

RÉSUMÉ – Mars 2010

# PROMOUVOIR L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE: L'ENJEU DE L'EMPLOI DANS LES INDUSTRIES CRÉATIVES DE L'UE

**TERA CONSULTANTS** – L'ÉTUDE A ÉTÉ RÉALISÉE PAR TERA CONSULTANTS, UN CABINET DE CONSEIL INDÉPENDANT BASÉ À PARIS.  
**Chambre Internationale de Commerce/BASCAP** – L'ÉTUDE A ÉTÉ COMMANDÉE PAR L'INITIATIVE BASCAP  
DE LA CHAMBRE INTERNATIONALE DE COMMERCE



## RÉSUMÉ

# Promouvoir l'économie numérique : l'enjeu de l'emploi dans les industries créatives de l'UE

## 1. OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

La production et la distribution d'œuvres par les industries créatives, comme les films, la musique, les programmes de télévision ou les logiciels, ont un effet positif reconnu sur la croissance économique et la création d'emplois. Or, depuis dix ans, le piratage numérique (violation des droits d'auteur de contenus médias numérisés) constitue une menace grandissante pour la performance économique des industries à l'origine de ses œuvres créatives.

Aussi, l'adoption de mesures visant à endiguer la pratique de plus en plus répandue du piratage numérique doit-elle figurer en tête des priorités des décideurs de l'Union européenne et d'ailleurs. Mais pour prendre des décisions bien informées dans ce domaine encore faut-il que les responsables mesurent toute l'importance de la contribution économique de ces industries et des pertes dues au piratage numérique.

Des études antérieures réalisées dans l'Union européenne ont déjà tenté de donner une définition du domaine créatif et d'en évaluer la contribution économique. La présente étude est cependant la première dans l'UE à mesurer à la fois la contribution économique des industries créatives et les pertes induites par le piratage, principalement sous sa forme numérique. Cette étude se distingue également des précédentes en ceci qu'elle utilise une définition plus précise et plus complète des industries créatives en Europe, une définition qui élargit celle de l'UE relative aux industries créatives "centrales" et incorpore également la contribution économique des industries créatives "périphériques". Ces dernières sont les fournisseurs et les clients des industries créatives de "centrales" dont dépend dans une large mesure leur santé économique.

L'étude porte essentiellement sur les effets du piratage numérique, qui recouvre les diverses formes du piratage en ligne, dont l'échange de fichiers ("peer-to-peer" - P2P). Le piratage numérique, dont l'essor est fulgurant, est responsable de la majeure partie des pertes économiques des industries créatives.

## 2. CONCLUSIONS DE L'ÉTUDE

### L'étude s'efforce de répondre à trois questions :

- 1) Quelle est la contribution des industries créatives à l'économie européenne en termes de PIB et d'emplois ?
- 2) Quelles sont les conséquences du piratage en termes de manque à gagner et d'emploi ?
- 3) A défaut de modification de la réglementation actuelle au sein de l'UE, quelle sera l'importance de ces pertes d'ici à 2015 ?

### L'analyse fait ressortir les éléments suivants :

- En 2008, les industries créatives de l'Union européenne, d'après la définition plus précise et plus complète qui a été retenue, ont contribué à hauteur de 6,9% (environ 860 milliards d'euros) au PIB européen et représenté 6,5% de la main-d'œuvre totale, soit environ 14 millions d'emplois.
- En 2008, les industries créatives de l'Union européenne les plus impactées par le piratage (films, séries TV, musique enregistrée et logiciels) ont enregistré un manque à gagner de 10 milliards d'euros et plus de 185 000 destructions d'emploi en raison du piratage et notamment du piratage numérique.
- D'après les projections actuelles et en l'absence de modification notable de la réglementation, les industries créatives de l'Union européenne pourraient accuser un manque à gagner cumulé de 240 milliards d'euros, à l'horizon 2015, induisant 1,2 million de pertes d'emplois d'ici là.

