

**МОНГОЛ УЛСЫН
СОЁЛЫН ЯАМ**

**СОЁЛЫН БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛДВЭРЛЭЛИЙГ
ДЭМЖИХ ТУХАЙ ХУУЛИЙН ТӨСЛИЙН
ХЭРЭГЦЭЭ, ШААРДЛАГЫГ УРЬДЧИЛСАН
ТАНДАН СУДАЛСАН СУДАЛГААНЫ ТАЙЛАН**

Улаанбаатар хот

2021 он

Гарчиг

УДИРТГАЛ.....	4
i. Судалгааны арга зүй	5
НЭГ. СОЁЛЫН БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛДВЭРЛЭЛД ДЭМЖЛЭГ ҮЗҮҮЛЭХ АСУУДАЛД ДҮН ШИНЖИЛГЭЭ ХИЙСЭН БАЙДАЛ.....	6
1.1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэгийн талаарх мөн чанар, цар хүрээг тодорхойлсон байдал:	6
Монгол улсын хууль эрх зүйн орчин:	8
Монгол Улсын Үндсэн хууль (УИХ, 1992)	8
Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пакт (НҮБ, 1966)	9
НҮБ-аас баталсан Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пактын 15 дугаар зүйлд Пактад оролцогч улсууд хүн бүр дараахь эрх эдлэхийг хүлээн зөвшөөрнө:	9
Соёлын тухай хууль (УИХ, 2021)	9
Монгол Улсын Үндэсний аюулгүй байдлын үзэл баримтлал	12
Алсын хараа-2050 Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого (УИХ №52, 2020).....	12
Монгол Улсыг 2021-2025 онд хөгжүүлэх таван жилийн үндсэн чиглэл (УИХ №23, 2020).....	15
Монгол Улсын Засгийн газрын 2020-2024 үйл ажиллагааны хөтөлбөр (УИХ №24 , 2020).....	15
Төрөөс соёлын талаар баримтлах бодлого (УИХ №52, 2020).....	17
“Соёлын үйлдвэрлэл” үндэсний хөтөлбөр	17
Төрөөс инновацийн талаар баримтлах бодлого (ЗГ №233, 2018).....	17
Үндэсний инновацийн тогтолцоог хөгжүүлэх хөтөлбөр (ЗГ №33, 2020).....	17
Инновацийн тухай хууль.....	18
Шинжлэх ухаан, технологийн тухай хууль.....	18
Соёлын салбарт хамаарах дэмжлэг	18
Хөрөнгө оруулалтын тухай хууль.....	18
Соёлын салбарт хамаарч болох татварын дэмжлэг:	19
Аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татварын тухай хуулиас.....	20
Хувь хүний орлогын албан татварын тухай хуулиас	20
Монгол Улсын Засгийн газрын тусгай сангийн тухай хууль	21
Засгийн газрын баталгаа:.....	24
1.2. Эрх, хууль ёсны ашиг сонирхол нь хөндөгдөж байгаа этгээд:	24

1.3. Асуудлыг үүсгэж буй учир шалтгаан:	26
ХОЁР. СОЁЛЫН БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛДВЭРЛЭЛИЙГ ДЭМЖИХ ЗОРИЛГЫГ ТОДОРХОЙЛСОН БАЙДАЛ	28
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийг эрчимжүүлэх үе шат	29
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тогтвортой хөгжлийг хангах үе шат	29
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн өрсөлдөх чадварыг дээшлүүлэх үе шат ..	30
ГУРАВ. АСУУДЛЫГ ЗОХИЦУУЛАХ ХУВИЛБАРУУД, ТЭДГЭЭРИЙН ЭЕРЭГ, СӨРӨГ ТАЛЫГ ХАРЬЦУУЛСАН БАЙДАЛ.....	32
ДӨРӨВ. ЗОХИЦУУЛАЛТЫН ХУВИЛБАРУУДЫН ҮР НӨЛӨӨГ ТАНДАН СУДАЛСАН БАЙДАЛ	35
ТАВ. ЗОХИЦУУЛАЛТЫН ХУВИЛБАРУУДЫГ ХАРЬЦУУЛСАН ДҮГНЭЛТ	37
ЗУРГАА. ОЛОН УЛСЫН БОЛОН БУСАД УЛСЫН ХУУЛЬ ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТТАЙ ХАРЬЦУУЛСАН БАЙДАЛ.....	38
6.1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг тодорхойлох нь.....	38
КЕА Европын харилцаа олон улсын судалгааны байгууллага.....	39
НҮБ-ын Боловсрол Шинжлэх ухаан Соёлын Байгууллага (ЮНЕСКО).....	40
НҮБ-ын Худалдаа, Хөгжлийн Бага Хурал (ЮНКТАД)	41
Дэлхийн Оюуны Өмчийн Байгууллага (ДООӨБ)	41
Нэгдсэн Вант Улсын Соёл, Хэвлэл Мэдээлэл, Спортын газар (СХМСГ)	43
Европын Холбооны Статистикийн газар (Eurostat).....	45
Бүгд Найрамдах Хятад Ард Улс.....	46
Бүгд Найрамдах Солонгос Улс	47
6.2. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбар, дижитал шилжилт	51
Дуу-дүрсний салбар.....	52
Кино	55
Видео тоглоом.....	58
Ухаалаг утас.....	61
Хөгжим	62
Телевиз.....	65
Ном.....	67
Музей	67
Тайзны урлаг	68
Дизайн ба судалгаа хөгжүүлэлт (R&D)	69
6.3. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэг	74
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх олон нийтийн хөшүүрэг	78
Мөнгөн дэмжлэг	78

Эрхийн бичиг	79
Улсын хөрөнгө оруулалтын сангууд	80
Хөрөнгө оруулалтын тохируулах сан	82
Засгийн газрын баталгаа	83
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих зохицуулалт	84
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх татварын бодлого	84
Татвараас чөлөөлөх	85
Татварын хасагдах зардал	86
Татварын хувь хэмжээг бууруулах: НӨАТ	87
Ном, сонин, тогтмол хэвлэл дэх НӨАТ	88
Үзвэр үйлчилгээний тасалбарт ногдуулсан НӨАТ	88
Телевизийн лиценз болон төлбөртэй үйлчилгээнд ногдуулах НӨАТ	89
Зохиолч, уран бүтээлчдэд ногдуулах НӨАТ	90
Урлагийн бүтээл, түүнийг цуглуулагчийн эд зүйлс, эртний эдлэлд ногдуулах НӨАТ	91
Кино урлагийн нэг цонхны бодлого	91
Зохиогчийн эрхийг хамгаалах	92
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх үйлдвэрлэл, түгээлтийн дэмжлэг	93
Үйлдвэрлэл, түгээлтийг дэмжих татварын дэмжлэг	93
А) Хөрөнгө оруулалтыг идэвхжүүлэх татварын дэмжлэг	93
В) Ивээн тэтгэх ба хандивыг хөхиүлэн дэмжих татварын дэмжлэг	96
Бэлэн мөнгөний дэмжлэг	97
Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх байршлын хүчин зүйл	98
Авъяастныг татах, авч үлдэх соёлын дэд бүтэц, үйлчилгээ	99
ДОЛОО. ЗӨВЛӨМЖ	103
НОМ ЗҮЙ	124

УДИРТГАЛ

Соёл бол хүн төрөлхтнийг үүссэн цагаас хүний хөгжилтэй зэрэгцэн оршиж энэ хэрээр соёлыг хүний хөгжлөөс салгахын аргагүй билээ. Орчлон ертөнц дээрх бусад амьд биетээс хүн гагцхүү соёлын үр нөлөөгөөр л хөгжиж, ялгарч ирсэн. Энэ агуулгаар соёл-хөгжил 2 нь харилцан уялдаатай юм. Соёл бол шинжлэх ухаан хийгээд хүн төрөлхтний оршин тогтнолын эхлэл бөгөөд өнөөг цагт соёл бол эдийн засгийн нэг томоохон хэсгийг бүрдүүлэгч болтлоо хөгжжээ.

Жон Ховкинс 2001 онд урлаг, шинжлэх ухаан, технологийн 15 салбараас бүрдсэн “Бүтээлч эдийн засаг” гэх нэр томъёог анхлан тодорхойлсон (UNESCO, 2013, р. 19) -оос хойш хоёр арван өнгөрчээ. Өнгөрсөн энэ хугацаанд бүтээлч барааны дэлхийн экспорт 2002-2015 оны хооронд жилийн 7 хувийн өсөлттэйгээр 208 тэрбум ам.доллараас 509 тэрбум ам.долларт хүрч 13 жилийн хугацаанд хоёр дахин өсчээ. Нийт экспортын 33%-д ногдох 168 тэрбум ам.долларыг Хятад Улс дангаараа хүртэж байна (UNCTAD, 2018, pp. 9, 21). 2018 оны байдлаар дэлхий нийт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбараас жил бүр 2,2 их наяд ам.долларын орлого олж, 30 сая орчим хүнийг ажлын байраар хангаж, ойрын хугацаанд дэлхийн ДНБ-ны 10%-ийг бүрдүүлэхээр байна (UNESCO, 2018, р. 36).

Харин Монгол Улсын хувьд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тухай сэдэв салбарын эрдэмтэд, судлаачдын анхаарлын төвд дөнгөж орж ирж энэ хэрээр нэгдсэн тодорхойлолтыг өнөө хэр өгч амжаагүй шинэ судлагдахуун юм.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь бие даасан салбар хэдий ч заримдаа нийгэм эдийн засгийн бусад салбаруудын хооронд эсвэл салбаруудын уулзвар дээр тодорхойлогддог өвөрмөц онцлогтой. Энэ ч учир салбарын арга зүйг тодорхойлогч олон улсын байгууллагууд соёл ба бүтээлч үйлдвэрлэлийг нэршлийн хувьд тус тусад нь авч үзэж байна. Нөгөө талаас агуулгын хувьд бүтээлч үйлдвэрлэл ба соёлын үйлдвэрлэлүүд нь нэг нь нөгөөдөө шингэж цогц утга санааг илэрхийлсэн контент үйлдвэрлэлийг бүтээж буй гэдэгтэй маргах аргагүй. Маргах аргагүй энэ үндэслэлийг эшлэл болгон судалгааны энэ тайланд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл гэж нэр томъёог нэг нь нөгөөдөө харилцан уялдсан байдлаар нэгтгэн авч үзсэн.

Өргөн утгаараа соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь хөрөнгө оруулалтыг татах замаар ажлын байр, нэмүү өртгийг бий болгож байдаг ч ерөнхий дүр зургаараа улс орныг сурталчлахын зэрэгцээ улс үндэстний өвөрмөц байдал, оюуны дархлааг тодорхойлж байдаг. Өөрөөр хэлбэл контентоор дамжуулан мэдээллийг иргэдэд хүртээмжтэйгээр түгээх замаар тэдний итгэл үнэмшлийг бий болгож, соёлын олон талт байдлыг сурталчлан энэ хэрээр хүн ардыг соён гэгээрүүлж оюуны дархлааг бий болгож байдаг тул нийгэм эдийн засгийн өндөр ач холбогдолтой тэргүүлэх салбарт тооцогдох болжээ. Иймээс ч дэлхийн өнцөг

булан бүр дэх Засгийн газрууд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих төрөл бүрийн бодлогыг санаачлан соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн өлгий нутаг болохыг эрмэлзэж байна. Тэр дундаа дуу-дүрсний салбар нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хамгийн ашигтай салбарт тооцогдож байна. Энэ ч учир цар тахлын дараа эдийн засгийг сэргээх гол салбараар нэрлэх болсныг дэлхийн улс орнуудын дэвшүүлж буй төрөл бүрийн бодлого, хөтөлбөрүүд нотлоно. Тухайлбал 2019 оны 5 сарын байдлаар зөвхөн дэлгэцийн бүтээлийн төслийг өөрийн газар оронд хэрэгжүүлэх зорилготой 97 татварын дэмжлэг дэлхийн өнцөг булан бүрд үйлчилж байгаагаас харж болно (Olsberg SPI, 2019, р. 4).

Монгол Улсын хувьд ч соёлыг дэмжих, тэр дундаа соёлын бүтээгдэхүүн, үйлчилгээний зах зээлийг бий болгож, эдийн засгийг солонгоруулах, энэ төрлийн үйлдвэрлэлийг нэмэгдүүлэх хүрээнд эрх зүйн хийгээд бодлогын зорилтыг холбогдох хууль тогтоомждоо тодорхой тусгасан. Гэсэн ч эдгээр эрх зүйн орчин нь дэлхий дахинаа түгэн дэлгэрээд буй бүтээлч эдийн засаг дахь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих хангалттай орчин болж чадахгүй байх тул соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих эрх зүйн таатай орчинг бий болгох шаардлагатай байна.

i. Судалгааны арга зүй

Судалгааны загвар Энэхүү судалгаанд тоон ба чанарын аргаар холбогдох тоо баримт, мэдээлэл цуглуулан хийсэн болно.

Судалгааны аргачлал Судалгааны аргачлалыг Монгол Улсын Засгийн газрын 2016 оны 59 дүгээр тогтоолын 1 дүгээр хавсралтаар батлагдсан “Хууль тогтоомжийн хэрэгцээ, шаардлагыг урьдчилан тандан судлах аргачлал”-ын дагуу гүйцэтгэв.

Судалгааны эх сурвалжийг сонгохдоо соёлын салбарт хэрэгжиж байгаа дотоодын хууль тогтоомж болон олон улсын байгууллага, гадаад орны албан ёсны статистик мэдээллээс эх сурвалжийг авч дүн шинжилгээг хийсэн. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн сүүлийн үед нийтлэгдсэн ном товхимол, эрдэм шинжилгээний өгүүлэл зэрэгт баримтын судалгааг хийв.

НЭГ. СОЁЛЫН БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛДВЭРЛЭЛД ДЭМЖЛЭГ ҮЗҮҮЛЭХ АСУУДАЛД ДҮН ШИНЖИЛГЭЭ ХИЙСЭН БАЙДАЛ

Манай улсын соёл урлагийн салбарын харилцааг бие даасан хууль тогтоомжоор зохицуулдаг ч уг салбарт үзүүлэх дэмжлэгийн талаар тусгайлан зохицуулсан хууль тогтоомж байхгүй байна. Хэдийгээр шинэчлэн батлагдсан хууль тогтоомжийн хүрээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг тодорхойлж, түүнд дэмжлэг үзүүлэх асуудлыг хуульчилсан ч уг дэмжлэгийг хэрхэн хэрэгжүүлэх талаар тодорхой зохицуулалт байхгүй байгаа нь уг асуудлыг зохицуулах эрх зүйн зохицуулалт зайлшгүй хэрэгцээтэй байгааг илтгэж байна.

Иймд Аргачлалын 3-т заасны дагуу асуудалд дүн шинжилгээ хийхдээ асуудлыг тодорхойлж, шийдвэрлэх гэж байгаа тухайн асуудлын мөн чанар, цар хүрээг тогтоож, тухайн асуудлаар эрх, хууль ёсны ашиг сонирхол нь хөндөгдөж байгаа нийгмийн бүлэг, иргэн, аж ахуйн нэгж, байгууллага, бусад этгээдийг тодорхойлж, улмаар түүнийг үүсгэж байгаа шалтгаан, нөхцөлийг тодорхойлсон болно.

1.1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэгийн талаарх мөн чанар, цар хүрээг тодорхойлсон байдал:

Соёл хүн төрөлхтний нийгмийн хэрэгцээ байхын хэрээр тус салбар нь үйлдвэрлэл, инноваци зэрэг бусад салбартай хоршин хөгжсөөр соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл болтлоо хөгжөөд байна. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл бол XXI зууны эдийн засгийн гол хөдөлгөгч хүчин зүйл болж байгаа талаар салбарын судлаачид нар ам нэгтэй хүлээн зөвшөөрөх болжээ. Энэ салбар нь хүний бүтээлч сэтгэлгээ, мэдлэг, оюун болон технологийн дэвшлийг хамтатган хөгжүүлэх томоохон үйлвэрлэл юм.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбар нь дэлхий дахинд хамгийн хурдацтай өсч буй эдийн засгийн салбаруудын нэг юм. Энэ салбар нь дэлхийн эдийн засгийн 6.1 хувийг бүрдүүлж, жилд дунджаар 2.3 их наяд ам.долларын орлого олж, 30 сая ажлын байрыг дэлхий дахинд бий болгож байна. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбар нь эдийн засгийн хүртээмжтэй өсөлтийг хангах, тэгш бус байдлыг бууруулах, “Тогтвортой хөгжил 2030” хөтөлбөрийн зорилтуудыг биелүүлэхэд чухал үүрэг гүйцэтгэх юм (Ж.Эрхэмтөгс, 2019).

Бүтээлч үйлдвэрлэл нь урлаг, гар урлал, төрөл бүрийн дизайн, дуу-дүрс, кино, театр, тайзны урлаг, зар сурталчилгаа, архитектур, хэвлэл мэдээлэл гээд соёлын олон салбартай холбогдож оюуны өмчийг шинээр бий болгодог оос гадна хүмүүсийн амьдралын хэв маягт тусгалаа олж тэр дундаа хотын соёлыг тодорхойлж байдаг. Түүнчлэн орчин үеийн технологийн хөгжил, программ хангамж, дижитал медиа, харилцаа холбоо зэрэг нь соёлын өв тэр дундаа музей, номын сан, архив, боловсрол гээд олон салбартай холбогдож нийгмийн

харилцааг хөнгөвчилж энэ хэрээр улс орны хөгжилд бодитой хувь нэмрийг оруулан хөгжиж байна (Brian, 2021, p. 4).

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь бие даасан салбар хэдий ч заримдаа нийгэм эдийн засгийн бусад салбаруудын хооронд эсвэл салбаруудын уулзвар дээр тодорхойлогдох нь түгээмэл. Энэ ч учир салбарын арга зүйг тодорхойлогч олон улсын байгууллагууд соёл ба бүтээлч үйлдвэрлэлийг нэршлийн хувьд тус тусад нь авч үзэж байна. Нөгөө талаас агуулгын хувьд бүтээлч үйлдвэрлэл ба соёлын үйлдвэрлэлүүд нь нэг нэгдээ шингэж цогц утга санааг илэрхийлэх контентийг үйлдвэрлэн гаргаж буйг үгүйсгэх аргагүй. Энэ шалтгааны учир судалгааны энэ тайланд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл гэж нэр томъёог нэг нь нөгөөдөө харилцан уялдсан байдлаар нэгтгэн авч үзсэн.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн эрх зүйн орчныг тодорхойлохын тулд олон улсын жишигт нийцсэн, өөрийн орны онцлогт тохирсон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг тогтоох асуудал чухал. Иймээс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн талаар баримталж буй олон улсын байгууллагуудын баримжаа, түүнчлэн анхлан эдийн засгийн шинжлэх ухаанд томъёолсон, дэлхийн гадаад худалдаанд тэргүүлэгч, соёлын давалгааг түгээгч гэх зэрэг шалгууруудаар UNESCO тэргүүтэй олон улсын байгууллагууд, Европын холбооны гишүүн улсууд, Нэгдсэн Вант Улс, Хятад, Солонгос гэх зэрэг улсуудын баримталж буй чиг хандлагыг тогтож авч үзлээ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг зөвхөн эдийн засгийн багтаамж том гэдэгт ач холбогдол өгч хязгаарлах нь учир дутагдалтай. Эдийн засагт оруулж буй соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хувь нэмрийг салбарт ажиллагсдын оролцоогүйгээр төсөөлөх боломжгүй. Нэг талаас ажиллагсад нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бүтээгчид бөгөөд шинэ технологи, шинэ бүтээлч санааны эх үүсвэр хэдий ч нөгөө талаас тэдний нийгмийн асуудал маш эмзэг байдаг. UNESCO-ийн 2018 оны тайланд соёлын салбарт 15-29 насны хамгийн олон ажиллагсад ажилладгийн зэрэгцээ эмэгтэйчүүдийн хөдөлмөр эрхлэлт 50 хувьд хүрч байгаа нь бусад салбартай харьцуулахад маш өндөр үзүүлэлт болохыг онцолжээ. Түүнчлэн салбарт бизнес эрхлэгчдийн дийлэх нь жижиг бизнес эрхлэгчид эсвэл чөлөөт уран бүтээлчид эсвэл хагас цагийн ажилчид байгаа тухай хөндсөн нь бий (UNESCO, 2017) (UNESCO, 2018).

Орлого яригдаж байгаа тохиолдолд татварын асуудал яригдахын зэрэгцээ салбарыг хөгжүүлэх төрөл бүрийн дэмжлэгийн тухай яригдана. Үүнээс гадна соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих Засгийн газар, донор байгууллага, хувь хүмүүсийн санхүүгийн оновчгүй дэмжлэг соёлыг үйлдвэрлэгч нарын шинэлэг байдал, үр бүтээлтэй ажиллах бүтээмж, бүтээлч үйлдвэрлэлд сөргөөр нөлөөлдөг болохыг анхаарлын гадна үлдээж үл болно. Иймээс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжихэд чиглэсэн сайн туршлагыг судлах шаардлага зайлшгүй болж байна. Үүнээс гадна орчин үед соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дижитал хэв маягруу эрчимтэй шилжиж байна. Томоохон платформуудын өсөлт, зах зээлийн хэт төвлөрөл, хиймэл оюун ухааны монополийг шийдвэрлэх зорилтот арга

барилыг хэрэгжүүлэхгүй бол бодлого тодорхойлогчид бүтээлч талбар дахь бүрэн эрхээ алдаж болзошгүйг анхааруулсаар байгаа (UNESCO, 2018, р. 69). Эрчимтэй дижитал шилжилтийг сүүлийн 2 жилд тохиосон Ковид-19 хэд дахин хурдасгав. Дижитал шилжилт соёлын салбарт олон давуу тал, боломжийг авч ирж байгаа ч сул талыг ч бас орхихгүй байна. Музей, соёлын өв, театр, дуурь, бүжиг, амьд дуу хөгжмийн тоглолтууд, соёлын төрөл бүрийн арга хэмжээ, баяр наадам гэх хүний амьд харилцаа шаарддаг үйлчилгээ бүрэн зогссон бол эсрэгээрээ амьд харилцаа бага эсвэл огт шаарддаггүй видео тоглоом, дуу бичлэг, хөгжим, кино үйлдвэрлэл, үйлчилгээ зэрэг контент үйлдвэрлэл эрчимтэй өсч, хөгжил нь саарах шинжгүй болжээ. Контентийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээлт нэмэгдэхийн хэрээр технологийн хэт ачааллыг хэрхэн саармагжуулах, хууль бус хэрэглээг хэрхэн таслан зогсоох, хувь хүний мэдээллийн аюулгүй байдал зэргээс гадна контент агуулга ямар байх ёстой гээд олон асуудал хөндөгдөж байна.

Монгол Улсын хувьд соёл, түүнтэй холбоотой аливаа харилцааг зохицуулсан 20 гаруй хууль тогтоомж, тэдгээрт нийцүүлсэн дүрэм журам, 20 орчим олон улсын гэрээ конвенц үйлчилж байна. Гэвч, өнөөдрийг хүртэл соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн талаарх тоон мэдээллийг бодитой түүний эдийн засаг дахь нөлөөллийг тооцоход баримт мэдээлэл дутуу байгаа нь уг салбарыг зохицуулах хууль эрх зүйн шинэчлэлийг зайлшгүй хийх шаардлагатайг илтгэж байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд тулгарч буй дээр дурдсан нөхцөл шаардлага, олон улс дахь хурдацтай хөгжилтэй хөл нийлэх соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх, түүнийг дэмжих эрх зүйн орчныг бүрдүүлэх зайлшгүй хэрэгцээ бий болжээ. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт тулгарч буй хүндрэл түүнийг хэрхэн даван туулж буй олон улсын арга туршлагыг нутагшуулах, үндэсний хууль тогтоомжид нийцүүлэх шаардлагатай. Энэ хүрээнд соёл, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, түүний дэмжлэгийн талаарх хууль эрх зүйн орчны судалгааг хийж үзвэл:

Монгол улсын хууль эрх зүйн орчин:

Монгол Улсын Үндсэн хууль (УИХ, 1992)

Монгол Улс нь соёлын бүхий л хэлбэрийг хүндэтгэн үзэх асуудлыг Үндсэн хуулиараа тунхагласан бөгөөд соёл, соёлын эрхийн асуудлаар Монгол Улсын Үндсэн хуульд тусгахдаа “Монголын ард түмэн бид төрт ёс, түүх, соёлынхоо уламжлалыг нандигнан өвлөж, хүн төрөлхтөний соёл иргэншлийн ололтыг хүндэтгэн үзнэ” гэж заажээ. Түүнчлэн, соёл, соёлын бүтээл нь төрийн хамгаалалтад байж, соёлын бүтээл үйлдвэрлэгч иргэний эрхийг Үндсэн хуулиар баталгаажуулсан байна. Тодруулбал, Үндсэн хуулийн Долдугаар зүйлд “Монголын ард түмний түүх, соёлын дурсгалт зүйл, шинжлэх ухаан, оюуны өв төрийн хамгаалалтад байна, Иргэний туурвисан оюуны үнэт зүйл бол

зохиогчийнх нь өмч, Монгол Улсын үндэсний баялаг мөн.” гэж, мөн хуулийн Арван зургадугаар зүйлд “Монгол Улсын иргэн соёл, урлаг, шинжлэх ухааны үйл ажиллагаа явуулах, бүтээл туурвих, үр шимийг нь хүртэх эрхтэй. Зохиогч, шинэ бүтээл, нээлтийн эрхийг хуулиар хамгаалах бөгөөд иргэн нь нийгэм соёлын амьдралд тэгш эрхтэй оролцох бүрэн эрхтэй. гэж зааснаар тодорхой байна.

Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пакт (НҮБ, 1966)

НҮБ-аас баталсан Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пактын 15 дугаар зүйлд Пактад оролцогч улсууд хүн бүр дараахь эрх эдлэхийг хүлээн зөвшөөрнө:

(a) соёлын амьдралд оролцох;

(b) шинжлэх ухааны дэвшлийн үр дүнг ашиглах, түүнийг хэрэглэх;

(c) өөрийнхөө туурвисан шинжлэх ухаан, утга зохиол, уран сайхны аливаа бүтээлтэй холбогдон үүссэн ёс суртахууны болон эд материалын ашиг сонирхлыг хамгаалуулах.

Энэхүү Пактад оролцогч улсуудаас энэ эрхийг бүрэн хэрэгжүүлэх үүднээс авч явуулбал зохих арга хэмжээнд шинжлэх ухаан, соёлын ололтыг хамгаалах, хөгжүүлэх, дэлгэрүүлэхэд шаардагдах арга хэмжээ багтана.

Энэхүү Пактад оролцогч улсууд шинжлэх ухааны судалгааны болон уран бүтээлийн үйл ажиллагаа явуулахад зайлшгүй шаардагдах эрх чөлөөг хүндэтгэх үүрэгтэй.

Энэхүү Пактад оролцогч улсууд шинжлэх ухаан, соёлын салбарт олон улсын харилцаа, хамтын ажиллагааг хөхиүлэн дэмжиж, хөгжүүлэх нь үр ашигтай гэдгийг хүлээн зөвшөөрч байна. гэж,

Соёлын тухай хууль (УИХ, 2021)

Монгол Улс Үндсэн хуульдаа нийцүүлэн Соёлын тухай хуулийг анх 1996 онд баталсан бөгөөд уг хуулиар соёлын үйл ажиллагаа, соёлын ажилтанд нийгмийн халамж баталгааг үзүүлэх асуудлыг тусгасан нь төрөөс соёлын үйл ажиллагааг санхүүжүүлэн, дэмжих бодлоготой холбоотой байна.

Шинэчлэн батлагдсан Соёлын тухай хуулиар соёлын талаар төрөөс баримтлах бодлого, зарчмыг тодорхойлж, соёлын үйл ажиллагаа эрхлэх, түүний удирдлага, зохион байгуулалт, оролцогчдын эрх, үүрэг, эдийн засгийн үндэсийг тогтоохоор заасан. Энэхүү шинэчлэн батлагдсан хуулийн үндсэн зорилго нь соёлын салбарын үйл ажиллагааг төр дангаараа санхүүжүүлэн, нийгмийн баталгааг хангах бус харин соёлын салбарыг дараагийн шатанд буюу халамжийн

хэлбэрээр хөгжүүлэх бус харин эдийн засгийн салбар болгон хөгжүүлж бүтээгдэхүүн, үйлдвэрлэдэг бүтээлч эдийн засгийн салбар болгон хөгжүүлэх бодлогыг баримтлахаар заажээ.

Соёлын тухай хуулийн 3.1.6.“соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл” гэж хүний бүтээлч сэтгэлгээ, авьяас билэг, ур чадварын үр дүнд техник технологи, инноваци, оюуны өмчид суурилсан, нэмүү өртөг шингэсэн бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг бий болгох үйл явцыг; хэлнэ гэж, улмаар мөн хуулийн 4.1.8-д соёлын үйл ажиллагаа болон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгчийг хөрөнгө оруулалт, зээл, татварын бодлого болон бусад хэлбэрээр дэмжихээр тус тус заажээ.

Соёлын тухай хуулийн 9.1-д зааснаар соёлын үйл ажиллагаа гэдэгт дараах 13 чиглэлийг хамруулахаар тусгасан байна. Үүнд:

- 1.соёлын өвийг хамгаалахтай холбоотой үйл ажиллагаа;
- 2.музейн үйл ажиллагаа;
- 3.номын сангийн үйлчилгээтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 4.ном, утга зохиолын бүтээл туурвих, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 5.хөгжмийн урлагийн бүтээл туурвих, үйлдвэрлэх, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 6.тайзны урлагийн бүтээл туурвих, тоглох, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 7.дүрслэх урлаг, уран сайхны гэрэл зураг, гар урлал, хэрэглээний урлагийн бүтээл туурвих, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 8.кино урлаг, дуу-дүрсний уран бүтээл туурвих, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 9.интернэт орчин, тоон технологид суурилсан соёлын агуулга, харилцаа бүхий цахим уран бүтээл туурвих, түгээхтэй холбоотой үйл ажиллагаа;
- 10.дизайн, архитектурын бүтээл туурвихтай холбоотой үйл ажиллагаа;
- 11.соёл, урлагийн арга хэмжээ, тоглолт, наадам зохион байгуулахтай холбоотой үйл ажиллагаа;
- 12.соёлын боловсрол олгохтой холбоотой үйл ажиллагаа;
- 13.соёл судлалын үйл ажиллагаа.

Соёлын тухай хуулийн 26.2.Төр, хувийн хэвшлийн түншлэлийн хүрээнд дотоод, гадаадын хөрөнгө оруулагчид соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, соёлын салбарын бүтээн байгуулалтад болон нийгмийн ач холбогдол бүхий, эсхүл

хувийн хэвшил дангаараа хэрэгжүүлэх боломжгүй, төрийн дэмжлэг зайлшгүй шаардлагатай төсөл, хөтөлбөр хэрэгжүүлэхэд хөрөнгө оруулахыг төрөөс дэмжинэ гэж заажээ. Мөн хуулийн 34 дүгээр зүйлд Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тэргүүлэх чиглэлийг Засгийн газар тогтоох бөгөөд дэвшилтэт технологи, инновацид суурилсан үндэсний өв уламжлал, ёс заншил, соёлын онцлогийг агуулсан өрсөлдөх чадвартай бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг бий болгох, экспортлоход чиглүүлэх, нөөцийг оновчтой байршуулах, төрийн дэмжлэгийн үр ашгийг нэмэгдүүлэх зарчмыг баримтална. гэж заасан.

Хүснэгт 1. Соёлын тухай хуулийн биелэлтийг хэрэгжүүлэх урьдчилсан нөхцөл

Хуулийн зүйл заалт	Хуулийн биелэлтийг хэрэгжүүлэх урьдчилсан нөхцөл
Соёлын тухай хуулиар тодорхойлсон дэмжлэг	Хэрэгжих боломж буюу эдгээр дэмжлэгийг Засгийн газар батлахаар заасан.
34.3.1.соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих арга хэмжээг хэрэгжүүлэх;	Хүрээг тогтоогоогүй байна. Хэрэгжихэд хүндрэлтэй бөгөөд энэ нь төсвийн мөнгөөр хязгаарлагдахаар байна.
34.3.2.соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд хөрөнгө оруулалт төвлөрүүлэх, дэмжлэг үзүүлэх тогтолцоог бий болгох;	Засгийн газар хөрөнгө оруулалт татах асуудлыг хууль тогтоомж гаргах замаар хэрэгжүүлнэ.
34.3.3.инноваци шингэсэн бүтээгдэхүүн, үйлдвэрлэлд санхүүгийн дэмжлэг үзүүлэх;	Дэмжлэг үзүүлэх асуудал нь мөн төсвийн мөнгөөр хязгаарлагдах, хэрэгжих арга тодорхойгүй.
34.3.4.соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх олон улсын төсөл, хөтөлбөр хэрэгжүүлэхэд дэмжлэг үзүүлэх;	Хэрэгжүүлэх арга хязгаарлагдмал. Нарийвчилсан зохицуулалт шаардлагатай.
34.3.5.соёлын арга хэмжээ, соёлын бараа, үйлчилгээг үйлдвэрлэх, түгээх, хуваарилах арга хэлбэрийг сайжруулж, хүртээмжтэй ашиглах нөхцөлийг бүрдүүлэх.	Мөн шинэ хууль эрх зүйн орчин шаардлагатай байна.

Соёлын тухай хуульд заасан хүрээ хязгаараар тооцож үзвэл, дээр дурдсан хуулиас гадна соёлын салбартай холбоотой 10 гаруй хууль хүчин төгөлдөр үйлчилж байна.

Монгол Улсын Үндэсний аюулгүй байдлын үзэл баримтлал

- Монголын түүх, хэл, соёл, шашин, зан заншлыг хамгаалах, хөгжүүлэх, судлах ажлыг төр ивээлдээ авч, ном, сурах бичиг, кино урлагийн бүтээл туурвилыг онцгойлон урамшуулна;

- Дэлхийн бусад орон, түүний дотор гуравдагч хөрш орнуудтай соёлын салбарт өргөн харилцаа хөгжүүлнэ;

- Эдийн засгийн өөрийгөө тэтгэх чадавхийг бүрдүүлж, тодорхой салбарт олон улсын тавцанд өрсөлдөх чадвартай олон тулгуурт эдийн засгийн бүтцийг бий болгоно;

- Шинжлэх ухааны шинжилгээ, судалгаа, инновацийг стратегийн ач холбогдолтой салбаруудад төвлөрүүлж, эдийн засгийн бүтээмж, өрсөлдөх чадавхийг нэмэгдүүлнэ;

- Дотоодын хөдөлмөрийн зах зээлээ хамгаалж, иргэдээ ажлын байраар найдвартай хангах замаар ядуурлыг арилгах тууштай бодлого хэрэгжүүлнэ;

- Үндэсний хөрөнгө оруулагчдын эдийн засаг дахь хувь, оролцоог нэмэгдүүлэх, хамгаалах бодлого хэрэгжүүлж, бизнесээ өргөжүүлэх, олон улсын тавцанд өрсөлдөх чадвараа дээшлүүлэх, улмаар улс орны эдийн засгийн аюулгүй байдал, хөгжил дэвшилд шийдвэрлэх үүрэг гүйцэтгэх боломжийг бүрдүүлнэ.

Алсын хараа-2050 Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого (УИХ №52, 2020)

Монгол Улсын Үндсэн хуулийн нэмэлт, өөрчлөлттэй холбоотойгоор Монгол улс нь чөлөөт зах зээлийн эдийн засгаас төлөвлөгөөт эдийн засагт шилжих чиг баримжааг сонгосон. Энэ агуулгаар улсын хөгжлийн бодлогыг урт хугацаандаа 30 жилээр төлөвлөхөөр зорьж Алсан хараа 2050 хөгжлийн бодлогыг баталсан. Энэхүү бодлогын баримт бичгийн хүрээнд Монгол Улс нь дараах эрхэм зорилгыг баримтлахаар тогтжээ. Монгол Улс нь: үндэс язгуур, төрт ёс, өв соёлоо дээдэлж, үндэсний нэгдмэл үнэт зүйлээ эрхэмлэж, өөрийгөө тэтгэсэн эдийн засаг нь өрх, иргэн бүрд тэгш, хүртээмжтэй хүрсэн, эрүүл чийрэг, эрдэм боловсролтой, эх оронч, хөрвөх чадвартай, оюунлаг, бүтээлч иргэнтэй улс болж хөгжинө гэж зорилт тавьсан.

Нэг. Үндэсний нэгдмэл үнэт зүйл

Зорилго 1. Орчин үеийн шинжлэх ухааны арга зүйгээр нарийвчлан судалж, хөдөлшгүй бодит баримтад үндэслэсэн “эх хэл, эх түүх, өв соёлыг” нийт хүн амд төлөвшүүлж, үндэсний ижилсэл-ондоошлын гүн ухамсар, дархлаатай үндэстэн-улс байгуулахад тулгуур болохуйц нэгдмэл үнэт зүйлсийг цогцлооно.

Үндэсний бахархал, эв нэгдэл

Зорилт 1.1.Төрт ёсны уламжлал, түүх, соёлын дурсгал, утга зохиол, урлагийн бүтээлээр үндэсний бахархал төлөвшүүлж, эх оронч үзэл, эв нэгдлийг нягтруулна.

Зорилт 9.5.Үндэсний онцлог бүхий аялал жуулчлал, соёлын үйлчилгээ, үйлдвэрлэлийг бий болгосон, Зүүн хойд Азийн тээвэр, логистикийн болон олон улсын харилцааны зангилаа төв болсон дагуул хотуудыг хөгжүүлнэ.

Зорилтыг хэрэгжүүлэх үе шат, хүрэх үр дүн

I үе шат (2021-2030): Хөрөнгө оруулалтын шинэ боломж бүрдүүлж, үйлдвэрлэлийн бүс нутгийг тэлэх үе.

5.Өндөр технологи, мэдлэгт суурилсан үйлдвэрлэлийг хөгжүүлнэ.

I үе шат (2021-2030): Үндэсний нэгдмэл бахархлыг сэргээж, хамтын үнэт зүйлс, тэмүүлэл, эх оронч үзэл, эв нэгдлийг бэхжүүлэх үе.

4.Түүх, соёлын дурсгал, урлагийн бүтээл, утга зохиолд тулгуурлан үндэсний бахархлыг сэргээж, биет болон биет бус өвийг хадгалан хамгаалж, өвлүүлж хэвшинэ.

Зорилт 1.5.Дэлхий дахинд монгол үндэсний үнэт зүйлсийн дархлаа тогтож, монгол соёлыг түгээн дэлгэрүүлж, гадаад нэр хүнд, үнэлэмжийг дээшлүүлж, хилийн чанад дахь монголчууд, монгол угсаатны хамтын ажиллагаа төлөвшинө.

Зорилтыг хэрэгжүүлэх үе шат, хүрэх үр дүн

I үе шат (2021-2030): Олон улс дахь монгол үндэсний үнэт зүйлсийн дархлааг бэхжүүлж, монгол соёлын хүрээг тэлэх үе.

1.Монгол хүн бүр үнэт зүйлээ эрхэмлэж, бусдаас ялгарах онцлог, давуу талаа дэлхий нийтэд таниулна.

2.Монголын түүх, соёлыг олон улсад сурталчлан таниулах Монголын Олон Улсын Хамтын Ажиллагааны Нийгэмлэгтэй болсон байна.

3.Хилийн чанад дахь Монгол Улсын соёлын өвийг хамгаалах тогтолцоо бүрдсэн байна.

4.Үндэсний соёл, спорт, хоол хүнс судлал хөгжиж, дэлхий нийтэд танигдсан байна.

5.Соёл урлагийн байгууллагын бүтэц, зохион байгуулалтыг оновчтой болгож, хүний нөөцийг хөгжүүлэх тогтолцоог бүрдүүлсэн байна.

Зорилго 9.Амьдрахад таатай, байгаль орчинд ээлтэй, хүн төвтэй ухаалаг хот болгон хөгжүүлнэ.

Хүн төвтэй хот

Зорилт 9.1.Иргэдийнхээ хөгжих боломжийг хангасан хөдөлмөрийн үнэлэмж өндөртэй эрүүл чийрэг, бүтээгч, оюунлаг иргэдтэй хот болно.

Зорилтыг хэрэгжүүлэх үе шат, хүрэх үр дүн

I үе шат (2021-2030): Нийгмийн дэд бүтцийн чанар, хүртээмжийг сайжруулж, иргэдийн оролцоог нэмэгдүүлэх үе.

3.Хотын соёлт иргэнийг төлөвшүүлэхэд бүх шатны боловсролын байгууллагуудыг хамарсан төсөл хэрэгжүүлж, нийгэмд чиглэсэн нөлөөллийн үйл ажиллагааг төрийн байгууллага, олон нийтийн хэвлэл, мэдээллийн хэрэгслүүдийн үйл ажиллагаанд тусган хэрэгжүүлж хэвшинэ.

Зорилт 1.2.Үндэсний оюун санаа, өв соёл, сэтгэлгээнд тулгуурласан бүтээгч монгол хүн төвтэй нүүдлийн соёл иргэншлийг хадгалсан тэргүүлэх улс болно.

9.3.49.Монгол хүний оюуны бүтээлийг дэлхийн зах зээлд сурталчлах төсөл хэрэгжүүлж, үндэсний уламжлалт соёлын өвийг харилцаат хотуудын хамтын ажиллагааны хүрээнд сурталчилна.

Зорилт 9.5.Үндэсний онцлог бүхий аялал жуулчлал, соёлын үйлчилгээ, үйлдвэрлэлийг бий болгосон, Зүүн хойд азийн тээвэр, логикийн болон олон улсын харилцааны зангилаа төв болсон дагуул хотуудыг хөгжүүлнэ.

9.5.12.Соёлын аялал жуулчлал, бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх эрх зүйн орчныг бүрдүүлж, соёл, урлагийн зах зээлийг өргөжүүлэхэд салбар хоорондын уялдаа холбоог сайжруулна.

Монгол Улсыг 2021-2025 онд хөгжүүлэх таван жилийн үндсэн чиглэл (УИХ №23, 2020)

4.2.4.бүтээлч үйлдвэрлэл (соёл урлаг, кино урлаг, дуу хөгжим, дизайн, архитектур)-ийн хөгжлийн бодлогын суурь тавигдана.

Монгол Улсын Засгийн газрын 2020-2024 үйл ажиллагааны хөтөлбөр (УИХ №24 , 2020)

Үндэсний бахархал, өв соёл

2.6.Үндэсний үнэт зүйл, уламжлалт өв соёлоо дээдэлж, иргэдийг соён гэгээрүүлж, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэн, дэлхийн нүүдлийн соёл иргэншлийн төв болно.

2.6.1.Үндэсний бахархал, монгол өв соёлыг өвлүүлж, олон улсын стандарт шаардлагад нийцсэн дараах барилга байгууламжийг барьж ашиглалтад оруулна:

2.6.1.1.“Чингис хаан” хаад, язгууртны музейн шинэ барилга, бусад түүхэн газар нутагт баригдаж байгаа цогцолборууд;

2.6.1.2.Байгалийн түүхийн музейн шинэ барилга;

2.6.1.3.Үндэсний номын сангийн шинэ барилга;

2.6.1.4.Үндэсний урлагийн их театрын шинэ барилга;

2.6.1.5.Үндэсний археологи, палеонтологи, угсаатны зүйн музей, лаборатори;

2.6.1.6.Хөвсгөл нуурыг түшиглэсэн “Хөвсгөл нуур музей, соёл мэдээллийн төв”;

2.6.1.7.Хүүхдийн номын сан, хүүхэлдэйн театр;

2.6.1.8.соёлын үйлчилгээний хүртээмжийг нэмэгдүүлэх зорилгоор орон нутгийн соёл, урлагийн байгууллагын хүчин чадлыг нэмэгдүүлнэ.

2.6.1.9.“Төв Азийн түүх, соёлын голомт” судалгаа, сурталчилгаа, хамгаалалтын цогцолборыг Орхон-Тамир, Хануй-Хүнүйгийн дурсгалуудыг түшиглэн байгуулна.

2.6.2.Соёл, урлагийн тогтвортой хөгжлийн зорилтыг хангахад чиглэсэн үндэсний зорилтот арга хэмжээнүүдийн хэрэгжилтийг нэгдсэн удирдлагаар хангаж, харилцан уялдаатай, үр дүнтэй хэрэгжүүлнэ:

- 2.6.2.1.“Цахим соёл” арга хэмжээ;
- 2.6.2.2.“Бүх нийтийн соёлын боловсрол” арга хэмжээ;
- 2.6.2.3.“Сонгодог урлаг-III” арга хэмжээ;
- 2.6.2.4.“Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл-II” арга хэмжээ;
- 2.6.2.5.“Монгол өв ба дэлхий дахин” олон улсын арга хэмжээ.

2.6.3.Соён гэгээрүүлэх үйл ажиллагааг идэвхжүүлж, үндэсний агуулгатай инноваци шингэсэн соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл-инновацийн салбарыг хөгжүүлж, монгол брэндийг бий болгож, соёл, урлагийн эдийн засаг, нийгмийн үр өгөөжийг нэмэгдүүлнэ:

2.6.3.1.монгол хэл, соёлыг дэлхий дахинд түгээн дэлгэрүүлэх “Монголын соёлын төв”-ийг их, дээд сургууль, эрдэм шинжилгээний байгууллагыг түшиглэн байгуулна.

2.6.3.2.олон улсад өрсөлдөх чадвар бүхий соёл урлагийн чадварлаг хүний нөөцийг бэлтгэж, ажлын байраар хангах тогтолцоог сэргээнэ.

2.6.3.3.үндэсний агуулгатай инноваци шингэсэн соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжиж, соёлын аялал жуулчлал, кино урлаг, сонгодог урлагийн бүтээгдэхүүн, үйлчилгээний нэр төрлийг олшруулан, эдийн засгийн эргэлтэд оруулна.

2.6.3.4.нүүдлийн соёл иргэншлийн суурь дээр тулгуурласан мэргэжлийн урлагийг хөгжүүлж, бүс нутаг, олон улсад өрсөлдөх чадвар бүхий монгол брэндийг бий болгож соён гэгээрүүлэх үйл ажиллагааг идэвхжүүлнэ.

2.6.3.5.соёлын удирдлага, зохион байгуулалтын нэгдсэн тогтолцоог боловсронгуй болгож, санхүүжилтийн олон эх үүсвэртэй, хүртээмжтэй, үр ашигтай механизмыг бүрдүүлэн соёлын үйлчилгээг иргэдэд чанартай, шуурхай хүргэнэ.

2.6.3.6.иргэн, хувийн хэвшил, иргэний нийгмийн байгууллагын оролцоонд суурилсан соёлын өвийг хамгаалах үр ашигтай, тогтвортой механизм бүрдүүлж, соёлын биет болон биет бус өвийн оршин тогтнох чадавхыг бэхжүүлж, цахим соёлын санг бүрдүүлнэ.

2.6.3.7.соёлын өвийн эсрэг гэмт хэрэг, зөрчилтэй тэмцэх зорилгоор хууль, эрх зүйн орчныг сайжруулна.

2.6.4.Хэвлэл мэдээллийн салбарыг үнэн бодит мэдээлэл түгээх, соён гэгээрүүлэх чиглэлээр хөгжүүлнэ.

Төрөөс соёлын талаар баримтлах бодлого (УИХ №52, 2020)

4.1.5.соёлын үйл ажиллагааг дэмжих хөрөнгө оруулалт, гааль, санхүү, зээл, татварын оновчтой бодлого боловсруулан хэрэгжүүлэх, гадаад, дотоодын хөрөнгө оруулагч, хандивлагч, ивээн тэтгэгчийг дэмжиж, хамтран ажиллах эрх зүйн орчин бүрдүүлэх;

4.1.8.соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, соёлын аялал жуулчлалыг хөгжүүлэх эрх зүйн үндсийг бүрдүүлж соёлын тогтвортой хөгжилд хувь нэмэр оруулах, соёл, урлагийн зах зээлийг өргөжүүлэхэд салбар хоорондын уялдаа, холбоог сайжруулах;

4.2.5.соёлын чиглэлээр жижиг, дунд үйлдвэр байгуулж ажиллуулах иргэн, байгууллага, аж ахуйн нэгжийн санал санаачилгыг дэмжих;

4.4.5.соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, соёлын аялал жуулчлалыг хөгжүүлэхэд гадаад улсын туршлагаас суралцах чиглэлээр идэвхтэй үйл ажиллагаа явуулах;

“Соёлын үйлдвэрлэл” үндэсний хөтөлбөр (ЗГ №509, 2015)

4.1.3. соёлын үйлдвэрлэлийг зээлийн батлан даалт, нэмэгдсэн өртгийн болон гаалийн татвар, хөрөнгө оруулалтын бодлогоор дэмжих. гэж заажээ.

Шууд соёлын салбарт хамаарахгүй ч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлтэй холбож болохуйц салбарын дэмжлэгийн талаарх төрийн бодлого, эрх зүйн орчныг судлан үзвэл:

Төрөөс инновацийн талаар баримтлах бодлого (ЗГ №233, 2018)

Бодлого нь шинжлэх ухаан, технологи, дээд боловсрол, өндөр технологийн аж үйлдвэр, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, хүнс, хөдөө аж ахуй, эрдэс баялаг, эрчим хүч, ногоон хөгжлийн болон оюуны өмчийн бодлого, банк санхүү, гааль, татварын бодлоготой нягт уялдаатай хэрэгжинэ.

Үндэсний инновацийн тогтолцоог хөгжүүлэх хөтөлбөр (ЗГ №33, 2020)

Үндэсний хөтөлбөр нь Төрөөс шинжлэх ухаан, технологийн талаар баримтлах бодлого, Төрөөс инновацийн талаар баримтлах бодлого, Шинжлэх ухаан, технологи, инновацийн хүний нөөцийг хөгжүүлэх хөтөлбөр болон бусад салбарын тухайлбал, Хүнс, хөдөө аж ахуй, эрдэс баялаг, эрчим хүч, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл, ногоон хөгжлийн талаар төрөөс баримталж буй бодлоготой нягт уялдан хэрэгжинэ.

Инновацийн тухай хууль

3.1.1.“инноваци” гэж шинэ мэдлэгийг баялаг болгон хувиргах үйл ажиллагааны үр дүнд бий болсон бүтээгдэхүүн, үйлчилгээ, маркетинг, зохион байгуулалтын арга, шийдлийг;

3.1.2.“шинэ мэдлэг” гэж шинжлэх ухаан, технологийн үйл ажиллагааны үр дүнд бий болсон эдийн засаг, нийгмийн асуудлыг шийдвэрлэх зорилгоор ашиглаж болохуйц, эрхийн хамгаалалт хийгдсэн оюуны бүтээлийг;

3.1.3.“инновацийн үйл ажиллагаа” гэж инновацийг хэрэглээнд нэвтрүүлж, эдийн засгийн үр ашиг, өрсөлдөх чадвар, бүтээмжийг дээшлүүлэх, нийгмийн үйлчилгээг сайжруулах зорилго бүхий арга хэмжээг;

3.1.4.“инновацийн бүтээгдэхүүн” гэж энэ хуулиар тогтоосон шаардлага, нөхцөлийг хангасан, зах зээл дээрх ижил төстэй бүтээгдэхүүн, үйлчилгээнээс техник, эдийн засгийн үзүүлэлт, шинжлэх ухааны багтаамж, нэмүү өртөг бий болгох болон өрсөлдөх чадвараар илүү инновацийн үйл ажиллагааны үр дүнг;

Шинжлэх ухаан, технологийн тухай хууль

3.1.1.“технологи” гэж оюуны бүтээлийг хэрэглээний бүтээгдэхүүн болгон хувиргахад чиглэгдсэн хүн, техник, мэдээлэл, зохион байгуулалтын харилцан уялдаат үйл ажиллагааг хэрэгжүүлэх аргуудын цогцыг;

3.1.2.“шинжлэх ухаан, технологийн үйл ажиллагаа” гэж эдийн засаг, нийгмийн болон бусад асуудлыг шийдвэрлэх цогцолбор арга хэмжээг хэрэгжүүлэх зорилгоор шинэ болон нэмэлт мэдлэг, шинэ арга бий болгох, хэрэглэхэд чиглэгдсэн үйл ажиллагааг;

3.1.8.“шинжлэх ухаан, технологийн төсөл” гэж эрдэм шинжилгээ, туршилт, зохион бүтээх ажлыг онол, арга зүйн өндөр түвшинд явуулж, захиалагчийн хэрэгцээ, шаардлагыг хангасан үр дүн бий болгох, түүнийг үйлдвэрлэл, үйлчилгээнд нэвтрүүлэх, ашиглах үйл ажиллагааг төлөвлөсөн баримт бичгийг;

11.2.Эрдэм шинжилгээний байгууллагыг дор дурдсан хэлбэрээр байгуулж болно:

11.2.4.төрийн болон орон нутгийн музей, үндэсний соёлын байгууллага.

Соёлын салбарт хамаарах дэмжлэг

Хөрөнгө оруулалтын тухай хууль

11.2. инновацийн технологи агуулсан бүтээгдэхүүний үйлдвэр барих зорилгоор импортолсон техник, тоног төхөөрөмжийг барилга угсралтын ажлын хугацаанд гаалийн албан татвараас чөлөөлж, нэмэгдсэн өртгийн албан татварыг "0" хүртэлх хувь, хэмжээгээр ногдуулж болно:

11.3.Хөрөнгө оруулагчид үзүүлэх энэ хуулийн 11.2-т заасан дэмжлэгийг татварын тухай хууль тогтоомжоор зохицуулна.

