

ZUSAMMENFASSUNG – März 2010

AUFBAU EINER DIGITALEN WIRTSCHAFT: DIE BEDEUTUNG DER SICHERUNG VON ARBEITSPLÄTZEN IN DER KREATIVWIRTSCHAFT DER EUROPÄISCHEN UNION

TERA CONSULTANTS – DIE STUDIE WURDE VON TERA CONSULTANTS, EINER UNABHÄNGIGEN BERATUNG
AUS PARIS DURCHFÜHRT.

Internationale Handelskammer / BASCAP – DIE STUDIE WURDE VON DER BASCAP INITIATIVE DER INTERNATIONALEN
HANDELSKAMMER IN AUFTRAG GEGEBEN.



ZUSAMMENFASSUNG

Aufbau einer digitalen Wirtschaft: die Bedeutung der Sicherung von Arbeitsplätzen in der Kreativwirtschaft der Europäischen Union

1. ZIELE DER UNTERSUCHUNG

Die Herstellung und der Vertrieb von Produkten und Dienstleistungen von Unternehmen der Kreativwirtschaft, einschließlich Filme, Musik, TV-Programme und Software haben anerkanntermaßen positive Auswirkungen auf das Wirtschaftswachstum und die Beschäftigung. Leider hat im Verlauf des letzten Jahrzehnts digitale Piraterie (Urheberrechtsverletzungen bei digitalen Medien) die Wirtschaftsleistung der für diese kreativen Produkte verantwortlichen Unternehmen zunehmend gefährdet.

Aus diesem Grund müsste die Eindämmung der ständig weiter um sich greifenden digitalen Piraterie ganz oben auf der Tagesordnung der Politiker in der Europäischen Union und anderswo stehen. Damit Entscheidungsträger jedoch in diesem Bereich fundierte und gut informierte Entscheidungen treffen können, ist das Verständnis des Umfangs der wirtschaftlichen Beiträge dieser Branchen sowie das Ausmaß der durch die digitale Piraterie bewirkten Verluste erforderlich.

In der Europäischen Union haben in der Vergangenheit Studien bereits versucht, die Bandbreite der Kreativwirtschaft zu definieren und deren wirtschaftlichen Beitrag zu messen. Die Studie "Aufbau einer digitalen Wirtschaft: Die Bedeutung der Sicherung von Arbeitsplätzen in der Kreativwirtschaft der Europäischen Union" ist allerdings die erste EU-weite Studie, die sowohl den wirtschaftlichen Beitrag der Unternehmen der Kreativwirtschaft als auch die Verluste durch Piraterie, vor allem digitaler Piraterie, misst. Die vorliegende Studie unterscheidet sich darüber hinaus von früheren Untersuchungen, indem sie eine präzisere und umfassendere Definition der Branchen der Kreativwirtschaft in Europa verwendet, d.h. eine Definition, die die bisherige EU-Definition von Kernbranchen der Kreativwirtschaft erweitert und dabei ebenfalls die wirtschaftlichen Beiträge von Nebenbranchen der Kreativwirtschaft mitberücksichtigt. Bei diesen Nebenbranchen der Kreativwirtschaft handelt es sich um die Zulieferer sowie die Kunden von Kernbranchen der Kreativwirtschaft, und ihre Wirtschaftskraft ist stark abhängig von der jeweiligen wirtschaftlichen Entwicklung der Kernbranchen. Die vorliegende Studie konzentriert sich vor allem auf die Auswirkungen digitaler Piraterie, die ihrerseits in ihre verschiedenen Formen von Online-Piraterie, einschließlich Filesharing (Tausch von Dateien) über Peer-to-Peer (P2P)-Netzwerke entfällt. Digitale Piraterie verzeichnet ein rasantes Wachstum und ist für den größten Anteil der wirtschaftlichen Verluste der Kreativwirtschaft verantwortlich.

2. ERGEBNISSE DER STUDIE

Im Mittelpunkt der Untersuchung steht die Beantwortung von drei Fragen :

- 1) Welchen Beitrag leistet die Kreativwirtschaft zur europäischen Wirtschaft, gemessen in Bruttoinlandsprodukt (BIP) und Arbeitsplätzen?
- 2) Welche Folgen hat Piraterie auf Einzelhandelsumsätze und Arbeitsplätze?
- 3) Wie hoch werden diese Verluste im Jahre 2015 ausfallen, falls sich die aktuelle Politik in der Europäischen Union nicht ändert?

