

Créativité et développement économique : une synergie prometteuse



Michèle S. / www.flickr.com

Secteur phare en Île-de-France, les industries créatives constituent un moteur de la croissance économique et de l'attractivité régionale. Concentrés dans le cœur de l'agglomération, les emplois créatifs se sont propagés, au cours de la dernière décennie, en s'adaptant aux défis du numérique.

Le concept d'industries créatives connaît aujourd'hui un fort engouement sur la scène internationale. À la frontière du champ de l'économie et de la culture, elles sont considérées comme une source décisive d'avantages compétitifs et un moteur de l'économie de la connaissance. Leur contour reste cependant difficile à cerner et leur fonctionnement méconnu. Le potentiel des industries créatives

dans le développement économique demeure sous-estimé. Pourtant, cette synergie croissante entre créativité et emploi permet de porter un nouveau regard sur l'économie francilienne.

Comment définir les industries créatives ?

Précurseur dans l'approche des industries créatives, le gouvernement britannique les définit comme : « les secteurs industriels

qui trouvent leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent et qui offrent des potentialités de création de richesses et d'emplois à travers le soutien et l'exploitation de la propriété intellectuelle⁽¹⁾ ». Plusieurs secteurs d'activité économique les composent : architecture, publicité, cinéma, audiovisuel, vidéo, photographie, musique, spectacle vivant, arts et antiquités, mode, édition (livre, presse), jeux vidéo-logiciels, design et artisanat d'art. Malgré ces nombreux champs d'action, les industries créatives présentent des caractéristiques communes. Elles mettent en réseau les talents, les métiers et les structures, incitent à la collaboration intersectorielle et ont tendance à s'ancrent fortement

dans leur territoire. Elles s'éloignent parfois de la logique du rendement pur. Partie intégrante de l'économie de l'immatériel, l'économie créative se distingue des schémas traditionnels et des logiques de filières classiques. La définition anglaise a inspiré une grande partie des métropoles mondiales. L'approche retenue pour l'Île-de-France s'est appuyée sur la méthodologie du Grand Londres. Une étude⁽²⁾ menée par l'IAU îdF montre que Paris - Île-de-France s'impose comme une métropole créative dont la dynamique n'a rien à envier à Londres.

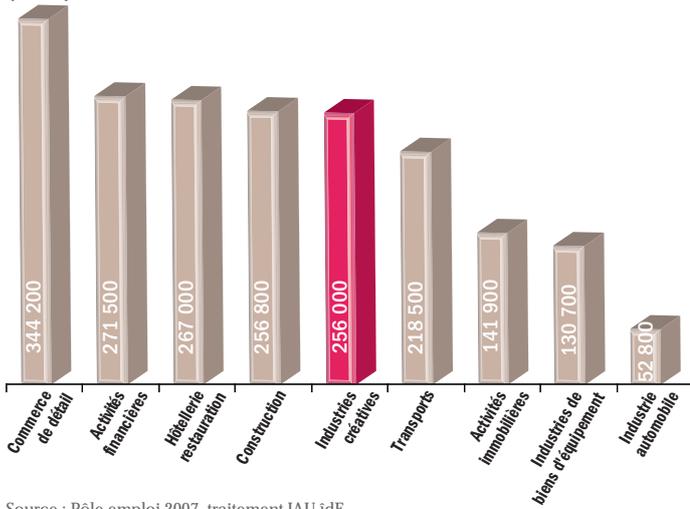
363 000 emplois en Île-de-France

Ces emplois sont occupés majoritairement par des salariés (256 000), 42 000 sont des emplois indépendants et 65 000 des intermittents. Les métiers exercés au sein de ces activités concernent un large éventail de fonctions, plus ou moins créatives, et plus ou moins qualifiées. Au total, seulement 44 % des actifs du secteur exercent des métiers créatifs. Ils rassemblent essentiellement les journalistes, les assistants techniques

(1) Source : ministère de la culture, des médias et des sports (DCMS) du Royaume-Uni.

