

A blacksmith is working on a large, intricate metal sculpture in a workshop. The sculpture consists of several large, curved metal tubes that form a spherical structure. The blacksmith is wearing a plaid shirt, a dark apron, and protective gear, including a face mask and gloves. They are using a grinding tool to smooth the metal, which is creating a shower of bright sparks. The workshop is dimly lit, with a warm glow from a lamp in the background. The overall atmosphere is one of focused craftsmanship and industrial artistry.

# Europees herstel

De culturele en creatieve  
sector voor en na de  
coronacrisis

**Samenvatting**  
**Januari 2021**

# Samenvatting

## Europees herstel: de culturele en creatieve sector voor en na de coronacrisis

### 1. Vóór de coronacrisis Een culturele en creatieve sector op volle kracht

#### Aan het eind van 2019 leverde de culturele en creatieve sector een enorme bijdrage aan de Europese economie

- In 2019 had de culturele en creatieve sector een omzet van € 643 miljard en een totale toegevoegde waarde van € 253 miljard en waren de kernactiviteiten van deze sector goed voor 4,4% van het bbp in de EU als het gaat om de totale omzet.

- Dit betekent dat de culturele en creatieve sector een grotere bijdrage levert aan de economie dan de telecomsector, de hightechindustrie, de farmaceutische industrie of de autobranche.

- Sinds 2013 is de totale omzet van de culturele en creatieve sector gestegen met € 93 miljard, oftewel 17%.

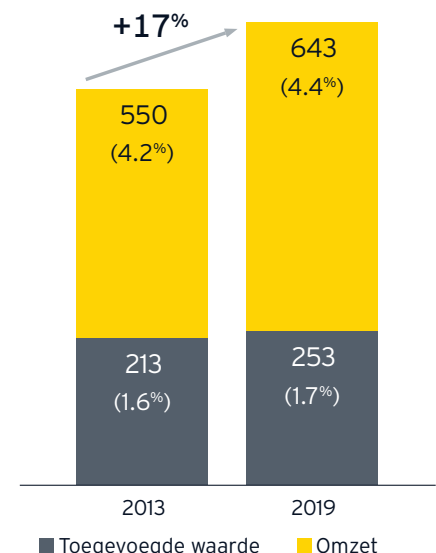
- Aan het eind van 2019 bood deze sector werkgelegenheid aan meer dan 7,6 miljoen mensen in de 28 EU-landen. Sinds 2013 zijn er in de sector ongeveer 700.000 (+10%) banen gecreëerd voor bijvoorbeeld schrijvers, artiesten en andere creatieve professionals.

- Tussen 2013 en 2019 hebben de 10

subsectoren waaruit de culturele en creatieve sector bestaat, uiteenlopende maar tegelijkertijd constante groeicijfers gerealiseerd: meer dan 4% per jaar voor de game-industrie, de reclamebranche, de architectuur en de muziekindustrie, en tussen de 0,5% en 3% voor de audiovisuele industrie (AV), radio, de beeldende kunst, de podiumkunsten en de boekensector. Alleen de pers deed het wat minder (-1,7%) vanwege de moeizame overgang van opbrengsten van papieren naar digitale media.

- Alle marktpartijen noemen deze crisis een periode van intensieve innovatie. En dan gaat het niet alleen over de zoektocht van kijkers, lezers, gamers en bezoekers naar betere live-ervaringen of fysieke ervaringen, maar ook over de explosieve toename van de vraag naar online content: in 2018 heeft 81% van de internetgebruikers in de EU het internet gebruikt voor muziek, video's en games. Dat is meer dan voor winkelen of sociale media.

Omzet en toegevoegde waarde in 2013 en 2019, en aandeel in het bbp (in € miljard en %, 28 EU-landen)



Bronnen: Eurostat, GESAC, beroepsorganisaties, EY-modellen en -analyses uit 2020.

#### De culturele en creatieve sector in Europa is internationaler en meer ondernemend geworden

- In 2019 waren de vijf grootste EU-landen (Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje en het VK) samen goed voor 69% van de totale omzet van de culturele en creatieve sector in de EU, maar in Midden- en Oost-Europa groeide deze sector het hardst.

