

SINTESI DELLO STUDIO – Marzo 2010

COSTRUIRE UN'ECONOMIA DIGITALE: L'IMPORTANZA DI SALVAGUARDARE I LIVELLI OCCUPAZIONALI NELLE INDUSTRIE CREATIVE DELL'UE

TERA CONSULTANTS – Lo studio è stato condotto da TERA CONSULTANS,
UNA SOCIETÀ DI CONSULENZA INDIPENDENTE CHE HA SEDE A PARIGI.

Camera di Commercio Internazionale / BASCAP – Lo studio è stato commissionato dall'iniziativa BASCAP
DELLA CAMERA DI COMMERCIO INTERNAZIONALE



SINTESI DELLO STUDIO

Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE

1. OBIETTIVI DELLO STUDIO

La produzione e la distribuzione di opere dell'ingegno, quali le opere cinematografiche, la musica, i programmi televisivi e il software hanno un impatto positivo ormai riconosciuto sulla crescita economica e sulla creazione di posti di lavoro. Nell'ultimo decennio, la pirateria digitale (violazione del copyright su media digitali) ha purtroppo minacciato in misura crescente il rendimento economico delle industrie responsabili della creazione di tali opere.

Arginare la crescita del fenomeno della pirateria digitale dovrebbe quindi costituire una priorità per il legislatore sia a livello Europeo che nazionale. Per assumere decisioni in questo settore, il legislatore deve essere adeguatamente informato per poter comprendere l'ampiezza del contributo offerto da queste industrie all'economia europea e le perdite derivanti dalla pirateria digitale.

Altri studi hanno già tentato di definire l'ampiezza del settore creativo e di misurarne il contributo all'economia dell'Unione Europea. Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE, è il primo studio che si prefigge di misurare sia il contributo fornito dalle industrie creative all'economia dell'Unione, sia le perdite dovute alla pirateria, e in primo luogo alla pirateria digitale. Lo studio differisce inoltre da altre ricerche precedenti grazie all'uso di una definizione più precisa e completa di industria creativa europea, che va oltre la definizione di industria creativa primaria finora adottata dall'UE e prende in considerazione anche il contributo all'economia delle industrie creative secondarie. Queste ultime sono costituite da fornitori e clienti delle industrie creative primarie; la cui forza economica dipende in grande misura dalle industrie primarie. Lo studio si focalizza innanzitutto sugli effetti della pirateria digitale, termine che racchiude varie forme di pirateria online, fra cui il file-sharing tramite reti peer-to-peer (P2P). La pirateria digitale è in rapida crescita ed è il maggior responsabile delle perdite economiche subite dalle industrie creative.

2. RISULTATI DELLO STUDIO

Lo studio si propone di rispondere a tre quesiti:

- 1) Qual è il contributo delle industrie creative all'economia europea, in termini di PIL e posti di lavoro?
- 2) Quali sono le conseguenze della pirateria sulle vendite e sui livelli occupazionali?
- 3) A quanto ammontano queste perdite nell'anno 2015, in caso di mancato adeguamento delle attuali politiche dell'UE?

L'analisi condotta ha fornito le seguenti risposte:

- Nel 2008, le industrie creative dell'Unione Europea, considerate in base ad una definizione più precisa e completa, hanno offerto un contributo pari al 6,9%, o a circa 860 Mld€, al totale del PIL europeo, con una quota del 6,5% dell'occupazione totale dell'UE, pari a circa 14 milioni di lavoratori.
- Nel 2008, a causa della pirateria (e principalmente della pirateria digitale) le industrie creative dell'Unione Europea che hanno maggiormente subito l'impatto delle attività illecite (cinema, serie televisive, produzione musicale e software) hanno registrato perdite pari a 10 Mld€ e un totale di 185.000 posti di lavoro in meno.
- Sulla base delle attuali proiezioni e in assenza di cambiamenti significativi nella politica del settore, le industrie creative dell'Unione Europea potrebbero subire entro il 2015 perdite pari a 240 Mld€ e 1,2 milioni di posti di lavoro in meno.

