

RÉSUMÉ - Septembre 2014

CONTRIBUTION DES INDUSTRIES CRÉATIVES À L'ÉCONOMIE DE L'UE EN TERMES DE PIB ET D'EMPLOI

ÉVOLUTION 2008-2011

RÉSUMÉ

Contribution des industries créatives à l'économie de l'UE en termes de PIB et d'emploi

Cette étude est la seconde publiée par TERA Consultants aux fins de :

- **mesurer la contribution économique des industries créatives à l'économie de l'Union européenne ;**
- **analyser l'évolution de la contribution des industries créatives à la valeur ajoutée et à l'emploi en Europe.**

La première étude, intitulée *Promouvoir l'économie numérique : l'enjeu de l'emploi dans les industries créatives de l'UE*, a été publiée en mars 2010 et s'appuyait sur les données statistiques de 2008.

Cette étude diffère des travaux déjà publiés par sa définition plus précise et plus complète du périmètre des industries créatives européennes. Ainsi elle élargit la définition des industries créatives dites « centrales » au sens de l'UE, en intégrant dans l'analyse les industries créatives dites « périphériques ». Ces dernières correspondent en amont aux fournisseurs et, en aval, aux clients (distributeurs-diffuseurs) des industries créatives centrales. Cette approche de « filière » permet de mieux mesurer l'ampleur réelle des industries créatives dans l'économie. Afin de mesurer la contribution économique des industries créatives à l'économie de l'UE en termes d'emplois et au produit intérieur brut (PIB), l'étude s'appuie sur des travaux de recherche et sur des statistiques produits ou financés par des États membres de l'UE, par la Commission européenne et par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI), qui divisent les industries fortement génératrices de droits d'auteur en quatre grandes catégories : centrales, interdépendantes, partielles et connexes (non spécifiques à un secteur).

À partir de cette typologie et des chiffres de 2008, la première étude concluait :

- **en 2008**, les industries créatives centrales des 27 pays de l'Union européenne contribuaient pour **558 milliards d'euros à la valeur ajoutée du PIB de l'union européenne**, soit environ **4,5 %** ;
- la valeur ajoutée produite par l'ensemble des industries créatives (centrales et périphériques) représentait quelque **862 milliards d'euros en 2008**, soit **une part du PIB estimée à 6,9 %** ;
- les industries créatives sont également à l'origine d'un grand nombre d'emplois dans toute l'Europe, puisqu'elles comptaient environ **8,5 millions d'emplois** équivalents plein temps dans les 27 pays de l'UE en 2008, soit **3,8 % de l'ensemble des emplois de l'union européenne** ;
- l'ensemble des industries créatives (centrales et périphériques) concentrait quelque **14,4 millions d'emplois**, soit **6,5 % de la main-d'œuvre totale de l'UE**.

La nouvelle étude actualise l'évaluation de la contribution économique des industries créatives de l'UE en termes de PIB et d'emploi pour la période de 2008 à 2011, les statistiques Eurostat de cette dernière année étant disponibles depuis fin 2013.

Au cours de cette période, les pays de l'UE ont affronté une crise économique et financière majeure. Dans le même temps, l'utilisation des médias numériques n'a cessé de croître, ce qui a permis aux industries créatives d'initier de nouveaux modèles économiques, comme les plates-formes de musique en ligne ou la vidéo à la demande.

Face à ces mutations, la réglementation n'a pas évolué de manière significative, en particulier dans le domaine critique de la lutte contre le piratage, que ce soit à l'échelle de l'UE ou dans ses plus grands pays, à l'exception de la France, où un système de réponse graduée a été rendu opérationnel par la création de la haute autorité HADOPI.

Au Royaume-Uni et en Espagne, l'adoption de nouvelles lois – respectivement « DEA » et « SINDE » – n'a pas eu de suites réelles et concrètes à ce jour, bien que votées en 2010 et en 2011.

Dans le même temps, les plates-formes de musique et de vidéo en ligne se sont développées dans toute l'Europe, pour offrir à tous les citoyens et consommateurs européens un large éventail d'accès légaux à un répertoire de plus en plus étoffé, à un prix compétitif et abordable.

