

A full-page background image showing a welder in a workshop. The welder is wearing a plaid shirt, a dark apron, a welding mask, and gloves. They are using a welding torch on a large, abstract sculpture made of thick metal pipes. The sculpture has a spherical wireframe in the center. Bright sparks are flying from the point of contact. The workshop is dimly lit, with a warm light source visible in the background.

Obnova Evropy

Kulturní a kreativní
průmysl před
covidem-19 a po něm

Shrnutí

Leden 2021

Shrnutí

Obnova Evropy: kulturní a kreativní průmysl před covidem-19 a po něm

1. Před covidem-19 Kultura a tvorba byly v plné síle

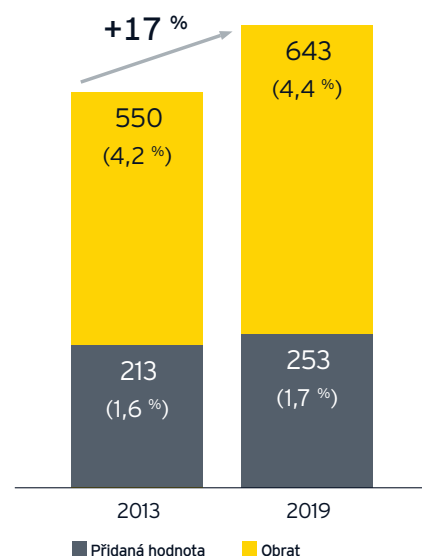
Na konci roku 2019 byl kulturní a kreativní průmysl a jeho hospodaření významným odvětvím v Evropě

- S obratem 643 miliard eur a celkovou přidanou hodnotou 253 miliard eur v roce 2019 **představovaly hlavní činnosti kulturního a kreativního průmyslu (KKP) 4,4 % celkového HDP EU.**
- Ekonomický přínos KKP je tak větší než přínos telekomunikací, high-tech průmyslu, farmaceutického nebo automobilového průmyslu.
- Od roku 2013 vzrostly celkové příjmy z KKP o 93 miliard eur, tj. téměř o 17 %.
- Na konci roku 2019 **zaměstnával KKP více než 7,6 milionu lidí** v EU 28, od roku 2013 vytvořil přibližně 700 000 (+10 %) pracovních míst zahrnujících autory, výkonné umělce a další kreativní profese.
- Mezi lety 2013 a 2019 10 **odvětví**

KKP zaznamenalo různé, ale konstantní tempo růstu: více než 4 % za rok v oblasti videoher, reklamy, architektury a hudby; mezi 0,5 % a 3 % v odvětví audiovizu (AV), rádia, výtvarného umění, scénického umění a knih. Pouze tisk utrpěl (-1,7 %) kvůli přechodu výnosů z tisku do on-line prostředí.

• Všichni hráči na trhu poukazují na **období prudkých změn** – nejenže diváci, čtenáři, hráči nebo návštěvníci vyhledávají větší živé nebo fyzické zážitky ale také došlo k explozi v poptávce po on-line obsahu: 81 % uživatelů internetu v EU využívalo v roce 2018 internet k poslechu hudby, sledování videí a hraní her – tj. více než k nakupování či užívání sociálních sítí.

Obrat a přidaná hodnota v roce 2013 a 2019 a podíl na HDP
(v miliardách eur a %, EU 28)



