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

Възстановяването на Европа

Културните и творчески
индустрии преди и след
COVID-19

Резюме
Януари 2021

Резюме

Възстановяването на Европа : културните и творчески индустрии преди и след COVID-19

1. Преди COVID-19 Културата и творчеството на пълна мощност

В края на 2019 г. културните и творчески индустрии бяха част от тежката артилерия на Европа

• С оборот от 643 млрд. евро и добавена стойност от общо 253 млрд. през 2019 г. **дейността на културните и творчески индустрии (КТИ) представлява 4.4% от БВП на ЕС.**

• Това значи, че икономическият принос на КТИ е по-висок от този на телекомуникациите, високите технологии, фармацевтията или автомобилната индустрия.

• **От 2013 г. насам общите приходи на КТИ нарастват с 93 млрд. евро или почти 17%.**

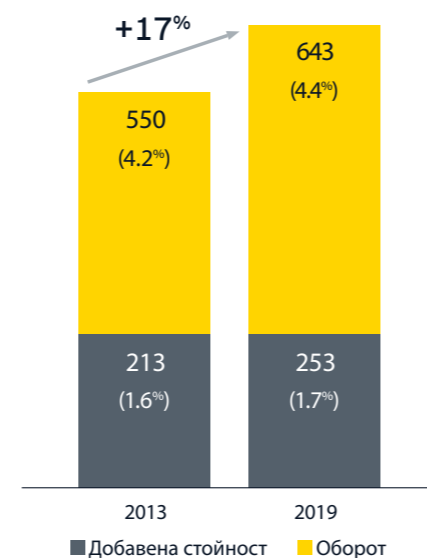
• В края на 2019 г. **в КТИ са заети повече от 7.6 млн. души** в ЕС-28, като след 2013 г. работните места, включително автори, изпълнители и други работещи в тези сектори, нарастват със 700 000 (+10%).

• Между 2013 г. и 2019 г. 10-те сектора на КТИ **отбелязват различни, но**

постоянни темпове на растеж: повече от 4% на година при видео игрите, рекламата, архитектурата и музиката; и между 0.5% и 3% при аудиовизията (AV), радиото, визуалните, сценичните изкуства и литературата. Единствено пресата пострада (-1.7%) поради трудния преход – от приходи от печат към онлайн приходи.

• Всички участници бяха фокусирани в **период на интензивни иновации** – не само, за да отговорят на търсенето на още по-добри физически или преживявания „на живо“ за зрителите, читателите, играчите или посетителите, но и за да отговорят на експлозивното търсене на онлайн съдържание: през 2018 г. 81% от интернет потребителите в ЕС използват уеб пространството за музика, видео и игри – повече, отколкото за пазаруване или социални мрежи.

Оборот и добавена стойност през 2013 г. и 2019 г. и дял от БВП (в млрд. евро и %, ЕС-28)



КТИ в Европа станаха интернационални и предприемчиви

• През 2019 г. петте най-големи държави в ЕС-28 (Франция, Германия, Италия, Испания и Великобритания) генерират 69% от всички приходи на КТИ в ЕС, но **най-силен ръст е отчетен в Централна и Източна Европа.**