- In 2017 heeft de EU €28,1 miljard aan culturele producten geëxporteerd. Op het gebied van culturele producten had de EU een handelsbalansoverschot (van €8,6 miljard), wat vergelijkbaar is met dat van de voedings- en genotmiddelenindustrie (€9,1 miljard in 2018). Bovendien had

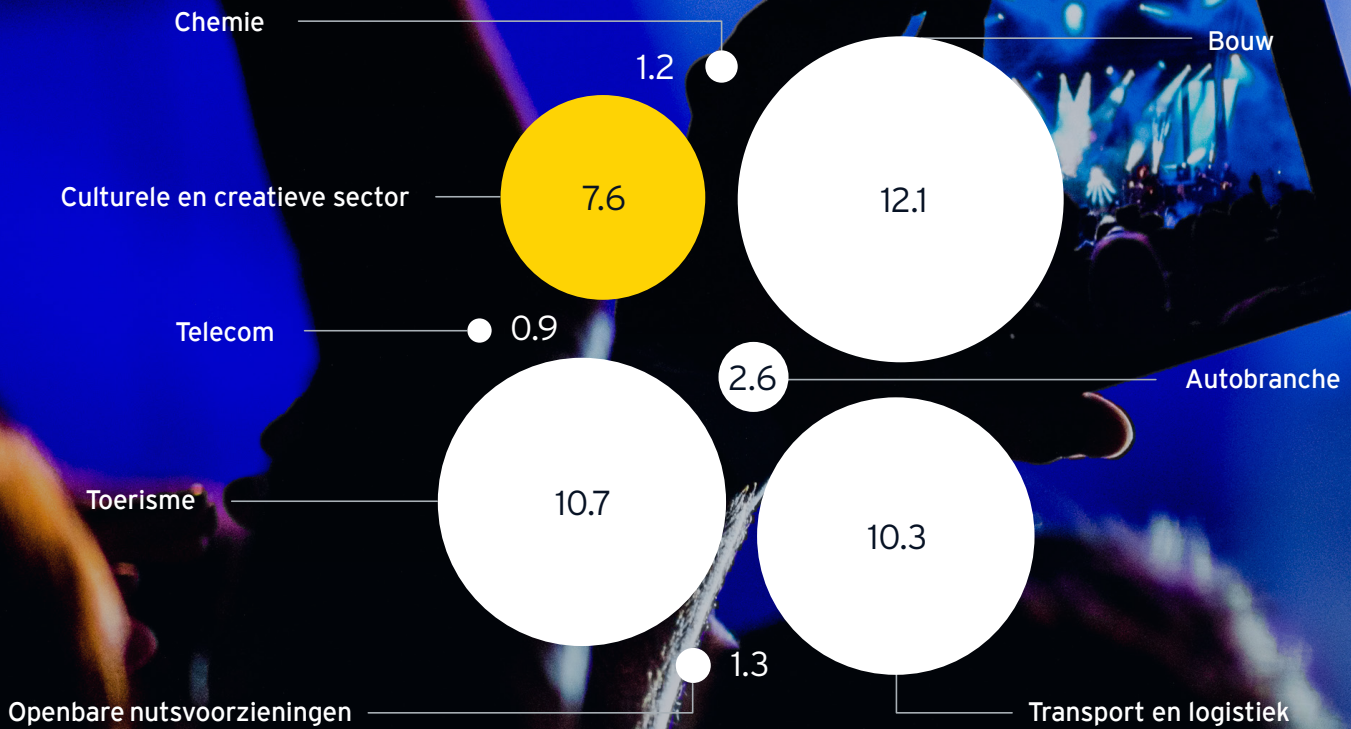
de culturele en creatieve sector een aandeel van 1,5% in de totale export van de EU.

- Meer dan 90% van de bedrijven die actief zijn in de culturele en creatieve sector zijn mkb's en 33% van de mensen in deze sector werkt als zelfstandige: dat is meer dan twee keer zoveel dan gemiddeld voor alle sectoren in Europa (14%).

- In 2018 was slechts 10,8% van de inkomsten afkomstig uit de publieke sector, tegenover 11,5% in 2013.

**Werkgelegenheid per sector in 2019**  
(in miljoenen banen; 28 EU-landen)

Bronnen: Eurostat - Business Sector Profile, EY-modellen en -analyses uit 2020.



**Digitale ervaringen en de combinatie van online en offline distributiemethoden hebben de groei gestimuleerd, maar de markt blijft zich ontwikkelen**

- In de afgelopen zes jaar is de omzet van online culturele content, diensten en werken jaarlijks met 11,5% gegroeid.
- Culturele ondernemingen zijn altijd al gretig geweest in het experimenteren met en gebruiken van digitale technologieën (digitale fotografie, digitale gegevensdragers als dvd en blu-ray, cd's, digitaal opnamen maken, streaming, virtual reality en online platformen). Culturele content heeft vanaf het begin een enorme bijdrage geleverd aan de groei en ontwikkeling van het internet en heeft nog steeds een groot aandeel in het internetgebruik als geheel.
- Sinds 2013 hebben bedrijven en instellingen in de culturele en creatieve sector veel geïnvesteerd

in innovatie en digitalisering, zowel vanuit zakelijk perspectief als met het oog op de productie en klantervaring.

- Tegelijkertijd kunnen onevenwichtige relaties met wereldwijde platformen en tussenpersonen op het internet een gevaar vormen voor de financiële gezondheid, werkgelegenheid, innovatie en investeringen in de sector.

