Culture & Creativity
EU-Eastern Partnership Programme

Три шага к развитию взаимодействия высоких технологий и культуры в Беларуси

Аналитический бриф для программы ЕС – Восточного Партнерства «Культура и Креативность»

№13

Программа финансируется Европейским Союзом

03/10/2017

Антонина Серякова
Мария Бунос

Резюме

ИТ сектор является самым быстрорастущей индустрией в Беларуси. На сегодняшний день в стране насчитывается 1052 IT-компании или компании, которые активно используют IT в своей сфере.
Однако, несмотря на значительные успехи в области ИТ, в целом существует ряд проблем, с которыми сталкивается белорусская ИТ-инфраструктура.

1. Низкий уровень собственного развития.
2. Низкий уровень культуры стартапов.
3. Постоянный дефицит специалистов.

Виктор Денисевич, заместитель директора инвестиционной компании «Зубр Капитал», отмечает, что данные проблемы носят инфраструктурный характер, и связаны с низким уровнем soft skills, креативности и инфраструктуры образования в сфере ИТ, а не в отсутствие финансирования, юридических или экономических сферах.

Пути решения
Установление и развитие взаимодействие между сферой IT и культурной сферой, прежде всего, направлены на создание условий для подобного взаимодействия, инициации инфраструктурных изменений, создание общей платформы для подобного диалога. Это позволит сделать подобное взаимодействие не спорадическим, а нацеленным на долгосрочную работу и создание совместных проектов.

Шаг 1. Изменения на законодательном уровне
Улучшение налогообложения может стать первым шагом на пути к сближению и открытому диалогу между сферами культуры и ИТ.

Шаг 2. Программа открытого диалога
Важной является идея открытого диалога между двумя сферами, которое включает в себя серию образовательных, развлекательных, дискуссионных встреч. Таких, как:

- Экскурсии по ключевым IT и культурным пространствам
- Совместные встречи-презентации проектов (старт-апов сфер IT и культуры) с целью оценки и взаимных консультаций
- Проведение совместных мероприятий в культурных и IT-пространствах
- Цикл образовательных лекций в IT компаниях по современному искусству, современной музыке или городскому пространству.
- Популяризация хобби на стыке культуры и IT (например, диджеинг, цифровая фотография, электронные книги и т.п.)

Шаг 3. IT Creative Hub
Создание специального бизнес-инкубатора, сфокусированного на проектах с культурными и IT составляющими – IT Creative Hub. Эта физическая площадка с коворкингами, лекционными залами, комнатами для переговоров, образовательным центром, галерей и медиатекой, которая осуществляет акселерацию проектов на пересечении IT и культурной сферой.

Введение

10-ые гг. 21 века в истории Беларуси - это сложный период для экономической ситуации в стране, на фоне которой сфера IT выглядит своего рода “спасательным кругом”, т.к. способна обеспечить:

- высоко прибыльные проекты;
- положительный имидж для страны на международном рынке;
- развитие местной инфраструктуры;
- занятость для талантливой молодежи.

В то же время, сфера культуры без значительных вливаний со стороны государства оказалась на грани исчезновения либо рудиментарного существования благодаря отдельным энтузиастам из числа творческой интеллигенции.
Риски культурной стагнации высоки:

- снижение уровня образования в сфере культуры;
- отсутствие творческой и предпринимательской инициативы;
- отсутствие ярких личностей и проектов;
- неустойчивая репутация страны на международной арене.

Взаимодействие между ИТ и культурной сферой будет способствовать появлению большего количества креативнх, инновационных проектов, которые будут стимулировать развитие экономики, увеличение занятости людей, улучшению имиджа страны на международной арене, а также на приток инвестиций в страну.

2. Анализ проблемы

ИТ сектор является самым быстрорастущей индустрией в Беларуси. На сегодняшний день в стране насчитывается 1052 IT-компании или компании, которые активно используют IT в своей сфере. По итогам 2015 года ИТ-сектор (деятельность, связанная с вычислительной техникой) увеличил свою долю в ВВП до 2,1% и обошел производителей машин и оборудования, доля которых снизилась и стала менее 2% от ВВП.