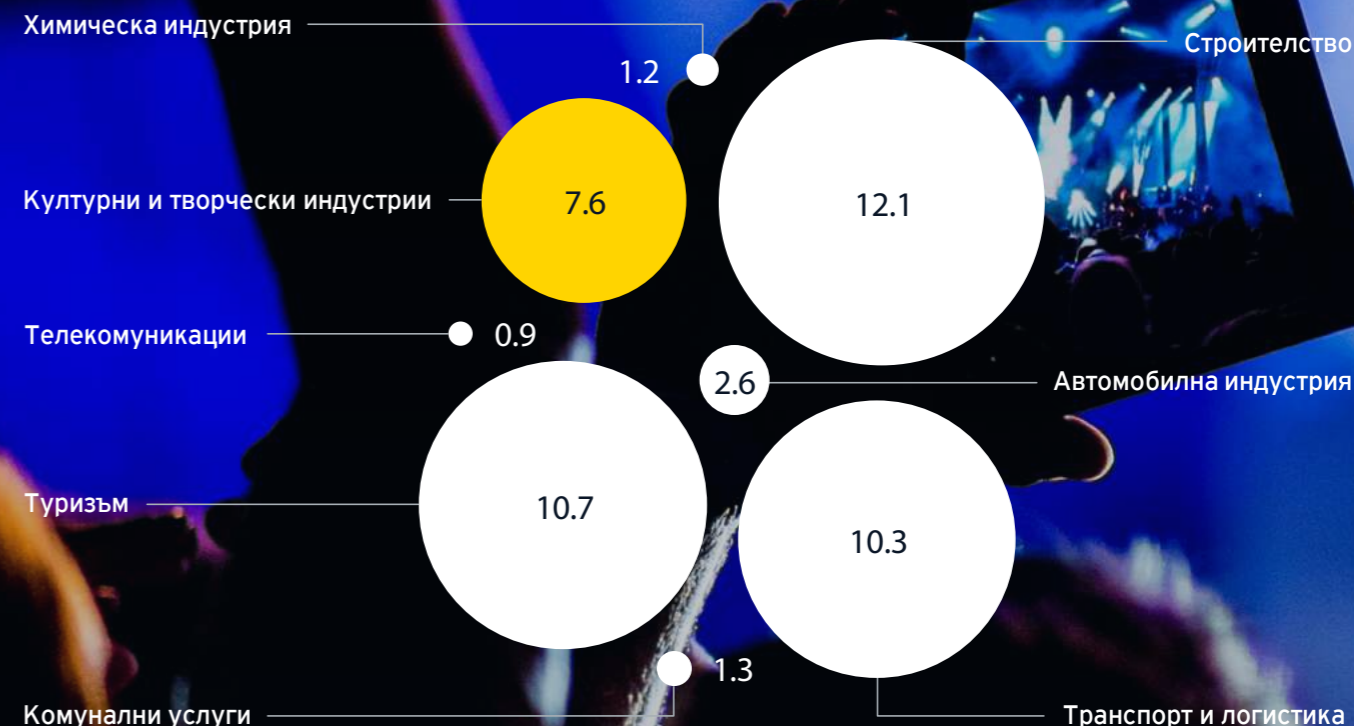
• През 2017 г. **износът на културни продукти от ЕС е в размер на 28.1 млрд. евро.** Търговският баланс на ЕС от култура и творчество отбелязва излишък (+8.6 млрд. евро), а дялът на износа от КТИ представлява 1.5% от целия износ на ЕС – приблизително колкото излишъка от търговията с храни, напитки и тютюн (9.1 млрд. евро през 2018 г.).

• **Повече от 90% от компаниите в КТИ са малки или средни предприятия**, а 33% от работната сила е заета в т.нар. „свободни професии“ – повече от два пъти повече, отколкото в цялата европейска икономика (14%).

• Приходите от публичния сектор са само 10.8% от общите приходи през 2018 г. в сравнение с 11.5% през 2013 г.

Заетост по сектори през 2019 г. (в милиони работни места, ЕС-28)

Източници: Евростат – Профил на бизнес секторите; EY модели и анализи 2020.



8.4x повече работни места от тези в телекомуникационната индустрия

81% от интернет потребителите в ЕС използват интернет за музика, видео и игри

€8.6 млрд. Общ търговски баланс на ЕС от продукти на културата и творчеството през 2019 г.

90% от бизнесите в КТИ са малки или средни

Източници: Индекс на дигиталната икономика и общество (DESI); Евростат – Профил на бизнес секторите; Евростат – Статистики в културата.

Дигиталното изживяване и комбинациите от онлайн/офлайн разпространение подхраниха растежа, но пазарът продължава да се развива

• През последните шест години **оборотът, генериран от онлайн културно съдържание, услуги и произведения, нараства с 11.5% на година.**

• Културните предприятия исторически са едни от първите, които експериментират и внедряват дигиталните технологии (дигитални снимки, дигитални носители като DVD, Blu-ray, дигитално заснемане, стрийминг, виртуална реалност и онлайн платформи). **Културното съдържание подхранва растежа и развитието на интернет от самото начало** и то все още съставлява висок дял от широкопотребното потребление.

• **От 2013 г. компаниите и организациите от КТИ правят сериозни инвестиции**

в иновации и дигитализация както от бизнес перспектива, така и за самото производство и потребителско изживяване.

• Все още обаче **небалансираните отношения** с глобалните платформи и посредници в интернет компрометират финансовата жизнеспособност, заетостта, иновациите и инвестициите в сектора.

• **За участниците в КТИ предизвикателствата са многобройни**, в това число по отношение на възнагражденията на правноносителите, правилното функциониране на пазара на културно и творческо съдържание и борбата срещу незаконния достъп до защитени произведения.

Резюме

Възстановяването на Европа : културните и творчески индустрии преди и след COVID-19

2. Заради COVID-19

Рязкото падане

През 2020 културната и творческа икономика загуби приблизително 31% от приходите си

• Общият оборот на КТИ в ЕС-28 падна до 444 млрд. евро през 2020 г., което е нетен спад от 199 млрд. евро спрямо 2019 г.