Zdroje: Eurostat; GESAC; profesní organizace; EY modely a analýzy 2020

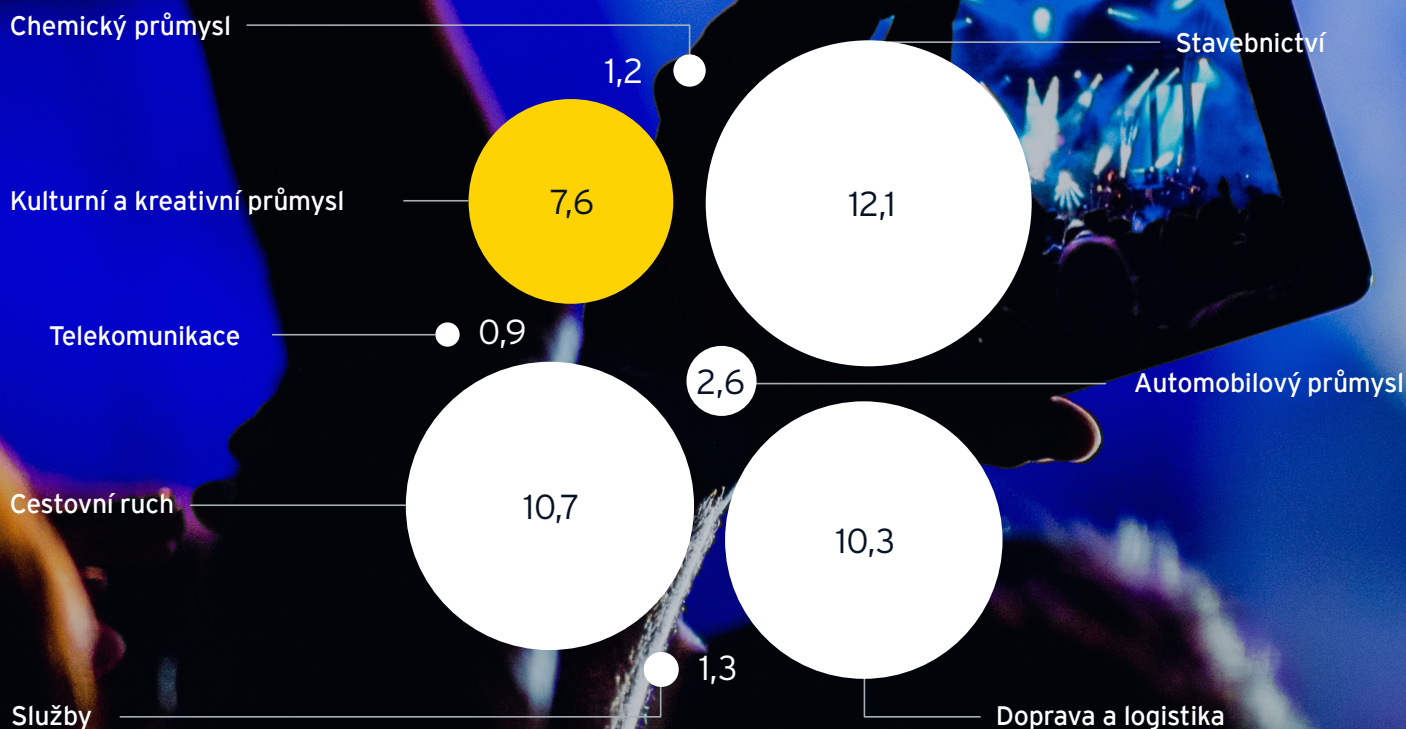
KKP v Evropě se stal mezinárodnějším a výdělečnějším sektorem

- V roce 2019 pět největších zemí EU 28 (Francie, Německo, Itálie, Španělsko a Spojené království) představovalo 69 % celkových příjmů KKP v EU, největší nárůst však zaznamenala střední a východní Evropa.
- V roce 2017 EU vyvážela kulturní statky v hodnotě 28,1 miliardy eur. Obchodní bilance EU s kulturními statky je v přebytku (+8,6 miliardy eur) a podíl vývozu KKP na celkovém vývozu EU činil 1,5 % – přibližně stejně jako přebytek v obchodu s potravinami, nápoji a tabákem (9,1 miliardy eur v roce 2018).
- Více než 90 % společností v oblasti KKP tvoří malé a střední podniky a 33 % pracovních sil jsou osoby samostatně výdělečně činné – což je více než dvakrát tolik než v celé evropské ekonomice (14 %).
- Příjmy pocházející z veřejného sektoru představovaly v roce 2018 pouze 10,8 % příjmů ve srovnání s 11,5 % v roce 2013.

Zaměstnanost podle odvětví v roce 2019

(v milionech pracovních míst; EU 28)

Zdroje: Eurostat - profil obchodního sektoru; EY modely a analýzy 2020



8,4x

více pracovních míst než v odvětví telekomunikací

81 %

uživatelů internetu v EU používalo internet k poslechu hudby, sledování videí a hraní her

8,6

miliardy eur celková obchodní bilance EU v oblasti kulturních statků v roce 2019

90 %

podniků v KKP je malé a střední velikosti

Zdroje: Digital Economy and Society Index (DESI); Profil obchodního sektoru, Eurostat; Kulturní statistika, Eurostat

Digitální zážitky a kombinace on-line/off-line distribuce podpořily růst, trh se ale i nadále vyvíjí

- V posledních šesti letech obrat generovaný on-line kulturním obsahem, službami a díly vzrostl o 11,5 % ročně.

