



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

INSTITUT
de
STATISTIQUE
de l'UNESCO



MESURE DE LA CONTRIBUTION ÉCONOMIQUE DES INDUSTRIES CULTURELLES

Examen et évaluation des approches méthodologiques actuelles

Mesure de la contribution économique des industries culturelles

Examen et évaluation des approches méthodologiques actuelles



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

INSTITUT
de
STATISTIQUE
de l'UNESCO

UNESCO

L'Acte constitutif de l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) a été adopté par 20 pays lors de la Conférence de Londres en novembre 1945 et est entré en vigueur le 4 novembre 1946. L'UNESCO compte aujourd'hui 195 États membres et 8 membres associés.

L'objectif premier de l'UNESCO est de contribuer au maintien de la paix et de la sécurité dans le monde en resserrant, par l'éducation, la science et la culture, la collaboration entre nations afin d'assurer le respect universel de la justice, de la loi, des droits de l'homme et des libertés fondamentales pour tous, sans distinction de race, de sexe, de langue ou de religion, que la Charte des Nations Unies reconnaît à tous les peuples.

L'UNESCO a cinq fonctions principales, inscrites dans son mandat : 1) des études prospectives sur l'éducation, la science, la culture et la communication dans le monde de demain ; 2) le progrès, le transfert et le partage des connaissances par des activités de recherche, de formation et d'enseignement ; 3) des actions normatives en vue de la préparation et de l'adoption d'instruments internationaux et de recommandations réglementaires ; 4) l'expertise par le biais de la coopération technique avec les États membres, en faveur de leurs projets et politiques de développement ; et 5) l'échange d'informations spécialisées.

Le siège de l'UNESCO se situe à Paris, en France.

Institut de statistique de l'UNESCO

L'Institut de statistique de l'UNESCO (ISU) est l'office de statistique de l'UNESCO. Il est chargé de rassembler, pour le compte des Nations Unies, des statistiques mondiales dans les domaines de l'éducation, de la science et la technologie, de la culture et la communication.

L'ISU a été créé en 1999 avec pour mission d'améliorer le programme statistique de l'UNESCO et d'élaborer et mettre à disposition des statistiques actualisées, précises et pertinentes pour les politiques, comme l'exige le contexte social, politique et économique actuel de plus en plus complexe et changeant.

Le siège de l'ISU se situe à Montréal, au Canada.

Publié en 2013 par :

Institut de statistique de l'UNESCO
C.P. 6128, Succursale Centre-Ville
Montréal, Québec H3C 3J7
Canada

Tél. : (1 514) 343-6880
E-mail : uis.publications@unesco.org
<http://www.uis.unesco.org>

ISBN 978-92-9189-126-9
Réf. : UIS/2012/CUL/TD/06

©UNESCO-UIS 2013

Les auteurs sont responsables du choix et de la présentation des faits contenus dans ce livre, ainsi que des opinions qui y sont exprimées, qui ne sont pas nécessairement celles de l'UNESCO et n'engagent pas l'Organisation. Les désignations employées et la présentation adoptée dans cette publication ne sauraient être interprétées comme exprimant une prise de position de l'UNESCO quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Remerciements

Le présent rapport a été préparé par Mme Hristina Mikić de la Modern Business School de Belgrade. L'auteur tient à exprimer sa profonde gratitude envers le Professeur Gojko Rikalović de la Faculté d'économie de l'Université de Belgrade ainsi que le Professeur Milena Dragičević-Šešić et Mme Svetlana Jovičić, Maître ès sciences, de la Faculté des arts dramatiques de l'Université des arts de Belgrade pour leurs suggestions utiles pour ses recherches sur le phénomène des industries culturelles.

L'auteur voudrait aussi vivement remercier ses pairs qui ont relu ce rapport : le Professeur David Throsby, de l'Université Macquarie et le Professeur María Luisa Palma Martos, du Département d'économie et d'histoire économique de l'Université de Séville, pour l'utilité de leurs commentaires et suggestions sur ce rapport.

L'auteur tient à remercier M. José Pessoa, spécialiste de programme, et Mme Lydia Deloumeaux, spécialiste adjointe de programme, de l'Institut de statistique de l'UNESCO (ISU) pour l'utilité de leurs commentaires et suggestions pendant la préparation du présent rapport.

Enfin, l'auteur aimerait également remercier ses collègues du Compendium des politiques et tendances culturelles en Europe et les experts des industries culturelles qui lui ont apporté leur soutien pour la préparation des profils nationaux : France Lebon et Béatrice Reynaerts du *Ministère de la Communauté française de Belgique*, Joris Janssens de l'Institut flamand du théâtre et le Professeur Annick Schramme de l'Université d'Anvers (Belgique) ; Daniela Jelinčić et Jaka Primorac de l'Institut pour les relations internationales (Croatie) ; Anna Villarroya du Département d'économie politique et de finances publiques de l'Université de Barcelone (Espagne) ; le Professeur Andreas Wiesand de l'Institut européen de recherche comparative sur la culture (ERICArts) ; Michael Soendermann du Bureau de recherche sur les industries culturelles de Cologne (Allemagne) et Christoph Weckerle du *Zürcher Hochschule der Künste, Departement Kulturanalysen und Vermittlung* (Suisse).

Abréviations et acronymes

ACP	Pays d'Afrique, des Caraïbes et du Pacifique
BIMSTEC	Initiative de la baie du Bengale en matière de coopération technique et économique multisectorielle
CDA	Communauté de développement de l'Afrique australe
CIT	Classification type des industries
CITI	Classification internationale type, par industrie, de toutes les branches d'activité économique
CITP	Classification internationale type des professions
CNUCED	Conférence des Nations Unies sur le commerce et le développement
CPA	Classification statistique des produits associée aux activités
CSC de l'UNESCO	Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles
CSC	Comptes satellites culturels
DCMS	Département de la culture, des médias et des sports du Royaume-Uni
E-S	Tableau/modèle entrées-sorties
ESE	Europe du Sud-Est
Eurostat	Office statistique de l'Union européenne
IC	Industries culturelles
IDIC	Indice de développement des industries culturelles
IIPA	Alliance Internationale pour la protection de la propriété intellectuelle
ISU	Institut de statistique de l'UNESCO
LEG-Culture de l'UE	Groupe de travail sur les statistiques culturelles (Eurostat)
MERCOSUR	Marché commun du Sud
NACE	Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne
NEPAD	Nouveau Partenariat pour le développement de l'Afrique
OCDE	Organisation de Coopération et de Développement Économiques
OIT	Organisation internationale du travail
OMPI	Organisation mondiale de la propriété intellectuelle
ONU	Organisation des Nations Unies
PIB	Produit intérieur brut
PNUD	Programme des Nations Unies pour le développement
PNUE	Programme des Nations Unies pour l'environnement
R&D	Recherche et développement
R.-U.	Royaume-Uni
SCN	Système des comptes nationaux
SCS	Systèmes des comptes satellites
SG ONU	Secrétaire général des Nations Unies
SPL	Système de production local
SSE	Système Statistique Européen
UE	Union européenne
UNESCO	Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture
VA	Valeur ajoutée
VAB	Valeur ajoutée brute

