

A welder wearing a protective mask and gloves is working on a large, abstract metal sculpture in a workshop. The sculpture consists of several large, curved metal pipes that form a spherical structure. The welder is using a grinding tool, and a shower of sparks is falling from the point of contact. The background is a dimly lit workshop with a window and some equipment.

# Odbudowa Europy

Sektor kultury i kreatywny  
przed i po COVID-19

Streszczenie  
Styczeń 2021

# Streszczenie

## Odbudowa Europy: sektor kultury i kreatywny przed i po COVID-19

### 1. Przed COVID-19 Kultura i kreatywność w pełni sił

Pod koniec roku 2019 sektor kultury i kreatywny był asem europejskiej gospodarki

- Przy obrotach na poziomie 643 miliardów euro i całkowitej wartości dodanej wynoszącej 253 miliardy euro w 2019 r., przemysł kultury i kreatywny (PKK) w zakresie swej podstawowej działalności stanowiły 4,4% PKB Unii Europejskiej w ujęciu całkowitych obrotów.

- Z tego względu wkład gospodarczy PKK był większy niż w przypadku przemysłu telekomunikacyjnego, farmaceutycznego, motoryzacyjnego czy zaawansowanych technologii.

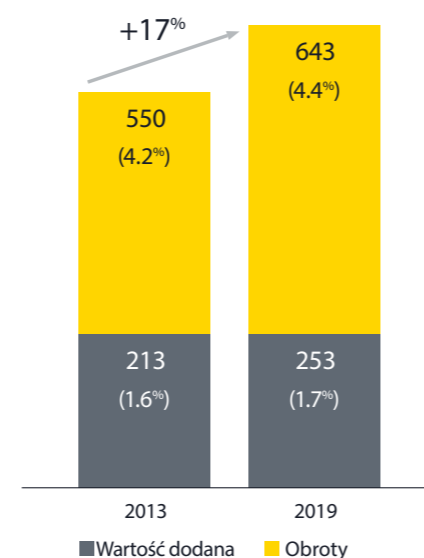
- Od 2013 r. całkowite przychody PKK zwiększyły się o 93 miliardy euro, a tym samym o niemal 17%.

- Pod koniec 2019 r., PKK dawały zatrudnienie dla ponad 7,6 milionów osób w UE-28, stwarzając około 700.000 (+10%) dodatkowych miejsc pracy, w tym dla autorów, wykonawców i innych przedstawicieli zawodów kreatywnych, licząc od 2013 r.

- Pomiędzy 2013 a 2019 r., 10 sektorów PKK odnotowało stały wzrost, choć na zróżnicowanym poziomie: ponad 4% na rok w sektorach gier wideo, reklamy, architektury i muzyki; od 0,5% do 3% w sektorze audiowizualnym (AV), radiowym, sztuk wizualnych, sztuk scenicznych i książek. Tylko sektor prasowy poniósł straty (-1,7%) z uwagi na trudności w przeformatowaniu struktury przychodów z wydań papierowych na aktywność online.

- Wszyscy gracze rynkowi wskazują na okres intensywnych innowacji – nie tylko w celu zapewnienia lepszych wrażeń z użytkowania na żywo dla widzów, czytelników, graczy lub odwiedzających, ale także w zakresie eksplozji popytu na treści online: 81% internautów w UE korzystało w 2018 r. z internetu w większym stopniu na potrzeby muzyki, filmów i gier niż zakupów czy mediów społecznościowych.

Obroty i wartość dodana w 2013 r. i 2019 r. oraz udział w PKB (w miliardach euro i %, EU-28)



Źródła: Eurostat; GESAC; organizacje zawodowe; modelowanie i analiza EY – 2020.

PKK w Europie nabrały bardziej międzynarodowego i biznesowego charakteru

- W 2019 r. pięć największych państw UE-28 (Francja, Hiszpania, Niemcy, Wielka Brytania i Włochy) miało udział w całkowitych przychodach PKK w UE na poziomie 69%, ale największy rozwój odnotowano w Europie Środkowej i Wschodniej.