- Kulturní podniky byly historicky jedny z prvních, které experimentovaly a zaváděly digitální technologie (digitální fotografie, digitální nosiče jako DVD a Blu-ray, CD, digitální nahrávání, streamování, virtuální realitu a on-line platformy). Kulturní obsah od samého začátku podporoval růst a rozvoj internetu a stále představuje vysoký podíl spotřeby širokopásmového připojení.

- Od roku 2013 společnosti a organizace KKP investovaly značné prostředky do inovací

a digitalizace, a to jak z obchodního hlediska, tak z hlediska výroby a zkušeností zákazníků.

- Přesto nevyvážené vztahy s globálními platformami a zprostředkovateli služeb na internetu mohou ohrozit finanční životaschopnost, zaměstnanost, inovace a investice v tomto odvětví.

- Pro zúčastněné strany v KKP existuje mnoho výzev, včetně odměn nositelům práv, řádného fungování trhů s kulturním a kreativním obsahem a boje proti nelegálnímu přístupu k chráněným dílům.

Shrnutí

Obnova Evropy: kulturní a kreativní průmysl před covidem-19 a po něm

2. Kvůli covidu-19

Zaznamenan prudký pokles

V roce 2020 ztratila kulturní kreativní ekonomika přibližně 31 % svých příjmů.

► Celkový obrát KKP v EU 28 se snížil na 444 miliard eur v roce 2020, tj. čistý pokles o 199 miliard eur od roku 2019.

• Se ztrátou 31 % z obrátu je kulturní a kreativní ekonomika jednou z nejpostiženějších v Evropě, o něco méně než letecká doprava, ale více než cestovní ruch a automobilový průmysl (resp. -27 % a -25 %).

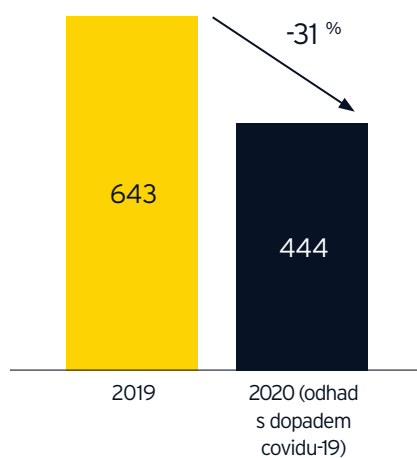
• Dopady covidu-19 pociťujeme ve všech kulturních a kreativních odvětvích: nejzasáženější jsou

divadlo (-90 % mezi rokem 2019 a 2020) a hudba (-76 %); výtvarné umění, architektura, reklama, knihy, tisk a AV aktivity poklesly o 20 % na 40 % ve srovnání s rokem 2019. Odvětví videoher se zdá být jediným, které se drží (+9 %).

• Krize zasáhla nejvíce střední a východní Evropu (od -36 % v Litvě do -44 % v Bulharsku a Estonsku).

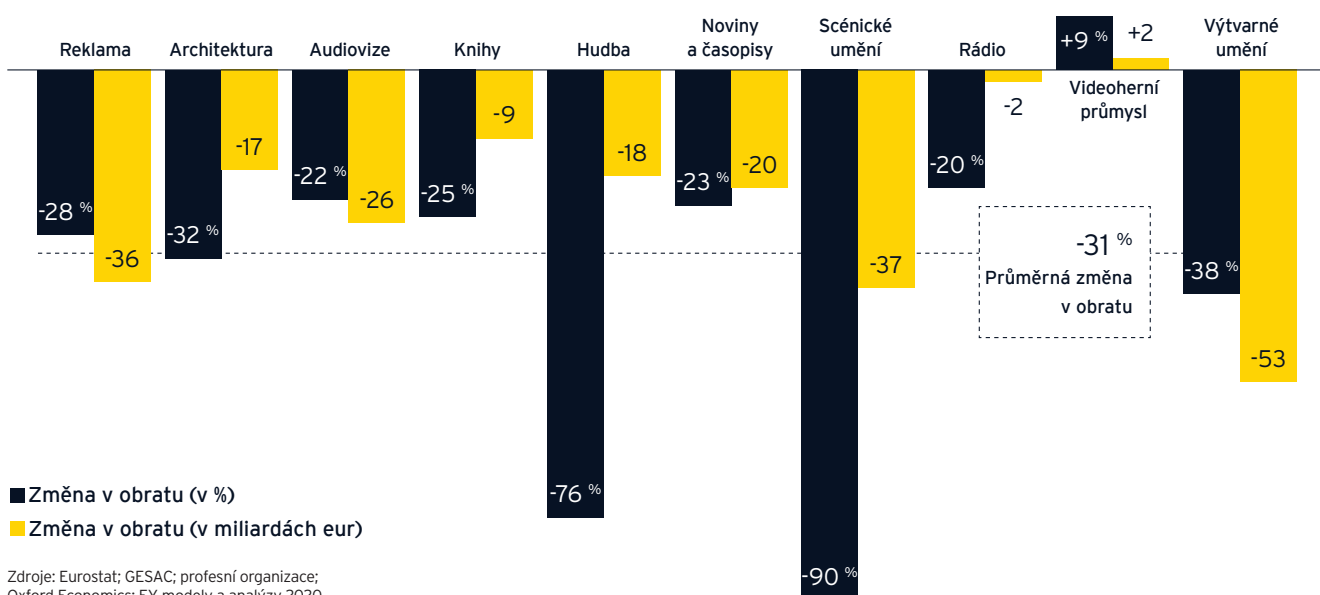
• Dotčena byla všechna odvětví, dokonce i ta, která se zdála být držena spotřebou domácností, čelí prudkému poklesu příjmů kvůli tomu, že v jejich obchodních modelech hrají důležitou roli fyzické zkušenosti a fyzické prodeje a mají nekontrolovatelné náklady na výrobu a distribuci.

