

Bruxelas, 25 de Janeiro de 2007

Uma oportunidade para a Europa: um estudo da Comissão prediz um crescimento superior a 400 % dos conteúdos criativos em linha

Segundo um novo estudo realizado para a Comissão Europeia, em 2010 as receitas provenientes dos conteúdos em linha alcançarão na Europa 8 300 milhões de euros, o que implica um crescimento superior a 400 % em cinco anos. Nos sectores mais avançados, os conteúdos em linha representarão uma parte significativa das receitas totais: cerca de 20 % no caso da música e 33 % no dos jogos de vídeo. O estudo demonstra que, graças à expansão da banda larga, à implantação das redes móveis avançadas e à adopção generalizada dos dispositivos digitais, a distribuição de conteúdos em linha está a tornar-se um mercado de massas, factor que gera oportunidades únicas para a Europa.

«A convergência digital há muito tempo aguardada está a converter-se numa realidade económica que cria grandes oportunidades para os consumidores, os fornecedores de conteúdos e as indústrias tecnológicas da Europa», declarou Viviane Reding, Comissária responsável pela Sociedade da Informação e Meios de Comunicação. «Para aproveitar essas oportunidades, poderá ser necessário reconsiderar as questões técnicas e jurídicas e seguir uma abordagem modernizada e orientada para o mercado interno a fim de dar um valor acrescentado aos conteúdos europeus. O estudo agora publicado poderá ser muito útil para o pacote de medidas que estou a preparar sobre “Conteúdos em linha no mercado único europeu”, previsto para o segundo semestre de 2007».

Este novo estudo sobre «Conteúdos interactivos e convergência: implicações para a sociedade da informação» avaliou o potencial do mercado emergente de conteúdos criativos em linha. Os seus resultados demonstram que, embora o mercado esteja a crescer a um ritmo constante, é preciso dar resposta a uma série de desafios tecnológicos, económicos e jurídicos (sobretudo no que se refere aos direitos de propriedade intelectual e à interoperabilidade) para que o mercado europeu possa expandir-se ainda mais rapidamente. Segundo o estudo, a Europa está mais atrasada do que os Estados Unidos no domínio do desenvolvimento dos serviços fixos interactivos de banda larga, e do que o Japão e a Coreia no domínio dos serviços móveis.

A realização de uma ampla consulta permitiu identificar 36 obstáculos para o desenvolvimento de conteúdos em linha e avaliar o seu impacto no mercado até 2010.

O obstáculo mais óbvio actualmente é a **conectividade**. Embora a banda larga esteja a expandir-se rapidamente e os consumidores a acolham com entusiasmo, continua a correr-se o risco de as grandes diferenças entre os Estados-Membros da UE persistirem. No caso dos serviços móveis, os obstáculos incluem a lenta implantação dos serviços 3G na Europa e uma certa falta de clareza dos preços e das estruturas tarifárias para a comunicação de dados.

Muitos intervenientes do mercado necessitam ainda de adaptar-se às novas tecnologias de distribuição, que ignoram as fronteiras nacionais e a separação tradicional de sectores. Este facto constitui um obstáculo importante para o desenvolvimento dos conteúdos em linha, mas estão a ser encontradas soluções inovadoras e baseadas na colaboração para a exploração destes conteúdos.

A **pirataria** desvia receitas potenciais e dissuade as empresas do sector dos meios de comunicação de propor conteúdos em linha. São necessários sistemas de gestão dos direitos digitais (DRM) eficientes, que permitam gerir e proteger os conteúdos digitais e garantir uma distribuição digital mais segura e sustentável. No entanto, as inquietações existentes quanto à falta de interoperabilidade ou de normalização da DRM podem refrear, a longo prazo, a difusão dos serviços e dispositivos de conteúdos digitais.

A aceitação pelos consumidores dos novos serviços de conteúdos, a falta de competências especializadas nas empresas de meios de comunicação ou o custo da digitalização dos conteúdos têm igualmente uma influência significativa no mercado.

Embora alguns destes obstáculos sejam de natureza global, outros devem-se ao quadro jurídico e ao mercado europeus e podem afectar de uma forma muito negativa o crescimento e a competitividade. À medida que o mercado amadurece, a evolução das práticas empresariais suprimirá alguns obstáculos, mas outros poderão exigir a adopção de medidas por parte da indústria e adaptações da legislação comunitária, com vista a garantir segurança jurídica aos consumidores, aos fornecedores de conteúdos e à indústria de hardware.

O estudo constituirá um contributo importante para as propostas da Comissão relativas aos «Conteúdos em linha no mercado único europeu», que poderão ser apresentadas no segundo semestre de 2007. O questionário submetido à consulta pública sobre «Conteúdos em linha no mercado único» (28 de Julho a 13 de Outubro de 2006) e a audição pública realizada em 11 de Outubro de 2006 deram origem a mais de 175 contributos escritos, que estão a ser actualmente analisados com vista à elaboração das propostas. Mais de 160 destes contributos foram publicados em linha.

Para mais informações, consultar:

http://europa.eu.int/information_society/eeurope/i2010/studies/index_en.htm#interactive

http://ec.europa.eu/comm/avpolicy/other_actions/content_online/