



# ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ, ІНФОРМАЦІЙНА І ШЕРИНГОВА ЕКОНОМІКА

DIGITAL TRANSFORMATION,  
INFORMATION  
AND SHARING ECONOMY

<https://doi.org/10.15407/economyukr.2024.07.070>

УДК 330.338

JEL: H10, J45

**І.В. ДУЛЬСЬКА**, канд. екон. наук, с. н. с.,  
старший науковий співробітник відділу інноваційної політики,  
економіки і організації високих технологій  
ДУ «Інститут економіки та прогнозування НАН України»  
вул. Панаса Мирного, 26, 01011, Київ, Україна  
e-mail: i\_dulska@i.ua  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2657-8375>

## РОЛЬ ЦИФРОВІЗАЦІЇ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ У ВОЄННИЙ ЧАС І В ПЕРІОД ПОВОЄННОГО ВІДНОВЛЕННЯ УКРАЇНИ

*Досліджено релевантність оцінки глибини цифровізації галузей креативної індустрії України для розробки заходів з принципового збільшення гнучкої зайнятості й доходів бізнесу і населення у цій сфері, що може швидко частково замінити втрати матеріальних і людських ресурсів в умовах війни і в період повоєнної відбудови країни за рахунок розвитку гіг-економіки й самозайнятості населення. Запропоновано кроки з підтримки розвитку і цифровізації галузей креативної індустрії у інституційному, організаційному, соціальному, технологічному й фінансовому аспектах.*

**Ключові слова:** цифровізація; ІКТ-інновації; галузі креативних індустрій; формальна і гіг-зайнятість; оподаткування креативних індустрій; навички створення цифрового контенту; творці креативного контенту.

Прем'єр-міністр України Д. Шмигаль у інтерв'ю японському телеканалу NHK World 20 лютого 2024 р. зазначив, що внаслідок російської збройної агресії Україна втратила 30 % економіки, 20 % території і 3,5 млн робочих місць, країну залишили 10 млн осіб, ще 4,9 млн стали внутрішньо переміщен-

Ц и т у в а н н я: Дульська, І. (2024). Роль цифровізації креативних індустрій у воєнний час і в період післявоєнного відновлення України. *Економіка України*. 67. 07 (752). 70-93. <https://doi.org/10.15407/economyukr.2024.07.070>

© Видавець ВД «Академперіодика» НАН України, 2024. Стаття опублікована на умовах відкритого доступу за ліцензією CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

ними особами<sup>1</sup>. Велику частину промислового, інфраструктурного, науково-технічного, природного потенціалу уражено, або є висока загроза цього, або він залишився на тимчасово окупованій території. Через це суттєво впали доходи бізнесу і населення, що критично зменшило джерела наповнення бюджетів, тоді як значні кошти потрібні на ЗСУ і соціальні цілі. З огляду на це, дуже актуальним є питання принципового збільшення зайнятості й доходів населення в умовах воєнної економіки, а згодом — і повоєнної. Одним з таких драйверів розвитку можуть стати креативні індустрії (КІ), про що до війни йшлося в Національній економічній стратегії на період до 2030 року<sup>2</sup> й акцентується в Національній стратегії доходів до 2030 року<sup>3</sup>.

Це можливо за умови розвитку телекомунікаційної інфраструктури, широкої цифровізації КІ й створення релевантних інструментів їх оподаткування. Це відповідає світовим трендам після пандемії COVID-19, яка змусила обмежити контакти, швидко цифровізуючи майже всі сфери життя людини (побут, бізнес, комунікації), і прискорило перехід від постіндустральної до неоіндустральної фази розвитку. Цифровізація КІ сприятиме саморозвитку гіг-економіки (із зручним для роботодавців і робітників ринком праці, базованим на цифрових платформах і короткострокових контрактах), що зазвичай збільшує економічну активність населення (як у Uber, службах кур'єрської доставки тощо) через інституціоналізоване підґрунтя. Зростання конкурентоспроможності цифровізованих КІ збільшить експортні надходження. Ряд КІ можуть виконувати соціальну функцію, полегшуючи доступ до надбань культурної спадщини і сприяючи мозайнятості тих, хто під час війни опинився в скрутному становищі.

Розвиток КІ широко досліджується рядом таких інституцій, як ЮНКТАД (Програма креативної економіки має мандати міністерських конференцій 2004—2021 рр.)<sup>4</sup> — щодо дефініцій КІ; Європейська комісія (Програма «Креативна Європа» на 2021—2027 рр.)<sup>5</sup> — щодо реалізації комплексної міждержавної політики у сфері просування, підтримки, поширення КІ за підпрограмами (культура, медіа, міжсекторальна співпраця); Уппсальський університет, Швеція (Nielsen, Power, 2011) — щодо базових дефініцій секто-

<sup>1</sup> Ukrainian PM talks loss, reconstruction with NHK World. *NHK World*. 2024. 20 лют. URL: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/3081/> (дата звернення: 21.02.2024).

<sup>2</sup> Про затвердження Національної економічної стратегії на період до 2030 року. Постанова Кабінету Міністрів України № 179 від 03.03.2021 р. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npras/pro-zatverdzhennya-nacionalnoyi-eko-a179>

<sup>3</sup> Про схвалення Національної стратегії доходів до 2030 року. Розпорядження Кабінету Міністрів України № 1218-р від 27.12.2023 р. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npras/pro-skhvalennia-natsionalnoi-stratehii-dokhodiv-do-2030-s1218-271223>

<sup>4</sup> Creative Economy Programme (2001-2023). *UNCTAD*. URL: <https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme> (дата звернення: 21.05.2022).

<sup>5</sup> Creative Europe. Culture and Creativity. European Union. 2021-2027. *European Commission*. URL: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme> (дата звернення: 21.02.2024).

ру КІ та їх ролі в прискоренні соціально-економічного розвитку; Всесвітня організація інтелектуальної власності — щодо аналізу динаміки показників країнового розвитку сектору КІ в рамках розділу «Творчі результати» (Creative outputs) і «Знаннєві та технологічні результати» (Knowledge and technology outputs) Глобального інноваційного індексу (2017—2023<sup>6</sup>); зарубіжними та українськими колективами дослідників і такими дослідниками, як Т. Сонобе, Н. Бучоуд, Тан Гі та інші (Sonobe, Buchoud, Tan Ghee Tiong et al., 2022) — щодо запровадження інформаційних технологій у економіках з надзвичайним становищем (economic emergency) задля відновлення надійного, креативного, інклюзивного і стійкого розвитку, А. Пратт (Pratt, 2021) — щодо створення креативних хабів як інструментів подолання проблем розвитку регіональних економік; О. Євтушенко, Д. Арсенкіна (2022) — щодо можливостей післявоєнного відновлення економіки України за допомогою КІ; О. Ніколаєва, А. Онопрієнко, С. Таран, Ю. Шоломицький, П. Яворський (2021) — щодо макроекономічного аналізу впливу КІ на виробництво валової доданої вартості України і коригування базових дефініцій на базі порівнянь з країнами-орієнтирами; С. Плуталов (2023) — щодо обґрунтування гіпотези, що розвиток креативних індустрій є дієвим способом ефективного повоєнного відновлення економіки України.

У наукових публікаціях з креативних інвестицій є країнові розбіжності в класифікаціях галузей КІ, законодавчо встановленого набору галузей КІ в Україні<sup>7</sup> й визначень світових інституцій, таких як ЮНКТАД, Уппсальський університет (Nielsen, Power, 2011). Проте вони не є догмою і перебувають під впливом світових новітніх технологічних трендів, тому Україні було б доцільно переглянути законодавчо визначений перелік галузей КІ так, щоб він відображав такі сучасні технологічні зміни в суспільному виробництві, як масове поширення електронної (e-) продукції і послуг КІ, а саме: e-видання, e-музичний ринок, e-музеї, e-театри, e-архіви, e-ЗМІ (соціальні мережі, месенджери, блоги, чати); онлайн-реклама, кінотеатри, продаж квитків на події, концерти, вистави; відеохостингові й стрімінгові платформи; e-комерція творів народних ремесел; e-художні твори, створені за допомогою таких ІКТ-інновацій, як штучний інтелект (ШІ), VR (віртуальна реальність), блокчейн і розподілені реєстри (NFT); поява фіджитал-спорту (поєднує цифрові й фізичні навички — кіберспорт, фіджитал-футбол, лазертаг, битви роботів, перегони дронів); легалізація азартних ігор (сфера розваг, відпочинку) та їх цифровізація; включити сектори КІ цілком, як от 72.1-72.2 «Професійна, наукова та технічна діяльність», а не лише 72.20

<sup>6</sup> Dutta S., Lanvin B., León L.R., Wunsch-Vincent S. (Eds.). Global Innovation Index 2023. Innovation in the face of uncertainty. WIPO, 16th Ed. 250 p. URL: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-2000-2023-en-main-report-global-innovation-index-2023-16th-edition.pdf>

<sup>7</sup> Про затвердження видів економічної діяльності, які належать до креативних індустрій. Розпорядження Кабінету Міністрів України № 265-р від 24.04.2019 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/265-2019-%D1%80#Text>

«Дослідження й експериментальні розробки у сфері суспільних і гуманітарних наук»; 73 «Рекламна діяльність і дослідження кон'юнктури ринку» повністю, а не лише 73.11 «Рекламні агентства»; смарт-туризм і рекреацію.

