Eurooppaa jälleenrakentamassa

Kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous ennen ja jälkeen koronan

Yhteenveto

Tammikuu 2021

Yhteenveto

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

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.

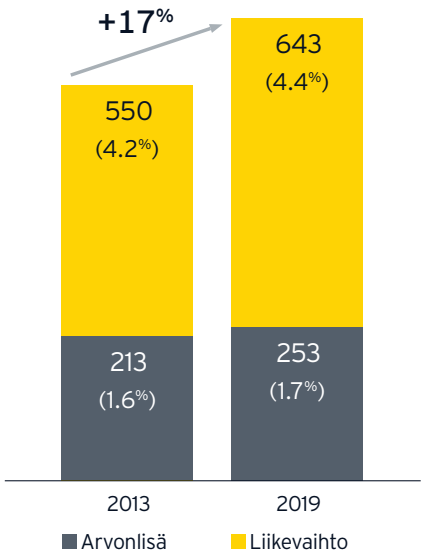
• Vuodesta 2013 kulttuurin ja luovan alan kokonaisliikevaihto on kasvanut 93 miljardia euroa, lähes 17 %.

• 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 välillä.

• 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; ammattiala-järjestöt; EY:n mallinnus ja analyysi 2020

Kansainvälisyys ja yrittäjävetoisuus kasvussa Euroopan kulttuurialalla ja luovilla toimialoilla

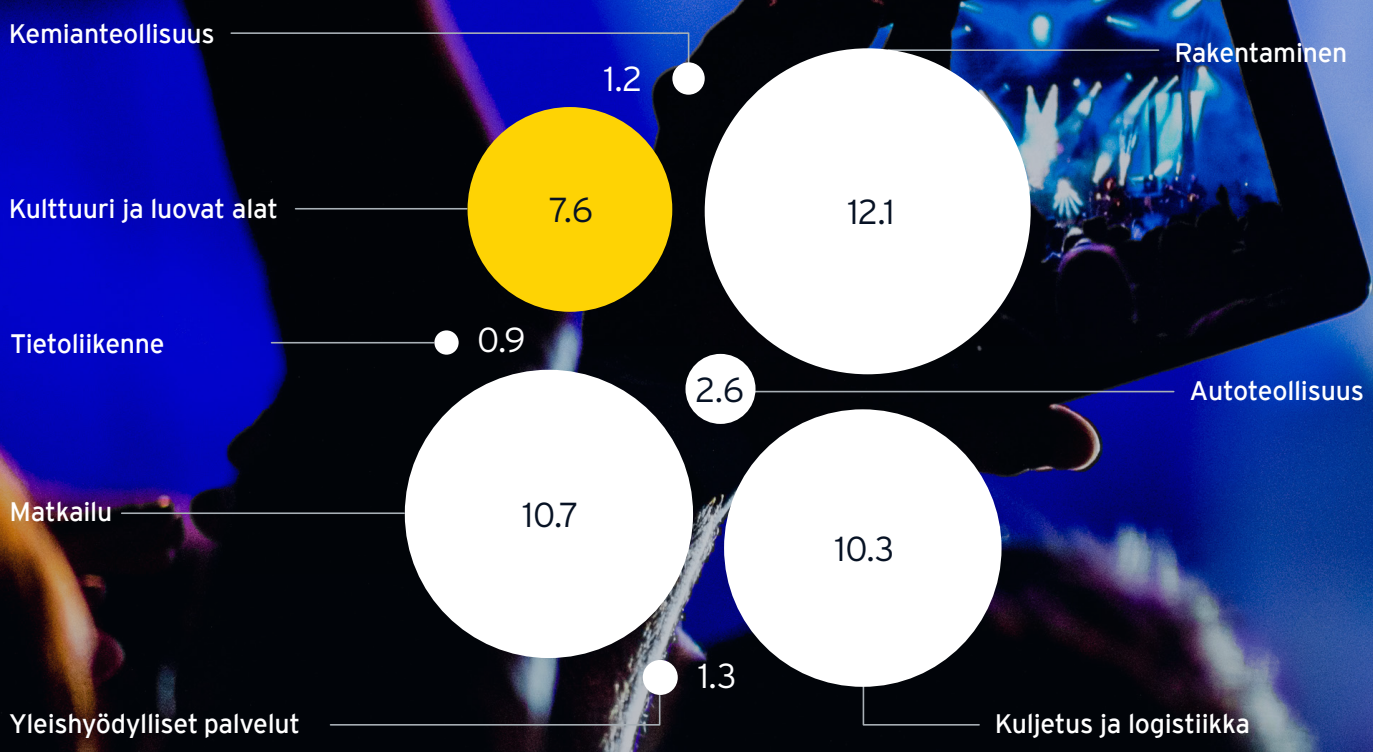
• Vuonna 2019 viisi suurinta EU 28 -maata (Saksa, Ranska, Iso-Britannia, Italia ja Espanja) tuottivat 69 % EU:n kulttuurin ja luovien alojen kokonaisliikevaihdosta, mutta voimakkainta kasvu oli Keski- ja Itä-Euroopassa.