При этом стоит отметить, что ИТ-сфера является сферой с высокой добавленной стоимостью. По данным Белорусского статистического комитета добавленная стоимость в ИТ-сфере составляет 85%. ИТ-сфера занимае второе место по уровню добавленной стоимости, обгоняя только страхование.

Более того, ИТ сектор является одним из главных экспортеров услуг в стране, занимая второе место в экспорте услуг, после транспортных услуг. Развитие ИТ сектора положительно влияет на имидж Республики Беларусь. В 2016 году 10 белорусских компаний вошли в престижный рейтинг Software-500 (лучших софтвернных компаний по всему миру). В том же году The Wall Street Journal назвал Беларусь «силиконовой долиной Восточной Европы».

Однако, несмотря на значительные успехи ИТ-сфере, в целом есть ряд проблем, с которыми сталкивается белорусская ИТ-инфраструктура.

1. **Низкий уровень собственных разработок**. Как отмечает исследовательское агентство ЮНИТЕР только 8% всех ИТ компаний занимаются исключительно разработкой собственного ПО. 88,7% белорусского ИТ-бизнеса – это типичные компании аутсорсинг. Другими словами, в сфере до сих пор сохраняется низкий уровень креативности.

2. **Низкий уровень стартап культуры**. Крупнейший венчурный инвестор Дмитрий Гурский приводит пример для сравнения: в Беларуси 100 стартапов, в Израили в 2015 году – 6 000. Отсутствие стартап культуры не позволяет вырасти большому количеству продуктовых компаний в Беларуси.

3. **Постоянная нехватка специалистов**. ИТ-сфера постоянно растет – в среднем на 30% в год, и требует все новых и новых специалистов. Не развита инфраструктура для подготовки большого количества кадров. Беглый взгляд на вакансии на сайте head hunter, дает следующую картинку. Крупные ИТ компании нуждаются в персонале гораздо больше, чем крупные белорусские компании из других сфер.

epam	WARGAMING.NET LET'S BATTLE	itransition SOFTWARE DEVELOPMENT COMPANY	БЕЛАРУСБАНК
44 вакансии	**95 вакансий**	**33 вакансии**	**3 вакансии (для сравнения)**

Эксперты, например, Виктор Денисевич, заместитель директора инвестиционной компании «Зубр Капитал», отмечает, что данные проблемы носят инфраструктурный характер, и связаны с низким уровнем soft skills, креативности и инфраструктуры образования в сфере ИТ, а не в отсутствие финансирования, юридических или экономических сферах.

В этом смысле, развитие творческой инициативы и креативного мышления – эффективный способ формирования нового поколения специалистов сферы IT, способных к реализации масштабных прибыльных проектов. На примере одного из самых успешных белорусских IT-проектов World of Tanks можно констатировать, что для создания креативноемкого продукта нужны компетенции в следующих сферах гуманитарного знания: история, изобразительное искусство, архитектура, урбанистика, ландшафтный и интерьерный дизайн, история костюма и т.п.

Однако, на сегодняшний день сферы культуры и ИТ очень сильно разобщены, как территориально (карта ИТ офисов, большинство из которых находится на территории ПВТ, не совпадает с картой основных культурных институций и инициатив), так и символически.

Главная цель такого взаимодействия, создать инфраструктуру для взаимодействия между культурой и ИТ.

В целом, можно выделить три заинтересованные группы, которые вовлечены в проблему установления взаимодействия между культурной и ИТ- сферами:

1. **агентам культурного поля** (арт-менеджерам, кураторам, художникам, музыкантам, дизайнерам – спектр взаимодействия крайне широк): даст приток финансирования, увеличит менеджерские качества, позволит создавать новые продукты и мероприятия.