## 3. MÉTHODOLOGIE

L'étude réalisée par TERA Consultants s'appuie sur un large éventail de travaux et résultats d'enquête antérieurs. Pour mesurer la contribution des industries créatives à l'économie de l'UE, l'étude a examiné les données statistiques et celles issues de travaux de recherche conduits ou parrainés par des pays membres de l'UE, par la Commission européenne et par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI).

Afin d'estimer l'impact du piratage dans les industries créatives les plus menacées (musique enregistrée, cinéma, séries TV et logiciels), l'étude analyse et intègre les résultats d'enquêtes propres à un pays et à un secteur donnés dans les cinq grands pays européens (Royaume-Uni, France, Allemagne, Italie et Espagne). Lors de la collecte des données en vue de l'étude, les auteurs se sont en grande partie fondés sur les informations relatives au piratage numérique, même si, dans les marchés qui entrent à peine dans l'ère du loisir numérique, les résultats indiquent également l'existence d'un piratage physique résiduel.

La présente étude ne quantifie pas les pertes directes affectant toutes les industries créatives. Par exemple, les estimations de pertes indiquées ne tiennent pas compte des pertes totales liées au piratage, enregistrées par les télédiffuseurs d'événements sportifs et autres parties concernées par ce genre de manifestation dans l'ensemble de l'UE.

Pour estimer les effets à venir du piratage numérique en Europe, l'étude analyse les prévisions du secteur concernant la pénétration du haut débit et celles de Cisco System relatives au trafic Internet en Europe. Ces prévisions viennent s'ajouter aux estimations de TERA concernant les effets actuels du piratage.

## CHAPITRE 1

# La contribution des industries créatives à l'économie européenne

La contribution économique des industries créatives est calculée en termes de valeur ajoutée au Produit intérieur brut (PIB) et d'effectifs.

A la différence des analyses précédentes, la présente étude s'appuie sur une définition élargie et plus précise des "industries créatives centrales" à laquelle elle ajoute les "industries créatives périphériques" pour donner une image plus complète de l'ensemble de ce domaine en Europe :

- Les industries créatives centrales ont été identifiées dans des études antérieures menées pour le compte de la Commission européenne. Ces industries, qui fabriquent et distribuent des produits créatifs, sont notamment celles du cinéma, de la télévision, de la musique, de l'édition ou de la publicité. La définition plus complète utilisée dans cette étude inclut des secteurs pertinents tels que le logiciel et la distribution de contenus en ligne, suivant les prescriptions de l'OMPI.
- Les industries créatives périphériques sont liées à la transmission des biens et services créatifs aux consommateurs et à la fabrication de produits consommés de manière interdépendante. Ces secteurs englobent des activités telles que la fabrication et la vente de matériel (téléviseurs, lecteurs de musique, etc.) mais aussi des industries connexes comme celle des transports.

Comme indiqué dans les Tableaux A et B, la valeur ajoutée des industries créatives centrales dans les vingt-sept pays de l'Union européenne a été, d'après les estimations, de près de 560 milliards d'euros en 2008, soit une contribution d'environ 4,5% au PIB européen total pour cette même année. La valeur ajoutée de l'ensemble des industries créatives (industries créatives de centrales plus industries créatives périphériques), telle qu'elle ressort également des Tableaux A et B, s'est élevée à environ 860 milliards d'euros en 2008, soit une part estimée à 6,9% du PIB.

Les industries créatives représentent également un nombre important d'emplois en Europe. Comme indiqué au Tableau A, les industries créatives centrales employaient environ 8,5 millions de personnes en 2008 dans les 27 pays de l'UE, soit 3,8% de la main-d'œuvre européenne totale, et les industries créatives totales (industries créatives centrales plus industries créatives périphériques), environ 14 millions de personnes, soit 6,5% de la main-d'œuvre totale de l'UE.