Є проблеми з моніторингом цифрового розвитку КІ, який був би критичним його потенційним і поточним стейкхолдерам та дослідникам: 1) більшість галузей КІ не включено до статистичних обстежень Держстату «Використання інформаційно-комунікаційних технологій на підприємствах» (навіть укрупнені секції О «Освіта», Р «Мистецтво, спорт, розваги, відпочинок», не говорячи вже про дрібні підсекції КВЕД)<sup>8</sup>; упровадження в національну економіку таких ІКТ-інновацій, як ІІІ, що масово використовується в КІ (нейромережі, Chat-GPT<sup>9</sup>), блокчейн (NFT<sup>10</sup>), що суперечить підходам європейського табло цифровізації<sup>11</sup>; 2) у складі Української класифікації товарів зовнішньоекономічної діяльності (УКТ ЗЕД) і послуг (КЗЕП)<sup>12</sup> у офіційних статистичних виданнях можна виокремити лише деякі позиції товарів групи ВЕД КІ; 3) при отриманні доходів від розміщення інтелектуального продукту й послуг на іноземних відеохостингових платформах, у Інтернеті українські кріейтори перебувають у полі дії іноземного законодавства з податків і авторського права, які іноді не збігаються з українським, і в ідеалі мають звертатися до відповідних консультантів, як це їм рекомендує, наприклад, Google, а, за фактом, через відсутність допоміжних інституцій залишені напризволяще; 4) недостатньо розроблено механізми сприяння розвитку масових цифровізованих КІ з боку бізнесу, держави, органів місцевого самоврядування, інститутів громадянського суспільства тощо.

Отже, **мета статті** — дослідити релевантність оцінки глибини цифровізації секторів КІ національної економіки і українського суспільства для розробки заходів з принципового збільшення зайнятості й доходів насе-

<sup>8</sup> Використання інформаційно-комунікаційних технологій на підприємствах. *Е-торгівля у 2022 р.*; Використання мережі Інтернет, соціальних медіа, послуг хмарних обчислень у 2022 р.; *Е-торгівля, аналіз «великих даних», фахівці та навички у сфері ІКТ, використання 3D друку*; Використання мережі Інтернет, послуг хмарних обчислень, робототехніки. *Державна служба статистики України*. URL: <https://www.ukrstat.gov.ua/> (дата звернення: 05.01.2023).

<sup>9</sup> Chat-GPT — система чат-ботів, яка дозволяє у відповідь на текстові запити користувачів обговорювати і видавати відповіді на запити як людина; генерувати і маніпулювати зображеннями.

<sup>10</sup> NFT (non-fungible token — невзаємозамінні токени) — мультимедійний файл (GIF або JPEG), що є публічним інформаційним записом, пов'язаним із цим файлом, який являє собою свідоцтво про право власності на картину й відповідний сертифікат автентичності.

<sup>11</sup> Digital Economy and Society Index Report 2022 — Human Capital. Thematic chapters. *European Commission*. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> (дата звернення: 23.04.2022).

<sup>12</sup> Класифікація зовнішньоекономічних послуг (КЗЕП). Державна служба статистики України. Затверджена наказом Державної служби статистики № 69 від 27.02.2013 р. URL: [https://ukrstat.gov.ua/klasf/st\\_kls/kzep.pdf](https://ukrstat.gov.ua/klasf/st_kls/kzep.pdf)

лення в секторах КІ за рахунок ІКТ-інновацій в умовах воєнної економіки і в період повоєнної відбудови країни, запропонувати необхідні для досягнення цього кроки в інституційному, організаційному, соціальному, технологічному і фінансовому аспектах.

У 2019 р. Генасамблея ООН оголосила 2021 рік Міжнародним роком креативної економіки для сталого розвитку, чим підкреслила потенціал КІ у створенні доданої вартості й робочих місць через культурне (мистецьке) і/або креативне вираження, оскільки КІ перебувають на перетині творчої, технологічної, соціальної і бізнес-сфер, а їх продукт є результатом індивідуальної творчості, навичок і таланту, розвитку яких сприяють ІКТ. Класифікацію КІ від ЮНКТАД подано в табл. 1.

Методологія вибору ВЕД КІ Єврокомісії спирається на дослідження креативних і культурних секторів Уппсальського університету (Швеція). На неї орієнтується законодавство з визначення ВЕД КІ в Україні (табл. 2). Однак цей перелік відрізняється від переліку, визначеного ЮНКТАД (виділені жирним шрифтом у табл. 1 позиції відсутні в табл. 2): 1) до нього входить лише частина ВЕД науки, досліджень і розробок (НДДКР), 2) не входять культурно-рекреаційні (відпочинок і розваги: цирк, виставки,

Таблиця 1. Класифікація КІ від ЮНКТАД

Креативні індустрії			
культурна спадщина (матеріальна і нематеріальна)	мистецтво	медіа (ЗМІ)	функціональна творчість
Культурні пам'ятки (музеї, архіви, бібліотеки, <b>виставки</b> , археологічні пам'ятки та ін.) Традиційні прояви культури (мистецтво і ремесла, <b>фестивалі й святкування</b> )	Образотворче (живопис, скульптура, фотографія і <b>антикваріат</b> ) Перформативне (музика, театр, танець, опера, <b>цирк</b> та ін.)	Видавництво і друковані (книги, преса та інші видання) Аудіовізуальний сектор (кіно, телебачення, радіо та інше мовлення)	Дизайн і мода (інтер'єрний, графічний, модний, прикраси, <b>іграшки</b> ) Креативні послуги (архітектурні (будівництво, ландшафтна архітектура), рекламні, <b>культурно-рекреаційні, культурно-оздоровчі; наука, дослідження і розробки (НДДКР), цифрові та інші супутні творчі послуги, нові медіа, цифровий творчий контент</b> , ІТ, програмне забезпечення, розробка комп'ютерних і відеоігор)

Примітка: жирним шрифтом виділено галузі КІ, які присутні у визначенні ЮНКТАД і відсутні в українському законодавстві щодо визначення КІ.

Джерело: адаптовано авторкою за: Creative Economy Programme (2001-2023). UNCTAD. URL: <https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme> (дата звернення: 21.05.2022).

Таблиця 2. Характеристики суб'єктів господарювання КІ за ВЕД у 2019—2022 рр.

Код КВЕД-2010, вид економічної діяльності сектору «Креативні індустрії»	Кількість зайнятих, тис. осіб				Обсяг реалізованої продукції (товарів, послуг), млрд грн			
	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022
Економіка в цілому у тому числі	9145,5	9057,0	9056,1	7606,0	10725,4	11285,6	15240,0	11485,8
КІ, р а з о м *	420,3	431,6	495,3	474,3	333,2	391,9	534,0	236,0
КІ, % від економіки	4,6	4,8	5,5	6,2	3,1	3,5	3,5	2,1
<i>Галузева структура сектору КІ, % від економіки в цілому</i>								
32.12 Виробництво ювелірних і подібних виробів	1,5	1,2	0,8	0,6	0,3	0,2	0,2	0,2
32.13 Виробництво біжутерії та подібних виробів	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
32.20 Виробництво музичних ін- струментів	к	0,0	0,0	к	к	0,0	0,0	к
58.11 Видання книг	1,0	0,9	0,8	0,6	к	0,0	0,0	к
58.13 Видання газет	1,5	1,3	1,0	0,6	0,5	0,4	0,2	0,3
58.14 Видання журналів і пе- ріодичних видань	1,1	0,9	0,7	0,5	0,5	0,4	0,3	0,4
58.19 Інші види видавничої ді- яльності	0,9	0,8	0,7	0,5	0,6	0,5	0,5	0,5
58.21 Видання комп'ютерних ігор	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3
58.29 Видання іншого програм- ного забезпечення	1,2	1,3	1,3	1,2	1,2	1,2	1,2	1,4
59 Виробництво кіно-, відео- фільмів, ► телепрограм, видан- ня звукозаписів ►	4,4	4,1	3,9	3,0	4,6	3,4	3,5	3,1