2. **IT компаниям** (белорусские и международные ИТ-компании, которые работают на территории Беларуси): развитие креативности у сотрудников, привлечение новых сотрудников, улучшение собственного продукта, создание новых продуктов.

3. **Государство:** улучшение инфраструктуры, улучшение имиджа страны, привлечение инвестиций.

3. Пути решения

Установление и развитие взаимодействие между сферой IT и культурной сферой, прежде всего, направлены на создание условий для подобного взаимодействия, инициации инфраструктурных изменений, создание общей платформы для подобного диалога. Это позволит сделать подобное взаимодействие не спорадическим, а нацеленным на долгосрочную работу и создание совместных проектов.

Шаг 1. Изменения на законодательном уровне

Улучшение налогообложения может стать первым шагом к налаживанию мостов между культурной сферой и IT. В Беларуси уже существует практика, когда государство вводит льготы на налогообложение, в частности налог на прибыль, когда та или иная организация поддерживает коммерческие и социальные инициативы. В частности, существует Указ Президента Республики Беларусь от 01.07.2005 № 300 «О предоставлении и использовании безвозмездной (спонсорской) помощи», однако подобные налоговые льготы предусмотрены только в случае поддержки и развития физической культуры и спорта. Расширение данного списка в пользу поддержки культурных организаций и проектов могли бы стать первым шагом на пути развития продуктивного взаимодействия культуры и IT. Это стало бы стимулом для знакомства IT и культуры друг с другом.

Вместе с тем, не добровольные, а обаятельные налоги на культуру могут только усугубить положение дел. В результате обязательного налога на культуру, IT-компании будут выплачивать подобный налог, однако никаким образом не будут строить равноправные отношения и строить совместные проекты.

Вторым законодательным изменением могу бы стать специальный Указ, который бы предоставлял дополнительные льготы для проектов, сделанных на стыке культуры и IT. Это может стать важным стимулом для строительства экосистемы совместных проектов двух сфер, их сближению. Прецедент подобного Указа уже имеется в практике государства, на примере Декрета №12 от 2005 года, в результате которого был сформирован Парк Высоких Технологий с особыми льготными условиями по налогообложению. Дополнительные льготы в области взаимодействия культуры и IT могут стать фундаментальным условием для создания подобного взаимодействия.

Шаг 2. Программа открытого диалога

Сотрудничество между IT сферой и креативными индустриями представляет преимущества для обеих сторон. Одна из важных причин, почему до сих пор нет диалога между культурной и IT сферой, кроется в том, что представители этих двух сфер просто не знакомы друг с другом.

Важной является идея открытого диалога между двумя сферами, которое включает в себя серию образовательных, развлекательных, дискуссионных встреч. Таких, как:

- Экскурсии по ключевым IT и культурным пространствам
- Совместные встречи-презентации проектов (старт-апов сфер IT и культуры) с целью оценки и взаимных консультаций
- Проведение совместных мероприятий в культурных и IT-пространствах
- Цикл образовательных лекций в IT компаниях по современному искусству, современной музыке или городскому пространству.
- Популяризация хобби на стыке культуры и IT (например, диджеинг, цифровая фотография, электронные книги и т.п.)

Такой диалог станет началом знакомства и взаимодействия между сферами. Он также будет выгоден с двух сторон
Специалисты IT смогут развить креативное мышление и soft skills, будут способны на нестандартные решения как для повседневной, так и для профессиональной жизни. IT компании смогут пополнить свой кадровый голов, а количество проектов, предлагающих собственный продукт значительно вырастит. Все это будет способствовать развитию экономики и притоку международных инвестиций.

Агенты культурного поля получат бесценные компетенции по управлению проектами, научатся мыслить масштабно, а не в рамках собственной организации либо сферы деятельности, станут использовать новые технологии и технические новинки в творчестве, расширят границы своего коммьюнити благодаря дистанционному общению в виртуальной реальности.