Aus der Analyse ergeben sich folgende Punkte:

- Im Jahre 2008 belief sich der Wertschöpfungsbeitrag der Kreativwirtschaft der Europäischen Union, basierend auf einer genaueren und umfassenderen Definition, zum Gesamt-BIP der EU, auf insgesamt 6,9% bzw. etwa 860 Milliarden Euro. Desgleichen entfielen 6,5% der gesamten berufstätigen Bevölkerung in der EU auf die Kreativbranchen, bzw. etwa 14 Millionen Arbeitsplätze.
- Im Jahre 2008 musste die Kreativwirtschaft der Europäischen Union, die am stärksten unter Piraterie litten (Film, TV-Serien, Musikaufnahmen und Software) Umsatzeinbußen in Höhe von 10 Milliarden Euro sowie den Verlust von mehr als 185 000 Arbeitsplätzen hinnehmen in Folge von Piraterie, bei der es sich im Wesentlichen um digitale Piraterie handelte.
- Auf der Grundlage aktueller Hochrechnungen und unter Ansatz der Hypothese, dass es auf politischer Entscheidungsebene zu keinen nennenswerten Änderungen kommen wird, ist für die Kreativwirtschaft der Europäischen Union damit zu rechnen, dass sie bis zum Jahre 2015 kumulative (Einzelhandels-) Umsatzeinbußen in Höhe von 240 Milliarden Euro verzeichnen dürften, was bis im Jahre 2015 den Verlust von 1,2 Millionen Arbeitsplätzen bewirken dürfte.

3. METHODE

Die vorliegende Studie von TERA Consultants stützt sich auf die Ergebnisse einer breiten Palette vergangener Untersuchungen sowie von relevanten Umfragen. Zur Messung der Wertschöpfungsbeiträge der Kreativwirtschaft zur Wirtschaftsentwicklung der Europäischen Union berücksichtigt die Studie Research- und statistische Daten, die von EU-Mitgliedsstaaten, von der Europäischen Kommission sowie von der Weltorganisation für geistiges Eigentum (WIPO) ausgearbeitet bzw. gesponsort wurden.

Zur Einschätzung der Auswirkungen von Piraterie auf die am meisten gefährdeten Unternehmen der Kreativwirtschaft (Musikaufnahmen, Filme, TV-Serien und Software) analysiert die Studie die Ergebnisse von länder- und branchenspezifischen Umfrageergebnissen aus den fünf größten Märkten Europas (Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien und Spanien) und integriert sie in die Analyse. Bei der für diese Untersuchung erforderlichen Datensammlung stützten sich die Autoren weitestgehend auf Daten, die für digitale Piraterie relevant sind. Bei der Betrachtung von Märkten, in denen digitales Entertainment weniger stark entwickelt ist, spiegeln die ausgewerteten Daten ebenfalls die verbleibende physische Piraterie wieder. Die vorliegende Untersuchung macht keine quantitativen Angaben zu den unmittelbaren Schäden und Verlusten, von denen die gesamte Kreativwirtschaft betroffen ist. In diesem Sinne lassen beispielsweise die hier berichteten Verlustschätzungen die von Sportfernsehsendern und Sportinteressen in der ganzen Europäischen Union aufgrund von Piraterie verzeichneten Verluste unberücksichtigt.

Zur Schätzung der künftigen Auswirkungen der digitalen Piraterie in Europa analysiert die Untersuchung die Branchenprognosen in Bezug auf die Verbreitung von Breitbandanschlüssen sowie die Prognosen zur Internet-Traffic-Entwicklung von Cisco Systems in Europa. Die genannten Prognosen wurden dann mit den TERA-Hochrechnungen der aktuellen Auswirkungen von Piraterie abgeglichen.

KAPITEL 1

Der Beitrag der Kreativwirtschaft zur Europäischen Gesamtwirtschaft

Der wirtschaftliche Beitrag der Unternehmen der Kreativwirtschaft wird am Beitrag des Sektors zum Bruttoinlandsprodukt (BIP), sowie der Anzahl von Arbeitsplätzen gemessen.