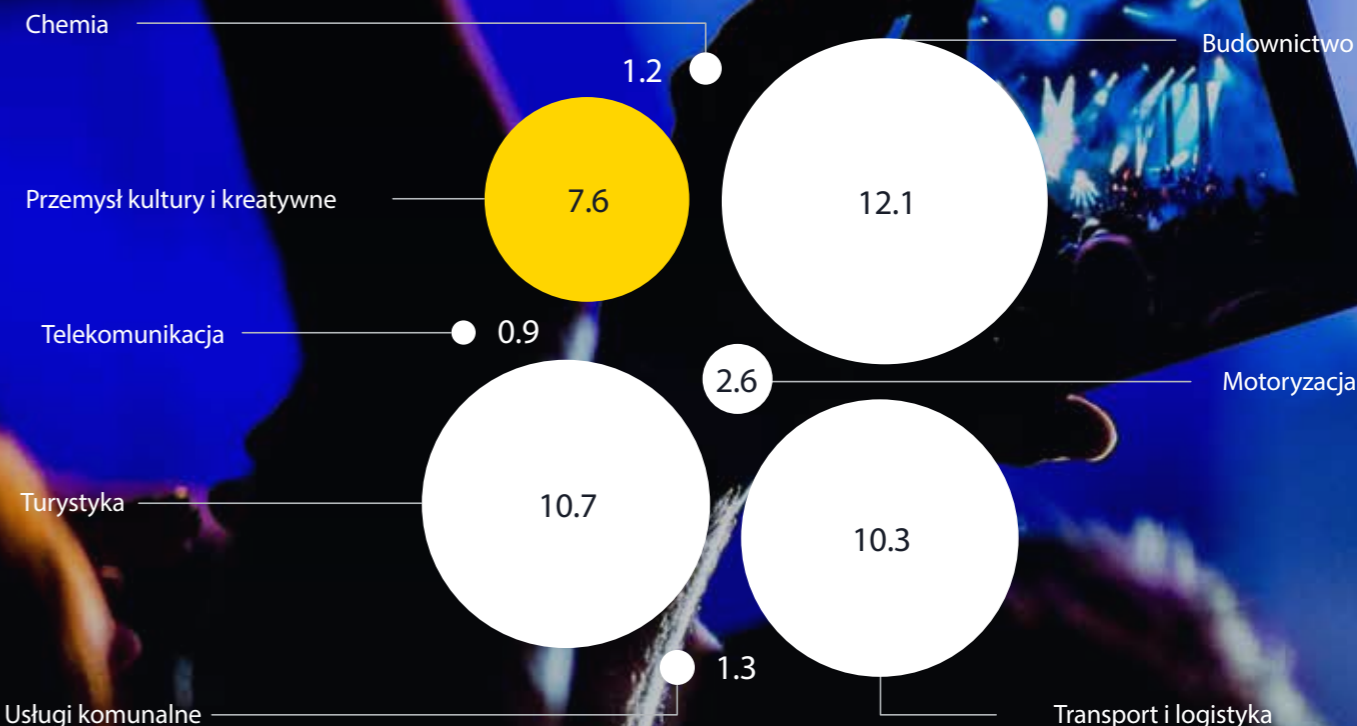
- W 2017 r. eksport dóbr kultury wytworzonych w UE osiągnął wartość 28,1 miliardów euro. Bilans handlowy UE w zakresie dóbr kultury jest dodatni (+8,6 miliardów euro), a udział PKK w całkowitym eksporcie UE wyniósł 1,5% – podobna nadwyżka jak w przypadku żywności, napojów i wyrobów tytoniowych (9,1 miliardów euro w 2018 r.).