Celkový obrát vytvořený KKP EU 28 (v miliardách eur)



Zdroje: Eurostat; GESAC; profesní organizace; Oxford Economics - Globální průmysl, Scénář druhé vlny, k 7. září 2020; EY modely a analýzy 2020

Odhadovaná změna obrátu v letech 2019-2020 podle odvětví KKP (v % z celkového obrátu v roce 2019 a v miliardách eur; EU 28)



3. Po covidu-19

Jak obnovit kulturní a kreativní Evropu

Na základě hloubkové studie a průzkumu provedeného společností EY a názorů odborníků a organizací zastupujících KKP byly za priority obnovy a růstu kreativní ekonomiky označeny následující výzvy:

Výzva 1 - „Financování“

Poskytovat obrovské veřejné financování a podporovat soukromé investice do kulturních a kreativních podniků, organizací, podnikatelů a tvůrců – to jsou dva nepostradatelné pilíře podpory a urychlení jejich zotavení a transformace.

Výzva 2 - „Pevný právní rámec“

Podporovat diverzifikovanou kulturní nabídku EU zajištěním pevného právního rámce umožňujícího rozvoj soukromých investic do výroby a distribuce, poskytnutím podmínek nezbytných pro přiměřenou návratnost investic pro podniky a zajištěním přiměřeného příjmu pro tvůrce.

Výzva 3 - „Pákový efekt“

Využívat KKP – a znásobenou sílu milionů individuálních a kolektivních talentů – jako hlavního akcelérátoru sociálních, společenských a environmentálních přeměn v Evropě.

Krise způsobená covidem-19 bude mít obrovský a trvalý dopad na celý hodnotový řetězec KKP

- Finanční životaschopnost jednotlivců – ať už kreativců, nebo obchodníků – a společností KKP v soukromém i veřejném sektoru je ohrožena rostoucími náklady, postupnými zpožděními, omezeným peněžním tokem v důsledku přerušení činnosti a nejistým návratem přijatelných ekonomických a zdravotních podmínek.
- Závažnost krize je ilustrována například poklesem autorských odměn vybíraných organizacemi kolektivní správy (OKS) pro autory a výkonné umělce, jejichž příjmy v letech 2021 a 2022 výrazně poklesnou, přibližně o 35 %.
- Na druhé straně výdaje spotřebitelů na digitálním trhu nevykompenzují ztrátu příjmů generovaných fyzickým prodejem (knih, videoher, novin atd.) a živými akcemi ve většině odvětví. V hudebním sektoru fyzický prodej

nosičů (CD a vinylů) poklesne o 35 %, zatímco očekávaný růst tržeb v digitálním hudebním průmyslu je 8 %. Stejně trendy platí i pro film s poklesem tržeb generovaných evropskými kiny, který se v roce 2020 odhaduje na -75 %.

- Při absenci významného obnovení off-line výroby, distribuce a propagace v roce 2021 bude vážně ohrožena schopnost KKP udržovat a zvyšovat investice do nových projektů, tvorby a inovací.
- V nedávném indexu budoucího spotřebitele (EY) uvedlo 46 % respondentů, že bude mít v následujících několika měsících strach navštívit koncert, a 21 % uvedlo, že bude mít tuto obavu dokonce po několik let.