

# La culture pèse plus lourd que les télécoms

INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

**PUBLICITÉ,  
ARCHITECTURE,  
LIVRE,  
JEUX VIDÉO,  
MUSIQUE,  
CINÉMA,  
JOURNAUX ET  
MAGAZINES,  
SPECTACLE  
VIVANT,  
TÉLÉVISION,  
ARTS VISUELS**

## 29,5

millions de personnes  
1% de la population active

dont	
Arts visuels	6,73
Edition	3,67
Musique	3,98
Spectacle vivant	3,53
Télévision	3,52

**Top 5  
des musées**

En millions de visites (2012)	
Le Louvre	9,7
Metropolitan Museum of Art	6,1
British Museum	5,6
Tate Modern	5,3
National Gallery	5,2

## 3%

du PIB mondial

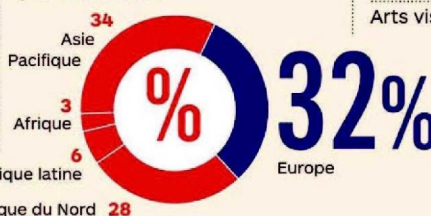
Revenus

## 2.250

milliards USD

dont	
Télévision	477
Arts visuels	391
Presse	354
Publicité	285
Architecture	222

par continent



**Revenus en Europe**  
En milliards d'euros

Télévision	144
Publicité	192
Arts visuels	122
Presse	104
Architecture	59

**Emploi en Europe**

En milliers	
Musique	1289
Spec. vivant	1183
Publicité	1028
Edition	973
Arts visuels	803

Source: Cultural times, The first global map of cultural and creative industries, Décembre 2015, Unesco-EY

L'Unesco et le cabinet de consultants EY viennent de sortir un rapport qui dresse un panorama mondial de la culture. Culture au sens large puisque le rapport y intègre la pub, l'architecture ou la presse. Les revenus des industries culturelles et créatives pèsent 2.250 milliards de dollars, soit

plus que les services de télécommunications. Avec 29,5 millions de personnes dans le monde, l'industrie culturelle emploie plus de monde que l'automobile en Europe, au Japon et aux Etats-Unis. C'est l'Asie, leader des jeux vidéos, qui se taille la part du lion des revenus.