Код КВЕД-2010, вид економічної діяльності сектору «Креативні індустрії»	Кількість зайнятих, тис. осіб					Обсяг реалізованої продукції (товарів, послуг), млрд грн						
	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022
	60 Діяльність у сфері радіо- і телемовлення ▶	4,3	3,7	3,1	2,7	4,1	3,1	2,6	2,8			
62 Комп'ютерне програмуван- ня, консультування, пов'язана з цим діяльність ▶	46,5	49,7	52,0	56,0	54,3	58,0	59,7	62,6				
63 Надання інформаційних по- слуг (обробка даних, розміщен- ня інформації на вебвузлах, по- в'язана з цим діяльність; веб- портали; надання інших інфор- маційних послуг) ▶	14,0	14,2	14,9	14,8	12,4	12,6	13,1	14,3				
63.91 Діяльність інформаційних агентств	0,4	0,3	0,3	0,3	0,1	0,2	0,2	0,1				
70.21 Діяльність у сфері зв'яз- ків з громадськістю	0,4	0,4	0,4	0,4	0,3	0,3	0,3	0,1				
71.11 Діяльність у сфері архітек- тури	4,5	4,4	4,0	3,4	2,2	2,3	1,9	1,3				
72.2 Дослідження й експеримен- тальні розробки у сфері суспіль- них і гуманітарних наук	0,3	0,3	0,3	0,3	0,1	0,1	0,1	0,1				
73.11 Рекламні агентства	7,6	6,8	6,2	5,5	11,8	10,8	9,4	8,2				
73.12 Посередництво в розмі- щенні реклами в ЗМІ	1,2	1,1	1,0	0,8	3,8	3,5	3,1	1,9				

74.1 Спеціалізована діяльність з дизайну	2,2	2,2	2,4	2,7	1,1	1,2	1,4	0,4
74.2 Діяльність у сфері фотографії	1,4	1,2	1,1	0,9	0,4	0,3	0,3	0,0
74.3 Надання послуг перекладу	1,2	1,2	1,0	0,9	0,6	0,5	0,5	0,1
85.52 Освіта у сфері культури	0,5	0,5	0,4	0,4	0,1	0,1	0,1	0,0
90.01 Театральна і концертна діяльність	2,4	2,3	1,9	1,8	0,4	0,2	0,3	0,1
90.03 Індивідуальна мистецька діяльність	0,6	0,6	0,6	0,7	0,3	0,3	0,3	0,0
90.04 Функціонування театральних і концертних залів	0,4	0,3	0,3	0,3	0,1	0,0	0,0	0,0
91.01 Функціонування бібліотек і архівів	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1	0,0	0,1
91.02 Функціонування музеїв	0,1	0,1	0,1	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0
92 Організація азартних ігор *	к	к	0,3	0,5	к	к	0,2	1,6

Примітки: к — дані не оприлюднюються з метою виконання вимог Закону України «Про офіційну статистику» щодо забезпечення гарантій органів державної статистики щодо статистичної конфіденційності; ► — укрупнений сектор КВЕД (наприклад, 60 Діяльність у сфері радіо- і телемовлення включає 60.1 Діяльність у сфері радіомовлення і 60.2 Діяльність у сфері телевізійного мовлення, решта аналогічно); \* — ВЕД 92 Організація азартних ігор включена для наочності.

Джерело: складено авторкою за: Про затвердження видів економічної діяльності, які належать до креативних індустрій. Розпорядження Кабінету Міністрів України № 265-р. від 24.04.2019 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/265-2019-%D1%80#Text>; Показники діяльності суб'єктів господарювання. Обсяг реалізованої продукції (товарів, послуг) суб'єктів господарювання за видами економічної діяльності (2010—2022). *Державна служба статистики України*. URL: <http://www.ukrstat.gov.ua/>; Показники діяльності суб'єктів господарювання. Кількість зайнятих працівників у суб'єктів господарювання за видами економічної діяльності (2010—2022). *Державна служба статистики України*. URL: <http://www.ukrstat.gov.ua/>



Таблиця 3. Характеристики ЗЕД галузей КІ, млн дол. \*

Послуги і товари ЗЕД КІ	Експорт				Імпорт				Сальдо					
	усього		% до загального обсягу		усього		% до попереднього року		% до загального обсягу					
	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022				
Комп'ютерні	3044,7	2751,7	129,8	87,0	<b>79,0</b>	<b>74,1</b>	385,2	240,0	116,4	59,8	58,2	57,9	2659,5	2511,7
Інформаційні	710,2	837,0	115,9	109,0	<b>18,4</b>	<b>22,5</b>	174,0	83,1	119,9	40,6	26,3	20,1	536,2	754,0
Аудіовізуальні й пов'язані	17,7	11,5	128,6	60,2	37,6	53,4	15,2	12,3	248,6	77,5	71,8	71,0	2,5	-0,8
Твори мистецтва	1,1	1,1	100,2	41,7	0,0	0,0	0,8	0,5	161,3	7,3	0,0	0,0	0,3	0,6

Найменування послуги згідно з КЗЕП

Код і назва товарів згідно з УКТ ЗЕД

\* Решту галузей КІ, за класифікагорами ЗЕД товарів і послуг, виокремити неможливо; без урахування тимчасово окупованої території Автономної Республіки Крим, м. Севастополя і частини тимчасово окупованих територій у Донецькій і Луганській областях.  
*Джерело:* складено авторкою за: Структура зовнішньої торгівлі послугами за видами у 2021—2022 рр.; Товарна структура зовнішньої торгівлі в 2021—2022 рр. *Державна служба статистики України.* URL: <http://www.ukrstat.gov.ua>

фестивалі, святкування, туризм, азартні ігри) й культурно-оздоровчі (спорт, рекреація) послуги, антикварна сфера, створення іграшок, цифрові та інші супутні творчі послуги, нові медіа, цифровий творчий контент. Ці КІ виробляють значний обсяг продуктів і послуг, створених так, як цього вимагає визначення КІ, і сплачують податки. Окремі з них є високомаржинальними, суттєво допомагають ЗСУ. Отже, на мою думку, є всі підстави включити їх до нового переліку ВЕД КІ.

У 2019—2022 рр. (до пандемії і на першому році війни) у КІ було зайнято близько 500 тис. осіб (4,8—5,5 % від усіх зайнятих у економіці), у 2022 р. їх кількість скоротилася незначно, проте частка зайнятих зросла до 6,2 % (див. табл. 2). У 2019—2021 рр. обсяг реалізованої продукції КІ зріс з 333,2 млрд до 534,0 млрд грн, або на 3,1—3,5 % по економіці в цілому. У 2022 р. показник у натурі впав у 2,2 разу, а частка скоротилася до 2,1 % унаслідок кризових явищ у країні, пов'язаних із збройною агресією РФ.

За цей період у структурі КІ переважали «Комп'ютерне програмування, консультування та пов'язана з ними діяльність» (46,5—56,0 % зайнятих і 54,3—62,6 % реалізованої продукції), «Надання інформаційних послуг (обробка даних, розміщення інформації на вебвузлах і пов'язана з ними діяльність; вебпортали; надання інших інформаційних послуг)» (відповідно, 14,0—14,8 і 12,4—14,3 %); «Рекламні агентства» (відповідно, 7,6—5,5 і 11,8—8,2 %), «Виробництво кіно-, відеофільмів, телепрограм, видання звукозаписів» і «Діяльність у сфері радіо- та телемовлення» (відповідно, 8,7—5,7 і 8,7—5,9 %).

Ряд галузей КІ генерують значні валютні надходження, обсяги ЗЕД зростають. Так, у 2021—2022 рр. було експортовано 79,0—74,1 % комп'ютерних послуг від загального обсягу послуг КІ, аудіовізуальних — 37,6—53,4 % із значним додатним сальдо, інформаційних — 18,4—22,5 % (табл. 3).

Всесвітня організація інтелектуальної власності (The World Intellectual Property Organization — WIPO), що розробляє Глобальний інноваційний індекс (Global Innovation Index — GII), до креативних результатів (creative outputs) відносить інші критерії оцінювання (табл. 4). У 2021 р. Україна в рейтингу 132 країн за групою показників «Креативні результати» посіла 48-ме місце, що вважалось сильною стороною, у 2022 р. цей показник погіршився до 63-го місця і втрати сильних позицій. Слабкі позиції України за групою показників GII «Креативні товари та послуги» частково можна пояснити тим, що результати діяльності ІТ-сектору віднесено до іншої групи показників — «Результати знань і технологій», а також тим, що укладачі не мали відомостей щодо ринку розваг і медіа (такі статистичні й експертні спостереження в Україні не проводяться). За групою позазників GII «Інтернет-креативність» позиції України є сильними. Це свідчить про те, що Україна, попри втрати, усе ще має високий потенціал людського капіталу завдяки широкому доступу до освіти, відносно високому рівню технічної освіти, незважаючи на цифрові розриви в частині доступу населення до цифрової інфраструктури (хоча, згідно з GII 2022, Україна посіла 66-те місце

Таблиця 4. Місце України в рейтингу Глобального інноваційного індексу у 2021—2022 рр. серед 132 країн (підсекція «Креативні результати»)