Вместе с тем, стоит отметить, что подобная перспектива имеет не только плюсы, но и минусы. Главный риск связан с тем, что такая программа требует несколько лет для своей реализации, а также привлечение большого количества экспертов, как со стороны креативных индустрий, так и со стороны IT-сектора.

Шаг 3. IT Creative Hub

Для создания долгосрочных проектов, которые включают в себя взаимодействие и взаимное обогащение двух сфер – IT и культуры, необходим не просто диалог, но важно построить настоящую экосистему, чтобы взаимодействие отвечало следующим параметрам:

- носило догосрочный характер;
- результатом становились инновационные проекты и разработки;
- включало в себя образовательный уровень;
- доступ к финансовым институтам и инвесторам;
- доступ к экспертам и менторам.

Инструментом решения данной проблемы может стать создание специального бизнес-инкубатора, сфокусированного на проектах с культурными и IT составляющими – IT Creative Hub. Эта физическая площадка с коворкингами, лекционными залами, комнатами для переговоров, образовательным центром, галерей и медиатекой, которая осуществляет акселерацию – то есть выбор и поддержку проектов на пересечении IT и культурной сферой, а также развитие данных проектов с привлечением менторов, потенциальных инвесторов и экспертов.
В Беларуси уже существуют два IT инкубатора. Это – Imaguru и бизнес-инкубатор ПВТ.

Эти инкубаторы имеют широкий фокус, они работают со всеми проектами, которые связаны с ИТ. Четкий фокус IT Creative Hub станет его сильной чертой, поскольку позволит дать сильную экспертизу для проектов, создать экосистему, привлечь крупных игроков.

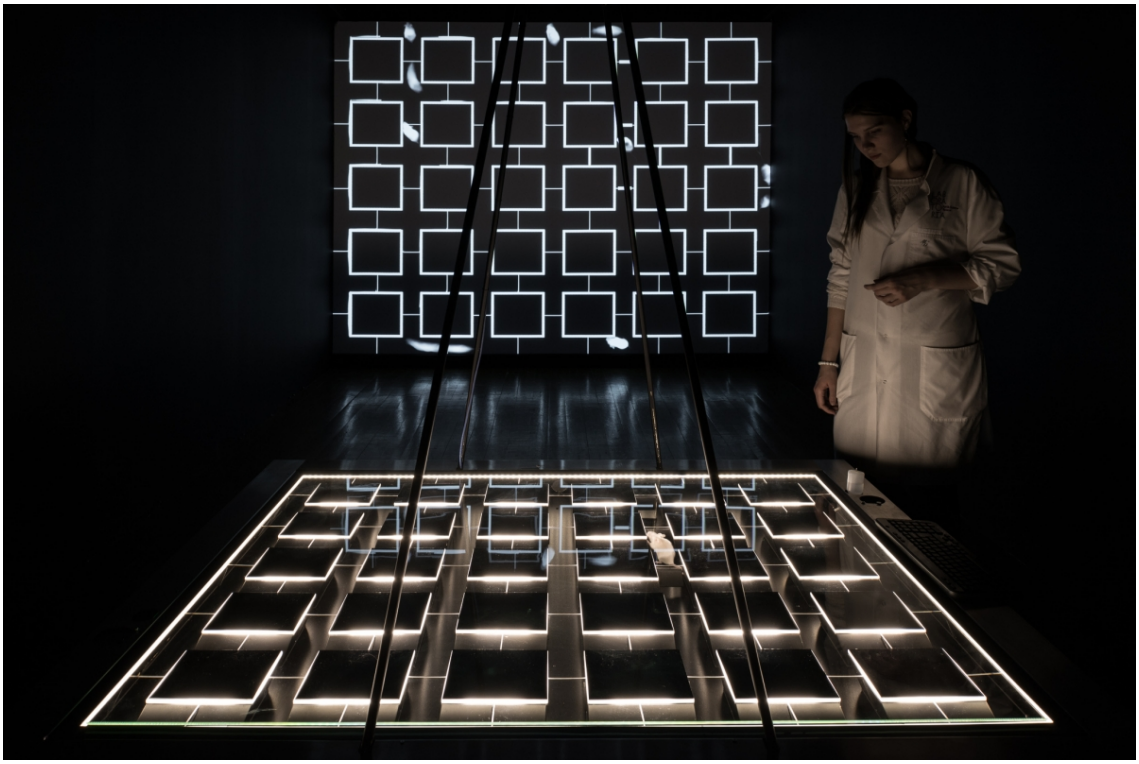
Одними из главных проблем реализации данного проекта, является ее долгосрочная составляющая и большие инвестиции в строительство и организацию IT Creative Hub. Однако, благодаря привлечению всех трех заинтересованных сторон, вопросы с финансированием и построением инфраструктуры можно решить:

