

Digital Qazaqstan 2026: в Шымкенте представлена зона Digital Creative Industries с инди-играми, креативными проектами и геймификацией

Шымкент, 27 марта 2026 г. — В рамках национального технологического форума Digital Qazaqstan 2026 в Шымкенте открылась специализированная зона Digital Creative Industries, объединившая инди-игры, цифровые креативные проекты, геймификацию, комиксы и анимацию из разных городов Казахстана. Зона организована Альянсом креативных индустрий Казахстана (CIAQ) совместно с Astana Hub — и стала первой региональной площадкой страны, целиком посвящённой цифровой креативной экономике.

Форум проходит спустя месяц после подписания **Закона о креативных индустриях** (№ 266-VIII ЗРК от 18.02.2026) — первого в истории Казахстана нормативного акта, закрепляющего понятийный аппарат, реестр субъектов и социальную защиту работников креативной сферы. По данным МФЦА, валовая добавленная стоимость креативной экономики страны достигла 1,2 трлн тенге, продемонстрировав 3,2-кратный рост с 2017 года, а в секторе зарегистрировано свыше 46 600 субъектов предпринимательства.

«Казахстан каждый год тратит 238 миллионов долларов на импорт игр — а мог бы зарабатывать столько же на их экспорте. Сегодня в этом зале сидят ребята, которые делают игры в Астане, Алматы, Караганде — без крупных бюджетов, на чистом таланте и AI-инструментах. Через пять лет кто-то из них может создать хит, который узнает весь мир. Наша задача — объединить ключевых игроков, создать программы инкубации и акселерации, привлечь инвесторов в самые доходные и экспортно-ориентированные индустрии»

— Давид Туганов, Президент и сооснователь CIAQ

Зона компьютерных инди-игр

В зоне представлены независимые проекты казахстанских команд из Астаны, Алматы, университетских лабораторий и центров разработки:

Echo Games Lab · VISUAL FLOSS · EmoSDK · GHËRNIK Studio · Grade Stock · SolidRock · Slider Game Studio · Fleshinsane team · ALAMID Games · GameLab KBTU · Umai Gaming · GameDev Center (Astana Hub)

«Инди-команды — это отличный пример того, как у нас может появиться свой "Ведьмак", который прорубит стену незнания. Благодаря таким играм весь мир сможет узнавать про Казахстан и понимать, что у нас делают по-настоящему классные вещи. Инди-игры — это ещё и мощный маркер развития страны: для их создания нужны знания в 2D, 3D, технологиях, продакшне. И если у нас уже столько игр и команд — значит, страна действительно хорошо развивается»

— Малика Игибаева, координатор комитета GCA при CIAQ, основатель SHŪ

Особое место занимает AR-игра **«Арсана»** — «карманный логопед» для детей с речевыми нарушениями. Приложение дополненной реальности превращает коррекционные упражнения в интерактивную игру, делая терапию доступнее и мотивирующей для семей.

Зона цифровых инди-проектов

Вторая часть пространства посвящена сообществам, образованию, стримингу и медиа:

- **Альянс креативных индустрий (CIAQ)** — отраслевое объединение, развивающее экосистему креативной экономики и продвигающее интересы создателей на национальном и международном уровне
- **Стриминговый музыкальный сервис** — цифровая платформа для локальных артистов и слушателей
- **Digital писательский цех** — проект по развитию цифровой литературы, сторителлинга и авторских медиа
- **SHŪ Studio** — геймификация для бизнеса и сообществ: приложения для поиска событий, формирования нишевых комьюнити и вовлечения аудитории через игровые механики

В зоне также представлены комиксисты и художники, а на экранах транслируются ролики казахстанских аниматоров с оригинальными сериальными концептами.

Ключевые анонсы

Продюсерский центр Creaa.Team

На форуме объявлено о создании Продюсерского центра Creaa.Team — структуры, объединившей продюсеров и экспертов Альянса для реализации коммерческих проектов в сфере креатива и технологий. Центр агрегирует компетенции в геймдеве, кинопроизводстве, музыке, digital-контенте, иммерсивных технологиях и событийном продюсировании.

