать: идеологической обусловленности поддержки, избыточной централизации, доминирования IT в статистике КИ, зависимости от бюджетного финансирования

3.8 Узбекистан — Парк креативных индустрий и экспорт

- **Масштаб:** 3,7% ВВП (56,8 трлн сумов), экспорт КИ — \$770,6 млн, 319 000 занятых (данные Национального комитета по статистике, 2024). Методологическое примечание: Узбекистан считает долю КЭ в ВВП шире, чем Казахстан, включая IT-сектор и digital-контент
- **Модель:** Закон «О креативной экономике» (ЗРУ-970 от 02.10.2024) — единый полноценный закон (а не поправки к существующим); 15 направлений креативной деятельности; Парк КИ на принципах ГЧП (Ташкент + региональные филиалы в Самарканде, Бухаре, Хиве, Нукусе); ACDF (Фонд развития культуры и искусства) как оператор; Республиканский совет по развитию КЭ (15 членов, консультативный); Департамент по развитию КЭ и туризма при Администрации Президента
- **Налоги:** Парк КИ — 50% скидка на НДСЛ + социальный налог (с 12% до 6%), 50% скидка на аренду, срок до 01.01.2031; IT Park — 0% по всем налогам до 01.01.2040; текстиль и мода — 2% налог на прибыль + 1% соцналог (до 2028)
- **Кинорибейты:** прогрессивная шкала 10-25% от расходов на съёмку (с 01.03.2026), максимум 4 млрд сумов (\$310K) за фильм; координатор — Комитет по туризму; привязка к демонстрации туристической привлекательности страны
- **Применимость для КЗ:** Институциональная вертикаль (Департамент АП → Совет → ACDF → Парк КИ) — модель координации; единый закон о КЭ (а не поправки к 4 законам); экстерриториальный формат Парка КИ (работа из любого города); прогрессивный кинорибейт; Creative Incubator (ACDF + IT Park + университет). IV WCCE в Ташкенте (2024, 2 000+ участников из 80+ стран) — пример международного позиционирования через хостинг форума

3.9 Кыргызстан — модель Парка креативных индустрий

- **Масштаб:** доля КИ в ВВП — около 1% (оценка, официальная статистика ограничена); 130+ резидентов ПККИ, выручка резидентов — 915 млн сомов (\$11 млн) за 2025 год с десятикратным ростом год к году; ПВТ (Парк высоких технологий) — 500+ резидентов, экспорт \$200 млн (2025)
- **Модель:** Указ Президента (апрель 2022) определил КЭ приоритетным направлением; Закон КР №88 от 08.08.2022 «О Парке креативных индустрий» — Кыргызстан стал первой страной в мире, принявшей специализированный закон о Парке КИ с

выделенным налоговым режимом; 34 группы / 72 вида деятельности; Наблюдательный совет (7 человек: 5 от частного сектора, 2 от государства); Фонд поддержки КИ (создан в 2025)

- **Налоги:** единый налог с выручки заменяет три налога (НП 10%, НДС 12%, НсП 1-5%): 0,5% в 2023-2024, **1% в 2025-2026, 2% с 2027 года**; подоходный налог сотрудников — 5% (вместо 10%); социальные взносы — 12% от среднемесячной зарплаты региона (вместо 17,25% ФОТ); дополнительно 1% выручки — ежеквартальный взнос в Дирекцию ПККИ (фонд развития). Совокупная налоговая нагрузка снижается в 10-15 раз по сравнению с общим режимом
- **Применимость для КЗ:** Модель единого налога с выручки для КИ — ключевой кейс для обоснования налоговой реформы в Казахстане; прогрессивная шкала (постепенный рост ставки) даёт бизнесу время для масштабирования; самоуправление (частный сектор в большинстве в НС) — модель для Координационного совета; требование 90% выручки из КИ — можно снизить до 70%. Ограничения: малая экономика (\$14 млрд ВВП КР vs \$260 млрд ВВП КЗ), отсутствие физической инфраструктуры (ПККИ — налоговый режим, а не парк в физическом смысле), медленный старт (2 года от закона до первого резидента)

3.10 Турция — экспорт сериалов и GameDev-экосистема

- **Масштаб:** 2,6-2,9% ВВП (добавленная стоимость), 4,34% от общей занятости; экспорт КИ — \$12 млрд (2018); 97 технопарков в 59 провинциях (С9, 2026)
- **Модель:** Секторальный подход (нет единого закона о КИ); Закон 5224 о кинопроизводстве; Turkish Film Commission с офисами в 6 странах; ISTKA (гранты для КИ); проект INSPIRE (ЕС + Турция, 2024)
- **Налоги:** Технопарки — **100% освобождение** от корпоративного налога на R&D-доходы, 0% НДС на ПО, 0% НДС на зарплаты R&D-персонала; кинорибейты до 30%; экспортные субсидии GameDev — возмещение до 75% расходов на выставки, до 70% на локализацию
- **Уникальные кейсы:** 3-й крупнейший экспортёр ТВ-контента в мире (дизи-формат, \$500M+, 300+ продуктов в 200+ стран); Dream Games — оценка \$5 млрд (Royal Match, \$1,47 млрд выручки); GameDev-рынок \$695 млн (+20% г/г); alumni-эффект Peak Games (20+ студий); WIPO GI — 39-е место
- **Применимость для КЗ:** Технопарк-модель (расширение Astana Hub на КИ); экспорт казахских сериалов на тюркоязычные рынки (200+ млн зрителей); создание Kazakhstan Film Commission; экспортные субсидии на локализацию и выставки

3.11 Польша — GameDev-хаб ЕС и IP Vox

- **Масштаб:** ~6,3% ВВП (добавленная стоимость, 2018), 256 000 занятых, 130 100 предприятий (99% — микро); GameDev выручка EUR 1,286 млрд (+250% за 5 лет), ~96% — экспорт; ~500 GameDev-компаний (PARP, PAIH, 2025)
- **Налоги:** **IP Vox** — ставка 5% на доходы от IP (7 650 компаний в 2024); R&D Tax Relief — **200% вычет** расходов на R&D; 30% cash rebate для кино (PLN 108 млн/год); **50% налоговые вычеты** для творческих работников при передаче авторских прав; освобождение от соцстрахования первые 6 месяцев для новых ИП
- **Институты:** PISF (кинофонд), PARP (предпринимательство), PAIH (инвестиции и торговля), Creative Poland (ассоциация), Polish Film Commission
- **Применимость для КЗ:** IP Vox — ключевая модель для GameDev-стимулирования; R&D-вычеты для творческих студий; 50% вычеты для креативных работников; модель ассоциации Creative Poland (аналог CIAQ)

3.12 Малайзия — анимация и Halal Creative

- **Масштаб:** **6,8% ВВП** (ДОСМ, 2024), 763 100 занятых (4,7%); экспорт КИ — RM 63 млрд (\$13,5 млрд, 2024); национальная политика DIKN (2010) (С9, 2026)
- **Налоги:** **0-5-10%** на IP-доходы (прогрессивная шкала); FIMI — кинорибейт 30-35%; специальные зоны: Iskandar Malaysia, Cyberjaya
- **Институты:** MyCreative Ventures (венчурный фонд КИ), FINAS (кинофонд), MDEC (цифровая экономика); Digital Content Ecosystem (DCE)
- **Уникальные кейсы:** анимация Upin & Ipin — экспорт в 100+ стран; Halal creative — уникальная ниша на стыке КИ и исламской экономики; WIPO GI — 34-е место
- **Применимость для КЗ:** Модель MyCreative Ventures; анимационная индустрия; позиционирование на тюрко-исламские рынки; прогрессивная шкала налогов на IP

3.13 Индонезия — отдельное министерство КИ

- **Масштаб:** **7,28% ВВП** (Rp 1 611 трлн, ~\$100 млрд); экспорт \$25 млрд (2024); занятость — 27,4 млн (18,7% рабочей силы); инвестиции \$8,4 млрд (С10, 2026)
- **Модель:** Единственная страна в мире с **отдельным Министерством креативной экономики** (с октября 2024, эволюция от BEKRAF 2015); 16 подсекторов КИ; рамочная программа Asta Ekraf (8 столпов); цель — 11% ВВП к 2045

- **Налоги:** Tax Holiday — снижение КПП до **100%** для инвестиций от \$6 млн в креативную цифровую экономику; 24 Special Economic Zones; D-HUB КЕК (BSD City) — специализированная зона для КИ
- **Инвестфонд КИ:** Rp 5 трлн (~\$310 млн, запуск май 2025); дополнительно Rp 2,3 трлн на AI-трансформацию КИ
- **Уникальный кейс:** Батик — UNESCO Heritage (2009) + бизнес-модель: экспорт вырос с \$22 млн (2010) до \$340 млн (2014)
- **Применимость для КЗ:** Траектория BEKRAF → Министерство (для КЗ: агентство → рост); 16 подсекторов для расширения ОКЭД; Tax Holiday для КИ в СЭЗ; батик-модель для казахского ремесла (войлок, ковры → UNESCO + сертификация → экспорт)