L'analyse fait ressortir les éléments suivants :

- en 2011, les industries créatives des 27 pays de l'Union européenne ont dégagé **558 milliards d'euros de valeur ajoutée au PIB**, soit environ **4,4 % du PIB européen total** ;
- la valeur ajoutée de l'ensemble des industries créatives (centrales et périphériques) s'élève à environ **860 milliards d'euros**, soit **6,8 % du PIB** ;
- les industries créatives assurent quelque **8,3 millions d'emplois** (équivalent temps plein), soit **3,8 % de la main-d'œuvre européenne totale** ;
- l'ensemble des industries créatives (centrales et périphériques) emploie **14,0 millions de personnes**, soit **6,5 % du total de la main-d'œuvre européenne**.

Tableau 1 : Poids économique des industries créatives dans les 27 pays membres de l'UE (2011)

Industries créatives	VALEUR AJOUTÉE			EMPLOI		
	VA 2011 (Mds €)	% de variation 2008-2011	% de la VA de l'UE	Emplois (millions)	% de variation 2008-2011	% de l'emploi de l'UE
Centrales	558	-0,07 %	4,40 %	8,3	-2,33 %	3,82 %
Interdépendantes	211	-1,18 %	1,67 %	4,0	-3,88 %	1,86 %
Activités connexes	91	0,58 %	0,72 %	1,7	-1,19 %	0,78 %
TOTAL Industries créatives	860	-0,28 %	6,79 %	14,0	-2,65 %	6,47 %

Source – analyse TERA Consultants, 2013

Note : la volonté de présenter des chiffres ronds entraîne parfois des arrondis dans l'addition des montants

Tableau 2 : Variation de la valeur ajoutée et de l'emploi entre 2008 et 2011

Industries créatives	VARIATION DE LA VALEUR AJOUTÉE DE 2008 À 2011		VARIATION DE L'EMPLOI DE 2008 À 2011	
	Milliards d'euros	% de croissance	Millions d'emplois	% de croissance
Centrales	0,0	0,0 %	-0,2	-2,4 %
Interdépendantes	-2,0	-0,9 %	-0,2	-4,8 %
Activités connexes	1,0	1,1 %	0	0,0 %
TOTAL Industries créatives	-2,0	-0,2 %	-0,4	-2,8 %

Source – analyse TERA Consultants, 2013

En terme de valeur ajoutée, la contribution des industries créatives à l'économie européenne s'est maintenue entre 2008 et 2011. Toutefois, la stabilité d'ensemble masque d'importantes disparités d'un sous-groupe à l'autre, qui peuvent s'expliquer par la grande variété des moteurs de croissance sous-jacents.

- Au sein des industries créatives centrales, on constate un déclin de toutes les activités à l'exception de la télévision et de la production cinématographique. À l'inverse, les activités liées aux TIC dans cette catégorie centrale enregistrent une croissance notable, essentiellement tirée par les activités de développement web, d'hébergement et de traitement de données, ainsi que de programmation de logiciels.
- Le groupe des activités interdépendantes, qui englobe principalement les activités de commercialisation, a connu une érosion limitée qui peut s'expliquer par la baisse plus généralisée du secteur de la distribution physique, du moins en Europe occidentale.
- Enfin, le sous-groupe des activités connexes a enregistré une progression modeste entre 2008 et 2011, en ligne avec la stabilité globale du secteur des télécommunications en Europe.

Pour tous les secteurs, la contribution économique des industries créatives s'est avérée moins marquée en termes de création d'emplois que de part du PIB.

- La tendance générale a plutôt été à la destruction d'emplois dans la majorité des sous-groupes, en particulier pour les activités centrales traditionnelles, qui ont connu un phénomène de disparition de postes particulièrement sensible.
- Les tendances divergentes de la croissance de l'emploi et du PIB illustrent une mutation du système productif des industries créatives, qui s'appuie davantage sur le capital (notamment les investissements dans les TIC) que sur le travail.

Outre la situation à l'échelle de toute l'Europe, l'étude comporte une estimation de la contribution des industries créatives à l'économie des cinq principaux pays de l'Union (Royaume-Uni, France, Allemagne, Italie et Espagne). Le tableau 3 représente le poids de l'industrie créative (contribution des industries créatives divisée par la contribution de tous les secteurs économiques) en termes de valeur ajoutée et d'emploi pour l'économie de chacun de ces cinq pays.