Продюсерский центр — коммерческое крыло экосистемы CIAQ: если Альянс занимается общественно-политической деятельностью и законотворчеством, то центр

фокусируется на реализации проектов — от AR/VR-выставок и цифровых фестивалей до корпоративной геймификации и контент-продакшна.

Венчурная студия Crea.Ventures

Представлена Crea.Ventures — венчурная студия в юрисдикции МФЦА (Astana International Financial Centre), которая строит стартапы в области креатива и DeepTech совместно с фаундерами.

В отличие от традиционных фондов, студия работает как сооснователь на протяжении 18–24 месяцев — обеспечивая управленческую экспертизу, финансовое моделирование, защиту интеллектуальной собственности и доступ к инвесторам. В портфеле — стартапы по двум направлениям: креативному (GameDev-студии, MusicTech-платформы, маркетплейсы для создателей) и технологическому (HealthTech, BioTech, AgriTech). Сайт: www.crea.ventures.

Партнёрство CIAQ — DaFlow.io

Анонсировано стратегическое партнёрство с DaFlow.io (IMCO Group) в сфере музыкальной дистрибуции. Соглашение открывает казахстанским музыкантам и лейблам доступ к более чем 400 цифровым стриминговым платформам в 200+ странах мира — от Spotify и Apple Music до региональных сервисов Турции, Китая и Центральной Азии.

Кроме того, стороны договорились о совместном проведении региональной отраслевой конференции по музыкальной индустрии. Первая конференция **IMX Central Asia** пройдёт в октябре 2026 года в Астане в рамках форума Digital Bridge.

Образовательная программа

В рамках зоны DCI прошла серия выступлений и дискуссий. Спикеры:

- **Давид Туганов** — Президент CIAQ, эксперт по креативной экономике
- **Малика Игибаева** — основатель и CEO экосистемы SHŪ, координатор комитета GCA при CIAQ
- **Музаффар Салметов** — инженер AI-продуктов, основатель Surfnote AI
- **Дмитрий Тучашвили** — научный сотрудник GameLab KBTU, специалист по 3D-графике и VR
- **Юлия Хужаниязова** — директор филиала Академии IT STEP
- **Алибек Кожажельдиев** — комиксист, раскадровщик кино и рекламы
- **Аркадий Кабулов** — специалист по психологии спортивных игр

Темы: практические кейсы геймификации в образовании и бизнесе, работа с молодёжью и региональными сообществами, экспорт казахстанского контента на международные рынки.

О Digital Qazaqstan

В 2026 году международный форум Digital Almaty трансформировался в национальную платформу Digital Qazaqstan, посвящённую Industry 5.0 — гармоничному взаимодействию человека и технологий. Зона Digital Creative Industries дополняет технологическую повестку человеческим измерением: креативом, культурой, образованием и вовлечёнными сообществами.

О CIAQ

Альянс креативных индустрий Казахстана — некоммерческая организация, объединяющая 55 членов и 17 отраслевых комитетов по направлениям: GameDev и киберспорт, кино, музыка, новые медиа, книжное дело, туризм, урбанистика, мода, образование, GR и налогообложение, PR и коммуникации, IP и авторское право, исследования и другие.

Альянс охватывает 29 индустрий в 6 кластерах и работает по шести стратегическим направлениям: законотворчество и GR, инфраструктура и региональное развитие, образование и таланты, международные партнёрства, адвокаты и сообщество, инвестиции и коммерциализация.

Содействовал улучшению НПА в креативных индустриях, разрабатывает Концепцию развития КИ 2026–2030, провёл World Creativity Week 2025 (112 событий в 6 городах).

Об Astana Hub

Международный технопарк IT-стартапов, один из крупнейших хабов цифровой экономики Центральной Азии. Организатор форума Digital Qazaqstan.

Контакты для СМИ

Альянс креативных индустрий Казахстана (CIAQ)

Давид Туганов, Президент и сооснователь

ciaq.kz · info@ciaq.kz

Пресс-релиз подготовлен Альянсом креативных индустрий Казахстана. Свободное распространение с указанием источника.