

**STRESZCZENIE – marzec 2010**

# **W STRONĘ CYFROWEJ GOSPODARKI: JAK WAŻNE JEST RATOWANIE MIEJSC PRACY W SEKTORACH KREATYWNYCH UE**

TERA CONSULTANTS – STUDIUM ZOSTAŁO OPRACOWANE PRZEZ TERA CONSULTANTS, NIEZALEŻNĄ FIRMĘ DORADCZĄ Z SIEDZIBĄ W PARYŻU

Międzynarodowa Izba Handlowa/BASCAP – STUDIUM ZOSTAŁO OPRACOWANE NA ZLECENIE INICJATYWY BASCAP MIĘDZYNARODOWEJ IZBY HANDLOWEJ



## STRESZCZENIE

# W stronę cyfrowej gospodarki: jak ważne jest ratowanie miejsc pracy w sektorach kreatywnych UE

## 1. CELE STUDIUM

Produkcja i rozpowszechnianie utworów wyprodukowanych przez kreatywne sektory gospodarki, w tym filmów, muzyki, programów telewizyjnych i oprogramowania komputerowego, zostały uznane za mające pozytywny wpływ na wzrost gospodarczy i tworzenie miejsc pracy. Niestety w ciągu ostatniej dekady wynikiem gospodarczym sektorów odpowiedzialnych za powstawanie tych utworów coraz bardziej zagraża zjawisko piractwa cyfrowego (naruszenie praw autorskich do nośników cyfrowych).

Z tego powodu powstrzymanie narastającej fali cyfrowego piractwa powinno należeć do priorytetowych zadań osób odpowiedzialnych za kształtowanie polityki w Unii Europejskiej i w innych krajach. Aby jednakże móc podejmować decyzje w oparciu o gruntowną wiedzę, twórcy polityki powinni poznać zarówno wkład tych branż w gospodarkę, jak i ponoszone przez nie skutki cyfrowego piractwa straty.

W oparciu o wcześniejsze badania przeprowadzone w Unii Europejskiej próbowano już w przeszłości określić zakres sektora kreatywnego i zmierzyć jego wkład w gospodarkę. „W stronę cyfrowej gospodarki: jak ważne jest ratowanie miejsc pracy w sektorach kreatywnych UE.” jednakże jest pierwszym w UE studium mającym na celu zmierzenie zarówno wkładu sektorów kreatywnych w gospodarkę, jak i strat ekonomicznych spowodowanych piractwem, w tym przede wszystkim piractwem cyfrowym. Niniejsze studium od wcześniejszych odróżnia także dokładniejsze i bardziej kompleksowe zdefiniowanie sektorów kreatywnych w Europie, szersze od przyjętej w UE definicji sektorów kreatywnych *core* i uwzględniające także wkład w gospodarkę sektorów kreatywnych *non-core*. Sektory kreatywne *non-core* to te, które świadczą usługi na rzecz sektorów kreatywnych *core* lub są ich klientami, wskutek czego ich siła gospodarcza jest w znacznym stopniu uzależniona od sytuacji sektorów *core*. W studium skoncentrowano się przede wszystkim na skutkach piractwa cyfrowego, którym to mianem określa się różne formy piractwa wykorzystujące Internet, w tym wymianę plików za pośrednictwem sieci peer-to-peer (P2P). Zjawisko piractwa cyfrowego nasila się bardzo szybko i jest odpowiedzialne za największe szkody gospodarcze wyrządzane sektorom kreatywnym.

## 2. WYNIKI STUDIUM

**W studium skupiono się na trzech kwestiach:**

- 1) Jaki jest wkład sektorów kreatywnych w gospodarkę europejską wyrażony jako udział w PKB i ogólnej liczbie miejsc pracy?
- 2) Jakie są konsekwencje piractwa dla przychodów z handlu detalicznego i miejsc pracy?
- 3) Jak duże będą te straty w roku 2015 jeżeli nie zmieni się obecna polityka UE?

### **W wyniku przeprowadzonej analizy ustalono co następuje:**

- W roku 2008 sektory kreatywne w Unii Europejskiej, zgodnie z ich dokładniejszą i bardziej kompleksową definicją, wytworzyły 6,9% lub 860 miliardów EUR łącznego PKB Europy i dawały pracę 6,5% ogółu zatrudnionych, czyli 14 milionom osób.
- W roku 2008 sektory kreatywne Unii Europejskiej, które najsilniej odczuwają skutki piractwa (film, seriale telewizyjne, nagrania muzyczne i oprogramowanie), straciły przychody detaliczne w wysokości 10 miliardów EUR oraz zlikwidowały 185.000 miejsc pracy wskutek piractwa, głównie cyfrowego.
- Na podstawie obecnych prognoz i zakładając, że prowadzona polityka nie zmieni się w istotny sposób, sektory kreatywne Unii Europejskiej mogą spodziewać się łącznie utraty 240 miliardów EUR przychodów do roku 2015, co spowoduje z kolei zniknięcie 1,2 miliona miejsc pracy do roku 2015.