Соёлын салбарт хамаарч болох татварын дэмжлэг:

Хүснэгт 2. Соёлын салбарт хамаарч болох татварын дэмжлэг

Татварын төрөл	Дэмжлэг	Тайлбар
Гааль болон НӨАТ	<p>1.инновацийн төслөөр дотоод, гадаадын зах зээлд шинэ бараа, бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл явуулахад шаардлагатай, дотоодод үйлдвэрлэдэггүй түүхий эд, материал, урвалж бодисыг чөлөөлнө;</p> <p>2.соёлын өвийг судалж шинжлэх, сэргээн засварлахад ашиглах материал, техник, тоног төхөөрөмж, бодис, багаж хэрэгслийг чөлөөлнө.</p> <p>3.аялал жуулчлалын үйл ажиллагаа эрхэлдэг хуулийн этгээд гадаад улсын аялал жуулчлалын байгууллагатай гэрээ байгуулж жуулчдыг нь хүлээн авах, уг үйлчилгээг төлөвлөх, сурталчлах, бичиг баримтыг нь бүрдүүлэх зэрэг гадаадын жуулчдад үзүүлсэн /туроператор/ үйлчилгээ;</p> <p>4.Үндэсний түүх, өв соёлыг баяжуулах, дэлхий дахинд сурталчлах, аялал жуулчлалын салбарыг хөгжүүлэх зорилгоор импортоор оруулж байгаа Оросын Холбооны Улсын нэрт уран барималч Даш Намдаковын бүтээсэн “Чингис хаан” баримлыг нэмэгдсэн өртгийн албан татвараас чөлөөлсөн байна.</p>	<p>1.Энэ чөлөөлөгдөх барааны жагсаалтад соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд хамаарах бараа байхгүй.*</p> <p>2.Зөвхөн соёлын өв хамаарах</p> <p>3.бүтээлч үйлдвэрлэл бус зөвхөн туроператорын үйлчилгээ л хамаар байна.</p> <p>4. Нэг удаагийн шинжтэй</p>

<p>Гааль болон НӨАТ</p>	<p>Инновацийн тухай хуульд заасан гарааны компани улсын бүртгэлд бүртгүүлснээс хойш гурван жилийн хугацаанд инновацийн бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл явуулахад шаардлагатай Засгийн газраас баталсан тоног төхөөрөмжийг импортоор оруулахад гаалийн болон нэмэгдсэн өртгийн албан татвараас, дотоодод шинээр үйлдвэрлэсэн инновацийн бүтээгдэхүүн, ажил үйлчилгээний борлуулалтын орлогыг нэмэгдсэн өртгийн албан татвараас тус тус чөлөөлдөг байна.</p>	<p>Гэвч ангилалд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл хамаардаггүй.</p>
<p>Аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татварын тухай хуулиас</p>	<p>Гадаадын аж ахуйн нэгж нь Монгол Улсад зохион байгуулсан урлаг, соёл, спортын болон бусад арга хэмжээнээс олсон орлогод татвар ногдуулахаар заасан бөгөөд харин оюуны өмчийн эрхийн зуучлалаас олсон орлого болон оюуны өмчийн эрхийг барьцаалсан зээлийн хүүгийн орлогыг татвараас чөлөөлдөг байна.</p>	
<p>Хувь хүний орлогын албан татварын тухай хуулиас</p>	<p>Соёлын өвийг хамгаалах, сэргээн засварлахад зориулж өгсөн баримтаар нотлогдож байгаа хандивтай тэнцэх тухайн жилийн орлогод ногдох албан татварын хөнгөлөлтийг албан татвар төлөгчид эдлүүлнэ.</p>	

* Засгийн газрын 2019 оны 448 дугаар тогтоолоор гаалийн болон НӨАТ-аас чөлөөлөх инновацийн бүтээгдэхүүний түүхий эд, урважл бодисын жагсаалтыг баталсан. Үүнд:

- Гоо сайхны бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл
- Лабораторийн оношлуур үйлдвэрлэл
- Биотехнологи, микробиологийн бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл
- Байгалийн эрдэст бэлдмэлийн үйлдвэрлэл
- Эм, эм бэлдмэлийн үйлдвэрлэл

- Малын эм, эм бэлдмэл
- Шимт тэжээл, туршилт үйлдвэрлэл

Мөн Засгийн газрын 2018 оны 234 дүгээр тогтоолоор Гаалийн болон нэмэгдсэн өртгийн албан татвараас чөлөөлөх инновацийн бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл явуулахад шаардлагатай тоног төхөөрөмжийн жагсаалтыг баталсан. Үүнд:

- Сарлагийн хөөврөн бүтээгдэхүүний үйлдвэр
- Малын эм, эм бэлдмэлийн үйлдвэр
- Эм, эмийн бэлдмэлийн үйлдвэр
- Төмсний үр үржүүлгийн үйлдвэр
- Ургамал хамгааллын бэлдмэл, бүтээгдэхүүний үйлдвэр
- Тэжээлийн үйлдвэр
- Газар тариалан, бордооны үйлдвэр.

Дээрх жагсаалтуудаас харахад инновац, судалгаа хөгжүүлэлттэй холбоотой татварын дэмжлэгт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл тэр дундаа программ хангамжийн салбарт огт хамрагдаагүй байгаа нь өнөөгийн зах зээлийн бодит хэрэгцээтэй нийцэхгүй байна.

Дээрх төрлийн татварын дэмжлэгийн хувьд манай улсад хөрөнгө оруулалтыг дэмжих төрлийн татварын дэмжлэг тодорхой агуулгаар хуульчлагдсан байдаг. Гэвч энэ нь салбарын хувьд бус нийтлэг татварын харилцаанд хэрэгждэг. Харин, хандив, тусламж болон ивээн тэтгэлэгт үзүүлэх татварын дэмжлэг хуулийн хүрээнд байхгүй байна. Мөн, Уран бүтээлчдийг татвараас хөнгөлөх, чөлөөлөх зэрэг тодорхой төрлийн дэмжлэг байхгүй байна. Энэ төрлийн дэмжлэгийг зайлшгүй хэрэгжүүлэх нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих үндэс болно.

Монгол Улсын Засгийн газрын тусгай сангийн тухай хууль

Соёлын салбарт дэмжлэг үзүүлэх боломжтой сангийн төрөл	Сангийн зарцуулалт
5.3.5.Жижиг, дунд үйлдвэрийг хөгжүүлэх сан;	16.6.1.жижиг, дунд үйлдвэрлэл эрхлэлтийг дэмжих зориулалтаар хөнгөлөлттэй зээл олгох; 16.6.2.жижиг, дунд үйлдвэрлэл эрхлэгчид бүтээгдэхүүнээ экспортод гаргасан бол зээлийн хүүгийн татаас олгох; 16.6.3.жижиг, дунд үйлдвэрлэл эрхлэхэд бизнес, инкубацийн зөвлөгөө өгөх, мэдээллээр хангах, сургалт, давтан сургалтад хамруулах; 16.6.4.жижиг, дунд үйлдвэрлэлийн чиглэлээр судалгаа, шинжилгээ хийхэд дэмжлэг үзүүлэх;

	<p>16.6.5.жижиг, дунд үйлдвэр эрхлэгчид зориулсан үндэсний болон олон улсын хэмжээний үзэсгэлэн, худалдаа, чуулга уулзалт зохион байгуулах, дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>16.6.6.шаардлагатай тохиолдолд улсын төсвийн хөрөнгөөр худалдан авсан жижиг, дунд үйлдвэрийг дэмжихэд чиглэсэн тоног төхөөрөмжийн санхүүгийн түрээсийн үйлчилгээ үзүүлэх;</p> <p>16.6.7.энэ хуулийн 24.7-д заасан үйл ажиллагааг санхүүжүүлэх;</p> <p>16.6.8.Жижиг, дунд үйлдвэрийг хөгжүүлэх сангийн үндсэн болон өр барагдуулахтай холбогдсон үйл ажиллагаа, үндсэн хөрөнгөтэй холбогдсон зардлыг санхүүжүүлэх.</p> <p>16.7.Энэ хуулийн 16.6.1-д заасан хөнгөлөлттэй зээл олгох, сонгон шалгаруулах, дамжуулан зээлдүүлэх, эргэн төлүүлэх, хяналт тавих журмыг Засгийн газар батална.</p>
<p>5.3.9.Кино урлагийг дэмжих сан;</p>	<p>1.монгол болон хамтарсан кино бүтээх зориулалтаар хөнгөлөлттэй зээл олгох;</p> <p>2.кино үйлдвэрлэл, дэд бүтцийг сайжруулахад дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>3.олон улсын кино наадам, үзэсгэлэнд монгол киногоор оролцох, Монгол Улсад олон улсын кино наадам зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>4.улсын захиалгаар уран сайхны болон баримтат кино, хүүхэд залуучуудад зориулсан кино бүтээл туурвихад дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>5.кино урлагийн салбарын хүний нөөцийг хөгжүүлэх, мэргэшүүлэх үйл ажиллагааг зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлэх</p>
<p>5.3.13.Соёл, урлагийг дэмжих сан;</p>	<p>1.соёлын өвийг хадгалж хамгаалах, сэргээн засварлах, сурталчлах, мэдээллийн нэгдсэн сан байгуулж, баяжуулах;</p> <p>2.урлаг, утга зохиолын шинэ уран бүтээл туурвих, нийтийн хүртээл болгох төсөл, хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх;</p> <p>3.төсвийн хөрөнгөөр бүтээх үндэсний уламжлалт болон сонгодог урлагийн бүтээл туурвих;</p> <p>4.соёлын өв, үндэсний соёл, урлагийг гадаадад болон өөрийн оронд сурталчилсан дуу авианы бичлэг хийх, ном хэвлүүлэх, соёл, урлагийн мэргэжлийн сонин, сэтгүүл гаргахад дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>5.соёл, урлагийн тоглолт хийх, түүх, соёлын дурсгалт зүйл, уран бүтээлийн үзэсгэлэнг гадаадад болон өөрийн оронд зохион байгуулах;</p> <p>6.хүүхдэд уран сайхан, гоо зүйн мэдлэг олгох уран бүтээл туурвих, соёл, урлагийн арга хэмжээ зохион байгуулах;</p> <p>7.соёл, урлагийн байгууллагад онцгой шаардлагатай техник хэрэгсэл, тоног төхөөрөмж, хөгжмийн зэмсэг худалдан авах;</p> <p>8.хөгжмийн том хэмжээний болон дүрслэх урлаг, ном хэвлэлийн шилдэг бүтээлийг улсын санд худалдан авах;</p> <p>9.олон улсын хэмжээний соёл, урлагийн наадам, тэмцээн, үзэсгэлэн, номын яармагт уран бүтээлчийг оролцуулах, түүнд онцгой амжилт гаргасан соёлын ажилтан, уран бүтээлчийг шагнаж урамшуулах;</p> <p>10.үндэсний соёл, урлагийг хөгжүүлэх, соёлын өвийг хадгалж хамгаалахад хувь нэмэр оруулсан аж ахуйн нэгж, байгууллага, иргэнийг алдаршуулах;</p> <p>11.монгол судлаачийг бэлтгэх, монгол судлаач, эрдэмтний шилдэг бүтээлийг шалгаруулж, хэвлүүлэх, сурталчлахад санхүүгийн дэмжлэг үзүүлэх.</p>
<p>5.3.23.Өргөн нэвтрүүлэг хөгжүүлэх сан.</p>	<p>1.өргөн нэвтрүүлгийн үйлчилгээг ард иргэдэд алслагдсан, сүлжээ хүрээгүй газарт хүртээмжтэй хүргэх;</p> <p>2.үйлдвэрлэхэд өртөг өндөр үндэсний түүх, соёл, уламжлал, хүүхэд, танин мэдэхүйн нэвтрүүлэг бэлтгэн хүргэх;</p> <p>3.өргөн нэвтрүүлгийн радио, телевизийн бүтээл үйлдвэрлэлийг дэмжих.</p>

	Өргөн нэвтрүүлэг хөгжүүлэх сангийн дүрэм, хөрөнгийг зарцуулах журмыг Засгийн газар батална.
18 дугаар зүйл.Шинжлэх ухаан, технологийн сан	<p>18.3.1.шинжлэх ухаан, технологийн тэргүүлэх чиглэлийн онолын суурь судалгаа хийх;</p> <p>18.3.2.Засгийн газрын /улсын/ захиалгатай шинжлэх ухаан, технологийн төсөл хэрэгжүүлэхэд тэтгэлэг олгох;</p> <p>18.3.3.эрдэм шинжилгээний ажлын үр дүнг үйлдвэрлэл, үйлчилгээнд нэвтрүүлэх;</p> <p>18.3.4.инновацийн төсөл хэрэгжүүлэх, гарааны санхүүгийн дэмжлэг олгох, технологи, үйлдвэрлэлийн туршилт, зүгшрүүлэлтэд дэмжлэг үзүүлэх;</p> <p>18.3.5.Шинжлэх ухаан, технологийн сангийн үйл ажиллагаа, үндсэн хөрөнгөтэй холбогдсон зардлыг санхүүжүүлэх;</p> <p>18.3.6.шинжлэх ухаан, инновацийн үр дүнд бий болсон бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг олон улсад сурталчлах, борлуулахад дэмжлэг үзүүлэх.</p> <p>18.4.Шинжлэх ухаан, технологийн сангийн хөрөнгөөс аливаа татаас, урамшуулал олгохыг хориглоно.</p> <p>18.5.Шинжлэх ухаан, технологийн сангаас тэтгэлэг олгох, сангийн хөрөнгийг зарцуулах, түүнд хяналт тавих журмыг Засгийн газар батална.</p>

Дээрх бодлогын баримт бичигт тусгагдсан агуулгыг нэгтгэн дүгнэвэл Монгол Улс “Үндэсний үнэт зүйл, уламжлалт өв соёлоо дээдэлж, иргэдийг соён гэгээрүүлж, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэн, дэлхийн нүүдлийн соёл иргэншлийн төв болж, Соён гэгээрүүлэх үйл ажиллагааг идэвхжүүлж, үндэсний агуулгатай инноваци шингэсэн соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл-инновацийн салбарыг хөгжүүлж, монгол брэндийг бий болгож, соёл, урлагийн эдийн засаг, нийгмийн үр өгөөжийг нэмэгдүүлэх” зорилтыг тавьсан байна.

Энэхүү зорилтыг хангахад шаардлагатай эрх зүйн орчин бүрдсэн эсэх талаар цааш үргэлжлүүлэн судалвал, Соёлын тухай хууль болон холбогдох бусад салбар хуулиудад тодорхой төрлийн дэмжлэгийн зүйлийг тусгасан хэдий ч тус хуульд заасан төсөв, татварын дэмжлэг нь бүгд төсвийн тухай хууль болон холбогдох татварын хуулийн хүрээнд хэрэгжих боломжтой байдаг. Мөн төр, хувийн хэвшлийн түншлэлийн хүрээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хэрэгжүүлнэ гэсэн ч түншлэлийг хэрхэн хэрэгжүүлэх талаарх хууль эрх зүйн орчин байхгүй байгаа нь уг бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарыг бодитой дэмжих боломжгүй байгааг илтгэж байна.

Иймд, соёлын тухай хуульд заасан дэмжлэг, болон олон улсын туршлагын хүрээнд тодорхойлогдох бусад дэмжлэгийг хуульчлах, хэрэгжих боломжоор хангах нь чухал байна.

Түүнчлэн, жижиг, дунд үйлдвэрлэл гэдэгт нийгмийн халамж шаардлагатай соёлын чиглэлээрх зарим төрлийн үйлчилгээ дурдсан боловч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэх боломжтой ТВ (олон улсад тодорхой шалгууртайгаар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэгт хамааруулдаг), контентын үйлчилгээ болон оюуны өмчийн итгэмжлэгдсэн төлөөлөгчийн үйлчилгээг огт оруулаагүй байна.

Засгийн газрын баталгаа:

Монгол Улсын хувьд Засгийн газраас үзүүлэх баталгаа нь үндсэндээ:

1. Өрийн удирдлагын тухай хууль;
2. Концессын тухай хууль;
3. Монгол Улсын Хөгжлийн банкны тухай хуулиар зохицуулдаг.

Дээрх баталгаануудын хувьд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлтэй холбоотой тусгайлсан зохицуулалт байхгүй бөгөөд эдгээр холбогдох хууль тогтоомжид заасан өндөр шалгуур босгын хүрээнд хэрэгждэг зохциуулалтууд юм. Тухайлбал, Өрийн удирдлагын тухай хуульд дараах шаардлагыг тавьсан байдаг:

- 1.төсөвт тусгагдсан байх;
- 2.дунд хугацааны төсвийн хүрээний мэдэгдэлд нийцсэн байх;
- 3.улсын хөрөнгө оруулалтын хөтөлбөрт тусгасан байх;
- 4.тухайн төсөл, арга хэмжээний төрлөөс хамааран зураг төсөв, техник, эдийн засгийн үндэслэлийг хийж, баталгаажуулсан байх;
- 5.гадаад зээллэгийн хөрөнгийг дамжуулан зээлдүүлж байгаа тохиолдолд тухайн төсөл, арга хэмжээ эдийн засгийн үр ашигтай, зээллэгийн хөрөнгийг эргэн төлөх чадвартай нь эрсдэлийн үнэлгээгээр тогтоогдсон байх;
- 6.гадаад зээллэгийн хөрөнгийг дамжуулан зээлдүүлж байгаа тохиолдолд уг гэрээний хугацаа нь үндсэн зээлийн гэрээний хугацаанаас илүүгүй байх;
- 7.тухайн төсөл, арга хэмжээний төрлөөс хамааран нийгмийн болон байгаль орчны нөлөөллийн шинжилгээ хийгдэж, баталгаажуулсан байх. зэрэг болно.

1.2. Эрх, хууль ёсны ашиг сонирхол нь хөндөгдөж байгаа этгээд:

Энэхүү хуулийн хүрээнд эрх ашиг нь хөндөгдөх этгээдүүд нь дараах салбарт үйл ажиллагаа явуулах этгээдүүд байхаар байна. Үүнд:

- I. Урлагийн тоглолт ба баяр ёслол
 - 1.1. Хөгжлийн үйлдвэрлэл
 - 1.2. Тайзны урлаг
 - 1.3. Сонгодог урлаг
 - 1.4. Бүжгийн урлаг

- II. Ном ба хэвлэл
 - 1.5. ном хэвлэл
 - 1.6. номын сангийн үйлчилгээ

- III. Аудио-визуал интерактив медиа
 - 1.7. Кино үйлдвэрлэл
 - 1.8. Телевиз
 - 1.9. Дүрс бичлэгийн үйлчилгээ
 - 1.10. ТВ шоу
 - 1.11. Дуу бичлгийн үйлчилгээ
 - 1.12. Радио нэвтрүүлэг
 - 1.13. Интернет үйлчилгээ
 - 1.14. Контентын онлайн худалдаа
 - 1.15. Компьютер тоглоом
 - 1.16. Видео тоглоом

- IV. Дүрслэх урлаг ба гар урлал
 - 1.17. Гар урлал
 - 1.18. Хөгжмийн зэмсэг үйлдвэрлэл
 - 1.19. Уран зураг
 - 1.20. Гоёл чимэглэл

- V. Дизайн ба бүтээлч үйлчилгээ
 - 1.21. Маркетингийн үйлчилгээ
 - 1.22. Зохиогчийн эрхийн үйлчилгээ
 - 1.23. Менежментийн зөвлөх үйлчилгээ
 - 1.24. Интерьер дизайн
 - 1.25. Хувцас загвар
 - 1.26. График дизайн
 - 1.27. Зар сурталчилгаа

- VI. Бусад салбарууд
 - 1.28. Соёлын аялал жуулчлал
 - 1.29. Энтертаймэнт төв
 - 1.30. Музей, галлерей
 - 1.31. Шоу, эвент арга хэмжээ
 - 1.32. Соёл урлагын сургалт.

1.3. Асуудлыг үүсгэж буй учир шалтгаан:

Энэхүү судалгааны хүрээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих хууль эрх зүйн орчин манай улсад хангалттай бүрдээгүй байна гэж дүгнэж болохоор байна.

Энэ талаарх судалгаанаас зарим тоо баримтыг харуулбал (Ж.Эрхэмтөгс, 2019): “Дэлхий дахины бүтээлч байдлын индекс” (Global Creativity Index)-ээр дэлхий дахинд улс орнуудын соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн түвшинг 2015 оны байдлаар тодорхойлоход нийт 139 улсаас Монгол Улс 81 дүгээр байрт эрэмблэгдсэн байна. Энэхүү үнэлгээ нь 3Т буюу технологи (technology), авьяас чадвар (Talent), хүлээцтэй байдал (Tolerance) гэсэн загвараар хийгдсэн байна.

Судлаач Ж.Эрхэмтөгс нарын хийсэн судалгааны үр дүнд “Монгол Улсын соёл, урлагийн салбарын улс орны нийгэм, эдийн засагт үзүүлэх нөлөөллийг хангалтгүй гэж үнэлж, өнөөгийн байдлаар хүн амыг соён гэгээрүүлэх, соёл, урлагаар үйлчлэх, дэлхийд өрсөлдөх Монгол брэнд бий болох, соёлын өвийн үнэ цэнэ өсөх зэрэг үнэлгээ хамгийн өндөр үнэлгээтэй байх боловч хангалтгүй түвшинд байгаа нь өнөөгийн соёл урлагийн байгууллагуудын үйл ажиллагааны чанар, өгөөж, нийгмийн эрэлт, хэрэгцээ хангаж, улс орны хөгжилд үзүүлэх нөлөөлөл нь хангалтгүй байгааг харуулж байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлбэл соёл, урлагийн улс орны нийгэм, эдийн засгийн хөгжилд үзүүлэх нөлөөлөл сайжрах ба дэлхийд өрсөлдөх Монгол брэнд бий болох, соёлын өвийн үнэ цэнэ өсөх, дэвшилтэд технологи нэвтрэх, орчин үеийн техник, тоног төхөөрөмж ашиглах, соёлын аялал жуулчлал хөгжих зэрэг зэрэг нөлөө үзүүлэхээр байна.” гэжээ.

Дээрх судалгаанд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд тулгамдаж байгаа асуудлыг дараах байдлаар тодорхойлжээ. Үүнд: (Ж.Эрхэмтөгс, 2019)

- Маркетингийн үйлчилгээ хөгжөөгүй, энэ талын ойлголт төлөвшөөгүй;
- Салбарт судалгаа ба хөгжүүлэлтийн үйл ажиллагаа хөгжөөгүй;
- Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх туршлага, ур чадвар сул;
- Зах зээлийн тогтворгүй байдал;
- Үйл ажиллагаа явуулахад эрх зүйн орчин хүндрэлтэй;
- Соёл урлагийн байгууллагуудын орчин нөхцөл хэт хоцрогдсон
- Технологийн хоцролт, хуучралт
- Мэргэшсэн хүний нөөц сул, хүний нөөцийн чадвар сул
- Зах зээлийн судалгаа хийх, монгол хэрэглэгчийг судлах асуудал орхигдсон
- Зөвлөх үйлчилгээний ач холбогдол, үнэ цэнийн талаарх ойлголт сул
- Салбарт мэргэжлийн менежер, продюсерүүд хүрэлцээгүй
- Салбарын урт хугацааны хөгжлийн бодлого
- Дэд бүтцийн хөгжил сул, хэт хоцрогдсон
- Авьяаслаг бүтээлч мэргэжилтнүүд өөр салбарт ажиллах хандлагатай
- Хямд, үнэгүй барааг илүүд үзэх хэрэглэгчийн сэтгэлгээтэй

- Бусад улсын соёлын агуулгатай бүтээгдэхүүний хэт нийлүүлэлт
- Үйлдвэрлэгч, хэрэглэгч хоорондын харилцаа хангалттай хөгжөөгүй
- Кластерийн хөгжил, бүрдүүлэлтэнд хөрөнгө оруулалтын эх үүсвэргүй
- Хүн амын худалдан авах чадвар сул
- Соёл урлагийн байгууллагуудын менежментийн чадавхи сул гэж дүгнэсэн байна.

Дээрх судлаачдын зүгээс тодорхойлсон дээрх хүрээ нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл гэдэг маш олон салбарыг хамарсан хүрээ өргөнтэй салбар болохыг харуулж байна. Соёлын бүтээлч үйлвэрлэлийг дэмжих асуудлын хувьд дээрх хүрээг илүү нарийвчлан тогтоох шаардлагатай байна. Иймд асуудлыг илүү өргөн хүрээнд буюу гадаад улс, олон улсын хэмжээнд хэрхэн авч үздэгийг мөн судлах нь зүйтэй байна. Ингэснээр олон улсын хэмжээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл гэдгийг хэрхэн тодорхойлж байгааг ойлгох боломжтой байна.

ХОЁР. СОЁЛЫН БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛДВЭРЛЭЛИЙГ ДЭМЖИХ ЗОРИЛГЫГ ТОДОРХОЙЛСОН БАЙДАЛ

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг төрөлжүүлэн хөгжүүлж, өрсөлдөх чадварыг сайжруулах, ажлын байрыг нэмэгдүүлэх, тэдгээрийн эдийн засагт эзлэх хувь оролцоог дээшлүүлэх асуудлаарх эрх зүйн зохицуулалт нь хязгаарлагдмал байна.

Иймд Аргачлалын 4-т заасны дагуу асуудлыг шийдвэрлэх зорилтыг дараах байдлаар тодорхойлж байна.

Зорилт:

- үндэсний хууль тогтоомж дахь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн талаар тодорхойлсон хүрээг тогтоох, уг хүрээг олон улсын жишигтэй харьцуулан соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг дахин тодорхойлох;
- шинээр тодорхойлогдсон хүрээнд тохируулан соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих талаарх дэмжлэгийн хүрээг тогтоох;
- дэмжлэгийг хэрэгжүүлэх арга механизмыг тодорхойлох, түүнийг хэлбэржүүлэх асуудал судалгааны зорилт оршино.

Монгол Улсад соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэхэд баримтлах хөгжлийн стратегийг оновчтой тодорхойлох нь чухал хэмээн үзэж болохоор байна. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн стратеги нь төрөөс соёлын талаар баримтлах бодлогыг амжилттай хэрэгжүүлэх, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн таатай орчин бүрдүүлэхэд чиглэгдэх бөгөөд ингэснээр улс орны хөгжлийн хоцрогдлыг даван туулж, олон улсын соёлын сүлжээнд нэгдэн орох, улмаар өндөр үр ашигтай мэдлэгийн эдийн засгийг хөгжүүлэхэд соёл урлагийн ашиглагдаагүй нөөцийг бүрэн дүүрэн ашиглах боломжийг олгох юм. Нөгөө талаас, соёл урлагийн салбарын хөгжлийн өнөөгийн түвшинд инноваци өндөр хөгжсөн бусад орнуудын нэгэн адил соёл урлагийн салбарыг төрийн идэвхитэй оролцоо, зохицуулалтгүйгээр шууд бие даасан соёлын бодлогын либераль загвараар дан ганц зах зээлийн механизм, зохицуулалтад тулгуурлан хөгжүүлэх боломжгүй юм. (Ж.Эрхэмтөгс, 2019):

Дээрх судлаачид нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг үндэсний инновацийн тогтолцоонд суурилсан хөгжлийн стратегийн дараах 3 үе шатаар хөгжих боломжтой гэж тодорхойлсон байна. Үүнд:

1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийг эрчимжүүлэх үе шат
2. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тогтвортой хөгжлийг хангах үе шат
3. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн өрсөлдөх чадварыг дээшлүүлэх үе шат

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийг эрчимжүүлэх үе шат

Энэ үе шатанд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үндэс суурь тавигдана гэжээ. Төрөөс соёл, урлагийн салбарын хөгжлийг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийн чиг хандлагатай уялдуулан шийдвэрлэхийн сацуу, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх үндэс суурийг тавих, дэд бүтцийг хөгжүүлэх зэргээр хөгжлийн урьдач нөхцөлийг бүрдүүлэхэд анхаарах шаардлагатай. Энэ үед төрийн оролцоо чухал бөгөөд төрөөс хэрэгжүүлэх соёлын бодлого, төсөв санхүүгийн дэмжлэг нь хөдөлмөр капитал зэрэг үйлдвэрийн хүчин зүйлийн үр өгөөжтэй зах зээлийг хөгжүүлэх, капиталын хуримтлал бий болгох, салбарт бизнесийн таатай орчин бүрдүүлэхэд чиглэгдэх нь оновчтой юм. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийг эрчимжүүлэх концепцийг дараах байдлаар авч үзсэн байна. Үүнд:

1. Соёл урлагийн байгууллагуудын менежментийн чадавхийг дээшлүүлэх
2. Соёл урлагийн салбарын эрх зүйн орчинг шинэчлэх
3. Олон улсын стандартад нийцсэн студи, продакшн байгуулах
4. Соёл урлагийн байгууллагуудын санхүүгийн менежментийн бие даасан байдлыг хангах
5. Соёл урлагийн байгууллагуудын орчинг олон улсын жишигт хүргэх
6. Бүтээлч бизнес эрхлэлтийг дэмжсэн хөтөлбөр хэрэгжүүлэх
7. Соёл урлагийн байгууллагуудад төсвийн санхүүжилтийг сонгон шалгаруулалтаар олгох
8. Зохиогчийн эрхийн баталгаажуулалт, арилжааны нэгдсэн систем бий болгох
9. Хөгжлийн урт хугацааны бодлого боловсруулах
10. Соёлын бүтээлч бизнес эрхлэгчдэд зориулсан боловсролын хөтөлбөр хэрэгжүүлэх
11. Олон улсын мэргэжлийн зөвлөх, мэргэжилтнүүдийг ажиллуулах

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тогтвортой хөгжлийг хангах үе шат

Энэ үе шатанд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үндэс суурийг бэхжүүлэх, тогтвортой хөгжлийг хангахад хөрөнгө оруулалтыг чиглүүлэх, бүтээлч бизнес эрхлэлтийг эрчимжүүлэхэд чиглэгдсэн үйл ажиллагааг хэрэгжүүлнэ. Төрөөс баримтлах бодлого нь хөрөнгө оруулалтын таатай орчин бүрдүүлэх, импортын соёлын бүтээгдэхүүн, үйлчилгээнд хязгаарлалт тавих, хэрэглэгчийн хэрэглээг дэмжихэд чиглэгдэнэ. Мөн бүтээлч кластер байгуулахад анхаарал хандуулах шаардлагатай. Энэ үед төрийн оролцоо өмнөх үе шатнаас харьцангуй буурч, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үүрэг нэмэгдэнэ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тогтвортой хөгжлийг хангах концепцийг дараах байдлаар тодорхойлжээ:

1. Бүтээлч санааг дэмжих сонгон шалгаруулалтын тогтолцоо бий болох
2. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт хөрөнгө оруулалтын таатай орчин бүрдүүлэх
3. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн жижиг дунд бизнес эрхлэгчдэд татварын хөнгөлөлт, дэмжлэгийн тогтолцоо бүрдүүлэх;
4. Менежментийн зөвлөх үйлчилгээг үзүүлэх;
5. Бүтээлч гарааны бизнест зориулсан инкубатор байгуулах;
6. Монгол соёлын агуулга бүхий бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг олон улсад таниулан сурталчилах;
7. Салбарт инновацийн үйл ажиллагааг идэвхжүүлэх;
8. Бүтээлч жижиг дунд бизнесийг захиалгаар хангах нэгдсэн систем бий болгох;
9. Маркетингийн үйлчилгээг хөгжүүлэх;
10. Бүтээлч үйлдвэрлэлийн гарааны бизнес эхлүүлж байгаа хүмүүст хөнгөлөлттэй зээл олгох нөхцөл бүрдүүлэх;
11. Олон улсын арга хэмжээг зохион байгуулах;
12. Бизнесийг дэмжсэн дундын төвүүдийг байгуулах;
13. Бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт жижиг дунд бизнес эрхлэгчийн маркетинг мэдээллийн программыг хэрэгжүүлэх;
14. Дэвшилтэт технологи нэвтрүүлэх, нутагшуулах;
15. Үндэсний зах зээлийг хамгаалах, дэмжих бодлого хэрэгжүүлэх;
16. Бүтээлч жижиг компаниудад зөвлөх үйлчилгээ үзүүлэх;
17. Салбарын судалгаа хөгжүүлэлтийг дэмжих, тэтгэлэг олгох;
18. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн чиглэлээр судлагаа, сургалтын байгууллагыг дэмжих.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн өрсөлдөх чадварыг дээшлүүлэх үе шат

Энэ хүрээнд дараах концепцийг тавьсан байна:

1. Соёлын аялал жуулчлалыг хөгжүүлэх, олон улсын зах зээлд гаргах;
2. Олон улсын зах зээлд гаргах нэгдсэн системийг бий болгох;
3. Бүтээлч үйлдвэрлэлийн төрөлжсөн кластер байгуулах;
4. Шинэ медиа, дижитал контентын үйлдвэрлэл, худалдааг дэмжих;
5. Аймаг, хот төлөвлөлтийг бүтээлч хот загвараар хөгжүүлэх, өвөрмөц орчин бүрдүүлэх;
6. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн мэргэжлийн холбоо байгуулж чадахжуулах.

Судлаач нь дээрх гаргасан судалгаанд үндэслэн дараах дүгнэлтийг хийсэн байна. Үүнд: (Ж.Эрхэмтөгс, 2019)

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарын хамрах хүрээг тодорхойлохдоо улс орнуудын соёлын өвөрмөц байдал, хөгжлийн түвшин зэрэг өөр, өөрийн онцлогтой уялдуулж байгаа ба одоогоор энэ талаар нэгдсэн ойлголтод хараахан хүрээгүй байна гээд, улс орнууд мэдлэгийн эдийн засгийг хөгжүүлэх хүрээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг үндэсний эдийн засгийн тэргүүлэх салбарын нэгд тооцож төрийн бодлогоор дэмжиж хөгжүүлж байна гэжээ. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг амжилттай хөгжүүлж буй улс орнуудын туршлагын судалгаа, бодлогын харьцуулалтаас үзэхэд 1/ инновацийг дэмжих, 2/ бизнес эрхлэлтийг дэмжих, 3/ хөрөнгө оруулалтын таатай орчин бүрдүүлэх, 4/ зах зээлийг хөгжүүлэх, 5/ бүтээлч кластер байгуулах, 6/ оюуны өмчийг хамгаалах гэсэн нийтлэг үндсэн чиглэлийг баримталсан байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн нийгэм, эдийн засагт үзүүлэх нөлөөлөл, болон дэлхийд өрсөлдөх монгол брэндийг соёлын салбараас гаргах бүрэн боломжтойг цохон тэмдэглэсэн байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл гэдэг өөрөө агуулгын хувьд маш өргөн хүрээтэй бөгөөд уг асуудлаар олон улсад түгээмэл хөгжиж байгаа соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарын нэр төрлөөр нь нөхцөл байдлыг судлан үзнэ. Энэ талаар дараагийн олон улс бүлэгт тодорхой авч үзнэ.

ГУРАВ. АСУУДЛЫГ ЗОХИЦУУЛАХ ХУВИЛБАРУУД, ТЭДГЭЭРИЙН ЭЭРЭГ, СӨРӨГ ТАЛЫГ ХАРЬЦУУЛСАН БАЙДАЛ

Аргачлалын 5-д зааснаар асуудлыг зохицуулах хувилбаруудыг тогтоож, эерэг болон сөрөг талыг харьцуулан үзэх ажлын хүрээнд дээр дурдсан асуудлыг шийдвэрлэх зорилгыг биелүүлэхэд чиглэсэн хувилбаруудыг тогтооно. Аргачлалын дээрхи зүйлд зааснаар асуудлыг шийдвэрлэх доор дурдсан хувилбарууд байна:

5.1.1.“тэг” хувилбар буюу шинээр зохицуулалт хийхээс татгалзах;

5.1.2.хэвлэл мэдээлэл болон бусад арга хэрэгслээр дамжуулан олон нийтийг соён гэгээрүүлэх;

5.1.3.зах зээлийн механизмаар дамжуулан төрөөс зохицуулалт хийх;

5.1.4.төрөөс санхүүгийн интервенц хийх;

5.1.5.төрийн бус байгууллага, хувийн хэвшлээр тодорхой чиг үүргийг гүйцэтгүүлэх;

5.1.6.захиргааны шийдвэр гаргах;

5.1.7.хууль тогтоомжийн төсөл боловсруулах

Дээр дурдсан Аргачлалын 5.1.1–5.1.6-д заасан хувилбаруудын агуулгаас харахад эдгээр хувилбаруудын аль нь ч энэхүү тайлангийн Хоёр дахь хэсэгт заасан асуудлыг шийдвэрлэх зорилгод хүрэх хувилбар болохгүй байна. Учир нь энэхүү асуудал үүсэх болсон шалтгаан, нөхцөл нь одоогийн хууль тогтоомжид тухайн асуудлыг зохицуулсан хэм хэмжээ байхгүй байгаа болно. Тиймээс зөвхөн “хууль тогтоомжийн төсөл боловсруулах” буюу Аргачлалын 5.1.7-д заасан хувилбараар зорилгод хүрэх боломжтой гэж үзэж байна. Энэхүү дүгнэлтэд хүрэхдээ хувилбаруудыг сонгосноор зорилгод хүрэх байдал, хэрэгжүүлэхтэй холбоотой гарах зардал, үр өгөөжийн харьцаа зэрэг үзүүлэлтээр харьцуулан судалж дүгнэсэн болно.

Энэхүү дүгнэлтэд хүрэхдээ хувилбаруудыг сонгосноор зорилгод хүрэх байдал, хэрэгжүүлэхтэй холбоотой гарах зардал, үр өгөөжийн харьцаа зэрэг үзүүлэлтээр харьцуулан судалж дүгнэсэн болно.

Хувилбар		Зорилгод хүрэх байдал	Зардал, үр өгөөжийн харьцаа	Үр дүн
1	Тэг хувилбар	Өнөөгийн тулгамдаад байгаа бэрхшээл хэвээр үргэлжлэх бөгөөд зорилгод хүрэх боломжгүй.	Нэмэлт зардал гарахгүй ч, сөрөг үр дагавар улам бүр нэмэгдэнэ.	Үр дүн сөрөг

2	Хэвлэл мэдээллийн хэрэгслээр ухуулга, сурталчилгаа хийх	Өнөөгийн тулгамдаад байгаа хүндрэл хэвээр үргэлжлэх бөгөөд зорилгод хүрэх боломжгүй.	Зардал их гарна. Асуудлыг үүсгэж байгаа гол шалтгааныг арилгахад нөлөөлж, сөрөг үр дагаврыг бууруулах боломжгүй.	Үр дүнд хүрэхгүй.
3	Зах зээлийн эдийн засгийн хэрэгслүүдийг ашиглан төрөөс зохицуулалт хийх	Дэмжлэгт тусгагдсан харилцаа нь төсөв, татварын харилцаа байх тул зөвхөн Улсын Их Хурал хуулиар зохицуулах шаардлагатай. Иймд зах зээлийн эдийн засгийн хэрэгслүүдийг ашиглан зохицуулах замаар зорилгод хүрэх боломжгүй.	Зардал их гарна. Асуудлыг үүсгэж буй гол шалтгааныг арилгах боломжгүй.	Үр дүнд хүрэхгүй
4	Төрөөс санхүүгийн интервенц хийх	Төсөв, татварын харилцааг зөвхөн Улсын Их Хурал хуулиар зохицуулдаг тул төрөөс санхүүгийн интервенц хийх замаар зорилгод хүрэх боломжгүй.	Зардал их гарна. Асуудлыг бүрэн дүүрэн шийдвэрлэж чадахгүй.	Үр дүнд хүрэхгүй
5	Захиргааны шийдвэр гаргах	Төсөв, татварын харилцааг зөвхөн Улсын Их Хурал хуулиар зохицуулдаг тул хуулиар эрх олгогдоогүй тохиолдолд захиргааны шийдвэр гаргах замаар зорилгод хүрэх боломжгүй.	Зардал гарахгүй. Асуудлыг үүсгэж буй гол шалтгааныг арилгах боломжгүй.	Үр дүнд хүрэхгүй
6	Хууль тогтоомжийн	Соёлын бүтээлч үйлдвэрийг дэмжих дэмжлэгийн зарим дэмжлэг нь төсөв,	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих бодит боломж нөхцөл хууль	Үр дүнтэй

	төсөл боловсруулах	татварын дэмжлэг байх тул уг дэмжлэгийг хэрэгжүүлэхийн тулд хуулийн төсөл боловсруулах замаар зорилгод хүрэх боломжтой.	тогтоомжийн хүрээнд бий болно.	
--	--------------------	---	--------------------------------	--

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих асуудлыг Монгол Улсын Үндсэн хуулиар заасан бөгөөд өмчлөгчийн эрхийг хуулиар хамгаалах, үйлдвэрлэл эрхлэх болон төсөв, татварын дэмжлэг авах асуудал нь заавал хуулийн хүрээнд шийдвэрлэгдэхээр байна. Иймд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих асуудлыг хууль тогтоомжийн төсөл боловсруулахаас бусад дээр дурдсан хувилбараар шийдвэрлэх боломжгүй юм.

Хууль тогтоомжийн төсөл боловсруулах хувилбарыг сонгон, дэмжлэгийн асуудлыг шийдвэрлэх бөгөөд зарим төрлийн татварыг хөнгөлөх, чөлөөлөх болон төсвийн зардлыг нэмэгдүүлэх магадлалтай. Гэвч, эргээд энэ нь бүтээлч эдийн засгийг дэмжих замаар эргээд урт хугацаандаа төсвийн орлогыг нэмэгдүүлэх бүрэн боломжтой.

Хувилбаруудын эерэг, сөрөг талын харьцуулалтын үр дүнгийн дагуу сонгосон хувилбарт “соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг татварын бодлогоор дэмжих” хувилбар багтаж байгаа тул Аргачлалд заасны дагуу тандан судлах ажиллагааг үргэлжлүүлэн хийж байна.

Иймд тухайн хуулийн төслийн агуулга, зохицуулалтын хэлбэрийг дараах байдлаар ерөнхийлөн томъёолж байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрийн салбар нь хэт өргөн бөгөөд бүхий л түвшинд татварын дэмжлэг үзүүлэх нь үйлдвэрлэлд бодитой дэмжлэг болох эсэх нь тодорхойгүй. Аль хэдий нь бойжсон үйлдвэрлэлийн хувьд татварын хөнгөлөлт бус харин түүнийг хөрөнгө оруулалт, санхүүжилтийн дэмжлэг илүү давуу тал байхаар байна. Иймд дэмжлэгийг бүтээлч үйлдвэрийн үе шат болон салбарын онцлогоос хамааран өөр өөрөөр тогтоох нь зүйтэй байна.

ДӨРӨВ. ЗОХИЦУУЛАЛТЫН ХУВИЛБАРУУДЫН ҮР НӨЛӨӨГ ТАНДАН СУДАЛСАН БАЙДАЛ

Аргачлалын 6-д заасны дагуу сонгосон хувилбарын үр нөлөөг аргачлалд заасны дагуу ерөнхий асуултуудад хариулах замаар дүгнэлтийг нэгтгэн гаргалаа.

Жич: Хүний эрх, эдийн засаг, нийгэм, байгаль орчинд үзүүлэх үр нөлөөг шалгуур асуултын дагуу тандсан байдлыг хавсралт 1, 2, 3, 4-өөс үзнэ үү.

4.1.Хүний эрхэд үзүүлэх үр нөлөө

Хувилбарын хүрээнд соёлын салбарт ажиллагч иргэн, хуулийн этгээдийн үйл ажиллагааг дэмжих, түүний Үндсэн хуулиар олгогдсон оюуны бүтээлээ өмчлөх, болон бүтээл, туурвилаас үр шим хүртэх боломжийг олгож байгаа зохицуулалтыг тодорхой болгосноор хүний эрхийг дэмжих, хангахад чиглэсэн зохицуулалтыг бий болгоно.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл бол бүтээлч үйлдвэрлэл болон бусад олон салбарын огтлолцол дээр байдгийн хувьд эдийн засгийн олон салбарт хамаарах дэмжлэг болж байна. Тусгайлан энэ салбарт дэмжлэг олгох нь төрөөс хэрэгжүүлэх бодлогын нэг төрөл бөгөөд аливаа байдлаар хүний эрхийн зөрчилд хамаарахгүй юм.

Иймд эдгээр асуудлыг цогцоор шийдвэрлэхийн тулд хуулиар зохицуулах нь илүү нөлөөтэй байна.

4.2.Эдийн засагт үзүүлэх үр нөлөө

Сонгосон хувилбар нь соёл, урлагийн салбар, бүтээлч үйлдвэрлэлийн бизнесийн орчинг дэмжихийн зэрэгцээ, бүтээлч эдийн засгийг хөгжүүлж, шавхагдашгүй баялгийг эдийн засгийн эргэлтэд оруулах замаар төсвийн орлогыг нэмэгдүүлж, улс орны хөгжилд бодит хувь нэмэртэй. Улмаар хөдөлмөрийн зах зээлийг тэлж, энэ хэмжээгээр чинээлэг дундаж давхаргыг бүрдүүлж, үүгээр дамжуулан төсвийн орлогод эерэг нөлөөтэй.

4.3.Нийгэмд үзүүлэх үр нөлөө

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бодлогоор дэмжсэнээр нийгмийн суурь харилцаан дахь монгол иргэнийг төлөвшүүлж, соён гэгээрүүлэх чухал ач холбогдолтой. Монгол Улсын Үндсэн хууль болон Монгол Улсынын хөгжлийн урт хугацааны хөгжлийн бодлогод тусгагдсан орчин үеийн шинжлэх ухааны арга зүйгээр нарийвчлан судалж, хөдөлшгүй бодит баримтад үндэслэсэн “эх хэл, эх түүх, өв соёлыг” нийт хүн амд төлөвшүүлж, үндэсний ижилсэл-ондоошлын гүн ухамсар, дархлаатай үндэстэн-улс байгуулахад тулгуур болохуйц нэгдмэл үнэт

зүйлсийг цогцлоох нөлөөтэй.Түүнчлэн, хөдөлмөр эрхлэлтийг нэмэгдүүлснээр өрхийн амжиргаа дээшилж түүнийг дагаад гэр бүлийн хүчирхийлэл, гэмт хэрэг гаралт буурах нөлөөтэй.

4.4.Байгаль орчинд үзүүлэх үр нөлөө

Байгаль орчинд ямар нэгэн шууд болон шууд бус сөрөг нөлөө үзүүлэхгүй. Байгалийн шавхагдах баялгийн хэрэглээ үүсэхгүй бөгөөд хүний авъяас билэг, оюун бодлоор гол эх үүсвэрээ бүрдүүлэх тул байгаль орчинд ээлтэй байна.

4.5. Монгол Улсын Үндсэн хууль, Монгол Улсын олон улсын гэрээ, бусад хуультай нийцэж байгаа эсэх

Монгол Улс нь соёлын бүхий л хэлбэрийг хүндэтгэн үзэх асуудлыг Үндсэн хуулиараа тунхагласан бөгөөд соёл, соёлын эрхийн асуудлаар Монгол Улсын Үндсэн хуульд тусгахдаа “Монголын ард түмэн бид төрт ёс, түүх, соёлынхоо уламжлалыг нандигнан өвлөж, хүн төрөлхтөний соёл иргэншлийн ололтыг хүндэтгэн үзнэ” гэж заажээ. Түүнчлэн, соёл, соёлын бүтээл нь төрийн хамгаалалтад байж, соёлын бүтээл үйлдвэрлэгч иргэний эрхийг Үндсэн хуулиар баталгаажуулсан байна. Тодруулбал, Үндсэн хуулийн Долдугаар зүйлд “Монголын ард түмний түүх, соёлын дурсгалт зүйл, шинжлэх ухаан, оюуны өв төрийн хамгаалалтад байна, Иргэний туурвисан оюуны үнэт зүйл бол зохиогчийнх нь өмч, Монгол Улсын үндэсний баялаг мөн.” гэж мөн хуулийн Арван зургадугаар зүйлд “Монгол Улсын иргэн соёл, урлаг, шинжлэх ухааны үйл ажиллагаа явуулах, бүтээл туурвих, үр шимийг нь хүртэх эрхтэй. Зохиогч, шинэ бүтээл, нээлтийн эрхийг хуулиар хамгаалах бөгөөд иргэн нь нийгэм соёлын амьдралд тэгш эрхтэй оролцох бүрэн эрхтэй. гэж, мөн “Төрөөс хүний эрх, эрх чөлөөг хангахуйц эдийн засаг, нийгэм, хууль зүйн олон бусад баталгааг бүрдүүлнэ” хэмээн хуульчилсан. Энэ агуулгаар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бодлогоор дэмжих нь Монгол Улсын Үндсэн хуультай нийцэж байна.

Монгол Улсын нэгдэн орсон олон улсын гэрээ болох Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пактад хүн нь:

(a) соёлын амьдралд оролцох;

(b) шинжлэх ухааны дэвшлийн үр дүнг ашиглах, түүнийг хэрэглэх;

(c) өөрийнхөө туурвисан шинжлэх ухаан, утга зохиол, уран сайхны аливаа бүтээлтэй холбогдон үүссэн ёс суртахууны болон эд материалын ашиг сонирхлыг хамгаалуулах. эрхтэй гэж заасан.

Иймд Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих тухай анхдагч хуулийг боловсруулах нь Монгол Улсын Үндсэн хууль болон хүний эрхийн талаарх Монгол Улсын олон улсын гэрээнд нийцэх бөгөөд өнөөдөр үйлчилж байгаа бусад хууль тогтоомжийг аливаа хэлбэрээр зөрчөөгүй болно.

ТАВ. ЗОХИЦУУЛАЛТЫН ХУВИЛБАНУУДЫГ ХАРЬЦУУЛСАН ДҮГНЭЛТ

Аргачлалын 7-д зааснаар хувилбарын эерэг болон сөрөг талуудыг

- Зорилгод хүрэх байдал;
- Зардал, үр өгөөжийн харьцаа;
- Хүний эрх, эдийн засаг, нийгэм, байгаль орчинд үзүүлэх үр нөлөө;
- Хууль тогтоомжтой нийцэж буй эсэх;
- Гарч болох сөрөг үр дагавар, түүнийг арилгах хувилбар байгаа эсэх гэсэн шалгуураар дахин нягтлан үзэж дараах дүгнэлтийг хийлээ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих тухай хуулийг батлан хэрэгжүүлэх нь мэдлэгт суурилсан бүтээлч эдийн засгийн суурийг тавьж соёлын салбарт инноваци ноу хауг нэвтрүүлж хүн төрөлхтөний соёл иргэншлийн ололтыг өөрийн соёлдоо нэвтрүүлэн, зохиогчийн эрхийг хамгаалсан, шавхагдашгүй үндэсний баялгийг үр шимийг хүртэх ач холбогдолтой байна. Гэвч шинээр хуульд тусгах зохицуулалтуудыг оновчтой хэлбэрээр хуульчлахгүй бол нийгэмд үзүүлэх сөрөг үр дагаврыг нэмэгдүүлэх эрсдэл учирч болох юм.

ЗУРГАА. ОЛОН УЛСЫН БОЛОН БУСАД УЛСЫН ХУУЛЬ ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТТАЙ ХАРЬЦУУЛСАН БАЙДАЛ

6.1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг тодорхойлох нь

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тухай ойлголт 1990 -ээд оноос үүдэлтэй. 1994 онд Австралийн Засгийн газрын дэргэдэх Урлагийн газар нь Бүтээлч Үндэстний соёлын бодлогын баримт бичигт “соёлын үйлдвэрлэл” гэсэн нэр томъёог анхлан ашиглажээ. Хоёр жилийн дараа 1997 онд Их Британи Умард Ирландын Нэгдсэн Вант Улсын Соёл Хэвлэл Мэдээлэл, Спортын газраас (цаашид “СХМСГ” гэж товчлох) гаргасан “Бүтээлч Үйлдвэрлэлийн Салбар” тайланд, 1998 онд “Бүтээлч Үйлдвэрлэлийн Зураглалын Баримт” бичиг зэрэгт “бүтээлч үйлдвэрлэл” гэсэн нэр томъёог хэрэглэсэн байна.

Харин ази тивд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн тухай ойлголт 1997 онд бүс нутагт тохиосон эдийн засгийн хямралтай холбоотойгоор орж иржээ. Тухайн үеийн эдийн засгийн хямрал боловсруулах үйлдвэрлэлээс хамааралтайгаар хөгжиж ирсэн бүс нутаг дахь улс орнууд эдийн засгийн чиг баримжаагаа эргэж харахад хүргэсэн юм. Тухайлбал энэ үеэс Хятад Улс эдийн засгийн ерөнхий өөрчлөлттэй уялдуулан соёлын салбараа шинэчлэх, соёлын үйлдвэрлэлийг зах зээлд нэвтрүүлэх оролдлогыг хийж эхэлсэн (Lee & Lim, 2014, p. 9) бол БНСУ (цаашид “Солонгос” гэж товчлох) тухайн үеийн Ерөнхийлөгч асан Ким Дэ Жун (1998-2003) дэлхийн эдийн засгийн өрсөлдөөнийг хүндрэл багатай даван туулах гол гарц нь "мэдлэгийн эдийн засаг", "мэдлэгт суурилсан нийгэм" гэдгийг тууштайгаар дэмжиж ийм нийгэмийг бүтээж чадах шинэ оюунлаг иргэний цөхрөлтгүй эрэл хайгуулд эргэлт буцалтгүйгээр гарсан юм (Lee & Zhang, 2021, p. 524).

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн нэгдсэн тодорхойлолт өнөө хэр байхгүй. Тухайлбал: Салбар дундаас эсвэл хэд хэдэн салбарын нэгдэл дээрээс "урлаг", "эдийн засаг", "технологи" гэх 3 элементүүдийг харилцан шилжүүлж, солилцох үйл ажиллагааны үр дүнд бий болгосон инноваци нь бүтээлч байдал болдог (КЕА, 2006, p. 42). Тиймдээ ч зарим тохиолдолд бүтээлч үйлдвэрлэл ба соёлын үйлдвэрлэл гэх ойлголтууд нэг нь нөгөөгөө агуулдаг, зарим тохиолдолд харилцан нэг нэгэндээ сүлэлдэн цогц утга санааг илэрхийлж байдаг гэж тодорхойлсон нь бий (UNCTAD, 2010, p. 4).