3. METODOLOGIA

Il presente studio, condotto da TERA Consultants, utilizza e sviluppa i risultati di un'ampia gamma di studi e sondaggi precedenti. Per misurare il contributo offerto all'economia UE dalle industrie creative, lo studio prende in considerazione ricerche e statistiche elaborate o promosse dagli stati membri dell'UE, dalla Commissione Europea e dalla OMPI (Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale).

Per valutare l'impatto della pirateria sulle industrie creative più a rischio (produzione musicale, film, serie TV e software), lo studio analizza ed integra i risultati di sondaggi nazionali e settoriali condotti nei cinque principali mercati europei (Gran Bretagna, Francia, Germania, Italia e Spagna). Nel riunire i dati per questo studio, gli autori hanno fatto ampio ricorso ai dati relativi alla pirateria digitale. Nel caso dei mercati in cui la transizione all'intrattenimento in forma digitale è meno avanzata, i dati riflettono anche la pirateria fisica residuale. Questo studio non quantifica le perdite dirette subite da tutte le industrie creative. Per esempio, le perdite stimate in queste pagine non includono la totalità delle perdite causate dalla pirateria alle emittenti TV che trasmettono programmi sportivi e alle attività correlate allo sport in tutta la UE.

Per valutare gli effetti futuri della pirateria digitale in Europa, lo studio analizza le previsioni del settore sulla penetrazione della connessione a banda larga e le proiezioni di Cisco System sul traffico Internet in Europa. Queste previsioni vengono combinate con le stime elaborate da TERA sugli attuali effetti della pirateria.

CAPITOLO 1

Il contributo delle industrie creative all'economia europea

Il contributo delle industrie creative all'economia viene misurato in termini di valore aggiunto al Prodotto Interno Lordo (PIL) e di numero di lavoratori.

A differenza delle ricerche precedentemente condotte in questo settore, il presente studio combina ed amplia la definizione comprendente sia le “industrie creative primarie”, che le “industrie creative secondarie” in modo da formare un quadro più completo delle industrie creative in Europa:

- Le industrie creative primarie sono state identificate in studi precedenti preparati per conto della Commissione Europea. Tali industrie producono e distribuiscono opere quali film, programmi televisivi, contenuti musicali, prodotti editoriali e pubblicità. In questo studio si è deciso di utilizzare una definizione più completa che include altri settori rilevanti importanti quali la produzione di software e la distribuzione di contenuti online.
- Le industrie creative secondarie forniscono ai consumatori prodotti e servizi creativi e realizzano prodotti che sono consumati in interdipendenza con i contenuti creativi. Queste industrie includono attività come la produzione e la vendita di hardware (TV, apparecchi per la riproduzione di musica, ecc.) e industrie generiche come il trasporti.

Come mostrato nelle Tabelle A e B, si ritiene che le industrie creative primarie attive nei 27 paesi dell'Unione Europea abbiano generato nel 2008 quasi 560 Mld€ in valore aggiunto al PIL. Questo contributo è pari a circa il 4,5% del PIL totale europeo per lo stesso anno. Il valore aggiunto del totale delle industrie creative (industrie creative primarie più industrie creative secondarie), anch'esso evidenziato nelle Tabelle A e B, è stato di circa 860 Mld€ nel 2008, per una quota stimata del PIL pari al 6,9%.

Le industrie creative rappresentano anche un numero significativo di posti di lavoro in tutta Europa. Come mostrato nella Tabella A, le industrie creative primarie dei 27 paesi dell'UE rappresentavano nel 2008 circa 8,5 milioni di posti di lavoro, pari al 3,8% della forza di lavoro totale in Europa. Il numero di lavoratori delle industrie creative prese nel loro complesso (industrie creative primarie più industrie creative secondarie) era di circa 14 milioni, pari ad una quota del 6,5% della forza lavoro totale dell'UE.

