

RESUMEN – Marzo 2010

CONSTRUYENDO LA ECONOMÍA DIGITAL : LA IMPORTANCIA DE LA DEFENSA DEL EMPLEO EN LAS INDUSTRIAS CREATIVAS DE LA UNIÓN EUROPEA.

TERA CONSULTANTS – EL ESTUDIO FUE REALIZADO POR TERA CONSULTANTS, UNA CONSULTARÍA INDEPENDIENTE CON SEDE EN PARÍS.

Cámara de Comercio Internacional / BASCAP – EL ESTUDIO FUE COMISIONADO POR LA INICIATIVA BASCAP DE LA CÁMARA DE COMERCIO INTERNACIONAL.



RESUMEN

Construyendo la economía digital: La importancia de la defensa del empleo en las industrias creativas de la Unión Europea.

1. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Está demostrado que la producción y la distribución de obras de las industrias creativas, como películas, música, programas de televisión y software, tienen un efecto positivo en el crecimiento económico y el fomento del empleo. Por desgracia, en la última década la piratería digital (violación de los derechos de autor de contenidos digitales) ha amenazado cada vez más los resultados económicos de las industrias productoras de estas obras creativas.

En consecuencia, frenar la creciente oleada de piratería digital debería encabezar la lista de prioridades de los responsables políticos, tanto en la Unión Europea como en el resto del mundo. No obstante, la adopción de medidas correctas en este ámbito, requiere de un conocimiento preciso del peso económico de estas industrias y de las pérdidas generadas por la piratería digital.

En la Unión Europea, estudios previos han tratado de definir el alcance del sector creativo y medir su aportación económica. Sin embargo, Construyendo la economía digital: La importancia de la defensa del empleo en las industrias creativas de la UE es el primer estudio de ámbito europeo que mide tanto las aportaciones económicas de las industrias creativas como las pérdidas económicas derivadas de la piratería, principalmente de la piratería digital. Este estudio también difiere de trabajos previos empleando una definición exhaustiva de las industrias creativas en Europa, una que amplía la definición de la UE de industrias creativas primarias para incluir también las aportaciones de las industrias creativas secundarias. Estas industrias creativas secundarias son tanto proveedoras como clientes de las industrias creativas primarias, y su fortaleza económica depende en gran medida de estas. El estudio se centra principalmente en los efectos de la piratería digital, que hace referencia a varios tipos de piratería en Internet, incluidas las redes de intercambio de archivos peer-to-peer (P2P). La piratería digital está creciendo rápidamente y es la responsable de la mayor parte de las pérdidas económicas que sufren las industrias creativas.

2. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO

El estudio se articula en torno a tres preguntas:

- 1) ¿Cuál es la aportación de las industrias creativas a la economía europea en relación al PIB y al empleo?
- 2) ¿Cuáles son las consecuencias de la piratería para el comercio minorista y el empleo?
- 3) Si las políticas actuales en la UE no cambian, ¿a cuánto ascenderán estas pérdidas en 2015?

El análisis extrajo las siguientes conclusiones:

- En 2008 las industrias creativas de la Unión Europea, basándonos en la definición exhaustiva, aportaron un 6,9% —unos 860.000 millones de euros— al total del PIB europeo y representaron un 6,5% del total de la población activa, aproximadamente 14 millones de trabajadores.
- En 2008 las industrias creativas de la Unión Europea más afectadas por la piratería (cine, series de televisión, grabaciones musicales y software) experimentaron una disminución de ingresos para el comercio minorista por valor de 10.000 millones de euros y una destrucción de más de 185.000 puestos de trabajo debido a la piratería, principalmente en su vertiente digital.
- Basándonos en las actuales previsiones y en el supuesto de no producirse cambios normativos importantes, las industrias creativas de la Unión Europea podrían llegar a perder hasta 240.000 millones de euros y un total de 1,2 millones de puestos de trabajo de aquí a 2015.

3. METODOLOGÍA

Este estudio, realizado por TERA Consultants, parte de una serie de estudios y resultados de encuestas anteriores. Para medir las aportaciones de las industrias creativas a la economía de la UE, este estudio toma como fuentes, datos estadísticos y trabajos elaborados o auspiciados por Estados Miembros de la UE, la Comisión Europea y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

Para calcular el impacto de la piratería en las industrias creativas más vulnerables (grabaciones musicales, cine, series de televisión y software), el estudio analiza e integra resultados de encuestas específicas para cada país y sector en los cinco mayores mercados de Europa (Reino Unido, Francia, Alemania, Italia y España). A la hora de recopilar los datos para este estudio, los autores se apoyaron principalmente en cifras relativas a la piratería digital. En el caso de aquellos mercados en los que la transición al ocio digital está menos avanzada, los datos también incluyen la piratería física residual. Este estudio no cuantifica las pérdidas directas que afectan a todas las industrias creativas. Por ejemplo, las pérdidas aquí calculadas omiten las pérdidas totales derivadas de la piratería sufridas por canales de televisión y titulares de derechos deportivos en toda la UE.