- Belanghebbenden in de culturele en creatieve sector hebben met een groot aantal uitdagingen te maken, zoals de vergoeding van rechthebbenden, het goed functioneren van de markten voor culturele en creatieve content, en de strijd tegen onrechtmatige toegang tot beschermde werken.

**8,4x**

meer banen dan in de telecomsectore

**81%**

van de internetgebruikers in de EU gebruikte internet voor muziek, video's en games

**€ 8,6b** miljard

het totale handelsbalansoverschot van de EU op het gebied van culturele producten in 2019

**90%**

van de bedrijven in de culturele en creatieve sector zijn mkb

Bronnen: index van de digitale economie en samenleving (DESI); Business Sector Profile, Eurostat; Culture Statistics, Eurostat

# Samenvatting

## Europees herstel: de culturele en creatieve sector voor en na de coronacrisis

### 2. Tijdens de coronacrisis Een harde klap

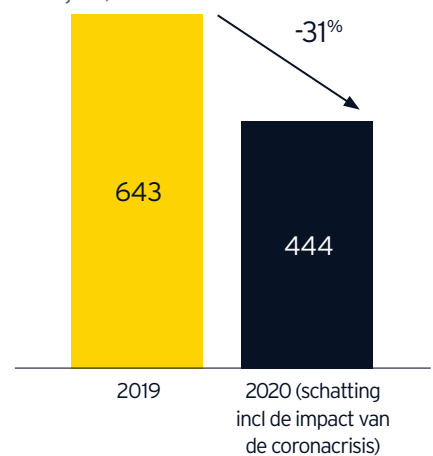
#### In 2020 zijn de inkomsten van de culturele en creatieve sector met ongeveer 31% teruggelopen

- ▶ In 2020 is totale omzet van de culturele en creatieve sector in de 28 EU-landen gedaald tot € 444 miljard, een afname van € 199 miljard ten opzichte van 2019.
- Met een omzetzaling van 31% is deze sector een van de hardst getroffen sectoren in Europa. Die daling is iets kleiner dan die in de luchtvaart, maar groter dan die in het toerisme en de autobranche (met een daling van respectievelijk 27% en 25%).
- De gevolgen van de coronacrisis zijn voelbaar in alle subsectoren van de culturele en creatieve sector: de podiumkunsten (daling van 90% tussen 2019 en 2020) en de

muziekindustrie (daling van 76%) zijn het hardst getroffen; in de beeldende kunst, de architectuur de boekensector, de pers en de AV-industrie zijn de inkomsten met 20% tot 40% gedaald ten opzichte van 2019. De game-industrie is de enige subsector die het goed blijft doen (stijging van 9%).

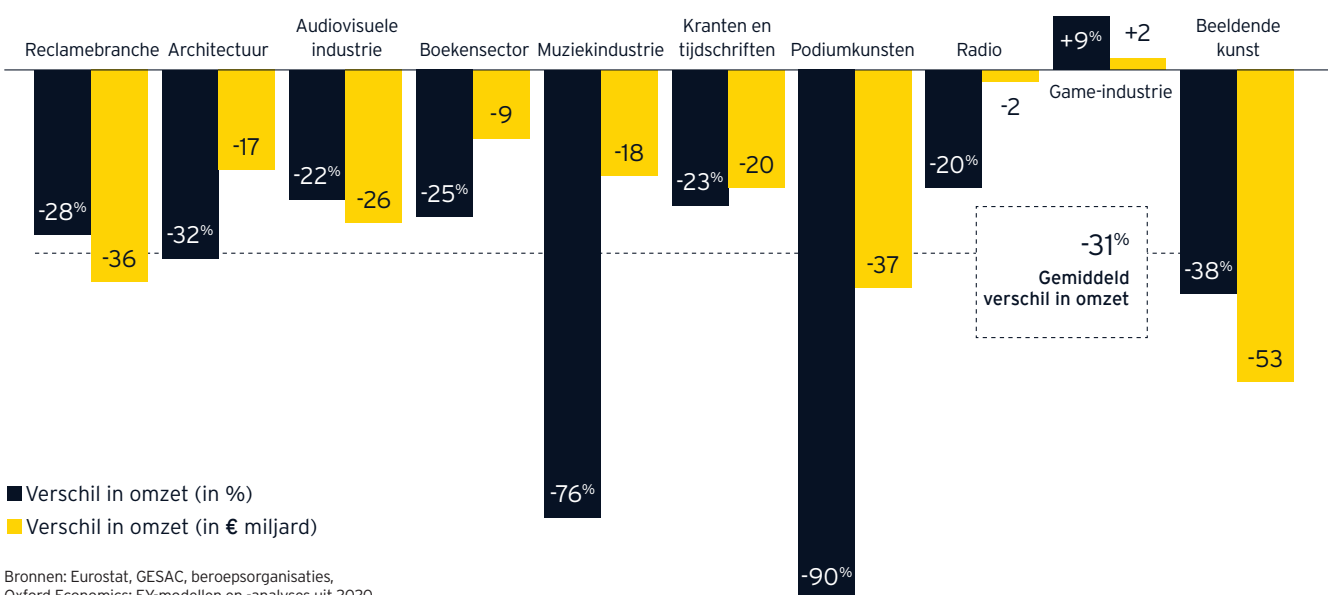
- De crisis heeft het hardst toegeslagen in Midden- en Oost-Europa (-36% in Litouwen tot -44% in Bulgarije en Estland).
- Alle subsectoren zijn getroffen: zelfs de bedrijfstakken die nog konden profiteren van thuisgebruik, leden enorme verliezen, aangezien fysieke ervaringen en verkopen een centrale positie innemen in hun verdienmodel en ze te maken hebben met onbeheersbare productie- en distributiekosten.