• Със загуба от 31% на оборота си културната и творческа икономика е една от най-засегнатите в Европа, малко по-малко от въздушния транспорт, но повече от туризма и автомобилната индустрия (респективно -27% и -25%).

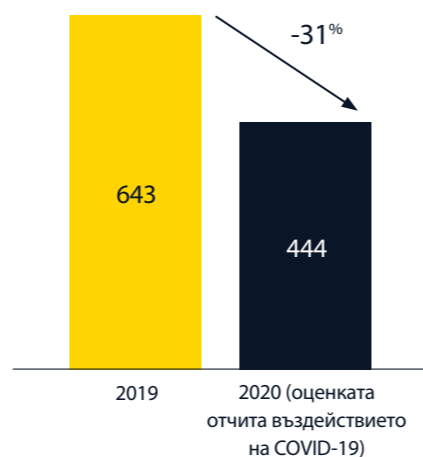
• Ударът на COVID-19 беше усетен във всички сектори на културата и творчеството: сценичните изкуства (-90% през 2020 г. спрямо 2019 г.) и

музиката (-76%) са най-силно засегнати; визуалните изкуства, архитектурата, рекламата, книгоиздаването, пресата и дейностите в аудиовизията претърпяха спад между 20% и 40% спрямо 2019 г. Индустрията на видео игрите, изглежда, е единствената, която се задържа (+9%).

• Кризата удари най-силно Централна и Източна Европа (от -36% в Литва до -44% в България и Естония).

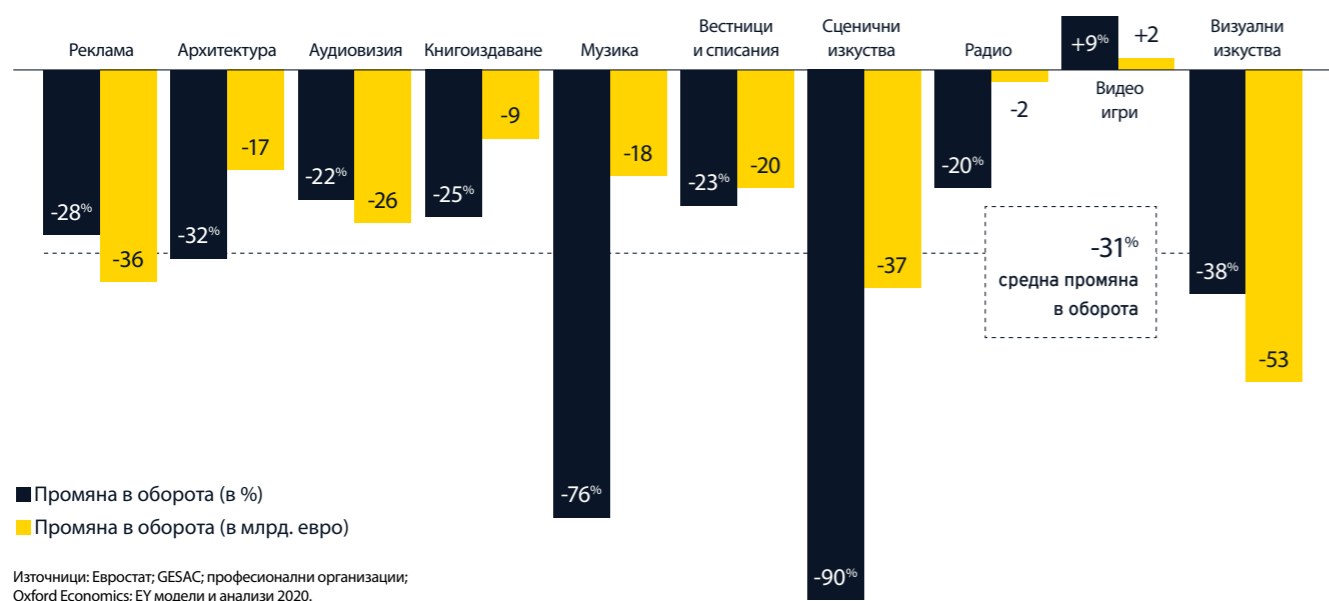
• Всички сектори бяха засегнати: дори приходите на тези, които изглеждаха защитени от потреблението от вкъщи, паднаха рязко поради централната роля на физическото изживяване и продажбите в техните бизнес модели, както и заради неконтролируемите разходи за производство и разпространение.