Para calcular los futuros efectos de la piratería digital en Europa, el estudio analiza las previsiones de la industria sobre la penetración de la banda ancha y las previsiones de Cisco Systems sobre el tráfico de Internet en Europa. Estas previsiones se combinan con los cálculos realizados por TERA en relación a los efectos actuales de la piratería.

CAPÍTULO 1

La aportación de las industrias creativas a la economía europea

Las aportaciones económicas de las industrias creativas se miden por el valor que añaden al Producto Interior Bruto (PIB) y por el volumen de empleo que genera.

A diferencia de trabajos previos en este campo, este estudio combina una definición más amplia de las “industrias creativas primarias” y añade las “industrias creativas secundarias” para dar una visión más completa de las industrias creativas en Europa:

- Las industrias creativas primarias han sido identificadas en estudios previos encargados por la Comisión Europea. Estas industrias primarias fabrican y distribuyen productos creativos (cine, televisión, música, edición y publicidad). La definición más completa empleada en este estudio incluye sectores relevantes como el software y la distribución de contenidos por Internet.
- Las industrias creativas secundarias/ relacionadas, comercializan artículos y servicios creativos a los consumidores y elaboran productos que son interdependientes y se consumen junto a dichos artículos y servicios. Estas industrias incluyen actividades como la fabricación y venta de equipos (televisores, aparatos de reproducción de música, etc.) y sectores que no trabajan en exclusiva para dichas industrias, como el transporte.

Tal y como reflejan las Tablas A y B, se calcula que las industrias creativas primarias en los 27 países de la Unión Europea generaron casi 560.000 millones de euros de valor añadido al PIB en 2008. Esta aportación representó aproximadamente un 4,5% del total del PIB europeo en el mismo año. El valor añadido por el total de las industrias creativas (industrias creativas primarias e industrias creativas secundarias), también reflejado en las Tablas A y B, fue de aproximadamente 860.000 millones de euros en 2008, es decir, alrededor de un 6,9% del PIB.

Las industrias creativas también suponen un considerable volumen de empleo en toda Europa. Tal y como muestra la Tabla A, los puestos de trabajo de las industrias creativas primarias en los 27 países de la UE ascendían a unos 8,5 millones en 2008, un 3,8% del total de la población activa europea. El total de trabajadores que emplearon las industrias creativas (industrias creativas primarias más industrias creativas secundarias) fue aproximadamente de 14 millones, un 6,5% del total de la población activa europea.

Tabla A – Peso económico de las industrias creativas en la UE-27 (2008)

Industrias Creativas	VALOR AÑADIDO		EMPLEO	
	VA 2008 (millones de €)	% del VA de la UE	Puestos de tra- bajo (millones)	% del empleo en la UE
Primarias	558 000	4.5%	8.5	3.8%
Secundarias Interdependientes	213 000	1.7%	4.2	1.9%
	No exclusivas	90 000	0.7%	1.7
TOTAL industrias creativas	862 000	6.9%	14.4	6.5%

Fuente — Análisis de TERA Consultants.

Tabla B – Peso económico de las industrias creativas en los principales mercados europeos (2008)

Industrias Creativas	VALOR AÑADIDO (MILLONES €)		EMPLEO (MILLONES)	
	Primarias	Total	Primarias	Total
Total EU 27	558 000	862 000	8.5	14.4
Reino Unido	113 000	175 000	1.6	2.7
Francia	95 000	142 000	1.0	1.6
Alemania	105 000	162 000	1.6	2.7
Italia	60 000	93 000	0.8	1.4
España	40 000	62 000	0.7	1.2

Fuente — Análisis de TERA Consultants. Nota: El total incluye industrias creativas primarias y relacionadas/secundarias.

El impacto de la piratería en las industrias creativas más afectadas en Europa

Uno de los objetivos principales del estudio consiste en evaluar las consecuencias económicas de la piratería en las industrias creativas (principalmente la piratería digital).

Este estudio se centra en las pérdidas de ingresos por comercio minorista y la destrucción de empleo en las industrias creativas más afectadas por la piratería, especialmente aquellas que producen y distribuyen películas, series de televisión, grabaciones musicales y software. El estudio también evalúa las pérdidas de ingresos por comercio minorista y la destrucción de empleo en los cinco mayores mercados de la UE (Reino Unido, Francia, Alemania, Italia y España), que colectivamente representan aproximadamente el 75% del PIB europeo. A la hora de recopilar los datos para este estudio, los autores se apoyaron principalmente en datos relativos a la piratería digital. En el caso de aquellos mercados en los que la transición al ocio digital está menos avanzada, los datos también incluyen la piratería física residual.

La Tabla C muestra que en 2008 se perdieron en Europa en torno a 10.000 millones de euros y más de 185.000 puestos de trabajo en las industrias creativas, a causa de la piratería.

Tabla C – Pérdidas derivadas de la piratería en Europa en las industrias creativas (2008)¹



Pérdidas derivadas de la piratería en Europa en las industrias creativas (2008)		

¹ Las pérdidas hacen referencia a los sectores de grabaciones musicales, cine, televisión y software. Para el sector de la televisión, la evaluación se limita a las series.