Table des matières

	Page
Remerciements.....	iii
Abréviations et acronymes.....	iv
Chapitre 1. Elaboration de méthodes de mesure de la contribution économique des industries culturelles : Bref aperçu.....	7
1.1 Introduction	7
1.2 Historique de la mesure de la contribution économique des industries culturelles.....	8
1.3 Industries culturelles et développement économique : Approches et concepts.....	12
Chapitre 2. Approches méthodologiques et pratiques de mesure	19
2.1 Analyse du poids économique et analyse structurelle	21
2.2 Comptes satellites culturels (CSC)	23
2.3 Analyse du multiplicateur	25
2.4 Modèle économique des activités culturelles.....	27
2.5 Modèle économique du déséquilibre	29
Chapitre 3. Approches internationales de mesure de la contribution économique des industries culturelles	31
3.1 Point de vue de l'UE.....	31
3.2 Point de vue de l'OCDE	34
3.3 Point de vue de l'OMPI.....	35
3.4 Point de vue de l'UNESCO	39
Chapitre 4. Approches et problématiques nationales liées à la mesure de la contribution économique des industries culturelles au développement économique.....	43
4.1 Europe.....	43
4.2 Amérique du Nord	64
4.3 Amérique latine	71
4.4 Région Asie-Pacifique.....	72
4.5 Afrique.....	80
Chapitre 5. Conclusions et recommandations.....	83
5.1 Évaluation des méthodes de mesure de la contribution économique des industries culturelles.....	83
5.2 Élaboration de statistiques culturelles et d'autres outils.....	88
5.3 Vers des normes internationales de mesure de la contribution économique des industries culturelles	89
Références.....	94

Liste des tableaux

Tableau 1.	Modèle de base des mesures du poids économique et d'analyse structurelle	22
Tableau 2.	Modèle de base des coefficients multiplicateurs pour les industries culturelles (IC)	26
Tableau 3.	Proposition d'un cadre de compte satellite culturel de l'OCDE	36
Tableau 4.	Recherches et études cartographiques au niveau national dans certains pays européens.....	49
Tableau 5.	Cadre de classification des industries culturelles dans certains pays européens	54
Tableau 6.	Facteurs de répartition.....	58
Tableau 7.	Cadre de mesure des industries culturelles dans certains pays d'Europe.....	60
Tableau 8.	Recherches et études cartographiques en Amérique du Nord	67
Tableau 9.	Cadre de classification des industries culturelles au Canada	68
Tableau 10.	Cadre de mesure des industries culturelles en Amérique du Nord.....	70
Tableau 11.	Recherches et études cartographiques au niveau national dans certains pays de la région Asie-Pacifique.....	75
Tableau 12.	Cadre de classification des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique.....	76
Tableau 13.	Cadre de mesure des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique	79
Tableau 14.	Approches méthodologiques fondamentales pour la mesure de la contribution économique des industries culturelles	85
Tableau 15.	Modèle de base de mesure de la contribution économique des industries culturelles	92

Liste des schémas

Schéma 1.	Éléments clés dans l'évolution des approches et politiques créatives au Royaume-Uni.....	47
-----------	--	----

Chapitre 1. Élaboration des méthodes de mesure de la contribution économique des industries culturelles : Bref aperçu

1.1 Introduction

Pendant longtemps, les industries culturelles en tant que phénomène économique n'ont pas suscité un grand intérêt du point de vue de la recherche. Vers la fin des années 1990, des résultats de recherches menées dans des pays développés ont montré que les industries culturelles et créatives génèrent un taux de croissance élevé du Produit Intérieur Brut (PIB) ou de la Valeur Ajoutée Brute (VAB) et de l'emploi. Elles ont donc potentiellement les caractéristiques d'un secteur clé capable de générer la croissance de l'économie dans son ensemble. En effet, certains des secteurs, par exemple le design, peuvent même avoir des retombées économiques et attirer une main-d'œuvre, des entreprises et des investissements de grande qualité tout en encourageant la créativité et l'innovation dans tous les secteurs de l'économie. Tous ces effets ont suscité un vif débat économique, politique et universitaire sur la contribution des industries culturelles en matière de développement économique et ont conduit à un réexamen de leur rôle dans le développement structurel et les changements économiques. L'intérêt croissant pour les industries culturelles et leur acceptation rapide comme modèle assez général de réponse aux problèmes de développement économiques et politiques ont contribué à ce que les industries culturelles deviennent une composante clé dans la formulation d'une planification des politiques économiques et du développement stratégique. À cet égard, certains pays ont de plus en plus tendance à inclure différents aspects (capacité de production, classes créatives, infrastructures culturelles, etc.) des industries culturelles pour mesurer les performances nationales en matière de développement.¹

En raison de leur impact sur le développement, les industries culturelles occupent une place de plus en plus importante dans notre société moderne, basée sur l'économie et le savoir. Le secteur culturel génère deux types d'impacts : les impacts économiques et non économiques. Les impacts non économiques des industries culturelles sur le développement social sont perceptibles dans le domaine de la cohésion sociale et de l'intégration des groupes marginalisés (Conseil de l'Europe, 1998 ; Matarasso, 1997) ; de la formation d'un nouveau système de valeurs (Ingelhart, 2000) ; de l'affirmation de la créativité, des talents et de l'excellence (Throsby, 2001; NU,2010b) ; du développement de la diversité culturelle, de l'identité nationale et de l'identité de différents groupes culturels (UNESCO, 2005b ; Herrera, 2002 ; Throsby, 2001) ; de l'incitation à la création et l'innovation (ABS, 2001 ; Cox, 2005 ; Potts et Cunningham, 2008 ; Bakhshi et al., 2008).

Ces dernières décennies, la compréhension et l'étude de l'importance économique des industries culturelles se sont améliorées. Il est désormais évident qu'elles aient un impact sur les taux de croissance du PIB et de la VAB et sur l'emploi, qu'elles peuvent améliorer la position et la compétitivité d'un pays en matière de commerce extérieur, mais aussi qu'elles contribuent à la revitalisation ou la promotion de l'image de marque des villes créatives et à attirer des entreprises et investissements. Certains auteurs reconnaissent que les industries culturelles ont un impact important sur l'économie et la société car elles sous-tendent un nouveau concept de

¹ Pendant de nombreuses années, l'évaluation des performances du secteur créatif a constitué l'un des piliers de la mesure de la compétitivité au Royaume-Uni (cf. Huggins et Thompson, 2010 et leur indice britannique de la compétitivité). Ces dernières années, cette pratique a été adoptée pour la mesure de la compétitivité régionale au niveau de l'UE (cf. Kozovska et Annoni, 2010). Par ailleurs, l'essor des services créatifs a été largement pris en compte dans le calcul de l'indice mondial de la compétitivité comme un facteur mettant en évidence des changements dans le domaine de l'innovation et de la sophistication du marché (cf. Forum économique mondial, 2010).

croissance et de développement économique et constituent l'un des rares secteurs économiques dans lesquels un développement dynamique est prévu (Lash et Urry, 1994 ; Jensen, 1999 ; Pine et Gilmore, 1999). On va même parfois jusqu'à considérer ces tendances comme une « culturalisation » (Ellmeier, 2003) ou « créativisation » de l'économie (Rikalovic et Mikic, 2011). Dans tous les cas, elles soulignent le rôle prédominant du secteur culturel dans la construction d'une économie créative (PNUD, 2010 ; Howkins, 2001 ; Florida, 2002 ; Conference Board du Canada, 2008).

Le présent rapport se divise en cinq chapitres. Le Chapitre 1 explore l'historique de la mesure de la contribution économique des industries culturelles, retrace les progrès dans ce domaine depuis la première étude jusqu'à nos jours, y compris la logique et le contexte général et politique favorisant le développement économique grâce au secteur culturel (en premier lieu grâce aux industries culturelles et créatives).

Le Chapitre 2 évalue le rôle des industries culturelles dans le développement économique. Ce chapitre étudie aussi les approches, contextes, méthodologies, pratiques et définitions associés aux industries culturelles et au développement économique.