(2) CAMORS C., SOULARD O., *Les industries créatives en Île-de-France : un nouveau regard sur la métropole*, IAU îdF, mars 2010. Étude téléchargeable sur le site www.iau-idf.fr/nos-etudes/themes/theme/developpement-economique

Salariés des principaux secteurs d'activités en Île-de-France (2007)



Source : Pôle emploi 2007, traitement IAU idF.

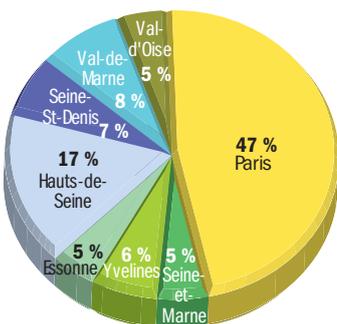
de la réalisation des spectacles vivants et audiovisuels, les cadres de la publicité, les assistants techniques des arts graphiques, de la mode et de la décoration (dont les designers, les stylistes et les graphistes), les artistes dramatiques, les artistes de la danse... Les métiers non créatifs regroupent des ingénieurs et cadres spécialistes de l'informatique, des secrétaires, des cadres administratifs ou financiers des PME, des employés administratifs...

La moitié des emplois salariés créatifs français

En 2007, les industries créatives emploient plus de 538 000 salariés en France. Le poids de la région capitale est prépondérant : elle concentre 48 % des effectifs salariés français.

En dehors de l'Île-de-France, Rhône-Alpes et Provence-Alpes-Côte d'Azur sont les deux régions

Répartition des créations d'entreprises « créatives » en 2007



Source : Insee, REE, traitement IAU idF, 2009.

françaises qui rassemblent le plus d'activités créatives en termes d'emplois et d'établissements présents sur leur territoire, mais l'échelle diffère sensiblement de la capitale : la région lyonnaise emploie 44 700 salariés, soit 8 % des effectifs français, la région Paca concentre 37 600 emplois, soit 7 % des effectifs français.

6 % des emplois salariés franciliens

Les industries créatives représentent 6,2 % de l'emploi total salarié en Île-de-France en 2007 (pour 2,3 % en moyenne dans les autres régions françaises), ce qui représente autant que le secteur de la construction, l'hôtellerie-restauration ou les activités financières. Par ailleurs, quatre emplois salariés sur cinq dans les industries créatives relèvent d'activités de services (services aux entreprises et activités récréatives et culturelles). Seulement 20 % des emplois sont comptabilisés dans l'industrie (édition de livres, presse, enregistrement sonore et vidéo). Ainsi, il conviendrait de parler de « services créatifs » plus que d'« industries créatives ».

Des évolutions favorables, tirées par l'essor du numérique

Entre 1994 et 2007, l'Île-de-France a connu une évolution globale favorable de l'emploi salarié des

industries créatives. Les effectifs ont augmenté de 2,6 % en moyenne chaque année sur les treize dernières années, ce qui représente 72 000 personnes en plus. Cette hausse est deux fois plus importante que celle observée tous secteurs d'activités confondus (+ 1,2 % en moyenne chaque année).

On distingue trois phases sur la période analysée : une croissance forte des effectifs de 1994 à 2000, notamment dans les technologies de l'information et de la communication (TIC) et le logiciel, puis un retournement conjoncturel, de 2001 à 2004, qui contracte fortement les secteurs des jeux vidéo-logiciels, de la publicité, mais aussi de l'édition. Enfin une dernière phase, de 2004 à 2007, marquée par la reprise, avec des évolutions plus contrastées selon les secteurs. Les domaines « jeux vidéo, logiciels » et « cinéma, audiovisuel, photographie », de plus en plus consommateurs de technologies, ont été les plus dynamiques sur la période : effets spéciaux, animation, chaînes thématiques, multiplication des supports de diffusion. Les autres activités se sont développées, mais à un rythme moins soutenu que la moyenne des industries créatives. Seul le secteur de l'édition a vu ses effectifs se contracter légèrement.