CAPÍTULO 3

El impacto económico de la piratería en Europa en 2015

En los próximos años se acelerará el crecimiento de la penetración de la banda ancha y la digitalización de los productos de las industrias creativas, mientras que la piratería física representará una parte cada vez menor de la piratería total. Sin una acción eficaz y permanente, estas tendencias facilitarán la continua expansión de la piratería digital en Europa. Este estudio presenta dos hipótesis de cálculo para prever las pérdidas provocadas por la piratería hasta 2015, ambas basadas en las previsiones de tráfico de Internet de Cisco Systems y suponiendo que no se tome ninguna medida para hacer frente al problema de la piratería.

La primera hipótesis presupone que la piratería digital crecerá a la par que el tráfico de intercambio de archivos, lo que se traduce en un cálculo conservador de las pérdidas. De 2008 a 2015, se espera que el tráfico de intercambio de archivos en Europa crezca a un ritmo anual del 18%. En consecuencia, si las pérdidas derivadas de la piratería digital crecieran a este ritmo, las pérdidas de ingresos por grabaciones musicales, cine, series de televisión y software serían de unos 32.000 millones en 2015 (Tabla D). Si no se producen cambios importantes en las políticas gubernamentales y teniendo en cuenta el aumento interanual de la piratería, los empleos destruidos en un año no se volverían a crear, lo cual daría como resultado un incremento de pérdidas de puestos de trabajo en el sector. Esto significa que la destrucción de empleo en la UE alcanzará los 610.000 puestos de trabajo en 2015, una diferencia considerable con respecto a los poco más de 185.000 en 2008.

Tabla D – Pérdidas derivadas de la piratería en Europa de 2008 a 2015: Hipótesis basada en la tendencia del intercambio de archivos

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Pérdidas por comercio minorista (millones de €)	10 000	12 000	15 000	19 000	22 000	26 000	30 000	32 000
Pérdidas acumuladas de puestos de trabajo	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Fuente — análisis de TERA Consultants

La hipótesis 2 parte de la base de que el crecimiento de la piratería digital seguirá las tendencias mundiales de tráfico IP en el segmento de consumidores en Europa (p. ej. comunicación a través de IP). Esta hipótesis incluye el streaming y el intercambio de archivos, lo que ayuda a fijar un tope para el impacto de la piratería digital.

De 2008 a 2015, se espera que el tráfico IP en el segmento de consumidores crezca a un ritmo del 24%. Si la piratería digital en Europa reflejara esta tasa de crecimiento, el resultado serían pérdidas en las industrias de las grabaciones musicales, el cine, la televisión y el software de 56.000 millones en 2015, frente a aproximadamente 10.000 millones en 2008. Si no se producen cambios importantes en las políticas gubernamentales y teniendo en cuenta el aumento interanual de la piratería, los empleos destruidos en un año no se volverían a crear, lo cual daría como resultado un incremento de pérdidas de puestos de trabajo en el sector. Esto significa que la destrucción de empleo en la UE alcanzará los 1,2 millones de puestos de trabajo en 2015, frente a poco más de 185.000 en 2008 (Tabla E).

Tabla E – Pérdidas derivadas de la piratería en Europa de 2008 a 2015: Hipótesis basada en la tendencia del tráfico IP en el segmento de consumidores

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Pérdidas por comercio minorista (millones de €)	10 000	13 000	17 000	24 000	32 000	40 000	48 000	56 000
Pérdidas acumuladas de puestos de trabajo	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

Fuente — análisis de TERA Consultants

TERA CONSULTANTS

El estudio “Construyendo la economía digital : La importancia de la defensa del empleo en las industrias creativas de la Unión Europea” fue realizado por TERA Consultants. TERA Consultants es una consultoría independiente que proporciona servicios en el ámbito de las TIC y combinan la experiencia de economistas y de ingenieros. Patrice Geoffron, Profesor de Economía en la Universidad Paris-Dauphine, ha dirigido el estudio. 32 rue des Jeûneurs – 75002 Paris – Tél +33 (0) 1 55 04 87 10 - Fax: +33 (0) 1 53 40 85 15

La Cámara de Comercio Internacional / BASCAP

Reconociendo que la protección de los derechos de propiedad intelectual es vital para una economía sana, la Cámara de Comercio Internacional (CCI), creó BASCAP - Acción Empresarial para Detener la Falsificación y la Piratería - para aumentar la toma de conciencia sobre la falsificación, la piratería y los daños económicos y sociales asociados, y pedir un mayor compromiso de los gobiernos en la aplicación y protección de los derechos de propiedad intelectual. El estudio fue comisionado por la iniciativa BASCAP con el objetivo de avanzar en el desarrollo de metodologías para comprender mejor la vitalidad de las industrias creativas en Europa - y lo que está en riesgo.
www.iccwbo.org/bascap

An ICC initiative
BASCAP
Business Action to Stop
Counterfeiting and Piracy