Le Chapitre 3 décrit, évalue et analyse les approches internationales de mesure de la contribution économique des industries culturelles mises en place par l'UNESCO, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), l'Eurostat, l'Union européenne (UE) et l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI).

Le Chapitre 4 passe en revue les recherches et études cartographiques les plus pertinentes menées sur le sujet. Il présente un aperçu comparatif des principales caractéristiques de ces études, à l'aide d'exemples provenant d'Europe, d'Asie, du Pacifique, d'Afrique, d'Amérique latine et d'Amérique du Nord. Ce rapport inclut des études mesurant la contribution économique de l'art, du secteur culturel (ou de ses sous-secteurs) et des industries culturelles et créatives.

Enfin, le Chapitre 5 fournit une brève description des approches méthodologiques fondamentales, de leur valeur analytique et de leur utilité pour les différentes parties prenantes avant d'examiner leur potentiel comme instruments de mesure de l'impact ou de la contribution économique des industries culturelles au niveau international. Il contient également des recommandations.

1.2 Historique de la mesure de la contribution économique des industries culturelles

Jusqu'au début des années 1960, la mesure de la contribution économique des industries culturelles ne revêtait pas un grand intérêt du point de vue de la recherche. Cela s'explique par plusieurs facteurs :

- le manque de preuves et de données statistiques à long terme sur les industries culturelles (par exemple, les industries culturelles et la culture sont un phénomène relativement récent en tant que sujet économique au sein des communautés d'experts et d'universitaires) ;
- des approches de mesure insuffisantes sur les plans qualitatif et quantitatif pour permettre une analyse économique applicable au domaine des industries culturelles ;
- un lien peu méthodique entre les industries culturelles et l'économie ;
- des difficultés à mesurer les effets des industries culturelles sur l'économie ;
- la représentation traditionnelle selon laquelle une analyse économique des industries culturelles ne correspond pas à leur esprit ou leur nature puisque les industries

culturelles et la culture en général sont perçues comme une expression de l'esthétique pure et de l'activité spirituelle ; et

- la rareté des analyses du potentiel d'investissement dans le secteur culturel, notamment en raison de la représentation traditionnelle qui considère le domaine culturel comme un bien et un financement publics pour des activités culturelles en tant que consommation gouvernementale.

Depuis les années 1980, cette situation a bien changé : de plus en plus de recherches et d'analyses sont consacrées à la nature du lien entre les industries culturelles et l'économie et aux industries culturelles et à leurs impacts économiques. L'histoire de la recherche sur la culture d'un point de vue économique est associée à la publication de la loi de Baumol et Bowen *On Performing Arts: Anatomy of their Economic Problems* en 1965 puis en 1966 de leur livre intitulé *Performing Arts: The Economic Dilemma*, dans lequel les auteurs ont analysé la place des arts du spectacle dans l'économie américaine. Au début des années 1980, Hendon et Shanahan ont publié deux ouvrages sur l'économie culturelle et les effets des disciplines artistiques sur l'économie. Ces deux publications ont largement contribué à une réflexion plus poussée sur les connexions dynamiques entre l'art et l'économie.² « Aux États-Unis, en particulier dans les années 1980 et 1990, ce paradigme économique est devenu une véritable idéologie conservatrice rejetant le concept de « bien public » ou de politiques motivées par l'action sociale » (Everitt, 2009 : 319). Ces deux décennies ont été marquées par un intérêt culminant envers la contribution économique de la culture et des industries culturelles et de nouvelles approches pour comprendre le lien entre la culture et le développement économique. La contribution des différents domaines culturels au développement a notamment été quantifiée. Avant cette période, vers le milieu des années 1970, des études d'impact économique des domaines culturels étaient menées aux États-Unis pour étayer les arguments en faveur d'un financement supplémentaire de la culture, de l'éducation et des sciences de la part de l'État.³

Bien souvent, les études d'impact économique peuvent être considérées comme une réponse face à la nécessité de justification objective du financement public des arts. Cette situation s'explique par deux arguments associés aux traditions américaines : tout d'abord, « l'intérêt de longue date de la part de l'État et des gouvernements locaux pour la promotion de la croissance économique sur leur territoire ; et ensuite la recherche de rentabilité des gens d'affaires locaux dont le soutien a été crucial dans les subventions accordées aux arts locaux » (Heilbrun et Gray, 2004:388).

Pendant les années 1980, les chercheurs se sont concentrés sur l'étude de l'impact des différents domaines culturels sur le développement des communautés locales aux États-Unis, alors qu'au cours des années 1990, les travaux de recherche sur les différents domaines culturels sont devenus un instrument de sensibilisation sur des problématiques régionales variées ou des solutions aux problèmes pratiques mondiaux (par exemple, les problématiques de propriété intellectuelle dans le monde).

De nouveaux thèmes et de nouvelles perspectives de recherche, ainsi que le traitement politique des différents domaines culturels dans les pays les plus développés ont conduit à la formulation d'un cadre de développement innovant dans lequel les ressources créatives et

² Hendon, Shanahan et Mc Donald, 1980 ; Hendon et Shanahan, 1983.

³ Les études d'impact économique étaient très populaires aux États-Unis dans les années 1970 et 1980. Une analyse de Radich montre qu'entre 10 et 15 études d'impacts étaient publiées chaque année alors que la méthodologie et les résultats ont été évalués 10 ans après la réalisation des études d'impact. Radich et Schwach (eds.), 1987:19.

symboliques regroupées en domaines culturels sont considérées comme un facteur économique de développement. Cela a marqué le début de la période pendant laquelle la production culturelle et symbolique était comprise et reconnue comme un élément clé pour déterminer l'évolution future et le développement de la société et de l'économie à travers le monde.

Ainsi, les études et recherches consacrées aux dilemmes et problèmes inhérents aux industries culturelles se sont multipliées. Au même moment, les difficultés et questions pratiques et théoriques non résolues soulevées par ce type de recherches ont été dévoilées : par exemple les différentes définitions et classifications dans le secteur de la culture, les résultats de recherche incompréhensibles, la variété des méthodes et systèmes visant à quantifier la contribution économique etc. Il faut dire qu'il est difficile d'élaborer un instrument de mesure économique clair et objectif des impacts économiques des industries culturelles, présenté en valeur monétaire et par rapport aux coûts. Ainsi, l'accent a d'abord été mis sur la recherche fondamentale dans le domaine des industries culturelles en raison de leur nature scolastique et des multiples effets quelques fois impossibles à mesurer. Il s'avère aussi très difficile de réaliser une évaluation quantitative de résultats créatifs de nature qualitative et qui contribuent au développement de nombreux domaines économiques. Tous ces éléments ont influencé l'évaluation économique de la contribution des industries culturelles, entreprise au sens large à l'aide de plusieurs approches partielles ou combinées.