Показники	2021			2022		
	значення	ранг	експертна оцінка сили позиції (сильна чи ін.)	значення	ранг	експертна оцінка сили позиції (сильна чи ін.)
Результати знань і технологій, разом	32,3	33	♦	32,9	36	♦
6.2.3 Витрати на програмне забезпечення, % ВВП	0,5	17	♦	0,6	9	♦
6.3.4 Експорт послуг ІКТ, % загальної торгівлі	6,3	9	♦	8,5	7	♦
Креативні результати, разом	30,9	48	♦	19,8	63	
7.1 Нематеріальні активи	45,0	29	♦	29,7	62	
7.1.1 Інтенсивність нематеріальних активів, % загальної вартості ТОП-15 найкращих фірм	х	х		н/д	н/д	
7.1.2 Оригінальні торгові марки / 1 млрд дол. ВВП ПКС	96,8	10	♦	70,6	26	♦
7.1.3 Вартість світового бренду, ТОП-5000, % ВВП	3,1	74		3,1	71	
7.1.4 Оригінальні промислові зразки / 1 млрд дол. ВВП ПКС	8,3	15	♦	5,9	19	•
7.1.4 Створення ІКТ і організаційної моделі	55,6	58		х	х	
7.2 Креативні товари і послуги	7,0	93		8,9	87	
7.2.1 Експорт культурних і креативних послуг, % загального товарообороту	0,5	47		0,7	43	
7.2.2 Національні кінофільми / 1 млн населення віком 15—69 років	0,6	97	◦	0,5	69	◦
7.2.3 Ринок розваг і медіа / 1 тис. населення віком 15—69 років	н/д	н/д		н/д	н/д	
7.2.4 Видавництво та інші медіа, % виробництва	0,8	68		0,8	64	
7.2.5 Експорт креативних товарів, % загальної торгівлі	0,2	78		0,2	82	
7.3 Інтернет-креативність	26,4	45	♦	11,0	42	♦
7.3.1 Загальні домени верхнього рівня (TLD) / 1 тис. населення віком 15—69 років	4,5	55	♦	4,5	55	♦

Закінчення табл. 4

Показники	2021			2022		
	зна- чення	ранг	експертна оцінка сили позиції (сильна чи ін.)	зна- чення	ранг	експертна оцінка сили позиції (сильна чи ін.)
7.3.2 Код країни TLD (національні, регіональні домени) / 1 тис. населення віком 15—69 років	5,1	55	♦	5,1	55	♦
7.3.3 Редагування Вікіпедії / 1 млн населення віком 15—69 років	65,0	44	♦	х	х	
7.3.3 Отримання комітів від GitHub / 1 млн населення віком 15—69 років	х	х		14,3	37	♦
7.3.4 Створення мобільних додатків / 1 млрд дол. ПКС ВВП	29,1	17	♦	20,1	13	♦

П р и м і т к и: н/д — немає даних; ◦ — слабка сторона; ♦ — сильна сторона; • — дуже сильна сторона; х — показник не розраховувався у відповідний рік.

Джерело: адаптовано авторкою за: Dutta S., Lanvin B., León L.R., Wunsch-Vincent S. (Eds.). Global Innovation Index 2023. Innovation in the face of uncertainty. WIPO. 16th ed. 250 p. URL: <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-2000-2023-en-main-report-global-innovation-index-2023-16th-edition.pdf>; Dutta S., Lanvin B., León L.R., Wunsch-Vincent S. (Eds.). World Intellectual Property Organization (WIPO). Global Innovation Index 2021 Tracking Innovation through the COVID-19 Crisis. 14th ed. URL: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_gii\\_2021.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2021.pdf)

за доступом до ІКТ і 62-ге — за його використанням, що вважається сильними показниками, мали місце регіональні диспропорції: на початок 2021 р. із 7,8 тис. ліній (точок) фіксованого доступу до Інтернету 6,2 тис. знаходились у міській місцевості, 1,6 тис. — у сільській; на кінець 2022 р. — відповідно, 5,5 тис. і 1,7 тис.<sup>13</sup>), а також засобів цифрового виробництва і взаємодії. У 2021 р. доступ до Інтернету мали 91,8 % населення.

Мала місце позитивна динаміка набуття цифрових компетентностей населенням: якщо у 2019 р. базовими й просунутими цифровими навичками володіли 47 % населення, низькими — 15,1, то у 2021 р. — відповідно, 52,2 і 11,2 %; середній дохід працівників з цифровими навичками становив 45 тис. грн, що в 5,36 рази більше, ніж у працівників без цих навичок.

<sup>13</sup> Звіт про діяльність НКЕК за 2022 р. Київ, Національна комісія, що здійснює державне регулювання у сферах електронних комунікацій, радіочастотного спектра та надання послуг поштового зв'язку, 2023. 25 с. URL: [https://nkrzi.gov.ua/images/upload/142/10509/NCEC\\_Annual\\_Report\\_30032022.pdf](https://nkrzi.gov.ua/images/upload/142/10509/NCEC_Annual_Report_30032022.pdf)

У 2021 р. 88 % українців користувались Інтернетом останні три місяці, 93 % серед них робили це щодня, 53 % населення України віком 18—70 років здійснювали платежі й онлайн-покупки, що на 13 % більше, ніж у 2019 р.<sup>14</sup> На 24 січня 2024 р. кількість користувачів сервісу державних е-послуг «Дія» перевищило 20 млн<sup>15</sup>.

Людині для реалізації себе в КІ важливо мати **навички створення цифрового контенту**: створення і редагування нового вмісту (від обробки тексту до зображень і відео); інтеграції і переробки попередніх знань і змісту; створення творчих виразів, ЗМІ й програмування; вміння застосовувати права і ліцензії на інтелектуальну власність. Опитування Мінцифри показало, що в Україні хоча б одну з цих навичок за останні три місяці застосовували 17,7 % населення, більше однієї — 36,8 %; для молоді віком 10—17 років — відповідно, 11,5 і 77,0 %. Навички створення цифрового контенту застосовували, відповідно, 20,7 і 45,8 % працюючих, 12,8 і 21,8 % непрацюючих, що створює хороші перспективи для формальної чи малоформальної зайнятості в цифровізованих КІ. Про це також свідчить показник «Розповсюдження гіг-економіки» Network Readiness Index (Індекс мережевої готовності)<sup>16</sup>, за яким у 2018—2020 рр. Україна посідала високе 36-те місце із 134 країн<sup>17</sup>.

Отже, обмеженість статистичної інформації щодо галузей КІ в Україні суттєво утруднює їх релевантну оцінку і моніторинг стану й основних тенденцій розвитку сектору. З огляду на це, Держстату доцільно створити спеціальний розділ статистики «Креативні індустрії» і більшою мірою наповнити розділ «Інформаційне суспільство» даними про цифровізацію сектору. За таких умов єдиним інструментом дослідження залишається івент-метод аналізу, яким встановлено, що всі галузі КІ інтенсивно використовують ІКТ і швидко відновлюються від шоку початку війни (Плуталов, 2023).

## ФУНКЦІОНАЛЬНА ТВОРЧИСТЬ, КРЕАТИВНІ ПОСЛУГИ

**ІТ-сектор.** Розвитку ІТ в Україні сприяє потужна екосистема підтримки: біржі аутсорсингу і аутстафінгу, ІТ-кластери, стартап-інкубатори, бізнес-акселератори, формальна і неформальна ІТ-освіта, інвестиційна підсистема — вітчизняні та іноземні інвестиційні компанії, венчурні й грантові

<sup>14</sup> Цифрова грамотність населення України. Звіт за результатами загальнонаціонального опитування. 2021. Міністерство цифрової трансформації. 134 с. URL: [https://osvita.dia.gov.ua/uploads/0/2625-doslidzenna\\_2021\\_ukr.pdf](https://osvita.dia.gov.ua/uploads/0/2625-doslidzenna_2021_ukr.pdf)

<sup>15</sup> Божок С. Кількість користувачів «Дії» перевищила 20 мільйонів. *Вечірній Київ*. 2024. 26 січ. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/94193/> (дата звернення: 15.01.2023).

<sup>16</sup> Показник розповсюдження гіг-економіки Network Readiness Index 2023 базується на статистиці Всесвітнього економічного форуму за 2018—2020 рр.

