

A person wearing a plaid shirt, a dark apron, and safety glasses is using a grinding wheel to work on a large, abstract metal sculpture. The sculpture consists of several curved metal tubes and a spherical wireframe structure. Sparks are flying from the point of contact between the grinding wheel and the metal. The scene is set in a workshop with a window in the background and a table with tools on the right.

Eurooppaa jälleenrakentamassa

Kulttuuriin ja luovuuteen
perustuva talous ennen ja
jälkeen koronan

Yhteenveto

Tammikuu 2021

Yhteenveto

Eurooppaa jälleenrakentamassa: kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous ennen koronaa ja sen jälkeen

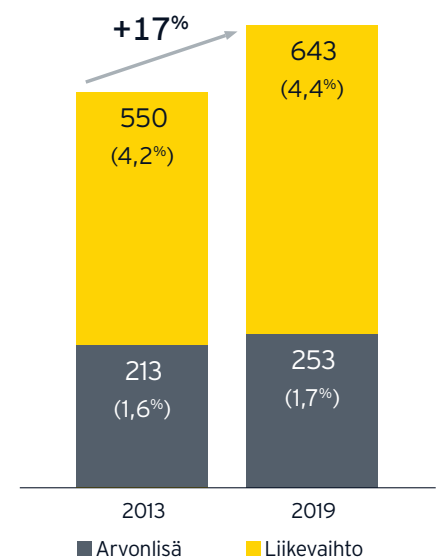
1. Ennen koronaa Kulttuurin ja luovan talouden voima

Vuoden 2019 lopussa kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous oli merkittävä osa Euroopan taloutta

- 643 miljardin euron liikevaihdon ja 253 miljardin euron yhteenlasketun arvonlisän myötä vuonna 2019 kulttuurin ja luovan alan ydintoiminnot muodostivat 4,4 % EU:n bruttokansantuotteesta kokonaisliikevaihdon kannalta tarkasteltuna.
- Kulttuurin ja luovan alan taloudellinen vaikutus on siis suurempi kuin tietoliikenteellä, teknologialla, lääketeollisuudella tai autoteollisuudella.
- Vuodesta 2013 kulttuurin ja luovan alan kokonaisliikevaihto on kasvanut 93 miljardia euroa, lähes 17 %.
- Vuoden 2019 lopussa kulttuuri ja luovat alat työllistivät yli 7,6 miljoonaa ihmistä EU:n 28 jäsenvaltiossa (EU 28), ja niille on syntynyt vuoden 2013 jälkeen noin 700 000 (+10 %) työpaikkaa muun muassa taiteilijoille, esiintyjille ja muille luovan työn tekijöille.

- Vuodet 2013-2019 olivat kulttuurin ja luovien toimialojen vaihtelevan mutta jatkuvan kasvun aikaa: peliala, mainonta, arkkitehtuuri ja musiikki kasvoivat yli 4 % vuodessa ja audiovisuaaliset teokset, radio, kuvataiteet, esittävä taide ja kirjallisuus 0,5-3 % vuodessa. Ainoastaan lehdistön tulos kärsi (-1,7 %), mikä johtui vaikeasta siirtymästä painettujen ja sähköisten tuotteiden väliillä.
- Kaikki toimijat kertovat intensiivisen innovoinnin ajanjaksosta - ei pelkästään katsojien, lukijoiden, pelaajien tai kävijöiden halusta saada enemmän kokemuksia vaan myös verkkosisällön kysynnän räjähtämisestä: vuonna 2018 EU:n internetin käyttäjistä 81 % käytti internetiä musiikin, videoiden ja pelien kuluttamiseen - enemmän kuin ostosten tekemiseen tai sosiaaliseen mediaan.

