

# La culture, c'est 29,5 millions d'emplois dans le monde

● Une étude de l'Unesco a calculé le poids économique de la culture à l'échelle mondiale.

● C'est la première du genre et les chiffres sont impressionnants.

● Le secteur apparaît aussi comme le moteur de l'économie numérique.

## “Il est temps de prendre la culture économiquement au sérieux”

La directrice générale de l'Unesco, Irina Bokova, n'y est pas allée par quatre chemins quand il s'est agi pour elle de commenter jeudi le premier panorama culturel mondial jamais réalisé. En affirmant qu'il est temps de prendre en compte sérieusement le poids économique de la culture et en y voyant une garantie pour un avenir meilleur pour de nombreux pays dans le monde, elle a adressé un message à tous les décideurs politiques. Un message qui, à l'heure où en Belgique comme en France par exemple, les budgets de la culture sont rabaotés, prend tout son sens: la culture comprise de façon large rapporte plus qu'elle ne coûte.

Las d'attendre une prise de conscience politique de la réalité des choses, le monde culturel a pris le soin de prouver lui-même, à travers l'Unesco et la Confédération internationale des droits d'auteurs et compositeurs (Cisac), son impact socio-économique.

### Un réel potentiel de développement

Le volumineux rapport de 120 pages présenté hier aligne quelques chiffres à donner le tournis. Les revenus générés par l'industrie culturelle et créative s'élèvent à 2253 milliards de dollars. C'est une fois et demie le chiffre d'affaires des services de télécommunication ou encore 3% du PIB mondial. Quant à l'emploi généré, il représente 29,5 millions de personnes, soit 1% de la population de la planète et plus que ce que mobilise le secteur automobile en Europe, au Japon et aux Etats-Unis, à savoir 25 millions de travailleurs. Indubitablement, les secteurs culturels et créatifs constituent un moteur essentiel des économies des pays

développés mais aussi en développement note l'étude. Ils font aussi partie des secteurs connaissant la croissance la plus rapide. Autrement dit, ils représentent un réel potentiel de développement.

Autre constat intéressant à épingle: l'emploi généré dans les secteurs culturels et créatifs est relativement jeune. En Europe, les 15-29 ans y sont plus représentés que dans n'importe quelle autre branche d'activité. Globalement, cet emploi s'ouvre aussi à des personnes issues des milieux les plus variés et, cerise sur le gâteau, les femmes y trouvent aussi mieux leur place que dans les industries traditionnelles.

Encore faut-il s'entendre sur ce qu'englobe ce secteur culturel et créatif. Pour atteindre de tels chiffres, il est évidemment pris au sens très large. On y trouve bien sûr tout ce qui touche à la musique, au livre, au cinéma, aux spectacles vivants ou aux arts visuels. Mais aussi l'architecture, le design, le jeu vidéo, les journaux et les magazines, la radio, la télévision et la publicité. Il est d'ailleurs frappant de voir à quel point ces derniers pèsent lourd dans les revenus produits par la culture (voir l'infographie ci-contre).

### L'Europe devant l'Amérique du Nord

Au jeu des classements, c'est l'Asie qui se montre la championne. A elle seule, elle représente 34% des revenus des industries culturelles et 40% des emplois du secteur. Une première place en grande partie due à son statut de leader dans le jeu vidéo. Sur la deuxième marche du podium, on retrouve l'Europe, ce qui en surprendra peut-être plus d'un. Le vieux continent totalise 32% des revenus

culturels mondiaux contre 28% en Amérique du Nord. Cela s'explique notamment par le patrimoine et l'héritage culturel concentrés par l'Europe. Sept des dix musées les plus visités au monde y sont recensés, de même que 30 des 69 villes dites créatives de l'Unesco. Mais c'est au niveau de l'emploi que les chiffres sont plus éloquentes. Les secteurs culturels et créatifs ne pèsent que 15% de celui-ci outre-Atlantique contre 25% en Europe.

Charles Van Dievort

*“Les chiffres pourraient laisser penser que tout va bien, mais les auteurs n'ont jamais eu aussi peu.”*

JEAN-MICHEL JARRE  
Président de la Cisac.