3.14 Вьетнам — UNESCO Creative City и ремесленные деревни

- **Масштаб:** ~3-4% ВВП (цель 7% к 2030); экспорт ремёсел \$2 млрд (2024); GameDev — \$1,66 млрд (Топ-3 в мире по мобильным играм); ~\$560 млн бюджет на культуру (2021-2025) (C10, 2026)
- **Модель:** Муниципальная модель — Ханой как драйвер через UNESCO Creative City of Design (2019); Хошимин — UNESCO Creative City of Film (2025); 5 400+ ремесленных деревень (крупнейшая в мире сеть); программа OCOP (One Commune One Product)
- **Налоги:** IT-компании в хай-тек парках — **10%** на 15 лет; Tax Holiday — 4 года полного освобождения + 9 лет 50% скидки; 0% НДС на экспорт ПО
- **Применимость для КЗ:** Номинация Алматы/Астаны в UNESCO Creative City; сеть «креативных аулов» по модели ремесленных деревень; распространение IT-льгот на все КИ; муниципальная модель (акимат Алматы как драйвер)

3.15 Нигерия — органический рост Nollywood и Afrobeats

- **Масштаб:** **2,3% ВВП** (2025 прогноз, рост с 1,4% в 2023); доход КИ-сектора \$14,8 млрд; 4,2 млн занятых; Nollywood — 2 500+ фильмов/год (#2 в мире); Afrobeats — \$400 млн+ (2024) (C10, 2026)
- **Модель:** Пример **органического роста** КИ снизу вверх, без системной господдержки. Государство догоняет индустрию: Destination 2030 (\$100 млрд КИ-дохода), Creative Economy Development Fund (CEDF, запуск май 2025), Copyright Act 2022
- **Финансирование:** CEDF (фаза 1: зрелые проекты \$100К+, фаза 2: МСБ); Creative Industry Financing Initiative (CIFI, ЦБН) — льготные кредиты для КИ; Pioneer Status (льготы для пионерных КИ-компаний)
- **Применимость для КЗ:** Государство может создать условия (IP, налоги, инфраструктура) и позволить рынку расти; CEDF — модель для КЗ; стратегия Q-Pop / этно-музыки по модели Afrobeats; борьба с пиратством через WIPO

3.16 Марокко — кино и ремёсла

- **Масштаб:** Развитый кинорибейтный режим; Уарзаат — «Голливуд Африки» (Atlas Studios, крупнейшая киностудия Африки); ремёсла — значимый сектор КИ и экспорта
- **Модель:** Центр кинематографии Марокко (CCM) администрирует программы поддержки кинопроизводства; ремесленные кластеры интегрированы в туристическую экономику; UNESCO Creative Cities (Фес — ремёсла, 2019; Тетуан — дизайн, 2023)
- **Применимость для КЗ:** Модель интеграции кино-локации с туристическим маркетингом; ремесленные кластеры как элемент туристической экономики

3.17 Франция — золотой стандарт КИ-политики

- **Масштаб:** €102,7 млрд выручка КИ (~2,9% ВВП), €43,1 млрд прямая добавленная стоимость, 586 000 прямых рабочих мест; экспорт КИ — €32,1 млрд; LVMH экспортирует €23,5 млрд (4% всего экспорта Франции) (C11, 2026)
- **Институты:** CNC (Centre national du cinéma) — единственный в мире крупный кинофонд, НЕ зависящий от госбюджета (финансируется из целевых налогов на кинобилеты, ТВ, стриминг); бюджет ~€700М/год; Film France; Unifrance (€401,2М экспортная выручка аудиовизуальных программ, рекорд 2024); Station F — крупнейший стартап-кампус мира (37 000 м², 1 000 стартапов)
- **Налоги:** TRIP — 30% (до 40% для VFX) кэшбэк на расходы во Франции, кэп €30М/проект; CIJV — 30% налоговый кредит на видеоигры (продлён до 2028); Culture Pass — €150 для 18-летних на культурные расходы (сокращён с €300 в 2025)
- **Анимация:** Крупнейший производитель анимации в Европе, Топ-5 в мире; обязательные квоты для ТВ; Gobelins — «Гарвард анимации» (25 мест из 1 000 заявок, 93% трудоустройство)
- **Применимость для КЗ:** Модель CNC — Фонд КИ финансируется из целевого налога на ТВ-рекламу, стриминг, кинобилеты (не из бюджета); TRIP для международных продакшнов через МФЦА; Culture Pass через Kaspi QR; модель ОКУПов (SACEM) для коллективного управления правами

3.18 Литва — агрессивная КИ-политика малой страны

- **Масштаб:** ~5% ВВП (GDP \$85 млрд, 2,8 млн чел.); 10 000+ бизнесов в КИ (8,9% от всех фирм — 3-е место в ЕС); GameDev: €225 млн выручки, 115 компаний, 2 800 сотрудников; стартап-экосистема €12,4 млрд (C11, 2026)

- **Налоги: 30% кинорибейт** через частную инвестиционную схему; КПП 15% (один из самых низких в ЕС); тройной вычет R&D; **0% КПП** в первый год для малых КИ-предприятий (<10 сотрудников, <€300К выручки), 5% далее
- **Уникальные кейсы:** Vilnius Tech Park (9 000+ м² в исторических зданиях XIX века, 90% заполняемость); GameDev-кластер Вильнюса (Nordcurrent, Wargaming); 3 единорога из 2,8М населения (Vinted, NordSecurity, BCG); планируемый аудиовизуальный хаб
- **Применимость для КЗ:** 30% кинорибейт через налоговый механизм (не грантовый); трансформация промзон Алматы в креативные кластеры; 0% КПП для малых КИ-предприятий; модель «города индустрии» для аудиовизуального хаба

3.19 Финляндия — от Nokia к Supercell

- **Масштаб:** ~3,5% ВВП (цель — 7%); Growth Strategy for the Creative Economy 2025-2030 (3 приоритета: масштабируемый контент, креативные услуги, ивент-сектор); GameDev — €2,85 млрд (трансформация после Nokia) (С11, 2026)
- **Институты:** Sitra — уникальный парламентский инновационный фонд (не зависит от правительства, инвестирует в социальные инновации); Business Finland — финансирует GameDev с 1995 года (фокус на коммерческой жизнеспособности); Neogames Finland; Finnish Film Foundation; Music Finland
- **Налоги:** R&D — тройной вычет расходов на R&D-субконтрактинг (2021-2027); КПП — 20%
- **Образование:** 8 университетов + 12 политехникумов + 8 среднеспециальных с программами игровой индустрии; Aalto University (Game Design), Tampere University (Центр превосходства в игровой культуре); медиаграмотность с дошкольного возраста; лидер PISA по креативному мышлению
- **Применимость для КЗ:** GameDev-кластер без бюджетных денег (Supercell, Rovio, Remedy); образовательная экосистема (50+ программ); модель Sitra для инновационного фонда при Парламенте; Design for Government; медиаграмотность в школах

3.20 Сводная таблица бенчмарка

Закон о КИ	+	+	+	-	-	+	+	+	+	-
Налоговые стимулы	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Агентство развития КИ	+	+	-	-	-	+	+	+	-	-
Свободные зоны для КИ	-	-	+	-	+	+	-	+	+	+
Рибейты для кино	+	+	-	+	-	-	+	+	-	+
Цифровой реестр	+	-	+	-	+	-	+	+	-	-
IP как залог в банках	+	+	-	-	-	+	-	-	-	-
Исследовательский центр КИ	+	+	-	-	-	-	+	+	-	-
Образовательные программы КИ	+	+	+	-	-	+	+	+	-	+
IP-защита (уровень)	Высокий	Высокий	Средний	Низкий	Средний	Средний	Средний	Средний	Низкий	Средн
Отдельные хабы/кластеры	+	+	+	-	-	+	+	+	-	+
Culture Pass (молодёжь)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Налоговая конкуренция в Центральной Азии

ЮРИСДИКЦИЯ	СТАВКА ДЛЯ КИ	ЧТО ЗАМЕНЯЕТ	КОММЕНТАРИЙ
Кыргызстан ПКИ	1% (2025-26), 2% (с 2027)	НП+НДС+НсП (~23%)	Заменяет ВСЕ налоги
Узбекистан Парк КИ	6% НДС+соц.	НП+НДС	С 01.05.2025 по 01.01.2031
Узбекистан IT Park	0%	Все налоги	До 2040
ОАЭ свободные зоны	0%	Все налоги	Бессрочно
Турция технопарки	0% КПП на R&D	КПП+НДС	Бессрочно
Литва малые КИ	0% (1-й год), 5% далее	КПП 15%	<10 сотр., <€300К
Казахстан (текущий)	Нет спецрежима	—	Общий режим
Казахстан (Концепция)	3-5% (предложение)	Единый платёж	С дифференциацией по кластерам
Россия	Нет спецрежима	—	Самозанятые: 4-6%

Раздел 4. Видение развития отрасли

Описание целевого состояния КИ к 2030 году (п.23)

4.1 Стратегическое видение

Казахстан — хаб креативных индустрий Центральной Азии

«Мир должен знать нас не только как талантливых, но и как влиятельный культурный хаб.» — Димаиш Кудайбергенов, певец, продюсер Voice Beyond Horizon, Zakon.kz, январь 2026

К 2030 году Казахстан становится региональным центром креативной экономики, где создаются, производятся и экспортируются конкурентоспособные креативные продукты и услуги. Креативные индустрии превращаются в значимый сектор несырьевой экономики с измеримым вкладом в ВВП, занятость и экспорт.