Des créations d'entreprises dynamiques

En 2007, plus de 5 100 entreprises se sont créées en Île-de-France dans le secteur des industries créatives, ce qui représente près de 7 % des créations d'entreprises franciliennes, tous secteurs confondus⁽³⁾. Pour 100 entreprises créatives présentes sur le territoire, 9,8 se créent en Île-de-France. Cependant, ce taux de création est inférieur à la moyenne régionale tous secteurs confondus (11,4 %). Les entreprises se créent principalement dans le cœur de l'agglomération : 47 % dans Paris et 17 % dans les Hauts-de-Seine. Cette localisation s'accompagne d'effets de débordements

dans les communes limitrophes de Paris, qui offrent des locaux adaptés et moins chers, tout en conservant les avantages liés à la métropole : accès aux talents, aux réseaux professionnels, au bassin de consommation, à l'authenticité du lieu...

Paris et les Hauts-de-Seine en tête des employeurs

Paris et les Hauts-de-Seine concentrent plus des trois quarts des effectifs. Si tous les départements franciliens ont connu une hausse de leurs effectifs entre 1994 et 2007, leur poids relatif au sein de l'Île-de-France a évolué. Paris reste le leader incontesté, mais a connu une croissance « molle », au profit des Hauts-de-Seine, qui ont largement bénéficié de la redistribution des activités créatives, notamment dans les communes limitrophes de Paris : Issy-les-Moulineaux et Boulogne-Billancourt, Levallois-Perret... De même, la Seine-Saint-Denis a connu un net essor et vu doubler ses effectifs sur la période, induisant l'émergence d'un pôle d'industries créatives dans le Nord-Est parisien. La Seine-et-Marne et le Val-de-Marne sont restés, pour leur part, en relatif retrait de ces dynamiques.

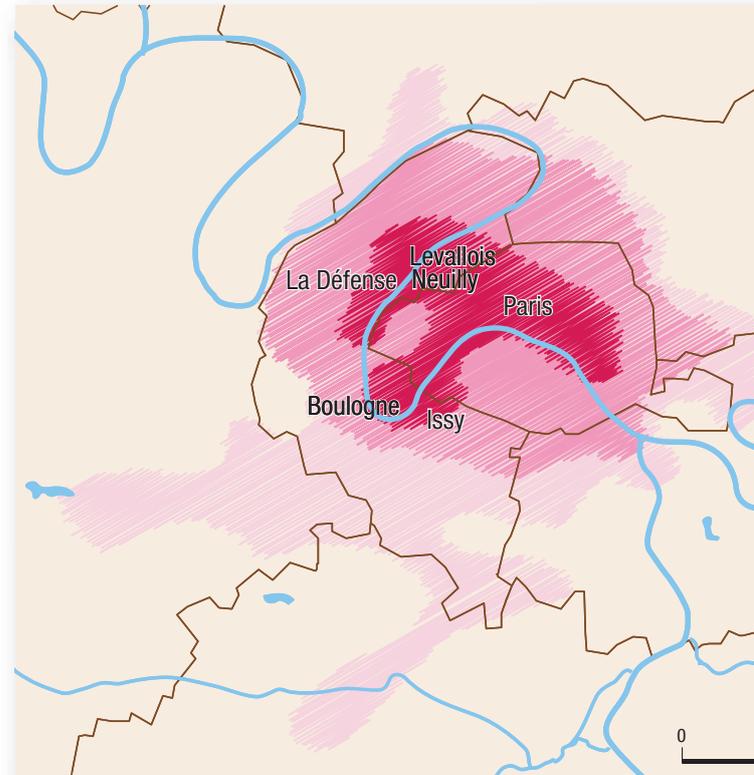
Un secteur qui mobilise les métropoles

Les métropoles ont intensifié leurs politiques en faveur des industries créatives. Pour accompagner le développement de ces activités à fort potentiel, différentes actions sont menées. Les métropoles de Londres et de Copenhague apportent un éclairage sur deux modes d'intervention spécifiques. De manière simplifiée, l'approche scandinave se concentre sur le *social welfare*, la recherche et l'éducation, quand les Anglo-Saxons privilégient davantage les politiques en faveur de l'activité des entreprises et de l'innovation. Le modèle scandinave cherche à créer des conditions générales

(3) Source : Insee, répertoire des entreprises et des établissements (REE, Sirene).