Бүтээлч үйлдвэрлэл нь урлаг, гар урлал, төрөл бүрийн дизайн, дуу-дүрс, кино, театр, тайзны урлаг, зар сурталчилгаа, архитектур, хэвлэл мэдээлэл гээд соёлын олон салбартай холбогдож оюуны өмчийг шинээр бий болгодог оос гадна хүмүүсийн амьдралын хэв маягт тусгалаа олж тэр дундаа хотын соёлыг тодорхойлж байдаг. Орчин үеийн технологийн хөгжил, программ хангамж, дижитал медиа, харилцаа холбоо зэрэг нь соёлын өв тэр дундаа музей, номын сан, архив, боловсрол гээд олон салбартай холбогдож нийгмийн харилцааг хөнгөвчилж энэ хэрээр улс орны хөгжилд бодитой хувь нэмрийг оруулан хөгжиж байна (Brian, 2021, p. 4), (UNCTAD, 2010, p. 23).

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь мэдээлэл, дижитал, интернетийн салбартай нягт холбогддог ба бүтээлч үйлдвэрлэл нь явцуу утгаараа театрын урлаг, дүрслэх урлаг, хөгжим, уран зохиолоор илэрхийлэгддэг бол өргөн утгаараа музей, номын сан архивт тус тус оршин байдаг (Bruno, 2019, p. 49). Өөрөөр хэлбэл соёл ба бүтээлч үйлдвэрлэлүүд нь орчин үеийн технологийн хөгжил, программ хангамж, дижитал медиа, харилцаа холбоогоор хөглөгдөн нэг нь нөгөөдөө шингэж цогц утга санааг илэрхийлсэн контентийг бүтээж соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бий болгож байна.

KEA Европын харилцаа олон улсын судалгааны байгууллага

KEA Европын харицлаа (цаашид “KEA” гэх) -аас 2021 оны Европын соёлын бүтээлч салбарын зах зээлийн шинжилгээ тайланд контент бүтээх урлаглаг үйл явц нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн зүрх гэж тодорхойлсон (Зураг 1.)

Зураг 1. Өргөн хүрээгээр эдийн засаг дахь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл



Эх сурвалж: (KEA, 2021, p. 10)

KEA-аас соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг үндсэн ба холбоотой салбарт ангилж, үндсэн салбарыг мөн дотор нь 3 түвшинд авч үздэг. Тухайлбал контент, дүрслэх урлаг, тайзны урлаг, өв, урлагийн контент нь цөм хэсэг ба түүнийг кино видео, видео тоглоом, хөгжим, ном хэвлэл, телевиз радио, хувцас загвар хүрээлж хоёрдугаар түвшин үүсгэж байгаа бол харин сүүлийн гурав дахь түвшинг гар урлал, зар сурталчилгаа, архитектур, дизайн болон тансаг зэрэглэлийн брэнд байрладаг гэж соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг зурагласан.

Нэг үгээр хэлбэл соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн цөм нь урлагаар илэрхийлэгдсэн контент байна. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн контент бүтээх үйл явц нь мэдээлэл, дижитал, интернетийн гэх зэрэг бусад олон салбарын

технологи, шинэ санаа, биет ба биет бус нөөцүүдийг харилцан шилжүүлж, үр ашгийг харилцан хүртэж, нийгэм, эдийн засгийн хөгжилд зохих хувь нэмрийг оруулж бүтдэг ажээ. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн олон улсад түгээмэлд тооцогдох ангилалуудыг нэг бүрчлэн авч үзье.

НҮБ-ын Боловсрол Шинжлэх ухаан Соёлын Байгууллага (ЮНЕСКО)

НҮБ-ын Боловсрол Шинжлэх ухаан Соёлын Байгууллага (цаашид “ЮНЕСКО” гэж товчлох) -аас 2005 онд батлан гаргасан “Соёлын илэрхийллийн олон төрөл зүйлийг хамгаалах болон хөхиүлэн дэмжих” тухай конвенц буюу соёлыг хамгаалах, сурталчлах нь гишүүн орнуудын соёлын бодлогын удирдамж, баримжаа болж байдаг. ЮНЕСКО-аас 2009 онд гаргасан соёлын статистикийн шинэ хүрээг санал болгохдоо соёлыг дараах байдлаар тодорхойлсон. Соёл гэдэгт соёлын нэмүү өртгийг бүтээх бүх үе шатанд агуулагдах соёлын үйл ажиллагаа, бараа, үйлчилгээ орох ба энд тэдгээрийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх, үзэсгэлэнд үзүүлэх/хүлээн авах/дамжуулах, үйлдвэрлэл/хэрэглээ зэрэг орно. Харин соёлтой холбоотой бусад салбарт соёлыг өргөн утгаар нь тодорхойлох аялал жуулчлал, соёл амралт, спортын үйл ажиллагаа ордог гэж соёлын хүрээг тодорхойлсон (UNESCO, 2012, pp. 16-17). Харин бүтээлч үйлдвэрлэл гэдэгт илүү өргөн хүрээний бүтээмжийн нэгдлийг ойлгох бөгөөд энэ нэгдэлд соёлын үйлдвэрлэлийн бүтээгдэхүүн, үйлчилгээ, инноваци зэргээс хамааралтай олон төрлийн судалгаа, програм хангамж хөгжүүлэлт ордог (UNESCO, 2013, p. 20) гэж тодорхойлжээ (Хүснэгт 1).

Хүснэгт 1. ЮНЕСКО -ын соёлын статистикийн хүрээ

СОЁЛЫН САЛБАР						ХАМААРАЛТАЙ САЛБАР	
А. Соёлын болон байгалийн өв – Музей (мөн визуал) – Архелоги болон түүхэн газар – соёлын дурсгалт болон байгалийн дурсгалт газар	В. Урлагийн тоглолт болон баяр ёслол – Урлаг соёлын арга хэмжээ – хөгжит баяр наадам, үзэсгэлэн фестивал	С. Дүрслэх урлаг болон гар урлал – дүрслэх урлаг - Гэрэл зураг - Гар урлал	Д. Ном ба хэвлэл – ном – сонин, сэтгүүл – бусад хэвлэмэл материал – номын сан (сонсдог ном) – номын баяр	Е. Аудио, визуал болон интерактив медиа - Кино үйлдвэр - Дүрс бичлэг - ТВ шоу - Радио Интернет нэвтрүүлэг Компьютер тоглоом Видео тоглоом	Ү. Дизайн болон бүтээлч үйлчилгээ – хувцас загвар – график дизайн – интерьер дизайн – ландшафт дизайн – архитектур – зар сурталчилгаа	Г. аялал жуулчлал – тусгай аялал, жуулчлалын үйлчилгээ – зочид буудал, байр	Н. Спорт ба амралт – спорт – бие бялдбарын чийрэгжүүлэлт – цэцэрлэгт хүрээлэн
СОЁЛЫН БИЕТ БУС ӨВ (аман уламжлал, илэрхийлэл, зан үйл, хэл, нийгмийн хэв заншил)						СОЁЛЫН БИЕТ БУС ӨВ	
Боловсрол сургалт						Боловсрол сургалт	
Архив, хадгалалт						Архив, хадгалалт	
Тоног төхөөрөмж болон бусад нэмэлт материал						Тоног төхөөрөмж болон бусад нэмэлт материал	

Эх сурвалж: (UNESCO, 2013, p. 25)

НҮБ-ын Худалдаа, Хөгжлийн Бага Хурал (ЮНКТАД)

НҮБ-ын Худалдаа, Хөгжлийн Бага Хурал (“ЮНКТАД” гэж товчлох)-аас соёлын үйлдвэрлэл гэдэг нь соёлын бүтээгдэхүүнийг өргөн хүрээнд үйлдвэрлэх, худалдаанд гаргахдаа соёлын контент, бүтээлч байдал, үйлдвэрлэлийг илүү үйлдвэрлэлийн чиг үүрэг, баримжаатай хослуулсан эдийн засгийн үйл ажиллагааны цогц үйл ажиллагаа гэж тодорхойлсон (UNCTAD, 2010, р. 5).

Бүтээлч үйлдвэрлэл нь (UNCTAD, 2010, р. 37):

- *бүтээлч байдал, оюуны капиталыг үндсэн орц болгон ашигладаг бараа бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг бий болгох, үйлдвэрлэх, түгээх мөчлөгтэй;*
- *худалдаа, оюуны өмчийн эрхээс орлого олох боломжтой, дан ганц урлагаар хязгаарлагдахгүй, цогц мэдлэгт суурилсан үйл ажиллагаанаас бүрддэг;*
- *Бүтээлч байдал, эдийн засгийн үнэ цэнэ, зорилтот зах зээл бүхий биет бүтээгдэхүүн, оюуны болон урлагийн биет бус үйлчилгээг агуулдаг;*
- *гар урлал, үйлчилгээ, аж үйлдвэрийн салбарын уулзвар дээрх; ба*
- *гадаад худалдааны шинэ динамик салбарыг бүрдүүлдэг гэжээ.*

ЮНКТАД нь "бүтээлч контент, эдийн засаг, соёлын үнэ цэнэ, зах зээлийн зорилго бүхий биет бүтээгдэхүүнийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх мөчлөг" -ийн шалгуурт нийцүүлэн төрлийн ба нэг бүрийн, гар хийц ба машин хийц; гоёлын ба энгийн гэх мэтээр бүтээгдэхүүнийг системчилж ангилдаг (Хүснэгт 2).

Хүснэгт 2. Бүтээлч барааны ангилал

Ангилал	Бүтээлч бараа
Урлагийн гар урлал	хивс, баяр ёслол зүйлс, бусад урлагийн гар урлал, цаасан урлал, зэгсэн урлал, нэхмэл
Дизайн	архитектур, хувцас загвар, шилэн эдлэл, интерьер, үнэт эдлэл, тоглоом
Дижитал хийц	03D принтер, 3D сканнер, лазер таслагч, компьютерийн тоон удирдлагатай сийлбэр, CNC shopbots, хяналтын самбар
Дуу-дүрс	кино, CD, DVD, соронзон хальс, цахим нэвтрүүлэг, дуу продакшин
Дүрслэх урлаг	эртний эдлэл, уран зураг, гэрэл зураг, баримал
Хэвлэл	ном сонин, бусад хэвлэмэл бүтээгдэхүүн
Тайзны урлаг	хөгжмийн зэмсэг, Хэвлэсэн хөгжим
Шинэ медиа	медиа бичлэг, видео тоглоом, компьютерийн тоног төхөөрөмж

Эх сурвалж: (UNCTAD, 2021)

Дэлхийн Оюуны Өмчийн Байгууллага (ДОӨБ)

“Зохиогчийн эрх” нь “соёлын” ба “бүтээлч” үйлдвэрлэлийн салбарт мэдэгдэхүйц үүрэг оролцоотой байдаг боловч бичвэрүүд дээр тэдгээрийг төсөөтэй утгаар авч үзэх хандлага түгээмэл байдаг (WIPO, 2015, р. 61). Дэлхийн Оюуны Өмчийн Байгууллага (цаашид “ДОӨБ” гэх) соёлын үйлдвэрлэлийг тодорхойлохдоо ЮНЕСКО-ын 2005 оны Соёлын илэрхийллийн олон төрлийг

хамгаалах, хөхиүлэн дэмжих тухай конвенцийн тодорхойлолтыг баримталдаг ба соёлын ба бүтээлч үйлдвэрлэл гэдгийг дараах байдлаар тодорхойлжээ (WIPO, 2015, pp. 30-31). Үүнд: Соёлын үйлдвэрлэл гэдэг нь үйлдвэрлэлийн явцад соёлын ач холбогдол бүхий контентыг дахин бүтээсэн бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэл юм. Зарим бүтээлд соёлын үйлдвэрлэл нь [...] үйлдвэрлэн, түгээж буй бүтээгдэхүүн, үйлчилгээ нь арилжааны үнэ цэнэтэй эсэхээс үл хамааран соёлын тодорхой шинж эсвэл хэрэглээ эсвэл зорилгыг агуулсан байдаг. Үүнд уламжлалт урлагийн салбараас гадна (тайзны урлаг, дүрслэх урлаг, соёлын өв ба соёлын өвтэй холбоотой олон нийтийн салбар мөн орно) кино, DVD, видео, телевиз, радио, видео тоглоом, шинэ хэвлэл мэдээлэл, хөгжим, ном, хэвлэл орно. Харин "бүтээлч үйлдвэрлэл" гэсэн нэр томъёо нь ихэвчлэн илүү өргөн утгатай бөгөөд зохиогчийн эрх, соёлын салбараас гадна амьд эсвэл бие даасан нэгж хэлбэрээр үйлдвэрлэсэн бүх соёл, урлагийн бүтээлийг агуулдаг. Бүтээлч үйлдвэрлэл нь заримдаа дараах үйлдвэрлэлүүдээр тодорхойлогддог [...] соёлыг үйлдвэрлэлийн энгийн орц болгон ашиглаж, соёлын хэмжигдэхүүнтэй үйлдвэрлэл гэгдэх архитектур, дизайн, график дизайн, хувцасны дизайн, зар сурталчилгаа гэх мэт дэд салбарууд юм.

ДОӨБ -аас зохиогчийн эрхийг (1) Зохиогчийн эрхийн үндсэн салбар; (2) Зохиогчийн эрхийн хэсэгчилсэн салбар; (3) Зохиогчийн эрхийн харилцан хамааралтай салбар гэж 3 дэд салбарт ангилдаг. Зохиогчийн эрхийн үндсэн салбар нь соёлын үйлдвэрлэл ба бүтээлч үйлдвэрлэлийн давхцал дээр оршдог гэж зурагласан (Зураг 2).

Зураг 2. Зохиогчийн эрхийн үндсэн (ДОӨБ, 2015) ба Соёлын (ЮНЕСКО, 2009), Бүтээлч (СХМСГ, 2011) салбарын бодит зураглал



Эх сурвалж: ДОӨБ Гарын авлага, (WIPO, 2015, p. 105).

Зохиогчийн эрхийн үндсэн салбар нь соёлын ба бүтээлч үйлдвэрлэлийн нэгдлээр тодорхойлогдох (a) хэвлэл ба уран зохиол; (b) хөгжим, театрын уран бүтээл дуурь; (c) кино зураг ба видео; (d) ТВ, радио; (e) гэрэл зураг; (f) программ хангамж, мэдээллийн сан, компьютер тоглоом; (g) дүрслэх болон график урлаг; (h) зар сурталчилгааны үйлчилгээ; (i) зохиогчийн эрхийн хамтын нийгэмлэг гэх 9-н дэд салбаруудын цогц гэж зурагласан.

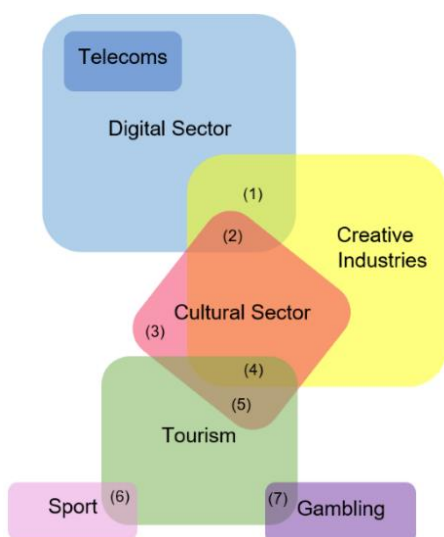
Хэдийгээр ДОӨБ-оос зохиогчийн эрхийн үндсэн салбарыг зураглахдаа ЮНЕСКО болон СХМСГ-ын моделийг ашигласан (аль алинд нь дизайн бий)

боловч зохиогчийн эрхийн үндсэн салбарт дизайн буюу загвар болон соёлын өвийг оруулдаггүй. Хэдийгээр ДОӨБ-оос зохиогчийн эрхийн үндсэн салбарыг зураглахдаа ЮНЕСКО болон СХМСГ-ын моделийг ашигласан (аль алинд нь дизайн бий) боловч зохиогчийн эрхийн үндсэн салбарт дизайн болон соёлын өвийг оруулдаггүй.

Учир нь соёлын болон байгалийн өв нь аль хэдийн бүтээгдчихсэн байдаг тул бүтээлч үйлдвэрлэлийн ангилалд оруулах үндэслэлгүй юм. Харин дизайныг төрөл бүрийн салбарт гол болон туслах шинжтэйгээр орж үйлдвэрлэлийн юм уу аль эсвэл зохиогчийн эрхээр хамгаалагдах боломжтой байдаг тул зохиогчийн эрхийн хэсэгчилсэн салбарт багтаан авч үзсэн байна (WIPO, 2015, p. 27).

Нэгдсэн Вант Улсын Соёл, Хэвлэл Мэдээлэл, Спортын газар (СХМСГ)

Нэгдсэн Вант Улсын Засгийн газрын Соёл, Хэвлэл Мэдээлэл, Спортын газар (СХМСГ) -аас 2001 онд гаргасан Бүтээлч үйлдвэрлэлийн зураглалын баримт бичигт: бүтээлч үйлдвэрлэл гэдэг нь "хувь хүний бүтээлч байдал, ур чадвар, авьяас чадвараас үүдэлтэй, оюуны өмчийг бий болгох, ашиглах замаар баялаг, ажлын байрыг бий болгох боломжтой салбаруудын нэгдэл" гэж тодорхойлсон. СХМСГ-аас бүтээлч үйлдвэрлэлийг хэмжигч нь "бүтээлч чармайлт" гэж үздэг. "Бүтээлч чармайлт" гэдэг нь бүтээлч үйлдвэрлэлийн ажил мэргэжилд харгалзах бүтээлч байдлын эзлэх хувийн жин юм. Салбаруудын үйлдвэрлэлийн стандарт ангиллын кодуудын давхцалаар бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбаруудыг зурагладаг (Зураг 3) (УК, 2021). Зураглалд:



- (1) Хэвлэл, компьютер тоглоом, хэвлэлийн программ хангамж, компьютерийн программ, компьютерийн зөвлөгөөний үйл ажиллагаа нь бүтээлч үйлдвэрлэлийн дижитал салбарт;
- (2) Кино, ТВ, Хөгжим, Радио зэрэг нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дижитал салбарт;
- (3) Өв, хөгжим видео бичлэгийн жижиглэн худалдаа, хөгжмийн зэмсэгийн үйлдвэрлэл, медиаг дахин хуулбарлах нь соёлын салбарт;
- (4) Урлаг, музейн үйл ажиллагаа нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн аялал жуулчлалын салбарт;
- (5) Өв нь соёлын аялал жуулчлалын салбарт;
- (6) Спорт барааны түрээс, спортын үйл ажиллагаа эрхлэн явуулах, спорт үйл ажиллагаа нь спорт аялал жуулчлалын салбарт;
- (7) Мөрийтэй тоглоом нь аялал жуулчлалын мөрийтэй тоглоомын салбарт тус тус ангилагдаж байна. Мөн зураглалаас соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь олон салбарын нэгдэлээр тодорхойлогдож буйг харж болно.

Түүнчлэн Нэгдсэн Вант Улсын статистикийн бүртгэлийн "Үйлдвэрлэлийн стандарт ангилал" (SIC 2007) ба Мэргэжлийн стандарт ангилал (SOC2010) -аар

соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг 9 бүлэгт ангилан авч үзэж, ангилал тус бүрд багтах үйл ажиллагаанд харгалзах хувь хүний бүтээлч чармайлтыг хувийн жингээр илэрхийлэн тухайн салбарын статистик тоон мэдээллийг гаргадаг байна (Хүснэгт 2).

Хүснэгт 2. Бүтээлч үйлдвэрлэл дэх бүтээлч чармайлт: (DCMS, 2016, pp. 8, 11)

№	Бүтээлч үйлдвэрлэл, Бүлгээр	Код (2007)	Тайлбар	Бүтээлч чармайлт (%)
1	Зар сурталчилгаа, маркетинг	70.21	Олон нийтийн харилцааны үйл ажиллагаа	59.3
		73.11	Зар сурталчилгааны агентлагууд	50.5
		73.12	Хэвлэл мэдээллийн төлөөлөл	48.3
2	Архитектур	71.11	Архитектурын үйл ажиллагаа	61.5
3	Гар урлал	32.12	Үнэт эдлэл, холбогдох эд зүйлсийн үйлдвэрлэл	56.2
4	Дизайн: бүтээгдэхүүн, график, загварын дизайн	74.10	Тусгай дизайны үйл ажиллагаа	62.1
5	Кино, ТВ, видео, радио, гэрэл зураг	59.11	Кино зураг, видео, телевизийн нэвтрүүлгийн үйлдвэрлэлийн үйл ажиллагаа	56.4
		59.12	Продакшны дараах кино, видео, телевизийн нэвтрүүлэг	
		59.13	Кино зураг, видео, телевизийн нэвтрүүлгийн түгээлт	
		59.14	Кино зургийн проекцийн үйл ажиллагаа	
		60.10	Радио нэвтрүүлэг	62.7
		60.20	Телевизийн нэвтрүүлэг, цацах үйл ажиллагаа	53.5
		74.20	Гэрэл зургийн үйл ажиллагаа	77.8
6	IT, программ хангамж, компьютерийн үйлчилгээ	58.21	Компьютерийн тоглоом хэвлэх	43.1
		58.29	Бусад программ хангамж нийтлэх	40.8
		62.01	Компьютерийн програмчлалын үйл ажиллагаа	55.8
		62.02	Компьютерийн зөвлөгөө өгөх үйл ажиллагаа	32.8
7	Хэвлэл	58.11	Ном хэвлэх	49.9
		58.12	Мэдээллийн сангийн жагсаалт нийтлэх	31
		58.13	Сонин хэвлэх	48.8
		58.14	Сэтгүүл, тогтмол хэвлэл нийтлэх	58.3
		58.19	Хэвлэлийн бусад үйл ажиллагаа	37.8
		74.30	Орчуулга, тайлбар хийх үйл ажиллагаа	82.2
8	Музей, галерей, номын сан	91.01	Номын сан, архивын үйл ажиллагаа	23.8
		91.02	Музейн үйл ажиллагаа	22.5
9	Хөгжим, тайзны болон дүрслэх урлаг	59.20	Дуу бичлэг, хөгжим нийтлэх үйл ажиллагаа	54.1
		85.52	Соёлын боловсрол	34.6
		90.01	Тайзны урлаг	78.8
		90.02	Тайзны урлагийг дэмжих үйл ажиллагаа	56.8
		90.03	Уран сайхны бүтээл	91.5
		90.04	Урлагийн байгууламжийн үйл ажиллагаа	38.4

Эх сурвалж: (DCMS, 2016), (ONS, 2007), (ONS, 2010)

Бүтээлч үйлдвэрлэлийн харгалзах үйл ажиллагаан дахь хувь хүний оролцоо ба бүтээлч байдлын зэрэглэл нь салбарт хөдөлмөр эрхлэгч хувь хүний хөдөлмөрийн оролцоон дахь бүтээлч чармайлтын хувийн жингээр илэрхийлэгдснийг харж болно.

Европын Холбооны Статистикийн газар (Eurostat)

Европын холбооны гишүүн улсууд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн зонхилох салбарт загвар, дизайн, нэхмэлийн үйлдвэрлэл, урлаг, соёлын өв, аудио-дүрс (видео тоглоомыг оролцуулан), хөгжмийн үйлдвэрлэл орж байна (Кноп & Олко, 2017, р. 18). Евростагаас 1997 онд анх удаа Европын Холбооны соёлын түгээмэл статистикийг танилцуулсан. "Соёлын бараа" нь уран сайхны, бэлгэдэл, гоо зүйн үнэ цэнийг дамжуулдаг уран сайхны бүтээлч бүтээгдэхүүн бөгөөд жишээбэл энд эртний эдлэл, урлагийн бүтээл, үнэт эдлэл, ном, сонин, гэрэл зураг, кино, хөгжим видео тоглоом орно гэжээ. "Соёлын бараа" гэдэгт хэдийгээр соёлын контентийг хэрэглэхэд шаардлагатай мэт боловч олноор-бөөнөөр үйлдвэрлэгддэг (жишээлбэл, телевизор эсвэл Blu-ray тоглуулагч, hi-fi төхөөрөмж, ухаалаг утас, компьютер, таблет) зэрэг бүтээгдэхүүнийг оруулдаггүй. Харин кино, хөгжим, видео тоглоом, зэрэг соёлын контентод нэвтрэхэд ашиглагддаг соронзон эсвэл оптик бүхий рекорд хийсэн медиаг оруулна гэжээ. Үүнээс гадна хөгжмийн зэмсэг нь соёлын бараа биш боловч уран сайхны илэрхийлэлийг гаргадаг тул энэ ангилалд оруулжээ (Eurostat, 2019, р. 105). Харин соёлын домайнаас үлдсэн архив, номын сан, зар сурталчилгаа зэрэг нь мэдээллийн үйлчилгээ, архитектурын үйлчилгээ, дуу дүрс түүнтэй холбоотой үйлчилгээ, лиценз; өв ба амралт зугаалгын үйлчилгээтэй зэрэгтэй нийлэн соёлын үйлчилгээг бүрдүүлдэг гэж соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн статистик бүртгэлийн ангилалыг гаргасан байна (Хүснэгт 3).

Хүснэгт 3. Eurostat-ийн соёлын салбар / бараа бүтээгдэхүүн

Соёлын салбар	Соёлын бараа
Өв	- Эртний эдлэл, шуудангийн марк болон мөнгөн тэмдэгтийн цуглуулга гм
Ном болон хэвлэл	- Ном - Сонин, сэтгүүл, болон тогтмол хэвлэл - Гарын зуран болон гидрографий болон түүнтэй төстэй диаграм
Дүрслэх урлаг	- Урлагийн бүтээл (зураг, сийлбэр, баримал, хувцас загвар гм) - Фото зургийн болон кино үйлдвэрлэдсэн газрууд
Гар урлал	- урлал (гар хийцийн болон гоёл чимэглэл) - гоёл чимэглэл (үнэт метал, чулуун)
Тоглолт	- хөгжийн зэмсэг
Аудио визуал болон мултимедаи	- Аудио визуал болон интерактив медиа (кино, видеол, видео тоглоом болон консол) - Дуу бичлэг (граммофон бичлэг, соронзон хальс, CDs)
Архитектур	- Архитектурын төлөвлөгөө болон зураг төсөл

Эх сурвалж: (Eurostat, 2018, р. 35)

Бүгд Найрамдах Хятад Ард Улс

Хятад Улсын Үндэсний Статистикийн Хорооноос Хятадын соёлын үндсэн ба соёлтой хамааралтай үйлдвэрлэлийн ангилалыг гаргасан. Соёлын үндсэн үйлдвэрлэл нь 6 төрлөөс бүрдэх бол соёлтой холбоотой үйлдвэрлэл 3 төрөлтэй байна (Хүснэгт 4).

Хүснэгт 4. Хятадын соёлын үндсэн ба соёлтой хамааралтай үйлдвэрлэлийн ангилал (Хятадын Үндэсний Статистикийн Хороо 2018 он)

Соёлын үндсэн үйлдвэрлэл:			Соёлтой холбоотой үйлдвэрлэл:		
№	Төрөл	Дэд хэсэг	№	Төрөл	Дэд хэсэг
1	Мэдээ ба мэдээллийн үйлчилгээ	Мэдээний үйлчилгээ, сонины мэдээллийн үйлчилгээ, радио, телевизийн мэдээллийн үйлчилгээ, интернет мэдээллийн үйлчилгээ	1	Соёлын тусламжийн үйлдвэрлэл, зуучлагчийн үйлчилгээ	Соёлын тусламжийн хэрэгсэл үйлдвэрлэх, хэвлэх, хуулбарлах үйлчилгээ, зохиогчийн эрхийн үйлчилгээ, хурал, үзэсгэлэнгийн үйлчилгээ, соёлын брокерын агентлагийн үйлчилгээ, соёлын тоног төхөөрөмж (хангамж) түрээсийн үйлчилгээ, соёлын судалгаа, сургалтын үйлчилгээ.
2	Контент бүтээх ба үйлдвэрлэх	Хэвлэлийн үйлчилгээ, радио, кино, телевизийн нэвтрүүлгийн үйлдвэрлэл, үзүүлэх урлагийн бүтээлч үйлчилгээ, дижитал контентийн үйлчилгээ, контент хадгалах үйлчилгээ, урлагийн бүтээлийн урлал, керамик урлал			
3	Бүтээлч дизайны үйлчилгээ	Зар сурталчилгааны үйлчилгээ ба дизайны үйлчилгээ	2	Соёлын тоног төхөөрөмж үйлдвэрлэл	Хэвлэлийн тоног төхөөрөмжийн үйлдвэрлэл, радио, телевиз, кино тоног төхөөрөмжийн үйлдвэрлэл ба худалдаа, видео зураг авалтын тоног төхөөрөмжийн үйлдвэрлэл ба борлуулалт, тайзны урлагийн тоног төхөөрөмжийн үйлдвэрлэл ба борлуулалт, баяр наадмын тоног төхөөрөмжийн үйлдвэрлэл, хөгжмийн зэмсгийн үйлдвэрлэл ба борлуулалт
4	Соёлын харилцааг түгээх	Хэвлэл түгээлт, радио, телевизийн нэвтрүүлгийн дамжуулалт, радио, кино, телевизийн түгээлт, шоу, уран сайхны тоглолт, интернэтийн соёл, амралтын платформ, урлагийн бүтээлийн дуудлага худалдаа, франчайз, урлагийн бүтээлийн худалдаа			
5	Соёлын хөрөнгө оруулалт ба үйл ажиллагаа	Хөрөнгө оруулалт ба хөрөнгийн менежмент, үйл ажиллагааны менежмент	3	Соёлын хэрэглээ ба эцсийн үйлдвэрлэл	Бичиг хэргийн үйлдвэрлэл ба борлуулалт, үзэг, бэхний үйлдвэрлэл, тоглоомын үйлдвэрлэл, баяр наадмын хэрэгслийн үйлдвэрлэл, эцсийн үйлдвэрлэл, мэдээллийн үйлчилгээний борлуулалт
6	Соёл, амралт, баяр наадмын үйлчилгээ	Үзвэр үйлчилгээ, үзэсгэлэнт газруудаар аялах үйлчилгээ, амралт, зугаалгын үйлчилгээ			

Эх сурвалж: (Liang & Wang, 2020, p. 56)

Бүгд Найрамдах Солонгос Улс

Солонгосын Ерөнхийлөгч асан Ким Дэ Жуны үеэс улбаатай шинэ оюунлаг иргэний төлөөх цөхрөлтгүй эрэл хайгуул улс орных нь алсын хараа болж өнөөдөр Солонгосын залуу үеийнхний неолиберал үзэл (гавъяа зүтгэлийг шагнаж, үр ашиггүй байдлыг жигших, чөлөөт зах зээл, ардчилсан сонголтын тухай) болон төлөвшжээ. Солонгосын энэ алсын хараа дэлхий дахинд Солонгосын соёлын давалгаа болон цуурайтаж байна (Lee & Zhang, 2021, p. 524).

Солонгос Улс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг Нэгдсэн Вант Улс, Хятад Улсуудын адил эдийн засгийн нэг салбар гэхээс илүүтэйгээр эдийн засаг нийгэм, гадаад харилцааны суурь болгож авч үздэг. Энэ хандлагыг Парк Геун-Хей-ийн санаачилсан бүтээлч эдийн засгийг хөгжүүлэх экосистемийн хөшүүрэг төлөвлөгөөнөөс (MOSF et al, 2013) гадна салбарын яамны бүтэц зохион байгуулалт түүний үйл ажиллагаатай нягт уялдсан хууль эрх зүйн зохицуулалтаас харж болно. Тухайлбал, Солонгосын Засгийн газраас 2013 онд батлан гаргасан “Бүтээлч эдийн засгийн үйл ажиллагааны төлөвлөгөө”-нд:

- 1) Бүтээлч байдал, инновацийн тусламжтайгаар шинэ ажлын байр, зах зээлийг бий болгох,
- 2) Бүтээлч эдийн засгаар дамжуулан Солонгосын дэлхийн манлайллыг бэхжүүлэх;
- 3) Бүтээлч чанарыг эрхэмлэн, бүтээгч нийгмийг бий болгох гэх үндсэн 3 зорилгыг гүйцэлдүүлэх 6 стратеги, 24 ажлыг хэрэгжүүлэхийг зорьжээ.

Хэрэгжүүлэхээр төлөвлөсөн 24 ажил бүр нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлтэй холбоотой байж болохоор харагддаг. Заримаас дурдвал төр санхүүжилтээр хангах биш хөрөнгө оруулалтаар дамжуулан шинэ бизнесээ хялбархан эхлүүлэх нөхцөлийг бүрдүүлэх; бүтээлч санааг патентжуулах; Жижиг дунд үйлдвэрэл (цаашид “ЖДҮ” гэж товчлох) болон томоохон корпорациудын хамтын ажиллагаа, хөгжлийг дэмждэг экосистемийг бий болгох; ирээдүйд амжилтад хүрэхүйц шинэ салбарыг нээн хөгжүүлж, шинэ зах зээлийг анхлан бий болгох; бүтээлч авъяас чадварыг хөгжүүлэх; сорилт бэрхшээл, бизнес эрхлэх сэтгэлийг хөхиүлэн дэмжих; хилийн чанад дахь ахиц дэвшил, бүтээлч авъяас чадварын дотоод урсгалыг өдөөх; бүтээлч байдал, хүсэл тэмүүлэлд хөтлөгдсөн бүтээлч соёлыг бий болгох; бүтээлч эдийн засгийг төрд бус хувийн хэвшилд төвлөрүүлэх зэргийг онцолж болохоор байна.

Тус улс нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг соёл урлаг, бүтээлч үйлдвэрлэл, олон нийтийн харилцаа гэж ерөнхийд нь ангилж байгааг Соёл, Спорт, Аялал жуулчлалын Яамны бүтцээс харж болох ба зохион байгуулалтын энэ бүтцийн бараг нэгж бүрийн эрх зүйн орчныг хуульчилж өгсөн мэт байна (MCST, 2021). 2021 оны 9 сарын байдлаар Солонгос Улсын соёл, спорт, аялал жуулчлалын салбарт ерөнхий 6, тусгай 55, процессын 27 нийт 88 хууль мөрдөж байна (KLRI, 2021). Салбарт мөрдөж буй хууль болон салбарын яамны бүтцээс

харвал соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг дараах байдлаар тодорхойлсон байдаг (Хүснэгт 5).

Хүснэгт 5. Солонгос Улсын соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл	Соёлтой холбоотой салбарт
<ul style="list-style-type: none"> - Соёл урлаг: тайзны урлал, гар урлал, дизайн, үндэсний урлагийн сургалт; - Контент: кино, видео, хүүхэлдэйн кино, хөгжим, тоглоом, олон нийтийн соёл; - Архитектур; - Хэвлэл, нийтлэл, уншлага - Соёлын өв, номын сан, музей - Зар сурталчилгаа, олон нийтийн харилцаа 	<ul style="list-style-type: none"> - аялал жуулчлал, амралт зугаалга, мөрийтэй тоглоом - спорт /спортууд, цахим спорт, уламжлалт спорт, унадаг дугуй, мотозавь/

Эх сурвалж: (KLR1, 2021) ба судлаачийн боловсруулсан

Гэх мэтчилэн соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарыг олон улсын байгууллага, улс орнууд өөр өөрсдийн өвөрмөц онцлогтойгоор ялгаатай боловч нийтлэг байдлаар тодорхойлж байна.

Практикт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг тодорхойлоход олон улсын байгууллага, гадаад улс орнууд харилцан адилгүй авч үздэг ч нийтлэг зүй тогтол түгээмэл байна. Өвөрмөц ба нийтлэг зүй тогтолоор нь авч үзвэл:

Өвөрмөц байдал:

- НҮБ-ын Боловсрол, шинжлэх ухаан, соёлын байгууллага (ЮНЕСКО) соёлын бүтээгдэхүүнийг сурталчлах замаар түүнийг хамгаалахад;
- НҮБ-ын Худалдаа, Хөгжлийн Бага Хурал (ЮНКТАД): соёлын элементийг агуулсан бүтээлч барааны гадаад худалдааны хэмжигдэхүүнд;
- Дэлхийн оюуны өмчийн байгууллага (ДОӨБ) бүтээлч бараа ба үйлчилгээний зохиогчийн эрхийг хамгаалахад;
- Европын холбооны Статистикийн газрын Евроста нь урлагийн уран сайхны, бэлэгдэл, гоо зүйн үнэ цэнийг агуулсан соёлын бараа ба үйлчилгээний үйлдвэрлэлийн тоо хэмжээнд;
- КЕА Европын харилцаа урлагийн элемент агуулсан контент бүтээх үйл ажиллагаанд;
- Нэгдсэн Вант Улсын Соёл, Хэвлэл Мэдээлэл, Спортын газраас бүтээлч үйлдвэрлэлд оруулж буй хувь хүний авъяас бүтээлч оролцоо нь оюуны өмч, баялагийг бүтээх замаар ажлын байр бий болгож буй нэгдэлд;
- Хятадын Үндэсний Статистикийн Хороо нь мэдээлэл, контент, дизайн бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх бүхий л үйл ажиллагааг сурталчлах, мэдээлэн таниулж хөрөнгө оруулалт, зуучлал, зохиогчийн эрх, үзэсгэлэн, түрээс,

судалгаа, сургалтын тусламжаар дэмжин тоног төхөөрөмж, түүхий эдээр хангаж эцсийн бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэх үйлдвэрлэлд;

- Солонгос Улс соёл урлагийн контентоор дамжуулан бүтээлч чанарыг эрхэмлэгч бүтээлч нийгмийг төлөвшүүлэн шинэ ажлын байр, зах зээлийг бий болгож, Солонгос давалгааг дэлхийд гаргахад төвлөрч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг тус тус ялгаатайгаар ач холбогдол өгч байна.

Нийтлэг байдал:

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг олон улсад, соёл ба бүтээлч үйлдвэрлэл гэж тусад нь авч үздэг ч соёл нь бүтээлч үйлдвэрлэлийнхээ анхдагч нэгж болж байгаа түгээмэл дүр зурагтай байна. Өөрөөр хэлбэл соёлын үйлдвэрлэл нь бүтээлч үйлдвэрлэлдээ ямар нэг байдлаар буюу түүхий эд, орц, онгод, шинэ санаа гэх мэтээр элемент нь болж бүтээлч үйлдвэрлэлийн технолгитой холилдон нийлж соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бий болдог гэж дүгнэж болохоор байна. Иймд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл ба бүтээлч үйлдвэрлэл хоёр нь харилцан шүтэлцээтэй цогц агуулгын илэрхийлэл юм. Судалгаанд үр дүнд цуглуулсан мэдээлэлүүдийг ерөнхий байдлаар нь нэгтгэн нийтлэг тодорхойлолтуудыг нэгтгэвэл дараах дүр зурагтай байна (Хүснэгт 6).

Хүснэгт 6. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн нийтлэг хүрээ

Нийтлэг давхцал	ЮНЕСКО	ЮНКТАД	ДОӨБ	СХМСГ	Евроста	КЕА	Хятад	Солонгос
Ном хэвлэл	+	+	+	+	+	+	+	+
Дуу-дүрс (кино, видео, хөгжим, радио, телевиз, видео тоглоом)	+	+	+	+	+	+	+	+
Тайзны урлаг (театр, бүжиг, дуурь, цирк, баяр наадам, амьд тоглолт)	+	+	+	+	+	+	+	+
Программ хангамж		+	+	+		(+)	+	+
Өв/соёлын (номын сан, архив, музей, түүх дурсгалын газар)	+		(+)	+	+	(+)	+	+
Дизайн	+	+	(+)	+	+	+	+	+
Хувцас загварын салбар	+	+	(+)	+		+		
Гар урлал	+	+	+	+	+	+	+	+
Дүрслэх урлагийн бусад төрөл (уран зураг, уран баримал, сийлбэр, гэрэл зураг)	+	+	+	+	+	+	+	+
Зар сурталчилгаа	+		+	+	(+)	+	+	+
Архитектур	+	+	(+)	+	+	+	+	+
Соёлын аялал жуулчлал/ амралт чөлөөт цаг үйлчилгээ	(+)				(+)	(+)	+	+
Зохиогчийн эрх			+					
Урлагийн бүтээл, эртний эдлэлийн худалдаа					+			

Эх сурвалж: Судлаачийн боловсруулсан. Тайлбар: + тийм; (+) холбоотой салбарт тийм; +* дижитал хийц ба шинэ медиа; +! хөгжмийн зэмсэг, хөгжим бичлэг

Дээрх мэдээллүүдээс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн нийтлэг хүрээ ба түүний тодорхойлолтыг дараах байдлаар өгч байна (Хүснэгт 7).

Сонгож авсан олон улсын байгууллага, гадаад улс орнууд дотроос ДООБ-аас бусад нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээнд дизайн болон өвийг оруулсан байдаг. ДООБ соёлын өв нь нэгэнт бүтээгдсэн байдаг тул энд бүтээлч үйлдвэрлэлийн тухай хөндөх нь илүү гэж тогтоосон бол харин дизайны салбарыг тухайн улс орон өөрийн эдийн засгийн үйл ажиллагаа, тэргүүлэх чиглэлтэйгээ уялдуулан соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд оруулах эсэх сонголтыг үлдээжээ. Дизайн, түүнчлэн программ хангамжийн салбар нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бараг бүх салбарт орж байдаг өвөрмөц онцлогтой ба тэдгээрийн энэ онцлогийг ялгамжтай тогтоох асуудал салбарыг дэмжих бодлого тодорхойлоход эргэлзээтэй нөхцөл байдлыг үүсгэж байдаг. Энэ талаар судалгааны дизайн ба судалгаа хөгжүүлэлт хэсэгт тусгайлан хөндсөн.

Хүснэгт 7. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл ба түүний хүрээ

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл	Түүний хүрээ
<ul style="list-style-type: none"> - үндсэн ба холбоотой салбарт ангилагддаг; - салбар дунд эсвэл уулзвар дээр бүтээгддэг; - бүтээгдэхүүн нь бараа ба үйлчилгээнд хуваагддаг; - аль нэг түүхий эд /элемент/ нь соёл ба урлаг байдаг; - уг элемент нь уран сайхны, бэлэгдэл, гоо зүйн үнэ цэнийг илэрхийлдэг (контет); - арилжааны эсвэл арилжааны бус шинжтэй байж болдог; - хүний хөдөлмөр, авъяас, ур чадвар, технологи шингэсэн; - өртгийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх, шилжүүлэх, хэрэглэх мөчлөгтэй; - нэмүү өртөг бий болгосон; - ажлын байр бий болгодог; - оюуны өмч болдог; - зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан; - бүтээгдэхүүн нь зорилтот зах зээлд чиглэгдсэн соёлын элемент агуулсан бүтээлч үйлдвэрлэл юм. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. архитектур; 2. гар урлал; 3. дизайн: бүтээгдэхүүн, график, хувцас загвар 4. дуу-дүрс: кино, хөгжим, видео тоглоом, фото зураг, ТВ, радио; 5. зар сурталчилгаа; 6. Программ хангамж; 7. ном хэвлэл: ном, сонин, тогтмол хэвлэл; 8. соёлын өв: музей, архив, номын сан; 9. театрын урлаг: тайзны урлаг, дуурь, бүжиг, хөгжим;

Эх сурвалж: судлаачийн боловсруулсан.

Судалгаагаар сонгон авч үзсэн олон улсын ЮНЕСКО тэргүүтэй 5 байгууллага, Нэгдсэн Вант Улс тэргүүтэй 3 улсын соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээг тодорхойлсон мэдээллээс харвал соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн цөм нь урлагаар илэрхийлэгдсэн буюу соёлын элемент агуулсан контент байна. Соёлын салбар нь бусад салбартай технологи, шинэ санаа, биет ба биет бус нөөцөө харилцан солилцохдоо уран сайхны, бэлэгдэл, гоо зүйн үнэ цэнээр цэнэглэгдэж оюуны өмч бүхий контентийг бий болгодог аж. Ингэж бий болсон соёлын элемент агуулсан контент нь иргэдийн итгэл үнэмшлийг бий болгож нийгмийг төлөвшүүлэхэд зохих хувь нэмрийг оруулдаг байна. Үүнээс гадна соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн контент бүтээх үйл явц нь нийгэм, эдийн засгийн хөгжилд ажлын байр, нэмүү өртөгийг бий болгож эерэг нөлөө, өсөлтийг авч ирдэг. Судалгааны хүрээнд тодорхойлсон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд орох дэд салбаруудыг дэмжихэд тэдгээрийн нийгэм, эдийн засагт оруулдаг ач холбогдлоор ангилан салбарт уялдсан бодлогыг тодорхойлох асуудал чухал юм.

6.2. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбар, дижитал шилжилт

Судалгааны энэ хэсэгт дижитал шилжилт нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд хэрхэн нөлөөлж байгааг судалгааны өмнөх хэсэгт тодорхойлсон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээнд орох 9 дэд салбаруудаас авч үзэв.

Бүтээлч үйлдвэрлэлийн олон нийтэд илүүтэйгээр хүрсэн, арилжаа болон дижитал медиа ертөнцөд багтах хувцас загвар, дизайн, зар сурталчилгаа, архитектур, хэвлэл, видео тоглоом зэрэг өргөн хүрээний салбарууд нь бизнес эрхлэлт, ажлын байрыг бий болгож бүс нутгийг хөгжилд хөтлөх шинэ технологи, бизнес загварын боломж дээр төвлөрч эдийн засгийн өсөлтийг авч ирдэгээрээ соёлын үйлдвэрлэл дэх халамжийн бодлогоос ялгарч байдаг. Нөгөө талаар Towse нар, дүрслэх урлаг, тайзны урлаг, урлаг соёлын өв (музей) зэрэг сонгодог урлагийн салбарууд нь санхүүгийн ямар нэг дэмжлэггүйгээр амьдрах чадвар хомс байдаг тул эдгээр салбарын нийгмийн халамжийг зохистой байлгахад соёлын эдийн засгийн бодлого чиглэгдэх ёстой гэжээ (Towse & Handke, 2013, p. 27). Өөрөөр хэлбэл соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нийгэм эдийн засгийн ач холбогдол өндөр ч түүний дэд салбаруудын онцлогоос хамаарч зарим салбарт нийгмийн халамж зайлшгүй шаардлагатай байдаг бол заримд нь эдийн засгийн өсөлтийг авч ирэхэд хөшүүрэг болох бодлогын дэмжлэг хэрэгтэй байдаг ажээ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээнд орох 9 дэд салбарыг Towse нарын тодорхойлсон нийгмийн халамж зайлшгүй шаардлагатай ба эдийн засгийн өгөөж өндөртэй гэх үндсэн хоёр бүлэгт ангилан, ач холбогдлын зэргээр авч үзсэн болно (Хүснэгт 8, 9).

Хүснэгт 8. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбарын ангилал

<i>Эдийн засгийн өгөөж өндөр салбар</i>	<i>Нийгмийн халамж шаардлагатай салбар</i>
- архитектур	- гар урлал
- дизайн: бүтээгдэхүүн, график, хувцас загвар	- ном хэвлэл: ном, сонин, тогтмол хэвлэл
- дуу-дүрс: кино, хөгжим, видео тоглоом, фото зураг, ТВ, радио, гар утас	- театрын урлаг: тайзны урлаг, дуурь, бүжиг, хөгжим
- зар сурталчилгаа	- соёлын өв: музей, архив, номын сан
- программ хангамж	

Эх сурвалж: Судлаачийн боловсруулсан.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбар нэгжүүд нь бүгд өөр өөрийн өвөрмөц онцлогтой хэдий ч нэг нь нөгөөдөө нөөцөө шилжүүлэх эсвэл харилцан солилцох байдлаар өөр хоорондоо эсвэл бусад хамааралтай салбартай нэгдэн нийлж нийгэм эдийн засагт үр өгөөжийг өгч байдаг тул ач холбогдлын зэргээр үнэлэх нь төвөгтэй байна. Гэвч салбарын онцлогоос хамаарч нөөцөө дараах байдлаар харилцан солилцдог байж болох юм гэх төсөөлөл дээр үндэслэн 9 дэд салбарыг өөр хооронд нь харгалзуулах байдлаар матрикс хэлбэрт оруулж

үнэлэв (Хүснэгт 9). Архитектур, гар урлал, зар сурталчилгаанаас бусад 6 салбар 5 ба түүнээс дээш удаа нөөцөө харилцан шилжүүлдэг ба эдгээрийн дотор дизайн болон программ хангамжийн салбар бүх салбарт нөөц шилжүүлдэг суурь салбар гэх төсөөлөл ажиглагдаж байна. Жишээлбэл программ хангамжийн энэ онцлог шинж нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дижитал шилжилтийн нэг нотолгоо гэж хэлж болох юм.

Хүснэгт 9. СБҮ-ийн дэд салбаруудын нөөц шилжүүлэх матрикс

	программ хангамж	дизайн	музей	дуу дүрс	ном хэвлэл	театрын урлаг	зар сурталчилгаа	гар урлал	архитектур	Нийт
программ хангамж		+	+	+	+	+	+	+	+	8
Дизайн	+		+	+	+	+	+	+	+	8
Музей	+	+		+	+	+		+	+	7
дуу дүрс	+	+	+		+	+	+			6
ном хэвлэл	+	+	+	+		+	+			6
театрын урлаг	+	+	+	+	+					5
зар сурталчилгаа	+	+		+	+					4
гар урлал	+	+	+						+	4
Архитектур	+	+	+					+		4
Нийт	8	8	7	6	6	5	4	4	4	

Эх сурвалж: Судлаачийн боловсруулсан. Тайлбар: + нөөц шийлжүүлдэг, хуваалцдаг

Судалгааны энэ хэсэгт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээнд орох 9 дэд салбар өөр хоорондоо 5 ба түүнээс дээш удаа нөөцөө харилцан хуваалцаж байгааг ач холбогдол өндөр гэж сонгон авсан. Ач холбогдол өндөр гэж сонгогдсон 6 салбараас музей, ном хэвлэл, театрын урлагийг нийгмийн халамж зайлшгүй шаардлагатай салбарт, эдийн засгийн өгөөж өндөртэй салбарт дуу-дүрсний салбарыг оруулж авч үзсэн бол үлдсэн дизайн болон программ хангамж нь бүх салбарт нөөц болж байгаа тул холимог хэлбэртэй буюу эдийн засгийн өгөөж өндөртэй дээр мөн нийгмийн халамж шаарддаг мэт харагдаж байна. Үлдсэн зар сурталчилгаа, гар урлал, архитектур гэх салбарууд нь бусад 4 салбарт нөөцөө хуваалцсан байдал нь тус салбаруудыг харьцангуй бие даасан шинжтэй мэт байх тул эдгээрийг эдийн засгийн өгөөж өндөртэй гэж үзэх үндэслэл болж байна. Дэд салбар тус бүрээр авч үзье.

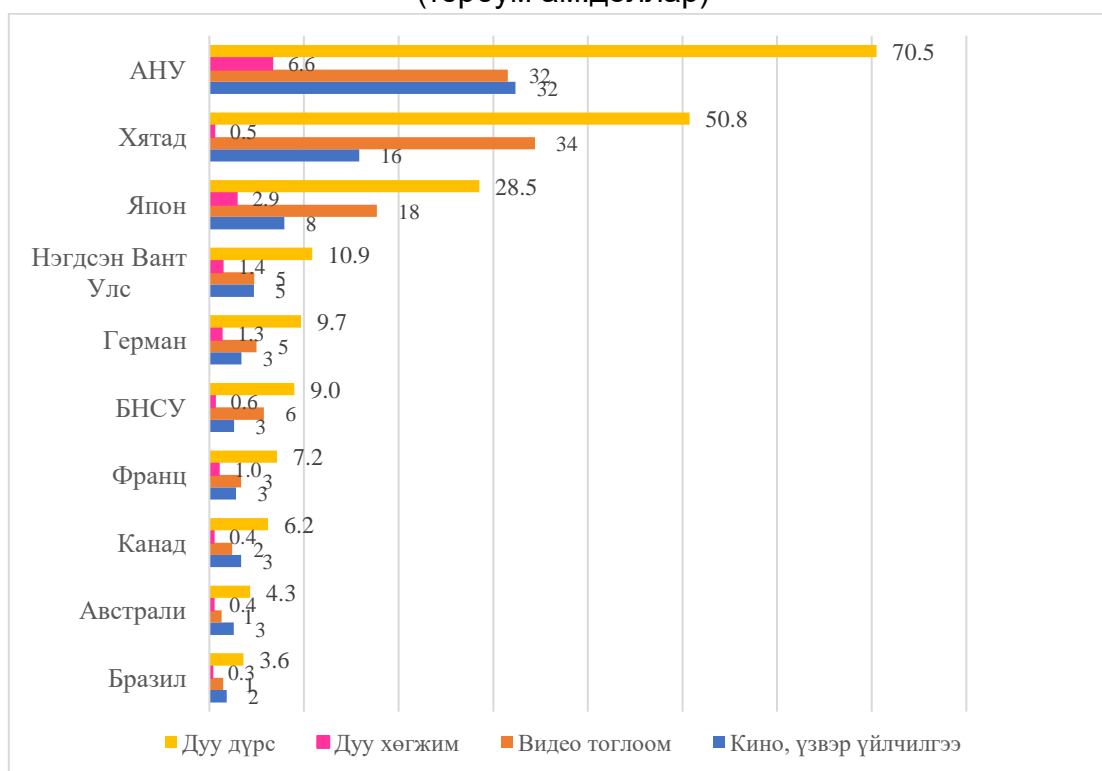
Дуу-дүрсний салбар

Дэлхий даяар хамгийн хурдацтай хөгжиж буй салбаруудын нэг нь дэлгэцийн контент үйлдвэрлэлийн салбар юм. Тэр дундаа контент үйлдвэрлэлийн кино, телевиз, интернет, видео тоглоом зэрэг дуу-дүрсний салбарууд нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг олон улсын түвшинд арилжааны хамгийн хүчирхэг салбар болгож байдаг (Nemels & Goto, 2017, p. 137). Дуу-дүрсний салбарын контент үйлдвэрлэлийн мэдээлэл түгээх онцлог нь нэг талаас улс орныг сурталчлах, соёлын олон талт байдлыг хүлээн зөвшөөрөх хөшүүрэг

болж байдаг ч нөгөө талаас иргэдийн итгэл үнэмшлийг бий болгож байдаг тул улс үндэстний өвөрмөц байдал, оюуны дархлааг хэрхэн авч үлдэх вэ гэдэг асуудал чухал байдаг аж. Жишээлбэл платформд суурилсан зах зээлийн хэт төвлөрөлийг аппликешн ашиглалтын 95 хувь нь 10 -хан улсад төвлөрч байгаас харж болно (UNESCO, 2018, р. 69). Цөөн хэдхэн улсад төвлөрөх томоохон платформууд нь тухайн улсад ажлын байрыг бий болгох, платформд хяналт тавих эрх гээд баялаг бүтээх бүх боломжийг олгож байдаг. Тиймээс улс орнууд платформуудыг өөрийн улс орны эдийн засагт нэмэр болохуйцаар хууль эрх зүй, санхүүгийн таатай орчныг бүрдүүлэх ёстойн дээр дотоодын тоглогч нарын өрсөлдөх чадварыг дээшлүүлэхэд чиглэсэн стратегийн арга хэмжээг хэрэгжүүлэх шаардлагатай (Blázquez, et al., 2021, р. 7).