- Ponad 90% firm w ramach PPK to małe lub średnie przedsiębiorstwa, a 33% zatrudnionych prowadzi własną działalność gospodarczą – ponad dwukrotnie więcej niż w całej gospodarce europejskiej (14%).

- Przychody pochodzące z sektora publicznego stanowią tylko 10,8% przychodów z 2018 r. w porównaniu z 11,5% w 2013 r.

Zatrudnienie wg sektorów w 2019 r. (w milionach miejsc pracy; UE-28)

Źródło: Eurostat – Business Sector Profile; modelowanie i analiza EY – 2020.



8.4x

więcej miejsc pracy niż w przemyśle telekomunikacyjnym

81%

internautów w UE korzystało w 2018 r. z internetu na potrzeby muzyki, filmów i gier

€8.6b

Całkowity bilans handlowy UE dla dóbr kultury w 2019 r.

90%

firm PKK należy do grupy małych i średnich przedsiębiorstw.

Źródła: Indeks Gospodarki Cyfrowej i Społeczeństwa Cyfrowego (DESI); Business Sector Profile, Eurostat; Statystyki Kulturowe, Eurostat

Cyfrowe doświadczenia i połączenie dystrybucji online /offline napędzały wzrost, ale rynek wciąż ewoluuje

- W ciągu ostatnich sześciu lat obroty wygenerowane przez kulturę w internecie w formie treści, usług i utworów wzrastały co roku o 11,5%.

- Przedsiębiorcy z sektora kultury jako jedni z pierwszych eksperymentowali i podejmowali próby stosowania technologii cyfrowych (fotografie cyfrowe, nośniki cyfrowe jak np. DVD i Blu-ray, płyty CD, nagrywanie w technikach cyfrowych, streaming, rzeczywistość wirtualna i platformy online). Treści kultury napędzały wzrost i rozwój internetu od samego początku i nadal mają duży udział w wykorzystywanej przepustowości.

- Od 2013 r. firmy i organizacje należące do PKK dokonały dużych inwestycji na rzecz innowacji i cyfryzacji, zarówno na potrzeby

biznesu, jak i produkcji i obsługi klienta.

- Jednakże nierówność w relacjach z globalnymi platformami i pośrednikami internetowymi może narazić na szwank rentowność, zatrudnienie, innowacje i inwestycje w sektorze.

- Przed podmiotami zaangażowanymi w PKK stoją liczne wyzwania, w tym kwestia wynagrodzeń uprawnionych, poprawnego funkcjonowania rynków treści kulturalnych i kreatywnych, a także walki przeciwko bezprawnemu dostępowi do chronionych utworów.

# Streszczenie

## Odbudowa Europy: sektor kultury i kreatywny przed i po COVID-19

### 2. Po COVID-19

### Gwałtowny spadek

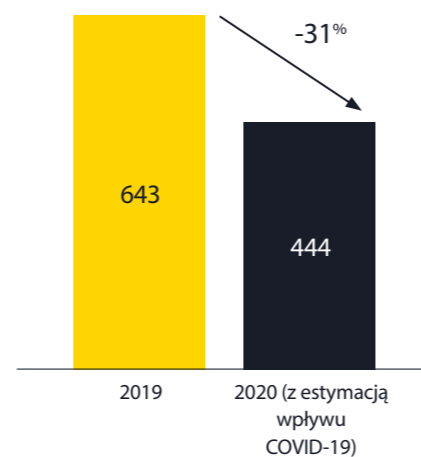
W 2020 r. sektor kultury i kreatywny stracił około 31% przychodów