Les études d'urbanisme anglo-saxonnes ont encouragé les industries culturelles en tant que phénomène de théorie de planification et en tant que composante de la sociologie urbaine et le développement économique régional. Leurs recherches se concentrent sur le développement économique des villes et sur les industries culturelles comme facteur d'amélioration de l'attractivité des espaces urbains (c'est-à-dire comme un moyen de transformer leur image et de les identifier) et d'incitation au regroupement d'activités commerciales (Zukin, 1995 ; Scott, 1997, 2004; Hall, 2000 ; Lazeretti, 2008 ; Cinti, 2008). Cette approche a entraîné un « tournant culturel » et suscité un intérêt croissant pour les industries culturelles, la création d'entreprises culturelles, l'innovation et la créativité comme facteurs de développement. L'impact des industries culturelles sur le développement urbain et régional se manifeste pourtant par différents effets. Selon certains auteurs, comme Bille et Schulze (2006), le développement des industries culturelles a des retombées sur les dépenses à court terme en attirant les visiteurs et les consommateurs locaux qui dépensent leur argent localement. D'autres y voient des retombées sur la croissance à long terme grâce à la création d'un environnement culturel favorable qui attire les personnes, les entreprises, les investisseurs, etc. Ce dernier point de vue est appelé « économies d'agglomération » : la concentration des services culturels et créatifs attire d'autres industries qui peuvent utiliser les ressources spécialisées produites par les industries culturelles (Heilbrun et Gray, 2004).

Récemment, de nouvelles approches permettant d'analyser la contribution des industries culturelles sur le développement ont davantage mis l'accent sur les ressources humaines créatives employées dans les industries culturelles et l'économie en général (la classe créative) que sur la structure de production. Cette approche est directement liée aux précédentes, développées dans le cadre de la sociologie urbaine moderne.⁴ La classe créative est considérée comme un nouveau facteur de croissance économique et le message principal est que la classe créative apporte de la croissance économique aux pays capables d'attirer des personnes et de

⁴ Le concept de classe créative a été élaboré et présenté par Florida dans deux ouvrages : *The Rise of the Creative Class*, 2002 et *The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent*, 2005.

stimuler un environnement de technologie et de tolérance : connue comme la théorie des 3T.⁵ Selon cette théorie, l'investissement dans la créativité, la concentration de la main-d'œuvre dans des groupes professionnels créatifs et les innovations technologiques deviennent le principal moteur de croissance de l'économie créative.⁶ Les recherches sur ce thème ont suscité de vifs débats au sein des communautés universitaires quant à la validité de la théorie des 3T sur la croissance économique, avec d'un côté les auteurs qui réfutent cette théorie et de l'autre ceux qui la soutiennent. Or puisque ces deux groupes avancent un certain nombre de résultats empiriques à l'appui de leurs thèses, la question de la classe créative ne cesse de générer des résultats et conclusions contradictoires.⁷

Dans les ouvrages sur l'agglomération géographique, il est évident que l'agglomération des industries culturelles devient un sujet de recherche de plus en plus important (Hervas-Oliver et al, 2011). Toutefois, nombre d'études se concentrent sur l'évaluation indirecte plutôt que directe de la contribution économique des industries culturelles. Ces études visent à observer et à examiner les interactions entre le secteur culturel et les autres industries telles que le commerce intersectoriel, les transferts de connaissances et les externalités de réseau. Ces recherches ont également vérifié la contribution des industries créatives au développement régional et le lien entre les industries créatives et les services à forte intensité de connaissances, qui a été reconnu comme un facteur indirect de création de savoir et de croissance économique régionale.⁸ D'autres ont démontré le rôle des maillons de la chaîne de production dans le transfert des idées et du savoir entre les sociétés créatives et les autres entreprises (Bakhshi et al. 2008) ou indiqué le lien structurel sur le marché du travail entre les secteurs culturel et non culturel (Higgs et al., 2008). Toutes ces initiatives dynamisent la diversité des sujets de recherche et des disciplines liés à la recherche du lien unissant la culture et l'économie.

⁵ La théorie des 3T se base sur trois principaux facteurs de croissance : la classe créative (Talent), la Tolérance et la haute Technologie.

⁶ À l'origine de la formulation de la théorie des 3T sur la croissance économique se trouve une estimation économétrique sur un échantillon de 219 régions des États-Unis. D'après cette étude, une forte corrélation entre ces paramètres et la performance économique des régions a été démontrée grâce à la croissance de l'emploi et du salaire moyen.

⁷ La plupart des critiques sur la théorie des 3T de la croissance économique concernent l'introduction du concept de classe créative à la place du capital humain (Glaeser, 2003) ; la tentative de réduire la créativité à la nomenclature des professions ; les déclarations générales sur les métiers censés appartenir à la classe créative ; l'idée privilégiée selon laquelle la créativité est liée à l'exercice de certains métiers dits créatifs (Markusen, 2006, 2008) ; les concepts et définitions flous et les liens causaux incertains entre les facteurs déterminants de la croissance économique (Clifton, 2008) ainsi que la validité de la thèse selon laquelle une concentration de la classe créative apporte une croissance économique plus rapide (Kupke, 2006). D'un autre côté, les résultats d'une série d'études empiriques confirment une contribution positive directe et indirecte de la classe créative à la croissance économique des villes et régions urbanisées (Lee et Florida, 2006 ; Andresen et Lorenzen, 2005 ; Hansen, 2007 ; Clifton, 2008 ; Mellander et Florida, 2007 ; Gertler et al., 2002) et des zones rurales (Wojan et Mc Granahan, 2007).

⁸ Il est intéressant de souligner les approches théoriques innovantes dans ce domaine. Par exemple, Lazzereti et al. (2008, 2009) proposent d'appliquer le concept d'unités du système de production local (SPL) comme unités d'analyse des pôles créatifs selon une approche basée sur les industries culturelles et créatives et l'économie urbaine. Ce modèle a été testé de façon empirique en Italie et en Espagne et ses résultats confirment l'idée selon laquelle les industries créatives peuvent servir de référence pour analyser la créativité. Hervas-Oliver et al. (2011) ont également obtenu des résultats positifs en testant un modèle d'agglomération d'industries créatives sur 250 régions dans 24 pays d'Europe, démontrant ainsi que chaque augmentation de 1% supplémentaire des industries créatives dans l'emploi régional corrélé avec une croissance de 0,6% du PIB par habitant ou, en valeur monétaire génère une hausse moyenne de 1 424 € par habitant.

1.3 Industries culturelles et développement économique : Approches et concepts

Les débats et recherches en cours soutiennent que les tendances actuelles et leur action mutuelle ont entraîné la transformation d'une société industrielle en société postindustrielle, dans laquelle le rôle des facteurs de production traditionnels a changé. Le nouveau modèle de développement, où les principaux moteurs de croissance économique et sociale sont le savoir, la créativité, l'originalité et les compétences, a modifié non seulement la structure économique mais aussi les concepts de croissance et de développement.

L'« économie basée sur le savoir » s'appuie sur la créativité et le talent et met l'accent sur les industries culturelles en tant que cadre conceptuel au sein duquel les leviers de croissance trouvent leur place. En ce sens, la conception moderne de la croissance et du développement économique, qui repose sur l'économie intégrée, implique une mise en réseau sectorielle équilibrée des activités culturelles et secteurs industriels, en insistant sur l'importance des nouvelles idées et de leur application créative au développement.

Le lien entre la culture et le développement a changé : depuis les années 1970, le courant de pensée dominant défend l'idée selon laquelle le concept de la culture servait à décrire le schéma de valeur et tous les éléments non matériels qui existent aux niveaux individuel et collectif, mais doit toutefois être considéré comme le produit d'un certain système culturel. Cette période a été marquée par l'étude et l'importance de la composante spirituelle de la culture et son influence sur le comportement des individus et différents groupes sociaux et, dans une moindre mesure, le développement de la société. Cette conception du lien entre le développement économique et l'art et la culture a été influencée par une analyse marxiste de la culture, dans laquelle la culture et l'idéologie d'une société donnée représentent une « superstructure » et reflètent le fondement économique de ladite société. Cette approche théorique de la conception du lien entre la culture et le développement a dominé pendant près de 20 ans : le développement de l'art est conditionné par le développement économique de la société.