Liikevaihto ja arvonlisä vuosina 2013 ja 2019 sekä osuus BKT:sta (mrd. € ja %, EU 28)



Lähteet: Eurostat; GESAC; ammattialajärjestöt; EY:n mallinnus ja analyysi 2020

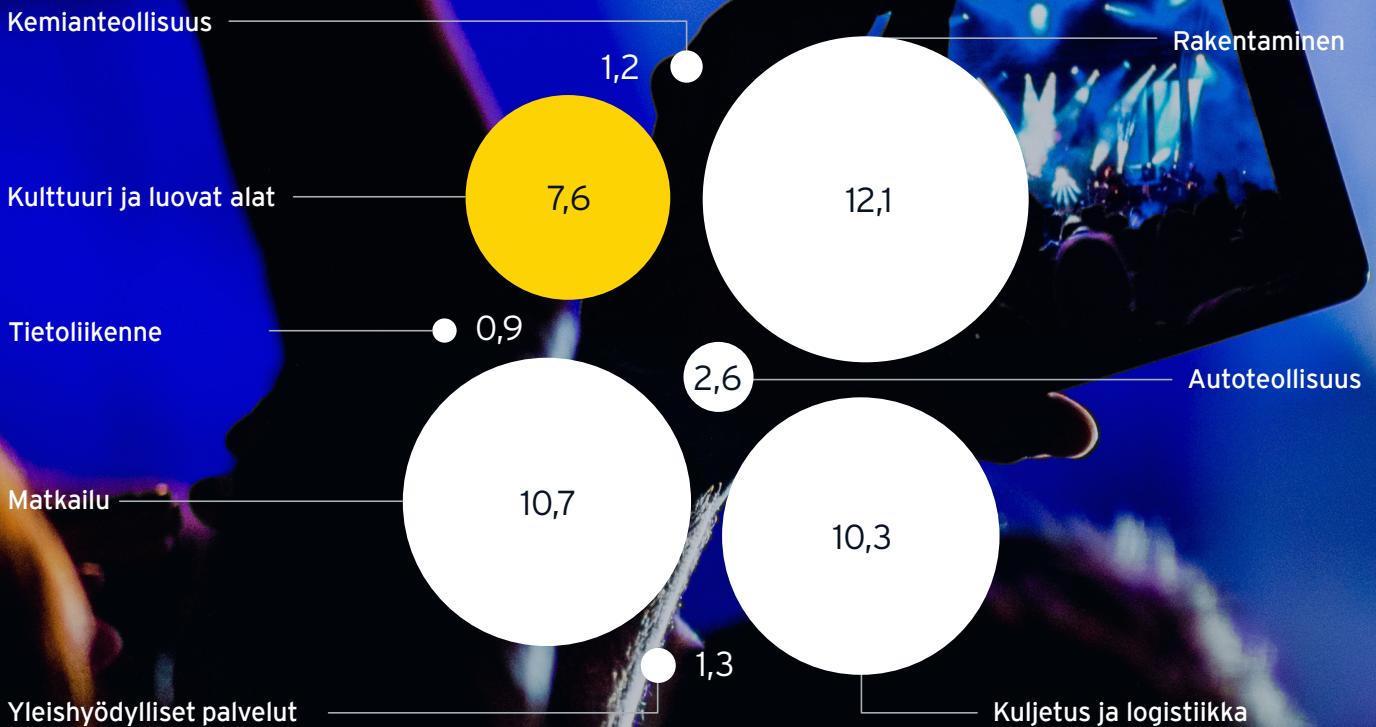
Kansainvälisyys ja yrittäjävetoisuus kasvussa Euroopan kulttuurialalla ja luovilla toimialoilla

- Vuonna 2019 viisi suurinta EU 28 -maata (Saksa, Ranska, Iso-Britannia, Italia ja Espanja) tuottivat 69 % EU:n kulttuurin ja luovien alojen kokonaisliikevaihdosta, mutta voimakkainta kasvu oli Keski- ja Itä-Euroopassa.
- Vuonna 2017 EU:n alueelta vietiin kulttuurihyödykkeitä 28,1 miljardin euron edestä. EU:n kulttuurihyödykkeiden kauppataase on ylijäämäinen (+8,6 miljardia euroa), ja kulttuurin ja luovien alojen viennin osuus EU:n kokonaisviennistä oli 1,5 % - likimäärin sama kuin elintarvikkeiden, juomien ja tupakan ylijäämä (9,1 miljardia euroa vuonna 2018).
- Yli 90 % kulttuurin ja luovien alojen yrityksistä on pieniä tai keskisuuria yrityksiä, ja 33 % työvoimasta on ammatinharjoittajia - tämä on yli kaksi kertaa enemmän kuin Euroopan taloudessa yleisesti (14 %).
- Julkisen sektorin liikevaihto muodosti vain 10,8 % kulttuurin ja luovan alan liikevaihdosta vuonna 2018, kun se oli 11,5 % vuonna 2013.