Im Unterschied zu vergangenen Studien in diesem Bereich verknüpft die vorliegende Untersuchung eine erweiterte umfassendere Definition des Begriffs Kernbranchen der Kreativwirtschaft und nimmt ebenfalls die Nebenbranchen der Kreativwirtschaft hinzu, um auf diese Weise ein erheblich umfassenderes Bild der Landschaft des europäischen Kreativbereichs zu zeichnen:

- Die Identifizierung der Kernbranchen der Kreativwirtschaft erfolgte bereits in früheren - im Auftrag der Europäischen Kommission durchgeführten - Untersuchungen. Diese Kernbranchen befassen sich mit der Herstellung und dem Vertrieb von kreativen Produkten und Dienstleistungen, einschließlich Spielfilme, Fernsehen, Musik, Publikationen und Werbung. Die in der vorliegenden Studie verwendete breitere Definition berücksichtigt ihrerseits auch relevante Sektoren, wie Software und die Internet basierte Verbreitung von Inhalten.
- Die Nebenbranchen der Kreativwirtschaft befassen sich mit der Vermittlung von Kreativprodukten und -dienstleistungen an Verbraucher und stellen Produkte her, die in Abhängigkeit von Kreativprodukten und -dienstleistungen konsumiert werden. Zu diesem Bereich gehören Unternehmen, die sich mit der Produktion, Herstellung und dem Verkauf von Hardware (Fernseher, Musikabspielgeräte usw.) befassen sowie auch nicht branchenspezifische Unternehmen wie beispielsweise Transportunternehmen.

Den Tabellen A und B ist zu entnehmen, dass die Kernbranchen der Kreativwirtschaft in den 27 Mitgliedstaaten der Europäischen Union im Jahre 2008 schätzungsweise nahezu 560 Milliarden Euro Wertschöpfung generierten. Das entsprach im betrachteten Jahr annähernd 4,5% des gesamten europäischen Bruttoinlandsproduktes. Die Wertschöpfung des gesamten Kreativbereichs (d. h. Kernbranchen und die Nebenbranchen der Kreativwirtschaft zusammengenommen), belief sich, wie die Tabellen A und B ebenfalls zeigen, im Jahre 2008 auf nahezu 860 Milliarden Euro, was einem geschätzten Anteil am Bruttoinlandsprodukt von 6,9% entspricht.

Desgleichen entfällt auf die Unternehmen der Kreativwirtschaft ebenfalls eine beachtliche Anzahl von Arbeitsplätzen in ganz Europa. Wie die Tabelle A zeigt, beschäftigten die Kernbranchen der Kreativwirtschaft im Jahre 2008 in den 27 Mitgliedsländern der Europäischen Union etwa 8,5 Millionen Mitarbeiter, was einem Anteil von 3,8% der Gesamtbeschäftigten Europas entspricht. Insgesamt beschäftigte die gesamte Kreativwirtschaft (die Kernbranchen und die Nebenbranchen der Kreativwirtschaft zusammengenommen) etwa 14 Millionen Menschen bzw. 6,5% der gesamten Arbeitskräfte in Europa.

Tabelle A – Das wirtschaftliche Gewicht der Kreativwirtschaft in Europa (27 Mitgliedstaaten) (2008)

Kreativwirtschaft	WERTSCHÖPFUNG (WS)		BESCHÄFTIGUNG		
	WS 2008 (MRD. €)	% der WS – EU	Beschäftigung (Mio.)	% der EU-Arbeitslosigkeit	
Kernbranchen	558	4.5%	8.5	3.8%	
Nebenbranchen	Branchenabhängig	213	1.7%	4.2	1.9%
	Branchenunabhängig	90	0.7%	1.7	0.8%
Kreativwirtschaft (Gesamt)	862	6.9%	14.4	6.5%	

Quelle – Analyse von TERA Consultants

Tabelle B – Das wirtschaftliche Gewicht der Kreativwirtschaft in den wichtigsten europäischen Märkten (2008)

Kreativwirtschaft	WERTSCHÖPFUNG (IN MRD. €)		BESCHÄFTIGUNG (IN MIO.)	
	Kernbranchen	Insgesamt	Kernbranchen	Insgesamt
EU 27 - Insgesamt	558	862	8.5	14.4
GB	113	175	1.6	2.7
Frankreich	95	142	1.0	1.6
Deutschland	105	162	1.6	2.7
Italien	60	93	0.8	1.4
Spanien	40	62	0.7	1.2

Quelle – Analyse der TERA Consultants

Anmerkung: die Spalte "insgesamt" beinhaltet Kern- und Nebenbranchen der Kreativwirtschaft

KAPITEL 2

Die Auswirkung der Piraterie auf die am stärksten pirateriegeschädigte Kreativwirtschaft

Ein wesentliches Ziel der Studie lautet, die wirtschaftlichen Auswirkungen von Piraterie, und dabei vor allem digitaler Piraterie auf die Kreativwirtschaft abzuschätzen.