**Tableau A – Poids économique des industries créatives dans les 27 pays membres de l'UE (2008)**

Industries Créatives	VALEUR AJOUTEE		EMPLOI	
	VA 2008 (Md€)	% Valeur ajoutée UE	Emplois (millions)	% Emploi de l'UE
“Centrales”	558	4.5%	8.5	3.8%
Interdépendantes	213	1.7%	4.2	1.9%
Activités connexes	90	0.7%	1.7	0.8%
<b>TOTAL industries créatives</b>	<b>862</b>	<b>6.9%</b>	<b>14.4</b>	<b>6.5%</b>

Source — Analyse de TERA Consultants

**Tableau B – Poids économique des industries créatives dans les principaux marchés européens (2008)**

Industries Créatives	VALEUR AJOUTEE (MILLIARDS €)		EMPLOI (MILLIONS)	
	“Centrales”	Total	“Centrales”	Total
27 pays membres de l'UE	558	862	8.5	14.4
Royaume-Uni	113	175	1.6	2.7
France	95	142	1.0	1.6
Allemagne	105	162	1.6	2.7
Italie	60	93	0.8	1.4
Espagne	40	62	0.7	1.2

Source — Analyse de TERA Consultants. Remarque: Le 'total' englobe les industries créatives centrales et périphériques

## CHAPITRE 2

# L'impact du piratage sur les industries créatives européennes les plus affectées

L'un des principaux objectifs de l'étude est d'évaluer les conséquences économiques du piratage, principalement le piratage numérique, sur les industries créatives.

La présente étude porte essentiellement sur la perte de chiffre d'affaires et d'emplois qu'enregistrent les industries créatives les plus impactées par le piratage, à savoir celles liées à la production et à la distribution de films, de séries TV, de musique enregistrée et de logiciels. L'étude fait également le calcul du manque à gagner et des destructions d'emplois que cela représente dans les cinq grands pays de l'UE (le Royaume-Uni, la France, l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne), qui, collectivement, représentent environ 75% du PIB européen. Lors de la collecte des données en vue de la présente étude, les auteurs se sont largement appuyés sur les données relatives au piratage numérique. Dans les marchés qui entrent à peine dans l'ère du loisir numérique, les données indiquent également l'existence d'un piratage physique résiduel.

Comme le montre le Tableau C, le piratage a induit, en 2008, un manque à gagner d'environ 10 milliards d'euros et plus de 185 000 destructions d'emplois en Europe dans les industries créatives étudiées.

**Tableau C – Pertes dues au piratage dans les industries créatives européennes (2008)<sup>1</sup>**

	Perte de chiffre d'affaires (Md€)	Perte d'emplois
<b>27 pays membres de l'UE</b>	<b>9.9</b>	<b>186.400</b>
Royaume-Uni	1.4	39.000
France	1.7	31.400
Allemagne	1.2	34.000
Italie	1.4	22.400
Espagne	1.7	13.200

Source — analyse de TERA Consultants

<sup>1</sup> Les pertes concernent les secteurs de la musique enregistrée, du cinéma, de la télévision et du logiciel. Dans le secteur de la télévision, l'évaluation porte uniquement sur les séries TV.

## CHAPITRE 3

# L'impact économique du piratage en Europe à l'horizon 2015

Dans les années à venir, l'essor du haut débit et la numérisation des produits issus des industries créatives vont aller en augmentant tandis que le piratage physique représentera une part de plus en plus faible du piratage global. En l'absence de mesures efficaces et inscrites dans la durée, ces tendances ne pourront qu'encourager l'expansion du piratage numérique en Europe. La présente étude propose deux scénarios d'estimations de pertes dues au piratage à l'horizon 2015, tous deux basés sur les prévisions de Cisco System concernant le trafic Internet et sur l'hypothèse de l'absence de mesures visant à remédier au piratage.