Localisation des activités créatives : de

Le cluster des industries créatives en Île-de-France

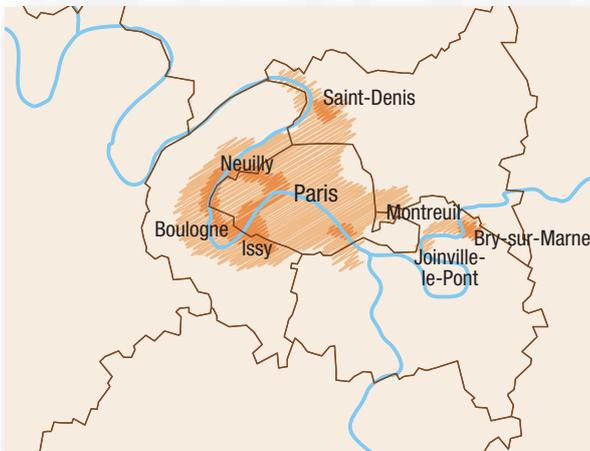


La tendance à l'agglomération dans des clusters géographiques franciliens se situe dans Paris *intra-muros*, le long de la Seine, à Billancourt, et dans les arrondissements centraux de la rive gauche et les communes de la Défense. Dans ces zones, on retrouve la présence simultanée d'un main-d'œuvre spécialisée, des capitaux d'ordre, des institutionnels et des organismes financiers créatifs.

Édition (livre, presse)



Cinéma, audiovisuel, photographie



Publicité



Jeux vidéo, logiciels



Les phénomènes de « clusterisation » forts



Architecture



Design

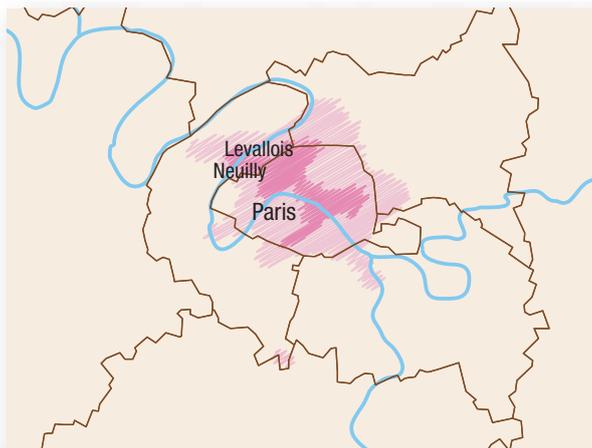


zone privilégiée d'implantation
 cœur du cluster

0 10 km
 Source : IAU idF à partir des données de l'Insee, de l'APCI et Pôle Emploi
 © IAU idF 2009

L'attractivité économique est forte. Le cœur du cluster des industries créatives de la région parisienne est situé sur la rive gauche de la Seine, en continuité avec Issy-les-Moulineaux et Boulogne-Billancourt. La rive droite est en continuité avec Levallois-Perret, Neuilly-sur-Seine. Cette zone concentre quasiment toutes les activités des industries créatives. Elle attire des consommateurs et des producteurs de contenu, des donneurs d'ordres, favorisant ainsi les synergies et l'identité du cluster créatif.