Общ оборот, генериран от КТИ в ЕС-28 (в млрд. евро)



Източници: Евростат; GESAC; професионални организации; Oxford Economics - Глобалната индустрия, сценарий на втората вълна, 7 септември 2020 г.; EY модели и анализи 2020

Оценка на промените в оборота 2019-20 г. по сектори в КТИ (% от общия оборот за 2019 г. и в млрд. евро; ЕС-28)



Източници: Евростат; GESAC; професионални организации; Oxford Economics; EY модели и анализи 2020.

3. След COVID-19

Как да възстановим културна и творческа Европа

Като резултат от задълбоченото проучване и интервютата, проведени от ЕУ и базирани на мненията на експерти и организации, представляващи КТИ, следните предизвикателства бяха идентифицирани като приоритети за възстановяване и растеж на креативната икономика:

Предизвикателство 1 - „Финансиране“

Осигуряване на солидно публично финансиране и насърчаване на частните инвестиции в културните и креативни бизнеси, организации, предприемачи и творци – два независими лоста за подкрепа и ускоряване на тяхното възстановяване и трансформация.

Предизвикателство 2 - „Правни възможности“

Насърчаване на предлагането на разнообразно европейско културно съдържание чрез подсибяване на стабилна правна рамка, която да позволи развитието на частните инвестиции в производството и разпространението, като осигури необходимите условия за адекватна възвръщаемост на бизнес инвестициите и гарантира справедливи доходи за творците.

Предизвикателство 3 - „Задвижващ механизъм“

Използване на КТИ и на тяхната сила, мултиплицирана в милиони индивидуални и колективни таланти, като основен двигател на социалните, обществени и екологични трансформации в Европа.

Кризата COVID-19 ще има тежко и дълготрайно отражение върху цялата верига на добавена стойност в КТИ

• Финансовите възможности на хората – независимо дали са творци или бизнеси – и на компаниите в КТИ от частния и публичния сектор са компрометирани от нарастващите разходи, продължаващите забавяния, малкия паричен поток поради прекъсването на дейността си и несигурността за връщането към приемливи икономически и здравни условия.

• Сериозността на кризата се илюстрира, например, от спада от около 35% на авторските възнаграждения, събрани от организациите за колективно управление на правата на авторите и изпълнителите, чиито приходи ще бъдат силно редуцирани през 2021 г. и 2022 г.

• От друга страна, плащанията за дигитално ползване не могат да компенсират загубите на приходи, които в повечето сектори се генерират от физически продажби (на книги, видео игри, вестници и т.н.) и от събития. В сектора на музиката физическите продажби (CD и винил) ще спаднат с 35%,

докато приходите на звукозаписната индустрия от дигитални платформи се очаква да нараснат само с 8%. Същата тенденция е валидна и при филмопроизводството, чиито спад на приходите, генериран от европейските кина, досега е оценен на -75% за 2020 г.

• В отсъствие на адекватно възобновяване на офлайн производството, разпространението и на дейностите за популяризиране, способността на КТИ да поддържат и увеличават инвестициите си в нови проекти, творчество и иновации през 2021 г. ще бъде сериозно компрометирана.

• В наскоро направения Индекс на бъдещото потребление на ЕУ, 46% от анкетираните заявяват, че не биха се чувствали комфортно да посетят концерт в следващите няколко месеца, а 21% отговарят, че не биха се чувствали комфортно да отидат и в следващите няколко години.

За изследването

След първия доклад, публикуван заедно с GESAC през 2014 г., ЕУ прие предизвикателството да изготви това второ издание в края на една драматична година за културните и творчески индустрии (КТИ) – както за тези в Европа, така и по света.

Обхват

Това проучване обхваща 10-те основни сектора на културата и творчеството, които вече послужиха като обхват на първия доклад за КТИ в Европа, публикуван през 2014 г. от ЕУ и GESAC:

- Реклама
- Архитектура
- Аудиовизия
- Книгоиздаване
- Музика
- Вестници и списания
- Сценични изкуства
- Радио
- Видео игри
- Визуални изкуства

За целите на точността и консистентността решихме да останем близо до дефиницията на ЮНЕСКО за КТИ като дейности, „чиято основна цел е производството или възпроизвеждането, популяризирането, разпространението или комерсиализацията

