

QUEL USAGE DES CONTENUS CULTURELS EN LIGNE ?

Rééquilibrer le transfert de valeur pour une rémunération équitable et pérenne.

Ce qui a changé

Les conséquences

La problématique

La solution



Les plateformes en ligne dominent le marché numérique des biens culturels et créatifs

- Les plateformes en ligne se sont construites en proposant des contenus téléchargés par les utilisateurs ou en agrégeant des contenus déjà existants. Bien trop souvent, les créateurs ne sont pas ou peu rémunérés pour l'exploitation de leurs œuvres.
- La valeur des œuvres culturelles et créatives est captée par les plateformes en ligne au lieu de revenir aux créateurs. Ce phénomène est appelé « transfert de valeur ».
- Ce transfert de valeur déséquilibre le marché et menace le développement à long terme des secteurs européens de la culture et de la création ainsi que le succès du marché unique numérique.

De nouveaux modes d'accès aux contenus culturels

Les contenus culturels sont des moteurs de l'économie en ligne. La forte croissance de ces marchés depuis dix ans a démultiplié l'importance des contenus culturels et des services y donnant accès :

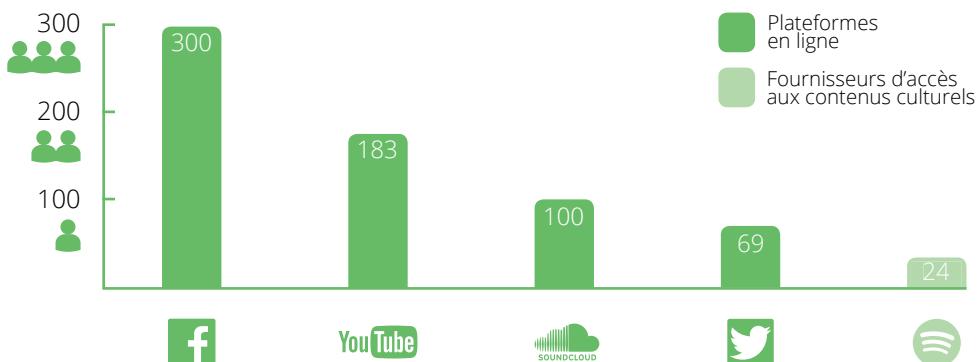
Fournisseurs d'accès
aux contenus culturels
comme Spotify, Deezer,
Netflix ou iTunes, qui
ont une licence pour
l'utilisation des œuvres.

VS

Plateformes en ligne
comme YouTube, TuneIn,
Dailymotion et Facebook
qui fournissent un accès
à des contenus agrégés
ou téléchargés par leurs
utilisateurs.

Les plateformes en ligne sont des acteurs clés qui dominent le marché*.

Nombre mensuel d'internautes européens actifs en 2014, en millions.



* Source : Cultural Content in the Online Environment : Analyzing the Value Transfer in Europe, Roland Berger 2015.

Des contenus culturels vitaux pour les plateformes en ligne

Du fait de leur influence et de leur caractère dominant, les plateformes en ligne sont devenues le principal portail pour l'accès en ligne aux contenus.

Leurs modèles économiques se fondent souvent sur le maintien des utilisateurs dans un écosystème clos : les utilisateurs découvrent, accèdent et partagent les contenus culturels sur les sites sans jamais en sortir, attirant ainsi de nouveaux consommateurs.

Un poids économique conséquent* :

La valeur totale du marché des plateformes en ligne en Europe est estimée à :

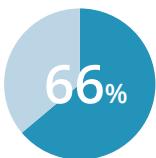
22
milliards
d'euros

Moteurs de recherche	16 140 M€
Réseaux sociaux	3 160 M€
Sites de stockage en ligne	1 740 M€
Plateformes audiovisuelles	845 M€
Agrégateurs de contenus	100 M€
Total	21 985 M€

En moyenne, **23%** de cette valeur provient directement de l'exploitation des contenus culturels*.