### **3. METODOLOGIA**

Niniejsze studium TERA Consultants opiera się na szerokiej gamie wcześniejszych badań i wyników sondaży. W celu zmierzenia wkładu sektorów kreatywnych do gospodarki UE w studium uwzględniono wyniki badań i dane statystyczne opracowane przez lub na zlecenie państw członkowskich UE, Komisję Europejską i Światową Organizację Własności Intelektualnej (*World Intellectual Property Organization, WIPO*).

Aby oszacować wpływ piractwa na najbardziej zagrożone sektory kreatywne (nagrania muzyczne, film, seriale telewizyjne i oprogramowanie), w studium przeanalizowano i uwzględniono wyniki przeprowadzonych na pięciu największych rynkach Europy (brytyjskim, francuskim, niemieckim, włoskim i hiszpańskim) badań w rozbiciu na poszczególne kraje i branże. Gromadząc dane do studium jego autorzy korzystali przede wszystkim z danych dotyczących piractwa cyfrowego. W przypadku rynków, na których proces przechodzenia na cyfrowe formy rozrywki jest mniej zaawansowany, dane uwzględniają także mające charakter rezydualny zjawisko piractwa fizycznego. W studium nie dokonano kwantyfikacji strat bezpośrednich doświadczanych przez wszystkie sektory kreatywne. Na przykład, przytoczone w nim dane o szacunkowych stratach nie uwzględniają łącznych strat ponoszonych wskutek piractwa przez nadawców telewizyjnych w zakresie transmisji sportowych i innych posiadaczy praw do wydarzeń sportowych w UE.

Aby ocenić przyszłe skutki piractwa cyfrowego w Europie przeanalizowano prognozy penetracji rynku szerokopasmowego dostępu do Internetu oraz prognozy Cisco Systems dotyczące ruchu w europejskim Internecie. Prognozy te zestawiono z własnymi szacunkami TERA w zakresie skutków piractwa na dzień dzisiejszy.

## ROZDZIAŁ 1

### Wkład sektorów kreatywnych w gospodarkę europejską

Wkład sektorów kreatywnych w gospodarkę można wyrazić jako wartość dodaną do produktu krajowego brutto (PKB) i jako liczbę osób, którym dają one zatrudnienie.

W odróżnieniu od wcześniejszych badań w tej dziedzinie, w tym studium uwzględniono szerszą, bardziej kompleksową definicję „sektorów kreatywnych *core*” oraz dodano pojęcie „sektorów kreatywnych *non-core*” w celu nakreślenia pełniejszego obrazu sektorów kreatywnych Europy:

- Sektory kreatywne *core* zostały określone we wcześniejszych badaniach opracowanych na zlecenie Komisji Europejskiej. Obejmują one wytwórców i dystrybutorów produktów kreatywnych, w tym filmów, programów telewizyjnych, muzyki, wydawnictw i reklam. Wykorzystana w niniejszym badaniu bardziej kompleksowa definicja obejmuje także inne odpowiednie sektory, takie jak oprogramowanie i rozpowszechnianie treści online.
- Sektory kreatywne *non-core* zajmują się przekazywaniem kreatywnych towarów i usług do konsumentów i wytwarzaniem produktów, których konsumpcja zależy od towarów kreatywnych. Obejmują one takie rodzaje działalności jak wytwarzanie i sprzedaż sprzętu (telewizorów, odtwarzaczy muzyki, itp.), a także sektory świadczące usługi na rzecz rozmaitych branż, np. transport.

Jak wskazano w Tabelach A i B, wygenerowana przez sektory kreatywne *core* 27 krajów Unii Europejskiej wartość dodana do PKB w roku 2008 szacowana jest na prawie 560 miliardów EUR. Stanowiła ona około 4,5% łącznego PKB Europy w tym roku. Wartość dodana przez wszystkie sektory kreatywne (sektory kreatywne *core* i *non-core* łącznie), także wskazana w Tabelach A i B, wyniosła w roku 2008 około 860 miliardów EUR, co można oszacować jako 6,9% udział w PKB.

Sektory kreatywne dają także zatrudnienie znacznej liczbie osób w całej Europie. Jak wynika z Tabeli A, łączne zatrudnienie w sektorach kreatywnych *core* w 27 krajach UE w 2008 roku szacowane jest na 8,5 miliona osób, co stanowi 3,8% łącznej siły roboczej w Europie. Sektory kreatywne ogółem (sektory kreatywne *core* i *non-core* łącznie) zatrudniały łącznie około 14 milionów osób, czyli 6,5% całkowitej siły roboczej UE.