*“La distribution numérique représenterait une formidable opportunité pour les créateurs et le public si ceux qui créent le contenu pouvaient bénéficier du partage de la valeur que leur travail génère.”*

PETER GABRIEL  
Musicien et producteur.

## Contribution

**Le rapport de l'Unesco** ne peut pas être plus explicite. Chiffres à l'appui, il démontre à quel point la culture est aujourd'hui le moteur de l'économie numérique. Sa contribution aux ventes numériques dans le monde s'élève à 200 milliards de dollars, auxquels il faut ajouter les 66 milliards générés par les ventes d'œuvres culturelles numériques (écoute de musique en ligne, livres numériques ou encore jeux vidéos pour appareils mobiles). Mieux encore, la culture contribue aussi à la vente d'appareils numériques (smartphones, tablettes, etc.) pour un total atteignant les 523 milliards de dollars.

## Recommandations

**Droits d'auteurs.** Parmi les conclusions que tirent les auteurs du panorama culturel mondial figure la question de la rémunération des créateurs. Elle se doit d'être plus équitable, a souligné Jean-Michel Jarre, le président de la Cisac. "Les auteurs sont aujourd'hui les maillons faibles", a-t-il dit. "Les chiffres pourraient laisser penser que tout va bien, mais les auteurs n'ont jamais eu aussi peu", a-t-il déploré en appelant les décideurs politiques à étudier la question du transfert de la valeur qui favorise actuellement les intermédiaires techniques au détriment des auteurs. Sont notamment visés les modèles économiques développés par iTunes ou Spotify dans lesquels l'artiste ne gagne que très peu au regard de ce qu'enregistre la plateforme de diffusion. Autre recommandation : une meilleure protection légale des droits d'auteurs. Notons qu'en 2014, la perception de ceux-ci a augmenté dans le monde. Ils se sont élevés à 7,9 milliards d'euros, soit une hausse de 2,8 % en un an. L'Europe en perçoit 61,3 % contre seulement 17 % en Amérique du Nord.

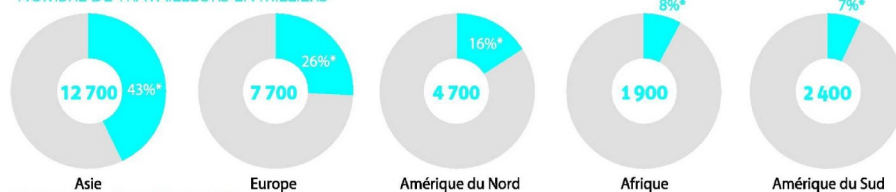
### Contribution globale du secteur culturel et créatif