Государство, которое может предоставить помещение для инкубатора по льготной цене либо бесплатно;

IT-компании. В Беларуси есть несколько проектов мирового уровня и международной известности, которые реализованы на стыки IT и культуры. Например, World of Tanks, Gismart, MSQRD, Kinomo и другие. Эти компании, с одной стороны, могли бы стать членами попечительного совета IT Creative Hub, с другой стороны, стать менторам и предоставить свою экспертизу в той области. Становясь менторами таких проектов, данные компании получают доступ к лучшим молодым специалистам в этой области и инновационным технологиям, они первыми могут использовать технологии, которые разрабатываются в хабе.

Культурная сфера. Культурная сфера может предоставить свою экспертизу, найти команды для реализации совместных проектов.

4. Рекомендации



Взаимодействие IT и культуры должно носить более регулярный и эффективный характер, для чего может быть разработана специальная программа стратегического взаимодействия. Нужны изменения инфраструктурного толка, чтобы данное взаимодействие носило не краткосрочный характер, а было реализовано на постоянной основе, стимулировало создание проектов на стыки IT и культуры. К разработке программы должны быть привлечены эксперты сферы HR, личностного роста, образования, культуры и IT.

Первый шаг на пути создания IT Creative Hub может быть начата в рамках открытого стола с представителями ИТ-команий, государственных организаций и культурной сферы по обсуждению проблемы взаимодействия ИТ и культуры, на повестке дня которого будут вынесены следующие вопросы:

- изменение Указа № 300 «О предоставлении и использовании безвозмездной (спонсорской) помощи», и создание Декрета, подобного Декрету № 12 предоставляющие налоговые льготы для проектов, созданных на стуке IT и культуры;
- разработка программы взаимодействия культуры и ИТ-сектора на 1 пилотный год, далее на 5 лет с конкретным планом мероприятий;
- разработка проекта по открытию Creative IT Hub, по принцип бизнес-инкубатора и ПВТ как единой площадки для взаимодействия ИТ-сообщества и культуры.

5. Источники

1. Статистика: Структура внутреннего валового продукта по видам экономической деятельности, -- http://www.belstat.gov.by/ofitsialnaya-statistika/makroekonomika-i-okruzhayushchaya-sreda/natsionalnye-scheta/godovye-dannye_11/struktura-valovogo-vnutrennego-produkta-po-vidam-ekonomicheskoi-deyatelnosti/
2. Эскизный проект объемно-планировочного решения, дизайн-проект интерьеров, экспозиции павильона Республики Беларусь на Международной специализированной выставке “Экспо 2017” в г. Астана (Республика Казахстан) - http://expobelarus2017.by/images/upload_files/EXPO-2017%20.pdf
3. Официальный Статистический Комитет Республики Беларусь, - www.belstat.gov.by
4. IT рынок в Беларуси. Отчет за 2016 год компании ЮНИТЕР, - http://www.uniter.by/upload/iblock/68e/68ec0d19a876e84896dccbca0ae4cf60.pdf
5. Belarus Is Emerging as the Silicon Valley of Eastern Europe // Wall Street Journal. 2016. - https://www.wsj.com/articles/belarus-is-emerging-as-the-silicon-valley-of-eastern-europe-1481032802
6. Парк Высоких Технологий, - http://www.park.by/topic-facts/
7. Указа Президента Республики Беларусь № 300 от 01.07.2005 г. - www.bcf.by/documents/ukaz_300.doc.
8. 10 лет ПВТ: впечатляющие цифры о "белорусской Кремниевой долине". - https://42.tut.by/498767
9. Мониторинг реализации Республикой Беларусь Конвенции ЮНЕСКО об охране и поощрении разнообразия форм культурного самовыражения. - Центр европейской трансформации, 2015
10. Результаты исследований о компьютерной и интернет-зависимости подростков: http://netchildrengomobile.eu/reports/
11. Специализированный портал для агентов культурного поля: https://cultureveille.fr (на французском языке)
12. Исследование “Культура и технологии” проф. Эндрю О.Юревбю, университет Бенина, Нигерия): http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001056/105615F.pdf (на французском языке)
13. Humanités numériques : La culture face aux nouvelles technologies (изд-во Le Cavalier Bleu, Париж, 2016, на французском языке).