**Tabela A – Znaczenie gospodarcze sektorów kreatywnych w 27 krajach UE (2008)**

Sektory kreatywne	WARTOŚĆ DODANA		ZATRUDNIENIE	
	2008 (w mrd. EUR)	jako % PKB	Miejsca pracy (w mln.)	jako % zatrudnienia w UE
<i>Core</i>	558	4,5%	8,5	3,8%
Zależne	213	1,7%	4,2	1,9%
Świadczące usługi również na rzecz innych branż	90	0,7%	1,7	0,8%
<b>Sektory kreatywne OGÓLEM</b>	<b>862</b>	<b>6,9%</b>	<b>14,4</b>	<b>6,5%</b>

Źródło: analiza TERA Consultants

**Tabela B – Znaczenie gospodarcze sektorów kreatywnych na największych rynkach Europy (2008)**

Sektory kreatywne	WARTOŚĆ DODANA (W MRD. EUR)		MIEJSCA PRACY (W MLN.)	
	<i>Core</i>	Ogółem	<i>Core</i>	Ogółem
<b>EU 27 ogółem</b>	<b>558</b>	<b>862</b>	<b>8,5</b>	<b>14,4</b>
Wlk. Brytania	113	175	1,6	2,7
Francja	95	142	1,0	1,6
Niemcy	105	162	1,6	2,7
Włochy	60	93	0,8	1,4
Hiszpania	40	62	0,7	1,2

*Źródło: analiza TERA Consultants Uwaga: 'ogółem' uwzględnia sektory kreatywne zarówno core i non-core*

## ROZDZIAŁ 2

### Wpływ piractwa na najbardziej narażone sektory kreatywne w Europie

Jednym z najważniejszych celów studium jest oszacowanie skutków gospodarczych piractwa, przede wszystkim cyfrowego, dla sektorów kreatywnych.

W niniejszym badaniu skupiono się na przychodach z handlu detalicznego i utracie miejsc pracy doświadczanych przez te sektory kreatywne, które najdotkliwiej odczuwają wpływ piractwa, mianowicie producentów i dystrybutorów filmów, seriali telewizyjnych, nagrań muzycznych i oprogramowania. Zbadano także wpływ na handel detaliczny i utratę miejsc pracy na pięciu największych rynkach w Europie (brytyjskim, francuskim, niemieckim, włoskim i hiszpańskim), które łącznie odpowiadają za 75% europejskiego PKB. Gromadząc dane do studium jego autorzy korzystali przede wszystkim z danych dotyczących piractwa cyfrowego. W przypadku rynków, na których proces przechodzenia na cyfrowe formy rozrywki jest mniej zaawansowany, dane uwzględniają także mające charakter rezydualny zjawisko piractwa fizycznego.

W Tabeli C wykazano, że wskutek piractwa w roku 2008 wybrane sektory kreatywne w Europie straciły około 10 miliardów EUR i ponad 185.000 miejsc pracy.

**Tabela C – Spowodowane piractwem straty sektorów kreatywnych w Europie (2008)<sup>1</sup>.**

	<b>Straty w handlu detalicznym (w mrd. EUR)</b>	<b>Utrata miejsc pracy</b>
<b>EU 27 ogółem</b>	<b>9,9</b>	<b>186 400</b>
Wlk. Brytania	1,4	39 000
Francja	1,7	31 400
Niemcy	1,2	34 000
Włochy	1,4	22 400
Hiszpania	1,7	13 200

*Źródło: analiza TERA Consultants*

<sup>1</sup> **Straty dotyczą branż nagrań muzycznych, filmowej, telewizyjnej i oprogramowania.**  
*W przypadku telewizji szacunki uwzględniają jedynie serie telewizyjne*

## ROZDZIAŁ 3

### Wpływ gospodarczy piractwa w Europie w roku 2015

W najbliższych latach penetracja szerokopasmowego dostępu do Internetu i cyfryzacja produktów sektorów kreatywnych nabrają jeszcze większego przyspieszenia, podczas gdy piractwo fizyczne będzie miało coraz mniejszy udział w ogólnym obrazie zjawiska.

Bez konsekwentnego i skutecznego przeciwdziałania tendencje te ułatwią nieustanną ekspansję piractwa cyfrowego w Europie. W niniejszym studium przedstawiono dwa scenariusze szacunkowych strat spowodowanych piractwem do roku 2015. Oba opierają się na prognozach ruchu w Internecie Cisco Systems i zakładają, że nie zostaną podjęte żadne działania wymierzone w zjawisko piractwa.