Индикатори

- **Оборот:** в изследването е възприет подход, основан на пазара за крайните потребители, основно като цени на дребно. Взимат се предвид приходите в края на веригата на добавена стойност, вместо да се събират приходите на всички страни, участващи в отделни етапи от веригата. Например, за да се измери икономическата стойност на сценичните изкуства, наемът на оборудване и кетърингът са изключени, тъй като те могат да се считат за междинни разходи за управление на място и вече са включени в приходите от продажбата на билети.
- **Брутна добавена стойност:** нашата оценка се основава на коефициентите на оборот/ брутна добавена стойност за всеки сектор. Ние изчисляваме тези коефициенти на база на Структурната статистика за бизнеса на Евростат и на отчетите на професионалните организации, които са достъпни.
- **Работни места** – постоянни, временни и на непълно работно време, включително лица, упражняващи свободна професия: заетостта се изразява в брой работни места, а не в еквиваленти на пълен работен ден. Това се обяснява до голяма степен с липсата на данни за заетостта в КТИ на NACE (Nomenclature statistique des Activités économiques de la Communauté Européenne), които понякога не отчитат всички изпълнители и други работещи в творческите сектори. Данните за заетостта включват работни места както в публичния, така и в частния сектор.

на стоки, услуги и дейности, които по природа са културни, художествени или свързани с културното наследство.“ Ето защо основните данни, показани в доклада, не включват някои други „творчески дейности“ като мода, бижута или индустриален дизайн, нито сектори, в които творчеството играе централна роля, например при луксозни стоки или гастрономия, които понякога са включени в статистическите данни за КТИ, като тези на Евростат.

Географският обхват на изследването е Европейският съюз (ЕС) и Обединеното кралство (Великобритания), известни като ЕС-28. Освен ако не е посочено друго, всички препратки към ЕС в това проучване се отнасят до обхвата ЕС-28.

Ако не е посочено друго, всички препратки към творците се отнасят до автори, изпълнители и други артисти.

За партньорите и подкрепилите изследването

Европейската група на дружествата на автори и композитори (GESAC) възложи на ЕУ изготвянето на доклад, който да покаже състоянието на културните и творчески индустрии (КТИ) в Европа.

В каква икономическа икономическа ситуация бяха преди кризата с COVID-19? Какво влияние оказва кризата върху дейността и заетостта? И кои са основните приоритети за сектора, така че да се предпази от най-тежките последици, да възстанови растежа и да увеличи стойността си в европейската икономика? Това проучване следва доклад от същия тип, озаглавен *Създаване на растеж*, публикуван през м. декември 2014 г.

GESAC събра множество партньори, представляващи КТИ, за да отрази разнообразието и колективната сила на тази икономика.

Екипът на ЕУ би искал да благодари на екипа на GESAC, партньорите на GESAC и интервюираните експерти от цяла Европа. GESAC и ЕУ биха искали също да благодарят за приноса на ADAGP, BUMA, GEMA, SACEM, SCAM и SOZA. Приносът на всички партньори бе от съществено значение за изследването.

За GESAC

GESAC включва 32 авторски дружества от цяла Европа, които заедно представляват над един милион творци и правноносителни – от музиканти до писатели, от визуални артисти до режисьори на филми и много други от областта на музикалните, аудиовизуалните и визуалните изкуства, литературата и драматургията \.

web: www.authorsocieties.eu
email: secretariatgeneral@gesac.org
twitter: @authorsocieties

За екипа на изследването

Проучването бе проведено от ЕУ, под наблюдението на Марк Лермит, с участието на Уго Алварес, Клеменс Марку, Куентин Нам и Енцо Саузе.

Партньори на GESAC в изследването

AEPO-ARTIS

Асоциация на организациите на европейските артисти

EUROCINEMA

Асоциация на европейските продуценти

EUROCOPYA

Европейска федерация на дружествата на продуцентите за съвместно управление на правата при частно копиране в аудиовизията

EVA

Европейски визуални артисти

FIAPF

Международна федерация на асоциациите на филмовите продуценти

IMPALA

Асоциация на независимите музикални компании

IVF

Международна видео федерация

SAA

Дружество на авторите в аудиовизията

SROC

Коалиция на притежателите на спортни права

Организации, подкрепили изследването

AER

Асоциация на европейските радиостанции

CEPIC

Организация на европейските фотографски банки, преса и културно наследство

EACA

Европейска асоциация на комуникационните агенции

ECSA

Европейски алианс на композиторите и авторите на текстове за музика

EGDF

Европейска федерация на програмистите на видео игри

EPC

Европейски съвет на издателите

FEP

Федерация на европейските издатели

FERA

Федерация на европейските филмови режисьори

FSE/SCRIPT

Федерация на сценаристите в Европа

IFRRO

Международна федерация на организациите, управляващи правата при възпроизвеждане

IMPF

Международен форум на независимите музикални издатели