6. Приложения

Приложение 1. Обзор IT сферы в Беларуси

В конце 2016 года в газете The Wall Street Journal вышла большая статья посвященная Беларуси. Впервые на глобальном рынке Беларусь выступила в статье в новом образе, как стремительно развивающаяся Силиконовая долина в Восточной Европе. В 2005 года Декретом №12 был создан Парк Высоких Технологий, который гарантировал всем своим резидентам налоговые льготы и преференции.
За 11 лет ИТ-сектор стал одним из самых многообещающих в стране.

Основные налоговые послабления для резидентов Парка Высоких Технологий:

- Нет налога на прибыль и НДС;
- Имеют права платить ФСЗН только на сумму средней ЗП по РБ, всё что выше могут не платить;
- Нет земельного налога и налога на недвижимость на время строительства на территории ПВТ;
- Обязательной продажи валюты;
- Подоходный налог 9% (13% обычная ставка в РБ).

По данным Валерия Цепкало, руководителя Парка Высоких Технологий в Беларуси, уже к сентябрю 2016 года выручка компаний-резидентов ПВТ (а это только 25% всех ИТ компаний в Беларуси) перевалила отметку в 1 млрд USD.

В Беларуси существуют успешные кейсы развития компаний

WARGAMING.NET LET'S BATTLE
- Одна из крупнейших игровых IT-компаний мира;
- Выручка ~0,5 млрд. долл.;
- Около 4 тыс. сотрудников по всему миру.

epam
- Одна из крупнейших IT-аутсорсинговых компаний в мире;
- 21 тыс. сотрудников (8 тыс. в Беларуси);
- Выручка за 2016 более 1 млрд. долл.

APALON
- Разработка мобильных приложений;
- Более 200 млн. установок;
- Компания была продана IAC в 2014 за 10-ки миллионов

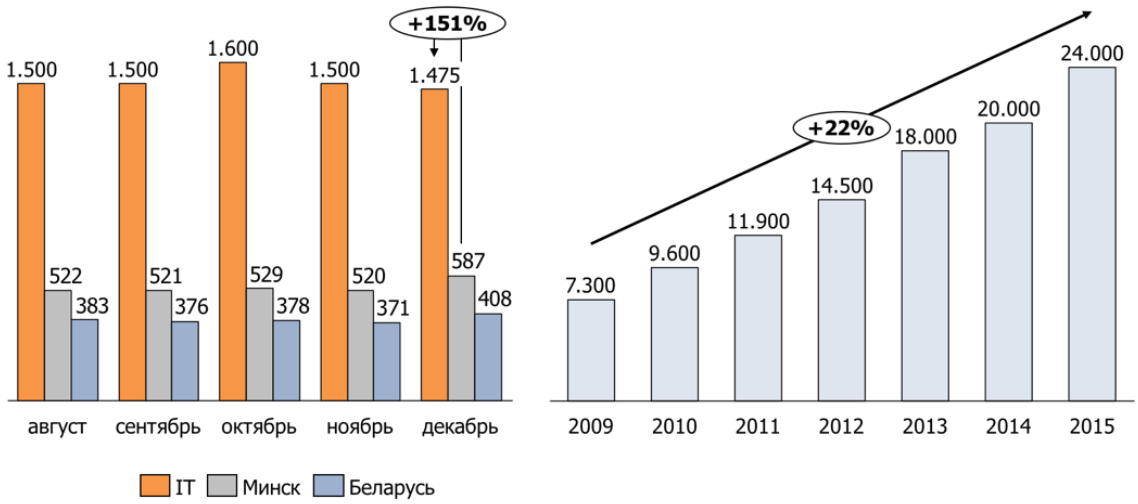
MSQRD
- Разработка мобильных приложений с использованием технологии дополненной реальности;
- Были куплены facebook за 10-ки млн. долл.

