

A blacksmith in a workshop is grinding a large metal sphere. The blacksmith is wearing a plaid shirt, a dark apron, and protective gear including a visor and gloves. Sparks are flying from the grinding wheel. The background shows a workshop with a window and a table.

Obnova Európy

Kultúrna a kreatívna
ekonomika pred a po
COVID-19

Zhrnutie štúdie
Január 2021

Zhrnutie štúdie

Obnova Európy: kultúrna a kreatívna ekonomika pred a po COVID-19

1. Pred COVID-19 Kultúra a tvorba v plnej sile

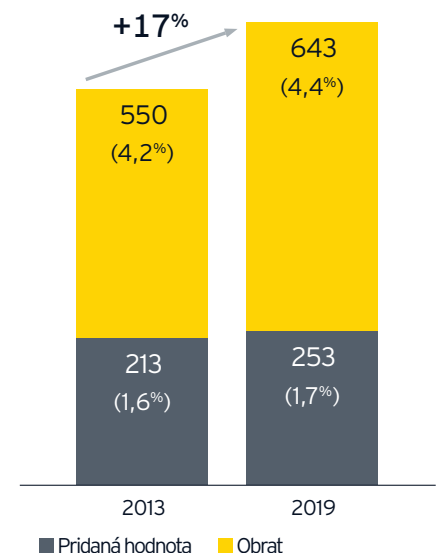
Na konci roka 2019 bolo kultúrne a kreatívne hospodárstvo v plnej sile

- S obratom 643 miliárd € a s celkovou pridanou hodnotou 253 miliárd € v roku 2019 predstavovali hlavné činnosti kultúrneho a kreatívneho priemyslu (KKP) 4,4% HDP EÚ z hľadiska celkového obratu.
- ▶ Hospodársky prínos KKP je vyšší ako prínos telekomunikácií, high tech (moderná technika), farmaceutík alebo automobilového priemyslu.
- ▶ Od roku 2013 sa celkové príjmy v KKP zvýšili o 93 miliárd €, percentuálne o 17%.
- ▶ Na konci roka 2019 KKP zamestnával viac ako 7,6 milióna ľudí v EÚ a zabezpečil od roku 2013 ďalších približne 700 000 (+10%) pracovných miest vrátane autorov, výkonných umelcov a iných kreatívnych pracovníkov.
- ▶ V rokoch 2013 až 2019 prešlo

desať odvetví KKP rôznorodými, ale konštantnými mierami rastu: viac ako 4% ročne pre videohry, reklamu, architektúru a hudbu; a medzi 0,5% a 3% v prípade audiovizuálnej oblasti, výtvarného umenia, múzických umení a kníh. Trpela len tlač (-1,7%) a to z dôvodu náročného prechodu z tlačenej na online príjmy.

▶ Všetci významní hráči poukazujú na obdobie intenzívnych inovácií - nielen v hľadaní a získaní väčšieho množstva divákov, čitateľov, hráčov alebo návštevníkov, ale aj explóziu dopytu po online obsahu: 81% používateľov internetu v EÚ v roku 2018 využilo internet pre hudbu, videá a hry - viac ako pri nakupovaní alebo využívaní sociálnych sietí.

Obrat a pridaná hodnota v roku 2013 a 2019 a podiel na HDP (v miliardách € a %, EÚ)



Zdroje: Eurostat; GESAC; Profesionálne organizácie; Modelovanie a analýza EY 2020.