4.2 Ключевые целевые параметры

ПАРАМЕТР	2025 (БАЗОВЫЙ)	ПОДОТЧЁТНАЯ ЦЕЛЬ 2030	СТРАТЕГ. ГОРИЗОНТ 2035
Доля КИ в ВВП	~1%	2,5-3%	5%
Экспорт КИ	оценочно \$150-250 млн	\$350-400 млн	\$500 млн+
Занятость в КИ	~143 600	200 000-220 000	250 000+
Субъектов КИ	46 667	100 000+	—
Креативных кластеров	27	30+	50+
Рейтинг WIPO	81-е место	Топ-50	Топ-30
VC-инвестиции в КИ	~\$0	\$30 млн	\$50 млн+

Сценарии достижения

ПАРАМЕТР	ИНЕРЦИОННЫЙ СЦЕНАРИЙ (БЕЗ РЕФОРМ)	БАЗОВЫЙ (ЧАСТИЧНЫЕ РЕФОРМЫ)	ЦЕЛЕВОЙ (ПОЛНАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ)
Доля КИ в ВВП	1,5%	2,5-3%	5% (горизонт 2035)
Экспорт КИ	\$200 млн	\$350 млн	\$400 млн+
Занятость	195 000	210 000	220 000+

Критическая зависимость: Достижение целевого сценария напрямую зависит от реализации налоговой реформы (5.2). Без введения конкурентного специального налогового режима для КИ сектор останется в инерционном сценарии: таланты и компании продолжат регистрироваться в юрисдикциях Кыргызстана (единый налог 1-2%) и Узбекистана (IT Park: 0%, Парк КИ: 6%), а креативный бизнес — работать в теневой экономике. Международный опыт показывает: ни одна страна не достигла доли КИ выше 3% ВВП без специального налогового режима.

4.3 Смена парадигмы развития

Переход от экстенсивного роста (количество субъектов, число мероприятий) к интенсивному развитию:

- **От субсидий — к инвестициям:** Государство финансирует инфраструктуру, а не продукт; переход к венчурным и рыночным инструментам
- **От Алматы/Астаны — к 18 городам:** Региональная дифференциация с учётом специфики и экспортного потенциала каждого региона
- **От потребления — к производству:** Доля локального контента с текущих 0,1% до 10-20% в ключевых сегментах (игры, анимация, музыка)
- **От культуры — к экономике:** Чёткое разграничение креативной индустрии (бизнес, монетизация, экспорт) и культурной сферы (наследие, дотации), с внедрением дифференцированной системы показателей и инструментов поддержки для различных кластеров креативных индустрий с учётом их экономической и производственной специфики
- **От фрагментации — к экосистеме:** Связка государства, институтов развития, ассоциаций, бизнеса и инвесторов

4.4 Кластеризация индустрий

Казахстанские креативные индустрии группируются в 6 кластеров по принципу технологической и рыночной близости:

КЛАСТЕР	ИНДУСТРИИ И ПОДИНДУСТРИИ
Digital & Tech (6)	GameDev, Анимация, AI/Creative Tech, VR/AR и интерактивные медиа, E-sports и стриминг, IT-Creative/Digital Production
Контент & Медиа (6)	Кинематограф, ТВ/сериалы, Музыкальная индустрия (поп, авторская, художественная музыка, аудиовизуальные проекты), Подкасты/аудиоконтент, Книгоиздание/литература, Журналистика/медиа
Дизайн & Архитектура (4)	Мода и текстильный дизайн, Промышленный и графический дизайн, Архитектура и урбанистика, Фотография
Искусство & Наследие (5)	Изобразительное искусство, Комиксы и иллюстрация, Народные промыслы и ДПИ, Ювелирное дело, Гастрономия и кулинарное искусство
Перформанс & Сцена (4)	Театр и драматургия, Танец и хореография, Цирковое искусство, Перформанс и современное искусство
Креативные услуги (4)	Реклама и маркетинговые коммуникации, Digital-креаторы и блогеры, Ивент-индустрия, Событийный туризм

4.5 Формула креативной экономики

Условия + Институты + Лобби + Инвестиции + Продукт = Креативная экономика

Стейкхолдеры: государство (координация и условия), институты развития (Фонд КИ, МФЦА, Astana Hub), отраслевые ассоциации (СИАQ, Атамекен), креаторы (продукт), бизнес и инвесторы (капитал).

Раздел 5. Основные принципы и подходы

Конкретные меры по 7 направлениям (п.24)

5.1 Законодательство и классификация ОКЭД

Цель: Создать правовую рамку, обеспечивающую институциональное признание, статистический учёт и государственную поддержку креативных индустрий.

5.1.1 Реализация Закона о КИ и развитие правовой рамки

Достигнуто: 18 февраля 2026 года подписан Закон РК № 266-VIII ЗРК, вносящий поправки в законы «О культуре», «О государственном имуществе», «О государственной молодежной политике» и «О кинематографии». Закон определил понятийный аппарат, ввёл реестр субъектов КИ, закрепил права работников КИ, обязал акиматы создавать условия для предпринимательства в КИ.

Требуется:

- Обеспечить своевременное и полное введение в действие всех норм Закона (вступление через 60 дней после публикации)
- Разработать и утвердить подзаконные акты: правила ведения реестра субъектов КИ, правила аренды государственного имущества для КИ, порядок мониторинга частных инвестиций при госсофинансировании
- Чётко разграничить на уровне финансирования «креативную индустрию» (бизнес, монетизация, экспорт) и «культурную сферу» (наследие, дотации), при этом не исключая академический сегмент из экосистемы КИ
- Обеспечить разработку подзаконных актов для комплексного регулирования сектора на основе принятого Закона № 266-VIII ЗРК от 18.02.2026
- Обеспечить 30-дневную публичную консультацию при разработке подзаконных актов к Закону о КИ с обязательным участием отраслевых ассоциаций

5.1.2 Расширение и систематизация ОКЭД

- Расширить и детализировать коды ОКЭД для КИ с текущих 43 до 100+ (для охвата 300+ видов деятельности)
- Группировать ОКЭД по кластерам (кино/анимация/GameDev; мода/дизайн; театр/перформанс; реклама/digital-креаторы; ремесла/ювелирное дело)
- Ввести суб-ОКЭД для детализации креативных профессий — обеспечить гранулярную статистику
- Учитывать в статистике не только основной ОКЭД, но и все смежные коды компании/индивидуального предпринимателя
- Разработать законодательные особенности по каждому ОКЭД для подсекторов

5.1.3 Институциональная инфраструктура

- Создать Координационный совет по креативным индустриям при Правительстве РК (межведомственный: МКИ + МНЭ + МЦРИАП + отраслевые ассоциации)
- Учредить Национальную ассамблею креативных индустрий — ежегодную площадку для диалога отрасли, государства и инвесторов с публичной отчётностью по реализации Концепции
- Развивать направление креативных индустрий в МФЦА, используя уже созданную инфраструктуру: Venture Studio Rules (2024, регистрация VS; 5 VS зарегистрировано, включая Alphabet VS), IP Regulations (01.01.2025, полный фреймворк на английском праве), первый частный кинофонд Tolqyn Film Fund (5,5 млрд ₸, Dasco Capital, листинг ETN TLQN на AIX с 4 августа 2025, якорный инвестор Haluk Finance), муниципальный Creative Capital Fund (\$40 млн, Freedom Holding + акимат Алматы + VPE Capital — кино, анимация, GameDev, музыка, дизайн, запуск 10 октября 2025). Приоритеты: (1) внедрить механизм IP как залога (IP pledge) в следующей версии IP Regulations; (2) создать специализированную венчурную студию КИ; (3) обеспечить доступ креативных стартапов к налоговым льготам МФЦА (0% КПП, 0% НДС, 0% дивиденды до 2066, согласно ст. 6 Конституционного закона о МФЦА)
- Реализовать норму Закона: акиматы создают условия для предпринимательства в КИ (ст. 8, п.14-7) — выделить ответственные подразделения
- Запустить Реестр субъектов КИ (закреплён Законом, ст. 7, п.33-1) — онлайн-платформа для регистрации и учёта, администрируемая МКИ
- Разработать правила аренды государственного имущества для КИ (закреплено Законом, ст. 7, п.33-2)