Työllisyys toimialoittain vuonna 2019

(miljoonaa työpaikkaa, EU 28)

Lähteet: Eurostat - Business Sector Profile; EY:n mallinnus ja analyysi 2020.



8.4x

enemmän työpaikkoja kuin tietoliikennealalla

81%

internetin käyttäjistä EU:ssa käytti internetiä musiikin, videoiden ja pelien kuluttamiseen

8,6mrd. €

EU:n kulttuurihyödykkeiden yhteenlaskettu kauppataase vuonna 2019

90%

kulttuurin ja luovien alojen yrityksistä on pk-yrityksiä

Lähteet: digitaalitalouden ja yhteiskunnan indeksi (DESI); Business Sector Profile; Eurostat; Eurostatin kulttuuritilastot

Digitalisaatio ja online/offline-jakelun yhdistelmät ovat vauhdittaneet luovien alojen kasvua, mutta markkinat kehittyvät yhä

- Kuuden viime vuoden aikana **verkkopohjaisten luovien sisältöjen, palveluiden ja teosten tuottama liikevaihto on kasvanut vuosittain 11,5 %**.

- Kulttuurialan yritykset ovat perinteisesti olleet ensimmäisten joukossa kokeilemassa ja ottamassa käyttöön digitaalista teknologiaa (digivalokuvia, CD:n, DVD:n ja Blu-rayn kaltaisia digitaalisia tallennusvälineitä, digitaalista kuvausta, suoratoistoa, virtuaalitodellisuutta ja verkkoalustoja). **Luovat sisällöt ovat vauhdittaneet internetin kasvua ja kehitystä aivan alusta asti**, ja ne muodostavat yhä suuren osan laajakaistayhteyksien käytöstä.

- **Vuodesta 2013 lähtien kulttuurin**

ja luovien alojen yritykset ovat investoineet merkittävästi innovointiin ja digitalisointiin sekä liiketoiminnan että tuotannon ja asiakaskokemuksen näkökulmasta.

- Silti **epätasapainoinen suhde** globaalien internet-alustojen ja luovan alan toimijoiden välillä vaarantaa toimialan taloudellisen elinvoiman, työllisyyden, innovaatiot ja investoinnit.

- **Kulttuurin ja luovien alojen sidosryhmien näkökulmasta on useita haasteita**, jotka liittyvät oikeudenhaltijoiden korvauksiin, kulttuurisisältöjen ja luovien sisältöjen markkinoiden asianmukaiseen toimintaan sekä taisteluun suojattujen teosten luvaton käyttöä vastaan.

Yhteenveto

Eurooppaa jälleenrakentamassa: kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous ennen ja jälkeen koronan

2. Koronan vuoksi Romahdus

Vuonna 2020 kulttuuriin ja luovuuteen perustuvan talouden liikevaihdosta menetettiin noin 31 %

► Kulttuurin ja luovien alojen kokonaisliikevaihto EU 28 maissa laski 444 miljardiin euroon vuonna 2020, mikä on 199 miljardia euroa vähemmän kuin vuonna 2019.

• Liikevaihdon 31 %:n laskun myötä **kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous on yksi Euroopan pahimmin kärsineistä aloista**. Ala on kärsinyt hiukan vähemmän kuin lentoliikenne mutta enemmän kuin matkailu ja autoteollisuus (-27 % ja -25 %).