WorkFusion
- Автоматизация процессов с помощью искусственного интеллекта;
- 100 сотрудников (70 из них в Беларуси);
- Подняли 71,3 млн. долл. в 5-ти раундах.

Gismart
- Разработка игровых мобильных приложений на музыкальную тематику;
- Более 150 млн. скачиваний;
- Команда «Зубр Капитал» активно работает с ними.

В тоже время, наблюдается постоянная нехватка специалистов в области IT. Рынок рабочей силы IT в Беларуси постоянно растет.

Средние ЗП с IT-сфере



Постепенно в Беларуси начинает формироваться инфраструктура для создание продуктового IT и стартап движения. Она не достаточно высока, в сравнении со странами-соседями, но курс определенно намечен.

Вокруг IT-сектора Беларуси начинает формироваться крупный investment universe, который будет драйвером роста IT-сектора

HAXUS

- Инвестиционный фонд (VC), партнерами в котом являются братья Гурские и А. Чекан;
- Инвестируют 0,3 – 2 млн. в одну сделку;
- Стратегия предполагает инвестиции в старт-апы, использующие искусственный интеллект;
- На данный момент 6 компаний в портфеле, и 2 exit (maps.me и msqrd).

HTP HIGH TECH PARK BELARUS

- Ко-воркинг, которые объединяет старт-апы Беларуси;
- Устраивают различного рода старт-ап ивенты

IMAGURU БІЗНЭС КЛУБ | STARTUP HUB

- Ко-воркинг, которые объединяет старт-апы Беларуси;
- Устраивают различного рода старт-ап ивенты

USAID FROM THE AMERICAN PEOPLE

- Организация, которая финансирует различные предпринимательские инициативы;
- Выделили грант 2,5 млн. долл. ГК Bel.biz (имагуру входит) на развитие венчурных инициатив (программа AID-Venture)

Примечание

Аналитический Бриф является результатом работы по развитию потенциала культурного сектора, проводимой Программой ЕС- Восточного партнерства «Культура и Креативность» в 2016-2017 гг. среди 240 участников.

Участники Программы прошли 8 семинаров и тренингов по бизнес менеджменту для представителей культурного сектора, находящихся на середине своего карьерного пути. Целью разработки данных аналитических брифов является помочь им более ясно осознать, как специалисты в области культуры могут давать нейтральные профессиональные рекомендации в рамках своей компетенции тем, кто формирует политику. Перед участниками была поставлена задача выявить проблемы, существующие в их области, предоставить возможные варианты и модели решения. Такая задача помогает развивать критическое мышление, умение проводить основанный на фактах анализ ситуации и формулировать на его основе соответствующие рекомендации. Темы работ выбирались участниками самостоятельно.

Бриф подготовлен при поддержке Программы ЕС- Восточного Партнерства «Культура и Креативность». Содержание данного отчета не отражает официальную позицию Европейского Союза. Ответственность за информацию и мнения, выраженные в данной работе, всецело лежит на авторах.

Программа финансируется Европейским Союзом