<sup>17</sup> Network Readiness Index 2023. Trust in a Network Society: A crisis of the digital age? S. Dutta, B. Lanvin (Eds.). Portulans Institute. 264 p. URL: [https://download.networkreadinessindex.org/reports/nri\\_2023.pdf](https://download.networkreadinessindex.org/reports/nri_2023.pdf)

фонди, бізнес-ангели. У 2021 р. мав місце історичний найвищий обсяг венчурних і приватних інвестицій, який сягнув 832 млн дол., з них 242 млн дол. — у стартапи ранньої (посівної) стадії<sup>18</sup>. У 2022 р. сектор забезпечив 7,34 млрд дол. валютних надходжень, сплатив 32,2 млрд грн податків і зборів до зведеного бюджету, що на 4,4 млрд грн (або на 16 %) більше, ніж у попередньому році. У 2023 р. комп'ютерні послуги склали 41,5 % експорту послуг, проте їх обсяг упав на 8,4 % — до 6,7 млрд дол. У тому ж році частка ІТ у ВВП України становила 4,9 %, до бюджету було сплачено 20,8 млрд грн, що на 3,1 млрд грн (або на 17,4 %) більше, ніж у 2022 р.<sup>19</sup>

Фріланс (вільна віддалена робота без юридичного оформлення) є одним з проявів гіг-економіки. Українська ІТ-фріланс-біржа Freelancehunt, найбільший сервіс фрілансу в Україні, до війни забезпечувала частковою або повною зайнятістю 25—40 тис. осіб на рік, на ній щодня публікується 150—200 завдань за 11 категоріями і 128 напрямками, у тому числі від іноземних замовників. Українські фрілансери виходять і на зарубіжні біржі, наприклад Upwork, Fiverr. Їхні доходи розподіляються так: до 500 дол. отримують 74,8 % фрілансерів, до 1000 дол. — 15,8, 1000—2000 дол. — 6,1, 2000—3000 дол. — 2,0 %. Понад 50 % спеціалістів, що заробляють порядку 500—1000 дол., мають додаткові можливості заробітку<sup>20</sup>. Однак фріланс в Україні не мав законодавчого підґрунтя до прийняття у 2022 р. закону, що регулює різні форми непостійної зайнятості й передбачає дещо громіздке укладання трудових договорів (з утворенням ФОП чи без), обмеження за трудовим законодавством щодо загального часу роботи на тиждень, базові соціальні гарантії; декларацію доходів і сплату податків, які важко перевірити, адже доходи можуть надходити через різні платіжні системи<sup>21</sup>.

У 2021—2022 рр. у ІТ-секторі 83,5—85,4 % зайнятих працювали на спрощеній системі оподаткування як ФОПи. Тому, згідно з Національною стратегією доходів на 2024—2030 роки, держава планує перехід у 2025 р. ІТ-ФОПів і працівників на гіг-контрактах (згідно із Законом України «Про стимулювання розвитку цифрової економіки в Україні»<sup>22</sup>,

<sup>18</sup> Sysoyev Ye. Deal Book of Ukraine: 2023 edition. *slideshare*. 2023. May 22. URL: <https://www.slideshare.net/YevgenSysoyev/dealbook-of-ukraine-2023-edition> (дата звернення: 10.02.2024).

<sup>19</sup> ІТ Ukraine. Оновлені дані: ІТ — єдина експортна галузь в Україні, що зростає. *IT Ukraine Association*. 2023. 31 січ. URL: <https://itukraine.org.ua/onovleni-dani-it-yedina-eksportna-galuz-v-ukrayini-shho-zrostaye/> (дата звернення: 10.05.2023).

<sup>20</sup> Пальчинська Л. «До війни забезпечували роботою до 40 000 фрілансерів на рік. Не збираємося зменшувати оберти і зараз». Як працює Freelancehunt. *ain.ua*. 2022. 18 бер. URL: <https://ain.ua/2022/03/18/freelancehunt-v-umovah-viynu/> (дата звернення: 29.02.2024).

<sup>21</sup> Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо врегулювання трудових відносин з нефіксованим робочим часом. Закон України № 2421-IX від 18.07.2022 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2421-20#Text>

<sup>22</sup> Про стимулювання розвитку цифрової економіки в Україні. Закон України № 1667-IX від 01.12.2022 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1667-20#Text>



гіг-спеціаліст оподатковується як ФОП і працює на гіг-контракті на компанію-резидента Дія-Сіті, яка має не менше дев'яти ФОПів і гіг-спеціалістів) до загальної системи оподаткування, що має збільшити дохід держави, проте зменшить доходи зайнятих, що може призвести не до тих наслідків, на які держава очікує. Це відбувається за складних внутрішніх умов: на лютий 2024 р. бронь від призова до ЗСУ мали 3400 ІТ-фахівців (1 % зайнятих), іноземні замовники наразі почали обережніше укладати контракти з українськими вендорами через воєнні ризики, такі як несподівана мобілізація важливих працівників, а навчання того, хто міг би замінити вилучену людину, є тривалим — досвід роботи фахівця рівня senior часто набувається більш як протягом десяти років. Особливо негативно це впливає на малі й середні компанії, які становлять 43 % українського ринку. Великі ж ІТ-компанії після початку війни частину персоналу релокували за кордон. Отже, бронювання ключових ІТ-працівників може стати аргументом для клієнтів не відмовлятися від співпраці з українськими компаніями. До цього додаються кризові явища на світовому ІТ-ринку, в який тісно інтегрований український ІТ. У 2023 р. 277 провідних технологічних компаній скоротили 90 тис. ІТ-працівників, у січні 2024 р. — 23,7 тис. з 85 компаній через постпандемійну оптимізацію і кризові явища в глобальній економіці; 38 % опитаних керівників очікують подальших звільнень, половина призупинили наймання через можливу рецесію і вплив ШІ<sup>23</sup>. Українські ІТ-компанії з метою скорочення витрат також звільняють співробітників. Нові зарплатні пропозиції у ІТ знижуються, що негативно впливає на весь сектор.

**Реклама в Інтернеті.** У 2022 р. рекламний медіаринок України впав на 63 % порівняно з 2021 р. Згідно з даними IAB Ukraine, ринок e-реклами відновлюється, особливо performance-маркетинг (концепція, згідно з якою покупець сплачує за товар лише тоді, коли стимулюючі до нього дії будуть аналітично обґрунтовані, а результати всіх робіт виміряні), зросло споживання контенту на смартфонах. В Україні діє 74 SMM-агенції (social media marketing). Ринок SMM падав у 2022 р., у 2023 р. вийшов на довоєнні позиції<sup>24</sup>. Збільшується застосування інструментів пошукової оптимізації сайтів (search engine optimization — SEO). На 2024 р. прогнозується зростання обсягів реклами на 28 % — до 27,6 млрд грн<sup>25</sup>.

<sup>23</sup> Олійник В. Хвиля скорочень у світовій технологічній галузі: лише у січні 23670 осіб втратили роботу. *ain.ua*. 2024. 29 січ. URL: <https://ain.ua/2024/01/29/hvylya-skorochen-u-tehnologichnij-sferi/> (дата звернення: 08.02.2024).

<sup>24</sup> Ярова М. Скільки коштує SMM в Україні? Від 4000 до 100 000 грн за проект. *ain.ua*. 2023. 21 сер. URL: <https://ain.ua/2023/08/21/skilky-koshtuye-smm-v-ukrayini-vid-4000-do-100-000-grn-za-proekt/> (дата звернення: 30.09.2023).

<sup>25</sup> Шаповал К. Рекламний медіаринок в Україні цього року виріс на 77 %, найбільший приріст у радіо — Всеукраїнська рекламна коаліція. *Forbes*. 2023. 20 груд. URL: <https://forbes.ua/news/reklamniy-media-rinok-v-ukraini-tsogorich-viris-na-77-naubilshiy-pririst-u-radio-vseukrainska-reklamna-koalitsiya-20122023-18030> (дата звернення: 15.02.2024).

**Архітектура.** Тут використовують ІКТ III, 3D-моделювання, візуалізацію креслення за допомогою різних типів VR, аналізують параметри освітленості, енергоефективності, топології простору, що дозволяє оптимізувати використання матеріалів. На архітектурному факультеті Київського національного університету будівництва і архітектури викладають обчислювальне проектування. За допомогою III розроблено концепцію проекту реновації вагонного депо Київ-Пасажирський між масивами Чоколівка і Політех. Алгоритм імітував поведінку натовпу, базуючись на поведінці птахів у зграї. Так змодельовано шляхи в просторі депо, близькі до оптимальних. Нещодавно в архітектурних проєктах почали застосовувати технологію III ChatGPT, що допомагає програмувати алгоритми 3D-моделювання, для генерування і редагування зображень на етапі скетчингу чи постпродакшн залучаються інші III, такі як Midjourney і DALL-E<sup>26</sup>.

## ПЕРФОРМАТИВНІ ВИДИ МИСТЕЦТВА

**Музичний ринок.** Український музичний ринок розгортається на рівні дистриб'юторів, стрімінгових сервісів і лейблів. За врегулювання ринку роялті стрімінги є серйозним джерелом доходу для стейкхолдерів.

**Театральна і концертна діяльність.** Найбільший представник бізнесу онлайн-продажу білетів на події, концерти, вистави Karabas.com надає послуги з продажу квитків через сайт karabas.com, точки продажів по Україні, call-центр; має партнерську мережу сайтів і банків-партнерів (Приватбанк, Ощадбанк); доставку квитків за допомогою власної служби доставки і сервісу «Нова пошта»; просування заходів через соціальні мережі й за допомогою тематичних e-mail розсилок. Сайт підключений до найбільших платіжних систем.