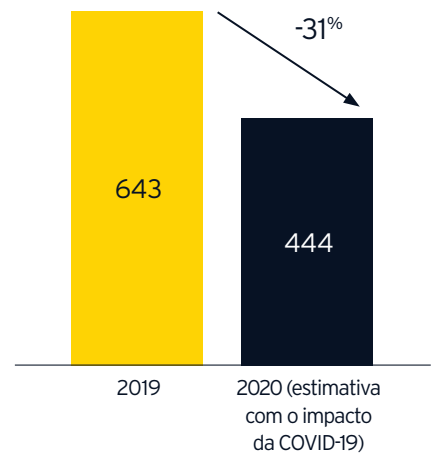
• **Koronaviruspandemian voimakkaat vaikutukset kohdistuvat kulttuurin ja luovien alojen kaikkiin osiin:**

esittävä taide (-90 % vuodesta 2019 vuoteen 2020) ja musiikki (-76 %) ovat kärsineet eniten; kuvataiteet, arkkitehtuuri, mainonta, kirjallisuus, lehdistö ja audiovisuaaliset teokset laskivat 20-40 % vuodesta 2019. Peliala näyttää ainoana pysyvän pinnalla (+9 %).

• **Kriisi on iskenyt vakavimmin Keski- ja Itä-Eurooppaan** (Liettussa -36 % ja Bulgariassa ja Virossa -44 %).

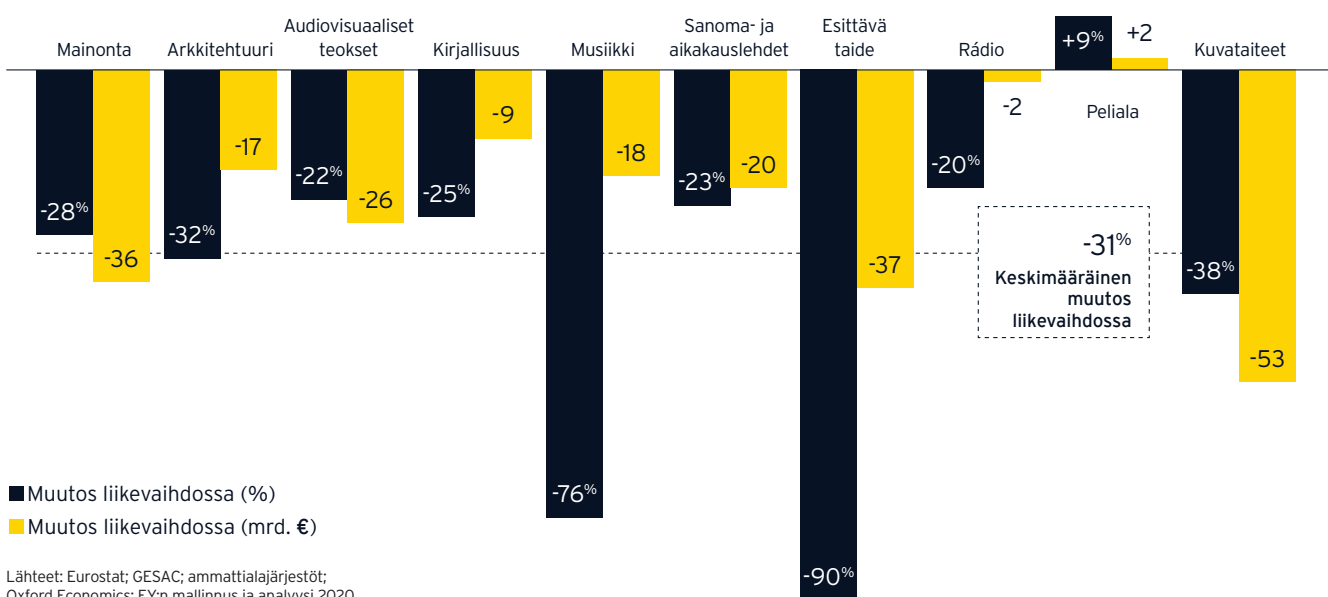
• **Kaikki toimialat ovat kärsineet:** myynti laski voimakkaasti myös toimialoilla, joita kotitalouksien kulutus näytti suojaavan, ottaen huomioon fyysisten kokemusten ja myynnin keskeisen roolin liiketoimintamalleissa sekä hallitsemattomat tuotanto- ja jakelukustannukset.