Avec le Centre d'études culturelles contemporaines de Birmingham, un nouveau courant de pensée est né, connu sous le nom d'études culturelles britanniques et fortement influencé par plusieurs sociétés d'Europe occidentale de la fin des années 1970 et 1980. Grâce à leurs travaux et essais, les fondateurs de ces études culturelles, Raymond Williams et Stuart Hall, ont non seulement introduit une reconsidération et une nouvelle interprétation de la culture en mettant l'accent sur le matérialisme culturel plutôt que sur les composantes spirituelles de la culture, mais aussi une nouvelle façon de percevoir le lien entre la société et la culture.⁹ De plus, une interprétation différente du lien entre la culture et le développement économique a été établie parmi les principaux théoriciens de l'approche du matérialisme culturel : c'est le développement de la société qui est conditionné par le développement de l'art et de la culture, et non l'inverse. À cet égard, les politiques et stratégies de développement suivent les tendances sociales dominantes et sont principalement axées sur les industries culturelles et la création d'entreprises dans le secteur culturel.

La première décennie du 21^e siècle a été marquée par une évolution de la participation du secteur culturel dans le développement économique : les industries culturelles ont gagné en importance. Elles sont devenues l'un des segments les plus dynamiques de l'économie

⁹ Dans son essai, « Culture is ordinary », Williams (1958) se montre réfractaire à l'idée marxiste classique qui conçoit la culture comme une superstructure de la société et souligne que la culture ne doit pas simplement être considérée comme la « haute culture » mais aussi comme un système de production ou encore un « mode de vie » à part entière.

mondiale et leur contribution au PIB ne cesse d'augmenter. On estime que le secteur créatif représente 7,3 % du PIB mondial (Howkins, 2001:126), avec un taux de croissance moyen du commerce international d'environ 8,7 % sur la période 2000-2005 (CNUCED, 2008:4). Ces tendances, alliées aux changements issus d'un environnement économique et d'une consommation accrus, à la croissance rapide des industries culturelles dans certains pays, à la création d'un déséquilibre économique et au retard de développement de certaines industries, influencent les points de vue théoriques et pratiques actuels.

En termes économique-politiques, les discussions sur la culture et le développement ont commencé en 1996 lorsque l'UNESCO a publié le rapport de la Commission mondiale de la culture et du développement, *Notre diversité créatrice*. Ce rapport a établi l'ordre du jour de la culture et du développement et identifié la culture comme une priorité du développement. Pendant les années qui ont suivi, ce nouvel ordre du jour du développement a bénéficié du soutien de plusieurs documents d'orientation et rapports tels que *La culture au cœur - Contribution au débat sur la culture et le développement en Europe* (Conseil de l'Europe, 1998), *Culture, créativité et marchés* (UNESCO, 1998) ; *Diversité culturelle, conflit et pluralisme* (UNESCO-ISU, 2000), *Échanges internationaux d'une sélection de biens et services culturels, 1994-2003* (UNESCO-ISU, 2005) ; *Urban Development Needs Creativity: How Creative Industries Affect Urban Areas* (Banque mondiale, 2003) et *Les industries créatives et le développement* (CNUCED, 2004). En 2005, la Convention de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles a été adoptée. Ses dispositions reconnaissent la contribution des industries culturelles au développement économique et culturel.

Le point culminant de cette tendance trouve son expression dans deux références sur l'importance des approches culturelles pour le développement : dans le « document final du Sommet des Objectifs du millénaire pour le développement (OMD) » (ONU, 2010a) et l'adoption de la « *Résolution sur la culture et le développement* » (ONU, 2010b) par l'Assemblée générale des Nations unies. Tel qu'exprimé par le consensus international sur le programme de développement international, les OMD reconnaissent le potentiel non négligeable de la culture pour contribuer à atteindre une partie des objectifs de développement mondial.

La résolution des Nations unies sur la culture et le développement (ONU, 2010b) invite tous les États membres à garantir une intégration plus visible et plus efficace de la culture dans les politiques et les stratégies de développement, à tous niveaux. Elle les encourage à soutenir le développement et la consolidation des industries culturelles, du tourisme culturel et des micro-entreprises liées à la culture et à les aider à acquérir les infrastructures et compétences nécessaires. La résolution de l'ONU invite même l'UNESCO à aider les États membres à mettre au point des moyens pour évaluer et optimiser la contribution de la culture au développement, notamment grâce au recueil de données, à la recherche, aux études et à l'utilisation d'indicateurs d'évaluation appropriés.

Toutes les initiatives, résolutions, publications et tous les documents d'orientation susmentionnés ont pour objectif de garantir que les industries culturelles s'intègrent de plus en plus dans le calendrier politique des pays développés aussi bien qu'en développement. La reconsidération du rôle du secteur culturel dans le développement économique a occasionné des changements lors de différentes phases, déterminées avant tout par le contexte social dans lequel certains nouveaux points de vue théoriques et pratiques ont vu le jour. Sous un angle historique, les termes pour décrire le rôle du secteur culturel dans le développement ont été rapidement définis et ont bien vite remplacé les autres. À cet égard, on retrouve dans les ouvrages plusieurs propositions d'expressions (culture, secteur de la culture, industrie de l'art, industrie du contenu, industries créatives, industries de l'expérience ou encore industries

culturelles) ayant la même fin : amener à une nouvelle compréhension et interprétation de la culture et de la production symbolique.

Il y a dans les ouvrages scientifiques ou de recherche existants au sujet du concept de la culture une certaine ambivalence quant à l'approche servant à étudier la contribution du secteur de la culture au développement. Selon le point de vue théorique des auteurs, quand ils définissent les concepts et l'analyse de la contribution du secteur culturel, ils mettent l'accent sur seulement certains processus et liens. Il convient de remarquer qu'il existe différents courants de pensée scientifiques et de recherche dans ce domaine, notamment : d'un côté ceux qui considèrent que le rôle et la contribution de l'étude et de l'analyse du secteur culturel sont un phénomène sociologique (Gouldner, 1979 ; Adorno et Horkheimer, 1989 ; Bourdieu, 1984 ; Jensen, 1999 ; Johnson, 2006) et de l'autre ceux qui les considèrent comme un phénomène urbain (Zukin, 1989, 1995 ; Landry, Bianchini, 1995 ; Evans, 2001 ; Hall, 2000 ; Landry, 2000 ; Scott, 2000 ; Florida, 2002, 2004, 2005 ; Lazzeretti, 2008 ; Cintini, 2008) ; ou un phénomène économique (Throsby, 1999 ; Caves, 2002 ; Potts et Cunningham, 2008 ; Pratt, 2004 ; Potts, 2007 ; Howkins, 2001). L'absence de plateforme de discussion commune et unique quant aux perspectives de classification, de mesure et de recherche sur le secteur de la culture rend le lien et l'amélioration des approches multidisciplinaires difficiles. Ceci a donc un impact négatif sur la recherche dans ce domaine et entrave la construction d'un cadre scientifique exhaustif permettant de mesurer la contribution économique du secteur culturel au développement. Cela étant, la multiplication rapide des documents de recherche et études empirique nationaux (documents cartographiques) analysant le potentiel économique des industries créatives et culturelles entraîne : i) un déséquilibre entre la théorie et la pratique dans ce domaine et ii) la domination fréquente provenant des ouvrages universitaires de l'utilisation de concepts pragmatiques et de la définition traditionnelle.