- Całkowite obroty PKK w UE-28 spadły do poziomu 444 miliardów euro w 2020 r., co stanowi spadek netto o 199 miliardów euro w porównaniu z 2019 r.
- Przy spadku obrotów o 31%, sektor kultury i kreatywny jest jednym z najbardziej dotkniętych w Europie, nieco mniej niż transport lotniczy, lecz bardziej niż turystyka i przemysł motoryzacyjny (odpowiednio -27% i -25%).
- Wstrząsy wywołane COVID-19 są odczuwalne we wszystkich sektorach kultury i kreatywnych: najbardziej dotkniętymi są sztuki sceniczne (-90% między 2019 r. a 2020 r.) i muzyka (-76%);

sztuki wizualne, architektura, reklama, książki, prasa i sektor audiowizualny odnotowały straty na poziomie od 20% do 40% w porównaniu z 2019 r. Sektor gier wideo jako jedyny zdaje się trzymać równowagę (+9%).

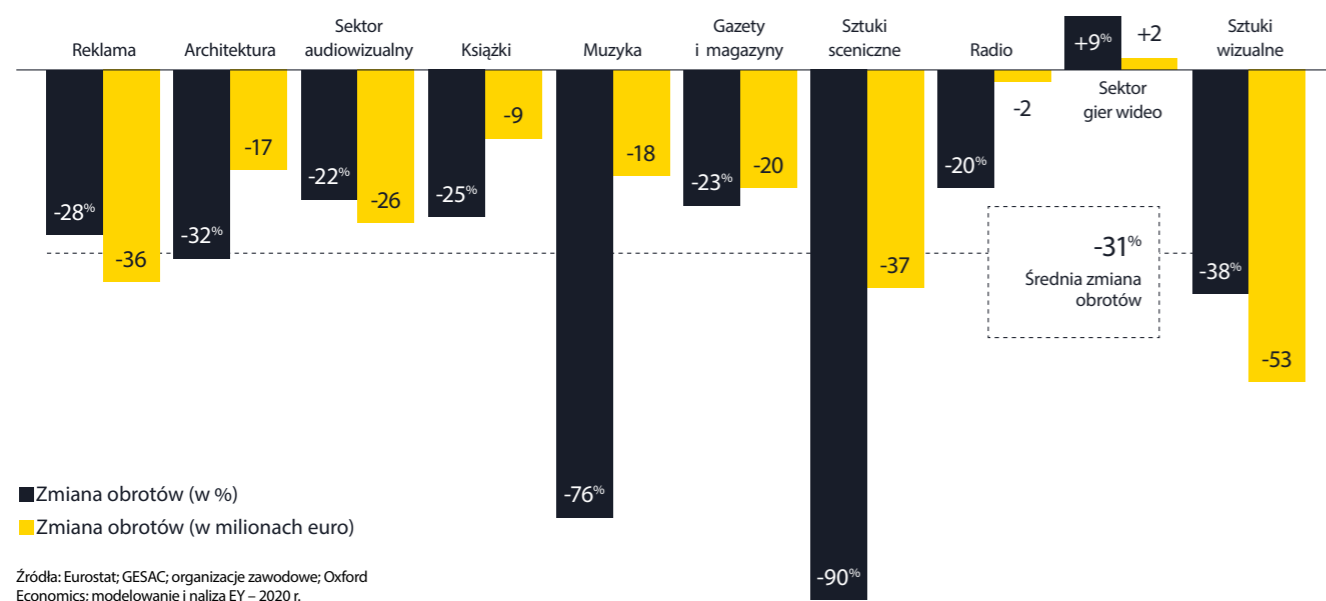
- Kryzys najmocniej uderzył w Europę Środkową i Centralną (od -36% na Litwie do -44% w Bułgarii i Estonii).
- Dotknięte są wszystkie sektory: nawet te, które wydawały się chronione dzięki konsumpcji domowej, doświadczyły ostrego spadku dochodów ze względu na kluczową rolę sprzedaży „na żywo” w ich modelach biznesowych, a także na brak kontroli nad kosztami produkcji i dystrybucji.

Całkowite obroty PKK w UE-28 (w miliardach euro)



Źródła: Eurostat; GESAC; organizacje zawodowe; Oxford Economics – Global Industry, Second Wave Scenario (Scenariusz drugiej Fali dla Światowego Przemysłu) na dzień 7 września 2020; modelowanie i analiza EY – 2020 r.