Tableau 3: Poids économique des industries créatives dans les principaux pays de l'UE (2011)

Industries créatives	5 PAYS		ROY.-UNI		FRANCE		ALLEMAGNE		ITALIE		ESPAGNE	
	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois
Activités centrales	4,5 %	4,1 %	5,8 %	5,4 %	5,1 %	3,7 %	3,9 %	4,1 %	3,9 %	3,7 %	3,4 %	3,4 %
Activités interdépendantes et connexes	2,4 %	2,8 %	3,2 %	3,6 %	2,7 %	2,6 %	2,1 %	2,9 %	2,2 %	2,5 %	1,7 %	2,2 %
TOTAL Industries créatives	6,9 %	7,0 %	9,0 %	9,0 %	7,9 %	6,3 %	6,1 %	7,0 %	6,1 %	6,2 %	5,0 %	5,6 %
PIB des industries créatives (Md€)	618		159		152		159		95		53	
Emplois des industries créatives (millions)		9,5		2,6		1,6		2,8		1,4		1,0

Le tableau 4 montre l'évolution, entre 2008 et 2011, de la part des industries créatives dans ces cinq pays en termes de valeur ajoutée et d'emploi.

Tableau 4 : Évolution de la contribution économique des industries créatives dans les principaux pays de l'UE (2008-2011)

Industries créatives	5 PAYS		ROY.-UNI		FRANCE		ALLEMAGNE		ITALIE		ESPAGNE	
	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois	VA	Emplois
Industries créatives	-3,1 %	-2,0 %	-8,8 %	-3,8 %	4,0 %	0,4 %	-1,7 %	4,1 %	1,6 %	-1,1 %	-14,5 %	-15,7 %
Ensemble de l'économie	1,2 %	-1,3 %	-3,6 %	-1,0 %	3,5 %	-0,4 %	5,5 %	3,1 %	0,3 %	-1,9 %	-3,8 %	-10,6 %

Source – analyse TERA Consultants

- De manière générale, les industries créatives des cinq premiers pays européens ont enregistré une plus forte baisse que l'économie dans son ensemble.
- Le recul des industries créatives s'est révélé bien plus prononcé dans les pays « centraux » (les cinq premières économies de l'Union européenne) que « périphériques » (les 22 autres) tant en termes de valeur ajoutée que d'emploi.
- La baisse s'est généralement avérée plus marquée en termes de valeur ajoutée que d'emplois, ce qui pourrait s'expliquer par une hausse de la masse salariale par euro vendu et/ou une dégradation des résultats des entreprises.
- La tendance générale à la baisse constatée pour les cinq principaux pays européens masque une forte hétérogénéité entre ces derniers :
 - le poids économique des industries créatives (en termes de valeur ajoutée) a ainsi reculé au Royaume-Uni, en Espagne et en Allemagne ...
 - ... alors qu'il a augmenté en France et en Italie.
- Une fois encore, ces tendances divergentes procèdent nécessairement de facteurs multiples. On peut toutefois souligner la corrélation entre la croissance des industries créatives et la législation relative à la protection de la propriété intellectuelle. Ainsi, la France a mis en place une première forme de riposte au piratage d'internet avant 2011, à travers le système de réponse graduée d'HADOPI, et les industries culturelles françaises ont affiché une bien meilleure dynamique au cours de la période étudiée que dans des pays où de telles dispositions n'existent pas.

Dans sa première étude, publiée en 2010, TERA Consultants avait anticipé l'impact du piratage numérique en Europe en termes d'emplois et en l'absence de mesures législatives pour contrer le phénomène.

Cette première étude concluait que 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, selon les scénarios, compris entre 166 et 240 milliards d'euros à l'horizon 2015, induisant des pertes d'emplois comprises entre 600.000 et 1,2 million.

Nous pouvons aujourd'hui, à partir des chiffres de 2011, regarder les tendances à l'œuvre, sur la base des chiffres réels sur les cinq grands marchés européens qui enregistrent une baisse bien plus forte que l'économie dans son ensemble, et les comparer avec nos prévisions initiales.

La France, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne et le Royaume-Uni représentent **72 %** de la valeur ajoutée totale des industries créatives en Europe et **68 %** des emplois.

Dans ces cinq grands pays :

- la destruction de valeur s'élève à 20 milliards d'euros ;
- les pertes d'emplois effectives sur la période 2008-2011 s'élèvent à 189.633.

Cependant, pour mesurer l'impact du piratage sur la valeur ajoutée et la destruction d'emplois, il importe d'estimer comment la contribution économique et l'emploi auraient évolué dans les industries créatives en l'absence de tout piratage (scénario « hypothétique »). À un premier stade de l'analyse, on peut considérer qu'en l'absence de tout piratage la valeur ajoutée et l'emploi dans les industries créatives auraient suivi la tendance de l'ensemble de l'économie ou celle des industries de services.