En ce qui concerne les questions d'ordre conceptuel, il convient de noter que le phénomène des industries culturelles et créatives est toujours en cours de définition et de conceptualisation. On peut considérer ce processus comme une revalidation du concept traditionnel de culture qui prend en compte le souhait de produire et diffuser des produits et services dotés d'un sens culturel. Toutefois, ce processus peut aussi être vu comme la création d'un nouveau cadre théorique et pratique dans lequel la culture est considérée au regard de la complexité de ses interactions avec les autres aspects et éléments de l'économie et de la société. Il n'y a rien d'étonnant à ce qu'une définition appropriée des industries culturelles et créatives fasse l'objet de nombreux débats, tout comme la distinction des différents termes et concepts, les critères de délimitation ou encore la prise en considération de leurs similarités et différences. Au niveau des pratiques de recherche internationales, différentes expressions décrivent les composantes de la société dans laquelle la créativité basée sur la culture a le statut de facteur de production dans l'économie. À cet égard, on peut identifier deux lignes directrices permettant de délimiter cette question : la première est établie par le discours académique et la seconde par le discours politique. L'approche culturelle associée au concept des industries culturelles et créatives trouve son prolongement dans les études culturelles, la sociologie et l'économie politique tandis que l'aspect industriel se prolonge dans l'économie appliquée et les études politiques pratiques (Throsby, 2010:90).

Historiquement, l'expression « industrie culturelle » est associée à l'École de sociologie de Francfort et ancrée dans la critique de l'économisation de l'art par Theodor Adorno et Max Horkheimer dans leur livre intitulé « Dialectique de la Raison » (1933/1944). Elle servait à l'origine à décrire les biens artistiques et culturels pouvant être multipliés industriellement. Cette expression a été utilisée de façon polémique pour décrire l'opposition incompatible entre la culture et l'économie. Elle a été largement utilisée dans la polémique contre les limites perçues de la vie moderne et a été empruntée par les sociologues français. Plus tard, les décideurs

politiques ont transformé l'expression « industries culturelles » en « industries créatives » (Hesmondhalgh, 2002:15 ; Throsby, 2010:88 ; Pratt, 2005).

Le concept des industries créatrices est né en Australie au début de 1994 avec le rapport intitulé « Creative Nation: Commonwealth Cultural Policy » (DCA, 1994), dans lequel il a été abordé dans le contexte de l'art et de la technologie de la communication. Ce concept a été accepté à la fin de la décennie. La prédominance du concept libéral de la politique culturelle au Royaume-Uni (R.-U.) pendant les années 1990 a contribué à la propagation d'idées et à l'élargissement des activités créatives. De plus, la relation entre les domaines culturels et la technologie était complexe, et le point de vue traditionnel sur le secteur culturel ainsi que sa classification n'était pas assez flexible et large pour couvrir les multiples liens entre la créativité, la valeur culturelle, la technologie et l'économie.

Certains auteurs (McGuigan, 1996 ; Bianchini, 1987) ont souligné que N. Garnham, par son engagement dans le processus politique et ses recherches en matière de politique (par exemple, son rapport sur les industries culturelles londoniennes) ainsi que son exposé lors de la grande conférence politique « *Cultural industries and cultural policy in London* » (1983), a été le premier à sensibiliser le public sur le pouvoir économique du secteur culturel. Il a également effectué plusieurs distinctions analytiques utiles au sujet du concept d'« industries culturelles ». Garnham a utilisé « industries culturelles » comme expression descriptive pour renvoyer aux industries « qui, dans notre société, utilisent les modes de production et d'organisation caractéristiques des entreprises industrielles pour produire et diffuser des symboles sous la forme de biens et services culturels, généralement des marchandises ». Les principales caractéristiques de ces industries sont « d'utiliser un processus mobilisant beaucoup de capitaux et des moyens technologiques de production et/ou distribution de masse, une division du travail extrêmement avancée et des modes d'organisation managériale hiérarchiques » (Garnham, 1987: 55). Sa réflexion sur les industries culturelles ainsi que ses observations sur leur pouvoir économique « ont bénéficié à la stratégie industrielle londonienne du Greater London Council et du Greater London Enterprise Board » (McGuigan, 1996:84).

Les travaux d'O'Connor (1998) et A. Pratt (1997), qui ont tenté de définir les industries culturelles en associant la sociologie de l'art à l'économie, peuvent aussi être considérés comme l'une des premières tentatives de définition des industries culturelles.¹⁰ Ces définitions traditionnelles ont souligné les liens sectoriels du processus de production, l'importance de la création de nouveaux contenus comme base pour la création de valeur dans ce secteur ainsi que le potentiel économique du contenu créatif. Ces auteurs démontrent le lien avec la définition organisationnelle des industries culturelles en soulignant les relations sectorielles dans le processus organisationnel de création, production, diffusion et distribution du contenu créatif.

À cet égard, il faudrait consacrer une attention considérable aux premières définitions fonctionnelles des industries culturelles proposées par plusieurs auteurs, qui définissent les industries (activités) culturelles (créatives) comme « un secteur produisant des biens et services souvent associés à une valeur culturelle ou artistique ou à un divertissement » (Caves, 2000:1), « dont le principal objectif est la création et la communication d'un message symbolique »

¹⁰ Pratt a introduit la nouvelle proposition d'expression « secteur des industries culturelles » utilisée comme définition de travail afin de clarifier le contexte d'analyse de l'emploi et des données commerciales. Le secteur des industries culturelles a été défini comme une conjonction de concepts (par exemple, de la sociologie de l'art au développement économique local) associés au terme secteur et dont le lien avec le processus de production peut être démontré (Pratt, 1997). O'Connor (1987) a pour sa part utilisé l'expression « production culturelle » et s'est concentré sur la création de contenu comme base pour la création de valeur dans ce secteur.

(Hesmondhalgh, 2002:11) et, outre ces deux caractéristiques, « incluant certaines formes de créativité incarnée sous un genre de propriété intellectuelle » (Throsby, 2001:4). Ces dernières années, de plus en plus d'intellectuels ont montré leur intérêt envers les concepts des industries créatives et leur définition académique (Cunningham, 2002 ; Flew, 2002 ; Flew et Cunningham, 2010 ; Wyszomirski, 2004 ; Galloway et Dunlop, 2007).

L'importance économique du secteur culturel a été largement mise en avant dans le discours politique au Royaume-Uni à la fin des années 1990, avec l'adoption de la première définition descriptive des industries créatives par le groupe de travail sur les industries créatives en 1998.¹¹ C'est à ce moment que le changement de terminologie a eu lieu et que l'administration culturelle a commencé à utiliser l'expression « industries créatives » au lieu de « industries culturelles » (Pratt, 2005). Pour certains chercheurs, ce changement de terminologie se situait dans un arrière-plan de politique culturelle. Selon Garnham, ce passage d'industries « culturelles » à « créatives » marque un retour à une politique culturelle axée sur l'offre et les artistes alors que les politiques utilisant l'expression « industries culturelles » mettaient l'accent sur la consommation et la demande (Garnham, 2005:27). Ces changements de définitions entre les termes « créatives » et « culturelles » ont un sens pragmatique mais aussi symbolique. Tout d'abord, il y a la transition des industries culturelles à créatives, provoquée par le changement technologique, une meilleure compréhension de l'activité culturelle et artistique, l'importance supérieure de la créativité, l'innovation et les compétences dans le développement économique et les changements des modes de consommation et du type de demande. Ensuite, il y a le repositionnement de la culture qui devient plus créative, démocratique et inclusive au lieu d'être élitiste et exclusive (Galloway et Dunlop, 2007:18). Il y a aussi le changement de point de vue sur la production de culture qui n'est plus une activité industrielle distincte mais un secteur, ce qui intègre les relations, connexions et regroupements d'activités culturelles et créatives. Enfin, on a assisté à un changement des arts subventionnés et de la centralisation vers des domaines culturels capables de générer de la richesse, « ce qui n'a pas manqué de susciter des débats plus larges autour du secteur culturel, notamment au sujet de la politique commerciale, de la propriété intellectuelle ou de l'avenir de l'éducation » (Flew et Cunningham, 2010:1).