Totale omzet van de culturele en creatieve sector in de 28 EU-landen (in € miljard)



Bronnen: Eurostat; GESAC; beroepsorganisaties; Oxford Economics - Global Industry, Second Wave Scenario, vanaf 7 september 2020; EY-modellen en -analyses uit 2020.

Geschat verschil in omzet tussen 2019 en 2020 per subsector (in % van de totale omzet in 2019 en in € miljard; 28 EU-landen)



Bronnen: Eurostat, GESAC, beroepsorganisaties, Oxford Economics; EY-modellen en -analyses uit 2020.

## 3. Na de coronacrisis

### Het herstel van de culturele en creatieve sector in Europa

Dankzij diepgaand onderzoek en interviews van EY, en op basis van de mening van experts en organisaties die de subsectoren van de culturele en creatieve sector vertegenwoordigen, hebben we de volgende uitdagingen vastgesteld die de prioriteit moeten krijgen bij het herstel van de groei van deze sector:

#### Uitdaging 1: Financieren

Verzorg grootschalige overheidssteun en stimuleer particuliere investeringen in bedrijven, instellingen, ondernemers en makers in de culturele en creatieve sector. Deze twee essentiële instrumenten versnellen het proces van herstel en transformatie van deze sector.

#### Uitdaging 2 - Stimuleren

Het diverse cultuuraanbod in de EU ondersteunen door te zorgen voor een stevig wettelijk kader dat de ontwikkeling van particuliere investeringen in de productie en distributie faciliteert, waardoor omstandigheden ontstaan die nodig zijn voor een degelijk rendement op de investering voor bedrijven en makers een rechtvaardig inkomen krijgen.

#### Uitdaging 3: Benutten

De culturele en creatieve sector (en de gebundelde krachten van miljoenen talenten) gebruiken om verandering aan te jagen in Europa, op sociaal en maatschappelijk vlak en op het gebied van milieu.

### De coronacrisis heeft een enorme, blijvende impact op de gehele waardeketen voor de culturele en creatieve sector

- De financiële gezondheid van personen (zowel met creatieve als met zakelijke rollen) en culturele en creatieve instellingen in de publieke en private sector komt in gevaar door toenemende kosten, late betalingen, een krappe cashflow vanwege de onderbreking van de activiteiten en onzekerheid over het moment waarop de economische situatie en de gezondheidsomstandigheden weer voldoende zijn hersteld.
- De ernst van de crisis blijkt onder andere uit het feit dat de royalty's die collectieve beheersorganisaties (CBO's) hebben geïnd voor schrijvers en artiesten, met ongeveer 35% zijn afgenomen. In 2021 en 2022 zullen de inkomsten van deze mensen sterk dalen.
- Bovendien wordt het verlies van inkomsten gelieerd aan fysieke verkoop (boeken, games, kranten, enz.) en evenementen niet gecompenseerd door de uitgaven van consumenten aan digitale cultuuruitingen. In de muziekindustrie daalt de fysieke verkoop (cd's en lp's) met 35%, terwijl de digitale inkomsten voor muziekopnamen waarschijnlijk met slechts 8% stijgen. Deze trends gelden ook voor de filmindustrie. In 2020 zagen de Europese bioscopen de inkomsten zelfs dalen met 75%.
- Omdat niet wordt verwacht dat de offline productie, distributie en promotie in 2021 op grote schaal wordt hervat, blijven de mogelijkheden van de culturele en creatieve sector beperkt om investeringen in nieuwe projecten, creatie en innovatie te behouden en uit te breiden.
- In de nieuwe EY Future Consumer Index gaf 46% van de respondenten aan dat ze de komende maanden niet met een gerust gevoel naar een concert zouden gaan en zei 21% van de respondenten zelfs dat ze dat de komende jaren niet met een gerust gevoel zouden doen.