Kulttuurin ja luovien alojen liikevaihdon arvioitu muutos 2019-2020 (% vuoden 2019 liikevaihdosta, mrd. €, EU 28)



Lähteet: Eurostat; GESAC; ammattialajärjestöt; Oxford Economics - Global Industry, Second Wave Scenario, 7.9.2020; EY:n mallinnus ja analyysi 2020.

Luovan alan liikevaihdon arvioitu muutos 2019-2020 (% vuoden 2019 liikevaihdosta, mrd. €, EU 28)



3. Koronan jälkeen

Luovan Euroopan uudelleenrakentaminen

EY:n perusteellisen tutkimuksen ja haastattelujen tuloksena sekä kulttuuria ja luovia toimialoja edustavien asiantuntijoiden näkemysten perusteella on tunnistettu seuraavat haasteet, jotka on asetettava etusijalle luovan talouden toipumisen ja kasvun edistämiseksi:

Haaste 1 - Rahoitus

On elintärkeää tarjota mittavaa julkista rahoitusta ja edistää yksityisiä investointeja kulttuurin ja luovien alojen yrityksiin, organisaatioihin, yrittäjiin ja tekijöihin - vain näin voimme nopeuttaa niiden toipumista ja muutosta.

Haaste 2 - Oikeudelliset olosuhteet

On edistettävä EU:n monipuolista kulttuuritarjontaa varmistamalla vankka oikeudellinen kehys, joka mahdollistaa yksityisten tuotanto- ja jakeluinvestointien kehittämisen, tarjoaa yrityksille mahdollisuuden saada riittävästi tuottoa sijoitetulle pääomalle ja takaa tekijöiden asianmukaisen tulotason.

Haaste 3 - Hyödyntäminen

On hyödynnettävä kulttuuria ja luovia aloja - ja niiden miljoonia osaajia - sosiaalisen, yhteiskunnallisen ja ympäristöön liittyvän muutoksen kiihdyttäjänä Euroopassa.

Koronakriisillä on valtavat ja pitkäkestoiset vaikutukset kulttuurin ja luovien alojen koko arvoketjuun

- Yksityishenkilöiden sekä kulttuurin ja luovien alojen yritysten taloudellinen elinkelpoisuus on vaakalaudalla kustannusten nousun, jatkuvien viivytysten, toiminnan keskeytyksestä johtuvan kassavirran vähyyden sekä taloudellisten ja terveydellisten toimintaolosuhteiden epävarman palautumisen vuoksi.
- Kriisin vakavuudesta kertoo esimerkiksi se, että tekijänoikeusjärjestöjen tekijöille ja esiintyjille keräämien korvausten määrä on laskenut noin 35 %, minkä vuoksi näiden tulot laskevat merkittävästi vuosina 2021 ja 2022.
- Toisaalta kuluttajien digitaalisiin sisältöihin kuluttama summa ei korvaa fyysisestä myynnistä (kirjat, pelit, sanomalehdet jne.) ja tapahtumista saatavien tulojen menetystä. Musiikkialalla fyysinen myynti (CD:t ja vinylit) laskee 35 %, kun taas musiikkitalenteiden digitaalisen kulutuksen tuottojen odotetaan kasvavan vain 8 %. Sama

koskee elokuvia, sillä eurooppalaisten elokuvateatterien myynnin arvioidaan laskevan 75 % vuonna 2020.

- Jos offline-tuotanto, jakelu ja edistämistoiminta eivät toivu merkittävästi vuonna 2021, kulttuuri ja luovat alat ovat suuressa vaarassa menettää kykynsä kehittää toimialaa sekä investoida uusiin projekteihin, luovaan työhön ja innovaatioihin.
- EY:n tuoreen Future Consumer Indexin mukaan 46 % vastaajista ei uskaltaisi mennä konserttiin moneen kuukauteen ja 21 % moneen vuoteen.