La classification des industries culturelles est une autre question sur laquelle il convient de se pencher. L'absence de définition théorique forte a entraîné une mauvaise compréhension et une situation confuse concernant les éléments structurels de ces industries, même si l'on observe un certain progrès dans le développement d'un cadre d'analyse commun. À cet égard, plusieurs auteurs ont largement contribué à la modélisation des industries culturelles et créatives. Le fondement de cette approche est lié à la structure traditionnelle de l'art, basée sur des critères remontant à la théorie de l'esthétique,¹² une perspective plus large ajoutant certains critères issus du domaine industriel comme le niveau d'industrialisation du processus de production (Hesmondhalgh, 2002), le degré d'influence du progrès technique (Boix et al., 2010), l'engagement de la main-d'œuvre créative (Higgs et al., 2008; Florida, 2004) ou le niveau de valeur culturelle et économique (Throsby, 2008).

Toutes ces approches cherchent à conceptualiser les caractéristiques structurelles des industries culturelles et créatives en associant la dimension « culturelle » et « industrielle ». Throsby (2008) a proposé et étudié le « modèle des cercles concentriques », qui se base sur l'idée selon laquelle les services et biens issus des industries culturelles ont une valeur culturelle et économique et qu'il existe différents degrés de contenus culturels selon leur valeur commerciale. Dans les industries culturelles, les relations entre les valeurs culturelle et

¹¹ Pour de plus amples détails sur ce sujet, cf. chapitre sur l'Europe.

¹² Utilité esthétique et de communication complète et partielle.

économique prennent la forme d'un cercle concentrique, où les industries artistiques fondamentales sont au centre tandis que les cercles éloignés du centre et en périphérie montrent le degré selon lequel le contenu culturel diminue en faveur de la valeur commerciale. Le modèle de base comprend quatre cercles : les arts créatifs fondamentaux (littérature, musique, arts du spectacle et arts visuels), les autres industries culturelles fondamentales (film, musées, galeries, bibliothèques, photographie), les industries culturelles au sens large (patrimoine, édition et impression, enregistrement sonore, télévision et radio, vidéo et jeux informatiques) et les industries connexes (publicité, architecture, design, mode).¹³ Le point de vue d'Hesmondalh sur la structure des industries culturelles inclut les industries fondamentales (directement impliquées dans la production d'un sens social et utilisant des moyens de production et de distribution de contenus industriels) et les industries périphériques (impliquées dans la production de textes et utilisant des méthodes semi-industrielles et non industrielles pour reproduire ces symboles).¹⁴ Boix et al. (2010) classent les industries créatives selon le degré d'influence du progrès technique dans les industries culturelles traditionnelles (édition, architecture, musique, film, arts du spectacle) et non traditionnelles (services logiciels et informatiques publicité).

Aux États-Unis, l'intérêt grandissant envers l'analyse des industries culturelles et créatives du point de vue de l'emploi a donné lieu à des études ciblées sur les mesures qui reproduisent la contribution économique indirecte des domaines culturels, la dynamique du développement économique, la compétitivité des pays (Florida et Tiangli 2004), régions et endroits (Gertler et al., 2002) et classent les pays selon leur capacité à développer, attirer et encourager les ressources créatives. En même temps, les discussions au sein de la communauté de chercheurs européens se concentraient sur l'étude de l'emploi basé sur la créativité plutôt que sur la concentration des industries culturelles. Le principal argument en faveur de cette transition était que les schémas de classification industrielle ne convenaient pas pour décrire les activités créatives et mesurer toute leur contribution économique, générée de bien des façons par les individus, les groupes travaillant avec les organismes créatifs et les personnes occupant des postes créatifs dans des organismes non créatifs (Pratt, 2004).¹⁵ Une autre approche de classification des industries culturelles et créatives, est le modèle du « trident créatif » qui sert à mesurer l'emploi direct et indirect dans les industries culturelles et créatives et à rassembler ceux qui travaillent dans les industries créatives et ceux qui occupent des postes créatifs spécialisés dans d'autres entreprises et organismes. Il a été élaboré par Higgs et Cunningham de l'Australian Research Council Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation.¹⁶ Selon ce modèle, l'économie créative « fait référence aux activités humaines relatives à la production, la distribution, l'échange et la consommation de biens et services créatifs ».¹⁷

¹³ On trouve une classification similaire et des différentes interprétations dans : KEA, 2006 ; Work Foundation, 2007 ; DCMS, 2007 ; etc.

¹⁴ Hesmondalh (2002):12-14. On trouve également une approche similaire chez Markusen et al. (2008) avec une définition de l'économie créative du point de vue des professions culturelles.

¹⁵ Plusieurs études axées sur cette approche basée sur l'emploi ont été menées au niveau national (par exemple, le ministère français de la culture, 2005 ; Higgs et al., 2008 ; Hansen, 2007 ; Andresen et Lorenzen, 2005 ; Markusen, 2008) ou encore à l'échelle européenne (par exemple, MKV, 2001 ; Florida et Tiangli, 2004 ; Boschma et Fritsch, 2007 ; Power et Nielsen, 2010 ; Boix et al., 2010).

¹⁶ Higgs et Cunningham, 2007.

¹⁷ Dans le modèle du trident créatif, les professions créatives se divisent en trois types : le « type spécialiste » (les employés des industries créatives) ; le « type soutien » (les employés des industries créatives définies qui n'occupent pas les postes créatifs définis c.-à-d. qui exercent des fonctions techniques, comptables, administratives...) ; et le « type intégré » (les employés occupant les postes créatifs définis mais en dehors des industries créatives définies), Higgs et Cunningham, 2007.

Les modèles présentés ont ensuite été appliqués et développés dans un certain nombre d'études, avec une nette prédominance du modèle de la chaîne de production, connue sous le nom de « chaîne de valeur de production de Pratt » (O' Connor, 1998 ; Reeves, 2002 ; Power, 2002 ; CCPR, 2003), parfois interprétée comme modèle de DCMS (PNUD, 2008).¹⁸

L'expression « industries culturelles » est utilisée conformément au point de vue de l'UNESCO, à savoir comme « un ensemble d'activités produisant et distribuant des biens et services culturels qui, dès lors qu'ils sont considérés du point de vue de leur qualité, de leur usage ou de leur finalité spécifiques, incarnent ou transmettent des expressions culturelles, indépendamment de la valeur commerciale qu'ils peuvent avoir » (UNESCO-ISU, 2009). Un consensus semble se dégager autour de la définition de travail des industries créatives ou culturelles « de base » tandis qu'une certaine confusion règne toujours autour des activités auxiliaires et connexes. Dans un article récent, Usero et del Brío (2011) étudient et évaluent aussi la contribution du CSC 2009 de l'UNESCO dans le domaine de la mesure de la contribution économique de la culture. Comme ils le soulignent (p. 194) :

« La première contribution importante est de répondre à la question « *lesquelles* », c'est-à-dire de délimiter les activités culturelles en définissant ce qui est inclut ou non au sein d'un domaine culturel. La deuxième contribution est de répondre à la question *comment*. Le Cadre précise comment réaliser les activités mentionnées précédemment, c'est-à-dire la chaîne de valeur du commencement de l'activité culturelle jusqu'à ses dernières dispositions. Enfin, la troisième contribution répond à la question *combien*. Ce sont les systèmes actuels de classifications internationales qui servent ici à décrire précisément quelles activités sont incluses dans les domaines actuels afin de mesurer leur impact économique et social. »

¹⁸ Pour plus de détails, cf. Chapitre 4.