Дуу-дүрсний салбарт багтах кино, хөгжим, видео тоглоомын борлуулалтаар АНУ, Хятад, Япон, Нэгдсэн Вант Улс, Герман, Солонгос, Франц, Канад, Австрали, Бразил тэргүүтэй 10 улс дэлхийд тэргүүлж байна (Зураг 4).

Зураг 4. Дэлхийн дуу-дүрсний салбарт тэргүүлэгчдийн орлого 2018 он (тэрбум ам.доллар)



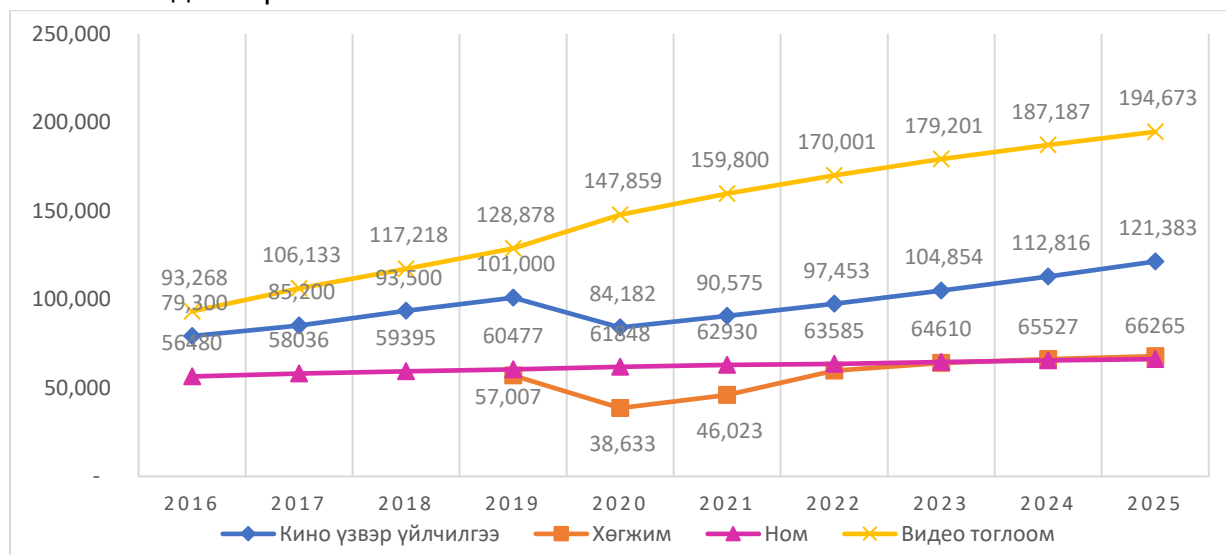
Эх сурвалж: (UNCTAD, 2019), (Statista, 2018), (We PC, 2018)

Эдгээр 10 улс зах зээлийн байр сууриа хадгалах эсвэл өсгөх гэж өөр хоорондоо өрсөлдөх ширүүн өрсөлдөөнд шинэ тоглогч нэвтэрч орж ирэх боломж бараг байхгүй хэдий ч энэ салбарын багтаамж нь тасралтгүй өсч байгаа нь бусад улс оронд зах зээлээ тэлэх боломж бийг сануулсаар байна. Тухайлбал мэдээллийн технологийн хурдацтай хөгжил ялангуяа цар тахлаас улбаатай хөл хорио хүмүүсийн дижитал хэрэглээг эрчимтэй өсгөж, залуучуудын соёлын контентэд нэвтрэх, ашиглах чухал суваг интертет болж байна (KEA, 2021, р. 25).

Жишээ нь: Энэтхэгт 2020 оны 4 сараас 7 сар хүртлэх 4 сарын хугацаанд видео платформуудын хэрэглээ 31%-иар; 2020 онд Индонезид Vidio 225%-иар, Viu 274%-иар, Хятадад Mango TV 708%-иар, Tencent Video 319%-иар тус тус өссөн бол Нэгдсэн Вант Улсад Netflix, Amazon, Disney+ гэх хамгийн түгээмэл 3 видео цацагчдын захиалагч 32 саяд хүрч Sky, Virgin нарын хиймэл дагуулын болон кабелийн төлбөрт телевизийн хэрэглэгчдийн тоо хоёр дахин нэмэгджээ (UNESCO, 2021, р. 35). 2012 онд хойд америк дахь интернет видео контентийн хэрэглэгчдийн бүрэн хэмжээний уран сайхны кино, телевизийн цуврал, хүүхэлдэйн кино контентын хэрэглээ 5 тэрбум долларт ч хүрэхгүй байсан бол 2021 онд 20 тэрбум доллар болж өссөн (DBEI, 2020) ба энэ хэрэглээ 2021-2028 онд 11.50% -иар өсөх төлөвтэй байна (DBMR, 2021). Интернет дагасан контент хэрэглээний өсөлт салбарт шинэ платформ хөгжүүлэх боломж бийг сануулсаар.

Кино үзвэр үйлчилгээ, видео тоглоом, хөгжим ба номын салбарын борлуулалтын орлогын өнгөрсөн ба ирээдүйн төлөвөөс харахад цар тахлын хязгаарлалт, хөл хорионоос улбаатай хүний амьд харилцаа шаарддаг кино үзвэр үйлчилгээ ба хөгжмийн орлого 2020 онд буурсан боловч 2021 оноос өсөх хандлагатай байна. Ерөнхий дүр зургаараа дуу-дүрсний салбарын видео тоглоомын салбар хамгийн өсөлттэй салбар бол үүний дараа кино үзвэр үйлчилгээ удаалж байна. Харин хөгжим болон номын борлуулалт харьцангуй ойролцоо түвшинд тогтвортой орлого олдог мэт байна (Зураг 5).

Зураг 5. Кино үзвэр үйлчилгээ, видео тоглоом, хөгжим, номын орлого /2016-2025 он/ сая ам.доллар



Эх сурвалж: (PWC, 2021) (MPA, 2019, р. 8). Тайлбар: Кино үзвэр үйлчилгээний орлогын төлөвийг PWC -ийн кино театрын борлуулалтын орлогын 2016 -2025 оны мэдээлэл ба MPA -ийн 2015-2019 оны тоон мэдээлэл зэрэгт харьцуулсан дүн шинжилгээг хийж дундаж өсөлтийг 8 хувиар тооцсон.

Дуу-дүрсний салбар нь нийгэм, эдийн засаг, соёлын салбарт өндөр ач холбогдолтой. Үүнийг эдийн засагт оруулах нэмүү өтгөөс гадна салбарын ажиллах хүчний өндөр хэрэгцээ ба мэдээлэл түгээх чадвараар тайлбарлаж болно. Тухайлбал энэ салбарт ажиллах хүчний хэрэгцээ өндөр байдаг тул

хөдөлмөрийн хөлс багатай улс орны өндөр ур чадвартай ч өрсөлдөх нөхцөл хомс ажиллах хүчийг ажлын байраар хангах боломж олгож байдаг. Жишээлбэл зөвхөн Жеймс Бонд цувралын Skyfall киног бүтээх ажилд 1007 хүн оролцож байсныг дурдаж болно (Debande & Chetrit, 2001, p. 8), (Barnes, 2015, p. 19). Түүнчлэн, дуу-дүрсний салбар нь аялал жуулчлал, бараа бүтээгдэхүүний борлуулалтыг нэмэгдүүлдэгийн зэрэгцээ улс орныг ерөнхийд нь сурталчилж байдаг (Barnes, 2015, p. 36). Үүнээс гадна байгаль орчны үүднээс авч үзвэл салбар нь харьцангуй цэвэр бөгөөд энэ хэрээр салбарыг тогтвортой үйлдвэрлэлд зүй ёсоор оруулах үндэслэл болдог. Тиймээс ч засгийн газрууд дуу-дүрсний салбарын үйл ажиллагааг улс орондоо эрчимжүүлснээр эдийн засгийн чухал үр өгөөжийг авч ирнэ гэдэг хүлээлттэй байдаг.

Үүнээс гадна дуу-дүрсний салбар нь мэдээллийг иргэдэд хүртээмжтэйгээр түгээх замаар тэдний итгэл үнэмшлийг бий болгож соёлын олон талт байдлыг сурталчлах хэвлэл мэдээллийн чухал үүргийг гүйцэтгэдэг (Hemels & Goto, 2017, p. 138). Салбарын мэдээлэл түгээх энэ онцлог нь улс орнуудад өөрсдийн соёлын өвөрмөц дархлааг авч үлдэх соёлын бодлогын суурь болдог. Нөгөө талаар тухайн улс орны хэл соёлын өвөрмөц байдал нь соёлын контентын зах зээлийг хязгаарлагдмал хүрээнд оруулчихдаг. Ийм нөхцөл байдал нь салбарт оруулах хөрөнгө оруулалтын зардлыг өсгөдөгөөс гадна хувийн эх үүсвэрээс нэмэлт хөрөнгө оруулалтыг татахад хүндрэлтэй байдлыг бий болгодог. Иймээс дуу-дүрсний бүтээлийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх, шилжүүлэх, хэрэглээ гэх өртгийн гинжин холбооны үе шатуудад дэмжлэгийг зохистойгоор хэрэгжүүлэх шаардлага бий болдог юм. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дуу-дүрсний контент үйлдвэрлэлийн онцлог салбарууд болох кино, видео тоглоом, ухаалаг утас, ТВ, дуу хөгжмийн салбаруудыг доор авч үзлээ.

Кино

Дэлгэцийн продокшин үйлдвэрлэл нь богино хугацаанд үр өгөөж өгдөгийн дээр эдийн засгийн бусад салбарт нэмүү өртгийг давхар бий болгож байдаг эдийн засгийн ач холбогдол өндөр салбар юм. Чухамдаа дэлгэцийн бүтээлийн үр шим нь түүний бүтээх үйл явцад болон бүтээсний дараах ашиг орлогын нэгдлээр илэрхийлэгддэг. Бүтээл бүтээх үйл явцад олон талт этгээдүүд оролцож, өөр өөрсдийн салбарт ашиг орлого олж байдаг. Тухайлбал дэлхийн дэлгэцийн продокшин үйлдвэрлэл 2019 онд 514 тэрбумыг эдийн засагт оруулсан байна. Үүний 177 тэрбум ам.долларыг шууд үйлдвэрлэлд, 237 тэрбум ам.долларыг шууд бус болон дагалдах үйлдвэрлэлд зарцуулсан (Forde, et al., 2020, p. 6) бол 100 тэрбум ам.долларын орлогыг кино борлуулалтаас олжээ (Logia, 2021). Кино үйлдвэрлэлийн эдийн засгийн энэ боломжийг өөртөө шингээхийн тулд улс орнууд төрөл бүрийн татварын дэмжлэгийг хэрэгжүүлж байна. Жишээлбэл 2019 оны 5 сарын байдлаар дэлгэцийн бүтээлийн төслийг өөрийн газар оронд хэрэгжүүлэх зорилготой 97 автомат татварын дэмжлэгийг АНУ (9 муж), Австриал

(3 төрөл), Канад (3 муж), Герман (3 төрөл), Унгар, Ирланд, Шинэ Зеланд, Нэгдсэн Вант Улсууд хэрэгжүүлж байснаас харж болно (Olsberg SPI, 2019, p. 4).

Цар тахлын улмаас ерөнхий дүр зургаараа уналтад ороод байгаа эдийн засгийг өндөр хурдтайгаар сэрээх гол салбар нь дэлгэцийн продакшин гэдэгтэй олон улс орны засгийн газрууд санал нэгдэж байна. Хэдийгээр цар тахлын хязгаарлалтаас үүдэлтэйгээр кино театрууд хаагдаж, нээлтүүд хойшлогдож, үзүүлбэрүүд цуцлагдаж, кассууд хаалга аа барьснаас болж кино салбар 2020 оны 3-р сарын дунд үед 7 тэрбум ам.долларын алдагдал хүлээсэн хэдий ч (DBE1, 2020) цар тахлын нөлөө 2020 оны дэлхийн дэлгэцийн продакшин үйлдвэрлэлийн өсөлтөд тийм ч хүндээр тусахгүйгээр зогсохгүй эдийн засагт оруулах салбарын зарцуулалт шинэ дээд амжилтыг тогтоох хүлээлт байгааг мэргэжилтнүүд онцолсоор байна. Энэ ч үүднээс улс орнууд цар тахлын дараа кино үйлдвэрлэлийн салбарыг эрчимжүүлэх бэлтгэлийг хэдийнээс хийгээд эхэлжээ. Тухайлбал Австрали (3.4 сая ам.доллар) болон Күйнсланд (3.3 сая ам.доллар) зах зээлд гарахад бэлэн байгаа болон хөл хорионоос үүдэлтэй зураг авалтаа зогсоосон кино пропдакшинуудыг дэмжих санхүүжилтэд төсөвлөжээ. Түүнчлэн Австралид кино үйлдвэрлэлийг дэмжих “Хөгжлийн Сан”-ийн санхүүжилтийг хоёр дахин нэмэгдүүлж байгаа бол Канадад кино, хэвлэл мэдээллийн татварын хөнгөлөлтөд хамрагдах үйл явцыг хялбаршуулж, Шинэ Зеландад кино салбарын мэргэжилтнийг тус улсад нэвтрэх “бусад зайлшгүй шаардлагатай ажилчид” -ын тусгай визний ангиллыг нэвтрүүлсэн байна (Forde, et al., 2020, pp. 5, 9).

Olsberg SPI -ын 2020 онд хийсэн дэлгэцийн 5 бүтээлд хийсэн судалгаа ихээхэн анхаарал татаж байна. Судалгаагаар дэлгэцийн бүтээл бүтээхэд нэр бүхий 13 салбар (бизнесийн дэмжлэг; барилга; зургийн эффект ба интерактив; аялал ба тээвэр; зочид буудал, нийтийн хоол; санхүү ба хууль эрх зүй; үл хөдлөх хөрөнгө; хувцас загвар ба гоо сайхан; хөгжим ба жүжиглэх урлаг; эрчим хүч ба тоног төхөөрөмж; аюулгүй байдал ба хамгаалалт; сургалт ба боловсрол; эрүүл мэнд ба анагаах ухаан)-ын оролцоо бийг тоосноос гадна эдгээр салбаруудад зураг авалтын аль цаг үед хамгийн их зарцуулалт хийддэг болохыг илрүүлсэн.

Сонгон авсан дэлгэцийн 5 бүтээлийг бүтээхэд дурдсан 13 салбарт зарцуулсан зардлын харьцуулсан байдлаар зардлын хувь хэмжээг тогтоожээ. Судалгааны үр дүнгээс жишээ татвал, бага төсөвтэй (6 сая ам.доллар) киног бүтээхэд 1.9 сая ам.долларыг дэлгэцийн үйлдвэрлэлд зарцуулж, үлдсэн 4,1 сая ам.долларыг бусад салбарт зарцуулсан дүр зурагтай байгаа бол 20 сая ам.доллараар бүтсэн дунд хэмжээний төсөвтэй киноны зардлын 30.2 хувь буюу 6 сая долларыг дэлгэцийн үйлдвэрлэлд зарцуулж, үлдсэн 14 сая долларыг бусад салбарт зарцуулсан байна. Харин 200 сая ам.долларын өртөгтэй томоохон хэмжээний кино нь 85 сая ам.доллар буюу нийт зардлын 42.5 хувийг дэлгэцийн үйлдвэрлэлд зарцуулж үлдсэн 57.5 хувьд ногдох 115 саяыг бусад 13 салбарт тус тус зарцуулсан байна (Хүснэгт 10).

Хүснэгт 10. Бизнесийн бусад салбарт зарцуулах зардлын эзлэх хувь

Бизнесийн салбар	Томоохон хэмжээний төсөвтэй кино (\$220 сая) %	Дунд хэмжээний төсөвтэй кино (\$20 сая) %	Бага төсөвтэй кино (\$6 сая) %	Бүрэн хэмжээний ТВ цуврал (\$70 сая) %	Дунд зэргийн төсөвтэй ТВ цуврал (\$13 сая) %	Дундаж %
Дэлгэцийн үйлдвэрлэл	42.5	30.2	32.1	37.3	23.3	33.1
Бизнесийн дэмжлэг	11.4	16.0	5.8	11.9	15.9	12.2
Барилга	14.6	5.5	2.6	24.6	8.5	11.2
Зургийн эффе́кт ба интерактив	12.5	6.4	1.8	8.1	4.5	6.7
Аялал ба тээвэр	4.3	8.3	16.8	1.3	9.8	8.1
Зочид буудал, нийтийн хоол	2.3	3.6	10.6	3.6	12.8	6.6
Санхүү ба хууль эрх зүй	1.5	6.8	11.5	1.3	6.7	5.6
Үл хөдлөх хөрөнгө	1.6	9.7	7.6	2.2	6.4	5.5
Хувцас загвар ба гоо сайхан	4.6	2.2	7.6	5.4	5.8	5.1
Хөгжим ба жүжиглэх урлаг	2.7	6.4	2.2	2.8	3.4	3.5
Эрчим хүч ба бусад хэрэгслүүд	1.1	1.0	0.3	1.0	0.4	0.8
Аюулгүй байдал ба хамгаалалт	0.5	1.2	0.2	0.2	1.4	0.7
Сургалт ба боловсрол	0.1	1.2	0.7	0.1	0.8	0.6
Эрүүл мэнд ба анагаах ухаан	0.3	1.5	0.2	0.2	0.3	0.5
Нийт хувь	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Эх сурвалж: (Forde, et al., 2020, p. 8)

Түүнчлэн Olsberg SPI-ийн судалгаанд дэлгэцийн бүтээлийн продакшин үйлдвэрлэлийг 7 хоногуудын мөчлөгтэйгөөр ерөнхий үйл ажиллагааны явцыг хувааж авч үзжээ. Дэлгэрцийн бүтээл бүтээх энэ үйл явц нь үндсэндээ:

- зураг авалтын өмнөх 7 хоногууд,
- зураг авалтын 7 хоногууд,
- зураг авалтын дараах 7 хоногуудад хуваагддаг байна.

Дэлгэцийн бүтээл бүтээх цаг хугацааны эдгээр мөчлөгүүдээс зураг авалтын 7 хоногуудад хамгийн их санхүүгийн зарцуулалт хийгддэг (Forde, et al., 2020, p. 21) Тухайлбал томоохон киноны зураг авалтын хувьд долоо хоногт дунджаар 9.9 сая ам.долларыг буюу нийт зардлын 72%-ийг зураг авалтын 16 долоо хоногийн дотор зарцуулдаг бол дунд хэмжээний төсөвтэй кино нийт зардлын 69%-ийг буюу 2 сарын хугацаанд 13.8 сая зарцуулжээ (Хүснэгт 11).

Эндээс улс орнууд дэлгэцийн бүтээлийн зураг авалтыг өөрийн оронд хийлгэх сонирхол асар өндөр байдаг шалтгаан тодорхой харагдана.

Хүснэгт 11. Кино зураг авалтын үеийн зарлагын ерөнхий тойм

Төсөл	Нийт төсөв (ам.доллар)	Зураг авалтын үед гарах зарцуулалт (ам.доллар)	Зарцуулалт (хувь)	Зураг авалтын тоо (7 хоног)	Зураг авалтын 7 хоногийн дундаж (ам.доллар)
Томоохон кино	220 сая	158.7 сая	72%	16	9.9 сая
Дунд хэмжээний төсөвтэй кино	20 сая	13.8 сая	69%	8	1.72 сая
Бага төсөвтэй кино	6 сая	3.4 сая	57%	6	0.6 сая
Бүрэн хэмжээний ТВ цуврал	70 сая	43.2 сая	61%	17	2.6 сая
Дунд зэргийн төсөвтэй ТВ цуврал	13 сая	9.5 сая	73%	12	0.8 сая

Эх сурвалж: (Forde, et al., 2020, p. 21)

Видео тоглоом

Бидний мэдэх Pokémon видео тоглоом анх 1996 онд Японд бүтээгдэж байсан гарлын улсаар хязгаарлагдахгүй дэлхий дахинд франчайз болон хөгжихдөө цуврал ном, анимэ, кино, бусад холбоотой бүтээгдэхүүн болон өргөжиж, зах зээлийн үнэлгээ нь 2020 онд 15 тэрбум ам.долларт хүрчээ. Дэлхийн видео тоглоомын зах зээл 1982 онд хэмжигдэж байсан 17 тэрбум ам.доллараас 2019 онд 152 тэрбум болсон гэдгээс харвал зөвхөн Pokémon франчайз дангаараа дэлхийн видео тоглоомын зах зээлийн 10 хувийг бүрдүүлж байна (Brian, 2021, p. 3).

Цар тахлын үеэр хүмүүс гэртээ хөл хорионд байсны үр дүнд видео тоглоомын борлуулалт дэлхий дахинд эрс нэмэгджээ. Тухайлбал IDC (International Data Corporation) -ийн мэдээлснээр дэлхийн видео тоглоомын орлого 2020 онд 20% -иар өсч 179.7 тэрбум ам.долларт хүрэх төлөвтэй байна. Энэ нь видео тоглоомын салбарыг дэлхийн кино салбарын 100 тэрбум ам.долларын орлого (Logia, 2021) ба Хойд америкийн спортын салбарыг нэгтгэсэн (PwC -ээс Хойд америкийн спорт 2020 онд 75 тэрбум доллар давсан орлого олно гэж тооцоолсон)-ээс илүү их мөнгө олох салбар болгож байна (Witkowski, 2021).

Бүс нутгийн хувьд ази номхон далайн улсууд видео тоглоомын салбарын үнэлгээгээр тэргүүсэн хэвээр байна. Латин америк болон европ, дундад ази, африкийн бүс нутгийн улсууд нэг нэгнийхээ мөрийг даран ойролцоо үнэлгээтэй яваа бол харин хойд америк сүүл мушгиж байна (Зураг 6).

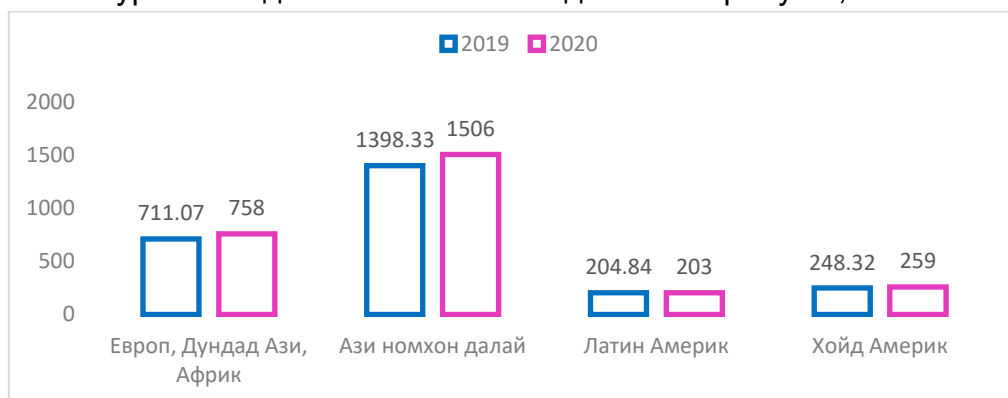
Зураг 6. Видео тоглоомын салбарын үнэлгээ /бүс нутаг, тэрбум ам.доллар/



Эх сурвалж: (We PC, 2018)

Цар тахлын үед видео тоглоом тоглогчдын тоо ази номхон далай бүс нутагт хамгийн өндөр буюу 7%-иар өссөн бол европ, дундад ази, африкт 6%-иар удаалж харин хойд америкт 4% байв. Латин америкийн бүс нутагт 0.9%-иар буурчээ (Зураг 7).

Зураг 7. Видео тоглоом тоглогчдын тоо /бүс нутаг, сая тоглогч/

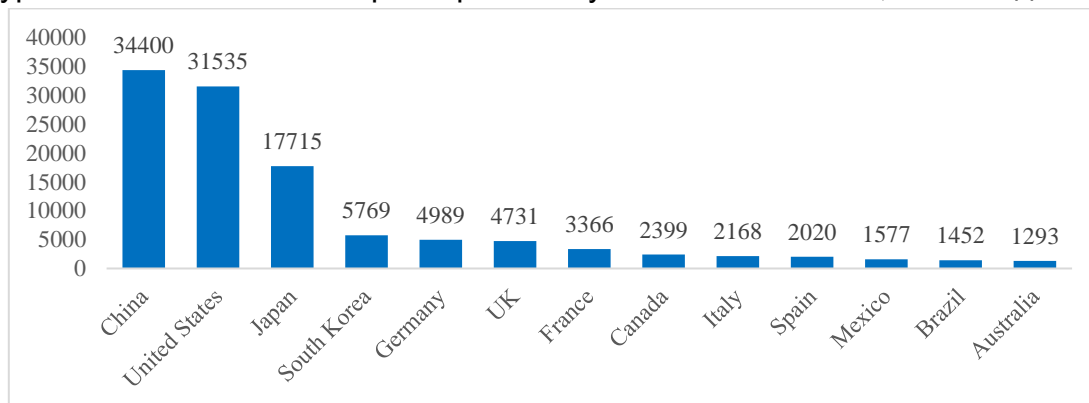


Эх сурвалж: (We PC, 2018)

Ази номхон далайн бүс нутаг видео тоглоом тоглогчдын тоо ба салбарын үнэлгээний аль алинд нь тэрүүлж байна. Харин европ, дундад ази, африкт тоглоом тоглогчдын тоогоор үлдсэн хоёр бүсээс 3 дахин их ч салбарын үнэлгээ нь латин америктай ойролцоо дүр зурагтай байна. Хойд америкийн бүс нутаг тоглогчдын тоогоор латин америкаас үл ялиг их ч зах зээлийн үнэлгээ нь 6 дахин бага гэх мэдээлэлүүдээс латин америк нь цөөн тооны чанартай тоглогчтой гэж дүгнэж болохоор байна.

Бүс нутгийн дүр зураг улс орны түвшинд арай өөр дүр зурагтай байна. Тухайлбал ази номхон далайн бүс нутаг төдийгүй дэлхийд Хятад Улс видео тоглоомын салбарт тэргүүлж байна. 2021 оны тоглоомын салбарын статистик мэдээгээр Хятад улс 2020 онд 40.8 тэрбум ам.долларын орлого олж, дэлхийн хамгийн том тоглогчийн байр сууриа хадгалжээ (Зураг 8). Хэдийгээр 2020 оны эхний улиралд АНУ дахь видео тоглоомын салбарын нийт хэрэглэгчдийн хэрэглээ өнгөрсөн оны мөн үетэй харьцуулахад 9%-иар өсч 10.86 тэрбум долларт хүрч рекорд тогтоосон боловч тус улс салбараас 36.92 тэрбум ам.доллар олж салбартаа хоёрдугаарт бичигджээ (DBEI, 2020), (Dobrilova, 2021).

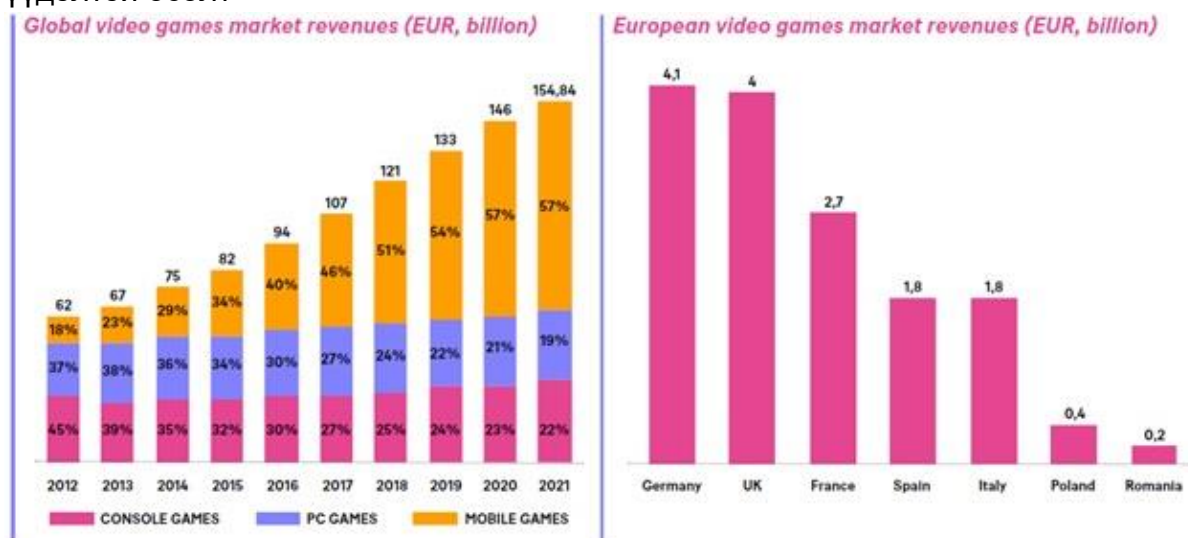
Зураг 8. Тоглоомын салбарын орлогын хувь хэмжээ 2018 он, /сая ам.доллар/



Эх сурвалж: (We PC, 2018)

Шинэ технологийн өргөжилт видео тоглоомын салбарыг зурагт, компьютерын хэрэглээг гар утсаар тэлэхэд нөлөөлж үсрэнгүй хөгжлийг авч ирж байна. Жишээлбэл 2012 онд гар утасны видео тоглоомын орлого 11.16 тэрбум евро байсан бол 2021 онд 88.26 тэрбум евро болтол өсөх дүр зурагтайгаар тасралтгүй 9 жилийн өсөлтөө батлахаар байна (КЕА, 2019, р. 21). Харин зурагт, компьютерийн видео тоглоомын орлого тогтмол мэт ч өсөлтийн хувь нь тасралтгүй буурч буй дүр зурагтай байна (Зураг 9).

Зураг 9. Дэлхийн видео тоглоомын зах зээлийн шинэ технологийн өргөжилтөөс үүдэлтэй өсөлт



Эх сурвалж: (КЕА, 2019, р. 21)

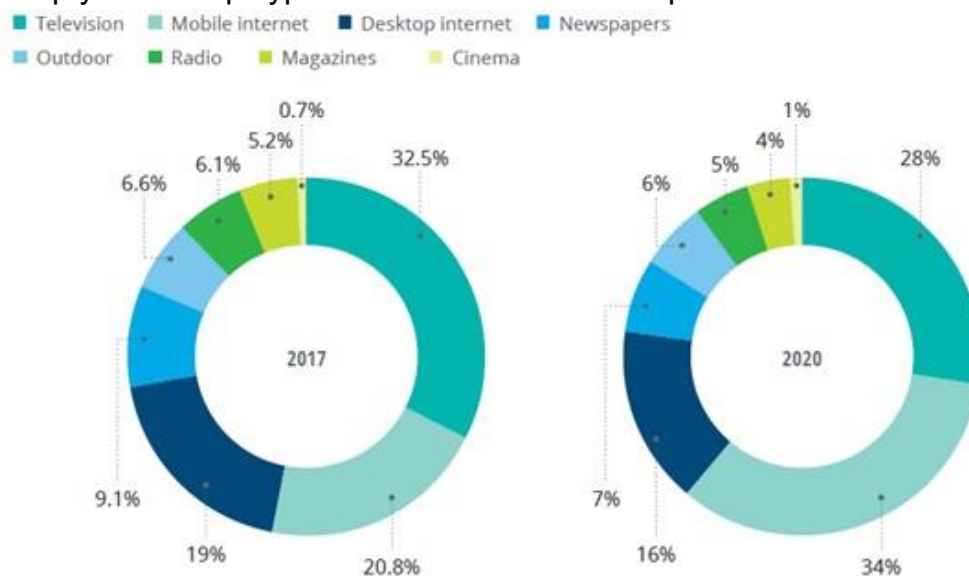
2018 оны байдлаар Европын холбоо нь дэлхийн видео тоглоомын зах зээлийн 12 орчим хувийг эзэлж, 15 тэрбум еврогийн орлого олж байжээ. Хамгийн том зах зээлийг Герман, Нэгдсэн Вант Улс эзэлж тэдгээрийн араас Франц, Испани, Итали жагсаж байв.

Ухаалаг утас

Ухаалаг утасны хэрэглээ тасралтгүй өсч хүмүүс кино, ТВ цуврал, видео үзэж, музейд зочилж, цахим ном уншиж, тоглолтын тасалбар захиалж, клип, тоглолт үзэж, хөгжим сонсч, тоглоом тоглож, дизайн бүтээж, зураг зурж, подкаст сонч, төрөл бүрийн мэдээлэл хүлээн авч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бараг бүх бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг хүртэж байна.

Ухаалаг утасны борлуулалтыг 2020 онд 484 тэрбум ам.долларт хүрч өнгөрсөн оны мөн үеэс 6% өсөлттэй байна гэсэн бол ухаалаг утсыг дэмжигч бүтээгдэхүүний орлого 2020 онд 459 тэрбум долларт хүрч өнгөрсөн оны мөн үетэй харьцуулвал 15% өсөлттэй буюу 58 тэрбум доллараар өсөх хүлээлттэй байна. Өөрөөр хэлбэл ухаалаг утасны салбар 900 тэрбум ам.доллараар үнэлэгдэж байгаа бөгөөд ухаалаг утасны программ хангамжийг дагасан төрөл бүрийн аппликешн, селфи, ая, тоглоом, зар сурталчилгаа гээд хөврөх ухаалаг утсыг дэмжигч тоо томшгүй бүтээгдэхүүний орлого хэдхэн жилийн дотор гар утасны өөрийнх нь борлуулалтын орлогоос давах төлөвтэй байна (Kaji, et al., 2020, p. 58). Deloitte-оос ухаалаг утасны зар сурталчилгаанаас олох орлого 2020 онд 176 тэрбум доллар болж жилээс жилд 18% өсөлттэй байна гэж тооцоолсон (Kaji, et al., 2020, p. 62). Өөрөөр хэлбэл анх удаа гар утасны зар сурталчилгааны орлого ТВ-ын зар сурталчилгааны орлогыг гүйцэхээр байна. Зар сурталчилгаанаас олох гар утасны орлого 2017-2020 оны хооронд 13.2%-иар өссөн бол мөн хугацаанд ТВ-ынх 4.7%-иар буурчээ. Энэ өсөлтийг хадгалагдахад гар утасны тасралтгүй шинэчлэгдэж буй загвар нөлөөлнө гэжээ (Зураг 10).

Зураг 10. Гар утасны зар сурталчилгааны 2020 оны орлогын төлөв



R Source: Zenith, Advertising expenditure forecasts September 2019, September 2019.

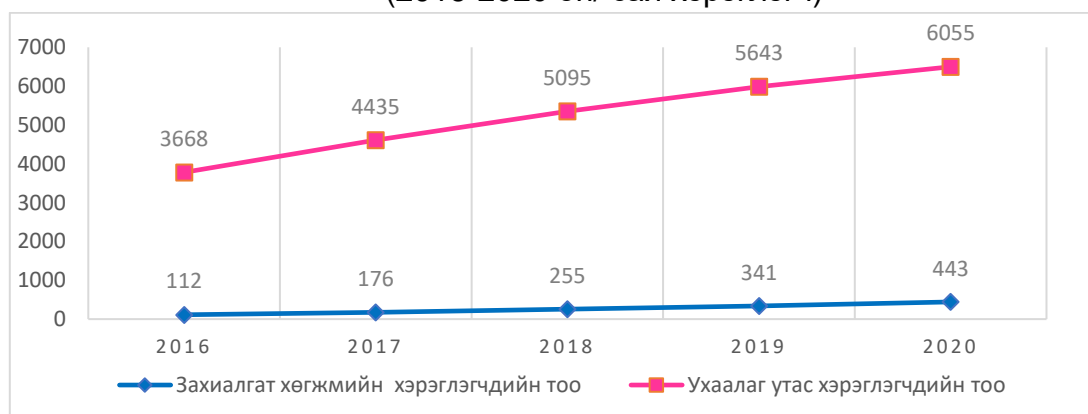
Эх сурвалж: (Kaji, et al., 2020, p. 62).

Ухаалаг утасны өргөн хэрэглээ нь ухаалаг утас дагасан программ хангамжийг хөгжүүлэх шинэ боломж бийг сануулж байна.

Хөгжим

Хөгжмийн салбар нь технологийн өөрчлөлтөд шууд захирагдаж байдаг ч ашиг орлого олох тал дээр технологийн хурдтайгаа нийцэлгүй хөгжсөөр иржээ. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бүх салбарууд дотроос хөгжмийн салбар нь дижитал хулгай, гар дээрх борлуулалт буурах (өндөр ашигтай жижиглэн худалдааны цэгүүдээс хол байх), мөнгө олох зорилготой түгээлтийн шинэ сувгуудын хөгжүүлэлт (Apple – iTunes-ийн дуу татаж авахад үнийг салбараас хамааралгүйгээр тогтоох тохиргоо) зэрэг дижитал хувьсгалаас болж хамгийн их хохирол амсаж байгаа. Хөгжмийн салбарын энэхүү доголдол нь шинэ хүчирхэг дижитал платформ ба хэрэглээний шинэ хэв маяг буюу тэр дундаа гар утаснаас дуу хөгжим шууд цацах өсөлт ба хөгжүүлэлтээс үүдэлтэй. Төлбөр төлөхгүйгээр сүлжээнээс сүлжээнд шууд нэвтрэх систем (Napster), хулгайн цахим хуудас зэргээс болж салбар нь удаан хугацааны турш мөнгө олох боломжгүй явсаар ирсэн. Иймээс ч дижитал эрхээ хамгаалахад маш их энерги, хүч чармайлтыг зарцуулсны үр дүнд хэт өндөр гэмээр хамгаалалтыг нэвтрүүлээд байгаа. Салбарынхны түгшээж буй гол асуудал бол хөгжмийг үнэ, төлбөргүй хэрэглээд хэвшчихсэн хэрэглэгчид тэр дундаа залуу үеийнхэн мөнгө төлж хөгжим хэрэглэхгүй байх вий гэх айдас юм (Voldere, et al., 2017, p. 133). Тоон мэдээллээс харвал 2016-2020 оны хооронд дэлхий дээр захиалгат хөгжмийг төлбөр төлж хүлээн авдаг хэрэглэгчдийн тоо жилд дунджаар 41.42 хувийн өсөлттэй байгаа хэдий ч хэрэглэгчдийн энэ тоон өсөлт ухаалаг утас хэрэглэгчдийн тоотой харьцуулвал, дунджаар 5.8%-ийг эзлэж байна (Зураг 11).

Зураг 11. Захиалгат хөгжмийн хэрэглэгчид ба ухаалаг утас хэрэглэгчдийн тоо (2016-2020 он/ сая хэрэглэгч)



Эх сурвалж: (Statista, 2021), (MBWW, 2016), (IFPI, 2017) (Stassen, 2018), (IFPI, 2019), (IFPI, 2021)

Дэлхийн хөгжмийн салбарын зах зээл - 2020 оны гол статистикууд (IFPI, 2021, p. 13): 2020 онд дуу хөгжмийн орлого 21.6 тэрбум долларт хүрч, 2019 оныхоос 7.4% -иар өсч, дараалсан зургаа дахь жилдээ өссөн байна. Өсөлт нь шууд цацалтын (streaming) орлого буюу тэр дундаа захиалгат (subscription) цацалтын төлбөрөөс үүдэлтэй байв. Захиалгат цацалтын орлого нь бусад формат дахь орлогын бууралтыг нөхсөнөөс илүү байжээ.

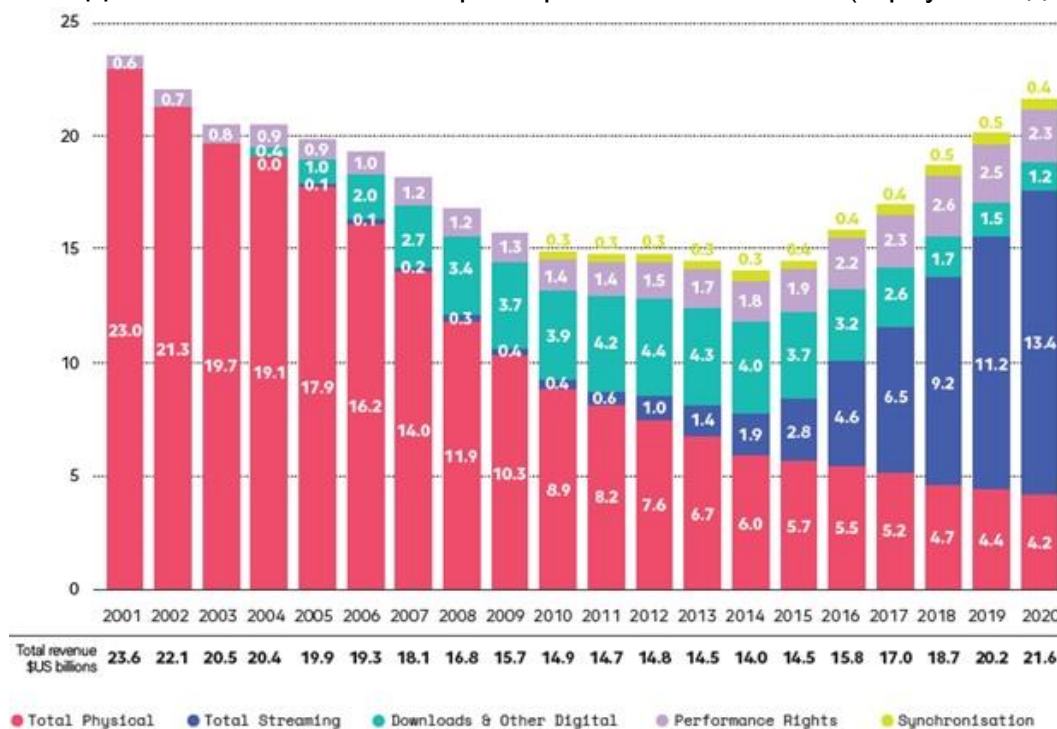
- *Шууд цацалт (streaming)* – 2020 онд шууд цацалтын орлого 19.9% -иар өсч 13.4 тэрбум доллар болжээ. Үүнд төлбөртэй захиалгат шууд цацалт 18.5%-иар өссөн нь гол түлхэц болсон байна. Түүнчлэн шууд цацалт нь дэлхийн дуу хөгжмийн орлогын 62.1% -ийг эзэлж хамгийн өндөр үзүүлэлтийг үзүүлэв. Энэ нь дэлхий дээрх хөгжмийн 48 зах зээлийн орлогын талаас илүү хувийг эзэлж байсан бөгөөд 2019 онтой харьцуулвал 12 зах зээлээр нэмэгдсэн байдаг.
- *Татаж авах (downloads)* – Хөгжмийн хэрэглээ нь 2020 онд өмчлөлийн загвараас нэвтрэх загвар руу шилжиж, татаж авалт болон бусад дижитал орлого 15.7% -иар буурсан байна. Тогтмол татаж авалтын орлого 17.3% -иар буурч, нийт орлогын 6% -иас бага буюу 1.2 тэрбум доллараас дөнгөж давсан орлого олжээ.
- *Гар дээрх борлуулалт (physical)* – Гар дээрээс борлуулсан орлого 2020 онд 4.7% -иар буурч, нийт 4.2 тэрбум ам.доллар болжээ. Энэ нь өмнөх оныхоос бага зэрэг буурсан үзүүлэлт юм (өмнөх оны 5.3%). CD борлуулалтаас олох орлого буурсан (11.9% -иар буурсан) -тай зэрэгцэн Vinyl -ийн орлого 23.5% -иар өсч 2019 оны 6.1% байсантай харьцуулахад огцом өсөлт үзүүлжээ.
- *Тоглолтын эрх (Performance right)* – Олон нийтийн болон өргөн нэвтрүүлгийн нэвтрүүлэгчид, газруудаас бичсэн хөгжмийг ашиглах нь 2020 онд 10.1% -иар буурсан бөгөөд Ковид-19 цар тахал нь олон нийтэд зориулсан тоглолтын орлогод нөлөөлж, тус салбарын 10 гаруй жилийн тасралтгүй өсөлтийг тасалдуулжээ.
- *Синхрончлолын орлого (Synchronization)* - Зар сурталчилгаа, кино, тоглоом, ТВ -д хөгжим ашиглах нь 2019 онд 4.4% -иар өссөн хэдий ч цар тахлын хөл хорионы хязгаарлалтаас үүдэлтэй үйлдвэрлэлийн саатлаас болж 2020 онд 9.4% -иар буурчээ. Sync -ийн дэлхийн нийт орлого 2019 онд бүртгэгдсэн 2.4% -аас үл ялиг бага (2.0%) байв.

2020 онд азийн хөгжмийн салбар өмнөх оны мөн үетэй харьцуулахад 9.5% -иар өсчээ. Мөн энэ жил азийн дижитал орлого бүс нутгийнхаа нийт орлогын 50% -иас давсан анхны тохиолдол болов. Ази нь 29.9%-ийн онцгой өсөлтөөр хамгийн хурдацтай хөгжиж буй бүс нутаг болох байсан ч бүс нутагтаа хамгийн том зах зээл болох Япон улсын орлого 2020 онд 2.1% -иар буурсан нь ангилалыг нэг шатаар хойш татаж латин америкийн ард оруулжээ. 2020 он K-Pop-ийн хувьд рекорд тогтоосон жил байв. Өмнөд Солонгос 44.8% -ийн өсөлтөд хүрч, хамгийн хурдацтай хөгжиж буй томоохон зах зээлийн байр суурийг эзэлж байна. IFPI-ийн захиалгаар Oxford Economics-ийн хийсэн нарийвчилсан судалгаагаар Европын хөгжмийн салбар бүс нутагтаа хоёр сая ажлын байрыг бий болгож, Европын холбоо, Нэгдсэн Вант Улсын эдийн засагт жил бүр 81.9 тэрбум еврогийн хувь нэмрийг оруулдаг байна (IFPI, 2021, p. 14; 41).

Дэлхийн хөгжмийн бичлэгийн салбарын 2001 – 2020 оны хоорондох орлогын мэдээллээс харвал хөгжмийг гар дээрх борлуулалт болон татаж авах

үйлчилгээ тасралтгүй буурч байгаа бол эсрэгээрээ шууд цацалт тасралтгүй огцом өсөлттэй байна. Харин тоглолтын эрхээс олох орлогын өсөлтийн хувь хэмжээ бага хэдий ч тасралтгүй бол синхрончлолынх харьцангуй тогтвортой байдаг гэх дүр зураг ажиглагдаж байна (Зураг 12).

Зураг 12. Дэлхийн хөгжмийн салбарын орлого 2001 -2020 он (тэрбум. ам.доллар)



Эх сурвалж: (IFPI, 2021, р. 11)

Европод интернет хэрэглэгчдийн дунд хийсэн судалгаанд залуусын 90% нь хөгжмийг интернетээр дамжуулан хэрэглэж байгаа бол 55-74 насныхны хэрэглээ 54% байна (KEA, 2021, р. 25). Залуу үеийнхний интернет хэрэглээний энэ дадал подкаст хөгжүүлэлтийг эрчимжүүлэх болжээ. Интернетийн хурд, гар утаснаас нэвтрэх боломж зэрэг нь богино видео контент, подкаст гэх мэт аудио контентийн өсөлтийг өдөөж байгаа бөгөөд мэргэжилтнүүдийн зүгээс подкастыг улам бүр өрсөлдөх чадвартай зах зээл болох тухай таамаглалыг дэвшүүлсээр байна. Дэлхийн подкастын зах зээл 2020 онд 30 хувиар өсч, 1.1 тэрбум ам.долларт хүрч, анх удаа 1 тэрбум ам.долларыг давах болно гэж Deloitte таамагласан (Stewart, Casey, & Wigginton, 2019, р. 106). Подкастыг үйлдвэрлэхэд зардал харьцангуй бага тул одоогийн радио станц, цэвэр хөгжмийн үйлчилгээний тоглогчидтой өрсөлдөхийн зэрэгцээ хэвлэл мэдээллийн салбар дахь хэрэглээ нь мэдэгдэхүйц нэмэгдэж байгаа аж. Жишээлбэл хөгжмийн шууд цацалтын үйлчилгээг үзүүлэгч Spotify-ын подкаст сонсогчдын тоо 2019 онд 50% -иар өсч, подкастын хэд хэдэн зах зээл дээр тэргүүлж, Apple-ийн подкаст программийг гүйцэж түрүүлсэн байна (Reuters, 2020).

Хамгийн сүүлийн үеийн байдлаар, Spotify -ийн 365 сая идэвхтэй хэрэглэгчид 70 сая гаруй тракс доторх подкастын 2.9 сая гаруй сэдвийг үнэ

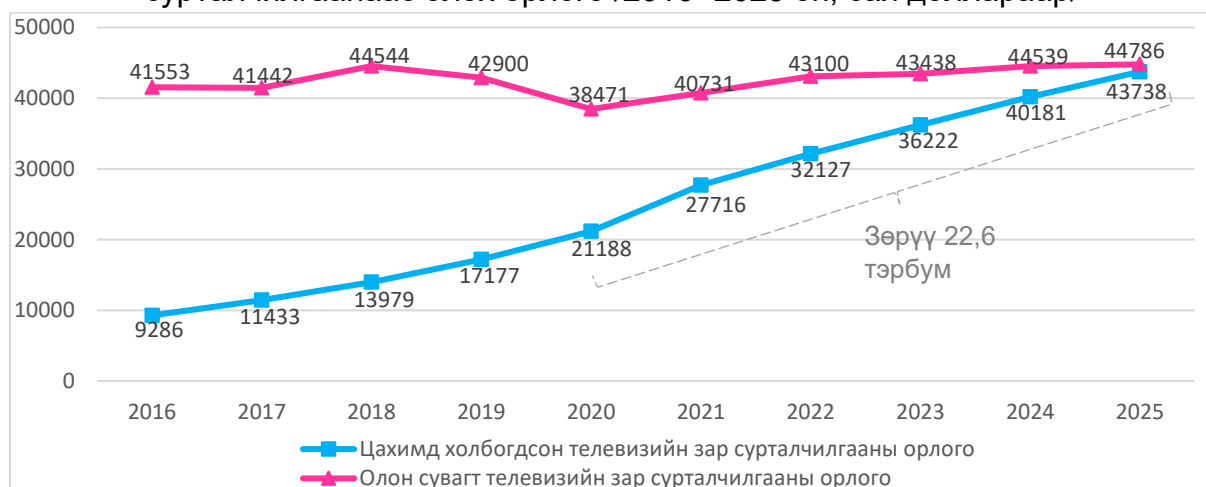
төлбөргүйгээр хүлээн авч байв. 2020 оны 9 сарын байдлаар подкаст сонсогчдын тоо өмнөх оны мөн үетэй харьцуулахад 108%-иар өсчээ. Харин тухайлсан сэдвээр подкаст сонсогчдын (2020 оны 1 сараас 11 сар) тоог өмнөх оны мөн үетэй харьцуулвал улс төр, мэдээллийн сонсогчид 140%-иар, боловсролын сэдвээрх 81%-иар, эрүүл мэндийнх 201%-иар тус тус өсчээ (Spotify, 2021) (Spotify, 2021) (Iqbal, 2021). Spotify -ийн 2020 оны тайланд: энэ жил дэлгэцийн ядаргаанаас зайлсхийсэн аудио хэрэглээ илүү бодитоор илэрч (цар тахлын үеэр нийт сонсогчдын 72% нь өөрсдөө эсвэл гэр бүлээрээ аудио шууд цацалтыг илүү ихээр сонсчээ) хүмүүс аудиог амрах, дасгал хөдөлгөөн хийх эсвэл бүр шинэ зүйл сурахад өргөнөөр сонгож байна (Spotify, 2021).

Телевиз

Цар тахлын үндсэн нөлөө нь хүмүүс цагийг ихэнхдээ гэртээ өнгөрүүлж, онлайнд илүү удаан байгаагаар илэрч байна. Энэ хэрээр хүмүүс кино театр, номын дэлгүүр явахын оронд шоу нэвтрүүлэг үзэж, цахим ном уншиж, спорт клубэд очихын оронд онлайн багшийн удирдлага дор биеийн тамираар хичээллэж, төрөл бүрийн мэтгэлцээнд оролцохын оронд Clubhouse-т дижитал нийгэмлэг байгуулж байна. Энэхүү өөрчлөлт нь хэрэглэгчийн тогтсон зан үйлийг идэвхгүй болгосон ч цахим худалдааг идэвхжүүлж энэ хэрээр илүү ихээр зар сурталчилгаанд татагдах болжээ.