• Vuonna 2017 EU:n alueelta vietiin kulttuurihyödykkeitä 28,1 miljardin euron edestä. EU:n kulttuurihyödykkeiden kauppatase 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 tietoliikennealallas

81%
internetin käyttäjistä EU:ssa käytti internetiä musiikin, videoiden ja pelien kuluttamiseen

8.6mrd. €
EU:n kulttuurihyödykkeiden yhteenlaskettu kauppatase 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 innovaatioihin ja digitalisaatioon 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 näkökulmasta on useita haasteita**, jotka liittyvät oikeudenhaltijoiden korvauksiin, kulttuurin ja luovien sisältöjen markkinoiden asianmukaiseen toimintaan sekä taisteluun suojattujen teosten luvatonta 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-maissa laski 444 miljardiin euroon vuonna 2020, **mikä on 199 miljardia euroa vähemmän kuin vuonna 2019.**

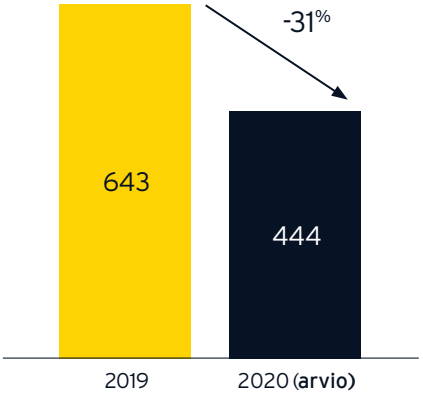
• Liikevaihdon 31 %:n laskun myötä **kulttuuriin ja luovuuteen perustuva talous on yksi Euroopan pahimmin kärsineistä aloista**. Ala on kärsinyt hiukan vähemmän kuin lentoliikenne mutta enemmän kuin matkailu ja autoteollisuus (-27 % ja -25 %).

• **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** (Liettuassa -36 % ja Bulgariassa ja Virossa -44 %).

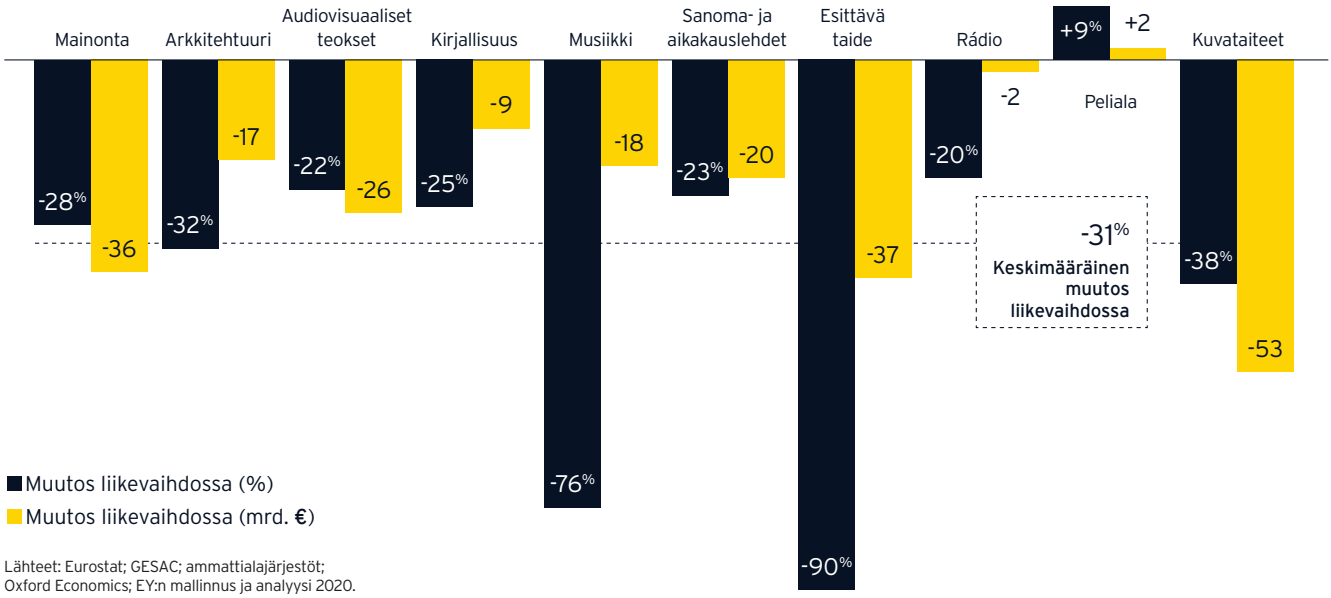
• **Kaikki toimialat ovat kärsineet:** myynti laski voimakkaasti myös toimialoilla, joita kotitalouksien kulutus näytti suojaavan, ottaen huomioon fyysisten kokemusten ja myynnin keskeisen roolin liiketoimintamalleissa sekä hallitsemattomat tuotanto- ja jakelukustannukset.

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



Lähteet: Eurostat; GESAC; ammattiala-järjestöt; 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)



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

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 merkittävää julkista rahoitusta sekä 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 varmistettava vankka oikeudellinen kehys, joka mahdollistaa yksityiset investoinnit, tarjoaa mahdollisuuden saada riittävästi tuottoa luovista sisällöistä 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 vinyylit) laskee 35 %, kun taas musiikkitallenteiden digitaalisen kulutuksen tuottojen odotetaan kasvavan vain 8 %. Sama koskee elokuvia, sillä eurooppalaisten elokuvateatterien myynnin arvioidaan laskevan 75 % vuonna 2020.

• **Jos offline-tuotanto ja jakelu 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.