Musique, spectacle vivant

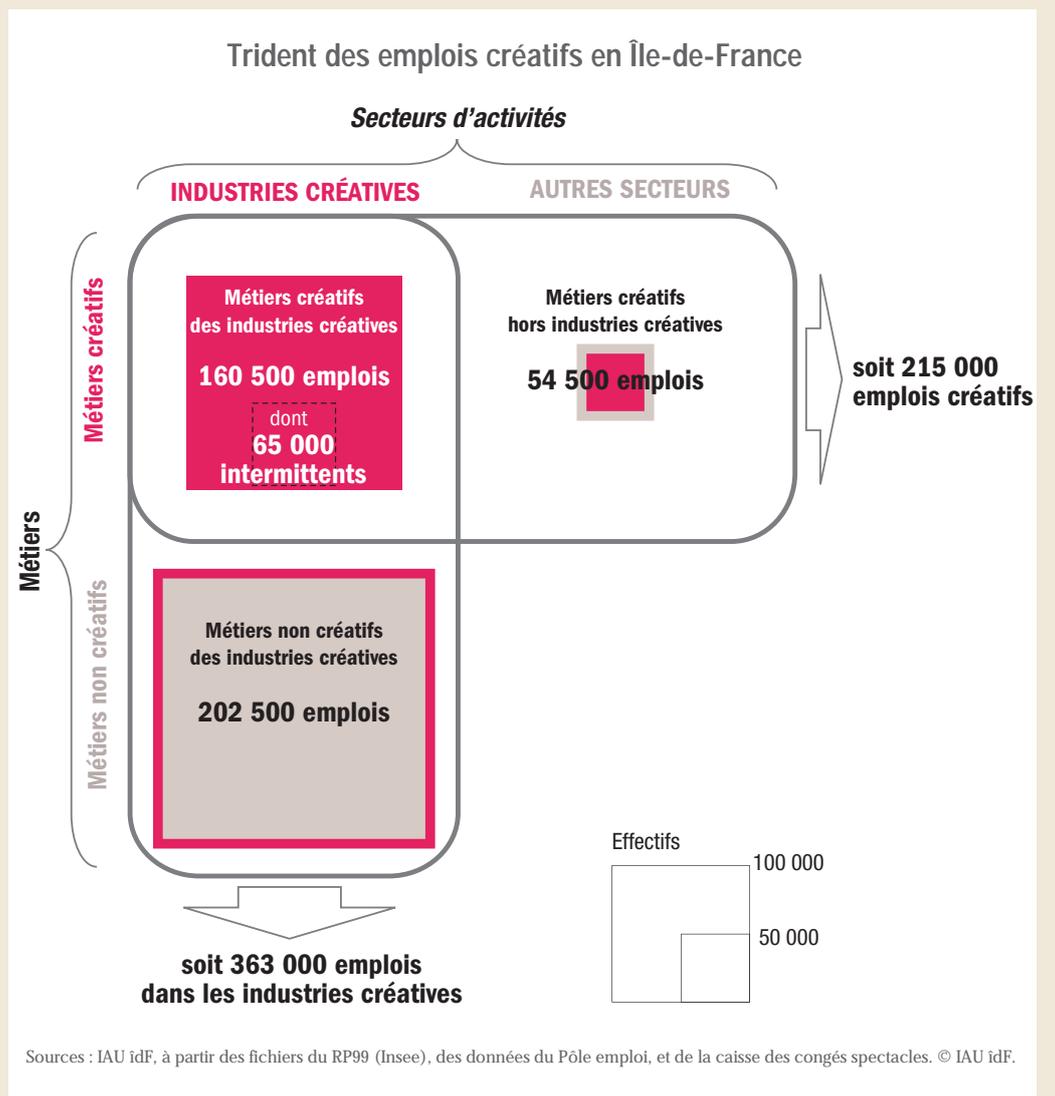


Comment évaluer les professions créatives ?

Tous les actifs du secteur des industries créatives n'exercent pas une profession créative. Par exemple, les établissements du cinéma et de la vidéo emploient à la fois des actifs des professions créatives (acteurs, réalisateurs, ingénieurs du son...), mais aussi des professions non créatives (secrétaires, comptables, agents commerciaux...). A contrario, l'emploi créatif ne peut se limiter aux actifs ayant une profession créative dans les secteurs créatifs. Des actifs ayant une profession créative travaillent également dans d'autres secteurs.

L'approche par trident permet de spécifier les trois types d'actifs concernés :

- Les actifs exerçant un métier créatif dans les industries créatives (par exemple, un journaliste à la télévision). Ils sont 160 500. Les trois quarts des personnes ayant un métier créatif l'exercent dans les industries créatives.
- Les actifs exerçant un métier créatif en dehors des industries créatives (par exemple, un designer dans l'industrie automobile). Ils sont 54 500.
- Les actifs exerçant un métier non créatif dans les industries créatives (par exemple, un comptable dans une maison d'édition). Ils sont 202 500 personnes. Au total, 56 % des emplois dans les industries créatives sont occupés par des non-créatifs.



favorables au développement des industries créatives dans leur ensemble, plutôt qu'une stratégie de soutien aux filières les plus valorisées (design, médias). Les politiques anglaises s'orientent davantage sur les aspects « business » de ces industries, le soutien à l'exportation, la gestion des droits de propriété intellectuelle, et moins sur la dimension culturelle des industries créatives.