Хандалт, хэрэглэгчийн зарцуулалт, зар сурталчилгаа гэх 3 үзүүлэлт нь үзвэр үйлчилгээ ба хэвлэл мэдээллийн хэрэгсэл (Entertainment and Media)-ийн зарцуулалтыг тодорхойлдог. 2020 онд хүмүүсийн хэрэглээний дадал дахь интернет хандалт 14 тэрбум ам.доллар буюу 2.1%-иар өсч нийт зардлын 34.1%-ийг эзэлсэн бол хэрэглэгчийн зарцуулалт 5.5%-иар буурч, нийт зардын 37.1%-ийг эзэлжээ. Харин зар сурталчилгааны зарцуулалт 28.7% -ийн үзүүлэлтээр тогтвортой байжээ (Ballhaus, et al., 2021, p. 6).

Зураг 13. Дэлхийн олон сувагт ТВ ба цахимд холбогдсон ТВ-ийн зар сурталчилгаанаас олох орлого /2016 -2025 он, сая доллараар/

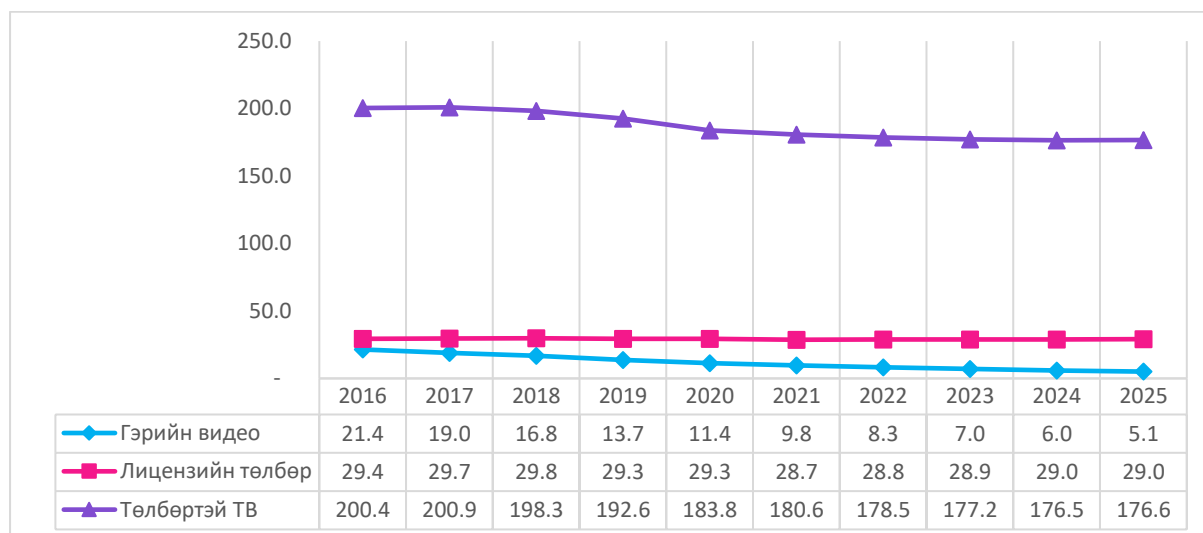


Эх сурвалж: (PWC, 2021).

Интернет хандалттай холбоотой зарцуулалт нэмэгдснээс болж цахим зар сурталчилгаа хүч түрж байна. Компаниуд нийгэм, эдийн засгийн тааварлашгүй нөхцөл байдалтай уялдуулан брэнд хөгжүүлэлт, хоногшуулалтын стратеги баримтлахаас илүүтэйгээр цахим худалдааг түлхүү явуулж байгаа зэрэг нь ТВ-ийн зар сурталчилгаанаас олох борлуулалтад сөргөөр нөлөөлж байгаа (Blázquez, et al., 2021, p. 6). Тухайлбал ТВ-ийн нэвтрүүлгийн орлого 2025 он хүртэл цар тахалын өмнөх үеийн түвшинд хүрч чадахгүй бол энэ хугацаанд цахимд холбогдсон телевизийн сурталчилгаа 22.6 тэрбум долларын орлого олох төлөвтэй байна (PWC, 2021) (Зураг 13).

Үүний зэрэгцээ ТВ хэрэглэгчид телевизийн хуучин түгээлтийн сүлжээнээс интернетийн үйлчилгээ рүү шилжих хандлагатай болсон тул сүлжээний операторууд үндсэн үйл ажиллагаагаа өргөн зурвасын интернет хандалтанд шилжүүлэх болжээ (Blázquez, et al., 2021, p. 6) (Зураг 14).

Зураг 14. Уламжлалт ТВ, гэрийн видеоны орлого тэрбум ам.доллар



Эх сурвалж: (PWC, 2021)

PWC- ээс ТВ салбарын ойрын 5 жилийн төлвийг зураглахдаа хойд америк нь 2020 онд дэлхийн уламжлалт телевиз, гэрийн видеоны зах зээлийн хамгийн том хувь болох 42.3% -ийг эзэлж 94 тэрбум долларын орлогыг олсон хэдий ч орлого буурч байгаагаас шалтгаалан 2025 онд дэлхийн зах зээлийн гуравны нэгийг дөнгөж давсан хувийг эзлэх болно. Харин европ, дундад ази, африк болон зүүн өмнөд азийн засгийн газрууд ойрын таван жилд тусгай зөвшөөрлөөр дамжуулж контент бүтээхэд зориулан олгодог төсвийн их хэмжээний санхүүжилтийн хувь хэмжээг хэвээр хадгална гэж найдаж байна. Учир нь уламжлалт телевиз, гэрийн видео салбарын 2025 он хүртэл орлогын өсөлт зөвхөн лицензийн төлбөрийн орлогод ажиглагдана гэж тус тус таамагласан байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн нийгмийн халамж зайлшгүй шаардлагатай гэгддэг ном хэвлэл, музей, тайзны урлагийг одоо авч үзье.

Нийгмийн халамж зайлшгүй шаардлагатай байдаг эдгээр салбарыг дэмжих бодлогод НӨАТ болон мөнгөн дэмжлэгүүд тэр дундаа хандив ивээн тэтгэлэг зонхилж байдаг. Энэ тухай судалгааны соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжлэг хэсэгт авч үзсэн.

Ном

Номын хэрэглээг нэмэгдүүлэх нь нэг талаас олон нийтийг соён гэгээрүүлэх зорилготой ч нөгөө талаас ном нь соёлын бусад салбарын үндсэн түүхий эд буюу тухайлбал дуурийн зохиолоос эхлээд кино зохиол, видео тоглоомын эх зохиол болдог. Түүнчлэн газар орныг сурталчлах төрөл бүрийн ном товхимол, газрын зураг зэрэг нь аялал жуулчлалыг татах хөшүүрэг болдог гээд номын ач холбогдол өндөр.

Дижитал шилжилт ном хэвлэлийн салбарт шинэ хуудас нээж байна. Ном нь хэвлэмэл хэлбэрээс дижитал хэлбэрт эрчимтэй шилжиж, дуу-дүрсний контентоор баяжуулсан шинэ формат (подкаст, аудио ном) -аар өргөжиж шинэ, залуу хэрэглэгчдийн анхаарлыг ихээхэн татах болсон. Үүний зэрэгцээ сонсдог ном, подкаст зэрэг нь харааны бэрхшээлтэй хүмүүст шинэ боломжийг нээж өгч байна. Deloitte-аас 2019 онд хийсэн судалгаанд хэдийгээр зах зээл дээр хэвлэмэл номын борлуулалт давамгайлсан хэвээр байгаа ч дэлхийн аудио номын зах зээл 2020 онд 25 % -иар өсч, 3.5 тэрбум ам.доллар болж, цахим номыг гүйцэж түрүүлэх болно гэж таамагласан (Stewart, Casey, & Wigginton, 2019, p. 108). Өөрөөр хэлбэл хэвлэмэл номын зах зээлд цахим ном, аудио ном орж ирж хэвлэлтийн зарлыг хөнгөлөх болсон. Түүнчлэн подкастыг үйлдвэрлэх зардал аудио ном бүтээхээс харьцангуй хямд байх тул номын салбарт подкаст мөн орж ирж байна (KEA, 2021, p. 57).

Музей

Музейн салбарын мэргэжилтнүүд музейг үзэх уламжлалт зочлолтыг дижитал бүрэн орлож чадахгүй ч технологийн шийдэл нь тодорхой ашиг тусыг авч ирнэ гэдэгтэй санал нэгддэг. Дижитал шилжилт нь музейн салбарт виртуал тур, дижитал үзэсгэлэн, тусгай подкаст, видео тоглоом гэх зэргээр нэвтэрч байна (UNESCO, 2021). Музейд нэвтэрч буй дижитал шилжилийн нэг гол хэлбэр виртуал тур болдог. Музейг виртуал тураар үзүүлэхийн давуу тал нь үзэгчдэд үзмэрийг биеэр очиж үзүүлснээс илүү нарийвчлал, тайлбартай мэдээлэл өгдөгт оршино. Ийм нарийвчлалтай мэдээлэл нь үзмэр үзэгчдийн гайхшралыг төрүүлж, үзмэрийн талаар цаашид сонирхон судлах сэдэлд хөтөлдөг байна. Виртуал турт тулгарч буй хүндрэл нь хэрэглэгчийн тогтсон зан төлөвийг өөрчлөх явдал. Улс орнууд музейн виртуал турыг амжилттай хөтлөн явуулахын тулд төрөл бүрийн санал санаачлага гаргаж байгаагийн нэг нь Италийн Bologna музейн 'WunderBO' гэх видео тоглоомын санаачлагыг дурдаж болно. Музейн үзмэр үзэгч видео тоглоом тоглох замаар Bologna-ийн соёлын өвийг танин мэдэхийн зэрэгцээ соёлын өвийг хамгаалахад өөрийн хувь нэмрийг оруулж байгаа нь үнэ цэнэтэй

шийдэл болж байна. Үзэгч нь өөрийн тоглосон тоглоомын түүхээ нийгмийн сүлжээнд бусадтай хуваалцах боломж олгосон нь шинэ үзэгчдийг татах боломжийг мөн олгодог байна (IVIPRO, 2021).

Музейг үзэх гол хүчин зүйл нь музейн тасалбар, үзмэр үзэгчдийн орлого, тэдний боловсрол, үзмэрийн цуглуулгын чанар, барилгын сэтгэл татам байдал, орчны тав тухтай байдлын зэрэглэл, маркетингийн үйл ажиллагаа зэргээр илэрхийлэгдэж байдаг (Bruno, 2019, p. 77). Музейн үзмэрийн онцлог, төрлөөс хамаарч үзэгчдийн тоо ба түүний тасалбарын борлуулалт харилцан адилгүй байдаг. Зарим төрлийн музейг үнэ төлбөргүй эсвэл бага үнээр толилуулах бодлого мөрдөгддөг бол зарим музейд ийм хөшүүргийн шаардлага гардаггүй. Нэг талаас музейн барилгыг арчилж тордох, үзмэрийн чанарыг хадгалах, хүний нөөцийн зардлууд гээд музейн тогтмол зардал өмчийн аль ч хэлбэрт өндөр байдаг. Музейн энэ өндөр тогтмол зардалтай уялдан музейн үйл ажиллагааг хэвийн явуулахад шаардлагатай засгийн газар, бусад хандивлагч нарын санхүүгийн дэмжлэг зайлшгүй шаардлагатай болдог. Нөгөө талаас ийм санхүүгийн дэмжлэг нь музейн ашигт ажиллагаатай урвуу хамааралтай байх нь бий. Учир нь хэрэв музей ашигтай ажиллаад эхлэвэл санхүүгийн дэмжлэг үзүүлэгч дэмжлэгийн хувь хэмжээгээ багасгах сонирхолтой байдагт оршино. Өөрөөр хэлбэл санхүүгийн оновчгүй дэмжлэг музейг ашигтай ажиллах зүтгэлээс чангааж байдаг гэсэн үг юм. Музейн онцлогоос хамаарч үзмэрээ дуудлага худалдаагаар борлуулж өндөр орлого олох боломжтойг эс тооцвол аль ч музейд тасалбарын борлуулалтын орлого ба үзэгчдийн тоо чухал үүрэгтэй. Тиймээс санхүүгийн дэмжлэгийг олгох зохицуулалт нь түүний үндсэн зорилго болох хэр олон хүнд үзмэрээ үзүүлсэнтэй уялдуулвал оновчтой байж болох юм.

Тайзны урлаг

Өнөөгийн технологийн хурдацтай хөгжил түүний дотор дуу, дүрс, орон зай, цаг хугацаа, санхүү гээд олон хүчин зүйлс амьд тоглолтийг гэрээсээ тольдох хэрэгцээг улам бүр нэмэгдүүлж, зарим үзэгчдийн дадал зуршилд өөрчлөлт оруулж байна (Baumol, 2013, p. 22). Тухайлбал Европ болон Америк дахь сонгодог хөгжмийн тоглолтын үзэгчдийн дийлэх нь халзан эсвэл цагаан толгойтой үзэгчид үздэг болсон тухай судалгаа бий (Flanagan, 2012). Түүнчлэн тайзны уран бүтээлд хүний оролцоо өндөр байдгийн зэрэгцээ түүнийг дагасан хүний нөөцийн тогтмол зардал өндөр байдаг. Тухайн уран бүтээлийг толилуулах эсэхээс үл хамааран уран бүтээлчдийг байнгын бэлтгэл сургуулалтай байхыг шаардаж байдаг тул хүний нөөцийн зардал нь тогтмол бөгөөд үргэлж өндөр байдаг. Иймээс ч тайзны урлагийн тогтмол зардлыг танах гэсэн аливаа оролдлого урлагийн бүтээлийн чанартай шууд холбогдож байдаг тул үүнийг өөрчлөх боломжгүйд хүрдэг (Hemels & Goto, 2017, p. 28). Нөгөө талаас нэгэнт цалин хөлсөө авах нь тодорхой гэдэг үүднээс уран бүтээлчдээс шинэлэг бүтээлч байдал гаргах сонирхол мөн сул байдаг байж болох юм. Түүнчлэн сонгодог урлагийн тоглолтын тасалбар дахь НӨАТ-ыг бууруулах хандлага түгээмэл

байдаг. Гэхдээ сонгодог урлагийн тоглолтын тасалбарын үнийн хөнгөлөлт нь түүний үзэгчдийн тоглолт үзэх эсэхэд тийм ч хамаатай биш байж болох юм. Иймээс тайзны урлагийг дэмжихдээ түүний онцлогийг тал бүрээс нь харгалзан үзвэл зохилтой.

Дизайн ба судалгаа хөгжүүлэлт (R&D)

ЮНКТАД-аас гаргасан зөвлөмжид ямар нэг хэмжээгээр хүний хөдөлмөр орж бий болсон аливаа бүтээгдэхүүнд тодорхой хэмжээний бүтээлч байдал шингэсэн байдаг. Үүнтэй уялдан соёлын бараа, үйлчилгээнд тухайлбал загвар, программ хангамж гээд хүний бүтээлч үйл ажиллагаа шингэж түүнийг арилжааны шинжтэй болгодог тул соёлын бараа, үйлчилгээг бүтээлч бараа үйлчилгээний нэг хэсэг гэж үзэж болно (UNCTAD, 2008, р. 10).

Иймээс ч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд дизайныг анхааралтай авч үзэх хэрэгтэй аж. Дизайн нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлээс гадна бусад салбаруудад нэг бол бүтээлч байдлын уран сайхны илэрхийлэлийг агуулсан арилжааны шинж бүхий, эсвэл үйлдвэрлэлийн процессыг хялбаршуулахад чиглэгсэн процессын шинжтэй гэх тус тусдаа үүрэгтэй байдгаас соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үндсэн хүрээнд бус харин хамааралтай хүрээнд авч үзвэл зохилтой гэжээ (Throsby, 2010, pp. 91-93). Өөрөөр хэлбэл дизайн бүх салбарт ямар нэг хэлбэрээр үүрэг оролцоотой байдаг ба тухайн салбарын бүтээгдэхүүнийг нэг бол харагдах байдлыг сайжруулж нөгөө бол ашиглалтыг сайжруулахад чиглэгддэг.

Дизайны тухай авч үзэхээс өмнө судлагаа хөгжүүлэлтийн талаар авч үзэх нь зүйтэй. Судалгаа хөгжүүлэлт гэдэгт мэдлэгийн санг нэмэгдүүлэх эсвэл одоо байгаа мэдлэгийн шинэ хэрэглээг бий болгох зорилгоор зохион байгуулсан бүтээлч, системтэй ажлыг багтаан ойлгодог (OECD, 2018, р. 4.10). Фраскатиин гарын авлагад тодорхойлсноор судалгаа хөгжүүлэлт нь (А) суурь судалгаа, (В) хэрэглээний судалгаа, (С) туршилт хөгжүүлэлт гэх судалгааны 3 хэлбэртэй¹ бөгөөд эдгээр нь тус бүрдээ дараах таван шалгуурыг хангасан байхыг шаарддаг (OECD, 2015, pp. 2.5-2.7). Үүнд:

- (i) шинэлэг (шинэ мэдлэг бий болгох);
- (ii) бүтээлч;
- (iii) тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх;
- (iv) системтэй;
- (v) шилжүүлж болдог ба/эсвэл хуулбарлах боломжтой гэх шалгуурууд орно.

¹ **суурь судалгаа:** үзэгдэл, ажиглагдаж буй баримтуудын үндэс суурь, шинэ мэдлэгийг олж авах зорилгоор ямар нэгэн тодорхой хэрэглээ, хэрэглээгүйгээр хийх туршилтын болон онолын ажил юм.

хэрэглээний судалгаа: шинэ мэдлэг олж авах зорилгоор хийгдсэн анхны судалгаа юм. Гэхдээ энэ нь юуны түрүүнд тодорхой, практик зорилго, зорилгод чиглэгддэг.

туршилт хөгжүүлэлт: судалгаа, практик туршлагаас олж авсан мэдлэг дээрээ үндэслэн шинэ бүтээгдэхүүн, процесс үйлдвэрлэх эсвэл одоо байгаа бүтээгдэхүүн, үйл явцыг сайжруулахад чиглэсэн нэмэлт мэдлэгийг бий болгох системтэй ажил зэргээс бүрддэг байна.

Тухайлбал шинэлэг байдлын шалгуур нь шинэ мэдлэгийг бий болгохыг шаардаж байдаг бол бүтээлч байдал гэдэгт бүтээгдэхүүн, процессыг өөрчлөхөд бус харин одоо байгаа мэдлэгийг дээшлүүлэхэд чиглэсэн шинэ ойлголт, санаа бүхий зорилгыг агуулсан үр дүнг хамааруулдаг. Харин тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх тухайд, судалгаа хөгжүүлэлтээс хүлээгдэж байгаа үр дүнд хүрэхэд шаардлагатай зардал, цаг хугацаа болон зорилгодоо ямар нэг хэмжээгээр хүрэх боломжтой эсэх нь тодорхойгүй байдаг. Өөрөөр хэлбэл судалгаа хөгжүүлэлтийг хийснээр тодорхой хугацааны дараа тодорхой ашигтай ажиллана гэж тааварлах боломжгүй буюу арилжааны шинжийг агуулаагүй цэвэр судалгаа шинжилгээний шинжтэй байхыг хэлдэг. Судалгаа хөгжүүлэлтийг тодорхойгүй үр дүнд судалгаа хийж байгаа гээд огт системгүй хандахыг судалгаа хөгжүүлэлтэд хориглодог. Иймээс судалгаа хөгжүүлэлтийг зохих төлөвлөгөөний дагуу явуулж, үйл явц, үр дүнгийн аль алийг нь бүртгэх ёстой. Ийм бүртгэл нь судалгааны үр дүнгийн салшгүй хэсэг болж төсөлд тулгарч буй асуудлыг тухай бүрд нь шийдэх боломж олгодог. Эцэст нь судалгаа хөгжүүлэлтийн үр дүн нь эерэг эсвэл сөрөг гарсан эсэхээс үл хамааран бусад судлаачдад шинэ мэдлэг болж шилждэг байх ёстой. Учир нь судалгаа хөгжүүлэлтийн үндсэн зорилго нь одоо байгаа мэдлэгийн нөөцийг нэмэгдүүлэх явдал тул хэрэв судалгааны үр дүнг нууц хэвээр үлдээвэл түүнтэй холбоотой мэдлэг дарагдан үрэгдэх эрстэй гэж үздэгт оршино.

Дизайн нь судалгаа хөгжүүлэлттэй дараах байдлаар холбогдож байдаг. "Мөнгөн аяга" -аар төлөөлүүлэн жишээ авч үзье. Мөнгөн аяга нь:

- зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан гар урлалын мөнгөн аяга (жишээ нь Балдан дархны бүтээсэн, дахин давтагдашгүй, нэг бүрийн шинжтэй бүтээгдэхүүн),
- үйлдвэрлэлийн загвараар хамгаалагдсан мөнгөн аяга (жишээ нь Балдан дархны ур хийцтэй, олон тоогоор хуулбарлан үйлдвэрлэх боломжтой төрлийн шинжтэй бүтээгдэхүүн)-ыг үйлдвэрлэсэн гэж ангилж болно. Өөрөөр хэлбэл нэг бүрийн шинжтэй бүтээгдэхүүн нь зохиогчийн эрхээр хамгаалагдах бол харин төрлийн шинжтэй бүтээгдэхүүн нь үйлдвэрлэлийн загвараар хамгаалагддаг гэсэн утгыг илэрхийлнэ. Мөнгөн аягыг анх бүтээхэд судалгаа хөгжүүлэлт орсон нь зайлшгүй.

Дизайны энэ өвөрмөц онцлогийг хэрхэн зохицуулах тал дээр улс орон бүр харилцан адилгүй авч үздэг байна. Жишээлбэл Германд хуулиар тухайн дизайны онцлог шинж чанарыг нь зааж өгсөн. Дизайны хамгаалалт авахын тулд тухайн бүтээлийг бүртгүүлсэн байх ёстой ба зохиогчийн эрхийг зөвхөн гоо зүйн чухал илэрхийлэл байгаа тохиолдолд л олгодог байна. Эсрэгээрээ Италид дизайн болон зохиогчийн эрхийг эрх зүйн орчноороо буюу хуулиар хамгаалахаас татгалздаг. Зохиогчийн эрхийг зөвхөн тухайн бүтээлийн уран сайхны элементүүдийг функциональ талаас нь бүрэн салгаж чадсан тохиолдолд л ашиглах боломжтой гэж хуульчилжээ. Өөрөөр хэлбэл зохиогчийн эрхийг цэвэр урлагийн бүтээлд олгодог бол харин Францад зохиогчийн эрх ба үйлдвэрлэлийн дизайн хоёрыг дээр дээрээс нь олгож давхар хамгаалалтын зохицуулалт

үйлчилдэг. Энэ нь оюуны өмчөөр бүртгэгдсэн дизайны эзэн нь зохиогчийн эрхийн хамгаалалтыг мөн авах боломжтой гэсэн үг юм. Тэгвэл зарим оронд уран сайхны дизайн нь зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан эсэх асуудлыг тусгай байгууллагууд тогтоодог гэх мэтээр зохиогчийн эрх ба үйлдвэрлэлийн загвар хоёрын эрх зүйн зохицуулалтыг ялгамжтайгаар тогтоосон байдаг (WIPO, 2015, р. 155).

Төрлийн ба нэг бүрийн шинжээр тодорхойлогдох ямар ч бүтээлийг үйлдвэрлэхэд тодорхой цаг хугацаа, судалгаа хөгжүүлэлт шаардагддаг. Эндээс судалгаа хөгжүүлэлтийн зардлыг хэрхэн тооцох вэ? гэх асуулт урган гарна. Энэ асуултад цэг тавих зорилгоор Эдийн Засаг Хамтын Ажиллагаа, Хөгжлийн Байгууллага (OECD) (цаашид “ЭЗХАХБ” гэж товчлох)-аас дизайныг ур чадвар ба зориулалтаар нь гурав хуваан авч үздэг (OECD, 2018, р. 5.89). Үүнд:

1. инженерийн загвар, үүнд техникийн бүрэн бүтэн байдал, тоног төхөөрөмж, багаж хэрэгсэл хангамж, процессыг сайжруулах туршилт, санал санаачлага ордог (ихэнхи инновацийг бүтээх үйл ажиллагаа нь мэдлэг олж авахад чиглэгддэг хэдий ч судалгаа хөгжүүлэлтэд тавигддаг тодорхой бус, шинэлэг байдлыг илрүүлэх зорилгыг хангах нь нэн ховор тохиолддог)
2. бүтээгдэхүүний загвар гэдэгт объектын хэлбэр, өнгө, загвар, программ хангамж ба хэрэглэгчдийн хоорондын уялдаа, хэрэглэгчийн туршлага зэрэг;
3. дизайн сэтгэлгээ гэдэгт бараа, үйлчилгээ, системийн загварт нэвтрэх системчилсэн аргачлал зэргийг тус тус оруулж авч үзжээ.

Дизайныг ийнхүү гурав ангилж үзсэн нь түүний онцлогийг ялгахын зэрэгцээ оюуны өмчийг хэрхэн бүтээж, инновацийг бий болгох явцад гарсан зардлыг ангилахад туслаад зогсохгүй цаашлаад судалгаа хөгжүүлэлтийн зардлыг хасагдуулан тооцох үйл явцыг тогтооход ач холбогдол нь оршдог.

Дизайн ангилал дахь инженерийн (үйлдвэрлэлийн) загвар ба бүтээгдэхүүний загвар хоёр нь ерөнхийдөө агуулгын хувьд ижил мэт ч зарим тохиолдолд инженерийн загвар нь судалгаа хөгжүүлэлтийн нэг хэсэг болдог бол харин бүтээгдэхүүний загвар нь загварын хэлтэс, лаборатор, гадны эх үүсвэрээс зөвлөгөө өгөх гэх зэрэг хэрэглэгчийн дадал дээр төвлөрч байдгаараа нэг нь нөгөөгөөсөө ялгардаг. Эсрэгээрээ дизайн сэтгэлгээний мэдээлэл цуглуулах аргачлал нь компанийн инновацийн үйл ажиллагааг дэмжиж, өрсөлдөх чадварыг сайжруулж эдийн засгийн үр дүнг дээшлүүлж байдаг тул бодлогын хувьд үнэ цэнэтэй мэт ч түүний хэрэглээ нь судалгаа хөгжүүлэлтийн шинэлэг, тодорхойгүй байдлын шаардлагыг хангадаггүй. Гэхдээ улс орон бүрийн үндэсний тооцооны системийн бүртгэл харилцан адилгүй тул судалгаа хөгжүүлэлтийн зардлыг хэрхэн авч үзэх эрх нь нээлттэй юм. ЭЗХАХБ-аас судалгаа хөгжүүлэлтийн зардал мөн эсэхийг тогтоохын тулд тодорхой асуумжуудын хүрээнд тодорхойлохыг зөвлөдөг (OECD, 2018, р. 5.97). Тухайлбал судалгаа хөгжүүлэлтийн төслийг тодорхойлох дараах асуултууд байж болох юм:

- а. Энэ төслийн зорилго юу вэ?
- б. Энэ төслийн шинэлэг тал нь юу вэ?
- с. Төслийг хэрэгжүүлэхийн тулд ямар арга аргачлалыг ашиглаж байна вэ?
- д. Төслийн үр дүн, ололтын ерөнхий хэрэгжих боломж хэр вэ?
- д. Төсөл дээр ямар чиглэлийн мэргэжилтнүүд ажиллаж байна вэ?

f. Судалгааны байгууллагуудын судалгааны төслийг хэрхэн ангилах ёстой вэ? зэрэг асуултад хариултад хариулт авах замаар судалгаа хөгжүүлэлт орсон эсэхийг тогтооход ашигладаг байна (OECD, 2015, p. 2.22).

Фраскатиин гарын авлагад бизнесийн бусад үйл ажиллагаанаас судалгаа хөгжүүлэлт, инновацийг зааглах хил хязгаарыг тогтооходоо судалгаа хөгжүүлэлтийн үед шаардлагатай үйлдвэрлэлийн (инженерийн) загварыг инновацид оруулж авч үздэг бол харин үйлдвэрлэлийн процесийн үед ашиглагдах загварыг инновациас гадуур авч үздэг байна (OECD, 2015, p. 2.50). Жишээлбэл чадварлаг дизайнерын инновацийн төсөлд оруулж буй хувь нэмэр нь тухайн дизайнерын хувьд аль хэдийн тогтсон мэдлэг чадвар байдаг тул түүний энэ ур чадварын оролцоог судалгаа хөгжүүлэлтэд тавигддаг тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх шалгуурт оруулж авч үзэх үндэслэлгүй юм. Дизайнерийн энэ туршлага мэдлэг нь дизайныг судалгаа хөгжүүлэлтээс ялгах гол ялгааг харуулдаг (OECD, 2015, p. 2.62).

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд урлагийн бүтээлийг судалгаа хөгжүүлэлтээс хэрхэн ялгах тухай асуудал нэн чухалд тооцогдоно. Судалгаа хөгжүүлэлт ба уран сайхны бүтээлийн хороондын ялгааг гаргахад судалгаа нь урлагт зориулсан судалгаа юу? эсвэл урлаг, уран сайхны илэрхийлэлд хийх судалгаа юу? гэх судалгааны заагаас эхлэх нь зүйтэй.

Урлагт зориулсан судалгаа гэдэгт уран бүтээлч, жүжигчдийн урлаг уран сайхныг илэрхийлэх хэрэгцээг хангахад шаардлагатай бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг хөгжүүлэлтэд чиглэж байдаг судалгааг багтаан ойлгоно. Жишээлбэл, хэсэг бүлэг жүжигчдийн хэрэгцээнд нийцсэн шинэ электрон хөгжмийн зэмсэг үйлдвэрлэх туршилт хөгжүүлэлтийг эсвэл дуу/ видеоны чанарыг сайжруулах судалгаа зэргийг дурдаж болно. Дийлэнхдээ энэ төрлийн судалгааг их дээд сургууль, технологийн байгууллагууд эсвэл энэ судалгаа хөгжүүлэлтэд өөрийн нөөцийн мэдэгдэхүйц хувийг зарцуулан үйл ажиллагаа эрхлэгч аж ахуй нэгжүүд гүйцэтгэж байдаг. Судалгаа хөгжүүлэлтийг байгаа мэдээллийн бааз дээр үндэслэн хийдэг байна (OECD, 2015, p. 2.65).

Урлагийн судалгаа (уран сайхны илэрхийлэлийн судалгаа) гэдэгт ихэнх урлагийн суурь эсвэл хэрэглээний судалгааг багтаадаг. Энэ төрлийн судалгаа нь урлагийн (хөгжим судлал, урлагийн түүх, театр судлал, хэвлэл мэдээллийн судалгаа, уран зохиол гэх мэт) чиглэлд тодорхой хувь нэмрийг оруулж байдаг. Олон нийтийн судалгааны байгууллагууд тухайлбал музей, театр

гэх мэт урлагийн байгууллагуудын оролцоотойгоор номын сан, архив гэх мэт тодорхой судалгааны хүрээг хамран судалж байдаг. Судалгаа нь хадгалах, нөхөн сэргээх үйл ажиллагаанд чиглэгдсэн судалгаанд дээр дурдсан судалгааны байгууллагын оролцоо байхгүй бол судалгаа хөгжүүлэлтийг техникийн туслалцаа (судлаачдыг хөлслөх, эрдэм шинжилгээний бүтээл хэвлүүлэх гэх мэт) авахыг зөвлөдөг. Судалгаа хөгжүүлэлтийг байгаа мэдээллийн бааз дээр үндэслэн хийгддэг (OECD, 2015, р. 2.66).

Уран сайхны илэрхийлэл: Уран сайхны үзүүлбэрийг ихэвчлэн судалгаа хөгжүүлэлтэд оруулдаггүй. Учир нь уран сайхны үзүүлбэр нь шинэ мэдлэг олж авах гэхээс илүү уран бүтээлийн шинэ илэрхийлэлийг эрж хайхад чиглэгддэг тул судалгаа хөгжүүлэлтийн шинэлэг байдлын шалгуурыг давж чаддаггүй. Түүнчлэн, хуулбарлах, шилжүүлэх боломжтой байх (шинэ мэдлэгийг хэрхэн дамжуулах) шалгуурыг мөн хангадаггүй. Ийм учраас урлагийн коллеж, их дээд сургуулийн урлагийн тэнхимүүдийг нэмэлт нотлох баримтгүйгээр судалгаа хөгжүүлэлтийг хийсэн гэж үзэх үндэслэлгүй болгодог. Урлагийн коллеж, их дээд сургуулийн сургалтанд хамрагдсан уран бүтээлчид судалгаа хөгжүүлэлтэд огт хамааралгүй байдаг. Дээд боловсролын байгууллагуудын хувьд судалгаа хөгжүүлэлтийн ажлыг хийх чадвартай эсэхийг журамласны үндсэн дээр уран бүтээлчийн уран сайхны үзүүлбэрээр хамгаалсан докторын зэргийг судалгаа хөгжүүлэлтэд оруулах эсэхийг тогтоох нь зүйтэй гэж тус тус зөвлөжээ (OECD, 2015, р. 2.67).

ЭЗХАХБ -ын Осло болон Фраскатиин гарын авлагын зөвлөмжөөс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбар дизайн нь ерөнхий дүр зургаар судалгаа хөгжүүлэлтэд орох эсэхийг судалгаа хөгжүүлэлтийн таван шалгуураар авч үзвэл дараах дүр зурагтай байна (Хүснэгт 12).

Хүснэгт 12. Судалгаа хөгжүүлэлт ба дизайн

	Судалгаа хөгжүүлэлтийн шалгуур	Хувцас загвар	Бүтээгдэхүүний дизайн	График дизайн
i	шинэ мэдлэг	-	-	-
ii	бүтээлч байдал	+	+	+
iii	тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх	-/+	-	-
iv	системтэй	+	+	+
v	шилжүүлж ба /эсвэл хуулбарлах боломжтой	+	+	+

Эх сурвалж: Судлаачийн боловсруулсан.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх дизайны салбар нь харьцангуй арилжааны шинжийг агуулж, ашиг орлого олоход чиглэгдэж байдаг тул түүний бараа үйлчилгээг бүтээхэд чиглэгдсэн судалгаа нь шинэ мэдлэг бий болгохоос илүүтэйгээр уран сайхны шинэ илэрхийлэлийг гаргах эрэл хайгуулд чиглэгдэж байдаг. Нөгөөтэйгүүр судалгааны төсөл нь ашиг орлого олох зорилго, хугацаа болоод зардлын тоо хэмжээ нь урьдчилаад тооцоологдсон байдаг тул судалгаа

хөгжүүлэлтэд тавигддаг тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх шаардлагыг хангаж чаддаггүй. Жишээлбэл хувцас загварын салбарт ус нэвтэрдэггүй материал бүтээх технологийн эрэл хайгуулын үр дүн нь судалгаа хөгжүүлэлтэд орж болох боловч хувцасны дизайнерийн төрөл бүрийн коллекцийг бүтээхэд зарцуулсан зардал нь судалгаа хөгжүүлэлтэд орохгүй. Судалгааны дараагийн бүлэгт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих дэмжлэгийн тухай авч үзнэ.

6.3. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэг

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбарууд нь нийгэм эдийн засагт оруулах хувь нэмэр өндөр ч дэд салбаруудыг дэмжих бодлого харилцан адилгүй байх тухай судалгааны өмнөх хэсэгт авч үзсэн. Судалгааны энэ бүлэгт салбарт хөдөлмөрлөгч уран бүтээлчид хийгээд бизнес эрхлэгч нарыг хэрхэн дэмжиж болох талаар авч үзнэ.

Соёлын бодлогын цаад агуулга нь “соёл бол нийгэмд хувь хүн, олон нийтийн оюун санаа, ёс зүй, ёс суртахуун, амьдралын хэв маягийг бий болгож буй бие даасан гоо зүйн илэрхийлэл, харилцааны дадал юм” (Lee & Zhang, 2021, p. 522). Өөрөөр хэлбэл соёл урлаг бол хүн ардад оюун санаа, гоо зүйн ташаал өгөөд зогсохгүй нийгэмд эерэг хандлагыг төлөвшүүлэхэд үндэс суурь нь болж байдаг тул төрөөс бодлогоор салбарын бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэлээр нь дамжуулж түүний хэрэглээг дэмжиж байдаг.

Орчин үеийн техник технологи нь ном, гэрэл зураг, дуу-дүрс бичлэгийн бүтээгдэхүүнийг дахин хуулбарлахад үйлдвэрлэлийн ахиуц зардлыг бараг тэг түвшинд авч ирж байгаа. Яг энэ хандлагыг 1998 онд Shapiro, Varian нар “бүтээлч үйлдвэрлэлд тогтмол ба “өр барагдуулах зардал”² -ууд өндөр байдгийн зэрэгцээ тус үйлдвэрлэл нь заримдаа маш бага эсвэл бүр тэг утгатай “ахиуц зардал”³-аар тодорхойлогддог” болохыг ажигласан нь бий. Ахиуц зардлыг ийм бага түвшинд авч ирэх нь бүтээлч үйлдвэрлэгч өр барагдуулах зардлаас өндийж дийлэхгүйд хүргэдэг. Ийм ч учраас бүтээлч бараа бүтээгдэхүүнд зохиогчийн эрх, патент гэх мэт оюуны өмчийн эрхийг хамгаалах зохицуулалтууд хэрэгтэйгээс гадна НӨАТ-ын хувь хэмжээг бууруулах замаар санхүүгийн дэмжлэгийг олгох шаардлага бий болдог (Nemels & Goto, 2017, p. 29).

Төрөөс уран бүтээлчдийн гадаад болон дотоод урам зоригийг өдөөх замаар чанартай уран бүтээл гаргахад нь хөшүүрэг болох төрөл бүрийн дэмжлэгийг хэрэгжүүлж байна. Төрөөс авч хэрэгжүүлж байгаа соёлын бодлого нь зөвхөн урлагт дэмжлэг өгөхөөр хязгаарлагддаггүй нийгмийн халамж шаардлагатай музей, театр, дуурь бүжгийн театр, найрал хөгжмийн чуулгыг хэвийн ажиллуулах нөхцөлөөр хангах үүрэгтэй. Иймээс ч төр төсөвт ирэх

² Төсөл хэрэгжих хэрэгжихгүйгээс үл хамааран заавал төлөгдөх ёстой урьд бий болсон мөнгөн зардал. Жишээ нь өнгөрсөн жилийн төлөгдөөгүй үлдсэн татварын зардал энд орж болно.

³ Бүтээгдэхүүний үйлдвэрлэлийн хэмжээг нэг нэгжээр нэмэгдүүлэхэд нийт зардал хэдий хэмжээгээр нэмэгдэж байгааг ахиуц зардал харуулж байдаг.

ачааллыг хөнгөлөх зорилгоор ашиглаж болохуйц санхүүжилтийн төрөл бүрийн аятай таатай бусад эх үүсвэрийг бүрдүүлж өгөхийг эрмэлзэж байдгийн зэрэгцээ салбарт ажиллагч нарын ажиллах нөхцлийг сайжруулах гэж хичээж байдаг. Дэмжлэг олгох үйл явц нь дийлэнхдээ хэт хүнд суртал, чирэгдлийг дагуулах хандлагатай байдаг тул түүнийг олгох үйл явцыг хэт их зохицуулалтаар чөдөрлөхгүй байх нь зүйтэй (Bruno, 2019, pp. 19, 37).

Үүнээс гадна соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт хөдөлмөр эрхлэгч нарын онцлогийг зайлшгүй харгалзан үзэх шаардлагатай. Салбарын ажиллах хүч, хөдөлмөр эрхлэлтийн онцлог дараах 3 хэв маягтай байдаг (Brian, 2021, p. 3). Үүнд:

- Нэгдүгээрт, бусад салбартай харьцуулвал соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт 15-29 насны хамгийн олон хүн ажилладаг (UNESCO, 2017);
- Хоёрдугаарт, тус салбарт хөдөлмөр эрхлэгчдийн бараг тал хувь нь эмэгтэйчүүд буюу уламжлалт үйлдвэрлэлийн салбартай харьцуулвал энэ нь өндөр үзүүлэлтэд тооцоогддог (UNESCO, 2017). Жишээ нь Нэгдсэн Вант Улсын засгийн газрын гаргасан статистик мэдээлэлд 2013 онд хөгжмийн салбарт ажиллагсдын 50-иас дээш хувийг эмэгтэйчүүд эзэлж байв (DCMS, 2014, p. 33);
- Гуравдугаарт, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дийлэнхдээ жижиг бизнес эрхлэгчид аль эсвэл хувиараа хөдөлмөр эрхлэгч (цаашид “чөлөөт уран бүтээлч” гэх) нар эрхлэн явуулж байдаг. Жишээлбэл Их Британд 8 бизнес бүрийн бараг 1 нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч байх ба тэдний 95 хувь нь 10 доош тооны ажилтантай бол нийт салбарт бизнес эрхлэгчдийн 1/3 нь чөлөөт уран бүтээлчид байна (FCI, 2021). Тэгвэл ХБНГУ-д соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт нийт 1,835,278 хүн хөдөлмөр эрхэлж буйн 1,235,767 нь үндсэн ажилтан /бүтэн цаг/ байх бөгөөд тэдний 20,9 хувь нь чөлөөт уран бүтээлчид юм. Эдгээр чөлөөт уран бүтээлчдийн 258,790 нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг үндсэн ажил болгон жилд 17,500 евроос дээш орлого олдог бол үлдсэн 599,511 нь жилд 17,500 евротой тэнцүү аль эсвэл бага орлогыг орлогын хоёрдогч эх үүсвэр /давхар ажил/ болгон олдог байна (BMW, 2020, pp. 5, 9).

Бизнес эрхлэгчдийн ангилалыг гаргахдаа тухайн бизнест ажиллаж буй ажилчдын тоонд анхаарахаас илүү тэдний олж буй орлогын дүнд анхаарал хандуулах нь илүү ач холбогдолтой байж болох юм.

Соёлын бүтээлч үйл ажиллагаанд оролцогчдын дээрх 3 хандлага тэр чигтээ ашиг тустай гэж үзэх нь өрөөсгөл. Учир нь энд бага залуу насны хүмүүсийн хөдөлмөр эрхлэлтийн асуудал яригдаж буйгаас гадна эмэгтэйчүүдийн цалин хөлсний тэгш бус байдал, чөлөөт уран бүтээлчид болон жижиг бизнесүүд томоохон компаниудтай өрсөлдөх, зах зээлээс шахагдах, аль эсвэл хангалттай орлогын эх үүсвэргүйгээс давхар ажил хавсран хийх шахалттай тулгардаг гээд нийгмийн олон асуудал хөндөгддөг.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн эдийн засгийн ач холбогдол нь Мэдээлэл, харилцаа холбооны технологи (ICT), Зочид буудал, нийтийн хоол (A&F) зэрэг бусад салбартай ижил. Цаашилбал, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь соёлын аялал жуулчлал болон хөгжим, кино, видео тоглоомд зориулсан дижитал үйлчилгээний салбаруудад асар их нөлөө үзүүлж байдаг. Компанийн насжилтийн байдлын хувьд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч компанийн 1, 3, 5 жилийн дараа оршин тогтнох түвшин нь үйлчилгээний салбарт богино болон урт хугацаанд үйл ажиллагаа эрхлэгч компаниудын жишиг үзүүлэлттэй харьцуулахад дунджаас дээгүүр байдаг (KEA, 2021, pp. 3, 20).

Бүтээлч үйлдвэрлэл нь аялал жуулчлал, өв соёлоо танин мэдэх, хэрэглэгчийн ашиг сонирхол, үндэсний "зөөлөн хүч" -ний бодлого гэх мэт өргөн хүрээний давуу талуудтай тул олон улс орон бүтээлч үйлдвэрлэлээ хөгжүүлэхийг зорьж байна. Иймд ч засгийн газрууд бүтээлч үйлдвэрлэлд үзүүлж буй дэмжлэгийг төсөвт ирэх зардал гэхээс илүү хөрөнгө оруулалт гэдэг дээр санал нэгдэх болжээ (Olsberg SPI, 2014, p. 12).

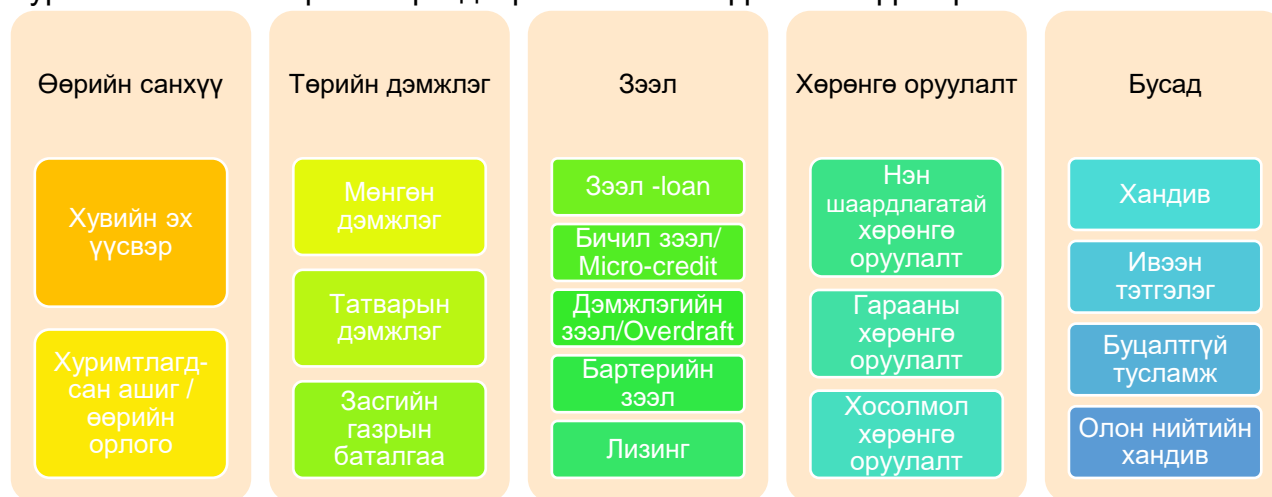
Нөгөөтэйгүүр, хэрэв Засгийн газрын тусламжийн шалгуур нь ашигт байдал юм бол хөрөнгө оруулагч нарт татварын дэмжлэгийг олгох замаар соёлын салбарт хөрөнгө оруулалтыг татах ёстой гэх хөдлөшгүй баримтыг аль 1980 онд Globetman ажигласан байдаг. Учир нь бизнес эрхлэгч нар зөвхөн ашигтай байж чадах төслүүдийг сонгож хөрөнгө оруулах магадлал нь Засгийн газрын сонголтоос өндөр байдаг оршино. Өөрөөр хэлбэл татварын хөнгөлөлтийг ажигласнаар Засгийн газар өөрөө төслийг сонгох бус харин бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт бизнес эрхлэгч нарт санаачилгыг гартаа авах боломжийг үлдээх ёстой гэсэн үг юм. Хэрэв Засгийн газраас үндэсний тогтвортой бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбар бий болгохыг дэмжих бодлого баримталж байгаа бол бүтээлч үйлдвэрлэлийн кино, архитектур, видео тоглоом гэх мэт тодорхой бүтээлч үйлдвэрлэлд татварын хөнгөлөлтийг үзүүлэх нь шууд буцалтгүй тусламжаас илүү үр дүнтэй хэрэгсэл байж магадгүй юм. Харин арилжааны шинж багатай яруу найраг, уран сайхны урлагийн бүтээл гэх мэт ашиг олох нь тийм ч чухал биш бүтээлч үйлдвэрлэлийг татварын дэмжлэгээр дэмжих нь тийм ч оновчтой жишиг биш (Nemels & Goto, 2017, p. 59).

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт бизнес эрхлэгчдийн санхүүгийн эх үүсвэр нь өөрийн хөрөнгө ба төр, хувийн хэвшил, олон нийтийн дэмжлэг дээр тогтож байдаг (Voldere, et al., 2013, p. 88) бол салбарыг дэмжих төрийн дэмжлэг (1) татварын дэмжлэг: соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бүх төрлийн хөрөнгө оруулалт болон хандив тусламжид олгох татварын дэмжлэг; (2) засгийн газрын зээлийн баталгаа; (3) зохицуулалтын дэмжлэг (4) салбарыг кластераар хөгжүүлэх зэргээр илэрч байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэгч "өөрийн хөрөнгийн (жишээлбэл, эзний өмч)" хомсдолтой байдал нь тэдний өсөлтөд гол саад болж байдаг. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн ихэнх жижиг болон бичил бизнесүүд санхүүгийн эх үүсвэрийг

өөрийн хувийн эх үүсвэр юм уу хуримтлуулсан ашиг, орлогоор хангах байдал түгээмэл байдаг бол томоохон ЖДҮ эрхлэгчдийн хувьд засгийн газрын дэмжлэг буюу мөнгөн болон татварын дэмжлэг, хөрөнгө оруулалтын баталгаа зэрэг нь санхүүжилтийн маш чухал эх үүсвэр болдог байна. Зээлийн хэрэглээ нь салбарын онцлог ба аж ахуй нэгжийн цар хүрээнээс хамаарч харилцан адилгүй байдаг. Харин хувьцааны санхүүжилт нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд хамгийн бага ашиглагддаг санхүүжилтийн эх үүсвэр болдог аж (Зураг 15).

Зураг 15. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэгчийн санхүүгийн эх үүсвэр



Эх сурвалж: (КЕА, 2019, р. 32)

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хамгийн ашигтай гэгддэг дуу-дүрсний төслүүдэд ч хөрөнгө оруулагч хувь эзэмшигчээр хөрөнгө оруулах сонирхол дүльмагхан байдаг байна. Учир нь ийм төслүүдэд их хэмжээний хөрөнгө оруулалт шаардлагатайн зэрэгцээ салбар нь эрсдэл өндөртэйд тооцогддог оршино. Эцэст нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хандив, ивээн тэтгэлэг, буцалтгүй тусламж ба олон нийтийн хандиваар санхүүжүүлэх боломжтой. Энэ төрлийн санхүүжилт нь тодорхой зорилго агуулсан эсэхээс хамаарч харилцан адилгүй байдаг (КЕА, 2019, р. 32). Жишээлбэл олон нийтийн хандиваар санхүүжүүлэх тохиолдолд хандив хүсэгч нь тухайн төслийн 10%-ийг өөрийн эх үүсвэрээс гаргах боломжтой байхыг шаардах нь бий.

Дээр дурдсан санхүүгийн эх үүсвэрүүдийг үйлдвэрлэлийн өртгийн гинжин холбоонд хэрхэн авч үзэж болохыг дараах байдлаар авч үзэж болно.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь бүтээх; үйлдвэрлэх; түгээх; үзэсгэлэнд дэлгэх – хүлээн авах – шилжүүлэх; хэрэглээ ба оролцоо гэх өртгийн гинжин холбоотой. Өртгийн гинжин холбоо бүрт санхүүгийн хөшүүрэг ижил хийгээд мөн харилцан адилгүй байна (Хүснэгт 13).

Хүснэгт 13. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үе шат дахь дэмжлэгийн хэлбэр

Үе шат	Бүтээх	Үйлдвэрлэх	Түгээх	Үзэсгэлэн/ Хүлээн авах/ Шилжүүлэх	Хэрэглээ/ Оролцоо
Дэмжлэг	Мөнгөн дэмжлэг	Мөнгөн дэмжлэг	Мөнгөн дэмжлэг	Тэтгэлэг	Зохицуулалт: - Татварын бодлого - Эрхийн бичиг
	Улсын хөрөнгө оруулалтын сан	Улсын хөрөнгө оруулалтын сан	Татварын дэмжлэг Зохицуулалт: - Кино урлагийн нэг цонхны бодлого - Зохиогчийн эрхийн дэмжлэг	Дэд бүтэц	
Хаана	Хамтын хөрөнгө оруулалтын сан	Хамтын хөрөнгө оруулалтын сан			
	Зохиогчийн эрхийн дэмжлэг	Татварын дэмжлэг			
Хаана	Хөдөлмөр эрхлэлтийн дэмжлэг	Бэлэн мөнгөн дэмжлэг			
		Засгийн газрын баталгаа			
Хаана	дүрслэх урлаг, тайзны урлаг, зохиол бичих, орчуулга, хөгжим гэх мэт.	кино, видео тоглоом, хөгжим гэх мэт.	кино, хэвлэл гэх мэт.	дүрслэх урлаг, өв гэх мэт.	хэвлэл, хөгжим, өв гэх мэт.

Эх сурвалж: (Daubeuf, Pratt, Airaghi, & Pletosu, 2020, p. 7)

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг өртгийн гинжин холбоонд дэмжих дэмжлэгийг дараах 4 төрөлд авч үзжээ. Үүнд:

- 1) олон нийтийн хөшүүрэг;
- 2) зохицуулалтын дэмжлэг;
- 3) үйлдвэрлэл, түгээлтийн дэмжлэг;
- 4) байршлын хүчин зүйл гэж ангилжээ (Daubeuf, Pratt, Airaghi, & Pletosu, 2020). Тус бүрд нь авч үзье.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх олон нийтийн хөшүүрэг

Урлаг соёлын олон нийтийн дэмжлэг нь төв болон орон нутгийн засаг, захиргаанаас олгодог дэмжлэг, шагнал, тэтгэлэг зэрэг шууд санхүүжилтийг багтаасан уламжлалт санхүүжилтийн хэлбэрээр явагддаг ч орчин үед шинэ арга хандлагууд нэвтэрсээр байна. Судалгааны энэ хэсэгт уламжлалт санхүүжилтийн хөшүүргээс гадна соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд оруулах хөрөнгө оруулалт, соёлын бүтээгдэхүүний хэрэглээг өдөөх шинэлэг арга туршлагыг танилцуулж байна.