Tabella A – Peso economico delle industrie creative nei 27 stati UE (2008)

Industrie Creative	VALORE AGGIUNTO		OCCUPAZIONE	
	VA 2008 (Mld€)	% del VA UE	Posti di lavoro (milioni)	% occupazione UE
Primarie	558	4.5%	8.5	3.8%
Secondarie Interdipendenti	213	1.7%	4.2	1.9%
	Non dedicate	90	0.7%	1.7
TOTALE industrie creative	862	6.9%	14.4	6.5%

Fonte — analisi TERA Consultants

Tabella B – Peso economico delle industrie creative nei principali mercati europei (2008)

Industrie Creative	VALORE AGGIUNTO (MLD€)		POSTI DI LAVORO (MILIONI)	
	Primarie	Totale	Primarie	Totale
Totale 27 UE	558	862	8.5	14.4
GB	113	175	1.6	2.7
Francia	95	142	1.0	1.6
Germania	105	162	1.6	2.7
Italia	60	93	0.8	1.4
Spagna	40	62	0.7	1.2

Fonte — analisi TERA Consultants. Nota: il totale comprende le industrie creative primarie e secondarie

CAPITOLO 2

L'impatto della pirateria sulle industrie creative europee più colpite

Uno degli obiettivi principali di questo studio è di valutare le conseguenze economiche della pirateria, e soprattutto della pirateria digitale, sulle industrie creative. Questo studio concentra la sua attenzione sui mancati ricavi e sulla perdita di posti di lavoro subiti dalle industrie creative più colpite dalla pirateria, in particolare quelle che producono e distribuiscono film, serie TV, musica registrata e software. Lo studio misura anche le perdite in termini di vendite e posti di lavoro nei cinque principali mercati europei (Gran Bretagna, Francia, Germania, Italia e Spagna), che rappresentano collettivamente il 75% circa del PIL europeo del settore. Nel riunire i dati di questo studio, gli autori hanno fatto ampio ricorso ai dati relativi alla pirateria digitale. Nel caso dei mercati in cui la transizione all'intrattenimento digitale è meno avanzata, i dati riflettono la residua pirateria fisica.

La Tabella C mostra che nel 2008, a causa della pirateria, le industrie creative selezionate hanno subito perdite per circa 10 Mld€, e più di 185.000 posti di lavoro.

Tabella C – Perdite causate dalla pirateria in Europa alle industrie creative (2008)¹

	Mancati ricavi (Mld€)	Posti di lavoro perduti
Totale 27 UE	9.9	186 400
GB	1.4	39 000
Francia	1.7	31 400
Germania	1.2	34 000
Italia	1.4	22 400
Spagna	1.7	13 200

Fonte — analisi TERA Consultants

¹ Le perdite si riferiscono alle industrie della musica registrata, del cinema, della TV e del software. Per l'industria televisiva, la stima si limita alle serie TV.

CAPITOLO 3

L'impatto economico della pirateria in Europa entro il 2015

Nei prossimi anni, la crescente penetrazione della banda larga e il progressivo passaggio al digitale dei prodotti dell'industria creativa subiranno un'accelerazione, mentre la pirateria fisica rappresenterà una quota sempre più ridotta del fenomeno. Senza un intervento costante ed efficace, queste tendenze faciliteranno la continua espansione della pirateria digitale in Europa. Questo studio delinea due scenari sui possibili costi causati, fra oggi e il 2015, dal fenomeno della pirateria, basandosi in entrambi i casi sulle previsioni sul traffico Internet di Cisco System e ipotizzando che non venga presa alcuna misura per arginare la pirateria.