Die vorliegende Studie konzentriert sich auf die am stärksten pirateriegeschädigten Kernbranchen der Kreativwirtschaft und die im Kielwasser der Piraterie verzeichneten Verluste an Einzelhandelsumsätzen und Beschäftigung. Dabei handelt es sich vor allem um die Unternehmen, die sich mit der Produktion und dem Vertrieb von Spielfilmen, Fernsehserien, Musikaufnahmen und Software befassen. Die Studie misst ebenfalls die Umsatzverluste sowie den Beschäftigungsabbau in den fünf größten EU-Märkten (Großbritannien, Frankreich, Deutschland, Italien und Spanien), auf die insgesamt annähernd 75% des europäischen Bruttoinlandsproduktes entfallen. Bei der für diese Untersuchung erforderlichen Datensammlung stützten sich die Autoren weitestgehend auf Daten, die für die digitale Piraterie relevant sind. Bei der Betrachtung von Märkten, in denen das digitale Entertainment weniger stark entwickelt ist, spiegeln die ausgewerteten Daten ebenfalls die verbleibende physische Piraterie wieder.

Der Tabelle C ist zu entnehmen, dass in den ausgewählten Märkten, der europäischen Kreativwirtschaft aufgrund von Piraterie im Jahr 2008 nahezu 10 Milliarden Euro sowie mehr als 185 000 Arbeitsplätze verloren gingen.

Tabelle C – Auf Piraterie zurückzuführende Verluste für Unternehmen der Kreativwirtschaft in Europa (2008)¹

	Umsatzverluste (Einzelhandel) (in Mrd.€)	Kumulierter Beschäftigungsabbau
Total EU 27	9.9	186 400
GB	1.4	39 000
Frankreich	1.7	31 400
Deutschland	1.2	34 000
Italien	1.4	22 400
Spanien	1.7	13 200

Quelle – Analyse von TERA Consultants

¹ Die Verluste, auf die sich in dieser Aufstellung bezogen wird, erstrecken sich auf Musikaufnahmen, Spielfilme, TV und Software-Unternehmen. Bei den Angaben zur TV-Branche beschränkt sich die Bewertung ausschließlich auf TV-Serien.

KAPITEL 3

Die wirtschaftlichen Auswirkungen von Piraterie in Europa bis zum Jahr 2015

In den kommenden Jahren wird sich die zunehmende Verbreitung von Breitbandanschlüssen und die anhaltend zunehmende Digitalisierung der Produkte der Kreativwirtschaft weiter beschleunigen, während auf die physische Piraterie ein zunehmend kleinerer Anteil der gesamten Piraterie entfallen wird.

Ohne nachhaltige und effiziente Maßnahmen werden diese Trends die anhaltende Ausweitung der digitalen Piraterie in Europa erleichtern. Die vorliegende Untersuchung beschreibt zwei Szenarii für die bis zum Jahr 2015 geschätzte Entwicklung der auf Piraterie zurückzuführenden Verluste. Beide Szenarien basieren auf den Internet-Traffic-Prognosen von Cisco Systems sowie auf der Grundhypothese, dass keine spezifischen Maßnahmen zur Eindämmung der Piraterie getroffen werden.

Im Szenario 1 wird davon ausgegangen, dass digitale Piraterie parallel zum Filesharing-Traffic weiter zunehmen wird, was zu einer konservativen Schätzung der erwarteten Verluste führt. Es wird damit gerechnet, dass der Filesharing-Traffic im Zeitraum von 2008 bis 2015 in Europa jährlich um mehr als 18% zunehmen wird. Sollten die durch die digitale Piraterie verursachten Verluste mit einer solchen Steigerungsrate zunehmen, würden dadurch Umsatzverluste bei Musikaufnahmen, Spielfilmen, TV-Serien und Software in Höhe von annähernd 32 Milliarden Euro im Jahr 2015 entstehen (Tabelle D). Sollten die Regierungen keine nennenswerten Maßnahmen treffen, bedeutet dies unter Berücksichtigung der Zunahme der durch Piraterie bewirkten Verluste von Jahr zu Jahr, dass nicht damit gerechnet werden kann, dass Beschäftigungsverluste in einem Jahr rückgängig gemacht werden, was in diesem Sektor zu ständig weiter zunehmenden Arbeitsplatzverlusten führen wird. Dies wiederum wird bedeuten, dass der Beschäftigungsabbau in diesem Bereich in der Europäischen Union bis zum Jahre 2015 von derzeit knapp 185 000 (2008) auf annähernd 610 000 ansteigen wird.