Мөнгөн дэмжлэг

Мөнгөн дэмжлэгийн үндсэн шинж бол дэмжлэг олгогч хувь хүн, хуулийн этгээд тодорхой зорилго, нийтлэг ашиг сонирхлыг гүйцэлдүүлэх зорилгоор бусад

хувь хүн, хуулийн этгээдэд санхүүгийн буцалтгүй тусламж олгох явдлаар илэрхийлэгддэг.

Энэ төрлийн дэмжлэгийг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх үе шатанд буюу дүрслэх урлаг, тайзны урлаг, зохиол бичих, орчуулга, хөгжим, кино, видео тоглоом, хөгжим гэх зэрэг олон салбарт олгож байна. Жишээ нь Европын Холбоонд “Бүтээлч Европ (2014-2020) хөтөлбөр”-өөр соёлын бүтээлч үйлдвэрлэгч нарын тэтгэлэгт шалгарсан төсөлд төслийн үйл ажиллагааны зардлын 80 хүртэлх хувьд тэтгэлэг олгодог. Хөтөлбөрийн зорилго нь Европ дахь соёлын олон төрлийг дэмжихэд чиглэгдэг ба нэгдүгээрт, Европын соёл, дуу-дүрсний бүтээлийг Европ даяар сурталчлах (бүтээл эргэлтийг нэмэгдүүлэх гэж нэрлэдэг); хоёрдугаарт, Европ даяар соёлын болон дуу-дүрсний контентийг төрөлжүүлэх замаар хандалтыг нэмэгдүүлэх (үзэгчдийг хөгжүүлэх стратеги гэж нэрлэдэг) зэргээр хэрэгжүүлж байна (Eur-Lex).

Эрхийн бичиг

Ваучер буюу эрхийн бичиг нь ихэнхдээ тасалбар эсвэл карт хэлбэрээр байдаг ч орчин үед цахим болон соронзон хэрэгслийн бүртгэлийг ашиглаж тодорхой хэмжээний бүтээгдэхүүн, бараа, үйлчилгээг авах, шилжүүлэхэд зориулагдсан мөнгө эсвэл тоо хэмжээг илэрхийлсэн төлбөрийн хэрэгсэл юм.

Төрөөс нэг талаас жижиг дунд үйлдвэрлэл эрхлэгчдийг дэмжих нөгөө талаас соёлын бүтээгдэхүүнийг хүртэх боломж хязгаарлагдмал зорилтод бүлгийг соёлын үйл ажиллагаанд татан оролцуулж үзвэр үйлчилгээ үзэх, үзэсгэлэн худалдаанд оролцох, ном, дуу-дүрстэй бичлэг худалдан авах, аялалд явах, спортоор хичээллэх, бүтээлч үйлдвэрлэлд хэрэгтэй түүхий эд материал хамрагдах, эрх шилжүүлэх гэх мэт олон хэлбэрээр эрхийн бичгийг гаргаж байна. Эрхийн бичгийг ашиглагч нь зөвхөн эцсийн хэрэглэгээр хязгаарлагддаггүй. Судалгаа шинжилгээний байгууллагууд, төр, хувийн хэвшил болон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд оролцогч жижиг дунд үйлдвэрлэгч нар бүтээлч байдал, инновацийн үр дүнд бий болгосон бараа үйлчилгээг харилцан нэг нэгэндээ шилжүүлэх боломжийг олгодог. Ингэснээр үйлдвэрлэлийн тойрогт оролцож буй янз бүрийн оролцогч талуудын дунд харилцан үйлчлэл хамтын ажиллагаа бий болж цаашид дэм дэмэндээ ажиллах нөхцлийг өдөөж өгдөг.

Бүтээлч эрхийн бичиг нь байнгын төсөв, хөрөнгө мөнгөний хомсдолтой, туршлагагүй шахуу жижиг дунд бизнес эрхлэгчдэд инновац, бүтээлч ур чадвар, хандлагад суралцах үйлийг идэвхжүүлж өгдөг. Үүний зэрэгцээ эдгээр эрхийн бичиг нь бүтээлч салбараас ЖДҮ эрхлэгчдэд бизнесээс бизнесийн зах зээлд нэвтрэх боломжийг олгодог байна.

Эрхийн бичгийг янз бүрийн хэлбэрээр төрөл бүрийн түвшинд нэвтрүүлж байгааг Белги, Нэгдсэн Вант Улс, Португал, Словак, Австри, Солонгос зэрэг олон орны жишгээс харж болно. Зарим орны туршлагаас авч үзье. Үүнд:

Белги

Европын комиссоос санхүүжилттэй Белгийн Валлониа мужийн засгийн газрын Creative Wallonia хөтөлбөрийн хүрээнд 'Бизнесийг илүү сайн дэмжих нь' ЖДҮ эрхлэгчдэд олгосон Валлонийн Бүтээлч эрхийн бичгийг дурдаж болно. Эрхийн бичиг нь янз бүрийн салбарын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч бизнесүүдэд 6000 евроны эрхийг олгож, тус эрхийн бичгээр бүтээлч үйлдвэрлэлийн шинэ бүтээлч төслүүдийн үйлчилгээ, өөрт шаардлагатай орц, түүхий эдийг худалдан авах замаар урт хугацаанд харилцан ашиг орлогоо нэмэгдүүлэх, хамтран оршин тогтноход чиглэж байв.

Словак

Словакийн Бүгд Найрамдах Улсын Соёлын яам нь бага, дунд сургуулийн сурагчид болон эдгээр сургуулийн сурган хүмүүжүүлэх ажилтнуудын соёлын хүртээмжийг сайжруулах зорилгоор 2006 оноос хойш соёлын эрхийн бичгийг гаргаж байгаа. Эрхийн бичгийг (театр, музей, галерей, номын сан, соёлын төв) зэрэг соёлыг сурталчлагч байгууллагын үйлчилгээний төлбөрт ашиглаж болно. Соёлын эрхийн бичиг нь 4 евроны үнэ бүхий 4 тасалбараас бүрддэг. Эрхийн бичиг эзэмшигчийн 4 тасалбарын нэг нь зөвхөн кино үзэх эрх ба бусад 3 тасалбарыг соёлын бусад ямар ч арга хэмжээнд ашиглаж болох эрхтэй (Council of Europe, 2021).

Солонгос

Солонгос Улс соёлын үйлдвэрлэлийг дэмжих соёлын эрхийн бичгийг бэлгийн ба соёлын гэх ялгамжтайгаар гаргаж болохыг Соёл, урлагийг дэмжих тухай хуульд хуульчилсан. Бэлгийн эрхийн бичгээр ном эсвэл соёл урлагийн бараа үйлчилгээг худалдан авах боломжтой байдаг бол харин соёлын эрхийн бичгээр соёл урлагийн бүтээгдэхүүн үйлчилгээг хүртэх боломж хязгаарлагдмал буюу амьжиргааны баталгаажих түвшнээс доогуур орлоготой иргэдэд соёлын бараа, үйлчилгээ авах эрхийг олгодоогоороо онцлогтой (KLRl, 2021).

Улсын хөрөнгө оруулалтын сангууд

Олон улс оронд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг улсын хөрөнгө оруулалтын сангаас дэмжин санхүүжүүлэх санүүжилтийн шинэ хэлбэрт аажмаар шилжиж байна. Энэ нь улс орнуудын хувьд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг төсөлд суурилсан улсын дэмжлэгээр санхүүжүүлэх хэв маягаас татгалзаж, хувийн хөрөнгө оруулалтыг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд татах хандлага илүү болж байна (Cauldwell-French & Lydford, 2019, p. 20). Өөрөөр хэлбэл төр, хувийн хэвшлийн хөрөнгө оруулалтаар аж ахуйн нэгжийг өргөжүүлэхэд ашиглаж болох санхүүгийн эх үүсвэр санг бүрдүүлж, соёл ба бүтээлч салбарт ирээдүйтэй бизнес эрхлэгчдийн өсөлтийг дэмжихэд чиглэгдэх болжээ. Тус төрлийн сангаас Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд дараах хэлбэрээр санхүүжилт хийж байна:

- хүүгүй эсвэл хүүгийн таатай нөхцөлтэй санхүүжилт олгох (зээл)

- анхны хөрөнгө оруулалт оруулах (эзний өмч) эсхүл соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэх хүсэлтэй гарааны бизнесээс эхлээд их хэмжээний хөрөнгө оруулалт шаардлагатай томоохон компаниудад хэрэгцээтэй санхүүжилтыг хөрөнгө оруулалтын сангаас хамтран санхүүжүүлэх (жишээ нь дуу-дүрсний болон видео тоглоом) болжээ (Daubeuf, Pratt, Airaghi, & Pletosu, 2020, p. 14).

Энэ төрлийн сангууд нь төрийн аливаа дэмжлэгийг нөхөх болон орлохгүй байх үндсэн зорилготой байдаг. Сангууд нь үндэсний болон бүс нутгийн түвшинд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бизнест зайлшгүй нэн шаардлагатай хөрөнгийн (angel investment) санхүүжилтийг олгох эсвэл салбар дахь бизнесүүдийн санаа сэдлийг нэгтгэх, хооронд нь зуучлах, бизнесийн сургалт мэдээллээр хангах, чадавхийг бэхжүүлэх зэрэг олон үйлчилгээг санал болгож байна. Европын холбооны хэд хэдэн оронд төрийн дэмжлэг болон хувийн хөрөнгө оруулалтыг Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн бизнесийг өргөжүүлэхэд хөшүүрэг болгож ашиглах улсын хөрөнгө оруулалтын санг үр дүнтэй нэвтрүүлсээр байна. Зарим орны туршлагаас дурдвал:

Белги

St'art санг 2009 онд Wallonia муж, Холбооны Wallonia -Brussels болон Brussels-ийн Санхүүгээс 37 сая еврогийн хөрөнгөтэйгээр банк болон хувийн хөрөнгө оруулагчдын санхүүжилтийг ашиглаж санхүүгийн байнгын механизмыг бий болгож төрийн дэмжлэгийг нөхөх зорилготой үүсгэн байгуулсан. Тус санг байгуулах цорын ганц зорилго нь салбар дахь ЖДҮ-ийн шийдвэр гаргах чадварыг бэхжүүлэх замаар бүтээлч эдийн засгийн хөгжлийг дэмжих явдал байв. Сан нь зээл олгох эсвэл эзний өмчид хөрөнгө оруулалт хийн санхүүгийн эх үүсвэрээр хангах зэрэг хэлбэрүүдээр санхүүжилт олгодог. St'art нь шинэ төсөл хэрэгжүүлэх, шинэ бүтээгдэхүүн бий болгох, шинэ зах зээлийг эзэмших байдлаар шинэ компаниудыг бий болгох аль эсвэл одоо байгаа бүтцийг хөгжүүлэхэд хувь нэмэр оруулж ажилладаг байна (St'Art, 2021).

Финланд

Финландад соёлын салбарт олгох төрийн санхүүжилт нь 2 эх үүсвэрээс бүрддэг: 1) төсвийн хөрөнгө, 2) үндэсний сугалаанаас хуримтлагдсан сангийн үйл ажиллагаа. Сугалааны үйл ажиллагаанаас олсон орлого нь олон арван жилийн турш соёлыг төрөөс санхүүжүүлэх уламжлалт эх үүсвэр болсоор ирсэн. Тухайлбал үндэсний сугалаанаас хуримтлагдсан сангийн хуримтлалыг: урлаг, соёлын салбарт 38.5%-ийг; спортын салбарт 25%-ийг; шинжлэх ухааны салбарт 17,5%; залуучуудын хөгжилд 9%-ийг, үлдсэн 10% нь засгийн газрын үзэмжээр тараагддаг байна (Šorič, Inkei, Kangas, & Srakar, 2013, p. 54).

Нэгдсэн Вант Улс

Их Британи Умард Ирландын Нэгдсэн Вант Улс нь Үндэсний сугалааг зохион байгуулж уг сугалаанаас төвлөрөх орлогыг Үндэсний Сугалааны

Түгээлтийн Санд шилжүүлдэг. Сан нь сугалааны орлогыг урлаг, спорт, үндэсний өв гэх 3 салбарт тус бүр 20%, үлдсэн 40%-ийг эрүүл мэнд, боловсрол, байгаль орчин, буяны үйлсэд зарцуулахыг хуульчилжээ (УК, 2021, р. 22). Урлагийн салбарт зарцуулах санхүүжилтийн 69.78 хувийг Английн Урлагийн Зөвлөл, 8,9 хувийг Бүтээлч Шотланд, 5 хувийг Вэйлсийн Урлагийн Зөвлөл, 2,8 хувийг Хойд Ирландын Урлагийн Зөвлөл, үлдсэн 13,52 хувийг Британы Кино Институтэд хуваарилахаар зохицуулсан байна (УК, 2021, р. 23). 2017 онд Үндэсний Лоттерейн санхүүжилтээр 70 сая орчим фунт стерлингийг Нэгдсэн Вант Улс даяар кино үйлдвэрлэл, ур чадварыг хөгжүүлэх, соёлыг сурталчлах зэрэг олон үйл ажиллагааг дэмжих зорилгоор Британийн Кино Институтээр дамжуулан засгийн газрын буцалтгүй тусламж хэлбэрээр санхүүжилт олгожээ (HM Government, 2018, р. 27).

Хөрөнгө оруулалтын тохируулах сан

Улсын хөрөнгө оруулалтын сангууд ихэвчлэн зайлшгүй шаардлагатай хөрөнгийн санхүүжилтийг олгодог. Хөрөнгө оруулалтын тохируулалт нь улсын дэмжлэг болон хувийн хөрөнгө оруулалтаас бүрдэнэ. Өөрөөр хэлбэл, тухайн үйл ажиллагааны санхүүжилтийг улсын дэмжлэг, хувийн хөрөнгө оруулалтаар хамтад нь шийдвэрлэснээрээ соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэхэд тодорхой дэмжлэг болдог. Энэ сан нь хандив болон хөрөнгө оруулалтыг харилцан хамааралтай байхыг шаарддаг. Тухайлбал контент үйлдвэрлэлд хувийн хэвшлийн ганцхан хөрөнгө оруулагч оролцох нь хэтэрхий эрсдэлтэй гэж үзэж хөрөнгө оруулалтын тохируулах сангаас хөрөнгө оруулалтыг хийх тохиолдол түгээмэл байна.

Жишээ нь: Нэгдсэн Вант Улсын засгийн газраас 2018 онд бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарынхантай хийсэн хэлэлцээрийн хүрээнд дэлхийн жишигт нийцсэн Бүтээлч Кластеруудыг хөгжүүлэх 5 жилийн төлөвлөгөөг баталсан. Энэ ажлын хүрээнд хөрөнгө оруулалтын тохируулах санг бий болгохоор тохиролцжээ. Тухайлбал Британийн Бизнесийн Банк (зайлшгүй шаардлагатай эхлэлийн санхүүжилт олгох)-ийг хөрөнгө оруулалтын тохируулах санг бий болгоход татан оролцуулж байгааг зарласан бөгөөд Засгийн газар ба бүтээлч үйлдвэрлэлийн хувийн хэвшлүүд салбарт харилцан хөрөнгө оруулалт хийх амлалт өгсөн байдаг. Уг тохиролцоонд Засгийн газраас Үйлдвэрлэлийн сорилт сангаар дамжуулж 33 сая фунт стерлинг, Соёлын Хөгжлийн сангаас 20 саяыг бүтээлч үйлдвэрлэлд хөрөнгө оруулалт хийхээ амалсан бол хувийн хэвшлээс 25 саяыг, хувийн хэвшил ба их дээд сургуулиудын хамтарсан судалгаа шинжилгээнээс 25 сая фунт стерлингийг санхүүжүүлэх тохиролцоог тохиролжээ (HM Government, 2018).

Мөн Нэгдсэн Вант Улс дахь Бүтээлч Англи ТББ-ыг үйл ажиллагааг дурдаж болно. Тус байгууллагаас Нэгдсэн Вант Улсад бүртгэлтэй, хамгийн сүүлийн санхүүгийн эргэлтийн хөрөнгө нь 300,000 фунт стерлингтэй бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч (кино, телевиз, медиа, видео тоглоом, зар сурталчилгаа ба маркетинг,

дигитал бүтээлч технологи, бүтээлч программ хангамж, загвар, архитектур, хөгжим, хэвлэл)-дэд шаардлагатай байгаа санхүүжилтэд хөрөнгө оруулалт эсвэл зээл санал болгож, үндэсний хөрөнгө оруулагчдыг бүс нутгийн бүтээлч үйлдвэрлэлийн бизнес эрхлэгчидтэй холбож, тэдэнд зөвлөгөө өгөх, хамтын ажиллагааг дэмжин ажилладаг байна. 2014-2018 оны хооронд Бүтээлч Англи ТББ-аас ЖДҮ эрхлэгчдэд 23 сая фунт стерлинг давсан санхүүжилтийг зээлийн хэлбэрээр, 49 сая фунт стерлингийг эзэмшигчийн өмчид хөрөнгө оруулалт хийх замаар хөшүүрэг болгож өгчээ. Бүтээлч Англи ТББ -аас 100 000 - 500 000 фунт стерлинг хүртэлх нэмэлт санхүүжилтийг бизнесийн дэмжлэгийн хамт санал болгодог. Зээлийн хувьд жилийн 7-15% хүүтэй ба эргэн төлөлтийг 6 сараар 1 удаа хойшлуулах боломжтойгоор 4 жилийн хугацаатай олгодог. Зээл хүсэгчид зээлийг 3 хоногт олгодог ба зээл хаахад 5% менежментийн төлбөртэй суутгадаг байна (Creative England, 2021).

Засгийн газрын баталгаа

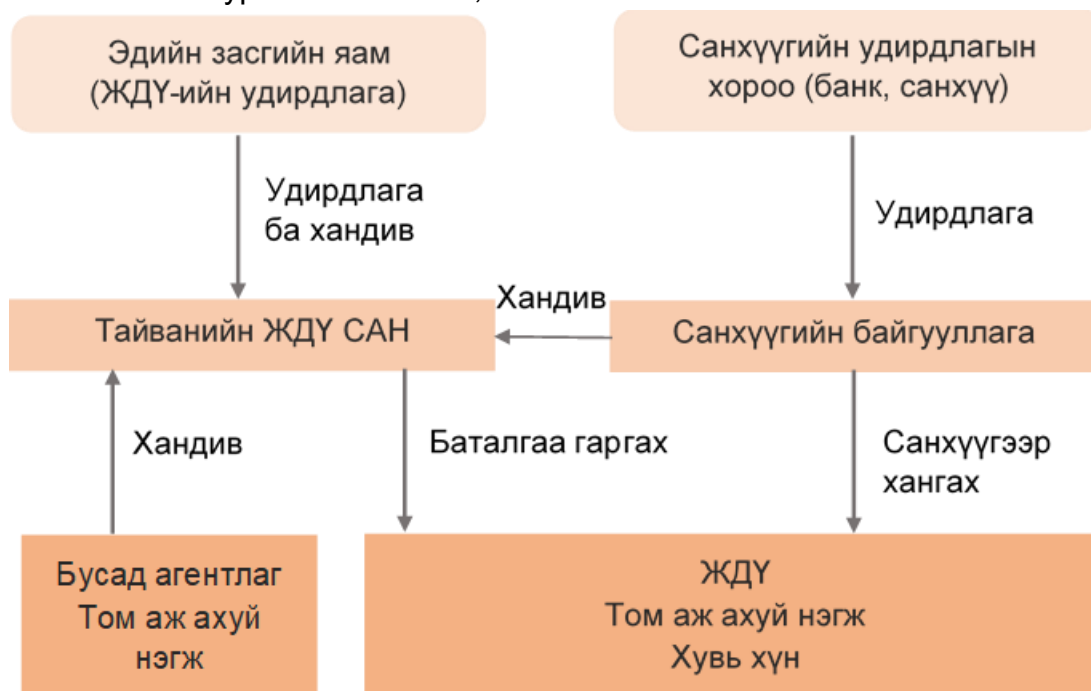
Засгийн газрын баталгаа нь эрсдлийг бууруулах эсвэл хамгаалах замаар өрийн санхүүжилтийг бий болгоход хөшүүрэг болдог. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн борлуулалтын хомсдлын үед энэ үйл явц илүүтэй ажиглагддаг. Нөгөө талаар Засгийн газрын баталгаа нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд хувийн их хэмжээний хөрөнгө оруулалтыг татах арга хэрэгсэл болдог. Засгийн газрын баталгаа ёсоор засгийн газар эсвэл төрийн бусад гүйцэтгэх байгууллагууд тодорхой хэмжээний эрсдэлийг үүрэх үүрэгтэй бөгөөд зээлдэгч үүргээ биелүүлээгүй тохиолдолд зээлдэгчийн өр төлбөрийг төр хариуцдаг. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үр ашиг өсөхийн хэрээр олон улсад засгийн газрын өрийн баталгаа улам бүр түгээмэл болж байна. Тухайлбал Испани дахь CREA сан, Франц дахь IFCIC -ийн сан, Европын Холбооны CCS GF, Тайваны SMEG сан, Солонгосын Korea Credit Guarantee Fund (KCGF) сан, Sumitomo Mitsui Banking Corporation (SMBC) гэх мэт зээлийн баталгааны олон жишээг дурдаж болно.

Тайвань

Тус улсын соёлын ба бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх хуулийн 19 дүгээр зүйлд “Соёлын болон бүтээлч аж ахуйн нэгжид хөрөнгө оруулалт, зээл, зээлийн баталгааны тогтолцоог бий болгохын тулд эрх бүхий байгууллага нь холбогдох төрийн байгууллага, санхүүгийн байгууллага, зээлийн батлан даалтын байгууллагуудтай хамтран ажиллаж, соёлын ба бүтээлч аж ахуйн нэгжүүдийн үйл ажиллагааны аль ч үе шатанд шаардлагатай хөрөнгийг хувийн хөрөнгийн эх үүсвэрээс олж авахад дэмжлэг үзүүлэн ажиллана. Засгийн газар бизнес эрхлэгчдийг үйл ажиллагааны стратеги, менежментийн туршлагын салбар хоорондын харилцааг хөнгөвчлөхийн тулд соёл, бүтээлч үйлдвэрлэлд хөрөнгө оруулалт хийхийг уриална.” гэж хуульчилсан (Taiwan, 2021).

Тайваны ЖДҮ-ийн баталгааны (SMEG) сан нь 1974 онд анх үүсгэн байгуулагджээ. SMEG -ийн санхүүжилт нь гол төлөв төв засгийн газар, орон нутгийн засаг захиргаа, гэрээт байгууллагуудын хандиваас бүрддэг ба үйл ажиллагаа нь Засгийн газрын ЖДҮ-ийг дэмжих бодлоготой уялдаж явагддаг (Зураг 16).

Зураг 16. Тайвань, Зээлийн баталгааны системийн тойм



Эх сурвалж: (Taiwan SMEG, 2021)

2019 оны эцэст сангийн нийт хөрөнгө 71.75 тэрбум тайван доллар байв. Мөн оны эцэст 146.33 тэрбум тайван долларын хандив бүрдүүлсний 72.62% нь төв болон орон нутгийн засаг захиргаанаас, 27.38% нь гэрээт байгууллагуудын хандив байжээ. Сан нь босгосон хандиваараа аж ахуй нэгжүүдийн зээлийн батлан даалтыг хариуцдаг. 2020 оноос сан нь засгийн газраас баталсан "Залуу бизнес эрхлэгчдийн мөрөөдөл хөтөлбөр" –ийн залуу бизнес эрхлэгчид болон гарааны бизнес эрхлэгчдэд олгох зээлийн баталгааг хариуцан ажиллаж байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих зохицуулалт

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих зохицуулалт нь тодорхой төрлийн сегментүүдын хоорондох өртөгийн гинжин холбооны харилцан үйлчлэлийг зохицуулахын зэрэгцээ соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэд салбаруудын зах зээлийг хамгаалж байдаг. Судалгааны энэ хэсэгт соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд өргөн ашигладаг зохицуулалтуудын талаар авч үзэв.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх татварын бодлого

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх татварын дэмжлэгийн бодлого нь дараах 4 элементээр илэрхийлэгддэг байна (Hemels & Goto, 2017, p. 36). Үүнд:

1. татварын хууль тогтоомж нь түүний зохицуулалт болон практик хэрэглээгээр илэрдэг;
2. төсөвт төвлөрөх татварын орлогыг бууруулах эсхүл хойшлуулах үр дагавартай байдаг;
3. уг бодлого нь бүтээлч үйлдвэрлэлийн үйл ажиллагаанд эсвэл бүтээлч үйлдвэрлэлийг ашигладаг, үйлдвэрлэдэг, дэмждэг татвар төлөгчдийн бүлэгт эсхүл бүтээлч үйлдвэрлэлийн аль нэгийг дэмжсэн татварын таатай нөхцлийг хангахад чиглэгддэг;
4. татварын хууль тогтоомжийн жишиг бүтцээс тусдаа хэрэгждэг байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих татварын дэмжлэгийн бодлогыг татварын хөнгөлөлт, чөлөөлөлт, хасагдуулга, татвар төлөх хугацааг хойшлуулах ба татварын хувь хэмжээг бууруулах, татварын буцаан олголт зэрэг хэлбэрүүдээр хэрэгжүүлдэг байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих татварын зохицуулалтад татварын чөлөөлөлт, тэтгэмж, НӨАТ-ын хувь хэмжээг бууруулах бодлого чиглэгддэг байгаа бол соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн үйлдвэрлэл түгээлтийг эрчимжүүлэхэд хөшүүрэг болох хөрөнгө оруулалтыг хөхиүлэн дэмжихэд татварын хөнгөлөлт, буцаан олголтыг олгож байна. Тус бүрд нь авч үзье.

Татвараас чөлөөлөх

Татварын дэмжлэгийн хамгийн түгээмэл хэлбэр нь татвараас чөлөөлөх юм. Татвараас чөлөөлөх зохицуулалт нь татвар ногдох зүйлийг бүхэлд нь эсвэл татвар ногдох зүйлийн тодорхой хэсгийг татвараас чөлөөлөх (объектив чөлөөлөлт) эсвэл татвар төлөх үүрэг бүхий хувь хүн, хуулийн этгээдийг (субъектив чөлөөлөлт) татвар төлөх үүргээс чөлөөлөх хэлбэрээр хийгддэг. Жишээлбэл, тодорхой төрлийн орлого, эд баялаг, хөрөнгийн орлогыг хувь хүн, аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татвар эсвэл хөрөнгийн татвараас чөлөөлж болдог. Тухайлбал Канад Улсын Бритиш Колумб мужид номыг мужийн борлуулалтын татвараас чөлөөлдгийг дурдаж болно.⁴ АНУ⁵, Япон⁶ зэрэг улсуудад музей гэх мэт зарим ашгийн бус байгууллагуудыг аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татвараас чөлөөлдөг. Түүнчлэн Ирландад мөрдөж буй орлогын албан татварын чөлөөлөлт нэлээд сонирхол татахуйц зохицуулалт болсон. Энэ талаар доор жишээ болгон авч үзлээ.

Ирланд

Европын холбооны гишүүн орнуудын дунд 2013 -2017 оны хооронд Ирландын соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл хамгийн өндөр өсөлтийг үзүүлжээ. Тус улс нь 2013-2017 оны хооронд 44.8%-ийн өсөлтийг үзүүлсэн байна. Тодруулбал,

⁴ Section 16 Provincial Sales Tax Exemption and Refund Regulation

⁵ Section 501(c)(3) IRC

⁶ Article 46-2 NPO Law

дуу-дүрсний салбараас төвлөрөх орлого нь 2013 онд 440.5 сая еврогоос 2017 онд 3.857.5 сая евро болж өссөн бол тайзны урлаг 2013 онд 233.5 сая евро олж байснаас нэмүү өртөг нэмэгдүүлсний үр дүнд 2017 онд 1926.7 сая евро болж өсчээ. Мэдэгдэхүйц энэ өсөлтийн гол шалтгаан нь Ирландын татварын дэмжлэгийн тогтолцооны үр дүн байж магадгүй гэж олон улсын судалгааны байгууллагууд дүгнэсэн байна. (KEA, 2021, р. 14).

Ирланд Улсыг Европын холбоондоо соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлээр тэргүүлэгчдийн нэг болгосон татварын тогтолцоог тус улс 1997 онд эрх зүйн орчиндоо нэвтрүүлжээ. Татварын тогтолцоогоор Ирландад Уран бүтээлчдийг (дүрслэх урлагийн уран бүтээлч, хөгжмийн зохиолч, зохиолч) татвараас бүрэн чөлөөлөх зохицуулалтыг татварын тогтолцоогоор нэвтрүүлжээ (Irish Tax and Customs, 2021). Уг тогтолцоо нь уран бүтээлчдийг эх бүтээлээ туурвиж, худалдан борлуулснаас олсон орлогыг орлогын албан татвараас бүрэн чөлөөлөх боломжийг олгодог. Гэхдээ татварын чөлөөлөлт нь НӨАТ ба ниймийн даатгал, халамж мөн уран бүтээлчдийн бусдад сургалт олгосны үр дүнд олсон орлогод хамаардаггүй. Чөлөөлөлтөд хамрагдахын тулд уран бүтээлч нь татварын байцаагчид өөрийн бүтээсэн, туурвисан бүтээлийг эх хувь бөгөөд соёл урлагийн бүтээл болохыг нотлох шаардлага тавигддаг. Үүнээс гадна уран бүтээлч нь зөвхөн Ирландад оршин суугч статустай байх нөхцөл шаарддаг. Харин тухайн бүтээл нь урлаг соёлын бүтээл мөн эсэхийг тогтооход урлагийн зөвлөлийн тодорхойлолтыг харгалзан үздэг байна.

Орлогын албан татвараас чөлөөлөгдөх эх бүтээлд: ном эсвэл бусад төрлийн зохиол, тоглолт, хөгжмийн зохиол, баримал, уран зураг эсвэл бусад зураг байх ёстойг Ирландын орлогын албан татварын тухай хуульд нарийн зааж өгсөн. Хуульд тухайлбал дүрслэх урлагийн бүтээл нь орчин үеийн хэв маяг, программ хангамжийг нэвтрүүлсэн байж болохыг заажээ. Уран бүтээлч нь өөрийн уран бүтээлийг сурталчлах зорилгоор гадаад улсруу зорчих нь татвараас чөлөөлөгдөх нөхцөлд харшилдаггүй байна. Татварын энэ тогтолцооны үр дүнд маш олон уран бүтээлчид, хөгжимчид, зохиолчид Ирландад суурьшиж татварын өгөөжийг хүртсээр байгаа. Татварын энэ чөлөөлөлт нь бүжигчин, жүжигчин зэрэг дэлгэцийн уран бүтээл бүтээгчдэд үйлчилдэггүй.

Татварын хасагдах зардал

Татварын сууриас суутгасан суутгал нь татварын хасагдах зардал болдог. Энэ арга нь татварын суурийг бууруулалгүйгээр татварын сууриас хасалт хийх зарчмаар хэрэгждэг зохицуулалт юм. Энэ төрлийн хасалт нь нэг талаас орлого болон хөрөнгийн татвараас хэрэглээний хасагдах ёсгүй зардлыг хасдаг бол нөгөө талаас уг хасалт нь орлого олохтой холбоотой гарсан зардал биш байдаг. Тухайлбал хувь хүн, хуулийн этгээд нь соёлын өвийг хадгалж хамгаалах зориулалтаар бусдад хандив тусламж өгөх тохиолдолд уг зардлыг хасагдах зардалд тооцдоггүй. Ийм зардлыг татварын чөлөөлөлт эсвэл хасалт хийх замаар

татвараас чөлөөлөх боломжтой байдаг. Түүнчлэн хасалт нь бодит зардалтай үргэлж холбоотой байх албагүй байдаг.

Нэгдсэн Вант Улс

Нэгдсэн Вант Улсад 2007 онд батлагдсан дуу-дүрсний үйлдвэрлэлийг дэмжсэн татварын дэмжлэгээс өөр татварын хөнгөлөлтийн бодлого үйлчилдэггүй байсан. Гэтэл өнөөдөр тус улсын Бүтээлч үйлдвэрлэлийн татварын хөнгөлөлтийн тогтолцоо нь бүс нутагтаа шилдэг туршлага болж байна. Бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих татварын нэмэлт хасалт хийх эсвэл алдагдалтай ажиллаж байгаа шаардлага хангасан компанид төлөх ёстой татвараас хөнгөлөлт үзүүлэх тухай аж ахуй нэгжийн татварын 7 төрлийн хөнгөлөлт үйлчилж байна (UK, 2021). Үүнд:

1. Киноны татварын хөнгөлөлт - 2007 оны 4 -р сараас;
2. Хүүхэдэйн киноны татварын хөнгөлөлт, 2013 оны 4 -р сарын 25 -ны өдрөөс;
3. Өндөр зэрэглэлийн Телевизийн татварын хөнгөлөлт, 2013 оны 4-р сарын 26-ны өдрөөс мөрдөж байгаа, 2015 оны 4 -р сарын 1 -ээс Хүүхдийн телевизийг оруулж өргөжүүлсэн;
4. Видео тоглоомуудын татварын хөнгөлөлт, 2014 оны 4 -р сараас;
5. Театрын татварын хөнгөлөлт, 2014 оны 9 -р сарын 28 -ны өдрөөс;
6. Найрал хөгжмийн татварын хөнгөлөлт 2016 оны 4 -р сараас;
7. Музей, галерэй үзэсгэлэнгийн татварын хөнгөлөлт, 2017 оны 11 сарын 16-аас тус тус мөрдөж байна.

Татварын хувь хэмжээг бууруулах: НӨАТ

Соёлын салбарын НӨАТ-ыг бууруулах үндэслэл нь хувь хүний хэрэглээний үнэт зүйлээс давсан нийгмийн дотоод үнэт зүйл буюу соёлын хэрэглээгээр илрэн гардаг гадаад эерэг хандлагыг төлөвшүүлэхэд оршдог тул бараг бүх улс оронд соёлын бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэлийн үйлдвэрлэл, хэрэглээг идэвхжүүлэхэд чиглэсэн төрөл бүрийн зорилтуудыг дэмжих үүднээс бодлогоор тодорхой бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэлд НӨАТ-ын дэмжлэгийг үзүүлдэг (Daubeuf, Pratt, Airaghi, & Pletosu, 2020).

Номын НӨАТ-ын тодорхой хувийг бууруулснаар ном унших хэрэглээг нэмэгдүүлэх боломжтой ч ном унших сэдлийг төрүүлэхийн тулд уран зохиолын үнэ цэнэтэй онцгой номын НӨАТ-ыг бууруулах нь тийм ч тохиромжтой биш юм (Canoy et al., 2006, p. 751). НӨАТ-ыг бууруулахдаа тухайн салбарын онцлогийг мэдэрч ухаалаг шийдвэр гаргах хэрэгтэй юм. Европын Холбооны улсуудад ном, сонин тогтмол хэвлэлүүд (мөн цахим); шоу, театр, кино театр, үзэсгэлэн худалдаа, хүүхдийн парк, концерт, музей, соёлын төрөл бүрийн арга хэмжээг үзэх тасалбар; радио телевизийн төлбөр болон түүний лицезэд; зохиолч, уран бүтээлч нарын орлогод; урлагийн бүтээл ба үнэт эдлэл; урлагийн бүтээлийн импорт; урлагийн бүтээл бүтээгчийн байнгын бус борлуулалт зэрэгт НӨАТ-ын

дэмжлэгийн төрөл бүрийн хэлбэр хэрэгжиж байна. Онцлог тохидлыг нэг бүрчлэн авч үзье (European Commission, 2021).

Ном, сонин, тогтмол хэвлэл дэх НӨАТ

Ном хэвлэмэл материалын хувьд ихэнх тохиолдолд зар сурталчилгаа болон насанд хүрэгчдэд зориулсан, хүчирхийлэлийг өдөөснөөс бусад агуулгатай буюу газрын зураг, мэргэжлийн болон шинжлэх ухаан, урлаг соёл, боловсролын агуулгатай ном сурах бичиг, хүүхдийн зурагт ном, зургийн ном, барриал үсэгтэй ном ба зохиогчийн эрх, оюуны өмчөөр хамгаалагдаж ISBN, ISSN дугаар авсан зэрэг шалгуураар НӨАТ-ийн хувь хэмжээг бууруулж байна. Харин сонин, тогтмол хэвлэлийн хувьд одоо өрнөж буй үйл явдлыг цахим ба хэвлэмэл байдлаар өдөр тутам, долоо хоног, жилд нэг удаа нийтлэхдээ ISBN, ISSN, CN код, дугаар авсан, хэрэв зар сурталчилгаа нийтлэх бол тухайн сонин тогтмол хэвлэлийн агуулгын 50%-иас хэтрээгүй байх гэх олон шалгууруудыг улс орнууд өөр өөрийн онцлогт нийцүүлэн харилцан адилгүйгээр тавьж ном сонин, тогтмол хэвлээс НӨАТ-ыг бууруулж байна.

Уран зохиолын ном нь соёлын олон төрөлт байдлыг илэрхийлэхдээ байгаль, түүх, хүн ардын тухай нэгэн зэрэг өгүүлж байдаг тул ийм агуулга нь тухайн газар оронд аялах сэдлийг төрүүлэн аялал жуулчлалыг татах нэг хөшүүрэг болж байна. Тиймээс ч энэ төрлийн номын гадаад хэл дээрх орчуулгад өндөр ач холбогдол өгч байгаа нь түгээмэл байна.

Европын Холбоонд Франц (ном 5.5%, сонин хэвлэл 2.1%), Польш (ном 5%, сонин хэвлэл 8%), Хорват (ном, сонин 5%, тогтмол хэвлэл 13%) зэрэг улсуудаас бусад улсуудад цахим болон хэвлэгдсэн ном, сонин тогтмол хэвлэлд НӨАТ-ын хувь хэмжээг бууруулахдаа ижил хувь хэмжээг баримталжээ. Ерөнхий дүр зургаас харвал тухайн улсын НӨАТ-ын суурь хэмжээнээс 10-29 хүртэл хувиар 15 улс, 30-60 хүртэл хувиар бууруулсан 11 улс байх ч холбооны хэмжээнд ганцхан Дани Улс ном, сонин тогтмол хэвлэлд НӨАТ-ын ямар нэг дэмжлэг олгодоггүй байна. Тухайлбал НӨАТ-ийн суурь хувь хэмжээг 17.6 – 29 хүртэл хувь хэмжээгээр бууруулсан улсад Люксембург 3%, Итали, Испани 4%, Унгар, Словени, Кипр, Румын, Мальта 5%, Швед, Грек, Португал, Бельги 6%-иар, 30-60 хүртэл хувь бууруулсан улсад Герман 7%, Ирланд, Литва, Нидерланд, Болгар, Эстони 9%, Финланд, Чех, Австри, Словак 10%, Латви 12% -иар тус тус байна.

Үзвэр үйлчилгээний тасалбарт ногдуулсан НӨАТ

Европын Холбоонд үзвэр үйлчилгээний тасалбарыг НӨАТ-аас чөлөөлөх, НӨАТ-ыг бууруулах үзэгдэл түгээмэл байна. Тухайлбал Бельги, Швед, Герман, Ирланд, Испани, Финланд, Австри, Португал, Болгар, Дани, Латви, Литва, Кипр, Словак гэх 14 улсад үзвэр үйлчилгээний тасалбарыг НӨАТ-аас чөлөөлсний зэрэгцээ мөн бууруулан тогтоожээ.

НӨАТ-өөс чөлөөлөх нийтлэг шалгуур нь: Соёлыг хамгаалах, дэмжих тухай хуулиар тусгайлан эрх олгогдсон, засгийн газраас хүлээн зөвшөөрөгдсөн, орлогыг зөвхөн үйл ажиллагааны зардлаа нөхөхөд зарцуулдаг, үйл ажиллагаа нь буяны үйл ажиллагаанд хамаарагддаг олон нийтийн болон ашгийн бус байгууллагаас үзүүлдэг үйлчилгээ буюу номын сан, театр, циркийн үзүүлбэр, концерт, музей /Швейдэд зөвхөн музейн зарим нэг үйл ажиллагаанд/, амьтны хүрээлэн, ботаник хүрээлэн, хүүхдэд зориулсан арга хэмжээ, урлаг сонирхогчдын арга хэмжээ, буяны үйлст зорилсан арга хэмжээ, соёл боловсролын арга хэмжээ зэргийг харгалздаг байна.

Мөн НӨАТ бууруулах үзвэр үйлчилгээнд кино театр, дуурь, баллет, амралт зугаалга, баяр наадам, бүжиг диско, шоу, архив, цайз, музей, түүхийн дурсгалт барилга, архитектур, археологийн дурсгалт газар, байгалийн нөөц газар, үндэсний цэцэрлэгт хүрээлэн, амьтан ургамлын хүрээлэн, гэх зэрэг үзвэр үйлчилгээг оруулжээ.

Үүнээс гадна үе шат, ялгавартайгаар НӨАТ-ыг бууруулах туршлагыг Франц Улсаас харж болно. Францад үзвэр үйлчилгээний НӨАТ-ийг бууруулах 3 шалгуурыг мөрдөж байна. Үүнд:

- 2.1%-ийн НӨАТ: зөвхөн тухайн компанийн зохион бүтээсэн, продюсерлэсэн, тодорхой тооны бүлэг хөгжимчдийг байнга тоглуулдаг, порнографийн театрын тоглолтоос бусад театрчилсан тоглолт, циркийн үзүүлбэрийн зөвхөн эхний 140 тоглолтыг үзэх тасалбарт,
- 5.5%-ийн НӨАТ: зөвхөн тухайн компанийн зохион бүтээсэн, продюсерлэсэн, тодорхой тооны бүлэг хөгжимчдийг байнга тоглуулдаг, порнографийн театрын тоглолтоос бусад кино, театрчилсан тоглолт, циркийн үзүүлбэрийн тоглолтын тасалбарт,
- 10%-ийн НӨАТ: Соёлын бусад үйлчилгээнд хамрагдах (үзэсгэлэн худалдаа, амьтан судлал, ботаникийн цэцэрлэг, музей, хөшөө дурсгал, агуй, дурсгалт газар, соёлын үзэсгэлэн гэх мэт) тус тус НӨАТ-ыг бууруулж байна.

Үзвэр үйлчилгээний НӨАТ нь Люксембургт 3%, Хорватад кино үзвэрийн тасалбарт 5% бол концертынх 13% байна. Мальтад киноны тасалбараас бусад үзвэр үйлчилгээнд 5%-ийн НӨАТ төлж байна. Харин Бельги, Грек, Шведэд 6% бол Германд 7%, Польшид 8%, Ирланд, Нидерландад 9%, Словенид 9.5%, Чех, Испани, Итали, Финландад 10%, Австри, Португалд 13% байна. Эцэст нь Унгарт 18% байх бол Эстонид ямар нэг дэмжлэг байхгүй байна.

Телевизийн лиценз болон төлбөртэй үйлчилгээнд ногдуулах НӨАТ

Европын холбооны улсуудад телевизийн лиценз болон төлбөртэй үйлчилгээнд ногдуулах НӨАТ-өөс хөнгөлөх жишиг тийм ч түгээмэл биш байна. Тухайлбал төлбөртэй болон кабелийн радио телевизийн үйлчилгээний НӨАТ-аас 2 улс бүрэн чөлөөлж 3 улс татварын хувь хэмжээг 10-15 нэгжээр бууруулж

буй бол телевизийн лицензийн НӨАТ-аас 3 улс бүрэн чөлөөлж 5 улс татварын хувь хэмжээг 10-18 нэгжээр хасч тооцож байна.

Тухайлбал Чех, Грек улсуудад арилжааны шинж чанартай үйлчилгээнээс бусад олон нийтийн радио, олон нийтийн телевизийн үйлчилгээг НӨАТ-аас бүрэн чөлөөлдөг бол Францад энэ төрлийн үйлчилгээний НӨАТ-ыг 10%-иар тогтоожээ. Люксембургт насанд хүрэгчдэд зориулсан контент хүлээн авахаас бусад радио, телевизийн өргөн нэвтрүүлгийн бүх сувгийн үйлчилгээний НӨАТ-ыг 3%-иар тогтоосон бол Польш улсад нэвтрүүлэг хүлээн авагч нь кино болон нэвтрүүлгийг радио телевизийн нэвтрүүлгийн дүрмийн дагуу түрээслэхээс бусад цаг хугацаан дахь радио телевизийн цахим үйлчилгээнээс бусад үйлчилгээний төлбөрт ногдох НӨАТ-ыг 6%-иар тогтоож өгчээ.

Тэгвэл телевизийн лицензийн хувьд Чех, Словени, Словак зэрэг улсуудад арилжааны шинж чанартай нэвтрүүлгээс бусад олон нийтийн радио, телевизийн өргөн нэвтрүүлэгийн лицензийг бүрэн чөлөөлжээ. Франц, Итали, Австри, Португал, Финланд зэрэг улсуудад телевизийн лицензийн НӨАТ-ыг 10-18 нэгжээр бууруулж байна. Финландад Радио Телевизийн Сангаас Финландын өргөн нэвтрүүлгийн компани болон Аландсын радио, телевизид төлбөр төлөх замаар татварын дэмжлэгийг үзүүлдэг байна.

Зохиолч, уран бүтээлчдэд ногдуулах НӨАТ

Европын холбоонд Бельги, Швед, Польш, Нидерланд, Дани, Итали, Латви, Португал зэрэг улсуудад зохиолч уран бүтээлчдийг НӨАТ-аас чөлөөлж байна. Тухайлбал: Белгийн НӨАТ-ын тухай хуулийн 44 дүгээр зүйлийн 3°3 мөн зүйлийн 2°8-д заасны дагуу (1) уран бүтээлч (театр, бүжиг, кино, хөгжмийн бүтээл, циркийн шоу, хөгжмийн танхимд эсвэл уран сайхны кабарет тоглох жүжигчин, удирдаач, хөгжимчин болон бусад уран бүтээлч); (2) боловсролын чиглэлээр оролцогчдод илтгэл тавьж буй илтгэгч; (3) спортын мэргэжилтэн нар нь гэрээний үндсэн дээр арга хэмжээг зохион байгуулагчдад бүтээлээ шууд нийлүүлж байгаа тохиолдолд НӨАТ-аас чөлөөлөгддөг байна.

Харин Белгийн Хааны 20 дугаар тогтоол, Хүснэгт А, ХХІХ ангилал, 1 ° -ийн дагуу буюу компьютерийн програм, зар сурталчилгааны үйлчилгээ нийлүүлэлт дэх оюуны өмчийн эрхийг шилжүүлэх, лицензжүүлэлт олгохоос бусад тохиолдолд оюуны өмчийн эрхийг шилжүүлэхэд 6%-ийн НӨАТ-ыг төлөхөөр зохицуулсан. Хааны 20-р тогтоол, Хүснэгт А, ХХІХ ангилал, 2 ° -ийн дагуу театр, бүжиг дэглэлт, хөгжмийн бүтээл, цирк, урлагийн танхим эсвэл урлагийн кабарет шоу болон түүнтэй төстэй үйл ажиллагаа, үйлчилгээг үзүүлэгч жүжигчин, найрал хөгжмийн удирдаач, хөгжимчин болон бусад уран бүтээлч эсвэл зар сурталчилгааны үйлчилгээнээс бусад үйлчилгээг үзүүлэгч хуулийн этгээдэд энэ зохицуулалт үйлчилдэг байна.

Белгийн зохиолч уран бүтээлчдэд тогтоосон НӨАТ-ын зохицуулалтыг Польш, Хорват зэрэг улсад төстэйгээр мөрдөж байна. Польшид (НӨАТ-ын суурь

23%) Белгийн нэг ижил зохиолч уран бүтээлчийг НӨАТ-аас чөлөөлдөг ч 1994 оны 2-р сарын 4-ний өдрийн зохиогчийн эрх ба холбогдох эрхийн тухай хуулийн хүрээнд зохиогчийн эрх, уран сайхны тоглолт хийх эрхийг шилжүүлэх, лицензжүүлэхэд зохих төлбөрийг төлж зохиогчийн эрх олгосон үйлчилгээнд 8%-ийн НӨАТ-ийг төлөхөөр зохицуулсан бол Хорватад (НӨАТ ын суурь 25%) чөлөөлөлт олгогчгүйгээр 13% байхаар тогтоожээ.

Үүнээс гадна зохиолч, хөгжмийн зохиолч, жүжигчний үзүүлсэн үйлчилгээ, тэдний роялтид Люксембургт 3%, Шведэд 6%, Финландад 10%-ийг тус тус тогтоожээ. Мөн Унгарт (НӨАТ 27%) амьд хөгжмийн зэмсэг ашиглан амьд тоглолтыг амралт зугаалга, баяр наадмын зориулалттай газрууд, гэр бүлийн гишүүд эсвэл найз нөхдийнхөө хүрээнд зохион байгуулж буй хувийн арга хэмжээ, нэвтрэх хураамж шаардлагагүй зарим арга хэмжээнд тоглож буй тохиолдолд тоглолт үзүүлж байгаа уран бүтээлчийн үйлчилгээнээс 5%-ийн НӨАТ-ыг авдаг байна. Испанид (НӨАТ-ын суурь 21%) жүжигчин, найруулагч, техникчдийн үзүүлж буй үйлчилгээнд 10%-ийн НӨАТ төлөхөөр хуульчилжээ.

Урлагийн бүтээл, түүнийг цуглуулагчийн эд зүйлс, эртний эдлэлд ногдуулах НӨАТ

Европын Холбоонд урлагийн бүтээл, түүнийг цуглуулагчийн эд зүйлс, эртний эдлэлд НӨАТ ногдуулах явдал түгээмэл ч харилцан адилгүй хувь хэмжээ, шалгуурыг тогтоосон байна. Жишээ нь Дани Улсад эртний эдлэл, урлагийн бүтээлийн импортод ногдох НӨАТ-ийг 20%-иар бууруулж тогтоосон бол эсрэгээр нь урлагийн бүтээл бүтээгчдийн борлуулалтад 5%-ийг төлөхөөр хуульчилжээ. Францад тухайн уран бүтээлийг бүтээгч эсвэл түүний үйл хэргийг залгамжлагч уран бүтээлчийн бүтээсэн урлагийн бүтээлийн борлуулалтад НӨАТ-ыг 5.5%-иар тогтоосон ба харин бүтээлээ байнга борлуулах тохиолдолд 10%-ийн НӨАТ төлөхөөр зохицуулжээ. Тэгвэл Герман, Португал зэрэг улсуудад урлагийн бүтээлийн борлуулалт болон цуглуулагчдын эд зүйлст 7%, 19% ба 6%, 23%-ийн НӨАТ байхаар хуульчилжээ. Харин Кипрт археологийн үнэт зүйлийн импортоос 5%-ийн НӨАТ авдаг байна.

Кино урлагийн нэг цонхны бодлого

Кино урлагийн нэг цонхны бодлого нь нэг талаас кино урлагт хөрөнгө оруулсан хөрөнгө оруулагчдын ашиг орлого, өгөөжийг унагахгүйн тулд нөгөө талаас аль ч түвшний кино үйлдвэрлэгч нарт орлого боломжийг адил хүртээхэд энэ зохицуулалт чиглэгддэг. Ерөнхийдөө зах зээлийг хүртээмжтэйгээр хувааж хүртэх таатай орчныг бий болгоход анхаардаг гэж хэлж болно. 1948 оны Парамоунтын Шийдвэр гэж нэрлэгдсэн АНУ-аас гаралтай энэ зохицуулалтын арга хэрэгсэл өнөөдөр дэлхий нийтэд нийтлэгжиж, улс орнууд киноны тухай хууль тогтоомжоос гадна өрсөлдөөний тухай хуулиар зохицуулж байна.

Зохиогчийн эрхийг хамгаалах

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь мэдээлэл, дижитал, интернетийн салбартай нягт холбогддог (Bruno, 2019, p. 49). Орчин үед соёлын агуулгыг мэдээллийн олон хэлбэрээр дамжуулан олон нийтэд хүргэдэг тул дижитал салбарын үүрэг оролцоо улам бүр чухал болж байна. Энэ ч хэрээр дижитал шилжилтээс үүдэлтэй хүндрэл бэрхшээлүүд гарч болзошгүйг олон улсын байгууллагууд сануулсаар байгаа (UNESCO, 2018, p. 70). Дижиталжилт, техник технологийн үсрэнгүй хөгжлөөс ч өмнө зохиогчийн зөвшөөрөлгүйгээр оюуны өмчийг олшруулах, нэрийг нь дурдалгүйгээр бүтээлийг ашиглах зөрчил хөндөгдсөөр ирсэн. Тулгарч байгаа бэрхшээлийг шийдвэрлэхэд эрх зүйн нарийн зохицуулалтаас гадна технологийн шийдлийн хослол чухал байгаа. Тухайлбал соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч нарын оюуны өмчийг бүртгэлжүүлэх асуудлыг хөнгөвчлөх нь эхний алхам юм. Европын холбооны улсуудад бүртгэлжүүлсэн оюуны өмчид роялтий олгохын зэрэгцээ роялтид татварын дэмжлэг үзүүлдэг нь оюуны өмчийг бүртгэлжүүлэлтийн хөшүүрэг болж байна.

Солонгос

Тус улсад 2008-2012 оны хооронд 3,777-н оюуны бүтээл бүртгэгдсэн байх ба Засгийн газраас “Оюуны өмчийн эрхийн сан”-гаар дамжуулан ЖДҮ нараас патент, технологийг худалдан авч, буцаан ЖДҮ нарт лиценз хэлбэрээр шилжүүлэх байдлаар инновацийг нэвтрүүлэх, бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх туршлага амжилттай хэрэгжиж байжээ (Jones & Kim, 2014, p. 26).