Szacunkowa zmiana obrotów 2019-20 wg. sektorów PKK (w % całkowitych obrotów w stosunku do 2019 r. i miliardach euro; UE-28)



Źródła: Eurostat; GESAC; organizacje zawodowe; Oxford Economics; modelowanie i analiza EY – 2020 r.

### 3. Po COVID-19

### Jak odbudować sektor kultury i kreatywny w Europie

W oparciu o pogłębioną analizę i wywiady przeprowadzone przez EY oraz na podstawie opinii ekspertów i organizacji reprezentujących PKK, następujące wyzwania zostały uznane za priorytetowe dla naprawy i wzrostu gospodarki kreatywnej:

#### Wyzwanie 1 – Finansowanie

Udzielić masowego wsparcia z funduszy publicznych oraz promować inwestycje prywatne w sektor kultury i kreatywny oraz będące jego częścią przedsiębiorstwa, organizacje i twórców – dwie dźwignie niezbędne dla wsparcia i przyspieszenia jego naprawy i przemiany.

#### Wyzwanie 2 – Umocnienie

Promować zróżnicowaną ofertę kulturalną UE, dbając o zapewnienie solidnych ram prawnych pozwalających na rozwój prywatnych inwestycji w produkcję i dystrybucję, stwarzających niezbędne warunki dla odpowiedniego zwrotu z inwestycji dla przedsiębiorstw i gwarantujących odpowiedni dochód dla twórców.

#### Wyzwanie 3 – Oddziaływanie

Wykorzystać PKK – i zwielokrotnioną siłę milionów zrzeszonych w ich ramach indywidualnych i kolektywnych talentów – jako ważny katalizator przemian społecznych, społecznych i środowiskowych w Europie.

### Kryzys COVID-19 będzie miał ogromny i długotrwały wpływ na całość łańcucha wartości PKK

- Rentowność finansowa jednostek – zarówno z punktu widzenia kreatywnego, jak i biznesowego – i przedsiębiorstw z PKK w sektorze prywatnym i publicznym są zagrożone przez wzrastające koszty, kolejne opóźnienia, ograniczone przepływy pieniężne spowodowane przerwami w działalności, a także niepewność co do powrotu akceptowalnych warunków ekonomicznych i zdrowotnych..
- Skalę kryzysu widać na przykładzie m.in. obniżki o 35% wysokości tantiem pobieranych przez organizacje zbiorowego zarządzania (OZZ) na rzecz autorów i wykonawców, których przychody drastycznie spadną w 2021 i 2022 r.
- Z drugiej strony konsumpcja i wydatkowanie w modelu cyfrowym nie rekompensują strat przychodów na nośnikach fizycznych (książkach, grach wideo, gazetach, itd.) i wydarzeniach w większości branż. W sektorze muzycznym sprzedaż fizycznych nośników (płyty CD i winylowych) spadnie o 35%, podczas gdy przychody

cyfrowe dla przemysłu fonograficznego wzrosną prawdopodobnie jedynie o 8%. Takie same trendy dotyczą sektora filmowego, który obserwuje spadek przychodów pochodzących z europejskich kin na szacunkowym poziomie -75% w 2020 r.

- W braku znaczącego wznowienia działań offline w zakresie produkcji, dystrybucji i promocji w 2021 r., zdolność PKK do utrzymania i zwiększenia inwestycji w nowe projekty, twórczość i innowacje stoi pod poważnym znakiem zapytania.
- W niedawnym badaniu EY Future Consumer Index, 46% respondentów uznało, że nie czułoby się komfortowo, idąc na koncert w ciągu najbliższych kilku miesięcy, a 21% stwierdziło, że odczuwałoby dyskomfort przez najbliższe kilka lat.