Entre 2008 et 2011, la contribution économique totale a progressé de **1,2 %** et l'emploi total a reculé de **1,3 %**, alors que la contribution économique des industries de services a progressé de **3,1 %** et l'emploi dans ce secteur a progressé de **7,9 %**.

En prenant ces chiffres comme estimation pour notre scénario hypothétique, nous pouvons en déduire que :

- la destruction de valeur réelle entre 2008 et 2011 dans les cinq grands pays serait comprise entre 27,1 et 39,7 milliards d'euros ;
- la destruction d'emplois sur la période 2008-2011 dans les cinq grands pays serait comprise entre 64.089 and 955.125.

Tableau 5: L'impact du piratage sur la destruction de valeur (en milliard d'euros) dans les cinq principaux pays entre 2008 et 2011 (nouvelle estimation)

	2008	2011	2008-2011	2008-2011
Industries créatives – factuel	637,6	617,9	-19,8	-3,1 %
Economie générale	8 906,1	9 008,9	102,9	+1,2 %
Industries créatives – hypothétique 1	637,6	645,0	7,4	+1,2 %
Impact du piratage – hypothétique 1			-27,1	
Industries de services	2 529,3	2 608,5	79,2	+3,1 %
Industries créatives – hypothétique 2	637,6	657,6	20,0	+3,1 %
Impact du piratage – hypothétique 2			-39,7	

Tableau 6: L'impact du piratage sur la destruction d'emplois dans les cinq principaux pays entre 2008 et 2011 (nouvelle estimation)

	2008	2011	2008-2011	2008-2011
Industries créatives – factuel	9 649 048	9 459 415	-189 633	-2,0 %
Economie générale	137 452 800	135 664 400	-1 788 400	-1,3 %
Industries créatives – hypothétique 1	9 649 048	9 523 504	-125 544	-1,3 %
Impact du piratage – hypothétique 1			- 64 089	
Industries de services	45 427 833	49 031 776	3 603 943	+7,9 %
Industries créatives – hypothétique 2	9 649 048	10 414 540	765 491	+7,9 %
Impact du piratage – hypothétique 2			-955 125	

Source – Analyse TERA

Il ressort de cette comparaison que les projections de l'étude initiale se sont vérifiées pour les cinq principaux pays de l'Union européenne :

- les pertes d'emplois effectives coïncident avec les prévisions de l'étude initiale ;
- les hypothèses du deuxième scénario correspondent globalement à l'évolution effective du piratage sur internet entre 2008 et 2011.

Ces chiffres sont proches de ceux issus des scénarios que nous avons élaborés dans notre précédent rapport publié en 2010 qui estimaient l'impact du piratage pour 2011, ce qui nous conduit à émettre les nouvelles estimations suivantes :

- **une destruction de valeur comprise entre 27,1 et 39,7 milliards d'euros entre 2008 et 2011, laquelle ajoutée aux 7,4 milliards d'euros de la base 2008 conduit à une destruction de valeur cumulée entre 34,5 et 47,1 milliards d'euros ;**
- **une destruction cumulée d'emplois comprise entre 204.089 et 1.095.125 à la fin 2011, qui correspond à l'addition des pertes d'emplois à fin 2008 (140.000) et de la destruction d'emplois entre 2008 et 2011 (entre 64.089 and 955.125).**

Pour conclure, les industries créatives représentent en 2011 une part importante du PIB (6,8 %) et de l'emploi (6,5 %) mais enregistrent une destruction de valeur significative (contrairement à la tendance générale de l'économie) et une diminution notable de l'emploi sur les cinq principaux marchés entre 2008 et 2011.

Cette correspondance avec les prévisions initiales atteste d'un effet négatif évident du piratage sur la contribution économique et l'emploi dans des industries à haute valeur ajoutée qui présentent un fort potentiel de croissance à l'ère numérique et un potentiel de spécialisation internationale durable de l'Europe dans une économie globalisée, au-delà de leur importance essentielle pour rendre compte de la richesse et de la diversité des cultures européennes.

À propos de TERA CONSULTANTS

TERA Consultants est un cabinet indépendant de conseil et d'expertise économique dans les secteurs médias et télécoms, dont les consultants cumulent une double expertise d'économistes et d'ingénieurs.
39 rue d'Aboukir – 75002 Paris – Tél. : +33 (0)1 55 04 87 10