Au niveau européen, la Commission a identifié ce secteur comme un enjeu fort pour l'économie des pays membres. La récente publication d'un livre vert⁽⁴⁾ met en évidence cette volonté d'harmoniser les politiques de soutien. Cinq enjeux

ont été identifiés : la professionnalisation du secteur, le développement territorial, la nécessité d'un cadre de régulation pour la propriété intellectuelle et la gestion des droits, tout comme l'importance de la numérisation et de l'accès au financement de la part des entreprises.

Une place à conforter pour la région capitale

L'Île-de-France doit relever plusieurs défis pour s'affirmer en tant que métropole créative. Alors que les industries créatives connaissent de profondes mutations dans un environnement concurrentiel mondial, la région capitale doit encore relever de

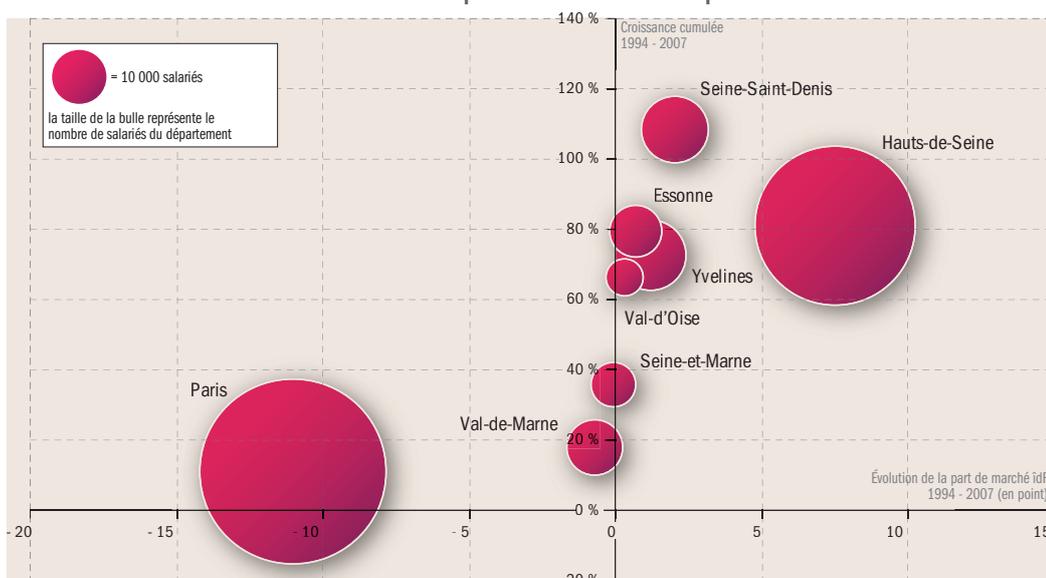
nombreux défis. Les évolutions liées à la numérisation des contenus et la place prise par Internet ont bouleversé l'ensemble des filières des industries créatives. De la même façon, les changements des habitudes et usages des consommateurs ont fait émerger d'autres besoins (mobilité, instantanéité, etc.). De nouveaux métiers et débouchés sont apparus, entraînant une réorganisation des acteurs autour de ces enjeux. Il s'agit de conforter les compétences franciliennes, de répondre aux besoins des nouvelles entreprises créatives (services et contenus numériques) et de valoriser, au niveau mondial, le potentiel de ces industries.

Comment soutenir l'économie créative francilienne ?