5.1.4 Лицензирование и регулирование

- Ввести лицензирование организаторов массовых мероприятий (антитеррор, пожарная, санитарная безопасность) — для мероприятий с охватом от 500 человек, чтобы не замедлять развитие МСБ и малых креативных проектов
- Создать профильную комиссию при МКИ для верификации статуса ремесленника и оценки ДПИ
- Внедрить законодательно закреплённый Реестр ремесленников — льготы и субсидии только участникам реестра
- Реформировать тендерную систему: обеспечить приоритет профессионалов перед «тендерными компаниями»; вернуть закупки из одного источника для правообладателей оригинальных проектов

5.1.5 Интеллектуальная собственность

- Принять полноценный закон об интеллектуальной собственности, адаптированный под цифровую среду
- Ввести механизм «отложенного авторского права»: архивная фиксация за символическую плату (например, порядка 3 000 ₸) с доплатой при споре (предложение стратсессии CIAQ, Астана, 17.02.2026)
- Легализовать удалённую регистрацию IP
- Упростить регистрацию товарных знаков для ИП и ТОО в КИ
- Адаптировать законодательство об авторском праве под защиту ДПИ — пресечь массовое копирование дизайнов ремесленников
- Усилить правоприменительные механизмы: блокировки, штрафы, просветительские кампании по борьбе с пиратством
- Защитить работы, созданные человеком, от конкуренции с AI-контентом — разграничить правовой статус произведений
- Создать единую организацию коллективного управления авторскими правами для КЗ (по модели SACEM Франции) — музыка + аудиовизуал

5.2 Налоговая политика

Цель: Создать конкурентоспособный налоговый режим, стимулирующий развитие, формализацию и экспорт креативных индустрий.

5.2.1 Специальный налоговый режим для КИ

- Ввести специальный налоговый режим для субъектов КИ — единый платёж порядка 3-5% с верхним порогом дохода, с дифференциацией ставки по кластерам: для низкомаржинальных секторов (перформанс, ремесла, независимые театры) —

льготная ставка 1-3%, для коммерческих секторов (GameDev, реклама, digital-креаторы) — базовая ставка 5%

- **Обоснование уровня ставки:** Кыргызстан (Парк креативных индустрий) — единый налог 1% (2025-2026), 2% (с 2027); Узбекистан (Парк КИ) — 6% НДСФЛ+соц.; ОАЭ (свободные зоны) — 0%; Турция (технопарки) — 0% КПП на R&D; Литва — 0% (1-й год) / 5% далее для малых КИ. Ставка 10% делает Казахстан неконкурентоспособным в регионе и усиливает отток талантов и компаний в Бишкек и Ташкент
- Сформировать отдельный реестр/класс «креативных самозанятых», где каждый платит налоги самостоятельно (без посредника-агентства)
- Вернуть упрощённый налоговый режим для ТОО и ИП в КИ (вычеты по ИП, 2-4% на упрощённой системе)
- Решить проблему ИП, которые не принимаются к вычетам; пересмотреть механизм уплаты КПП
- Рассмотреть введение налоговых каникул для новых субъектов КИ (первые 3 года)
- Установить порог освобождения от НДС для индивидуальных предпринимателей в КИ (по аналогии с международной практикой — например, повышенный порог оборота для регистрации НДС)
- Снизить налоговую ставку для людей с инвалидностью в КИ до 1-2%
- Рассмотреть введение **IP Vox** по модели Польши: ставка 5% на доходы от квалифицированных IP-прав (патенты, ПО, промышленные образцы) — критически важно для GameDev

5.2.2 Налоговые стимулы для инвесторов

- Ввести налоговые вычеты (tax credits) для компаний, инвестирующих в креативные индустрии
- Создать специальный налоговый режим для кинопроизводства по аналогии с IT-хабами (Astana Hub) — снижение НДС и налоговые вычеты
- Освободить кинопроизводство и онлайн-платформы от НДС или предоставить налоговые льготы
- Снизить/освободить от НДС кинобилеты (по международной практике)
- Вернуть налоговые вычеты для специалистов (дизайнеры, монтажёры, продюсеры), работающих на проектной основе

5.2.3 Стимулирование экспорта

- Освободить экспортную выручку КИ от двойного налогообложения; при доле экспорта > внутренних продаж — полное освобождение
- Ввести ребайт для экспортирующих креаторов: налоговая скидка на объём экспортной выручки
- Освободить ремесленников от таможенных пошлин при экспорте
- Внести изменения в Налоговый кодекс в части снижения нагрузки при логистике изделий КИ
- Ввести экспортные субсидии по модели Турции: возмещение до 75% расходов на участие в международных выставках, до 70% — на локализацию и дубляж

5.2.4 Рибейты для кинопроизводства

- Активировать систему рибейтов (cash rebate 20-30%) с привязкой к локальным тратам — механизм закреплён в законе о кино, но не функционирует
- Сделать налоговую систему привлекательной для иностранных кинопроизводителей
- Создать пакет преференций для предпринимателей, открывающих кинотеатры в регионах (налоговые льготы, субсидии на оборудование)

«70 кинотеатров в стране — это смешно, у нас их должно быть в 10 раз больше.» — Эрнар Курмашев, кинопродюсер, CEO Tolqun Film Fund, Inbusiness.kz

5.3 Инфраструктура

Цель: Создать физическую и цифровую инфраструктуру для производства, дистрибуции и экспорта креативной продукции во всех регионах Казахстана.

5.3.1 Креативные кластеры и хабы

- Создать 30+ креативных кластеров в 18 городах: дифференцированная модель с учётом специфики и экспортного потенциала каждого региона
- Не создавать хабы без критической массы и туристической привлекательности — приоритизация Топ-5/6 направлений для каждого региона
- Развивать модель коммерчески устойчивых хабов (по примеру Центра «Казак-Онер» в Алматы и хаба в Туркестане): отели, ивент-площадки, рестораны для самокупаемости

- Создать реестр неиспользуемых зданий квазигоссектора и обеспечить доступную аренду для КИ — например, в Алматы выявлено порядка 73 таких зданий (данные стратсессии CIAQ, Алматы, 19.02.2026)
- Рассмотреть создание Алматы как особой экономической зоны для КИ (по аналогии с МФЦА для финтех)
- Обеспечить устойчивость хабов (субсидии/льготная аренда) с обязательными KPI эффективности
- Трансформация промзон в креативные кластеры по модели Vilnius Tech Park (исторические здания XIX века, 9 000+ м², 90% заполняемость)

5.3.2 Система «пылесос талантов»

- 2 центральных хаба (Алматы + Астана) + региональные филиалы
- Региональная дифференциация: просчитать экспортный потенциал и топ-5/6 приоритетов для каждого региона
- Провести картирование культурных, туристических, гастрономических активов регионов
- Включить посредников (хабы, частные фонды, импакт-хабы) как ключевых стейкхолдеров в экосистему

5.3.3 Производственная инфраструктура

- FabLab и мастерские в каждом кластере: 3D-печать, CNC, текстиль, керамика
- Строить инфраструктуру для крупных мероприятий в регионах (площадки, стадионы 50 000+ мест по райдерам артистов категории «А»)
- ЦОДы с GPU-мощностями (проект в Экибастузе) для AI-продакшна и геймдева
- Обеспечить приоритетный интернет в регионах для качественного стриминга видеоконтента

5.3.4 Цифровая инфраструктура

- Создать национальный цифровой маркетплейс креативных продуктов (модель Yurta Shop)
- Создать центральный портал/Big Data с AI-ранжированием и матчингом талантов с заказчиками
- Создать единый цифровой календарь мероприятий Казахстана для координации продюсеров и привлечения туристов
- Создать платформу с рейтинговой системой для дизайнеров, SMM-специалистов и других профессионалов

5.3.5 Событийная инфраструктура

- Создать чёткий алгоритм согласования мероприятий с государством: критерии, сроки, процедуры
- Обеспечить прозрачность аренды госплощадок — запретить отмену частных мероприятий в пользу госмероприятий без компенсации
- Создать общественный совет из представителей индустрии для контроля за разрешениями мероприятий
- Ввести контроль экономической эффективности мероприятий за государственные средства

5.4 Образование и кадры

Цель: Подготовить кадры для креативной экономики: от школьного уровня до профессиональной переподготовки, с фокусом на практические навыки и связь с индустрией.