**Сфера розваг і відпочинку.** Розвивається ряд високомаржинальних бізнесів. За оцінками, сукупний оборот компаній гемблінгу (азартні ігри) і беттінгу (ставки на спорт) становить 12—15 млрд грн на місяць, однак багато з них не сплачують податків<sup>27</sup>. Натомість, група компаній FAVBET, одного з найбільших платників податків України, на серпень 2023 р. сплатила до ЗСУ 500 млн грн податків, 380 млн грн ліцензійних платежів і 150 млн грн на ЗСУ (на дрони, авто, сучасне обладнання), долучається до евакуації з прифронтових регіонів, займається доставкою гуманітарних вантажів, адапта-

<sup>26</sup> Ідеальний воркспейс архітектора Дмитра Аранчія: як організувати та які гаджети обрати. *ain.ua*. 2022. URL: <https://ain.ua/special/dream-workspace-with-dmytro-aranchii-sanyon/> (дата звернення: 01.04.2023).

<sup>27</sup> Моїсеєнко В. Що приховує в собі український ігровий бізнес і чому страждає бюджет. Служба безпеки України та Бюро економічної безпеки вже відкрили 45 справ. *Comments.ua*. 2023. 01 бер. URL: <https://money.comments.ua/ua/news/taxes/scho-prihovue-v-sobi-ukrainskiy-igroviy-biznes-i-chomu-strazhdae-byudzheth-708872.html> (дата звернення: 02.03.2023).

цією переселенців<sup>28</sup>. У цілому ж у 2023 р. гральний бізнес сплатив до держбюджету 10,4 млрд грн податків, що в 51 раз перевищив обсяг 2021 р. і в 14 разів — 2022 р.<sup>29</sup>

## КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА (ТРАДИЦІЙНІ ПРОЯВИ КУЛЬТУРИ, КУЛЬТУРНІ ПАМ'ЯТКИ)

**Народні ремесла.** В Інтернеті діє ряд спільнот, наприклад Ukraïner, що підтримують розвиток відкритого українського суспільства через висвітлення важливих тем, створення додаткової цінності об'єктів культурної та історичної пам'яті, у тому числі народних ремесел<sup>30</sup>. Запущено продаж на міжнародній платформі Etsy, peer-to-peer вебсайті e-комерції, що фокусується на оригінальних виробках ручної роботи, вінтажних речах і матеріалах, унікальних товарах обмеженого випуску<sup>31</sup>. Українські виробники хендмейд-товарів представлені, крім того, на інтернет-сервісах e-комерції eBay і Amazon.

**Архіви.** Мінцифри і Державна архівна служба України оголосили про пілотний проект «e-Архів». Паперову документацію держави переводитимуть у онлайн<sup>32</sup>. Проект планують масштабувати на всі органи державної влади.

**Бібліотеки.** В Україні є понад 15 тис. публічних бібліотек, більшість з яких сільські. Лише 30 % з них комп'ютеризовані й мають підключення до Інтернету. В рамках проекту Мінцифри і FAVBET «Цифровізація бібліотек» бібліотекам по всій країні буде передано 5000 комп'ютерів<sup>33</sup>. На початок 2023 р. 350 бібліотек в Україні було розбомблено і пограбовано, фонди знищено. Тому триває оцифрування книг, що є дуже важливим для збереження книжкових раритетів і можливості віддаленого доступу до їх цифрових копій, дозволить читачам мати дистанційний доступ до бібліотечних фондів, оскільки через війну паперові книжки в Україні здорожчали вдвічі (за даними Міністерства культури та інформаційної політики України). Попит

<sup>28</sup> FAVBET. У 2023 році група компаній FAVBET значно посилила підтримку ЗСУ та глибше інтегрувалася в національну економіку. *ain.ua*. 2023. 31 сер. URL: <https://ain.ua/2023/08/31/u-2023-rozci-grupa-kompanij-favbet-znachno-posylyla-pidtrymku-zsuta-glybshe-integruvalasya-v-naczionalnu-ekonomiku/> (дата звернення: 10.10.2023).

<sup>29</sup> Климковецький М. Гральний бізнес за рік сплатив у 50 разів більше податків, ніж у 2021-му. *hromadske*. 2024. 03 січ. URL: <https://hromadske.ua/posts/gralnij-biznes-zarik-splativ-u-50-raziv-bilshe-podatkov-nizh-u-2021-mu> (дата звернення: 15.03.2024).

<sup>30</sup> Ukraïner. URL: <https://www.ukraïner.net/expedition/>

<sup>31</sup> Etsy. URL: <https://www.etsy.com/> (дата звернення: 10.03.2024).

<sup>32</sup> Карпенко О. Замість тисяч аркушів: в Україні запустять електронні архіви. *ain.ua*. 2023. 10 сер. URL: <https://ain.ua/2023/08/10/v-ukrayini-zapustyat-elektronni-arhivy/> (дата звернення: 30.10.2023).

<sup>33</sup> Проект Мінцифри та FAVBET «Цифровізація бібліотек» став найкращою практикою взаємодії бізнесу з державою. *Прес-офіс Мінцифри*. 2021. 21 трав. URL: <https://thedigital.gov.ua/news/proekt-mintsifri-ta-favbet-tsifrovizatsiya-bibliotek-stav-naykrashchoyu-praktikoyu-vzaemodii-biznesu-z-derzhavoyu> (дата звернення: 21.02.2024).

на цифрове читання, за свідченням Forbes, під час війни зріс: на Yakaboo продажі е-книжок активізувалися в 1,5 разу, на Букнет — у 2,5 разу<sup>34</sup>.

**Музеї.** Пандемія COVID-19 пришвидшила цифровізацію надбань світової культури і мистецтва. Google Arts & Culture співпрацює з 1200 музеями світу, з них 29 знаходяться в Польщі й Україні<sup>35</sup>. За даними Міністерства культури та інформаційної політики, 12 провідних музеїв України тестують прототип е-системи реєстру музейного фонду України, який дозволить музеям створити е-систему обліку цінностей, самостійно вносити до неї дані про музейні предмети збереження, реставрації, перевезення або ті, що були втрачені. Реєстр матиме доступ до державних і міжнародних сервісів. Це полегшить отримання дозволів на вивезення культурних цінностей за кордон, що дасть можливість швидше інтегруватись у світовий мистецький простір. Відкриті дані реєстру опублікують на сайті для популяризації українського мистецтва і музейних колекцій. Проект реалізується представництвом Фонду міжнародної солідарності в Україні й фінансується канцелярією прем'єр-міністра Польщі<sup>36</sup>.

## МЕДІА- І АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ СЕКТОР

Згідно з відкритими даними, в Україні функціонують ряд потужних компаній з мовлення повного циклу (бродкастинг), кіно- і телепродакшн і постпродакшн (FILM.UA Group, Star Media, Starlight Media, 1+1 Media та ін.), що створюють повнометражні кінопрокатні фільми, телесеріали, шоу для найбільших телеканалів України і світу, анімацію повного циклу у 2D- і 3D-технологіях, дистрибуцію і доставку контенту в Україні, Східній Європі, у тому числі підйом телевізійного сигналу на супутники, DCP-мастерінг (Digital Cinema Package) для подачі на супутник, доставку сигналів телеканалів у високих і надвисоких форматах стандартів передачі цифрового відео SDI (Serial Digital Interface) і HD (High-Definition SDI), створення цифрових кінокопій DCP художніх фільмів і рекламних роликів для демонстрації у цифрових кінозалах, KDM-ключів (Key Delivery Message) для відтворення зашифрованого фільму; пакетування каналів, сертифікацію безпеки зберігання і передачі контенту за стандартами SDSA (Set Decorators Society of America), розробленими спільно Єврокомісією і представниками цифрового ринку.

<sup>34</sup> Карпенко О. Цифрове життя для старовинних книг та сучасних документів: як працює Scanner Pro. *ain.ua*. 2022. URL: <https://ain.ua/special/readdle-how-scanner-pro-works/> (дата звернення: 10.09.2023).

<sup>35</sup> Андросук Г. COVID-19 і музеї: економічний вплив, цифровізація, комунікація, безпека. *Юридична газета online*. 2020. 22 чер. URL: <https://jur-gazeta.com/publications/practice/inshe/covid19-i-muzeji-ekonomichniy-vpliv-cifrovizaciya-komunikaciya-bezpeka.html> (дата звернення: 21.02.2024).

<sup>36</sup> Розпочато цифровізацію музейного фонду України. *liga.net*. 2023. 17 лют. URL: <https://life.liga.net/rosvagy/news/nachata-tsifrovizatsiya-muzeynogo-fonda-ukrainy> (дата звернення: 21.02.2024).