Nello Scenario 1, si ipotizza che la pirateria digitale cresca proporzionalmente al traffico di condivisione dei file (file-sharing), offrendo così uno scenario e una stima conservativa delle perdite. Dal 2008 al 2015, si prevede che il traffico di condivisione dei file in Europa cresca ad un tasso annuale di oltre il 18%. Se le perdite derivanti dalla pirateria digitale dovessero crescere a questo ritmo, il settore registrerebbe nel 2015 perdite nei settori di produzione musicale, film, serie TV e software per circa 32 Mld€ (Tabella D). In assenza di cambiamenti significativi nelle politiche governative, e considerata la crescita delle perdite legate alla pirateria su base annua, si prevede che i posti di lavoro perduti annualmente sia definitiva, con una conseguente scomparsa incrementale di posti di lavoro nel settore. Di conseguenza la perdita di posti di lavoro nella UE sarebbe di circa 610.000 unità entro il 2015, rispetto a una perdita di poco più di 185.000 nel 2008.

Tabella D – Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “file sharing”

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Mancati ricavi (Mld€)	10	12	15	19	22	26	30	32
Totale posti di lavoro perduti	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Fonte – analisi TERA Consultants

Nello Scenario 2, si ipotizza che la crescita della pirateria digitale segua invece i trend globali di traffico IP dei clienti in Europa (ad es., comunicazioni effettuate via Protocollo Internet). Questo scenario tiene conto sia dell'attività di streaming online, sia del file-sharing, offrendo così un'idea dell'impatto massimo della pirateria digitale.

Dal 2008 al 2015, si prevede che il traffico dei consumatori IP cresca ad un tasso superiore al 24%. Qualora la crescita della pirateria digitale in Europa dovesse allinearsi su questo dato, il settore registrerebbe nel 2015 perdite nei settori di produzione musicale, film, serie TV e software per circa 56 Mld€, rispetto ai circa 10 Mld€ del 2008. In assenza di cambiamenti significativi nelle politiche governative, e considerata la crescita delle perdite legate alla pirateria su base annua, si prevede che i posti di lavoro perduti annualmente divenga definitiva, con una conseguente scomparsa incrementale di posti di lavoro nel settore. Di conseguenza la perdita di posti di lavoro nella UE sarebbe di circa 1.200.000 di unità entro il 2015, rispetto a una perdita di poco più di 185.000 nel 2008 (Tabella E).

Tabella E – Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “Traffico consumatori IP”

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Mancati ricavi (Mld€)	10	13	17	24	32	40	48	56
Totale posti di lavoro perduti	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

Fonte – analisi TERA Consultants

TERA CONSULTANTS

Lo studio “Costruire un’economia digitale: l’importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell’UE” è stato condotto da TERA Consultants. TERA Consultants è una società di consulenza indipendente che fornisce servizi nel campo dell’ICT unendo la competenza di economisti e ingegneri. Patrice Geoffron, Professore di Economia alla Dauphine University di Parigi, ha diretto lo studio.
32 rue des Jeûneurs – 75002 Paris – Tél +33 (0) 1 55 04 87 10 - Fax: +33 (0) 1 53 40 85 15

La camera di commercio internazionale/BASCAP

Riconoscendo che la protezione della proprietà intellettuale è fondamentale per un’economia sana, la Camera di Commercio Internazionale ha creato BASCAP - Iniziativa per combattere la pirateria e la contraffazione. L’iniziativa e’ volta a diffondere informazioni sulle attività legate alla pirateria e alla contraffazione, nonché sul danno economico e sociale che ne deriva, e a promuovere un maggiore impegno da parte dei governi sul fronte del rispetto e della tutela dei diritti d’autore. Lo studio è stato commissionato dall’iniziativa BASCAP con l’obiettivo di promuovere lo sviluppo di metodologie per capire meglio la vitalità dell’industria creativa in Europa – e ciò che e’ a rischio.
www.iccwbo.org/bascap



An ICC initiative
BASCAP
Business Action to Stop
Counterfeiting and Piracy