«Действующая система обучения и развития кадров не способствует формированию креативного мышления и раскрытию творческого потенциала населения страны.» — Концепция развития КИ на 2021-2025 годы, Adilet.zan.kz

5.4.1 Школьное образование

- Реформировать школьные программы: отказ от гендерного деления предметов труда; интеграция медиаграмотности и креативного мышления (по модели Финляндии — медиаграмотность с дошкольного возраста, лидер PISA по креативному мышлению)
- Ввести предмет «медиа» в школах, кросс-семестровые и практико-ориентированные курсы
- Пересмотреть учебную программу в среднем звене: фокус на искусство, медиа, технологии и дизайн
- Разработать стратегию обучения учителей по предметам «Художественный труд», «Музыка», «ИЗО»
- Пересмотреть концепцию дообразования: Дворцы Школьников, Школы искусств, Музыкальные школы
- Создать пространства для детей и подростков для профориентации в креативных профессиях
- Внедрить «Культурный паспорт» — именной документ (цифровой), предоставляющий молодёжи субсидированный доступ к культурным и креативным услугам (по опыту Франции: Culture Pass, €150 для 18-летних; адаптация для КЗ: 50 000 ₸ через Kaspi QR)

5.4.2 Высшее и среднее профессиональное образование

- Ввести две ключевые специальности во всех творческих вузах: **креативный продюсер** и **креативный предприниматель**
- Разработать профессиональные стандарты для 15+ креативных профессий
- Обеспечить требование: преподаватели в программах КИ — практики, а не теоретики
- Бизнес даёт прямой запрос на дефицитные специализации в вузы; определить конкретные метрики потребности в кадрах (объем и профиль специалистов на горизонте 12-24 месяцев)
- Реализовать дуальное обучение: 60% студентов после 3-го курса — на производстве (закон предписывает, но не работает де-факто)
- Работать напрямую с учебными заведениями (Жургенова, Танцхапаева, КазГАСА, Media and Film School AlmaU) — студенческая практика на реальном производстве
- Создать междисциплинарную среду: экономика, юриспруденция, авторское право для творческих специалистов
- Интегрировать образование, науку и индустрию: исследовательские лаборатории при профильных вузах
- Развить GameDev-образование по модели Финляндии (8 университетов + 12 политехникумов с программами игровой индустрии): минимум 5 казахстанских вузов с программами разработки игр
- Внедрить обязательные отраслевые Advisory Boards при всех программах КИ в вузах (по модели UK / Австралии)

5.4.3 Школа продюсеров и акселерация

- Срочно организовать **школу продюсеров** — «самое важное недостающее звено» (консенсус обеих стратсессий)
- Подготовить и институционализировать агентов/скаутов — профессиональных продюсеров, особенно в регионах
- Разработать базу знаний и программу акселерации (маркетинг, экспорт, финансы) для продюсеров
- Масштабировать образовательные программы ивент-менеджмента при вузах (Туран, КБТУ) на государственном уровне
- Разработать стимулы для бизнеса участвовать в образовательных программах (упрощённый налоговый режим, компенсации, гранты)

5.4.4 Обучение взрослых и переподготовка

- Внедрить программу «свитчинг» — переквалификация зрелых людей в креативные профессии (по опыту Кыргызстана/Ululu)
- Создать программы андрагогики (обучение взрослых) при университетах — хабы развития для работающих предпринимателей
- Развитие навыков AI и цифровых технологий для креаторов — программы цифровой грамотности
- Сокращённые apprenticeships (3-6 мес.) как обязательный компонент программ КИ (по модели UK, с августа 2025)

5.5 Экспорт и международная интеграция

Цель: Превратить экспорт креативной продукции и услуг в значимый источник несырьевых доходов страны, позиционировать Казахстан как хаб КИ Центральной Азии.

5.5.1 Экспортный офис КИ

- Создать «экспортный офис» при KazTrade: стандарты контрактов, юридическое сопровождение, привлечение иностранных заказчиков
- Создать «горячую линию» для регионов по вопросам экспорта
- Включить экспорт услуг в льготные режимы и субсидии — экспорт услуг как «новая нефть»
- Разработать подходы к учёту мобильности талантов и юридической структуре экспорта услуг

5.5.2 Международные мероприятия и копродукция

- Софинансировать участие в международных выставках: оргвзносы, логистика — например, стоимость участия составляет от \$10K до \$100K (оценки участников стратсессии CIAQ, Астана, 17.02.2026)
- Создать национальные стенды Казахстана на международных кинофестивалях и кинорынках
- Развивать модель копродукции (совместное международное производство) для привлечения иностранных инвестиций
- Организовать ежегодный международный форум КИ в Казахстане (модель IMX Central Asia, 1 000+ международных участников)
- Ввести государственную поддержку (гранты/ваучеры) для подачи казахстанских фильмов на международные кинофестивали
- Программа международных резиденций для креаторов (200+ резидентов/год)
- Создать Kazakhstan Film Commission по модели Turkish Film Commission (с международными офисами)

5.5.3 Снятие экспортных барьеров

- Упростить законодательство по логистике и юрсопровождению вывоза арт-объектов, изделий, инструментов
- Снять валютный барьер на ввоз наличных (действующий лимит \$10 000 по таможенному законодательству ЕАЭС), блокирующий возврат выручки с международных выставок
- Упростить процедуру получения музейных справок на вывоз изделий (логистические компании отказываются работать без них)
- Упростить процедуру ввоза/вывоза музыкальных инструментов (сейчас требуется доказательство, что это не антиквариат)
- Снизить стоимость и упростить получение заключения об авторстве для вывоза картин — например, сейчас стоимость составляет порядка 20 000 ₸ через музей Кастеева (данные стратсессии CIAQ, Алматы, 19.02.2026)

5.5.4 Экспорт по кластерам

- **Кино:** Рибейты для привлечения иностранных съёмочных групп; копродукционные соглашения с 10+ странами; стандарт продакшн-сервисов

«В первую очередь нужно любить свою культуру, транслировать свою жизнь и историю своего народа — это и станет тем уникальным, что не повторяет чужую историю.» — Куаныш Бейсек, кинорежиссёр («Дастур», «Ирина Кайратовна»), Respublika.kz.media

- **Музыкальная индустрия:** Экспорт Q-Pop и авторской музыки через инструменты поддержки продюсерских компаний; системная модель подготовки артистов с господдержкой; поддержка IP-упаковки, цифровой дистрибуции и международной защиты прав; развитие механизмов супс-лицензирования и межкластерной кооперации для интеграции музыкального контента в кино-, геймдев- и иные аудиовизуальные проекты

«Большая часть местного рынка музыкальной индустрии нелегальна. Песни практически сразу попадают на пиратские сайты, откуда их потом можно без труда скачать.» — Обзор музыкальной индустрии Казахстана, Kapital.kz

- **GameDev:** Приоритетное экспортное направление — казахстанская компания Grand Mobile генерирует порядка **\$18-20 млн/год экспортной выручки** (данные Astana Hub, 2025; 90% выручки — из-за рубежа); Car Parking Multiplayer (Olzhass Games) — 100+ млн скачиваний, ~\$3-5 млн/год экспорта; GameDev-хаб + гранты
- **Ремёсла:** Международные павильоны KazTrade — например, павильон в Абу-Даби площадью 3 000 м² (данные KazTrade, 2025); цифровые маркетплейсы; Yurta Shop
- **Сериалы:** Экспорт казахских сериалов на тюркоязычные рынки по модели турецкого дизи-формата (потенциальная аудитория 200+ млн зрителей в Турции, Азербайджане, Узбекистане, Кыргызстане)

5.6 Цифровизация и AI

Цель: Использовать цифровые технологии и AI как «прослойку» во всех креативных индустриях для повышения производительности, экспорта и конкурентоспособности.

