

I funzionari kazaki propongono incentivi fiscali e finanziamenti per rafforzare l'industria creativa

Di Dana Amirgazy - THE ASTANA TIMES



L'industria creativa del Kazakistan continua a crescere, impiegando circa 143.600 persone in vari settori, ha affermato il ministro della cultura e dell'informazione Aida Balayeva durante una riunione governativa del 18 marzo.

Durante l'evento, Balayeva ha delineato lo sviluppo in corso delle industrie creative, ha presentato iniziative per stimolarne ulteriormente la crescita e ha riferito sul servizio stampa del Primo Ministro.

L'industria creativa in Kazakistan è composta da 12 settori, che coprono 43 classificatori di attività economica. Ci sono 45.597 entità registrate nelle industrie creative del paese, che contribuiscono per l'1% al valore aggiunto lordo del Kazakistan.

Molte di queste entità hanno sede ad Almaty e Astana, con imprenditori individuali che costituiscono il 70% del totale. L'artigianato popolare domina il settore, rappresentando oltre 12.000 piccole e medie imprese (PMI), mentre anche il settore IT svolge un ruolo importante, con il 40% delle società a responsabilità limitata (LLP) che operano in questo campo.

I settori che richiedono più manodopera sono l'informatica, l'architettura, la moda, le istituzioni culturali, le biblioteche, i musei e l'artigianato popolare.

Per promuovere l'industria creativa, Balayeva ha proposto di introdurre condizioni fiscali preferenziali. Ha raccomandato di mantenere l'attuale regime fiscale al dettaglio e di stabilire aliquote ridotte per l'IVA (imposta sul valore aggiunto) e l'imposta sul reddito delle società (CIT) per le aziende del settore creativo. Mentre il nuovo Codice fiscale è in discussione, queste misure sosterranno le imprese creative e incoraggeranno l'innovazione e la crescita.

Un'iniziativa fondamentale per dare impulso all'industria creativa è l'istituzione di un Fondo per lo sviluppo dell'industria creativa.

Balayeva ha spiegato che questo fondo, che sarà creato in collaborazione con le principali organizzazioni creative ed educative, sosterrà il settore in quattro aree principali: identificazione dei talenti, sviluppo dei progetti, sviluppo delle infrastrutture e promozione delle esportazioni.

"Il Creative Industry Development Fund sarà finanziato da una detrazione del 3% dalle entrate dell'operatore della lotteria nazionale. Una delle principali aree della sua attività sarà lo sviluppo di investimenti di rischio nelle industrie creative. A questo proposito, verrà creata una divisione di rischio sulla base dell'Astana International Financial Centre (AIFC), con il coinvolgimento di un pool di società di gestione che faciliterà l'efficace collocamento dei fondi in base all'urgenza e al rimborso", ha affermato.

Balayeva ha sottolineato l'importanza di coltivare e promuovere l'industria creativa come settore chiave dell'economia, sottolineando la necessità di sviluppo dei talenti, infrastrutture ed esposizione internazionale per garantirne il successo continuo. L'impegno del governo nel promuovere questo settore dovrebbe produrre benefici a lungo termine, non solo per l'economia del Kazakistan, ma anche per il suo patrimonio culturale e creativo.

Il primo ministro Olzhas Bektenov ha affermato che le esportazioni globali di beni e servizi creativi hanno superato i 250 miliardi di dollari l'anno scorso. Le previsioni della società di ricerca G20 Insights prevedono che entro il 2030 l'economia creativa rappresenterà almeno il 10% del PIL globale, sottolineando la sua crescente importanza nell'economia globale.

L'anno scorso, lo sviluppo di videogiochi ha contribuito con 460 miliardi di tenge (923,1 milioni di dollari) al valore aggiunto lordo del Kazakistan, mentre il numero di uscite cinematografiche del Kazakistan è aumentato del 58%. Metà dei primi 10 film al botteghino sono stati prodotti a livello nazionale, con entrate da film stranieri e locali quasi uguali, a indicare un crescente interesse degli spettatori per i contenuti nazionali.