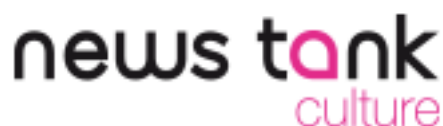


Pays : France
Support : Newstank Culture
Date : 18 novembre 2013

Périodicité : Quotidien
Diffusion : NC
Catégorie : web



Forum d'Avignon 2013 : « le consommateur acteur du rééquilibrage des pouvoirs » (Kurt Salmon)

Paris - Publié le lundi 18 novembre 2013 à 14 h 00 - Document n° 11726

Harmoniser les cadres fiscaux et réglementaires au niveau européen pour les industries du livre, de la musique, du cinéma et du jeu vidéo, favoriser l'émergence d'un distributeur digital paneuropéen, privilégier une « nécessaire transparence de la consommation pour des relations équilibrées entre distributeurs et producteurs », promouvoir une consommation « culturellement responsable, pour faire du consommateur un acteur dans le rééquilibrage des pouvoirs » et revoir les dispositifs de financement au niveau national, « tout en pensant à un dispositif européen de préfinancement conjugué à une politique de commercialisation », telles sont quelques-unes des recommandations de l'étude « Créateurs, producteurs, distributeurs, consommateurs, pouvoirs publics... qui détient le pouvoir ? », réalisée par le cabinet de conseil en transformation des entreprises Kurt Salmon en amont du Forum d'Avignon (du 21 au 23/11/2013).

L'étude souligne que les industries du livre, de la musique, du cinéma et du jeu vidéo représentent 410 milliards de dollars (environ 305 milliards d'euros) de revenus au niveau mondial en 2012 et prévoit, pour l'ensemble, une croissance moyenne de 5 % par an d'ici 2017. Ce développement sera principalement tiré par trois facteurs, selon le cabinet : l'explosion du nombre de terminaux connectés (8 milliards dans le monde en 2017), la place croissante des nouvelles formes de monétisation digitales et la montée en puissance des pays émergents, « qui deviennent producteurs aussi bien que consommateurs ».

Quelques chiffres clés de l'étude

- Q 48 % des revenus d'un e-book vont au producteur, contre 30 % pour un livre papier.
- Q 86 % des consommateurs déclarent souhaiter continuer à acheter des livres physiques dans 5 ans, 56 % pour la musique, 64 % pour les jeux vidéo et 61 % pour le cinéma.
- Q Le crowdfunding ne représentera pas plus de 10 % des investissements mondiaux dans les secteurs du livre, de la musique, du cinéma et du jeu vidéo en 2017.

Quelques chiffres clés de l'étude

- Q 92 milliards de dollars (environ 68 milliards d'euros) de pertes pour le fisc américain liées à l'évasion fiscale de 18 multinationales (dont Apple et Microsoft).
- Q 1,3 milliard d'euros de pertes pour le fisc français liées à l'optimisation fiscale de sociétés de l'Internet comme Amazon, Apple, Facebook, Google et Microsoft.
- Q 500 millions de dollars (environ 370 millions d'euros) : le manque à gagner provoqué par Megaupload pour les ayants-droit.
- Q 19 000 emplois et 10 milliards de dollars (environ 7,4 milliards d'euros) : « les conséquences du piratage » en Europe pour les industries de la musique, du cinéma et de la télévision depuis 2008.