5.6.1 Цифровой реестр КИ

- Создать национальный цифровой реестр креативных предпринимателей и проектов
- Обеспечить big data-аналитику отрасли — например, по данным МКИ РК, в реестре порядка 1 400 компаний; по оценкам CIAQ, 1% прироста рабочих мест в КИ даёт рост налоговых поступлений на 4,4% (стратсессия CIAQ, Астана, 17.02.2026)
- Начать новую Концепцию с полного аудита и корректировки статистики КИ
- Создать базу знаний для участников КИ о правовых отношениях и бизнес-моделях
- Создать при Фонде развития КИ исследовательское подразделение по модели UK PEC / КОССА Research — ежегодный мониторинг: экспорт по кластерам, занятость, МСБ, образовательный пайплайн, инвестиции. Обеспечить методологическую совместимость с UNCTAD Creative Economy framework для международных сравнений

5.6.2 AI-акселератор для КИ

- Создать AI-акселератор для креативного сектора: 50+ AI-проектов в КИ к 2030
- Интеграция AI во все индустрии: рекомендательные системы в музыке и стриминге, генеративные пайплайны в кино/анимации/GameDev, data-платформы для туризма и ивентов
- Связка университетов, технопарков и фондов для коммерциализации AI-моделей; создание 2-3 специализированных AI-исследовательских центров
- Национальный AI-GPU кластер для КИ на субсидированных условиях (ЦОД в Экибастузе)
- К 2030 году: экспортный портфель AI-компаний из Казахстана — \$250 млн+, 2-3 региональных продукта-лидера

5.6.3 Программа цифровой грамотности

- Программа цифровой грамотности для креаторов — AI-инструменты, цифровой маркетинг, онлайн-дистрибуция
- Заключить национальные соглашения с поставщиками профессионального ПО (Adobe, Autodesk, Unity, Unreal Engine и др.) для обеспечения субъектов КИ лицензионным софтом на льготных условиях
- Поддержка развития локальных стриминговых платформ (Unico Play, Freedom Media, Koru, QFilm) и введение механизмов обязательных отчислений от глобальных платформ в фонд развития локального контента
- Сбор идей через QR/формы с публикацией на портале для прозрачности

5.7 Финансирование и инвестиции

Цель: Создать многоуровневую систему финансирования КИ: от грантов и субсидий до венчурных инвестиций и корпоративного спонсорства.

«Креативные индустрии, в отличие от традиционных секторов, предлагают более короткие циклы и быструю отдачу. Написание сценария, съёмка и выпуск фильма часто занимают всего один год. Инвесторы могут быстро определить, прибыльный проект или нет.» — Дармен Садуакасов, управляющий партнёр Dasco Group, Dasco.kz

5.7.1 Трансформация Фонда КИ

- Создать Фонд развития КИ (планируется до 1 июля 2026 — по поручению Премьер-министра, Khabar.kz) и развивать его как венчурный (по типу Astana Hub): стадийность, диверсификация, акселерация
- Перейти от прямого финансирования контента к грантовым инструментам с результатным KPI; приоритет государственного финансирования — инфраструктура, образование и экспортная поддержка
- Внедрить венчурные бонды с обязательством возврата (вместо субсидий)
- Предоставлять беспроцентные кредиты под проверяемые KPI
- Перейти от годового к многолетнему циклу финансирования креативных проектов (2-3 года) — обеспечить непрерывность производства и снижение административной нагрузки
- KPI не по освоению средств, а по результатам: число компаний, оборот, экспорт, а также показатели коммерциализации интеллектуальной собственности с учётом специфики различных производственных моделей
- Рассмотреть модель самофинансируемого кинофонда (по модели CNC Франции) — целевые налоги на ТВ-рекламу, стриминговые сервисы и кинобилеты
- **Актуализация по ГЦПНК:** ГЦПНК ликвидируется в 2026 году, все функции передаются АО «Казахфильм» (Vlast.kz, 98mag.kz). Новая объединённая модель финансирования кинопроизводства должна учитывать уроки ГЦПНК: обеспечить прозрачность отбора, включить промоцию и дистрибуцию в функции оператора, повысить ROI государственных инвестиций в кино
- **Риски передачи функций ГЦПНК → Казахфильм:** АО «Казахфильм» — также государственная организация со своей историей непрозрачности. Для предотвращения повторения проблем ГЦПНК необходимо: (1) создать независимый экспертный совет при «Казахфильме» с участием представителей индустрии (CIAQ, продюсеры, режиссёры); (2) обеспечить обязательную публичную отчётность по каждому профинансированному проекту и его кассовым сборам; (3) ввести KPI не по освоению средств, а по окупаемости и экспорту; (4) обеспечить ротацию членов экспертных комиссий между Алматы и Астаной

5.7.2 Венчурное финансирование

- Создать экосистему для КИ по модели Astana Hub: налоговые льготы, «песочница», венчурный фонд
- Использовать МФЦА для создания VC-фондов и венчурных студий в КИ
- Строить специализированные инвестиционные фонды по отдельным индустриям (GameDev, сериалы, кино, анимация)
- Дифференцировать модели: венчурная для коммерческих, социальная — для культурных
- Разработать просветительский пакет для VC-инвесторов с кейсами и пилотными сделками
- Организовать венчурные питчинги для привлечения инвестиций в кинопроизводство с прозрачной доказательной базой

5.7.3 Банковское кредитование и краудфандинг

- Обучить банки работать с IP как залогом (по примеру Колумбии — «оранжевая экономика»)
- Создать краудфандинговые платформы при банках и институтах финансирования
- Поддерживать только устойчивые проекты (3+ года), а не стартапы-однодневки

5.7.4 Корпоративное спонсорство и ESG

- Внедрить программу креативной инициативы для крупных частных компаний (корпоративное спонсорство)

- Направлять часть ESG-бюджетов корпораций на креативные хабы (фаблабы, мастерские)
- Разработать механизм включения креативных проектов в ESG-программы корпораций
- Отдельно поощрять социальных предпринимателей, создающих инфраструктуру для отрасли

5.7.5 Метрики и прозрачность

- Обеспечить прозрачные грантовые программы с равным доступом для всех сфер КИ, включая допуск фрилансеров и самозанятых (не только ТОО) к грантовому финансированию
- Расширить систему оценки КИ: метрики социального, культурного, образовательного вклада (impact), влияющими на формирование человеческого капитала, долгосрочную капитализацию и экспортный потенциал отрасли
- Внедрить антикоррупционную ротацию: перемещение жюри между городами, публичные отчёты

5.8 Кросс-кластерные направления

5.8.1 Гастрономия как креативная индустрия

Гастрономия признана креативной индустрией в классификациях UNCTAD, UNESCO, а также в законодательстве Колумбии, Индонезии, Таиланда и ряда других стран. Казахская кухня обладает уникальной идентичностью (бешбармак, кумыс, баурсак, казы, курт) и экспортным потенциалом.

Текущее состояние: Алматы включён в «52 Places to Go in 2024» (New York Times) — частично благодаря гастрономии. Рост neo-nomad cuisine: рестораны Auyl, Tor. Однако отсутствует системная государственная программа гастрономического продвижения.

Международные модели: - **Перу:** Гастрономический туризм \$5+ млрд/год; 95% перуанцев гордятся страной благодаря гастрономии (Universidad de Lima, 2008) - **Таиланд:** Программа «Kitchen to the World» — глобальная сеть ресторанов тайской кухни - **Япония:** UNESCO ICH для Washoku (2013); экспорт продовольствия \$11+ млрд (JFOODO/JETRO) - **Италия:** Slow Food, University of Gastronomic Sciences (Pollenzo, 3 000+ выпускников); экспорт €47,4 млрд - **UNESCO Creative Cities of Gastronomy:** 56 городов в мире (Газиантеп, Попайян, Парма и др.)

Рекомендации: 1. Включить гастрономию в перечень КИ Казахстана через специальный «гастрономический фильтр» (авторские рестораны, гастро-бары, кулинарные школы, фуд-дизайн, гастрономический туризм) 2. Подать заявку на UNESCO Creative City of Gastronomy (Алматы или Шымкент) 3. Запустить программу «Kazakh Kitchen to the World» (по модели Таиланда) 4. Создать бизнес-инкубатор neo-nomad cuisine 5. Организовать международный фестиваль казахской гастрономии

5.8.2 Той-индустрия

Той-индустрия Казахстана представляет собой масштабную, но невидимую в статистике креативную экономику. По расширенной оценке, совокупный объём рынка всех видов тоев (свадьбы, кыз ұзату, сүндет той, тілашар, бесік той, шілдехана, юбилей, құдалық) составляет порядка **3,2 трлн тенге** (~\$6,1 млрд), что эквивалентно **~2% ВВП** — сопоставимо с отраслью «Информация и связь» (С13, расчёт на основе данных stat.gov.kz, EY Kazakhstan, Informburo.kz, BCC, 2025).

Структура рынка — 12+ подиндустрий:

ПОДИНДУСТРИЯ	ОЦЕНКА ОБЪЁМА (МЛРД ₸/ГОД)
Тойхана и кейтеринг	800-1 000
Музыка и артисты	300-500
Мода и наряды	150-250
Сувениры и подарки (тойбастар, коржын)	100-150
Декор и флористика	80-120
Фото и видео	80-120
Event-менеджмент	50-80
Развлечения и шоу	30-50
Транспорт (кортежи)	20-40
Полиграфия и приглашения	15-25
Digital-сегмент (маркетплейсы, AR/VR)	5-10
Ювелирные изделия	—

Один той задействует 12+ смежных креативных индустрий: кейтеринг, музыка, мода, декор, фотография, event-менеджмент, полиграфия, транспорт, шоу, digital-платформы, ювелирное дело, салоны красоты.