Le Scénario 1, qui repose sur l'hypothèse selon laquelle le piratage numérique va croître à un rythme similaire au trafic lié au partage de fichiers, aboutit à une estimation conservatrice des pertes. Entre 2008 et 2015, l'échange de fichiers en Europe devrait progresser à un rythme annuel supérieur à 18%. En appliquant un taux de croissance comparable aux pertes dues au piratage, on aboutit à un manque à gagner d'environ 32 milliards d'euros, à l'horizon 2015, dans les secteurs de la musique enregistrée, du film, des séries TV et du logiciel (Tableau D). A défaut de modification significative de l'action des pouvoirs publics et compte tenu de l'augmentation, d'année en année, des pertes dues au piratage, les emplois détruits sur une année le seront définitivement, entraînant un accroissement des pertes d'emplois dans le secteur. Autrement dit, les destructions d'emplois dans l'UE seront d'environ 610 000 à l'horizon 2015, contre un peu plus de 185 000 en 2008.

**Table D – Pertes liées au piratage en Europe (2008-2015) – Scénario basé sur les tendances en matière “ d'échange de fichiers”**

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Perte de chiffre d'affaires (Md€)	10	12	15	19	22	26	30	32
Perte d'emplois cumulée	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Source – analyse de TERA Consultants

Dans le Scénario 2, l'hypothèse retenue est que la croissance du piratage numérique va suivre les tendances du trafic IP global des particuliers en Europe (c'est-à-dire les communications effectuées via le Protocole Internet). Ce scénario prend ainsi en compte le piratage via partage de fichiers, mais également d'autres formes comme le streaming en ligne, fixant dès lors un plafond à l'impact du piratage numérique.

Entre 2008 et 2015, le trafic IP des particuliers devrait croître, d'après les prévisions, à un taux supérieur à 24%. A raison d'un taux de progression similaire pour le piratage numérique en Europe, les pertes dans les secteurs de la musique enregistrée, du cinéma, des séries TV et du logiciel s'élèveront à 56 milliards en 2015, contre 10 milliards d'euros environ en 2008. En l'absence de modification significative de l'action des pouvoirs publics et compte tenu de l'augmentation, d'année en année, des pertes dues au piratage, les emplois détruits sur une année le seront définitivement, entraînant un accroissement des pertes d'emplois dans le secteur. Autrement dit, les destructions d'emplois dans l'UE s'élèveront à 1,2 million à l'horizon 2015, contre un peu plus de 185 000 en 2008 (Tableau E).

**Table E – Pertes d'emplois en Europe (2008-2015) – Scénario basé sur les tendances du “Trafic IP des particuliers”**

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Perte de chiffre d'affaires (Md€)	10	13	17	24	32	40	48	56
Perte d'emplois cumulée	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

Source – analyse de TERA Consultants

#### A propos de TERA Consultants

L'étude "Promouvoir l'économie numérique : l'enjeu de l'emploi dans les industries créatives de l'UE" a été réalisée par TERA Consultants. TERA Consultants est un cabinet de conseil indépendant qui fournit des services dans le domaine des technologies de l'information et de la communication et qui réunit l'expertise d'économistes et d'ingénieurs. Patrice Geoffron, Professeur d'Economie à l'Université Paris-Dauphine, a dirigé cette étude.  
32 rue des Jeûneurs – 75002 Paris – Tél +33 (0) 1 55 04 87 10 - Fax: +33 (0) 1 53 40 85 15

#### A propos de la Chambre Internationale de Commerce/BASCAP

Au vu de l'importance vitale de la protection des droits de propriété intellectuelle pour la santé de l'économie, la Chambre Internationale de Commerce (ICC) a créé BASCAP – l'Initiative des Entreprises contre le Piratage et la Contrefaçon. L'initiative a pour but de rendre le public conscient de l'ampleur et des dommages liés à la contrefaçon et au piratage, et d'appeler les gouvernements à s'engager plus dans l'application et la protection des droits de propriété intellectuelle. L'étude a été commandée par l'initiative BASCAP de la Chambre Internationale de Commerce afin de promouvoir le développement de méthodologies permettant de mieux comprendre la vitalité des industries créatives de l'Europe – et ce qui est menacé.  
[www.iccwbo.org/bascap](http://www.iccwbo.org/bascap)



An ICC initiative  
**BASCAP**  
Business Action to Stop  
Counterfeiting and Piracy