ЭЗХАХБ-аас 2020 онд гаргасан мэдээдэлд: тус улсын хувьд татвар ногдуулах ерөнхий хувь хэмжээ нь 10-25 хувь байдаг бол оюуны өмчийн бараа, бүтээгдэхүүн, болон лицензийг шилжүүлэх бол уг татвар нь 50 хувиар бууруулдаг. Тодруулбал, 300 тэрбум воныг татварын суурь гэж үзэж, суурь үнэлгээтэй дүйцэх оюуны өмчийг шилжүүлсэн бол татварт 5%-10.93% хүртэл, лицензийн төлбөрийн орлогод 7.5% - 16.40% хүртэл тус тус татвар ногдуулах бол, 300 тэрбум воноос давсан хэсгийн хувьд хувь хэмжээ нь (шилжүүлэгт) 12.5%, (лицензэд) 18.75% байна (OECD, 2021). Технологи дамжуулах, худалдааг дэмжих тухай хуулийн 2 дугаар зүйлийн 1-т технологи гэдэгт зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан програм хангамж, үйлдвэрлэлийн патент, барааны тэмдэг, дизайн, ашигтай загвар, түүнчлэн хууль эрх зүйн хамгаалалт авах чадвартай үйлдвэрлэл, худалдаа, шинжлэх ухааны салбарт олж авсан туршлагатай холбоотой процесс, томъёо, мэдээллийг хэлнэ. Патентын эрх, ашигтай загварын эрх, тухайн иргэн шинжлэх ухаан, технологийн чиглэлээр судалгаа, шинжилгээний ажил хийж олж авсан техникийн ноу-хау (аж үйлдвэрийн өмчийн эрх, хилийн чанад дахь барилгын үйлчилгээ, инженерийн үйлчилгээ гэх мэт) орно гэжээ (KLRI, 2021; OECD, 2021).

Тус сангийн нэг том давуу тал нь оюуны өмчийн хулгайн гэмт хэрэгтэй хувь хүн компаниудаас илүү үр дүнтэй тэмцэж чаддагт оршино. Технологийг хууль

бусаар ашиглахтай тэмцэхийн тулд бүх хэргийг Прокурорын байгууллагад мэдээлдэг бөгөөд хууль зөрчсөн хүмүүст өндөр торгууль ногдуулдаг байна

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх үйлдвэрлэл, түгээлтийн дэмжлэг

Энэ төрлийн дэмжлэг нь зохих шаардлага хангасан үйлдвэрлэл, түгээлтийн зардлын өгөөжийг санал болгох замаар үнэ цэнэтэй бүтээлч үйл ажиллагааг эрхлэх сэдлийг төрүүлэх, дэмжих механизмыг агуулдаг. Ийм дэмжлэгийг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарын санхүүгийн нэмэлт эх үүсвэр гэж үздэг. Энэ дэмжлэгийн шалгуур нь үйлдвэрлэл эрхлэгч өөр бусад оролцогч салбаруудтай бизнесийн хамтын харилцааг хөгжүүлэх, салбар бүрийн онцлог шинж чанарыг ойлгох бизнесийн ур чадвар, хичээл зүтгэлтэй байдалд тулгуурладаг. Түүнчлэн, санхүүгийн дэмжлэг нь өсөх ирээдүйтэй соёлын бүтээлч үйлдвэрлэгчдийг эх орондоо үлдэх, өөр газар оронд суурьшихаас сэргийлэх хөшүүрэг болдог. Ерөнхийдөө дуу-дүрсний үйлдвэрлэл, түгээлтийн санхүүгийн дэмжлэгт татварын хөнгөлөлт ба мөнгөн дэмжлэг гэх хоёр үндсэн төрөл үйлчилж байна. Тус бүрийг доор дэлгэрүүлж авч үзэв.

Үйлдвэрлэл, түгээлтийг дэмжих татварын дэмжлэг

Татварын дэмжлэгээр хувийн хөрөнгө оруулалтыг өртгийн гинжин холбооны аль ч үе шатанд (жишээ нь дуу-дүрс, киноны салбарт үйлдвэрлэлийн болон түгээлтийн үе шат бол видео тоглоом, хөгжим, ном, хэвлэл гэх мэт сегментүүдэд үйлдвэрлэлийн болон үйлдвэрлэлийн дараах үе шат, түгээлт болон маркенигийн үе шат) идэвхжүүлэх замаар эдийн засгийн төрөл бүрийн салбарыг хөгжүүлэхэд чиглэсэн шууд, үр дүнтэй бодлогын хэрэгсэл гэдэгтэй санал нэгдэх болжээ. Олон улсад дэлгэцийн контентийн эрэлт өсч байгаатай уялдан салбар дахь хувийн хөрөнгө оруулалт мэдэгдэхүйц нэмэгдэж үүнийг даган үндэстний онцлогийг илэрхийлсэн дуу-дүрсний контентүүд (уран сайхны кино, хүүхэлдэйн кино, тв цуврал, видео тоглоом гэх мэт) даган хөгжиж байна. Жишээлбэл 2019 оны 5 сарын байдлаар дэлгэцийн бүтээлийн төслийг өөрийн газар оронд хэрэгжүүлэх зорилготой 97 автомат татварын дэмжлэгийг АНУ (9 муж), Австриал (3 төрөл), Канад (3 муж), Герман (3 төрөл), Унгар, Ирланд, Шинэ Зеланд, Нэгдсэн Вант Улсууд хэрэгжүүлж байснаас харж болно (Olsberg SPI, 2019, р. 4).

Түгээмэл хэрэглэгддэг татварын хөнгөлөлтийн үндсэн хоёр хэлбэр нь (1) татварын хасалт хийх арга ба (2) татварын хөнгөлөлт юм. Тус бүрийг доор авч үзэв.

А) Хөрөнгө оруулалтыг идэвхжүүлэх татварын дэмжлэг

- Татварын хасалт (shelters) гэдэгт татвар ногдох орлогыг бууруулах замаар төлөх татварын хэмжээг бууруулдаг аргачлалыг ойлгоно. Хөрөнгө оруулалтыг татах зорилгоор энэ төрлийн дэмжлэгийг хэрэгжүүлдэг бөгөөд

хөрөнгө оруулагчийн зүгээс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд оруулсан хөрөнгө оруулалтын хэмжээгээр татвар ногдох орлогыг бууруулж хасагдуулах боломж олгодог зохицуулалт юм. Гэхдээ төсөл хэрэгжүүлэгч нь төслийн хөрөнгө оруулалтаас үр ашиг хүртэх үед буцаан татвараа төлөх үүрэг хүлээдэг. Энэ дэмжлэгийн бусад загвараас ялгарах хүчин зүйл:

- Хөрөнгө оруулагч нь төслөөс ашгийн хувь хүртдэг;
- Хамтын хөрөнгө оруулалтын нэгдлийг босгохын тулд хөрөнгө оруулалтын зуучлагч, банк, нягтлан бодогч, хуульч гэх мэт дундын этгээдүүд гэх нэмэлт элементүүд оролцох шаардлага гардаг;
- Энэ нэмэлт элементүүд нь загварын өртгийг нэмэгдүүлж, улмаар үйлдвэрлэлийн орлого нь бодит хөрөнгө оруулалтын хэмжээнээс хамаагүй бага гарах шалтгаан болдог;
- Эдгээр зуучлагчид заримдаа нарийн төвөгтэй бүтэц бий болгодог бөгөөд сүүлийн жилүүдэд зарим орны татварын албанаас суутгах нэхэмжлэлийн үндэслэлийг тогтооход хүндрэлтэй байна гэх эсэргүүцэл өрнөх болсон;
- Загвар нь үйлдвэрлэгчдэд санхүүжилтийг үйлдвэрлэлийн явцад дэмжлэгээр олгодог тул тэдэнд томоохон ашиг тусыг өгч байдаг.

Татвар хураагчын үүднээс авч үзвэл зарим анхаарал татах хүчин зүйлс бас бий:

- Анхны хасалт хийснээс болж хөрөнгө оруулагчдаас авах татварыг бууруулж байгаа мэт боловч хэрэв төсөл ирээдүйд ашиг олох юм бол хөрөнгө оруулагчдаас олсон орлогоос нь татвар авах боломж нь нээлттэй байдаг;
 - Энэ загварын засгийн газарт үзүүлэх бодит зардал нь бусад загваруудын нэгэн адил аль ч яамны төсөвт тусгагдаагүй ба эдгээрийг ил гаргах нь засгийн газарт давуу тал бий болгох боломжтой;
 - Зарим эрх баригчид (УК) хөрөнгө оруулагчдыг ийм байдлаар татан оролцуулснаар эцсийн дүндээ хувийн хэвшлийнхэн энэ салбарт байнгын оролцоотой болно гэдэгт ихээхэн найдвар тавьж байна.
- Татварын хөнгөлөлт нь иргэн, аж ахуйн нэгж татварын тайланг мэдүүлсний дараа төлсөн татварын тодорхой хувьтай дүйцэх хөнгөлөлтийн буцаан авдаг тогтолцоо юм.

Энэ төрлийн татварын дэмжлэгийг амжилттай нэвтрүүлж байгаа сайн туршлагауд олон бий.

Солонгос

Солонгос Улс 2013 онд Ерөнхийлөгч асан Парк Геүн-Хей-ийн санаачилсан бүтээлч эдийн засгийг хөгжүүлэх экосистемийн хөшүүрэг төлөвлөгөөнд бүтээлч үйлдвэрлэлийн гарааны болон хөрөнгө оруулалт татсан бизнесүүдийг бойжуулах хөтөлбөрийг боловсруулсан (Зураг 4).

Солонгос Улс нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих зорилгоор татварын хасагдах зардлын бодлогыг шинэчлэх, татварын хувь хэмжээг бууруулах болон татвар төлөх хугацааг хойшлуулах зэргээр аж ахуй нэгжийн хөгжлийн бойжилтын үе шатуудад харилцан уялдаатай зохицуулалтаар татварын дэмжлэг үзүүлж байна.

Зураг 4. Санхүү Стратегийн Яам (2013 он) “Бүтээлч эдийн засгийн үйл ажиллагааны төлөвлөгөө” -ний “Бизнесийн гарааны экосистемийг сайжруулах арга хэмжээ”

		Гарааны үе (0-3 жил)	Хөгжлийн үе (4-9 жил)	Төлөвшсөн үе (үр ашиг хүртэх) (10-15 жил)
Хувийн салбар	Татварын дэмжлэг	Сахиусан тэнгэрийн хөрөнгө оруулалтыг дэмжих <ul style="list-style-type: none"> - Татварын хасалт (50%-ийг 50 сая вон хүртэл хувь хэмжээгээр) 	Аж ахуй нэгжийн нэгдлийг дэмжих <ul style="list-style-type: none"> - Корпорацыг худалдан авагчдын татварыг бууруулах - Хамааралгүй хувьцаа эзэмшигчдэд хувьцаа зарсан хүмүүсийн бэлгийн татварыг хасах 	Дахин хөрөнгө оруулалтыг дэмжих <ul style="list-style-type: none"> - Дахин хөрөнгө оруулалтын эх үүсвэр дэх хөрөнгө орлогын татварыг хойшлуулах
	Зохицуулалтыг хөнгөвчлөх	Олон нийтийн санхүүжилтийг танилцуулах <ul style="list-style-type: none"> - Цахим санхүүжилтийн платформыг зөвшөөрч, мэдээллийн ил тод байдлын нэвтрүүлэх 	Хөрөнгө оруулалт авсан компанийн нэгдэх хуваагдах үйл явцыг хялбаршуулах <ul style="list-style-type: none"> - Бий болсон компанийг охин компани гэж зарлах хугацааг 3 жилээр хойшлуулах - Ерөнхий хурлаас батлах онцгой тохиолдлыг нэмэгдүүлэх 	Гарааны болон хөрөнгө оруулалт авсан бизнесүүдийн солилцоог бэхжүүлэх <ul style="list-style-type: none"> - KOSDAQ* -ийг дангаар нь солилцох - KONEX** -ийг зөвхөн ЖДҮ-ийн солилцоо болгон байгуулах
Төр/олон нийтийн салбар	Санхүүжилт	↑ Зааварчлах, зөвлөгөө өгөх, дахин хөрөнгө оруулалт хийх		
		Ирээдүйн бүтээлч сан (0.5 их наяд вон)/ Өсөлтийн шатны сан (2.0 их наяд вон)/ Зээлийн баталгаа (0.45 их наяд вон) /Оюуны өмчийн эрхийн сан, Дахин эхлэлтийг дэмжих сан гэх мэт <ul style="list-style-type: none"> - Гарааны болон ЖДҮ-д хөрөнгө оруулалт хийх - Нэгдэл хуваагдлын нөөцийн түгээлтийг хөнгөвчлөх, оюуны эрхийг хамгаалах, бүтэлгүйтлийн дараа бизнесийг дахин эхлүүлэх Зээлийн баталгаа <ul style="list-style-type: none"> - Аж ахуй нэгжийн нэгдэл хуваагдал - Аж ахуй нэгж болохоор зэхэж буй бизнес эрхлэгчдийн тусгай баталгаа 		

Тайлбар: * Korea Securities Dealers Automated Quotation, ** Korea New Exchange
Эх сурвалж (Jones & Kim, 2014, p. 22)

Түүнчлэн аж ахуй нэгжийн нэгдэн нийлэх үйл явцыг хялбаршуулан тэднийг өсч томроход ихээхэн анхаархал хандуулдаг ба төр, олон нийт, хувийн хэвшлийн төрөл бүрийн санхүүжилтийг санал болгож байв.

В) Ивээн тэтгэх ба хандивыг хөхиүлэн дэмжих татварын дэмжлэг

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг өргөн цар хүрээнд гаднаас дэмжихэд ивээн тэтгэлэг, хандив хэлбэрээр хувийн капиталын оруулсан хөрөнгө оруулалтад татварын хөнгөлөлтийг олгох байдлаар дэмжиж болдог. Соёлын өвийг хадгалан хамгаалагч хувь хүн, хуулийн этгээдийн хичээл зүтгэлийг үнэлэх нийгмийн сэтгэл зүйн өгөөж нь тэдний өвийг хамгаалах, арчлах, сэргээн засахад зарцуулсан хөрөнгө оруулалтын өгөөжөөс бага байдаг тул тэднийг сэдэлжүүлэхэд чиглэсэн татварын хасалт, татвараас хөнгөлөх эсвэл чөлөөлөх зэргээр татварын дэмжлэгийг үзүүлэх нь зүйтэй юм гэжээ (Rizzo & Throsby, 2006, pp. 1009-1012). Түүнчлэн уран бүтээлчид урлаг дахь инновацийн хөдөлгүүрийг ажиллуулахдаа гол төлөв тодорхой нөхцөлөөр хөшүүрэгдүүлж байж хөдөлгөдөг. Тиймээс найрал хөгжим, дуурийн театр гэх мэт урт хугацааны хөдөлмөрийн оролцоо шаарддаг урлагийн салбар их хэмжээний дэмжлэг, ивээн тэтгэлэггүйгээр оршин тогтнох чадваргүй байдаг (Menger, 2006, p. 805). Тайз дэлгэц, үзүүлэх урлагаас эхлээд хөгжим, музей, төрөл бүрийн үзэсгэлэн, арга хэмжээ гээд соёл урлагийн олон салбарт ивээн тэтгэлэг, хандив буцалтгүй тусламж дээр тогтож байдаг. Ивээн тэтгэгч ба хандивлагч нар нь санхүүгийн өгөөжийг шууд хүртдэггүй ч арилжааны стратегийн нэг хэсэг болох бизнесийн үйл ажиллагаагаа сурталчлах боломжийг олж авч чаддаг. Тухайлбал:

- Ивээн тэтгэлэг нь хуулийн этгээдээс соёл, урлагийн байгууллага, аж ахуй нэгжийг эсвэл тэдний ямарваа нэг арга хэмжээг ивээн тэтгэхэд гарсан санхүүгийн зардал юм. Ивээн тэтгэлэгийг бизнесийн үйл ажиллагаатай холбоотой гарсан зар сурталчилгааны зардлын нэгэн адил татвар төлөх орлогоос бүхлээр нь эсвэл хэсэгчлэн хасч тооцох хандлага олон улс оронд мөрдөгддөг байна. Жишээлбэл АНУ-д буяны болон урлагийн байгууллагуудад ивээн тэтгэлэг хэлбэрээр оруулсан хөрөнгийн тал орчим хувийг татвараас чөлөөлдөг (Bruno, 2019, p. 58).
- Хандив гэдэг нь хувь хүн, хуулийн этгээд соёлын байгууллага, уран бүтээлчдэд зориулан бэлнээр эсвэл ийм хэлбэрээр өгч буй буцалтгүй тусламж/бэлгийг хэлдэг. Корпорацийн хандивыг дэмжих татварын бодлогын арга хэрэгсэл нь ихэвчлэн хандивын татварын хөнгөлөлтөөр хэрэгждэг (татварын хасалтын нэг адил) ба өөрөөр хэлбэл хандивлагчийн татвар ногдох орлогыг хандивласан хандивын хэмжээгээр бууруулан тоогтоодог гэсэн үг юм.

Австри, Болгар, Дани, Франц, Ирланд, Итали, Мальта, Португал, Их Британи зэрэг Европын хэд хэдэн улс оронд ивээн тэтгэх үйлс ба /эсвэл хандивыг (хувь хүн, аж ахуй нэгж) татварын дэмжлэг (ялангуяа татварын хөнгөлөлт хэлбэрээр) нэвтрүүлжээ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд зориулж хөрөнгө босгох, хувь хүний хандивыг сэдэлжүүлэх өөр нэг арга хэмжээ бол хэд хэдэн улс орнуудын (тухайлбал Бельги, Франц, Нэгдсэн Вант Улс) нэвтрүүлээд буй Үндэсний

сугалааны механизм юм. Нэгдсэн Вант Улсад 2018 онд Английн Урлагийн Зөвлөлөөс Үндэсний Сугалааны Төслийн Тэтгэлээс Английн өнцөг булан бүрт байгаа хүмүүсийг урлаг, соёлоор холбогдоход туслах зорилгоор урлаг, музей, номын сангийн төслүүдэд нээлттэй нэвтрэх хөтөлбөрт тэтгэлэг олгож эхэлсэн. Ашгийн төлөө бус төслүүдийг өргөн цар хүрээгээр дэмжиж, тогтвортой чанартай ажлын байрыг бий болгоход тэтгэлэг нь чиглэгддэг. Энэ хөтөлбөр нь уран бүтээлчид, соёлын ажилтнууд, байгууллагуудад шинэ арга барилаар ажиллаж, бүтээлээ шинэ үзэгчдэд хүргэх боломжийг олгодог. Төслийн буцалтгүй тусламж нь ялангуяа бүтээлч, дижитал мэдээллийн хэрэгсэлд ажилладаг байгууллагуудыг дэмжихэд чиглэгддэг. Санхүүжилт авахын тулд өргөдөл гаргагчид санхүүжилтийнхээ 10 хувийг хувийн эх үүсвэрээс гаргасан байх ёстой. Өргөдөл гаргагчийн төсөл нь хувийн хөрөнгө оруулагчдын сонирхолд нийцэлтэй байх үүднээс бүтээлч мэдээллийн хэрэгсэл, илүү өргөн хүрээний бүтээлч салбарт (жишээ нь кино, дуу-дүрс, дизайн, тоглоом) ажиллахуйц байх ёстой гэх шалгуур тавигддаг.

Бэлэн мөнгөний дэмжлэг

Энэхүү арга нь үйлдвэрлэгчийн урьдчилан тогтоосон тогтолцооны дагуу үйлдвэрлэлийн зардлын тодорхой хэсгийг үйлдвэрлэгч рүү буцааж төлөх байдлаар хэрэгждэг. Хөнгөлөлтийг ерөнхийдөө улсын төсвөөс санхүүжүүлэх хандлагатай байдаг (жишээлбэл, төсвийн хөрөнгө оруулалтын хөтөлбөр гэх мэт) ч үйлдвэрлэлийн зардлыг төлж, холбогдох татварыг төлсний дараа буцаан олголтыг олгодог тул засгийн газрын үүднээс авч үзвэл ашигтай байдаг. Бэлэн мөнгөний дэмжлэгийг ихэнхдээ үйлдвэрлэлийн болон үйлдвэрлэлийн дараах үе шатанд олгож байна. Ийм дэмжлэг кино урлагийн салбарт түгээмэл байдаг боловч тайзны урлаг, өв соёлд мөн хэрэглэх хандлага бас бий.

Дуу-дүрсний үйлдвэрлэлд тухайн нутаг дэвсгэр дээр үүсгэн байгуулагдсан продакшин компани эсвэл тухайн нутаг дэвсгэр дээр хөрөнгө оруулалт хийж буй үүсгэн байгуулагдсан салбар продакшин компани эсвэл бэлэн мөнгөний хөнгөлөлт үзүүлж буй аж ахуй нэгжтэй байгуулсан гэрээний тал тухайн газар нутгийг төслийн байршлаар сонгосон гэх мэт шалгуураар бэлэн мөнгөний хөнгөлөлтийг хүртдэг байна. Зарим нэг жишээг авч үзье.

Грек

Грекийн бэлэн мөнгөний хөнгөлөлт нь төслийн нийт ашиг хүртэгчдийн Грек улсад гарсан зохих зардлын 40% -иас бүрддэг. Найруулагч нь соёлын шалгуурын хяналтыг давж, уран сайхны киноны хувьд дор хаяж 100,000 евро, дижитал тоглоомд 30,000 евро, баримтат кино болон хүүхэлдэйн кинонд 60,000 евроны зардлыг тус тус зарцуулсны дараа улсаас тусламж авах эрх нь нээгддэг. Хууль тогтоомж нь нэлээд уян хатан ба жишээлбэл телевизын цувралын нэг анги 25,000 еврогоос эхлэх ёстой бөгөөд төсөлд хамгийн багадаа 100,000 евроог зарцуулж, санхүүжилт нь тасралтгүй байх гэх шалгуур тавигддаг. Бэлэн мөнгөний хөнгөлөлтөөр уран сайхны кино, баримтат кино, телевизийн олон ангит кино,

хүүхэлдэйн кино, дижитал тоглоомыг дэмжихдээ үндсэн зураг авалт, продакшны ажил, продакшны дараагийн гэх аль ч үе шатыг Грек улсыг төслийн газар нутгаар сонгосон байхыг шаарддаг. (HFC, 2021)

Нидерланд

Нидерландад Кино үйлдвэрлэлийн дэмжлэгээр уран сайхны кино, бүрэн хэмжээний баримтат кино, бүрэн хэмжээний хүүхэлдэйн кинонд зарцуулсан үйлдвэрлэлийн зардлын 35%, харин өндөр чанартай телевизийн цуврал, баримтат кино, цуврал хүүхэлдэйн кино, ганц бүлэгт цувралд 30% -ийн мөнгөн дэмжлэг олгодог. Продакшин (хуулийн этгээд байна) компани нь Нидерландын Вант Улс, Европын холбооны гишүүн улс, Европын Эдийн Засгийн Бүс эсвэл Швейцарьт дор хаяж хоёр жилийн хугацаанд үүсгэн байгуулагдсан, кино болон бусад дүрс бичлэгийн үйлдвэрлэл, үйлчилгээг тасралтгүй эрхэлдэг продакшин компанид кино үйлдвэрлэлийн дэмжлэгийг мэдүүлэх эрх нээлттэй байдаг. Гэхдээ тус продакшин компанийг төлөөлөн өргөдөл гаргагч найруулагч нь 7 жилийн ажлын туршлагатай байхыг давхар шаарддаг. Найруулагчид тавигддаг ажлын туршлагад:

- ядаж нэг кино продакшины ажлыг хийж Нидерланд Европын холбоо, Европын Эдийн Засгийн бүс эсвэл Швейцарьт кино театраар толилуулсан; эсвэл
- кино зөвлөлийн саналаар, дээр дурдсан нөхцлийн дагуу өөр продакшин компанид үндсэн продюсерээр ажилласан ба ажилласан ийм бүтээлийн ядаж нэг нь амжилтанд хүрч кино театрт гарсан байх гэх шалгуур тавигддаг байна (NL, 2021).

Дуу-дүрсний үйлдвэрлэл дэх бэлэн мөнгөний дэмжлэг нь бүс нутаг, олон улсын продакшинуудын дунд өрсөлдөөнийг бий болгох давуу талтай мэт ч түгээлттэй холбоотой дэд бүтэц, орон нутгийн дэмжлэггүйгээр хүссэн үр дүнд бүрэн хүрэх боломжгүй юм. Энэ төрлийн дэмжлэг нь саяхан батлагдсан Кино урлагийг дэмжих тухай хуульд тусгалаа олсон байна. Гэвч, уг буцаан олгох төлбөрийг хаанаас ямар эх үүсвэрээс буцаан олгох асуудлаар хууль тодорхой заагаагүй байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх байршлын хүчин зүйл

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь урлаг, гар урлал, төрөл бүрийн дизайн, дуу-дүрс, кино, театр, тайзны урлаг, зар сурталчилгаа, архитектур, хэвлэл мэдээлэл гээд соёлын олон салбартай холбогдож оюуны өмчийг шинээр бий болгодогтоос гадна хүмүүсийн амьдралын хэв маягт тусгалаа олж тэр дундаа хотын соёлыг тодорхойлж байдаг. Түүнчлэн орчин үеийн технологийн хөгжил, программ хангамж, дижитал медиа, харилцаа холбоо зэрэг нь соёлын өв тэр дундаа музей, номын сан, архив, боловсрол гээд олон салбартай холбогдож нийгмийн харилцааг хөнгөвчилж энэ хэрээр улс орны хөгжилд бодитой хувь нэмрийг оруулан хөгжиж буй салбар юм (Brian, 2021, p. 4).

Бусад бүх салбаруудын нэгэн адил соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь бүс нутаг, үндэсний болон олон улсад жигд бусаар тархан байрладаг. Түүгээр ч барахгүй янз бүрийн бүтээлч салбарууд нь үйлдвэрлэлийнхээ сүлжээнээс хамаараад их бага хэмжээгээр төвлөрч, тогтвортойгоор нэг газар оршдог бол зарим салбар тухайлбал кино салбар нь нэг газарт хадагдахаас илүү хөдөлгөөнтэй байхыг шаардаж байдаг. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбар дахь хөдөлмөр эрхлэлтийн талаар хийсэн дээхэн үеийн судалгаанд салбарт хөдөлмөр эрхлэгчид гол төлөв нийслэл хотуудад төвлөрдөгөөс гадна өндөр цалинтай ажил санал болгодог хотуудад амьдран суудгийг ажигласан нь бий (Daubeuf, Pratt, Airaghi, & Pletosu, 2020, p. 33). Барилга байгууламж, дэд бүтэц нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд "өрсөлдөөнийг дэмжих" байршлын хүчин зүйлийн хөшүүрэг болдогийн зэрэгцээ чадварлаг авъяастнуудыг татдаж энэ хэрээр орон нутагт шинэ ажлын байрыг бий болгож, эдийн засаг, нийгмийн бүтцэд эерэг нөлөө үзүүлэх боломж олгодог. Авъяаслаг уран бүтээлчдийг татах, хадгалан үлдэх хийгээд хотын дахин төлөвлөлтөөр соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлж буй зарим жишээг доор авч үзсэн.

Авъяастныг татах, авч үлдэх соёлын дэд бүтэц, үйлчилгээ

Урлаг цэцэглэх үндэс нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл хөгжих суурь болдог. Нэг талаас соёлын үйл ажиллагаа эрхлэхийг хүсч байгаа хэн бүхэнд соёл урлаг нь нээлттэй байдаг. Энэ ч учир уран бүтээлчийн чөлөөтэй сэтгэх эрх чөлөө нь хөндөгддөггүй. Нөгөө талаас уран бүтээлч нь өөрөө бусдын хууль ёсны эрх ашигт халдахгүй байх ёстой. Эсрэг тэсрэгийн энэ нэгдэл нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл хөгжих суурь болдог (Bruno, 2019, p. 8).

Орон нутгаас соёлын үйл ажиллагааг зохион байгуулахдаа кластержуулах, нутагшуулахыг дэмжихэд чиглэсэн аливаа арга хэмжээ нь эдийн засаг, нийгмийн ашиг тусыг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлээр хангахаар зохицуулагдсан бол үүнийг байршлын хүчин зүйлийг дэмжлэг гэж үзэж болно. Энэхүү дэмжлэг нь бүс нутаг, хот нь авъяастны хомсдолоо багасгах, ажлын байрыг бий болгох, тодорхой уран бүтээлчдийг нэмэгдүүлэх зэрэг нь хот нийгмийн дахин төлөвлөлтөөр илэрхийлэгддэг. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч аж ахуй нэгжүүдийг хөгжүүлэхэд тэдний үйлчилгээ үзүүлэх орон байр, зай талбайн хослол, үйл ажиллагаа эрхлэгч нарын хамтын ажиллагаа ба тэднийг чиглүүлэх зааварчилгаа зэрэг нь чухал үүрэг гүйцэтгэдэг. Учир нь орчин үед уран бүтээлчид хэдийгээр бие даан уран бүтээл хийдэг ч тодорхой хүрээлэлд нэгдэх, санал бодлоо солилцох, хамтран үзэсгэлэн гаргах, уран бүтээл туурвих асуудал түгээмэл болсон. Иймээс соёлын бүтээлч мэргэжилтнүүдэд уран бүтээлээ туурвих, ажил амьдралаа эрхлэн явуулах тохь тухыг хангасан тодорхой орон зай, үйлчилгээ үзүүлдэг кластер, тодорхой байршил, хамтрал, нэгдлийг бий болгоход чиглэсэн санал санаачлагууд нь тэднийг тухайн орон зайд ямагт татаж байдгаас гадна тэндээ суурьшин үлдэх шалтгаан болж чаддаг.

Бүтээлч кластерууд нь "бизнес, шинжлэх ухаан, урлаг, соёл, боловсрол, эрүүл мэнд, хөгжөөнт байдал, чөлөөт цагаа өнгөрүүлэх үйл ажиллагааг төлөөлдөг орон нутгийн болон бүс нутгийн хамтын нийгэмлэгийн байгууллага, хувь хүмүүсийн нэгдэл" бөгөөд бусад сегментүүдийн инновацийн экосистемийн бүтээлч нөөц, ур чадварын эх булаг болдог (Knor & Olko, 2017, p. 14). Бүтээлч кластерууд нь үндсэндээ гишүүдийнхээ хооронд сүлжээ үүсгэн мэдлэг солилцдогтоос гадна шинэ бизнесийг бий болгох, бизнесийн гарааны үе шатанд санхүүжилтийн (хувийн болон олон нийтийн хөрөнгө оруулагчдын капиталд нэвтрэх замаар) дэмжлэг үзүүлдэг. Зарим хотууд өөрсдийн нутаг дэвсгэр дээр бүтээлч кластерын үйл ажиллагааг хэрхэн явуулсан тухай жишээг авч үзэв.

Хятад

Хятад Улс нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг эдийн засгийн түүчээлэгчээр ашиглаад зогсохгүй хот байгуулалтыг хөгжлийн хөдөлгөгч хүч болгож чадаж байгаа цорын ганц улс гэжээ (Liang & Wang, 2020, p. 54). Хятадын Төрийн Зөвлөлөөс 2016 онд баталсан "13-р таван жилийн төлөвлөгөө" -нд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг нэн тэргүүнд хөгжүүлэхээр тусгасан. Тус төлөвлөгөөнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөрөнгө оруулалтын орчныг сайжруулах талаар тусгаснаас гадна авъяастны бодлого, салбарын кластерын дэмжлэгийг нэмэгдүүлж дэд бүтцийн хангамж ба салбарт ажиллагсадыг хөгжүүлэлтэд чиглэсэн сургалт зөвлөгөөг өгч төрөл бүрийн уралдаан тэмцээнийг байнга зохион байгуулахаар тусгажээ.

Эрчимтэй хотжилтыг дагасан таагүй дүр зураг тус улсыг ч бас тойроогүй аж. Тухайлбал хотын хуучин төвүүд дэх орон сууцны барилгуудын хэт нягтрал, дэд бүтэцийн хоцрогдол зэрэг хүндрэлээс гадна хотын төв дагсан түрээсийн өсөлт, замын түгжрэл, хууль бус барилга байгууламж барих, барилга байгууламжийн аюулгүй байдлын стандарт алдагдах, орлого багатай оршин суугчдаар хотын төв дүүрэх хүндрэлүүдийг дурдаж болно. Хуучин хотын төвүүдэд тухайлбал Chengdu-ийн хуучин хотуудын нэг Kuan Zhai Lanes -ийг архитектур дизайны нарийн шийдлээр дахин төлөвлөж, хотын уламжлалт соёлын бэлэг тэмдэг болтол сэргээн засчээ. Тэнд урлагийн төрөл бүрийн үзэсгэлэн дэлгэгдэж, тоглолт зохион байгуулагддаг болсноос гадна соёлтой холбоотой түрээс, жижиглэн худалдааг эрхлэх орчинг бүрдүүлсний дараа тухайн орчинд амьдарч байсан хуучин оршин суугч 900 өрхөөс ихэнх нь нүүж ердөө 100 өрх үлджээ. Түрээсийн төлбөр бага байх нь эхэндээ бага орлоготой уран бүтээлчдийг татах гол хүчин зүйл болж байсан боловч уран бүтээлчдийн төвлөрөл нэмэгдэхийн хэрээр тэнд үнэ цэнийг бий болгож эргээд түрээс өсөх шалтгаан болж байна. Яг энэ шалтгаанаар Шанхай хотын төв дэх (Putuo дүүрэг) M50 Бүтээлч парк дахь зарим зураачдын студи Qingpu-ийн "Zhujiajiao-ийн Зураачдын Тосгон" рүү, Hongqiao дахь "Уран бүтээлчдийн цэцэрлэг" нь Yangshupu-руу хүчээр нүүхээс өөр сонголтгүй болжээ.

Хятад Улсад орхигдож хаагдсан аж үйлдвэрүүдийн цогцолборуудыг соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч уран бүтээлч нарын кластер болгон ашиглах

явдал түгээмэл болж байна. Ийм хаягдсан үйлдвэрүүдийг дахин ашиглах нь нэг талаас бүтээлч үйлдвэрлэгч нарын түрээсийн зардлыг эрс хэмнэдэгээс гадна үйлдвэрийн талбайн өвөрмөц архитектурын хэв маяг, өндөр тааз, орон зайн шийдэл нь бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгчдийн бүтээлээ илэрхийлэх орон зайн уян хатан хослол, сайн зохицлыг бий болгох боломжийг олгодог аж. Нөгөө талаас орхигдсон аж үйлдвэрүүдийн цогцолборууд нь бүтээлч үйлдвэрлэлийн гарааны бизнес эрхлэгчдэд ажиллах орон зайг олгох замаар үйлдвэрийн барилга байгууламжаа ор тас ашиглахгүй хаягдахаас хамгаалж чаддаг харилцан ашигтай харилцаа болжээ.

Үүнээс гадна Хятад Улсад хөдөө тосгодын хөгжилийг дэмжих зорилгоор хот тосгодын хамтын ажиллагааг эрчимжүүлэх болжээ. Тухайлбал Hegezhuang тосгон 2007 оноос “Урлаг + Газар” гэх газрын менежментийн стратегийг хэрэгжүүлж эхэлжээ. Уг арга хэмжээгээр орон нутгийн удирдлагууд, тосгоны хороо, нийгмийн хөрөнгө оруулагчдаас цуглуулсан мөнгийг ашиглан тосгоны хорооноос фермийн өмчийн газар дээр уран бүтээлчдийг арилжааны зориулалтаар ашиглах боломжтой ажлын байр болохуйц зуслангийн байшинг барьж өөрчилдөг байна. Фермерүүд нь зуслангийн байшинг өмчлөгч хэдий ч уран бүтээлчид болоод өндөр зэрэглэлийн хувийн клуб, тусгай зоогийн газар, урлагийн байгууллагууд зэрэг үйлчлүүлэгчдэд түрээсийн үйлчилгээ санал болгож ажилладаг мэргэжлийн компаниудад зуслангийн байшинг түрээслэх менежментийн эрхийг олгосон байдаг. Өрх бүр түрээсийн орлого гэж жилд дунджаар 80,000 юань (12,900 доллар) авдаг бөгөөд энэ нь ердийн зуслангийн байшингийн түрээсийн үнээс хэд дахин их юм. Өнөөдөр тус тосгон нь Бээжингийн онцгой бүтээлч дүүрэгт тооцогдож олон арван уран зургийн галерей, хувийн урлагийн төв, 100 гаруй зураачийн студи, улаан тоосгоны алдартай галерей, алдарт Orchard рестораны салбар зоогийн газар, тансаг зэрэглэлийн цайны гэр гэх мэт олон арван үйлчилгээг үзүүлдэг шилдэг орон зай болон тодорч байна (Liang & Wang, 2020, pp. 59-60).

Испани

2005 онд Terrassa хотын зөвлөлөөс 55,000 хавтгай дөрвөлжин метр талбайтай эзэнгүй эмнэлгийг дуу-дүрсний үйлдвэрлэлийн бүсийн төв, технологийн компаниудын кластер болгон өөрчилжээ. Каталонийн дуу-дүрсний бизнесүүд дэлхийн өндөр хөгжсөн бусад бүс нутгууд руу байршлаа өөрчилж эхлэхийг ажигласан Каталонийн эрх баригчид ажиллах хүч ба бүтээлч санааг алдах оюуны урсгалыг зогсоох зорилгоор Каталонийн Дуу-дүрсний паркийг байгуулсан байдаг. Энэхүү парк нь контент бүтээх болон дуу-дүрсний төслийн продакшины ажлыг гүйцэтгэгч нарыг жижиг, том гэж ялгалгүйгээр дэмждэг. Каталон муж болон Террасса хотын захиргаанаас бүрэн санхүүждэг орон нутгийн жижиг 28, дунд 5 компаниас гадна алслагдсан бүс нутгаас ирсэн 36 компанийг дэмжин ажилладаг байна. Парк нь шинэ бүтээлч төслүүдийг хөгжүүлэх чиглэлээр компаниудын хамтын ажиллагааг дэмжих зорилгоор харилцаа холбооны платформийг бий болгож ажилладаг (EFC, 2021).

Итали

IncrediBOL! нь төрийн болон хувийн хэвшлийн түншлэлийн 23 сүлжээнд суурилсан, орон нутгийн соёл, бүтээлч салбарыг хөгжүүлэх зорилготой төсөл юм. Төсөл нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт ажиллаж буй залуу бизнес эрхлэгчдэд бизнесээ өргөжүүлж, хөгжүүлэхэд шаардлагатай санхүүгийн болон төрөл бүрийн хөнгөлөлтийг санал болгон ажилладаг. Ингэхдээ IncrediBOL! нь инновацийг нэвтрүүлэхийн тулд бүс нутагт ажиллаж амьдарч буй бүтээлч авьяастныг авч үлдэх замаар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмждэг байна. Инновацлаг бүтээлч төсөлтэй хэмээн сонгогдсон байгууллагууд нь менежмент, хууль эрх зүйн асуудлаар тусгайлан үйлчилгээ авахаас гадна сургалт, зөвлөгөөний туслалцаа авдаг. Үүнээс гадна ингэж сонгогдсон байгууллагуудад IncrediBOL-ийн түншлэгчдээс гаргаж өгсөн байр талбайг шинэ эрхлэх үйл ажиллагаандаа ашиглах эрх нээгддэг. IncrediBOL-оос 2014 онд 500,000 гаруй еврог түрээс, зөвлөх үйлчилгээ, сурталчилгааны үйл ажиллагаа хэлбэрээр олгосон. Төсөл нь Болона хотын бичил хот суурин газрыг сэргээн хөгжүүлэх, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд инновацийг хөдөлгөгч хүч болгон сурталчлах замаар соёлын өвийг хамгаалахад чухал хувь нэмэр оруулж байгаа гэж үнэлэгддэг (UNESCO, 2021, p. 40).

ДОЛОО. ЗӨВЛӨМЖ

Энэхүү судалгаанд авч үзсэн манай улсын хууль тогтоомж болон соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн талаарх олон улсын судалгааг нэгтгэн авч үзвэл дараах дүгнэлтийг өгч байна. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн цөм нь урлагаар илэрхийлэгдсэн буюу соёлын элемент агуулсан контент юм. Соёлын салбар нь бусад салбартай технологи, шинэ санаа, биет ба биет бус нөөцөө харилцан солилцохдоо уран сайхны, бэлэгдэл, гоо зүйн үнэ цэнээр цэнэглэгдэж оюуны өмч бүхий контентийг бий болгодог аж. Ингэж бий болсон соёлын элемент агуулсан контент нь иргэдийн итгэл үнэмшлийг бий болгож, нийгмийг төлөвшүүлэхэд зохих хувь нэмрийг оруулдаг байна. Үүнээс гадна соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн контент бүтээх үйл явц нь нийгэм, эдийн засгийн хөгжилд ажлын байр, нэмүү өртөгийг бий болгож эерэг нөлөө, өсөлтийг авч ирдэг ажээ.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хүрээ ба тодорхойлолт:

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг олон улсад, соёл ба бүтээлч үйлдвэрлэл гэж тусад нь авч үздэг ч соёл нь бүтээлч үйлдвэрлэлийнхээ анхдагч нэгж болж байгаа түгээмэл дүр зурагтай байна. Өөрөөр хэлбэл соёлын үйлдвэрлэл нь бүтээлч үйлдвэрлэлдээ ямар нэг байдлаар буюу түүхий эд, орц, онгод, шинэ санаа гэх мэтээр элемент нь болж бүтээлч үйлдвэрлэлийн технологитой нийлж соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг бий болдог гэх дүгнэлтийг өгч болохоор байна. Иймд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл ба бүтээлч үйлдвэрлэл хоёр нь харилцан шүтэлцээтэй цогц агуулгын илэрхийлэл юм.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь:

- үндсэн ба холбоотой салбарт ангилагддаг;
- салбар дунд эсвэл уулзвар дээр бүтээгддэг;
- бүтээгдэхүүн нь бараа ба үйлчилгээнд хуваагддаг;
- аль нэг түүхий эд /элемент/ нь соёл ба урлаг байдаг;
- уг элемент нь уран сайхны, бэлэгдэл, гоо зүйн үнэ цэнийг илэрхийлдэг (контент);
- арилжааны эсвэл арилжааны бус шинжтэй байж болдог;
- хүний хөдөлмөр, авъяас, ур чадвар, технологи шингэсэн;
- өртгийг бүтээх, үйлдвэрлэх, түгээх, шилжүүлэх, хэрэглэх мөчлөгтэй;
- нэмүү өртөг бий болгосон;
- ажлын байр бий болгодог;
- оюуны өмч болдог;
- зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан;
- бүтээгдэхүүн нь зорилтот зах зээлд чиглэгдсэн соёлын элемент агуулсан бүтээлч үйлдвэрлэл юм.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл нь бусад олон салбаруудын уулзвар дээр аль эсвэл тэдгээрийн өөр хоорондын нэгдлээр тодорхойлогдох нь түгээмэл байх тул салбарт бизнес эрхлэгч нарт хүрсэн дэмжлэгийг тодорхойлох асуудал чухал

байна. Энэ судалгаагаар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд дараах 9 дэд салбарыг үндсэн салбарт авч үзэх санал өгч байна. Үүнд:

- a) архитектур;
- b) гар урлал;
- c) дизайн: бүтээгдэхүүн, график, хувцас загвар
- d) дуу-дүрс: кино, хөгжим, видео тоглоом, фото зураг, радио телевиз;
- e) зар сурталчилгаа;
- f) программ хангамж;
- g) ном: ном, сонин, тогтмол хэвлэл;
- h) соёлын өв: музей, архив, номын сан;
- i) театрын урлаг: тайзны урлаг, дуурь, бүжиг, хөгжим зэрэг байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарын онцлогийг харгалзан үзэж салбарыг дэмжих бодлогыг тодорхойлох нь оновчтой байдаг тул 9 дэд салбарын нийгэм эдийн засгийн ач холбогдолд уялдуулан тохирох бодлогын дэмжлэг өгөх нь зүйтэй гэх санал өгч байна. Тухайлбал:

- эдийн засгийн өгөөж өндөр салбарт: архитектур; дизайн: бүтээгдэхүүн, график, хувцас загвар; дуу-дүрс: кино, хөгжим, видео тоглоом, фото зураг, ТВ, радио, гар утас; зар сурталчилгаа; программ хангамжийн салбаруудыг нэрлэж байгаа бол
- нийгмийн халамж шаардлагатай салбарт: гар урлал; ном хэвлэл: ном, сонин, тогтмол хэвлэл; театрын урлаг: тайзны урлаг, дуурь, бүжиг, хөгжим; соёлын өв: музей, архив, номын санг нэрлэж байна.

Дизайн ба судалгаа хөгжүүлэлт

Төрлийн ба нэг бүрийн шинжээр тодорхойлогдох ямар ч бүтээлийг үйлдвэрлэхэд тодорхой цаг хугацаа, судалгаа шаардагддаг.

Улс орон бүрийн үндэсний тооцооны систем харилцан адилгүй байдаг тул судалгаа хөгжүүлэлтийн зардлыг хэрхэн авч үзэх эрх нь нээлттэй хэдий ч ЭЗХАХБ-аас шинжлэх ухааны судалгаа хөгжүүлэлтийг судалгаа хөгжүүлэлтэд авч үзэхийг олон улсад зөвлөсөн байна. Тухайлбал: судалгаа хөгжүүлэлт нь (А) суурь судалгаа, (В) хэрэглээний судалгаа, (С) туршилт хөгжүүлэлт гэх судалгааны 3 хэлбэртэй бөгөөд эдгээр нь шинэлэг; бүтээлч; тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх; системтэй; ба шилжүүлж болдог ба/эсвэл хуулбарлах боломжтой гэх таван шалгуурыг хангасан байхыг шаарддаг байна. Эдгээр таван шалгуураар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл дэх дизайны салбарыг ерөнхий дүр зургаар үнэлвэл: дизайн салбар нь харьцангуй арилжааны шинжийг агуулж ашиг орлого олоход чиглэгдэж байдаг. Иймд түүний бараа үйлчилгээг бүтээхэд чиглэгдсэн судалгаа хөгжүүлэлт нь шинэ мэдлэг бий болгохоос илүүтэйгээр уран сайхны шинэ илэрхийлэлийг гаргах эрэл хайгуулд чиглэгдэж байна. Нөгөөтэйгүүр судалгааны төсөл нь ашиг орлого олох зорилго, хугацаа болоод зардлын тоо хэмжээ нь урьдчилаад тооцоологдсон байдаг тул судалгаа хөгжүүлэлтэд тавигддаг тодорхой бус үр дүнг шийдвэрлэх шаардлагыг хангаж чадахгүй юм. Жишээлбэл

хувцас загварын салбарт ус нэвтэрдэггүй материал бүтээх технологийн эрэл хайгуулын үр дүн нь судалгаа хөгжүүлэлтэд орж болох боловч хувцасны дизайнерийн төрөл бүрийн коллекцийг бүтээхэд зарцуулсан зардал нь судалгаа хөгжүүлэлтэд орохгүй. Иймээс соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд судалгаа хөгжүүлэлтийг авч үзэхдээ олон улсад мөрдөж буй чиг хандлагыг баримтлах нь зүйтэй байна.

Төрлийн шинжээр тодорхойлогдох үйлдвэрлэлийн загварт судалгаа хөгжүүлэлтийн дурдсан 5 шинж байгаа тохиолдолд тухайн загварыг үйлдвэрлэн гаргасан зардлыг судалгаа хөгжүүлэлт гэж үзэх нэг үндэслэл болно. Гэхдээ энд ямар судалгаа хөгжүүлэлтийг ямар байгууллагаас хийсэн бэ? Гэдгийг давхар харгалзан үздэг олон улсын жишиг бий. Харин нэг бүрийн шинжээр илэрхийлэгдэх зохиогчийн эрхээр хамгаалагдсан бүтээгдэхүүнд судалгааны үр дүнг дамжуулах шилжүүлэх шалгуурыг хангахгүй тул судалгаа хөгжүүлэлтэд оруулан тооцохгүй гэх саналыг өгч байна.

Тухайлбал, Солонгос улсын хувьд “Оюуны өмчийн эрхийн сан”-гаар дамжуулан ЖДҮ нараас патент, технологийг худалдан авч, буцаан ЖДҮ нарт лиценз хэлбэрээр шилжүүлэх байдлаар инновацийг нэвтрүүлэх, бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх туршлага амжилттай хэрэгжиж байжээ (Jones & Kim, 2014, p. 26).

ЭЗХАХБ-аас 2020 онд гаргасан мэдээдэлд: тус улсын хувьд татвар ногдуулах ерөнхий хувь хэмжээ нь 10-25 хувь байдаг бол оюуны өмчийн бараа, бүтээгдэхүүн, болон лицензийг шилжүүлэх бол уг татвар нь 50 хувиар бууруулдаг. Тодруулбал, 300 тэрбум воныг татварын суурь гэж үзэж, суурь үнэлгээтэй дүйцэх оюуны өмчийг шилжүүлсэн бол татварт 5%-10.93% хүртэл, лицензийн төлбөрийн орлогод 7.5% - 16.40% хүртэл тус тус татвар ногдуулах бол, 300 тэрбум воноос давсан хэсгийн хувьд хувь хэмжээ нь (шилжүүлэгт) 12.5%, (лицензэд) 18.75% байна (OECD, 2021).

Тус сангийн нэг том давуу тал нь оюуны өмчийн хулгайн гэмт хэрэгтэй хувь хүн компаниудаас илүү үр дүнтэй тэмцэж чаддаг оршино. Технологийг хууль бусаар ашиглахтай тэмцэхийн тулд бүх хэргийг Прокурорын байгууллагад мэдээлдэг бөгөөд хууль зөрчсөн хүмүүст өндөр торгууль ногдуулдаг байна

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дижитал шилжилт

Орчин үед соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл интернетэд суурилсан дижитал хэв маягруу эрчимтэй шилжиж, энэ шилжилтэд цар тахал ташуур өгч байна. Энэ шилжилттэй уялдан томоохон платформ хөгжүүлэлтийг бий болгох нь тулгамдсан асуудлын нэг болж байна.

Хэрэв засгийн газраас үндэсний тогтвортой соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбар бий болгохыг дэмжих бодлого баримталж байгаа бол кино, видео тоглоом, программ хангамжийн хөгжүүлэлт зэрэг тодорхой бүтээлч

үйлдвэрлэлд татварын хөнгөлөлтийг үзүүлэх нь шууд буцалтгүй тусламжаас илүү үр дүнтэй хэрэгсэл байж магадгүй байна. Учир нь:

- кино салбар нь өөрөөсөө гадна бусад 13 салбарт нэмүү өртгийг бий болгож байдаг ашиг орлого өндөр салбар байх тул энэ салбарыг нэн тэргүүнд дэмжих шаардлага байна. Тэр дундаа кино зураг авалтын үед зарцуулах зардлын хувь хамгийн өндөр байдаг тул дэмжлэгийн зохицуулалт энэ цаг үеийг ашигласан байх нь зүйтэй байна. Тухайлбал татварын буцаан олголтыг олгох шалгуурт :
 - контентийн агуулгын хяналт;
 - продюсерийн ур чадвар, туршлага;
 - зураг авалт тасралтгүй байх гэх зэрэг.

УИХ-аас 2021 оны 7 дугаар сарын 2-ны өдөр баталсан Кино урлагийг дэмжих тухай хуулийн 15 дугаар зүйл. Кино бүтээх зардлын тодорхой хувийг буцаан олгоход тавих шаардлагыг хуульчилсан нь кино урлагийг дэмжих олон улсын жишгийг ойртуулсан чухал алхам болсон. Гэвч, уг зардлыг аль сангийн ямар эх үүсвэрээр буцаан санхүүжүүлэх зохицуулалтыг хуульд тусгаагүй нь уг зохицуулалтыг хэрэгжүүлэхэд хүндрэл үүсгэхээр байна. Түүнчлэн, хуульд заагдсан зарлуудыг зөвхөн хувиар хязгаарлах бус дээр дурдсан олон улсын жишгийн адил тодорхой шалгуураар эрэмблэх шаардлагатай байна.

- видео тоглоомын салбар нь дэлхий нийтэд тасралтгүй өсч байгаа эдийн засгийн боломж өндөр салбарт орж байна. Энэ төрлийн бүтээгдэхүүн хөгжүүлэлтэд төвлөрч ажиллах нь ирээдүйтэй байна.
- программ хангамжийн хөгжүүлэлт нь Монгол Улсын хувьд боломж байж мэдэх юм. Тэр дундаа хүмүүсийн соёлын контентуудыг гар утаснаас авах хэрэглээ тасралтгүй өсч буй нөхцөлд нийцүүлэн ухаалаг гар утсыг дэмжигч программ хангамжийн бүтээгдэхүүн хөгжүүлэлтийг дэмжих нь ирээдүйтэй салбар байж болох юм.

Монгол Улсын хувьд тусгайлан энэ чиглэлийн дэмжлэгийг хуульчлаагүй бөгөө инновацийг дэмжих хүрээнд баталсан татварын дэмжлэгт программ хангамжийн хөгжүүлэлт хамрагдаагүй байх тул уг дэмжлэгийн төрөлд программ хангамжийн хөгжүүлэлтийг нэмэх нь зүйтэй байна.