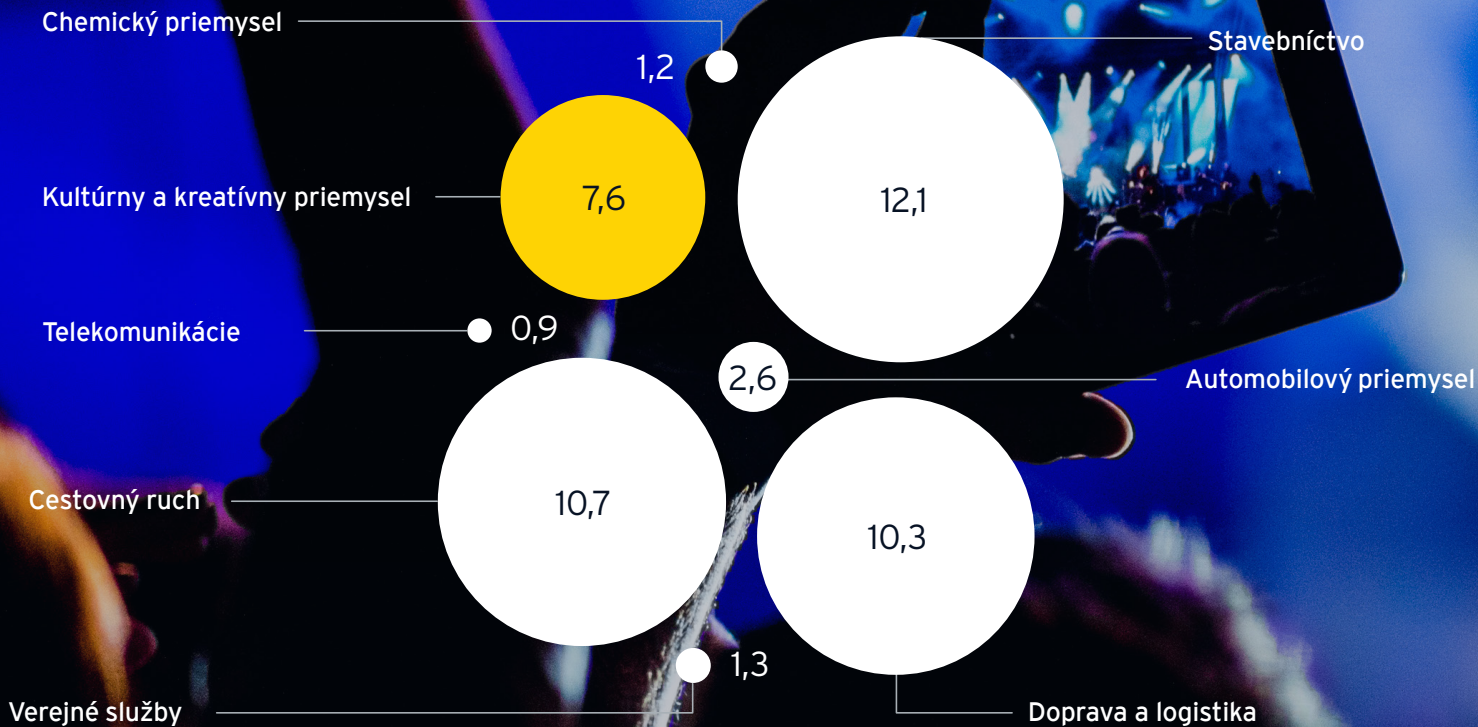
Kultúrny a kreatívny priemysel sa v Európe stal viac medzinárodným a podnikateľským

- V roku 2019 päť najväčších krajín EÚ (Francúzsko, Nemecko, Taliansko, Španielsko a Spojené kráľovstvo) predstavovalo 69% z celkových príjmov KKP v EÚ, ale najsilnejší rast pochádzal zo strednej a východnej Európy.
- ▶ V roku 2017 EÚ exportovala kultúrne aktivity v hodnote 28,1 miliardy €. Obchodná bilancia EÚ s tovarom kultúrneho charakteru je prebytková (+8,6 miliardy €) a podiel vývozu KKP na celkovom vývoze EÚ bol 1,5%, čo je približne rovnaký podiel a prebytok ako pri obchode s potravinami, nápojmi a tabakom (9,1 miliardy v roku 2018).
- ▶ Viac ako 90% spoločností v KKP sú malé alebo stredné podniky a 33% pracovnej sily je samostatne zárobkovo činných osôb - dvakrát viac ako v európskom hospodárstve ako celku (14%).
- ▶ Príjmy pochádzajúce z verejného sektora predstavovali v roku 2018 len 10,8% príjmov v porovnaní s 11,5% v roku 2013.

Zamestnanosť podľa odvetví v roku 2019

(v miliónoch pracovných miest; EÚ)

Zdroje: Eurostat - Profil podnikateľského sektora;
Modelovanie a analýza EY 2020.



8,4x

viac pracovných miest ako v telekomunikačnom priemysle

81%

požívateľov internetu v EÚ využili internet pre hudbu, videá a hry

8,6mld €

celková obchodná bilancia EÚ v oblasti kultúry v roku 2019

90%

podnikov v KKP sú malej a strednej veľkosti

Zdroje: Index digitálnej ekonomiky a spoločnosti (DESI); Podnikový sektorový profil, Eurostat; Kultúrna štatistika, Eurostat

Digitálne zážitky a online/offline kombinácie distribúcií podnikteli rasti, ale trh sa vyvíja aj naďalej

► Za posledných šesť rokov obrat generovaný online kultúrnym obsahom rástol medziročne o 11,5%.

► Kultúrne spoločnosti boli historicky jednými z prvých, ktorí experimentovali a prijímali digitálne technológie (digitálne fotografie, digitálne nosiče, ako sú DVD a Blu-ray, CD, digitálne snímanie, streamovanie, virtuálna realita a online platformy). Kultúrny obsah podnikteli rasti a rozvoj internetu od samého počiatku, a tento obsah stále predstavuje vysoký podiel z celkového obsahu na internete.