#### PAR REGION DU MONDE (en 2013)

REVENUS EN MILLIARDS DE DOLLARS



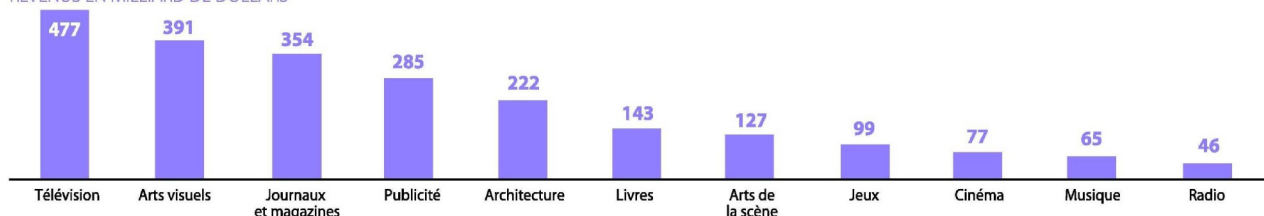
NOMBRE DE TRAVAILLEURS EN MILLIERS



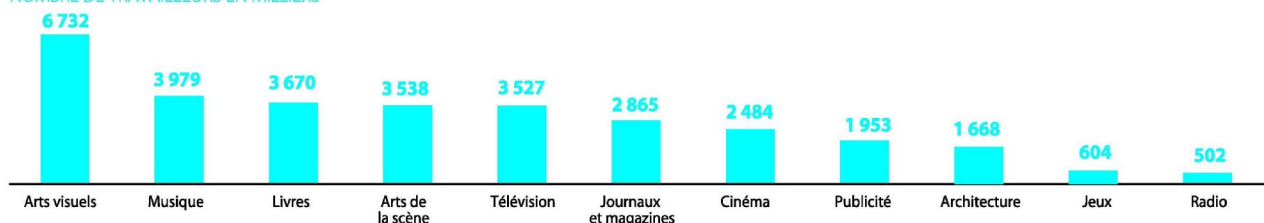
\* Pourcentage du total du secteur

#### PAR SECTEUR (en 2013)

REVENUS EN MILLIARD DE DOLLARS



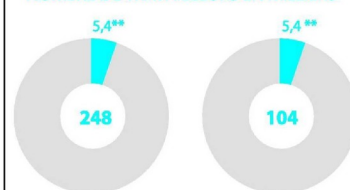
NOMBRE DE TRAVAILLEURS EN MILLIERS



REVENUS GÉNÉRÉS EN MILLIARDS D'EUROS, (en valeur ajoutée, en 2011)

Belgique **15,6**  
Fédération Wallonie-Bruxelles **6,5**

NOMBRE DE TRAVAILLEURS EN MILLIERS



\*\* de l'emploi au niveau national

# En Belgique, l'emploi se maintient

Le premier panorama culturel mondial dévoilé hier ne permet pas de savoir précisément ce que pèse chacun des 120 pays analysés. Seuls quelques exemples par région du monde sont détaillés. On s'étonne même que pour l'Europe, seuls la France, le Royaume-Uni, la Russie et la Turquie bénéficient d'un traitement spécifique. Où sont donc passés l'Italie ou encore la Grèce ?

En ce qui concerne la Belgique, la seule source disponible nous vient de l'Institut wallon de l'évaluation, de la prospective et de la statistique (Iweps). L'étude en question date d'un an. Elle a été réalisée par la Filière de gestion de la culture de l'ULB et est basée sur les statistiques 2008-2012. C'est la première aussi donner des chiffres unifiés pour la Fédération Wallonie-Bruxelles, ce qui permet une comparaison avec la situation nationale. A l'instar du panorama mondial, la méthode utilisée par l'ULB considère les secteurs culturels et créatifs dans un ensemble très large puisque l'architecture, le design, la télévision, la radio et la publicité sont compris.

## Moyenne européenne en baisse

Cette étude nous apprend qu'en termes d'emploi, les industries culturelles et créatives sont loin d'être négligeables. Avec 248 000 travailleurs, elles représentent 5,4% de l'emploi total en Belgique. Une proportion qui s'avère identique pour la Fédération Wallonie-Bruxelles où on enregistre près de 60 000 travailleurs en Wallonie

et 45 000 à Bruxelles, la capitale concentrant de nombreuses activités dans le secteur. Au niveau wallon comme à l'échelle nationale, ce sont les domaines du livre et de la presse, du design et de la mode qui emploient le plus. A Bruxelles, l'audiovisuel et la publicité se taillent la part du lion. La bonne nouvelle concernant ce paramètre de l'emploi, c'est qu'entre 2008 et 2011, il s'est avéré relativement stable tandis que la moyenne européenne baissait.

Sur le plan de la valeur ajoutée, ce sont les mêmes activités qui génèrent le plus de revenus avec une particularité en Wallonie où l'enseignement culturel s'invite sur la troisième marche du podium.

## Moins de valeur ajoutée

Au niveau national, l'industrie culturelle et créative apporte une valeur ajoutée de 15,6 milliards, soit environ 4,8% du PIB national. C'est six fois plus que l'industrie automobile dans le pays. Mais c'est aussi inférieur à la moyenne de 6,8% calculée à l'échelle européenne (UE 27). Dans ce chiffre, la part de la Fédération Wallonie-Bruxelles s'élève à 6,5 milliards d'euros. Pour ce paramètre, la nouvelle est moins bonne. Les tendances sont à la baisse. Entre 2008 à 2011, le recul est de 0,4% à l'échelle nationale et de 3,4% pour la Fédération Wallonie-Bruxelles. Cette même dynamique baissière a été constatée au niveau européen où la valeur ajoutée produite par la culture a reculé de 0,28%.

CVD

# 15,6

## MILLIARDS D'EUROS

La valeur ajoutée produite par l'ensemble des secteurs culturels et créatifs en Belgique.