Tabelle D – Auf Piraterie zurückzuführende Verluste, 2008 bis 2015 – “Filesharing” Trendszenario

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Umsatzverluste (Einzelhandel) (in Mrd. €)	10	12	15	19	22	26	30	32
Kumulierter Beschäftigungsabbau	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Quelle – Analyse von TERA Consultants

Das Szenario 2 geht davon aus, dass das Wachstum digitaler Piraterie parallel zum globalen IP-Traffic-Trend der Konsumenten in Europa verlaufen wird (d. h. parallel zur Entwicklung der Kommunikationen über das Internetprotokoll). Dieses Szenario berücksichtigt ebenfalls die Online-Streaming-Aktivität sowie das Filesharing, was für die Betrachtung der Auswirkungen der digitalen Piraterie eine Obergrenze bietet.

Es wird damit gerechnet, dass der IP-Traffic im Zeitraum von 2008 bis 2015 jährlich um mehr als 24% zunehmen wird. Falls sich diese Wachstumsrate in der digitalen Piraterie in Europa niederschlagen sollte, würden sich die Verluste im Bereich der Musikaufnahmen, Spielfilmen, TV-Serien und Software-Unternehmen im Jahre 2015 von derzeit etwa 10 Milliarden Euro (2008) auf dann 56 Milliarden Euro summieren. Sollten die Regierungen keine nennenswerten Maßnahmen treffen, bedeutet dies unter Berücksichtigung der Zunahme der durch Piraterie bewirkten Verluste von Jahr zu Jahr, dass nicht damit gerechnet werden kann, dass Beschäftigungsverluste in einem Jahr rückgängig gemacht werden, was in diesem Sektor zu ständig weiter zunehmenden Arbeitsplatzverlusten führen wird. Dies wiederum wird bedeuten, dass die Beschäftigungsverluste in der Europäischen Union bis zum Jahre 2015 von derzeit knapp 185 000 (2008) auf annähernd 1,2 Millionen ansteigen werden.

Tabelle E – Auf Piraterie zurückzuführende Verluste, 2008 bis 2015 – “Consumer IP Traffic” Trendszenario

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Umsatzverluste (Einzelhandel) (in Mrd. €)	10	13	17	24	32	40	48	56
Kumulierter Beschäftigungsabbau	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

Quelle – Analyse von TERA Consultants

Über TERA CONSULTANTS

Die Studie "Aufbau einer digitalen Wirtschaft : die Bedeutung der Sicherung von Arbeitsplätzen in der Kreativwirtschaft der Europäischen Union" wurde von TERA-Consultants erstellt. TERA Consultants ist eine unabhängige Beratungsfirma, die Dienstleistungen im Bereich der IKT erbringt und dafür die Expertise von Ökonomen und Ingenieuren heranzieht. Patrice Geoffron, Professor für Wirtschaftswissenschaften an der Universität Paris-Dauphine, war Leiter der Studie.
32 rue des Jeûneurs – 75002 Paris – Tél +33 (0) 1 55 04 87 10 - Fax: +33 (0) 1 53 40 85 15

Über die

Der Schutz von geistigen Eigentumsrechten ist für alle stabilen Volkswirtschaften von entscheidender Bedeutung. Um dieser Erkenntnis Rechnung zu tragen hat die Internationale Handelskammer (ICC) die Initiative BASCAP - Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy - ins Leben gerufen. BASCAP leistet Aufklärungs- und Informationsarbeit zu Produktpiraterie und Fälschungen und den damit verbundenen ökonomischen und sozialen Kosten. Die Initiative fordert Regierungen auf, sich stärker für die Durchsetzung und den Schutz von geistigen Eigentumsrechten einzusetzen. Die Studie wurde von BASCAP mit dem Ziel in Auftrag gegeben, Methoden zu entwickeln, die dabei helfen, die Vitalität und Dynamik der europäischen kreativen Industrie besser zu verstehen – und klar zu machen, was auf dem Spiel steht.
www.iccwbo.org/bascap



An ICC initiative
BASCAP
Business Action to Stop
Counterfeiting and Piracy