Сезонность: Пик — август (~14 900 браков), высокий сезон — июнь-сентябрь. С 2023 года свадебный сезон расширился с 2 до 3 месяцев.

Рекомендации: 1. Признать той-индустрию как кросс-кластерное направление КИ 2. Разработать ОКЭД-маркировку для ключевых подиндустрий (ведущие/тамада, свадебные фотографы, event-агентства) 3. Создать профессиональные стандарты и систему сертификации для специалистов той-индустрии 4. Обеспечить доступ специалистов той-индустрии к специальному налоговому режиму КИ 5. Поддержать развитие цифровых платформ (казахский аналог WeddingWire/Zola) 6. Включить той-индустрию в мониторинг и статистику креативной экономики

Раздел 6. Целевые индикаторы и ожидаемые результаты

Количественные и качественные показатели (п.25)

6.1 Макроэкономические индикаторы

Целевые индикаторы формируются с учётом специфики производственного цикла и модели коммерциализации различных кластеров КИ. При оценке результатов учитываются как прямые финансовые показатели, так и показатели международной капитализации и экспортной активности креативных продуктов.

Двухуровневая система: Подотчётная цель 2030 (обязательная) + Стратегический горизонт 2035 (ориентир).

ИНДИКАТОР	2025 (БАЗОВЫЙ)	2028 (ПРОМЕЖУТОЧН.)	ПОДОТЧЁТНАЯ ЦЕЛЬ 2030	СТРАТЕГ. ГОРИЗОНТ 2035
Доля КИ в ВВП	~1%	2-2,5%	2,5-3%	5%
Занятость в КИ	~143 600	180 000	200 000-220 000	250 000+
Экспорт КИ	\$150-250 млн	\$250-300 млн	\$350-400 млн	\$500 млн+
Субъектов КИ	46 667	65 000	100 000+	—
VC-инвестиции в КИ	~\$0	\$5-10 млн	\$30 млн	\$50 млн+
Рейтинг WIPO (GII)	81-е место	60-е место	Топ-50	Топ-30

6.2 Инфраструктурные индикаторы

ИНДИКАТОР	2025 (БАЗОВЫЙ)	2028 (ПРОМЕЖУТОЧН.)	ПОДОТЧЁТНАЯ ЦЕЛЬ 2030	СТРАТЕГ. ГОРИЗОНТ 2035
Креативных кластеров	27	20	30+	50+
Кодов ОКЭД для КИ	43	70	70-80	100+
Киноэкранов	446	600-700	800-1 000	2 000
FabLab и мастерских	~5	10	15-20	30+
Регионов с активными хабами	2	6-8	10-12	18

Примечание: показатель 2028 года (20) отражает консолидацию существующих кластеров до эффективных площадок с обязательными KPI, с последующим масштабированием до 30+ кластеров нового качества к 2030 году.

6.3 Секторальные индикаторы

ИНДИКАТОР	2025 (БАЗОВЫЙ)	ПОДОТЧЁТНАЯ ЦЕЛЬ 2030
Доля локальных игр в рынке	~0%	3-5% (амбициозный: 10%)
GameDev-студий с выручкой \$5M+	1-2	3-5
Анимационных студий	~5	10-15
Международных копродукций (кино)	~2/год	5-7/год
Фильмов с окупаемостью в прокате	~14%	20-25%
Экспортных музыкальных артистов и а	второв единицы	10-15
Ремесленников в реестре	—	5 000+

6.4 Институциональные индикаторы

ИНДИКАТОР	2025 (БАЗОВЫЙ)	2028 (ПРОМЕЖУТОЧН.)	ПОДОТЧЁТНАЯ ЦЕЛЬ 2030
Закон о КИ	принят (18.02.2026)	реализуется (подзаконные акты)	полная реализация
Профстандарты для КИ-профессий	0	5-6	8-10 (амбициозный: 15)
Выпускников школы продюсеров	0	100	200-300
AI-проектов в КИ	~0	15	50+
Международных резидентов/год	~0	30-50	80-120

Раздел 7. План действий по реализации

Мероприятия, сроки, ответственные, бюджет (п.26-27)

Этап 1. «Фундамент» (2026-2027)

Цель: Создать правовую и институциональную основу для развития КИ.

#	МЕРОПРИЯТИЕ	СРОК	ОТВЕТСТВЕННЫЙ
1.1	Принять Закон о КИ ВЫПОЛНЕНО (Закон № 266-VIII ЗРК от 18.02.2026). Разработать подзаконные акты: правила реестра, правила аренды госимущества, порядок мониторинга инвестиций	2026 Q2- Q3	МКИ
1.2	Расширить ОКЭД для КИ с 43 до 70 кодов (детализация GameDev, мода, digital-креаторы)	2026 Q2- Q3	МНЭ, МКИ
1.3	Ввести специальный налоговый режим для КИ (единый платёж 3-5% с дифференциацией по кластерам)	2026 Q3	МНЭ, МФ
1.4	Активировать систему рибейтов для кинопроизводства (20-30%)	2026 Q3	МКИ, МФ
1.5	Создать Координационный совет по КИ при Правительстве	2026 Q2	МКИ
1.6	Сформировать цифровой реестр субъектов КИ	2026 Q3- Q4	МЦРИАП, МКИ
1.7	Создать Реестр ремесленников	2026 Q3	МКИ
1.8	Запустить школу продюсеров	2026 Q3	СИАQ, МКИ, вузы
1.9	Провести полный аудит статистики КИ (big data)	2026 Q2	МНЭ, МКИ
1.9a	Создать Исследовательский центр КИ (мониторинг экспорта, методология замера, evidence-based policy) — по модели UK PEC / КОССА Research	2026 Q3	МКИ, СИАQ, вузы
1.10	Открыть 8 региональных креативных кластеров (Этап 1)	2027	Акиматы, МКИ
1.11	Создать экспортный офис КИ при KazTrade	2026 Q4	МТИ, KazTrade
1.12	Провести международный форум КИ в Казахстане	2026 Q4	МКИ, СИАQ
1.12a	Провести первую Национальную ассамблею КИ	2027 Q1	МКИ, СИАQ
1.13	Внедрить механизм «отложенного авторского права»	2027 Q1	МЮ, МКИ
1.14	Ввести профстандарты для 8 креативных профессий	2027 Q2	МНВО, МКИ
1.15	Запустить AI-акселератор для КИ	2027 Q1	МЦРИАП, Astana Hub
1.16	Создать Фонд развития КИ	2026 Q3	Правительство
1.17	Создать Kazakhstan Film Commission	2027 Q1	МКИ

Этап 2. «Масштабирование» (2028-2029)

Цель: Масштабировать инфраструктуру, образование и экспорт.

#	МЕРОПРИЯТИЕ	СРОК	ОТВЕТСТВЕННЫЙ
2.1	Расширить ОКЭД для КИ до 80+ кодов (охват 300+ видов деятельности)	2028 Q1	МНЭ, МКИ
2.2	Открыть ещё 12 региональных креативных кластеров (до 20 суммарно)	2028-2029	Акиматы, МКИ
2.3	Запустить национальный цифровой маркетплейс КИ	2028 Q2	МЦРИАП, МКИ
2.4	Создать венчурный фонд КИ через МФЦА	2028 Q1	МФЦА, МКИ
2.5	Запустить программу копродукционных соглашений с 10+ странами	2028	МКИ, МИД
2.6	Расширить школу продюсеров до национального масштаба (филиалы в 5 городах)	2028-2029	СИАQ, МОН
2.7	Запустить программу «свитчинг» — переподготовка взрослых для КИ	2028 Q2	МНВО, МКИ
2.7a	Запустить программу «Культурный паспорт» для молодёжи (субсидированный доступ к КИ-услугам)	2028 Q3	МКИ, МОН
2.7б	Заключить национальные соглашения с поставщиками профессионального ПО для КИ	2028 Q1	МЦРИАП, МКИ
2.8	Ввести профстандарты для 10+ креативных профессий	2029	МНВО, МКИ
2.9	Создать FabLab в 15+ кластерах	2028-2029	Акиматы, МКИ
2.10	Запустить программу международных резиденций	2028 Q3	МКИ, СИАQ
2.11	Создать 2-3 AI-исследовательских центра для КИ при вузах	2029	МНВО, МЦРИАП
2.12	Обучить банки работе с IP как залогом (пилотная программа)	2028	НБ, МФЦА
2.13	Подать заявку Алматы/Шымкент на UNESCO Creative City 2	028 А	кимат, МКИ

Этап 3. «Лидерство» (2030)

Цель: Достичь статуса хаба КИ Центральной Азии с измеримым экономическим вкладом.