► Od roku 2013 spoločnosti a organizácie v KKP výrazne investovali do inovácií a

digitalizácie, a to ako z podnikateľského hľadiska, tak aj z hľadiska uspokojenia výroby a zákazníkov.

► Nevyvážené vzťahy s globálnymi platformami a sprostredkovateľmi na internete však môžu ohroziť finančnú životaschopnosť, zamestnanosť, inovácie a investície do sektora.

► Pre zainteresované strany v KKP sú výzvy početné, vrátane odmeňovania držiteľov práv, riadne fungovanie trhov pre kultúrny a kreatívny obsah a boj proti nezákonnému prístupu ku chráneným dielam.

Zhrnutie štúdie

Obnova Európy: kultúrna a kreatívna ekonomika pred a po COVID-19

2. COVID-19 a jeho vplyv Prudký pád kultúry

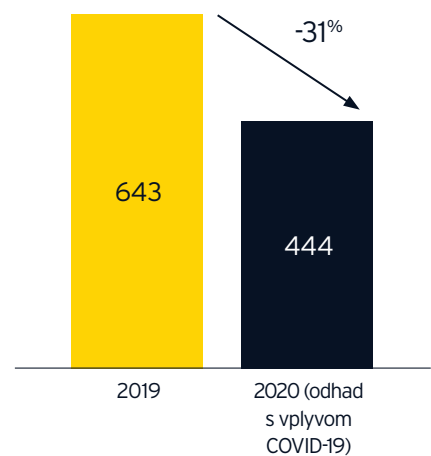
V roku 2020 kultúrne a kreatívne hospodárstvo stratilo približne 31% jeho príjmov

- ▶ Celkový obrat kultúrnych a kreatívnych podnikov v EÚ sa v roku 2020 znížil na 444 miliárd €, o 199 miliárd € menej ako v roku 2019.
- ▶ So stratou 31% z obratu kultúrna a kreatívna ekonomika je jedným z najviac postihnutých v Európe, o niečo menej ako letecká doprava, ale viac ako cestovný ruch a automobilový priemysel (-27% a -25% v uvedenom poradí).
- ▶ Otrasy z COVID-19 sú citeľné vo všetkých kultúrnych a kreatívnych odvetviach: múzické umenia (-90% medzi 2019 a 2020) a hudba (-76%) sú najviac postihnuté; výtvarné

umenie, architektúra, reklama, knihy, tlač a audiovizuálne aktivity klesli o 20% až 40% v porovnaní s rokom 2019. Sektor videohier sa zdá byť jediným, ktorý sa udržal (+9%).

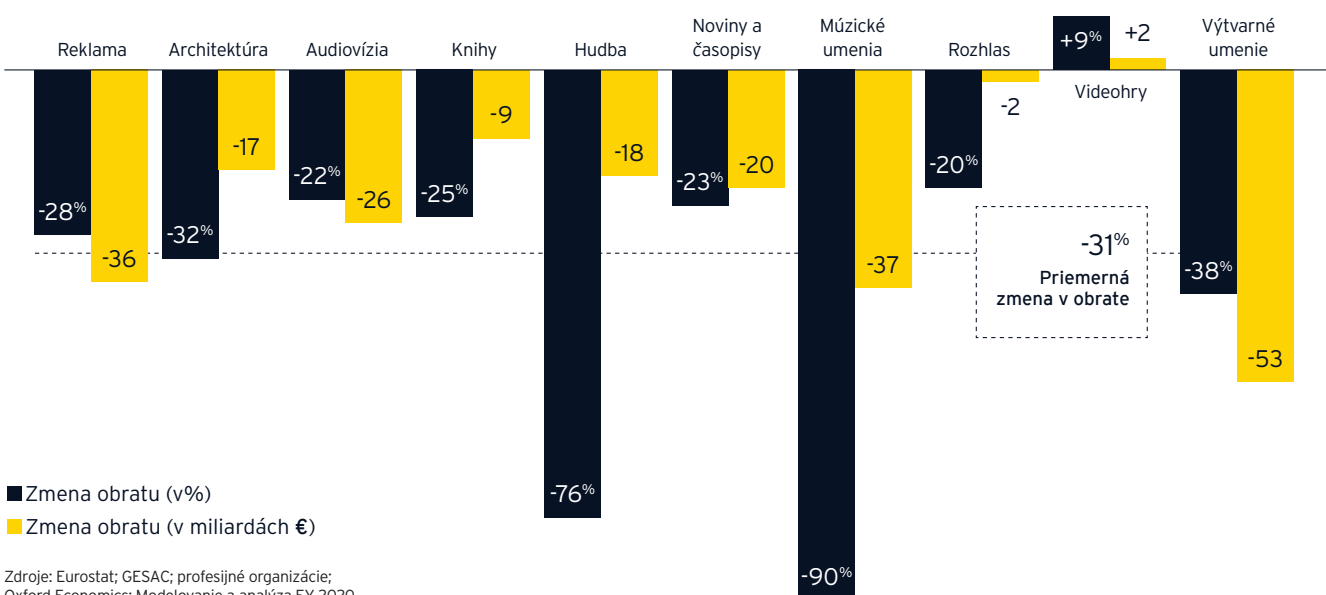
- ▶ Kríza zasiahla strednú a východnú Európu najhoršie (od -36% pre Litvu až po -44% pre Bulharsko a Estónsko).
- ▶ Všetky sektory sú ovplyvnené: dokonca aj tie, ktoré sa zdali byť chránené pre ich účasť na domácej spotrebe. Tieto však čelili prudkému poklesu príjmov vzhľadom na ústrednú úlohu potreby osobného predaja vo svojich obchodných modeloch, ako aj z dôvodu nekontrolovateľnej výroby a distribučných nákladov.