**Стрімінгові сервіси OTT (over-the-top) потокового мультимедіа через Інтернет поза кабельним, ефірним, супутниковим телебаченням.** Український ринок тільки розвивається, проте на ньому вже представлено такі потужні компанії, як Megogo, Київстар ТБ, Sweet TV та ін. У 2023 р. найбільший OTT-сервіс України — Megogo — мав 16 млн передплатників у 15 країнах і надавав послуги будь-яких Digital Goods — кіно, аудіо, курси на навчання, квитки та ін. Megogo підписав багаторічну ліцензійну угоду з Warner Bros, Discovery на показ серіалів HBO і MAX, інвестує в переклад й озвучку серіалів HBO, які поки не виходили українською<sup>37</sup>.

**Онлайн-кінотеатри.** Онлайн-кінотеатр Takflix з найбільшою колекцією українських фільмів був запущений у грудні 2019 р. Takflix випустив мобільний застосунок для Android (доступний на Google Play Market) та iOS. Монетизація відбувається через продаж квитків: 50 % вартості квитка надходять авторам фільму, частину Takflix віддає в благодійний фонд «Повернись живим» та ін.<sup>38</sup>

**Паблішинг (онлайн-самвидав).** На LitNet Group автори можуть розміщувати свої літературні твори, а читачі — отримувати до них доступ за передплатою, спілкуватися з авторами й давати відгуки (фідбек). Доступними є українська, іспанська, англійська і російська мови. Букнет наростив базу читачів і авторів, які заробляли на свої творах до 12 тис. грн на місяць<sup>39</sup>. Команда Projector (надає послуги інтернет-освіти) уже протягом трьох років працює над друкованими випусками Telegraf.Magazine, реалізує видавничий проект Projector Publishing з української візуальної культури, технологій, інновацій і сучасного суспільства, анонсує створення періодичних друкованих видань, артбуків, нонфікшну, освітньої літератури. Працюватимуть з українськими авторами і не видаватимуть переклади закордонних книжок, продовжать випускати журнали й артбуки, створені власною авторською командою<sup>40</sup>.

<sup>37</sup> Кіщак В. «У 2022 р. мали виходити на IPO, нас оцінювали у \$800—900 млн». Стрімінг Megogo втратив половину платних абонентів, а тепер планує експансію на 10—12 країн. Інтерв'ю співзасновника Федора Дроздовського. *Forbes*. 2023. 01 сер. URL: <https://forbes.ua/innovations/v-2022-rotsi-mali-vikhoditi-na-ipo-nas-otsinyuvali-v-800-900-mln-ukrainskiy-striming-megogo-vtrativ-polovinu-platnikh-abonentiv-a-teper-planue-ekspansiyu-na-10-12-krain-intervyu-spivvlasnika-fedora-dr-31072023-15150> (дата звернення: 21.02.2024).

<sup>38</sup> Шкіль Л. Український онлайн-кінотеатр Takflix випустив додаток для Android. *ain.ua*. 2022. 07 чер. URL: <https://ain.ua/2022/06/07/ukrayinskyj-onlajn-kinoteatr-takflix-vypustyv-mobilnyj-zastosunok-dlya-android/> (дата звернення: 21.02.2024).

<sup>39</sup> Ярова М. Російську частку популярної української платформи самвидаву LitNet викупили росіяни. Власник вийшов з бізнесу. *ain.ua*. 2022. 02 чер. URL: <https://ain.ua/2022/06/02/ukrayinsku-platformu-samvydavuv-litnet-vykupyly-rosiyany/> (дата звернення: 15.05.2024).

<sup>40</sup> Ївженко Д. Projector запускає власне видавництво, що працюватиме тільки з українськими авторами. *ain.ua*. 2023. 27 чер. URL: <https://ain.ua/2023/06/27/projector-zapuskaye-vydavnytvo/> (дата звернення: 27.09.2023).



В Україні не тільки масово переглядають відеохостингові сервіси і соціальні мережі (YouTube, Google Play, App Store, Twitter, Instagram, Tik-Tok, Facebook, X (колишній Twitter) тощо), а й масово розміщують на них свій творчий продукт, отримуючи дохід від монетизації переглядів. Найбільш популярними YouTube-блогерами є<sup>41</sup>: Д. Гордон (1-й канал — 78 млн передплатників (фоловерів) і 2053,5 млн переглядів, 2-й — відповідно, 2,53 і 1179,4 млн); Д. Комаров (відповідно, 3,85 і 1062,3 млн) та ін. Середина рейтингу блогерів може заробляти до 10 тис. дол. на місяць. Є сегмент нерегулярних розміщень відео.

На перетині розглянутих секторів КІ знаходиться великий перелік креативних робіт у Інтернеті, що приносять дохід, завдання на які можна отримати на онлайн-біржах (їх понад 100), job-порталах, у соціальних мережах, на фріланс-біржах, від блогерів, підприємців у рамках формального працевлаштування і гіг-контрактів, таких як: спеціалізований функціональний фріланс (транскрибація, участь у онлайн-опитуваннях, таргетинг, арбітраж графіку, перепродаж доменних імен, тестування сайтів і застосунків, онлайн-заняття з дітьми), продаж інтелектуального контенту (переклад, публікація е-книг, продаж фото і відео, обробка фото, створення подкасту і презентацій, розробка і продаж PR-матеріалів, розробка дизайну і мобільних додатків, онлайн-реклама в блозі, монтаж відео, озвучка відео- і аудіоконтенту, написання музики й аудіоефектів, створення власних курсів), робота з контентом (набір тексту, рерайтинг), робота з сайтами (створення сайту або відеоблогу та їх просування; контент-менеджмент сайтів, розміщення посилань на партнерські програми за відсоток від їх доходу, платні підписки на сайт), робота в соціальних мережах (створення, адміністрування і розвиток спільнот (пабліків); SMM, адміністрування акаунтів у соціальних мережах), заробіток на криптовалютах (майнінг, торгівля криптовалютою) тощо<sup>42</sup>.

У цьому зв'язку на розгляд Парламенту спрямовано законопроект, яким передбачається реєстрація і оподаткування нерегулярних видів діяльності<sup>43</sup>, під який часто підпадає окреслена діяльність у сфері КІ. З огляду на це, буде необхідно зареєструвати відповідний рахунок, і дохід, що на нього надходитиме, якщо особа отримує від своєї додаткової діяльності річний дохід, менший від 153 мінімальних зарплат, оподатковуватиметься

<sup>41</sup> Як змінилася кількість підписників у топових YouTube-блогерів, які розповідають про війну. *Слово і діло*. 2023. 24 жовт. URL: <https://www.slovoidilo.ua/2023/10/24/infografika/suspilstvo/yak-zminylasya-kilkist-pidpysnykiv-topovux-youtube-bloheriv-yaki-rozprovidayut-pro-vijnu> (дата звернення: 15.02.2024).

<sup>42</sup> Жученя К. Робота в інтернеті: 40 найкращих способів заробітку онлайн. *Happy Monday*. 2021. 13 трав. URL: <https://happy monday.ua/zarabotok-v-internete-30-sposobov-online> (дата звернення: 29.02.2024).

<sup>43</sup> Про внесення змін до Податкового кодексу України та деяких інших законодавчих актів України щодо запровадження спеціального режиму оподаткування доходів, отриманих фізичними особами від здійснення окремих видів діяльності. Проект Закону України № 10166 від 20.10.2023 р. URL: [http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4\\_1?pf3511=77021](http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=77021)



за ставкою 6 %, решта — за ставкою ПДФО 18 %. Дохід від нерегулярної діяльності в Інтернеті має бути задекларований.

Однак оподаткування доходів від роботи в Інтернеті, які надходять від іноземних компаній, має проблеми через те, що іноді українське податкове законодавство не збігається з іноземним. Так, у Податковому кодексі України (ПКУ) роялті визначено як винагороду за використання (надання права на використання) об'єкта права інтелектуальної власності. Водночас, відповідно до пп. 14.1.225 п. 14.1 ст. 14 ПКУ, наводиться також перелік платежів за використання інтелектуальної власності, що роялті не є<sup>44</sup>. Однак саме такий дохід їх творці часто отримують через відеохостингові платформи. Так, Google готує інформаційний звіт про податок на дохід за рік, що подає інформацію лише для декларації з ПДФО і не дає права вимагати податкової пільги. У разі виникнення запитань Google рекомендує звернутися до свого консультанта з оподаткування<sup>45</sup>, якого мало хто з українських творців (кріейторів) має, а інституції з юридичної допомоги авторам у цих випадках не створені, тоді як Державна податкова служба моніторить соціальні мережі, інтернет-майданчики в пошуках порушників податкового законодавства<sup>46</sup>.