W scenariuszu 1 założono, że aktywność w dziedzinie piractwa cyfrowego będzie wzrastać proporcjonalnie do ruchu w zakresie wymiany plików, co dało konserwatywny szacunek strat. Oczekuje się, że ruch w zakresie wymiany plików w Europie będzie rósł w tempie ponad 18% rocznie w latach od 2008 do 2015. Gdyby straty spowodowane piractwem cyfrowym miały rosnąć w tym samym tempie, w roku 2015 wyniosłyby już około 32 mrd. EUR (Tabela D) w formie utraconych przychodów z tytułu nagrań muzycznych, filmów, seriali telewizyjnych i oprogramowania. Bez istotnych zmian w polityce na szczeblu rządowym i zakładając rokrocznie rosnące straty z tytułu piractwa, należy przyjąć, że raz utracone miejsca pracy już nie powrócą, a zjawisko to będzie się w sektorze stale nasilać. Oznacza to, że liczba utraconych miejsc pracy w UE sięgnie 610.000 w roku 2015, wobec nieco ponad 185.000 w roku 2008.

**Tabela D – Straty spowodowane piractwem w Europie w latach 2008-2015, scenariusz oparty na trendach w zakresie wymiany plików**

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Straty w handlu detalicznym (w mrd. EUR)	10	12	15	19	22	26	30	32
Utrata miejsc pracy narastająco	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

*Źródło: analiza TERA Consultants*

W scenariuszu 2 założono, że wzrost piractwa cyfrowego będzie współmierny do globalnych trendów w zakresie ruchu IP w Europie (tzn. komunikacji za pośrednictwem Protokołu Internetowego). W scenariuszu tym uwzględniono zarówno ruch w zakresie przekazów strumieniowych online, jak i wymiany plików, co dało górną granicę wpływu piractwa cyfrowego.

Oczekuje się, że ruch IP generowany przez konsumentów będzie rósł w tempie ponad 24% w latach od 2008 do 2015. Jeżeli piractwo cyfrowe w Europie miało by rozwijać się w trym samym tempie, w roku 2015 wyniosłyby już około 56 mrd. EUR w formie utraconych przychodów z tytułu nagrań muzycznych, filmów, seriali telewizyjnych i oprogramowania, wobec około 10 mrd. EUR w 2008 roku. Bez istotnych zmian w polityce na szczeblu rządowym i zakładając rokrocznie rosnące straty z tytułu piractwa, należy przyjąć, że raz utracone miejsca pracy już nie powrócą, a zjawisko to będzie się w sektorze stale nasilać.

Oznacza to, że liczba utraconych miejsc pracy w UE sięgnie 1,2 miliona w roku 2015, wobec nieco ponad 185.000 w roku 2008 (Tabela E).

**Tabela E – Straty spowodowane piractwem w Europie w latach 2008-2015, scenariusz oparty na trendach w zakresie ruchu IP generowanego przez konsumentów**

	<b>2008</b>	<b>2009</b>	<b>2010</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>
Straty w handlu detalicznym (w mrd. EUR)	10	13	17	24	32	40	48	56
Utrata miejsc pracy narastająco	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

*Źródło: analiza TERA Consultants*



#### O TERA CONSULTANTS

Badanie „W stronę cyfrowej gospodarki: jak ważne jest ratowanie miejsc pracy w sektorach kreatywnych UE” zostało opracowane przez TERA CONSULTANTS. TERA CONSULTANTS jest niezależną firmą doradczą świadczącą usługi w dziedzinie ICT i łączącą specjalistyczną wiedzę ekonomistów i inżynierów. Opracowanie analizy nadzorował Patrice Geoffron, profesor ekonomii na Uniwersytecie Paris-Dauphine.

32 rue des Jeûneurs - 75002 Paris - Tél+33 (0) 1 55 048710 - Fax: +33 (0) 153 40 85 15

#### O Międzynarodowej Izbie Handlowej/BASCAP

Uznając, że ochrona praw własności intelektualnej ma kardynalne znaczenie dla zdrowia całej gospodarki Międzynarodowa Izba Handlowa (ICC) utworzyła BASCAP - Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy - w celu propagowania wiedzy o działalności w zakresie podróbek i piractwa oraz związanych z tymi zjawiskami stratami gospodarczymi i społecznymi oraz wezwania rządów do energiczniejszego działania na rzecz przestrzegania i ochrony praw własności intelektualnej. Badanie powstało na zlecenie inicjatywy BASCAP w celu propagowania rozwoju metodologii badań pozwalających na lepsze zrozumienie wagi sektorów kreatywnych w Europie oraz ryzyka, na jakie jesteśmy narażeni. [www.iccwbo.org/bascap](http://www.iccwbo.org/bascap).