Celkový obrat vytvorený KKP v krajinách EÚ (v miliardách €)



Zdroje: Eurostat; GESAC; Profesionálne organizácie; Oxford Economics - globálny priemysel, Scenár druhej vlny od 7. septembra 2020; Modelovanie a analýza EY 2020.

Odhadovaná zmena obratu v sektore KKP za rok 2019 - 2020 (v % z celkového obratu za rok 2019 a v miliardách €; EÚ)



Zdroje: Eurostat; GESAC; profesijné organizácie; Oxford Economics; Modelovanie a analýza EY 2020.

3. Po COVID-19

Ako obnoviť kultúrnu a kreatívnu Európu

Na základe hĺbkového výskumu a rozhovorov, ktoré uskutočnila spoločnosť EY, a na základe stanovísk odborníkov a organizácií zastupujúcich kultúrny a kreatívny priemysel boli za priority obnovy a rastu kreatívneho hospodárstva identifikované tieto výzvy:

Výzva 1 - "Financie"

Poskytovanie masívneho verejného financovania a podpora súkromných investícií do kultúrnych a kreatívnych podnikov, organizácií, podnikateľom a tvorcom - dve nevyhnutné páky na podporu a urýchlenie ich obnovy a transformácie.

Výzva 2 - "Posilnenie"

Podporovať diverzifikované kultúrne ponuky zabezpečením kvalitného právneho rámca, ktorý umožní rozvoj súkromných investícií do výroby a distribúcie, za predpokladu, že budú vytvorené nevyhnutné podmienky pre primeranú návratnosť investícií do spoločností a zaručenie primeraného príjmu pre tvorcov.

Výzva 3 - "Vplyv"

Využiť KKP a vynásobenú silu svojich miliónov individuálnych a kolektívnych talentov - ako hlavný urýchľovač sociálnych, spoločenských a environmentálnych zmien v Európe.

Krízou COVID-19 bude mať obrovský a dlhotrvajúci vplyv na celý hodnotový reťazec KKP

• Finančná životaschopnosť jednotlivcov - či už kreatívnych alebo podnikov a spoločností KKP v súkromnom a verejnom sektore sú ohrozené rastúcimi nákladmi, oneskorenými platbami, napätým peňažným tokom v dôsledku prerušenia činností a neistým návratom prijateľných hospodárskych a zdravotných podmienok.

► Závažnosť krízy je ilustrovaná napríklad poklesom licenčných príjmov, ktoré organizácie kolektívnej správy (OKS) vyberajú pre autorov a výkonných umelcov, a to o 35%, pričom ich príjmy sa v rokoch 2021 a 2022 ešte výrazne znížia.

► Na druhej strane spotrebiteľské výdavky na digitálne modely nekompensujú stratu príjmov z fyzického predaja (kníh, videohier, novín atď.) a ďalších skutočností vo väčšine odvetví. V hudobnom sektore sa fyzický predaj (CD a vinyly) zníži o 35%, zatiaľ čo sa očakáva, že

digitálne príjmy pre hudobný priemysel budú rásť len o 8%. Rovnaké trendy platia aj pre film, s poklesom príjmov vytvorených európskymi filmami, ktorý sa v roku 2020 odhaduje na -75%.

► Pri absencii významného obnovenia offline výroby, distribúcie a propagácie bude v roku 2021 vážne ohrozená schopnosť kultúrnych a kreatívnych podnikov udržiavať a zvyšovať investície do nových projektov, tvorby a inovácií.

► V aktuálnom EY Future Consumer Index, 46% respondentov uviedlo, že by sa necítili pohodlne ísť na koncert niekoľko mesiacov, a 21% uviedlo, že by sa necítilo pohodlne ísť aj niekoľko rokov.