## ВИСНОВКИ

В умовах істотного зменшення матеріальних, людських і виробничих ресурсів унаслідок збройної агресії проти України значний потенціал у відновленні її прискореного розвитку під час війни і в повоєнний період мають галузі КІ, де джерелом створення доданої вартості, доходів і робочих місць є результати індивідуальної творчості, навичок і таланту через культурне (мистецьке) і/або креативне вираження. Цей процес суттєво прискорить подальша цифровізація КІ й масове застосування в них ІКТ-інновацій, створення інституціоналізованих ефективних інструментів оподаткування, комплаєнсу і моніторингу галузей КІ. Україна має для цього достатньо освічених людських ресурсів з необхідними навичками і розвинуту телекомунікаційну інфраструктуру. Такі пріоритети повинні всіляко підтримуватися всіма інститутами соціально-економічної системи на відповідних рівнях. Так, бізнес може здійснювати спонсорську підтримку та інвестиції у КІ-бізнес, особливо малий і мікро-; в умовах певного вакууму

<sup>44</sup> Податковий кодекс України (в хронологічно останній редакції зі змінами, внесеними згідно із Законом № 3553-IX від 16.01.2024 р.), пп. 14.1.225. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2755-17#Text>

<sup>45</sup> Перебільшені ризики: як «податок на Google» вплинув на користувачів популярних сервісів. *dou.ua*. 2023. 10 січ. URL: <https://dou.ua/lenta/articles/tax-from-big-tech-companies/> (дата звернення: 01.03.2024).

<sup>46</sup> Жирій К. Українців хочуть змусити платити податки з усіх епізодичних доходів. *UNIAN*. 2023. 30 груд. URL: <https://www.unian.ua/economics/finance/ukrajinciv-hochut-zmusiti-platiti-podatki-z-usih-epizodichnih-dohodiv-12497622.html> (дата звернення: 21.02.2024).

статистики ініціювати і фінансувати дослідження різних аспектів розвитку КІ; держава — налагодити розлогу систему статистичного моніторингу розвитку галузей КІ, запроваджувати креативні кластери розвитку, коворкінги, хаби для консультування потенційних гіг-підприємців з питань податків, інтелектуальної власності тощо (усе це за значних зусиль можна знайти в Інтернеті, але окремим верствам потрібна саме цільова допомога), курси з підвищення цифрових компетенцій, притиманних КІ, благодійні платформи з навчання й перенавчання, менторські сесії з експертами для осіб, що через війну потрапили в складне становище, втратили роботу, але мають навички і бажання реалізувати себе в КІ; органи місцевого самоврядування та інститути громадянського суспільства — фінансову, юридичну, організаційну і благодійну підтримку соціально вразливим в умовах війни верствам, що хочуть стати самозайнятими в КІ та взяти участь у розвитку регіональних економік.

Для України як кандидата на вступ до ЄС взірцем реалізації державної політики підтримки цифровізації розвитку КІ є програма «Креативна Європа» 2021—2027, до якої входить і Україна. Серед її інструментів — полегшення доступу КІ (у оригіналі — «культурному і креативному секторам») до джерел фінансування шляхом надання гарантій, розподілу ризиків по банківських кредитах. Для України актуальними є розробка і впровадження специфічних бізнес-моделей розвитку підприємництва в КІ з урахуванням особливостей воєнної економіки, а згодом — повоєнної відбудови національної економіки.

*Статтю підготовлено в рамках відомчої тематики НДР ДУ «Інститут економіки та прогнозування НАН України» «Відновлення та розвиток науково-інноваційного потенціалу України у повоєнний період» (№ державної реєстрації 0123U100631).*

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- Nielsén, T., Power, D. (2011). Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries. *Europa Innova Paper*. No. 16. 52 p. URL: <https://fomecc.org/uploads/fomecc-org/recursos/46.pdf>
- Sonobe, T., Buchoud, N., Tan Ghee Tiong et al. (Eds.) (2022). Creative Economy 2030. Imagining and Delivering a Robust, Creative, Inclusive, and Sustainable Recovery. Asian Development Bank Institute. 339 p. URL: <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/804501/adbi-creative-economy-2030.pdf#page=32>
- Pratt, A. (2021). Creative hubs: A critical evaluation. *City, Culture and Society*. Vol. 24. 100384. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2021.100384>
- Євтушенко, О., Арсенкіна, Д. (2022). Можливості післявоєнного відновлення економіки України за допомогою креативних індустрій. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна*. Вип. 16. С. 64—74. URL: <https://periodicals.karazin.ua/irtb/article/view/21641/20115>
- Ніколаєва, О., Онопрієнко, А., Таран, С. та ін. (2021). Креативні індустрії: вплив на розвиток економіки України. 111 с. URL: <https://kse.ua/wp-content/uploads/2021/04/KSE-Trade-Kreativni-industriyi-Zvit.pdf>

Плуталов, С. (2023). Креативні індустрії як спосіб ефективної повоєнної розбудови економіки України. У: Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень. Матер. VI міжнар. наук. конф. (Дніпро, 4 серпня 2023 р.). URL: <https://archive.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/view/683/694>

Надійшла 14.03.2024

Прорецензована 03.04.2024

Доопрацьована 18.04.2024

Підписана до друку 26.04.2024

## REFERENCES

- Nielsén, T., Power, D. (2011). Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries. *Europa Innova Paper*. No. 16. 52 p. URL: <https://fomecc.org/uploads/fomecc-org/recursos/46.pdf>
- Sonobe, T., Buchoud, N., Tan Ghee Tiong et al. (Eds.) (2022). Creative Economy 2030. Imagining and Delivering a Robust, Creative, Inclusive, and Sustainable Recovery. Asian Development Bank Institute. 339 p. URL: <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/804501/adbi-creative-economy-2030.pdf#page=32>
- Pratt, A. (2021). Creative hubs: A critical evaluation. *City, Culture and Society*. Vol. 24. 100384. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2021.100384>
- Yevtushenko, O., Arsenkina, D. (2022). Possibilities of post-war economic recovery using creative industries. *The journal of V.N. Karazin Kharkiv National University*. Vol. 16. P. 64-74. URL: <https://periodicals.karazin.ua/irtb/article/view/21641/20115> [in Ukrainian].
- Nikolayeva, O., Onopriyenko, A., Taran, S. et al. (2021). Creative industries: impact on the development of Ukraine's economy. 111 p. URL: <https://kse.ua/wp-content/uploads/2021/04/KSE-Trade-Kreativni-industriyi-Zvit.pdf> [in Ukrainian].
- Plutalov, S. (2023). Creative industries as a way for effective post-war economic development of Ukraine. In: Technologies, tools and strategies for the realization of scientific research. Proc. VI int. sci. conf. (Dnipro, Aug. 4, 2023). URL: <https://archive.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/view/683/694> [in Ukrainian].

Received on March 14, 2024

Reviewed on April 3, 2024

Revised on April 18, 2024

Signed for printing on April 26, 2024

*Iryna Dul'ska*, PhD (Econ.), Senior Research Fellow,  
Senior Research Fellow of the Department of Innovation Policy  
and Economics and Organization of High Technologies  
Institute for Economics and Forecasting of the NAS of Ukraine  
26, Panasna Myrnoho St., Kyiv, 01011, Ukraine

THE ROLE OF CREATIVE INDUSTRIES DIGITIZATION  
IN WARTIME AND DURING POSTWAR RECOVERY OF UKRAINE

The research is conducted on the relevance of assessing the depth of digitization of the creative industries (CI) branches in Ukraine for the development of measures to fundamentally increase flexible employment and business and population incomes in CI, which can partially replace the loss of material, human and production resources in wartime and during the post-war reconstruction of the country.

It has been established that there are methodological differences between the definitions of CI by global institutions (UNCTAD), countries' lists of CI branches and the list legally defined in Ukraine in 2019, which needs updating, as it does not take into account the depth of the information society formation and the rapid transition of the socio-economic system from the post-industrial to the neo-industrial phase of development, spurred by the COVID-19 pandemic and the full-scale war in Ukraine.

The development of CI digitization lacks means for statistical monitoring, since the vast majority of CI branches are not included in the statistical surveys of the State Statistics Service of Ukraine; the implementation of such ICT innovations as artificial intelligence, which is being massively introduced in CI (neural networks, Chat-GPT, etc.), blockchain (NFT), is not monitored, which contradicts the EU approaches to monitoring the digitization of socio-economic systems and is not acceptable for a candidate country for EU membership. For the most part, only the event-method of analysis is available for the study of CI digitization. Due to statistical problems, it is difficult to assess the place of CI in foreign economic activity. The compliance ecosystem for irregular CI entrepreneurship when placing an intellectual product and services in the so-called new media on foreign video hosting platforms and on the Internet has not been established with regard to taxes, copyright and intellectual property. Attempts to introduce adequate tools to control the payment of taxes on freelancers' incomes have proven ineffective. The draft law on registration and taxation of irregular types of activities, including in CI, is yet to be adopted.

Mechanisms for promoting the development of mass CI by business, the state, local self-government bodies, civil society institutions, etc. are proposed.

**Keywords:** *digitization; ICT innovations; branches of creative industries; formal and gig employment; creative industries taxation; digital content creation skills; creative content creators.*