#	МЕРОПРИЯТИЕ	СРОК	ОТВЕТСТВЕННЫЙ
3.1	Довести количество кластеров до 30+	2030	Акиматы, МКИ
3.2	Достичь доли КИ в ВВП — 2,5-3%	2030	Правительство
3.3	Обеспечить экспорт КИ — \$350-400 млн	2030	МТИ, KazTrade
3.4	Обеспечить 200 000-220 000 рабочих мест в КИ	2030	МКИ, акиматы
3.5	Достичь 100 000+ субъектов КИ	2030	МНЭ, МКИ
3.6	Войти в Топ-50 рейтинга WIPO	2030	МЮ, МКИ
3.7	Привлечь \$30 млн+ VC-инвестиций в КИ	2030	МФЦА, Astana Hub
3.8	Позиционировать Казахстан как хаб КИ Центральной Азии на международном уровне	2030	МКИ, МИД
3.9	Провести оценку итогов Концепции 2026-2030 и подготовить Концепцию 2031-2035	2030 Q4	МКИ

7.1 Механизм координации и мониторинга

ОРГАН	РОЛЬ
Координационный совет по КИ (при Правительстве)	Стратегическое руководство, утверждение KPI, межведомственная координация
МКИ РК	Уполномоченный орган, ежеквартальный мониторинг
СИАQ	Отраслевой партнёр, экспертиза, мониторинг, обратная связь от индустрии
Фонд развития КИ	Операционное финансирование, грантовые программы, акселерация
Региональные координаторы (акиматы + филиалы СИАQ)	Реализация на местах, региональная адаптация

7.2 Источники финансирования

ИСТОЧНИК	ИНСТРУМЕНТЫ
Государственный бюджет	Целевые программы, субсидии инфраструктуры, образовательные программы
Венчурное финансирование	VC-фонд КИ через МФЦА, Astana Hub Creative, специализированные отраслевые фонды, QVG (\$1 млрд фонд фондов, первое закрытие \$115M)
Международные гранты	British Council, USAID, ALIPH, UNESCO, программы ЕС
Частные инвестиции	Корпоративные партнёры (Creative Capital Fund \$40M), ESG-бюджеты, краудфандинг, Tolqyn Film Fund (5,5 млрд ₸)
Собственные доходы КИ	Маркетплейсы, экспорт, монетизация платформ

7.3 Риски и митигация

РИСК	ВЕРОЯТНОСТЬ	ВЛИЯНИЕ	МИТИГАЦИЯ
Задержка подзаконных актов к Закону о КИ	Средняя	Высокое	Закон принят (18.02.2026); мониторинг разработки подзаконных актов; привлечение CIAQ к экспертизе проектов НПА; параллельная работа по ОКЭД и налоговым инициативам
Продолжение налогового давления	Высокая	Высокое	Прямая адвокация через рабочую группу МКИ; демонстрация экономического эффекта — например, 1% прироста рабочих мест даёт 4,4% роста налогов (оценка CIAQ, 2026)
Недостаток бюджетного финансирования	Средняя	Среднее	Диверсификация: гранты + VC + корпоративные партнёры + собственный доход; модель самофинансируемого фонда (CNC Франции)
Сопrotивление регионов	Низкая	Среднее	Региональные филиалы CIAQ как проводники; дифференцированный подход
Банки не кредитуют КИ	Высокая	Среднее	Венчурная модель через МФЦА; обучение банков работе с IP; гарантийные фонды
Отток талантов в КР/УЗ	Высокая	Высокое	Конкурентный налоговый режим (3-5%); создание инфраструктуры и возможностей внутри КЗ

Приложения

- Результаты стратегических встреч 17-19 февраля 2026** — систематизированные предложения участников (отдельный документ)
- Отраслевой обзор 29 креативных индустрий** — текущее состояние, мероприятия, KPI, бенчмарки СНГ и мировые по 6 кластерам (отдельный документ)
- Международный бенчмарк** — детальный анализ 18 стран (Великобритания, Южная Корея, ОАЭ, Грузия, Эстония, Колумбия, Россия, Узбекистан, Кыргызстан, Турция, Польша, Малайзия, Индонезия, Вьетнам, Нигерия, Марокко, Франция, Литва, Финляндия)
- Fast-check метрик** — верификация 22 целевых индикаторов по международным аналогам (14 исследовательских блоков)
- Кросс-кластерный анализ** — гастрономия, той-индустрия, образование для КИ, исследовательская инфраструктура

Глоссарий

Сокращения

СОКРАЩЕНИЕ	РАСПИФРОВКА
КИ	Креативные индустрии
МКИ РК	Министерство культуры и информации Республики Казахстан
МНЭ РК	Министерство национальной экономики Республики Казахстан
МЦРИАП	Министерство цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности РК
МНВО РК	Министерство науки и высшего образования Республики Казахстан (ранее МОН РК, разделено в 2022)
МП РК	Министерство просвещения Республики Казахстан (школьное, ТиПО, дополнительное образование)
МФ РК	Министерство финансов Республики Казахстан
ОКЭД	Общий классификатор видов экономической деятельности
ВВП	Валовой внутренний продукт
ВДС	Валовая добавленная стоимость
ДПИ	Декоративно-прикладное искусство
ИР	Интеллектуальная собственность (Intellectual Property)
VC	Венчурный капитал (Venture Capital)
МФЦА	Международный финансовый центр «Астана»
СИАQ	Creative Industries Alliance of Kazakhstan / Альянс креативных индустрий Казахстана
WIPO	Всемирная организация интеллектуальной собственности
UNCTAD	Конференция ООН по торговле и развитию
КОССА	Korea Creative Content Agency (Корейское агентство креативного контента)
DCMS	Department for Culture, Media and Sport (Великобритания)
MICE	Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions
Q-Pop	Kazakh Pop (казахстанская поп-музыка)
ЕАЕУ / ЕАЭС	Евразийский экономический союз
FDI	Прямые иностранные инвестиции (Foreign Direct Investment)
GPU	Графический процессор (Graphics Processing Unit)
ACDF	Фонд развития культуры и искусства (Узбекистан)
ПКИ	Парк креативных индустрий
PEC	Policy & Evidence Centre (Великобритания)
CNC	Centre national du cinéma et de l'image animée (Франция)
AVEC	Audio Visual Expenditure Credit (Великобритания, с 2024)
VGEC	Video Games Expenditure Credit (Великобритания, с 2024)
ГЦПНК Г	государственный центр поддержки национального кино
GI	Global Innovation Index (WIPO)

Определения (на основе Закона РК № 266-VIII ЗРК от 18.02.2026)

ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ
Креативные индустрии	Виды экономической деятельности, основанные на индивидуальном творчестве, навыке или таланте, направленные на создание и коммерциализацию интеллектуальной собственности (Закон о КИ, ст. 1)
Субъект креативных индустрий	Физическое или юридическое лицо, осуществляющее деятельность в сфере креативных индустрий и включённое в реестр субъектов КИ (Закон о КИ, ст. 1)
Работник креативных индустрий	Физическое лицо, осуществляющее креативную деятельность на основе трудового или гражданско-правового договора (Закон о КИ, ст. 1)
Креативная деятельность	Деятельность по созданию, производству, распространению и (или) коммерциализации креативного продукта (Закон о КИ, ст. 1)
Реестр субъектов КИ	Электронная база данных, содержащая сведения о субъектах креативных индустрий, ведение которой осуществляется МКИ РК (Закон о КИ, ст. 1)
Креативный кластер	Группа взаимосвязанных субъектов КИ и организаций, сконцентрированных на определённой территории и объединённых общей инфраструктурой
Рибейт (rebate)	Механизм частичного возврата расходов на производство креативной продукции из государственного бюджета
Креативный хаб	Многофункциональное пространство, предоставляющее инфраструктуру, образовательные и сетевые услуги для субъектов КИ
Культурный паспорт	Именной документ (цифровой или физический), предоставляющий молодёжи субсидированный доступ к культурным и креативным услугам
Orange Economy / Оранжевая экономика	Концепция экономического развития на основе креативных индустрий (термин IDB, адаптирован в Колумбии)
Той-индустрия	Совокупность креативных индустрий, задействованных в организации и проведении традиционных казахских празднеств (тоев): музыка, мода, декор, фотография, event-менеджмент и др.
IP Vox	Специальный налоговый режим с пониженной ставкой на доходы от квалифицированных прав интеллектуальной собственности

Подготовлено:

Разработчик: Альянс креативных индустрий Казахстана при поддержке Фонда развития креативных индустрий

На основе: 14 исследовательских блоков, 3 стратегических сессий (Астана 17.02.2026, Алматы 19.02.2026, онлайн-сессия с регионами РК 20.02.2026) с участием 100+ представителей индустрии, 19 транскриптов встреч, 7 ответов Google-формы, международного бенчмарка 18 стран, верификации 22 целевых индикаторов, кросс-кластерного анализа и 50 цитат представителей отрасли

#ciaq #creative-industries #концепция-ки #2026-2030 #strategy #gr #policy