Longtemps pensées au niveau national, les politiques de soutien à l'économie créative se régionalisent, mais le fait de considérer ces activités en tant que secteur économique à part entière, porteur d'emplois à long terme dans la métropole, et non plus seulement comme relevant du champ culturel, reste récent. Plusieurs politiques pour soutenir les filières économiques

(4) Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives, document téléchargeable à l'adresse suivante : http://ec.europa.eu/culture/our-policy-development/doc/GreenPaper_creative_industries_fr.pdf

Les industries créatives en Île-de-France : positionnement des départements



Source : Pôle emploi 1994 à 2007, traitement IAU îdF.

créatives sont aujourd'hui menées. En dehors du soutien, par nature transversal, apporté au pôle de compétitivité Cap Digital, l'intervention publique ne s'adresse pas aux industries créatives dans leur ensemble, mais plutôt à des filières telles que le cinéma et l'audiovisuel, le spectacle vivant, le livre, le design, la musique ou, plus récemment, les métiers d'art.

Le fléchage classique des soutiens aux filières des industries culturelles (cinéma, audiovisuel, livre) et du spectacle vivant doit aujourd'hui prendre la mesure des convergences à l'œuvre entre les secteurs des industries créatives et leurs recours aux contenus et services numériques. Le soutien aux industries créatives franciliennes passe par la prise en compte globale de la créativité et de l'innovation à l'échelle régionale, en mêlant culture, économie et technologie.

Odile Soulard, Carine Camors ■

Périmètre des industries créatives

Les effectifs des secteurs qui composent les industries créatives sont plus ou moins quantifiables. L'approche anglo-saxonne fait consensus et appréhende de manière satisfaisante six des dix secteurs constitutifs des industries créatives : publicité ; édition (livre, presse) ; musique, spectacle vivant ; cinéma, vidéo, audiovisuel et photographie ; architecture ; jeux vidéo-logiciels, édition numérique.

Ce périmètre a cependant des limites, il ne permet pas d'évaluer l'intégralité des secteurs constitutifs des industries créatives. La définition est en voie de consolidation et la connaissance des secteurs évolue en fonction des données statistiques disponibles. De fait, les résultats présentés sont des résultats *a minima*. Des travaux complémentaires sont menés afin de mieux cerner les secteurs imparfaitement appréhendés : arts et antiquités ; mode ; design ; artisanat d'art.

Les emplois dans les industries créatives (IC) en 2007

	Effectifs
Architecture	15 100
Cinéma, audiovisuel	36 700
Édition (livre, presse)	48 100
Jeux vidéo, logiciels	67 700
Musique, spectacle vivant	26 600
Publicité	54 400
Arts et antiquités	4 300
Mode	3 100
Design	nd
Artisanat d'art	nd
Emplois salariés IC	256 000
Intermittents	65 000
Indépendants (non salariés)	42 000
Emplois totaux IC	363 000

Sources : Pôle emploi Caisse des congés spectacles, Insee RP99, traitement IAU îdF.

Pour en savoir plus

- CAMORS C., SOULARD O., *Les industries créatives en Île-de-France : un nouveau regard sur la métropole*, IAU îdF, mars 2010.
- CAMORS C., SOULARD O., « Les industries culturelles : un levier de développement stratégique pour l'Île-de-France », *Note rapide*, n° 427, Iaurif, mai 2007.
- CAMORS C., SOULARD O., *Les industries culturelles en Île-de-France*, Iaurif, avril 2006.
- COMMISSION EUROPÉENNE, *Livre vert : Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives*, avril 2010.
- DCMS, *Creative Industries Mapping Document*, Department of Culture, Media and Sport, 1998 et 2001.
- FREEMAN A., *London's Creative sector : 2007 Update*, working paper 22, GLA Economics, juillet 2007.

Sur le web :

- http://www.iau-idf.fr/fileadmin/Etudes/etude_671/Les_industries_creatives_en_IDF_avec_signets.pdf



Directeur de la publication
 François Dugeny
Directrice de la communication
 Corinne Guillemot
Responsable des éditions
 Frédéric Theulé
Rédactrice en chef
 Marie-Anne Portier
Maquette
 Vay Ollivier
Cartographie
 Pascale Guéry - Jean-Eudes Tilloy

Diffusion par abonnement
 76 € les 40 numéros (sur deux ans)
Service diffusion-vente
 Tél. : 01 77 49 79 38
www.iau-idf.fr
Librairie d'Île-de-France
 15, rue Falguière 75015 Paris
 Tél. : 01 77 49 77 40
 ISSN 1967 - 2144