La proportion de la valeur directement liée à l'utilisation des contenus culturels est parfois très élevée* :

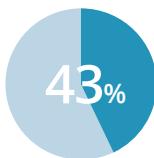
En Europe, en 2014



Plateformes audiovisuelles

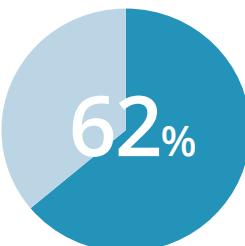


Agrégateurs de contenus



Réseaux sociaux

Part totale des revenus **directs et indirects** liés à l'exploitation des contenus culturels sur ces plateformes :



Le succès et la domination de ces plateformes sur le marché sont fondés sur l'exploitation des contenus culturels.

Ceci entraîne une valorisation élevée des entreprises même lorsque leurs revenus ne sont pas élevés*.

	Revenus mondiaux	Croissance	Valeur boursière
	\$ 12.5 Md	x17.2	\$ 214 Md
	\$ 1.4 Md	x16	\$ 22 Md
	\$ 0.01 Md	x5.6	\$ 0.08 Md
Google	\$ 66 Md	x4.7	\$ 308 Md
Dailymotion	\$ 0.08 Md	x3.9	\$ 0.3 Md

* Source : Cultural Content in the Online Environment : Analyzing the Value Transfer in Europe, Roland Berger 2015.

La rémunération des contenus culturels est inexistante ou sous-évaluée

De nombreuses plateformes en ligne attirent les utilisateurs en offrant l'accès à du contenu culturel qu'elles ont souvent organisé, agrégé et recommandé. Elles en tirent des avantages économiques et sont en concurrence directe avec les fournisseurs de contenus sous licence qui visent les mêmes utilisateurs et offrent l'accès aux mêmes œuvres.

Contrairement aux fournisseurs d'accès, les plateformes en ligne ne rémunèrent pas ou très peu les créateurs pour l'exploitation de leurs œuvres.

Cette inégalité de traitement découle d'une ambiguïté dans l'application de la clause d'exonération relative au statut d'hébergeur de la directive Commerce électronique. Cette clause est utilisée au-delà de ce qui avait été prévu par le législateur en étant appliquée aux actes relevant du droit d'auteur effectués par les plateformes en ligne.

Ces plateformes revendiquent le statut de simples intermédiaires techniques n'ayant aucune obligation de rémunérer les créateurs.

Le marché souffre de cette situation qui porte atteinte à la concurrence et conduit à une sous-évaluation de la valeur des contenus culturels en ligne.

Les conséquences du transfert de valeur :

- Aucune ou très faible rémunération des créateurs pour la grande majorité des exploitations de leurs créations en ligne.
- Un désavantage concurrentiel injuste qui freine le développement des opérateurs qui ont des licences d'exploitation des œuvres.
- Moins de choix de services pour les consommateurs.

Réviser le droit d'auteur

Clarifier le statut d'hébergeur pour les actes relevant du droit d'auteur

La directive Infosoc de 2001 devrait préciser :

Les plateformes de services qui contribuent à la mise à disposition des contenus culturels au public ne peuvent invoquer les dispositions d'exonération de responsabilité de la directive Commerce électronique pour leurs activités relevant du droit d'auteur.

Une solution avantageuse pour tous

- **Les créateurs** recevront une part des revenus liés à l'exploitation en ligne de leurs créations.
- **Les fournisseurs de services en ligne et les start-ups** pourront enfin avoir accès au marché dans des conditions de concurrence équitables.
- **Les fans et utilisateurs** bénéficieront des innovations portées par un marché en ligne plus équitable et sauront que leurs créateurs favoris sont rémunérés à leur juste valeur.

L'Union européenne se doit de sauvegarder un écosystème culturel et créatif dynamique qui procure **7 millions d'emplois et représente 4,2% du PIB européen***.

* Source : Creating Growth : Measuring Cultural and Creative Markets in the EU, EY 2014.



Le Gesac regroupe les plus importantes sociétés d'auteurs de l'Union européenne, d'Islande, de Norvège et de Suisse. Il représente environ un million de créateurs et d'ayant-droits d'œuvres musicales, audiovisuelles, littéraires et dramatiques et d'œuvres d'arts visuels.

Les études citées dans ce document sont disponibles sur :

authorsocieties.eu/TransferOfValue

RUE MONTOYER 23
1000 BRUSSELS
+32 2 511 44 54

 @AUTHORSOCIETIES
SECRETARIATGENERAL@GESAC.ORG
WWW.AUTHORSOCIETIES.EU

En partenariat avec :