Хараат бус мэргэжлийн байгууллага:

- Соёлын контентийн агуулгын хяналтын байгууллага: Интернет холболт нь иргэдийн контент хэрэглээг хил хязгааргүй болгож үүнийг дагаад улс орнуудын хувьд контентийн агуулгад тавигдах шалгуур ямар байх ёстой вэ? үндэсний соёлын дархлааг хэрхэн авч үлдэх вэ? гэх асуулт тулгамдсан асуудлын нэг болж байна. Бусад орны туршлагаас харахад соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэг өгөх нэг шалгуурт соёлын контентын агуулгын хяналт байдаг. Энэхүү хяналт тавигч этгээд нь хараат бус урлагийн мэргэжлийн байгууллага байх нь нийтлэг байна. Хараат бус

байгууллагыг дэмжих нь зөвхөн урлагийн контентийн чанарт тавих хяналтаар хязгаарлагдахгүй байна. Тухайлбал Хөрөнгө оруулагч болон салбарт ажиллагч нарт мэргэжил арга зүйгээр хангах төв: олон улсад салбарын бүтээмжийг нэмэгдүүлэхэд салбарт хөдөлмөр эрхлэгчдийг чадавхжуулахын зэрэгцээ хөрөнгө оруулалтын орчныг бүрүүлэхийн тулд хөрөнгө оруулагчдын ойлголтыг нэмэгдүүлэх хэрэгцээ зайлшгүй байх тул энэ чиглэлд мэргэшсэн байгууллагуудыг бойжуулах хэрэгцээтэй мэт байна. Үүнд:

- Хөрөнгө оруулалтын зуучлал үзүүлдэг /менежментийн төлбөрт 5% байдаг Бүтээлч Англи ТББ/;
- Хөрөнгө оруулалт олгодог;
- Бусад бизнестэй холбох үйлчилгээ үзүүлж, зөвлөгөө, хамтын ажиллагааг дэмжиж ажилладаг байгууллага.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарын дэмжлэг

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт бизнес эрхлэгчдийн санхүүгийн эх үүсвэр нь өөрийн хөрөнгө ба төр, хувийн хэвшил, олон нийтийн дэмжлэг дээр тогтож байдаг бол салбарыг дэмжих төрийн дэмжлэг нь:

(1) татварын дэмжлэг:

- a. хөрөнгө оруулалтыг дэмжих татварын дэмжлэг;
 - i. татварын хөнгөлөлт,
 - ii. буцаан олголт
- b. хандив тусламжид олгох татварын дэмжлэг;
 - i. татварын хөнгөлөлт,
 - ii. чөлөөлөлт
- c. уран бүтээлчдийг дэмжих
 - i. НӨАТ-ын дэмжлэг
 - ii. Орлогын албан татвараас чөлөөлөх /Ирланд/

Дээрх төрлийн дэмжлэгийн хувьд манай улсад хөрөнгө оруулалтыг дэмжих төрлийн татварын дэмжлэг тодорхой агуулгаар хуульчлагдсан байдаг. Гэвч энэ нь салбарын хувьд бус нийтлэг татварын харилцаанд хэрэгждэг. Харин, хандив, тусламж болон ивээн тэтгэлэгт үзүүлэх татварын дэмжлэг хуулийн хүрээнд байхгүй байна. Мөн, Уран бүтээлчдийг татвараас хөнгөлөх, чөлөөлөх зэрэг тодорхой төрлийн дэмжлэг байхгүй байна. Энэ төрлийн дэмжлэгийг зайлшгүй хэрэгжүүлэх нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих үндэс болно.

(2) засгийн газрын зээлийн баталгаа;

Монгол Улсын хувьд Засгийн газраас үзүүлэх баталгаа нь үндсэндээ:

1. Өрийн удирдлагын тухай хууль;
2. Концессын тухай хууль;

3. Монгол Улсын Хөгжлийн банкны тухай хуулиар зохицуулдаг.

Дээрх баталгаануудын хувьд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлтэй холбоотой тусгайлсан зохицуулалт байхгүй бөгөөд эдгээр холбогдох хууль тогтоомжид заасан өндөр шалгуур босгын хүрээнд хэрэгждэг зохциуулалтууд юм. эдгээр баталгааны шаардлагыг ханган салбарт дэмжлэг үзүүлэх асуудал нь маш хүндрэлтэй байдаг.

(3) зохицуулалтын дэмжлэг

- a. Зохиогчийн эрхийн хамгаалалт
- b. Кино урлагийн нэг цонхны бодлого

Зохиогчийн эрхийн хамгаалалтын хувьд Монгол Улс нэлээдгүй хууль тогтоомжийг баталж, олон улсын гэрээ, конвенцод нэгдэн орсон ч практик дээр хуулийн хэрэгжилт хангалттай биш хулгайн дуу, бичлэг зарагдсан ч энэ талаарх хэрэгжилтийг хангах, хариуцлага тооцох механизм сул байна.

(4) салбарыг кластераар хөгжүүлэх зэргээр илэрч байна.

Энэхүү зорилтыг хангахад шаардлагатай эрх зүйн орчин бүрдсэн эсэх талаар цааш үргэлжлүүлэн судалвал, Соёлын тухай хууль болон холбогдох бусад салбар хуулиудад тодорхой төрлийн дэмжлэгийн зүйлийг тусгасан хэдий ч тус хуульд заасан төсөв, татварын дэмжлэг нь бүгд төсвийн тухай хууль болон холбогдох татварын хуулийн хүрээнд хэрэгжих боломжтой байдаг. Мөн төр, хувийн хэвшлийн түншлэлийн хүрээнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хэрэгжүүлнэ гэсэн ч түншлэлийг хэрхэн хэрэгжүүлэх талаарх хууль эрх зүйн орчин байхгүй байгаа нь уг бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарыг бодитой дэмжих боломжгүй байгааг илтгэж байна.

Иймд, соёлын тухай хуульд заасан дэмжлэг, болон олон улсын туршлагын хүрээнд тодорхойлогдох бусад дэмжлэгийг хуульчлах, хэрэгжих боломжоор хангах нь чухал байна.

Түүнчлэн, Монгол Улсад жижиг, дунд үйлдвэрлэл гэдэгт нийгмийн халамж шаардлагатай соёлын чиглэлээрх зарим төрлийн үйлчилгээг хамруулсан боловч соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэх боломжтой ТВ (олон улсад тодорхой шалгууртайгаар соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн дэмжлэгт хамааруулдаг), контентын үйлчилгээ болон оюуны өмчийн итгэмжлэгдсэн төлөөлөгчийн үйлчилгээг огт оруулаагүй нь учир дутагдалтай байх тул холбогдох хуулийн хүрээнд өөрчлөлт оруулах нь зүйтэй байна.

Эрх зүйн орчныг сайжруулах

Манай улсын хувьд тусгайлан соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл агуулгаар дэмжлэгийн бодлогыг хэрэгжүүлээгүй бөгөөд 2021 онд батлагдсан Соёлын тухай хууль болон Кино урлагийг дэмжих тухай хуулиар тусгайлан зохицуулахыг зорьсон байна. Гэвч, эдгээр хуулийн зарим заалтыг хэрэгжүүлэх бодит

зохицуулалт хуулийн төсөлд хийгдээгүй байна. Тодруулбал, соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжинэ гэсэн ч яг ямар арга хэрэгслээр дэмжих нь тодорхойгүй, дотоодод хийгдсэн киноны зардлын тодорхой хувийг буцаан олгоно гэсэн ч яг ямар эх үүсвэрээс буцаан олгох асуудал зэрэг нь хуульд тусгагдаагүй байна.

Иймээс ч судалгааны дүнд соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих эрх зүйн орчинг хууль тогтоомжийн хүрээнд бий болгох зайлшгүй шаардлагатай гэж үзэж байна.

Соёлын тухай хуульд заасан соёлын үйл ажиллагаанд хүний бүтээлч сэтгэлгээ, авьяас билэг, ур чадварын үр дүнд техник технологи, инноваци, оюуны өмчид суурилсан, нэмүү өртөг шингэсэн бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг бий болгох үйл явц нь соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл болохоор байна. Манай улсын хувьд техник, технологийн хөгжилтэй зэрэгцэн энэ төрлийн үйлдвэрлэлийн ажлууд эхлээд байгаа ч уг үйлдвэрлэлд зориулсан тусгайлсан дэмжлэгийн тогтолцоо бүрэн хэлбэршээгүй байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн олон улсын чиг хандлагатай нийцүүлэн Соёлын тухай хуульд заасан “3.1.6.“соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл” гэж хүний бүтээлч сэтгэлгээ, авьяас билэг, ур чадварын үр дүнд техник технологи, инноваци, оюуны өмчид суурилсан, нэмүү өртөг шингэсэн бүтээгдэхүүн, үйлчилгээг бий болгох үйл явц” гэсэн тодорхойлолтын агуулгад бүтээлч үйлдвэрлэлийн үр дүнд ажлын байр бий болгодог агуулгыг нэмэх шаардлага үүсч байна.

Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжих асуудлыг Монгол Улсын Үндсэн хууль, төрөөс хэрэгжүүлэх бодлогын баримт бичгүүдэд заасныг үндэслэн олон улсын сайн туршлагад суурилан дараах агуулгаар тодорхойлж болохоор байна. Үүнд:

1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг олон улсын чиг хандлагад нийцүүлэн хөгжүүлэх;
2. Соёлын үйлдвэрлэлийн үр шимийг хүртэх боломжоор хангах;
3. Соёлын үйлдвэрлэл эрхлэгчийн оюуны өмчийг хамгаалах, түүний бизнес хийх таатай орчинг бүрдүүлэх;
4. Соёлын үйлдвэрлэл эрхлэгчийн эрх зүйн байдлыг баталгаажуулах юм.

Дээрх үндэслэлээр дараах төрлийн дэмжлэг бүхий хуулийн төслийг боловсруулах нь зүйтэй байна. Үүнд:

1. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгчийн бүртгэл, түүний эрх зүйн байдлыг баталгаажуулах буюу тэдгээрийг нэгдэх, нийлэх журмыг хялбаршуулах;
2. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд эрхлэгчид үзүүлэх санхүүгийн дэмжлэг
 - a. гарааны нөхцөлийн санхүүгийн дэмжлэг;
 - b. дараагийн шатны хөрөнгө оруулалтын дэмжлэг;

- с. хувийн хөрөнгө оруулалтын дэмжлэг;
 - d. төсвийн дэмжлэг үзүүлэх шинэ эх үүсвэрийн дэмжлэг;
 - е. төр, хувийн хэвшлийн түншлэлийг хэрэгжүүлэх дэмжлэг;
 - f. татварын дэмжлэг;
 - g. бусад дэмжлэг.
3. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд үзүүлэх зохиогчийн эрхийн хамгаалалтын дэмжлэг зэргээс бүрдэнэ.

-----oOo-----

ХҮНИЙ ЭРХЭД ҮЗҮҮЛЭХ ҮР НӨЛӨӨ

Үзүүлэх үр нөлөө:	Холбогдох асуултууд	Хариулт		Тайлбар
1. Хүний эрхийн суурь зарчмуудад нийцэж буй эсэх	1.1. Ялгаварлан гадуурхахгүй ба тэгш байх			
	1.1.1.Ялгаварлан гадуурхахыг хориглох эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгчийн үйл ажиллагаанд нийцсэн дэмжлэг үзүүлэх асуудлыг зохицуулна.
	1.1.2.Ялгаварлан гадуурхсан буюу аль нэг бүлэгт давуу байдал үүсгэх эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгчийн үйл ажиллагаанд нийцсэн дэмжлэг үзүүлэх асуудлыг зохицуулна.
	1.1.3.Энэ нь тодорхой бүлгийн эмзэг байдлыг дээрдүүлэхийн тулд авч буй түр тусгай арга хэмжээ мөн бол олон улсын болон үндэсний хүний эрхийн хэм хэмжээнд нийцэж буй эсэх	Тийм	Үгүй	Олон улсын болон үндэсний хүний эрхийн хэм хэмжээнд бүрэн нийцнэ.
	1.2. Оролцоог хангах			
	1.2.1.Зохицуулалтын хувилбарыг сонгохдоо оролцоог хангасан эсэх, ялангуяа эмзэг бүлэг, цөөнхийн оролцоо боломжийг бүрдүүлсэн эсэх	Тийм	Үгүй	Холбогдох төрийн болон ТББ, салбарын ажилтан зэрэг эрх, ашиг сонирхол нь хөндөгдөж байгаа бүлгүүдтэй мэдээлэл хуваалцаж, оролцоог хангасан.
	1.2.2.Ялангуяа зохицуулалтыг бий болгосноор эрх, хууль ёсны ашиг сонирхол нь хөндөгдөж буй, эсхүл хөндөгдөж болзошгүй иргэдийг тодорхойлсон эсэх	Тийм	Үгүй	Бүлгүүдийг тусгайлан тодорхойлж, тэдэнд үзүүлэх үр нөлөөг тооцсон.
	1.3. Хууль дээдлэх зарчим ба сайн засаглал хариуцлага			
	1.3.1.Зохицуулалтыг бий болгосноор хүний эрхийг хөхиүлэн дэмжих, хангах,	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэгч нарыг хууль тогтоомжид заасан дэмжлэгээ бодитоор хүртэх боломж бүрдэнэ.

	хамгаалах явцад ахиц дэвшил гарах эсэх			
	1.3.2.Зохицуулалтын хувилбар нь хүний эрхийн Монгол Улсын олон улсын гэрээ, НҮБ-ын хүний эрхийн механизмаас тухайн асуудлаар өгсөн зөвлөмжид нийцэж байгаа эсэх	Тийм	Үгүй	Бүрэн нийцнэ.
	1.3.3.Хүний эрхийг зөрчигчдөд хүлээлгэх хариуцлагыг тусгах эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрийн дэмжлэгийг үзүүлэх асуудлыг зохицуулна. Хариуцлагын зохицуулалтын зохиогчийн эрхийг зөрчигчдөд хүлээлгэх хариуцлагаг тусгана.
2. Хүний эрхийг хязгаарласан зохицуулалт агуулсан эсэх	2.1. Зохицуулалт нь хүний эрхийг хязгаарлах бол энэ нь хууль ёсны зорилгод нийцсэн эсэх	Тийм	Үгүй	Хүний эрхийг хязгаарлаагүй.
	2.2. Хязгаарлалт тогтоох нь зайлшгүй эсэх	Тийм	Үгүй	Хязгаарлалт тогтоохгүй.Гэхдээ хэрэгжүүлэх журмыг нарийвчлан зохицуулна.
3. Эрх агуулагч	3.1. Зохицуулалтын хувилбарт хамаарах бүлгүүд буюу эрх агуулагчдыг тодорхойлсон эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын салбарт ажиллагч болон тэдгээрт дэмжлэг үзүүлэх оролцогчид
	3.2. Эрх агуулагчдыг эмзэг байдлаар нь ялгаж тодорхойлсон эсэх	Тийм	Үгүй	Ялгаварлал байхгүй.
	3.3. Зохицуулалтын хувилбар нь энэхүү эмзэг бүлгийн нөхцөл байдлыг харгалзан үзэж, тэдний эмзэг байдлыг дээрдүүлэхэд чиглэсэн эсэх	Тийм	Үгүй	Салбарт үйл ажиллагаа явуулагчидын эрх ашгийг хангана.
	3.4. Эрх агуулагчдын, ялангуяа эмзэг бүлгийн ялгаатай хэрэгцээг тооцсон мэдрэмжтэй	Тийм	Үгүй	Салбарын онцлог нь илүү эмэгтэйчүүдруу чиглэсэн байдаг. Хуулийн зохицуулалт бий болсоноор эмэгтэйчүүдийн ажил

	зохицуулалтыг тусгах эсэх /хөгжлийн бэрхшээлтэй, үндэстний цөөнх, хэлний цөөнх, гагцхүү эдгээрээр хязгаарлахгүй/			эрхлэлт нэмэгдэх боломжтой.
Үүрэг хүлээгч	4.1. Үүрэг хүлээгчдийг тодорхойлсон эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын салбарт ажиллагчид нь дэмжлэгт хамрагдахын тулд тодорхой үүрэг хариуцлага хүлээнэ.
4. Жендэрийн эрх тэгш байдлыг хангах тухай хуульд нийцүүлсэн эсэх	5.1. Жендэрийн үзэл баримтлалыг тусгасан эсэх	Тийм	Үгүй	Жендэрийн үзэл баримтлал соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлд баримтлах суурь зарчим тул тусгагдсан
	5.2. Эрэгтэй, эмэгтэй хүний тэгш эрх, тэгш боломж, тэгш хандлагын баталгааг бүрдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Хүйсээр ялгаварлаагүй.

ЭДИЙН ЗАСАГТ ҮЗҮҮЛЭХ ҮР НӨЛӨӨ

Үзүүлэх үр нөлөө:	Холбогдох асуултууд	Хариулт		Тайлбар
1.Дэлхийн зах зээл дээр өрсөлдөх чадвар	1.1.Дотоодын аж ахуйн нэгж болон гадаадын хөрөнгө оруулалттай аж ахуйн нэгж хоорондын өрсөлдөөнд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Өрсөлдөөнд шууд нөлөө үзүүлэхгүй. Гэвч, үндэсний соёлын үйлдвэрлэгч нарыг бойжиход дэмжлэг үзүүлнэ.
	1.2.Хил дамнасан хөрөнгө оруулалтын шилжилт хөдөлгөөнд нөлөө үзүүлэх эсэх (эдийн засгийн байршил өөрчлөгдөхийг оролцуулан)	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Эсрэгээрээ хөрөнгө оруулалт татна.
	1.3.Дэлхийн зах зээл дээрх таагүй нөлөөллийг Монголын зах зээлд орж ирэхээс хамгаалахад нөлөөлж чадах эсэх	Тийм	Үгүй	Олон улсын туршлагыг үндэслэн сайн жишгээс санаа авна.
2.Дотоодын зах зээлийн өрсөлдөх чадвар болон тогтвортой байдал	2.1.Хэрэглэгчдийн шийдвэр гаргах боломжийг бууруулах эсэх	Тийм	Үгүй	Хэрэглэгчийн шийдвэр гаргалтыг дэмжиж, бүтээлч санал, санаачилгыг хөхиүлэн дэмжинэ.
	2.2.Хязгаарлагдмал өрсөлдөөний улмаас үнийн хөөрөгдлийг бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.3.Зах зээлд шинээр орж ирж байгаа аж ахуйн нэгжид бэрхшээл, хүндрэл бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Салбарт шинээр орж ирэх бизнесийг дэмжинэ.
	2.4.Зах зээлд шинээр монополийг бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
3.Аж ахуйн нэгжийн үйлдвэрлэлийн болон	3.1.Зохицуулалтын хувилбарыг хэрэгжүүлснээр аж ахуйн нэгжид шинээр зардал үүсэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Эсрэгээрээ санхүүгийн дэмжлэгийн төрлийг нэмэгдүүлнэ.

захиргааны зардал	3.2.Санхүүжилтийн эх үүсвэр олж авахад нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Тийм. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэл эрхлэгч нарт санхүүгийн шинэ боломж бололцоог олгоно.
	3.3.Зах зээлээс тодорхой бараа бүтээгдэхүүнийг худалдан авахад хүргэх эсэх	Тийм	Үгүй	Зохицуулалтын журмаар бараа, бүтээгдэхүүний чанарыг сайжруулж, худалдан авагчдын сэтгэл ханамжийг нэмэгдүүлэх замаар худалдан авалт өсөх боломжтой.
	3.4.Бараа бүтээгдэхүүний борлуулалтад ямар нэг хязгаарлалт, эсхүл хориг тавих эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	3.5.Аж ахуйн нэгжийг үйл ажиллагаагаа зогсооход хүргэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
4.Мэдээлэх үүргийн улмаас үүсч байгаа захиргааны зардлын ачаалал	4.1.Хуулийн этгээдэд захиргааны шинж чанартай нэмэлт зардал (Тухайлбал, мэдээлэх, тайлан гаргах г.м) бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
5.Өмчлөх эрх	5.1.Өмчлөх эрхийг (үл хөдлөх, хөдлөх эд хөрөнгө, эдийн бус баялаг зэргийг) хөндсөн зохицуулалт бий болох эсэх	Тийм	Үгүй	Оюуны өмчийн баталгаа, түүнийг эргэлтэд оруулахад эерэг нөлөөлөл үзүүлнэ.
	5.2.Өмчлөх эрх олж авах, шилжүүлэх болон хэрэгжүүлэхэд хязгаарлалт бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	5.3.Оюуны өмчийн (патент, барааны тэмдэг, зохиогчийн эрх зэрэг) эрхийг хөндсөн зохицуулалт бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Оюуны өмчийн эрхийн баталгаажилтыг хангана.
6.Инноваци болон судалгаа шинжилгээ	6.1.Судалгаа шинжилгээ, нээлт хийх, шинэ бүтээл гаргах асуудлыг дэмжих эсэх	Тийм	Үгүй	Тийм. Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг дэмжихэд шаардлагатай дэмжлэгийн асуудлуудыг хуульчилна.

	6.2.Үйлдвэрлэлийн шинэ технологи болон шинэ бүтээгдэхүүн нэвтрүүлэх, дэлгэрүүлэхийг илүү хялбар болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Тийм. дэмжлэгийн заалт хэрэгжиснээр бүтээлч санааг соёлын салбарт тусгах боломж бий болно.
7.Хэрэглэгч болон гэр бүлийн төсөв	7.1.Хэрэглээний үнийн түвшинд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	7.2.Хэрэглэгчдийн хувьд дотоодын зах зээлийг ашиглах боломж олгох эсэх	Тийм	Үгүй	Тийм үндэсний контентыг дэмжиж хэрэглээг тэлнэ.
	7.3.Хэрэглэгчдийн эрх ашигт нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Хэрэглэгчийн эрх ашигт нийцсэн чанартай бүтээлч соёлын үйлдвэрлэлийг хөгжүүлнэ.
	7.4.Хувь хүний/гэр бүлийн санхүүгийн байдалд (шууд буюу урт хугацааны туршид) нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Эерэг нөлөөтэй, салбарт ажиллагчдын эрх зүйн хийгээд эдийн засгийн өнхцөл байдал сайжирна.
8.Тодорхой бүс нутаг, салбарууд	8.1.Тодорхой бүс нутагт буюу тодорхой нэг чиглэлд ажлын байрыг шинээр бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Үйлдвэрлэлийг дэмжиснээр салбарт ажиллагч нарыг нэтгэн зохион байгуулах хүрээнд шинээр ажлын байр бий болж эдийн засаг тэлнэ.
	8.2.Тодорхой бүс нутагт буюу тодорхой нэг чиглэлд ажлын байр багасгах чиглэлээр нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	8.3.Жижиг, дунд үйлдвэр, эсхүл аль нэг салбарт нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Жижиг дунд үйлдвэрлэлийн хүрээнд соёлын үйлдвэрлэлийн салбарыг нэмэгдүүлнэ.
9.Төрийн захиргааны байгууллага	9.1.Улсын төсөвт нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Төсвийн орлого нэмэгдэнэ.
	9.2.Шинээр төрийн байгууллага байгуулах, эсхүл төрийн байгууллагад бүтцийн өөрчлөлт хийх шаардлага тавигдах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн өөрчлөлт гарахгүй.Одоо байгаа бүтцийн хүрээнд шийдвэрлэх боломжтой.
	9.3.Төрийн байгууллагад	Тийм	Үгүй	Оюуны өмчийг хамгаалахаас гадна, эдийн

	захиргааны шинэ чиг үүрэг бий болгох эсэх			засгийн эргэлтэд оруулахад дэмжлэг үзүүлэх чиг үүргийг бий болгоно.
10.Макро эдийн засгийн хүрээнд	10.1.Эдийн засгийн өсөлт болон ажил эрхлэлтийн байдалд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Эерэг нөлөө үзүүлнэ, бүтээлч эдийн засгийг дэмжин салбарын аж ахуйн нэгжүүдийг чадавхжуулна.
	10.2.Хөрөнгө оруулалтын нөхцөлийг сайжруулах, зах зээлийн тогтвортой хөгжлийг дэмжих эсэх	Тийм	Үгүй	Хөрөнгө оруулалтыг дэмжих бодлогын хүрээнд бүтээлч үйлдвэрлэл дэх хөрөнгө оруулалтыг нэмэгдүүлнэ.
	10.3.Инфляци нэмэгдэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
11.Олон улсын харилцаа	11.1.Монгол Улсын олон улсын гэрээтэй нийцэж байгаа эсэх	Тийм	Үгүй	Нийцэж байгаа

НИЙГЭМД ҮЗҮҮЛЭХ ҮР НӨЛӨӨ

Үзүүлэх үр нөлөө:	Холбогдох асуултууд	Хариулт		Тайлбар
1.Ажил эрхлэлтийн байдал, хөдөлмөрийн зах зээл	1.1.Шинээр ажлын байр бий болох эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг кластераар хөгжүүлж ажлын байр бий болно.
	1.2.Шууд болон шууд бусаар ажлын байрны цомхтгол бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	1.3.Тодорхой ажил мэргэжлийн хүмүүс болон хувиараа хөдөлмөр эрхлэгчдэд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Эерэг нөлөөлөл үзүүлж, бизнесийн үйл ажиллагааг дэмжин ажлын байр нэмэгдэнэ.
	1.4.Тодорхой насны хүмүүсийн ажил эрхлэлтийн байдалд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Шинэ залуу үеийн ажил эрхлэлтийг нэмэгдүүлэх боломжтой.
2.Ажлын стандарт, хөдөлмөрлөх эрх	2.1.Ажлын чанар, стандартад нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Эерэг нөлөөтэй. Салбарт ажиллагчдын ажиллах орчин, баталгаа сайжирна.
	2.2.Ажилчдын эрүүл мэнд, хөдөлмөрийн аюулгүй байдалд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.3.Ажилчдын эрх, үүрэгт шууд болон шууд бусаар нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.4.Шинээр ажлын стандарт гаргах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.5.Ажлын байранд технологийн шинэчлэлийг хэрэгжүүлэхтэй холбогдсон өөрчлөлт бий болгох эсэх	Тийм	Үгүй	Мэдээллийг нэгтгэх чиг үүргийн хүрээнд технологийн шинэчлэл хийгдэнэ.
3.Нийгмийн тодорхой бүлгийг хамгаалах асуудал	3.1.Шууд болон шууд бусаар тэгш бус байдал үүсгэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	3.2.Тодорхой бүлэг болон хүмүүст сөрөг нөлөө үзүүлэх эсэх. Тухайлбал, эмзэг бүлэг, хөгжлийн	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй

	бэрхшээлтэй иргэд, ажилгүй иргэд, үндэстний цөөнхөд гэх мэт			
	3.3.Гадаадын иргэдэд илэрхий нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
4.Төрийн удирдлага, сайн засаглал, шүүх эрх мэдэл, хэвлэл мэдээлэл, ёс суртахуун	4.1.Засаглалын харилцаанд оролцогчдод нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	4.2.Төрийн байгууллагуудын үүрэг, үйл ажиллагаанд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Төрийн байгууллагууд хоорондоо мэдээлэл харилцан солилцох талаарх чиг үүргийг нэмэгдүүлнэ.
	4.3.Төрийн захиргааны албан хаагчдын эрх, үүрэг, харилцаанд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэг сөрөг нөлөөлөл байхгүй.
	4.4.Иргэдийн шүүхэд хандах, асуудлаа шийдвэрлүүлэх эрхэд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	4.5.Улс төрийн нам, төрийн бус байгууллагын үйл ажиллагаанд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	5.Нийтийн эрүүл мэнд, аюулгүй байдал	5.1.Хувь хүн/нийт хүн амын дундаж наслалт, өвчлөлт, нас баралтын байдалд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй
5.2.Зохицуулалтын хувилбарын улмаас үүсэх дуу чимээ, агаар, хөрсний чанарын өөрчлөлт хүн амын эрүүл мэндэд сөрөг нөлөө үзүүлэх эсэх		Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
5.3.Хүмүүсийн амьдралын хэв маяг (хооллолт, хөдөлгөөн, архи, тамхины хэрэглээ)-т нөлөөлөх эсэх		Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй

6.Нийгмийн хамгаалал, эрүүл мэнд, боловсролын систем	6.1.Нийгмийн үйлчилгээний чанар, хүртээмжид нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын салбарыг дэмжиж, иргэдэд хүрэх үйлчилгээний чанар, стандартыг нэмэгдүүлнэ.
	6.2.Ажилчдын боловсрол, шилжилт хөдөлгөөнд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын үйлдвэрлэл эрхлэгчдийн эрх зүйн байдлыг сайжруулна.
	6.3.Иргэдийн боловсрол (төрийн болон хувийн хэвшлийн боловсролын байгууллага) олох, мэргэжил эзэмших, давтан сургалтад хамрагдахад сөрөг нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	6.4.Нийгмийн болон эрүүл мэндийн үйлчилгээ авахад сөрөг нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	6.5.Их, дээд сургуулиудын үйл ажиллагаа, өөрийн удирдлагад нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
7.Гэмт хэрэг, нийгмийн аюулгүй байдал	7.1.Нийгмийн аюулгүй байдал, гэмт хэргийн нөхцөл байдалд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийг хөгжүүлэх өөр нэг зорилго нь нийгмийн соён гэрээгээрүүлэх. Энэ агуулгаа хэрэг зөрчлийн тоого бууруулахад тодорхой эерэг нөлөөлөлтэй.
	7.2.Хуулийг албадан хэрэгжүүлэхэд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	7.3.Гэмт хэргийн илрүүлэлтэд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	7.4.Гэмт хэргийн хохирогчид, гэрчийн эрхэд сөрөг нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
8.Соёл	8.1.Соёлын өвийг хамгаалахад нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн салбарт хамаарах тул дэмжлэгийг нэмгдүүлснээр соёлын

				өвийг хамгаалах боломж нөхцлийг нэмэгдүүлнэ.
	8.2.Хэл, соёлын ялгаатай байдал бий болгох эсэх, эсхүл уг ялгаатай байдалд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	8.3.Иргэдийн түүх, соёлоо хамгаалах оролцоонд нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Иргэдийг соён гэрээгээрүүлэх, ухуулан таниулах ажиллагаандээрэгээр нөлөөлнө.

БАЙГАЛЬ ОРЧИНД ҮЗҮҮЛЭХ ҮР НӨЛӨӨ

Үзүүлэх үр нөлөө:	Холбогдох асуултууд	Хариулт		Тайлбар
1.Агаар	1.1.Зохицуулалтын хувилбарын үр дүнд агаарын бохирдлыг нэмэгдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
2.Зам тээвэр, түлш, эрчим хүч	2.1.Тээврийн хэрэгслийн түлшний хэрэглээг нэмэгдүүлэх/бууруулах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.2.Эрчим хүчний хэрэглээг нэмэгдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.3.Эрчим хүчний үйлдвэрлэлд нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	2.4.Тээврийн хэрэгслийн агаарын бохирдлыг нэмэгдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
3.Ан амьтан, ургамлыг хамгаалах	3.1.Ан амьтны тоо хэмжээг бууруулах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	3.2.Ховордсон болон нэн ховор амьтан, ургамалд сөргөөр нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	3.3.Ан амьтдын нүүдэл, суурьшилд сөргөөр нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	3.4.Тусгай хамгаалалттай газар нутагт сөргөөр нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
4.Усны нөөц	4.1.Газрын дээрх ус болон гүний ус, цэвэр усны нөөцөд сөргөөр нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	4.2.Усны бохирдлыг нэмэгдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	4.3.Ундны усны чанарт нөлөөлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй

5.Хөрсний бохирдол	5.1.Хөрсний бохирдолтод нөлөө үзүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	5.2.Хөрсийг эвдэх, ашиглагдсан талбайн хэмжээг нэмэгдүүлэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
6.Газрын ашиглалт	6.1.Ашиглагдаагүй байсан газрыг ашиглах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Эсрэгээр хаягдсан нөхөн сэргээгдээгүй газрыг нөхөн сэргээх, соёлын инкубатор байгуулах болмж бий.
	6.2.Газрын зориулалтыг өөрчлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
	6.3.Экологийн зориулалтаар хамгаалагдсан газрын зориулалтыг өөрчлөх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй
7.Нөхөн сэргээгдэх/ нөхөн сэргээгдэхгүй байгалийн баялаг	7.1.Нөхөн сэргээгдэх байгалийн баялгийг өөрөө нөхөн сэргээгдэх чадавхыг нь алдагдуулахгүйгээр зохистой ашиглах эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Хүний оюун санаа, бүтээлч байдлыг эх үүсвэр болгох ашиглана.
	7.2.Нөхөн сэргээгдэхгүй байгалийн баялгийн ашиглалт нэмэгдэх эсэх	Тийм	Үгүй	Ямар нэгэн сөрөг нөлөө байхгүй. Хүний оюун санаа, бүтээлч байдлыг эх үүсвэр болгох ашиглана.

-----oO-----

HOM 3YŃ

- Ballhaus, W., Bangah, C., Basu, R., Bunyan, D., Chiyoda, Y., Chow, W., . . . Subiant. (2021). *Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025*. PWC. Retrieved 09 26, 2021, from <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2021/perspectives-2021-2025.pdf>
- Barnes, A. (2015). *Economic contribution of the UK's Film, High-End TV, Video game, and Animation programming sectors*. London: Olsberg.Spi and Nordicity. Retrieved from <https://www2.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/economic-contribution-of-the-uks-film-high-end-tv-video-game-and-animation-programming-sectors-report-2015-02-23.pdf>
- Baumol, W. (2013). *Reining in those unstoppable rising cost*. In: Towse R, Handke C. Cheltenham: Edward Elgar.
- Blázquez, F. J., Cappello, M., Ene, L., Fontaine, G., Grece, C., Pumares, M. J., . . . Valais, S. (2021). *Yearbook 2020/2021 Key Trends: TV, Cinema, Video and On Demand Audiovisual Service - The Pan-European Picture*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory. Retrieved 09 10, 2021, from <https://rm.coe.int/yearbook-key-trends-2020-2021-en/1680a26056>
- BMWi. (2020). *Cultural and Creative Industries Monitoring Report*. Berlin: Federal Ministry for Economic Affairs and Energy. Retrieved 08 04, 2021, from https://www.bmwi.de/Redaktion/EN/Publikationen/Wirtschaft/2020-cultural-and-creative-industries-monitoring-report.pdf?__blob=publicationFile&v=3
- Brian, M. (2021). *Creative and Cultural Industries in East Asia: An Introduction*. New York: Routledge.
- Brown, A. S. (2004). *The Values Study: Rediscovering the Meaning and Value of Arts Participation*. USA. Retrieved 07 31, 2021, from <https://www.giarts.org/sites/default/files/values-study-rediscovering-the-meaning-and-value-of-arts-participation.pdf>
- Bruno, S. F. (2019). *Economics of Art and Culture, SpringerBriefs in Economics*. Switzerland AG: Springer Nature.
- Canoy et al. (2006). The economic of books. In V. A. Throsby, *Handbook of the Economics of Art and Culture* (Vol. 1, pp. 722-761). Elsevier. doi:10.1016/S1574-0676(06)01021-0
- Caldwell-French, E., & Lydford, A. (2019). *Public Investment, Public Gain*. London: Creative Industries Federation and Arts Council England. Retrieved 08 19, 2021, from https://www.creativeindustriesfederation.com/sites/default/files/2019-05/Public%20Investment%20report%20A4%202019%201.0_0.pdf

- Čopič, V., Inkei, P., Kangas, A., & Srakar, A. (2013). *Trends in Public Funding for Culture in EU*. EU: European Expert Network on Culture.
- Council of Europe. (2021, 08 19). *Strategy 21 - Good practices*. Retrieved from [www.coe.int: https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/-/culture-vouchers](https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/-/culture-vouchers)
- Creative England. (2021, 08 20). Retrieved from Creative England: <https://www.creativeengland.co.uk/about/>
- Daubeuf, C., Pratt, A., Airaghi, E., & Pletosu, T. (2020). *Enumerating the role of incentives in CCI production chains*. Amsterdam: CICERONE. Retrieved 09 26, 2021, from <https://keanet.eu/wp-content/uploads/D3.2-Enumerating-the-role-of-incentives-in-CCI-production-chains-002.pdf>
- Daubeuf, C., Pratt, A., Airaghi, E., & Pletosu, T. (2020). *Enumerating the role of incentives in CCI production chains*. Amsterdam: CICERONE.
- Daubeuf, C., Pratt, A., Airaghi, E., & Pletosu, T. (2020). *Enumerating the role of incentives in CCI production chains*. Amsterdam: CICERONE.
- DBEI. (2020). *Focus on Audiovisual*. Department of Business, Enterprise and Innovation, Government of Ireland. Retrieved from <https://enterprise.gov.ie/en/Publications/Publication-files/Focus-on-Audiovisual-2020.pdf>
- DBMR. (2021, 09 08). *Data Bridge Market Research*. Retrieved from <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-pro-av-audio-visual-market>
- DCMS. (2014). *Creative Industries: Focus on Employment*. Retrieved 08 04, 2021, from https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/324530/Creative_Industries_-_Focus_on_Employment.pdf
- DCMS. (2016). *Creative Industries Economic Estimates Methodology*. London. Retrieved 09 22, 2021, from https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/499683/CIEE_Methodology.pdf
- Debande, O., & Chetrit, G. (2001). *The European Audiovisual Industry an overview*. European investment bank (EIB) sector papers. Retrieved from http://www.eib.org/attachments/pj/pjaudio_en.pdf
- Dobrilova, T. (2021, 09 13). *How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021? [+25 Powerful Stats]*. Retrieved from <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/#gref>
- EFC. (2021, 08 31). *Culture for cities and regions*. Retrieved from <http://www.cultureforcitiesandregions.eu/culture/resources/Case-study-Terrassa-Catalonia-Audiovisual-Park-WSWE-9Y2GSX>

- Eur-Lex. (2021, 08 18). Retrieved from Access to European Union Law: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32013R1295>
- European Commission. (2021). *Application of reduced VAT rates by the member states to the categories of goods and services contained in Annex III of VAT Directive 2006/112/EC*. Brussels: European Commission. Гаграсан 2021 оны 09 26, https://ec.europa.eu/taxation_customs/system/files/2021-06/vat_rates_en.pdf-aac
- European Commission. (2021). *Application of reduced VAT rates by the member states to the categories of goods and services contained in Annex III of VAT Directive 2006/112/EC*. Brussels: European Commission.
- Eurostat. (2016). *Culture statistics*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Retrieved from <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/7551543/KS-04-15-737-EN-N.pdf/648072f3-63c4-47d8-905a-6fdc742b8605>
- Eurostat. (2018). *Guide to Eurostat culture statistics*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Eurostat. (2019). *Culture statistics*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- FCI. (2021, 08 04). Retrieved from Creative Industries Federation: <https://www.creativeindustriesfederation.com/statistics>
- Flanagan, R. (2012). *The Perilous Life of Symphony Orchestras*. Yale University Press.
- Forde, L., Hughes, K., Olsberg, J., Lee, J. S., Brown, C., Clark-Hall, S., . . . Watson, N. (2020). *Global Screen Production – The Impact of Film and Television Production on Economic Recovery from COVID-19*. Olsberg-SPI. Retrieved 09 11, 2021, from <https://static1.squarespace.com/static/5f7708077cf66e15c7de89ee/t/60282af90267734564e0fedd/1613245181073/Global-Screen-Production-and-COVID-19-Economic-Recovery-Final-2020-06-25.pdf>
- Government of Ireland. (2020). *Focus on Audiovisual*. Department of Business, Enterprise and Innovation. Retrieved from <https://enterprise.gov.ie/en/Publications/Publication-files/Focus-on-Audiovisual-2020.pdf>
- Hemels, S., & Goto, K. (2017). *Tax Incentives for the Creative Industries*. Singapore: Springer Nature.
- HFC. (2021, 08 30). *Hellenic Film Commission*. Retrieved from Greek Film Center: <https://www.filmcommission.gr/>
- HM Government. (2018). *Industrial Strategy Creative Industries Sector Deal*. London: Crown copyright. Retrieved from

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/695097/creative-industries-sector-deal-print.pdf

Howkins, J. (2007). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin.

IFPI. (2017, 09 20). *Streaming drives global growth*. IFPI. Retrieved 09 20, 2021, from <https://gmr.ifpi.org/state-of-the-industry>

IFPI. (2019). *Global Music Report*. Гаграсан 2021 оны 09 20, <https://www.ifpi.org/ifpi-issues-annual-global-music-report/-aac>

IFPI. (2021). *Global Music Report*. IFPI. Retrieved 09 09, 2021, from https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/GMR2021_STATE_OF_THE_INDUSTRY.pdf

Iqbal, M. (2021, 09 10). *Spotify Revenue and Usage Statistics 2021*. Retrieved from Business of Apps: <https://www.businessofapps.com/data/spotify-statistics/>

Irish Tax and Customs. (2021, 09 03). *Artists' Exemption*. Retrieved from <https://www.revenue.ie/en/personal-tax-credits-reliefs-and-exemptions/income-and-employment/artists-exemption/index.aspx>

IVIPRO. (2021, 08 31). *Medieval Civic Museum and the Museum of Palazzo Poggi*. Retrieved from Comuni di Bologna; Incredibol!: <https://www.wunderbo.it>

Jones, R. S., & Kim, M. (2014). *Promoting the Financing of SMEs and Start-ups in Korea*. Paris: OECD. doi:<https://dx.doi.org/10.1787/5jxx054bdlvh-en>

Kaji, J., Hurley, B., Devan, P., Bhat, R., Khan, A., Gangopadhyay, N., & Tharakan, A. G. (2020). *Technology, Media, and Telecommunications Predictions 2020*. Deloitte Insights. Retrieved 09 15, 2021, from file:///C:/Users/Dell/Downloads/DI_TMT-Prediction-2020.pdf

KEA. (2006). *The Economy of Culture in Eroupe*. Brussels: KEA European Affairs. Retrieved 08 06, 2021, from https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

KEA. (2019). *Market Analysis of the Cultural and Creative Sectors in Europe*. Luxembourg: EIF.

KEA. (2021). *Market Analysis of the Culturak and Creative Sectors in Europe*. Luxembourg: EIF. Retrieved 08 06, 2021, from <https://euagenda.eu/publications/market-analysis-of-the-cultural-and-creative-sectors-in-europe>

KEA. (2021). *Market Analysis of the Cultural and Creative Sectors in Europe*. Luxembourg: EIF. Retrieved 08 06, 2021, from <https://euagenda.eu/publications/market-analysis-of-the-cultural-and-creative-sectors-in-europe>

- KLRI. (2021, 08 19). *Culture and Arts Promotion Act*. Retrieved from https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=54762&type=part&key=17
- KLRI. (2021, 08 11). *Legislation by Ministry of Culture, Sports and Tourism*. (K. L. Institute, Producer) Retrieved from [elaw.klri.re.kr: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/soganList.do?seq=8](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/soganList.do?seq=8)
- KLRI. (2021, 09 07). *Technology Transfer and Commercialization Promotion Act*. Retrieved from https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=48679&type=lawname&key=Technology+Transfer+and+Commercialization+Promotion+Act
- Knop, L., & Olko, S. (2017). Clusters in Cultural and Creative Industries in Europe – Specialisation and Activities. *Scientific Papers of Silesian University of Technology*. doi:10.29119/1641-3466.2017.109.2
- Lee, H.-K., & Lim, L. (2014). *Cultural Policies in East Asia: Dynamics between the State, Arts and Creative Industries*. London: Palgrave Macmillan.
- Lee, H.-K., & Zhang, X. (2021). The Korean Wave as a source of implicit cultural policy: Making of a neoliberal subjectivity in a Korean style. *International Journal of Cultural Studies*, 24(3), 521-537. doi:10.1177/1367877920961108
- Liang, S., & Wang, Q. (2020). Cultural and Creative Industries and Urban (Re)Development in China. *Journal of Planning Literature*, 35(1) 54-70. Retrieved 08 12, 2021, from http://www.stats.gov.cn/english/PressRelease/202005/t20200505_1742977.html
- Loria, D. (2021, 09 21). *MPA: 2019 Global Box Office and Home Entertainment Surpasses \$100 Billion*. Retrieved from <https://www.boxofficepro.com/mpa-2019-global-box-office-and-home-entertainment-surpasses-100-billion/>
- MBWW. (2016, 09 20). *Global recorded music market grew 5.9% in 2016 to \$15.7 BN*. Music Business World Wide. Retrieved from <https://www.musicbusinessworldwide.com/global-recorded-music-market-grew-5-9-2016-15-7bn/>
- MCST. (2021, 08 13). *About MCST/Organizational Chart*. Retrieved from Ministry of Culture, Sport and Tourism: <http://www.mcst.go.kr/english/ministry/organization/orgChart.jsp>
- Menger, P.-M. (2006). Artistic labor markets. In V. A. Throsby, *Handbook of the Economics of Art and Culture* (pp. 766-806). Elsevier. doi:10.1016/S1574-0676(06)01022-2
- MOSF et al. (2013). *Creative Economy Action Plan*. Seol: Ministry of Strategy and Finance. Retrieved 08 12, 2021, from <https://english.moef.go.kr/pc/selectTbPressCenterDtl.do?boardCd=N0001&seq=3289>

- MPA. (2019). *Theme Report: A comprehensive analysis and survey of the theatrical and home/mobile entertainment market environment*. Motion Pictures Association. Retrieved 09 23, 2021, from <https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2020/03/MPA-THEME-2019.pdf>
- NL. (2021, 08 30). *Nederlands Filmfonds*. Retrieved from <https://www.filmfonds.nl/film-producties/film-production-incentive>
- №52УИХ. (2012 оны 5 сарын 22). Төрөөс соёлын талаар баримтлах бодлого.
- OECD. (2015). *Frascati Manual: Guidelines for collecting and reporting data on research and experimental development*. Frascati: OECD. doi:<http://dx.doi.org/10.1787/9789264239012-en>
- OECD. (2018). *Oslo Manual 4th edition: The measurement of scientific and technological activities*. Oslo: OECD. Retrieved 09 24, 2021, from <https://www.oecd.org/sti/oslo-manual-2018-9789264304604-en.htm>
- OECD. (2021, 09 07). *Intellectual Property Regimes*. Retrieved from http://qdd.oecd.org/data/IP_Regimes
- Olsberg SPI. (2014). *Impact Analysis of Fiscal Incentive Schemes Supporting Film and Audiovisual Production in Europe*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory.
- Olsberg SPI. (2019). *Global Film Production Incentives, a white paper*. London: Olsberg SPI. Retrieved 09 20, 2021, from <https://www.olsberg-spi.com/projects/global-film-production-incentives-white-paper>
- Olsberg SPI. (2019). *Global Film Production Incentives, a white paper*. London: Olsberg SPI.
- ONS. (2007). *UK Standard Industrial Classification of Economic Activities 2007 (UK SIC 2007)*. Retrieved 09 22, 2021, from <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/ukgwa/20160105230903/http://www.ons.gov.uk/ons/guide-method/classifications/current-standard-classifications/standard-industrial-classification/index.html>
- ONS. (2010). *UK Standard occupational classification 2010 (SOC2010)*. Retrieved 09 22, 2021, from <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/ukgwa/20160106024159/http://www.ons.gov.uk/ons/guide-method/classifications/current-standard-classifications/soc2010/index.html>
- PWC. (2021, 09 13). *2021 Outlook segment findings: Traditional TV/home video*. Retrieved from <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-findings.html>
- PWC. (2021, 09 13). *2021 Outlook segment findings: TV advertising*. Retrieved from <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-findings.html>

- PWC. (2021, 09 20). *Books, Cinema, Music, Video games*. Retrieved from <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-findings.html>
- PWC. (2021, 09 20). *Music, radio and podcasts*. Retrieved from <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-findings.html>
- Reuters. (2020, 09 10). *Digital News Report 2020*. Retrieved 09 10, 2021, from <https://www.digitalnewsreport.org/survey/2020/overview-key-findings-2020/>
- Rizzo, & Throsby, D. (2006). Cultural Heritage: Economic Analysis and Public Policy. In V. A. Throsby, *Handbook of the Economics of Art and Culture, Volume 1* (pp. 984-1013). Elsevier B.V. doi:10.1016/S1574-0676(06)01028-3
- Spotify. (2021, 09 10). *For the Record*. Retrieved from <https://newsroom.spotify.com/company-info/>
- Spotify. (2021, 09 10). *Spotify Advertising*. Retrieved from <https://ads.spotify.com/en-US/2020-wrapped/>
- Stassen, M. (2018, 09 20). *There were 255m paid streaming users in 2018*. Retrieved 09 20, 2021, from <https://www.musicbusinessworldwide.com/there-were-255m-paid-streaming-users-in-2018-driving-a-9-7-rise-in-global-recorded-music-revenues-to-19-1bn/>
- Statista. (2018). *Filmed entertainment revenue in selected countries worldwide*. Retrieved 09 21, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/296431/filmed-entertainment-revenue-worldwide-by-country/>
- Statista. (2021, 09 20). *Number of smartphone users from 2016 to 2021*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>
- Stewart, D., Casey, M., & Wigginton, C. (2019). *The ears have it: The rise of audiobooks and podcasting*. Deloitte. Retrieved 09 14, 2021, from file:///C:/Users/Dell/Downloads/DI_TMT-Prediction-2020.pdf
- Stoneman, P. (2010). *Soft Innovation Economics, Product Aesthetics, and the Creative Industries*. New York: Oxford University Press Inc.
- Taiwan. (2021, 07 29). *Laws and regulations database of The Republic of China*. Retrieved from Development of the Cultural and Creative Industries Act: <https://law.moj.gov.tw/ENG/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0170075>
- Taiwan SMEG. (2021, 09 03). *Small & Medium Enterprise Credit Guarantee Fund of Taiwan*. Retrieved from <https://www.smeg.org.tw/en/basic/?node=10060>
- Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. New York: Cambridge University Press.
- Towse, R., & Handke, C. (2013). *Handbook on the Digital, Creative Economy*. Cheltenham, UK; Northampton, MA, USA: Edward Elgar.

- UK. (2021, 09 03). *Creative Industry tax reliefs for Corporation Tax*. Retrieved from <https://www.gov.uk/guidance/corporation-tax-creative-industry-tax-reliefs#5>
- UK. (2021, 09 02). *DCMS Sector Economic Estimates Methodology*. Retrieved from <https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology/dcms-sector-economic-estimates-methodology>
- UK. (2021, 08 19). National Lottery etc. Act 1993. *UK Public General Acts*. London, UK. doi:<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1993/39/contents>
- UNCTAD. (2008). *Creative economy report*. UN. Retrieved 07 31, 2021, from https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer_en.pdf
- UNCTAD. (2010). *Creative economy*. UN.
- UNCTAD. (2018). *Creative Economy outlook: Trends in international trade in creative industry*. UN. Retrieved 07 31, 2021, from https://unctad.org/system/files/official-document/ditcted2018d3_en.pdf
- UNCTAD. (2019). *Digitisation of the Music Industry UNCTAD e-Commerce Week*. Geneva. Retrieved 09 21, 2021, from https://unctad.org/system/files/non-official-document/ditcce2019doc2_ifpi.pdf
- UNCTAD. (2021, 07 31). *Classifications: Creative economy product groupings*. Retrieved from UNCTAD STAT: <https://unctadstat.unctad.org/EN/Classifications.html>
- UNESCO. (2012). *Measuring cultural participation*. UNESCO Institute for Statistics. Retrieved 07 31, 2021, from <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/measuring-cultural-participation-2009-unesco-framework-for-cultural-statistics-handbook-2-2012-en.pdf>
- UNESCO. (2013). *Creative economy: Widening local development pathways*. New York: UNDP.
- UNESCO. (2017). *Launch of the 2018 global report*. UNESCO. Retrieved 08 04, 2021, from https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/global_report_fact_sheet_en.pdf
- UNESCO. (2018). *Reshaping cultural policy*. France: UNESCO.
- UNESCO. (2021). *Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19*. Paris: UNESCO.
- Voldere, I. D., Durinck, E., Mertens, K., Cardon, C., Maenhout, T., Warmerdam, S., . . . Canton, E. (2013). *Survey on access to finance for cultural and creative sectors*. European Commission Media. doi:10.2766/65344
- Voldere, I. D., Romainville, J.-F., Knotter, S., Durinck, E., Engin, E., Gall, A. L., . . . Hoelck, K. (2017). *Mapping the Creative Value Chains - A study on the economy of culture in the digital age*. Brussels: European Commission.

- Retrieved 09 09, 2021, from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/4737f41d-45ac-11e7-aea8-01aa75ed71a1>
- Wallonia; Wallonia-Brussels; Finance.Brussels. (2021, 08 19). Retrieved from St'Art: <http://www.start-invest.be/-Le-fonds-154-?lang=fr>
- We PC. (2018). *Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021*. Retrieved 09 13, 2021, from https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/?fbclid=IwAR3lqD8M1YUrgmZ7Zbhak_t8LZnVtKU_m7wlZ30g3dJU8fk0dnXVN4w9Wdc
- WIPO. (2015). *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright Industries*. Geneva: World Intellectual Property Organization. Retrieved 08 06, 2021, from https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/893/wipo_pub_893.pdf
- Witkowski, W. (2021, 09 13). *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic*. Retrieved from <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>
- Ж.Эрхэмтөгс, М. Н. (2019). Монгол Улсын соёлын бүтээлч үйлдвэрлэлийн хөгжлийн түвшний үнэлгээ зарим үр дүн. Монгол Улсын Соёл Урлагийн Их Сургууль.
- ЗГ №233. (2018 оны 8 сарын 1). Төрөөс инновацийн талаар баримтлах бодлого батлах тухай.
- ЗГ №33. (2020 оны 1 сарын 29). Үндэсний инновацийн тогтолцоог хөгжүүлэх хөтөлбөр.
- ЗГ №509. (2015 оны 12 сарын 21). “Соёлын үйлдвэрлэл” үндэсний хөтөлбөр батлах тухай.
- НҮБ. (1966 оны 12 сарын 16). Эдийн засаг, нийгэм соёлын эрхийн тухай олон улсын пакт.
- УИХ. (1992 оны 1 сарын 13). Монгол Улсын Үндсэн хууль. Улаанбаатар.
- УИХ. (2021 оны 7 сарын 02). Соёлын тухай хууль.
- УИХ №23. (2020 оны 8 сарын 28). Монгол Улсыг 2021-2025 онд хөгжүүлэх таван жилийн үндсэн чиглэл.
- УИХ №24 . (2020 оны 8 сарын 28). Монгол Улсын Засгийн газрын 2020-2024 оны үйл ажиллагааны хөтөлбөр.
- УИХ №52. (2020 оны 5 сарын 13). Алсын хараа-2050 Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого.