

Culture & Creativity

EU-Eastern Partnership Programme



ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ ЩОДО РОЛІ ІНДУСТРІЇ КУЛЬТУРИ І ТВОРЧОСТІ



Програма фінансується
Європейським Союзом

Економічний вплив креативних галузей

Прибуток індустрії культури і творчості (ІКТ) склав 535,9 млрд євро, тобто 4,2% ВВП Європейського Союзу. Ця галузь є третім за величиною роботодавцем після будівництва і підприємств громадського харчування, таких як бари та ресторани. [1]

Трьома найбільшими напрямками діяльності у 2012 році стали образотворче мистецтво (127 млрд євро), реклама (93 млрд євро) і телебачення (90 млрд євро), на частку яких припало більше половини ІКТ. У той же час, сукупний прибуток видавничої справи – газет, журналів і книг – склав 107 млрд євро. [1]

Прибуток ЄС приносять види діяльності, які значною мірою залежать від об'єктів інтелектуальної власності, забезпечуючи 38,6% ВВП ЄС. Тісно пов'язані з авторським правом види діяльності, представлені 11 секторами креативних галузей, склали 4,2% від ВВП ЄС у 2012 році. [1]

Креативні галузі Великобританії приносять прибуток у 9,6 млн фунтів стерлінгів щогодини. [2]

За оцінками експертів, креативні галузі Великобританії приносять економіці 71,4 млрд фунтів стерлінгів у рік і дають 1,68 млн робочих місць. За останніми оцінками, загальні показники склали 84,1 млрд фунтів стерлінгів у рік і 1,9 млн робочих місць. [2]

Останні статистичні дані показують, що Індустрія культури і творчості за рік зростає на 8,6%, що робить її другою найбільш швидкозростаючою галуззю промисловості у Великобританії. [2]

За кожен фунт, вкладений у галузь культури і мистецтва, економіка отримує додаткові 1,06 фунтів стерлінгів. [6]

Фінанси для зростання

Успішні проекти включають створення компанії «Едж Інвестментс» (Edge Investments), за підтримки Британського комерційного банку (British Business Bank), 40-мільйонного інвестиційного фонду для конкретних креативних галузей. [2]

Експорт послуг креативних галузей у 2014 році досяг 19,8 млрд фунтів стерлінгів, що склало 9% від загального обсягу експорту послуг у Великобританії. [2]

Зайнятість

Понад 7 млн європейців, тобто 3,3% активного населення ЄС, прямо або опосередковано зайняті в креативній та культурній діяльності. [1]

Найбільшими роботодавцями в ІКТ Європи стали образотворче, виконавче мистецтво і музична індустрія. На їх частку припало близько половини робочих місць (7 млн) ІКТ в ЄС у 2012 році. У сфері виконавчого мистецтва (1 234,5 тис.), образотворчого мистецтва (1 231,5 тис.) і музики (1 168 тис.) зайнято понад 1 млн осіб. За нею йдуть реклама (818 тис.), книги (646 тис.) і кіно (641 тис.). [1]

З точки зору робочих місць, в ІКТ в ЄС зайнято стільки ж осіб, скільки і в підприємствах громадського харчування. Вона забезпечує роботою майже в 2,5 рази більше осіб, ніж автомобілебудування, і в 5 разів більше, ніж хімічна промисловість. [1]

В середньому, в 2013 році в галузі культури і творчості було зайнято більше 15-29-річних, ніж у будь-якій іншій галузі (19,1% від загальної кількості зайнятих в ІКТ порівняно з 18,6% у решті галузей економіки). У Східній і Центральній Європі ця тенденція ще помітніша: в середньому, молоді люди займають у креативних галузях на 1,3% більше робочих місць, ніж у решті галузей економіки. [1]

У Великобританії вже спостерігається високий відсоток зайнятості в ІКТ – близько 24% робочих місць, 87% із яких припадає на висококваліфікованих фахівців творчих професій, заміна яких роботами в майбутньому малоймовірна. [7]

Більше ніж одне з 12 робочих місць у Великобританії – у креативних галузях, причому в період між 2013 і 2014 роками зайнятість зросла на 5%, порівняно зі збільшенням кількості робочих місць на 2,1% в економіці в цілому. [6]

Група «Музика, виконавче та образотворче мистецтво» мала найвищу частку самозайнятих працівників. Понад 7 із кожних 10 працівників у цій групі були самозайнятими. [3]

Група «Дизайн і мода» продемонструвала найбільший відсоток зростання зайнятості в креативних галузях у період між 2011 і 2013 роками (17,7%, або 27 тис. робочих місць). [3]

Етнічне та соціокультурне різноманіття

Близько 11,4% робочих місць у креативних галузях Великої Британії було заповнено чорношкірими, азіатськими та іншими етнічними меншинами (BAME). [2]

Культура та цифрові технології

Дві з семи основних категорій товарів та послуг, придбаних у Інтернеті, відносяться до галузі культури. Найбільш продаваним товаром онлайн є книги: 35% покупців уже купували книги таким чином. Квитки на концерти, фестивалі та в театр займають сьоме місце: 25% онлайн-покупців відвідують сайти місць проведення заходів, а також сторінки інших роздрібних торговців квитками. [1]

Споживачі в ЄС вже звикли слухати музику і радіо, дивитися телевізійні програми і грати в ігри на мобільних пристроях. У середньому, вони витрачають 70% свого часу роботи на планшеті, «споживаючи» продукцію креативних галузей. Вони також витрачають 50% свого часу роботи на смартфоні не на дзвінки, а на ігри, відео, музику та перегляд сторінок в Інтернеті. [1]

Європейські споживачі є одними з найбільш «просунутих» у сфері інформаційних технологій у світі. У Західній Європі є 197 млн користувачів смартфонів (друга найвища концентрація в світі), а 73,1% європейців користуються Інтернетом. [1]

Економічний вплив культурного та креативного контенту на продаж смарт-пристроїв (оцінюваний непрямий вплив культурного та креативного контенту (відео, ігор, музики тощо)):

планшети – 9,4 млрд євро;

смартфони – 22,27 млрд євро;

ПК – 10,35 млрд євро. [1]

Група «ІТ, програмне забезпечення та комп'ютерні послуги» стала найбільшою групою, що дала 825 тис. робочих місць для фахівців креативних галузей у 2013 році. З 2011 року в цій групі спостерігалось зростання на 16,4% (117 тис. робочих місць). [3]

У 2008 році близько 12% споживчих витрат на засоби масової інформації та розваги припадало на цифрову продукцію і послуги; як очікується, до 2017 року ця цифра зросте приблизно на 50%. [5]

Цифрові технології також набувають все більшого значення для бізнес-моделей у сфері культури: 51% художніх і культурних організацій наразі використовують Інтернет для отримання нових потоків доходів (збільшення на 17% порівняно із 2013 роком). [5]

У 2012 році у Великобританії 200 млн фунтів стерлінгів було інвестовано з використанням краудфіндингу, і, за оцінками, в 2013 році 25% дорослого населення Великобританії застосовували Інтернет-технології для спільного використання ресурсів і засобів.

В цілому, 73% із 947 опитаних в Англії культурних організацій зазначають, що цифрова діяльність мала значний позитивний вплив на їх роботу. [5]

51% художніх і культурних організацій відзначили, що цифрові технології мають важливе або ключове значення для їх бізнес-моделей, і ці організації з більшою часткою ймовірності буде залучено до діяльності в Інтернеті,

спрямованої на отримання прибутку, наприклад, збір пожертвувачів або краудфандинг. [4]

Цифрова революція перетворює культуру так само, як вона перетворює інші аспекти нашого життя. Вона призводить до збільшення рівнів участі в неформальній культурній та творчій діяльності, створює нові мережі і форми взаємодії, трансформує виробництво і розподіл наявних видів мистецтва, а також сприяє виникненню нових. [5]

Образотворче мистецтво

Музеї відіграють ключову роль у наданні доступу до образотворчого мистецтва для всіх громадян. Сім із найбільш відвідуваних художніх музеїв світу знаходяться в Європі, причому на Париж і Лондон припадає по три. У 2012 році Лувр у Парижі відвідали майже 10 млн осіб, а кожен із цих 7 музеїв прийняв понад 3 млн відвідувачів, що підтверджує масовий інтерес до цих музеїв як на національному, так і на міжнародному рівнях. [1]

Беручи участь в одному з опитувань, відвідувачі кількох європейських музеїв сказали, що приходять туди для розваги і задоволення (28%), освіти та навчання (26%), і щоб відчувти зв'язок з історією (17%). [1]

Європа – це глобальний центр образотворчого мистецтва і провідний арт-ринок світу. Частка ЄС (включаючи Швейцарію) на світовому арт-ринку в грошовому вираженні становить 34%, що робить його світовим лідером в області продажів творів мистецтва, за яким ідуть Китай (30%) і США (29%). [1]

На європейському арт-ринку домінує Великобританія (65% ринку ЄС); далі йдуть Франція (17%) і Німеччина (5%). Лондон підтверджує свій статус мистецької столиці з глобальною аудиторією; фірма «Крістіз» (Christie's), із штаб-квартирою у Великобританії, є найбільшим аукціонним будинком у світі, оборот якого, включаючи приватні продажі, склав 7 млрд доларів США у 2013 році. [1]

У 2016 році з ЄС було експортовано творів мистецтва та антикваріату на 6,2 млрд євро, а імпортовано на 5 млрд євро. Це відображає стратегічну роль Європи як глобального центру продажів творів мистецтва. [1]

Виконавче мистецтво

За оцінками, галузь виконавчого мистецтва забезпечила Європі 1 234 338 робочих місць (тобто більш ніж одне з кожних шести робочих місць), ставши найбільшим роботодавцем в індустрії культури і творчості на континенті. [1]

Концерти і музичні фестивалі в 2011 році принесли більше третини (37%) світових прибутків від виконавчих видів мистецтва. [1]

Відповідно до одного з досліджень, більше 45% опитаних назвали європейський ринок фестивалів «здоровим», а 40% сказали, що економічна криза не сильно вплинула на їх плани інвестицій та розвитку. [1]

Фестиваль «Сіґет» (Sziget) – це грандіозний восьмиденний музичний фестиваль, який проводиться щорічно з 1993 року в Будапешті та приймає більше 65 тис. відвідувачів щодня. Такі фестивалі під відкритим небом створюють значну кількість робочих місць, наймаючи в основному місцеві, добре підготовлені та освічені трудові ресурси з молодого покоління. Ці робочі місця не може бути передано за кордон: це робить нашу роль ще важливішою на місцевому рівні. [1]

Виконавче мистецтво і туризм

Виконавче мистецтво відіграє важливу роль у привабленні аудиторії: наприклад, 9,2% туристів, які відвідують Великобританію, ходили в театр, на мюзикл, оперу чи балет. Локальні виступи в парках, пабах, ресторанах і навіть на турбазах є одним із найважливіших елементів туристичної привабливості Європи. [1]

Багата культурна спадщина в багатьох європейських країнах і столицях доповнюється динамізмом сучасних театрів і музики. [1]

В одній тільки Франції культурно-орієнтований туризм приніс 18 млрд євро прибутку в 2011 році; на нього припало 35% споживчих рішень туристів. [1]

Протягом 2011 року театральна аудиторія в Барселоні, популярному європейському центрі відпочинку, досягла рекордної позначки в 2,8 млн відвідувачів. [1]

Видавнича справа

Європейський видавничий сектор є найбільшим у світі, і сім з десяти найбільших книжкових видавництв в світі – європейські. [1]

Обсяги продажів книжкового ринку склали понад 36,3 млрд євро – істотний внесок у креативну економіку ЄС. Це п'ятий за величиною ринок, що випереджає кіноіндустрію і виконавче мистецтво. У ньому зайнято майже 650 тис. осіб по всій Європі. За оцінками, в Європі налічується 150 тис. авторів. [1]

Журнали та газети

Хоча в секторі журналів і газет зайнято менше ніж 0,5 млн осіб, він має загальний дохід більше 70 млрд євро, що робить його четвертою за величиною креативною галуззю. Куплені в кіоску чи магазині на розі або доставлені за передплатою газети складають 60% від загального обсягу продажів. Половину прибутків видавців забезпечує реклама, яка історично завжди була одним із найважливіших елементів їх бізнес-моделі. [1]

Європа – найбільший ринок газет і журналів у світі. 28 країн-членів ЄС – давно вже лідери на світовому ринку: у 2012 році тут було продано майже третину журналів, що перевищує показники США (24%) і Японії (11%). [1]

Дві з найбільших світових інформаційних агенцій, «Агентство Франц-Прес» (AFP) і «Рейтер» (Reuters), мають європейське походження. Ряд найуспішніших нових бізнес-моделей – також європейські: щотижневий новинний журнал «Шпігель» (Der Spiegel) ефективно впорався з переходом на нові платформи і цифровий контент. Веб-видання, в якому працюють 60 журналістів, читають 5,6 млн унікальних відвідувачів щомісяця, і, на відміну від друкованого видання, сайт «Шпігель» прибутковий із 2005 року. [1]

Музична індустрія

Значна частина працівників музичної індустрії – майже 1,2 млн осіб – зайнята у сфері написання і виконання музичних творів. Зареєстровано 650 тис. музикантів, композиторів і авторів пісень. [1]

Розвиток європейських музичних ринків обумовлюють зростаючі цифрові ринки. У період з 2009 по 2013 рр. продажі музики, записаної у цифрових форматах, збільшилися в Європі на 109%. [1]

Європейці залишаються одними з найбільших в світі споживачів музичних записів, причому в 2013 році 10 найбільших ринків по всьому світу включали 4 країни ЄС. За даними однієї з галузевих організацій, Міжнародної федерації виробників фонограм і відеограм (IFPI), у 2013 році цифрові продажі склали 39% від глобальних зареєстрованих торгових доходів від музики, і 32% цих продажів відбулися в Європі. [1]

Роялті, які збирають організації з управління правами в Європі, становлять 60% від усіх роялті у світі, причому 2,80% із них зібрано в музичній індустрії. [1]

Вирішальне значення для успіху європейської музичної індустрії мало прийняття і створення цифрових бізнес-моделей. Компанії звукозапису успішно передають музику через цифрові канали, розширюючи світ ліцензованої музики та впроваджуючи нововведення, щоб представити музикантів глобальній аудиторії. [1]

Дохід від підписок на потокові музичні сервіси в 2013 році виріс на 51,3%, вперше перевищивши 1 млрд доларів США (близько 750 млн євро) в усьому світі. [1]

В останні кілька років у Європі надзвичайно зросла популярність музичних онлайн-сервісів. До 2013 року в Європі були доступні понад 230 музичних сервісів, що пропонують понад 37 млн треків у кожній країні ЄС. Цифрові продажі у 2013 році склали 32% європейських продажів музичних записів, у той час як фізичні продажі склали 56%. [1]

Кіноіндустрія

Цей 17-мільярдний ринок надає робочі місця майже 650 тис. осіб. Його найбільшим джерелом доходів є продаж квитків у кіно, так звані «валові касові збори», на які припадає 36,5% від загального обсягу доходів у 2012 році. [1]

Великобританія має третю за величиною кіноіндустрію у світі. Фільми, зняті у Великобританії, заробили 4,1 млрд фунтів стерлінгів, що становить 11,4% світового ринку. Збори незалежних фільмів Великобританії склали 1,6% світового ринку (більше 64 млн фунтів стерлінгів). Частка ринку британських фільмів у Європі коливається від 10% до 16%. У 2012 році в економіці Великобританії на кіно, ТБ, відео тощо припадало 9,8 млрд фунтів стерлінгів валової доданої вартості. [1]

Валові касові збори британських фільмів з усього світу склали 4,1 млрд доларів США, тобто 11% від глобальних касових зборів. Група «Кінематограф,

телебачення, відео, радіо та фотографія» продемонструвала третій за величиною відсоток зростання зайнятості у креативних галузях у період між 2011 і 2013 роками (11,8% або 27 тис. робочих місць). [5]

Сукупні валові касові збори цих фільмів склали 773 млн фунтів стерлінгів тільки для британської аудиторії. [5]

Архітектура

У Європі зареєстровано майже півмільйона архітекторів, і доходи від архітектурної діяльності сягають 36 млрд євро. Архітектурні види діяльності є важливою частиною креативної економіки Європи. [1]

Реклама

Рекламний бізнес – важлива частина індустрії культури і творчості: його доходи в 2012 році склали 93 млрд євро, і він надав 820 тис. робочих місць. Рекламний бізнес генерує близько 17% від загальних доходів ІКТ як друга за величиною галузь після образотворчого мистецтва. [1]

В Європі знаходяться дві з трьох найбільших медіагруп у світі: «Дабл'ю Пі Пі Груп» (WPP Group), із штаб-квартирою в Лондоні, і «Публісіс Груп» (Publicis Groupe), із штаб-квартирою в Парижі, оборот яких становить 16,4 і 8,5 млрд євро, відповідно. [1]

Радіо

У 2012 році радіо було другим після телебачення засобом масової інформації, що найбільш широко використовувався європейськими споживачами. Четверо з п'яти європейців слухають радіо протягом двох або більше годин щодня. Доходи галузі доходять до 10 млрд євро; вона забезпечує 97 тис. робочих місць. [1]

Комп'ютерні ігри

Індустрія комп'ютерних ігор забезпечує трохи більше ніж 100 тис. робочих місць, а її річний дохід становить 16 млрд євро, що робить її зростаючою галуззю із глобальними перспективами. [1]

Щорічний експорт за межі Європи становить майже 3 млрд євро, тобто комп'ютерні ігри є найбільш продаваним культурним продуктом Європи. [1]

Культурне життя суспільства і громадська активність

Різні дослідження вказують на процеси, за допомогою яких культурна взаємодія допомагає зміцнити довіру молодих людей до політичної активності, як саме мистецтво у контексті міського середовища відображає життя населення і його майбутнє, а групи меншин знаходять колективний голос, самовизначення і визнання. [4]

Особи, зайняті в мистецтві, беруть участь у громадській діяльності набагато активніше, ніж ті, хто в ньому не задіяний. «Відповідно до отриманої моделі, ймовірність того, що відвідувачі заходів виконавчого мистецтва братимуть участь у волонтерських ініціативах у 3,8 рази більша, ніж щодо тих, хто такі заходи не відвідує, незалежно від їх рівня освіти, статі, а також інші окремих демографічних характеристик»; аналогічні результати було отримано щодо співвідношення між зайнятістю в мистецтві та громадськими зборами. Різниця рівнів громадської активності між авторами та виконавцями і простими відвідувачами виявилася ще більшою. [4]

На президентських виборах 2004 року в США проголосував лише 1% молодих людей із низьким соціально-економічним статусом і рівнем участі в культурному житті, та 45% людей із тим же соціально-економічним статусом, але з високим рівнем участі в культурному житті. [4]



Культура і миротворча діяльність

Мистецтво і культурні заходи допомагають розбудувати мир і відновити життя після збройних конфліктів, допомагаючи жителям впоратися із джерелами травми і досягти примирення. [4]

Мистецтво може допомогти людям впоратися з джерелами травм, досягти примирення і рухатися далі. Мистецтво відіграє основну роль у набутті нового досвіду і формуванні більш нейтральної точки зору щодо інших порівняно із звичайним політичним діалогом. Його функція може одночасно полягати в наведенні мостів між колись ворогуючими групами людей (чому надають перевагу спонсори) і відображенні внутрішнього досвіду цих груп, що продовжують страждати від травм (що може бути не менш важливим). [4]

Мистецтво може створювати альтернативні, часто безпечні можливості відновити пам'ять, проговорити свій погляд на події та представити нові форми взаємин і розуміння. [4]

1. [http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Measuring_cultural_and_creative_markets_in_the_EU/\\$FILE/Creating-Growth.pdf](http://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/Measuring_cultural_and_creative_markets_in_the_EU/$FILE/Creating-Growth.pdf)

Ріст творчості. Оцінка культурних і креативних ринків ЄС. Грудень, 2014 р.

2. <http://www.thecreativeindustries.co.uk/media/367095/final-version-july-5.pdf>

Створюємо разом.

Стратегія міжгалузевого співробітництва Ради креативних галузей.

3. http://www.thecreativeindustries.co.uk/media/281787/creative_industries_economic_estimates_-_january_2015.pdf

Економічна оцінка креативних галузей. Статистичні дані. Січень, 2015 р.

4. <http://www.ahrc.ac.uk/documents/publications/cultural-value-project-final-report/>

Розуміння цінності мистецтва і культури.

Проект Ради Великобританії з мистецтва і гуманітарних наук у сфері культурних цінностей. 2016 р.

5. http://www2.warwick.ac.uk/research/warwickcommission/futureculture/finalreport/warwick_commission_report_2015.pdf

Збагачення Великобританії: культура, творчість і зростання.

Звіт Уорікської комісії щодо майбутнього культурних цінностей за 2015 р.

6. <https://www.theguardian.com/culture/2015/jul/13/publicly-funded-arts-bolster-the-uk-economy-study-finds>

Дослідження довели, що державне фінансування мистецтва зміцнює економіку Великобританії. Липень, 2015 р.

7. http://www.creativeindustriesfederation.com/assets/userfiles/files/CIF_EduAgenda_spreads.pdf

Програма креативної освіти Федерації креативних галузей.