Chapitre 2. Approches méthodologiques et pratiques de mesure

L'évaluation de l'importance économique de la culture peut être menée selon différentes façons et approches ou différents contextes. À cet égard, il est nécessaire de clarifier la terminologie de mesure, comme la cartographie (études de cartographie), l'impact, la contribution économique, le poids économique etc.

La cartographie est un terme provenant des études du DCMS, utilisé pour « un ensemble de méthodes d'analyse de collecte et de présentation d'informations sur le domaine et la portée des industries créatives. En particulier, la cartographie vise à fournir un aperçu de la valeur économique des industries, notamment quand il existe peu d'information à ce sujet » (BOP consulting, 2010:11). L'exercice cartographique peut s'avérer utile pour réunir des données, mais celles-ci peuvent être mal utilisées si l'objectif est de mesurer la contribution ou l'impact économique des industries culturelles.¹⁹ D'un autre côté, les outils de mesure peuvent être compris comme une clarification narrative de l'approche analytique générale employée dans l'analyse de la contribution économique des industries culturelles et économiques. De même, l'expression « approche de mesure » doit être interprétée comme un ensemble de méthodes, pratiques et outils de collecte, calcul, présentation et interprétation d'informations sur la contribution économique des industries culturelles.

« La contribution », « l'importance » et « l'impact » économiques sont les termes les plus facilement employés pour mesurer la contribution des industries culturelles, bien que la distinction entre la contribution et l'impact ne soit pas très nette. En effet, les études qui mesurent la contribution économique des industries culturelles se concentrent plus sur la rédaction d'une liste d'impacts économiques (directs ou indirects) ou de contributions que sur leur définition ou conceptualisation.

L'expression « contribution économique » est une quantification de la dimension économique des industries culturelles et des variations brutes de leur activité économique. L'expression « importance économique » est aussi utilisée en ce sens. Simplement, la contribution économique est un concept statique, descriptif qui peut être interprété selon la variable impliquée et mesurée (par exemple, l'emploi, la VAB, le PIB, la valeur de commerce etc.). Elle sert à démontrer statistiquement la contribution économique des industries culturelles. La question qui se pose lorsque l'on utilise le terme « contribution » est de savoir si l'on considère la production économique d'un pays pour une année donnée, quelle est la contribution en pourcentage des industries culturelles dans l'obtention du PIB de valeur X de ce pays ?

Les ouvrages et études montrent que ce terme n'a pas toujours été clairement défini et a été interprété de diverses manières. Certains auteurs définissent la contribution comme « l'impact économique en termes de revenus, de dépenses, d'emploi et d'avantages holistiques fournis par le secteur en matière de valeur sociale et économique » (Jura Consultants, 2008). Voici comment Watson et al. (2007) définissent l'impact et la contribution économiques dans le cadre de l'analyse économique régionale : « La contribution économique correspond aux variations brutes de l'activité économique associées à une industrie, un événement ou une politique, au sein d'une économie régionale existante. L'impact économique correspond quant à lui aux variations nettes d'une nouvelle activité économique associées à une industrie, un événement ou une politique, au sein d'une économie régionale existante » (Watson et al., 2007:142). On retrouve un point de vue similaire chez Throsby qui définit la contribution comme une approche des plus basiques pour mesurer la contribution économique des industries culturelles, tandis que l'impact est un concept doté d'une qualité d'analyse supérieure. La mesure de l'impact

¹⁹ Cf. Throsby, 2010:93.

économique permet ainsi de représenter les différentes façons dont une production est fabriquée et répartie dans l'économie et de montrer les effets directs, indirects et induits sur les autres industries (Throsby, 2010:93-94).

La distinction entre la notion d'« importance » et d'« impact » économique a parfois été faite, « la première étant un concept statique pouvant être mesuré par une description qualitative ou quantitative des caractéristiques d'un problème ou phénomène donné » (Reeves, 2002:21), tandis que la seconde mesure les flux financiers nets (Madden, 2001:163), l'effet d'un phénomène donné sur les facteurs économiques comme le consommateur, les affaires, le marché, l'économie dans son ensemble, les revenus et l'emploi (Radich, 1987) ou la somme des effets directs, indirects et induits de différents domaines culturels (Bille et Schulze, 2006 ; Heilbrun et Gray, 2004).

L'impact économique est un concept plus dynamique en ce sens qu'il fait référence à des changements réels et potentiels d'une variable sous l'effet des changements d'une autre. Il peut s'appliquer au niveau des micro-données, pour étudier l'impact à court terme d'un investissement dans le secteur culturel ou plus généralement, pour étudier l'impact d'une augmentation de l'activité économique dans les industries culturelles sur d'autres industries ou sur l'économie dans son ensemble. Ces deux approches utilisent des multiplicateurs pour mesurer les impacts pertinents ou d'autres modèles économiques.

Dans ce rapport, les approches méthodologiques se divisent en deux points : le premier se consacre à mesurer la contribution économique des industries culturelles (analyse du poids économique, analyse structurelle et comptes satellites culturels (CSC)), tandis que le second se consacre à évaluer l'impact des industries culturelles (analyse du multiplicateur, fonction de production, modèle du déséquilibre). Cette classification de l'approche méthodologique doit être considérée comme une méthode opérationnelle dans la mesure où il est assez difficile de faire une distinction claire et précise entre ces deux approches, particulièrement au regard de la modélisation économique reconnue par la théorie économique. De plus, certaines d'entre elles peuvent inclure des éléments méthodologiques qui peuvent être utilisés dans les deux cas (par exemple, les tableaux entrées-sorties construits pour les CSC peuvent aussi convenir pour l'analyse du multiplicateur).

Dans la mesure où l'analyse économique va du niveau de l'entreprise/de la société à celui de l'industrie et ensuite du secteur voire à l'ensemble de l'économie, il devient nécessaire d'étudier la possibilité de cumuler les effets à un niveau inférieur de regroupement (par exemple, le niveau de l'entreprise/de la société) par rapport à l'efficacité économique totale des industries culturelles. Pour mesurer les effets globaux, il est nécessaire de suivre des procédures allant du simple modèle de régression à des modèles économétriques et mathématiques compliqués. À cet égard, il est évident que le développement et la diversité de la recherche sur l'économie de la culture sont le plus souvent liés à une analyse microéconomique plutôt qu'à l'analyse de la dimension économique des industries culturelles au niveau macroéconomique. Parallèlement à l'analyse pluriannuelle appliquée au niveau pratique (micro et macro), ce chapitre présentera quelques approches appliquées dans les essais et évaluations empiriques sur les diverses dimensions économiques de certains domaines culturels, telles que *le modèle économique des activités culturelles* basé sur différentes modalités et caractéristiques de la fonction de production et *le modèle du déséquilibre à deux secteurs* pour la mesure et l'évaluation de la contribution économique des industries culturelles à un niveau différent de réaffectation du stock de capital et de l'apport de main-d'œuvre. Ces modèles ne présentent pas d'applications plus larges dans la pratique, mais peuvent fournir des idées d'amélioration des approches existantes et de nouvelles méthodes pour examiner le rôle dynamique des industries culturelles dans la croissance économique et le développement.

La principale raison pour mesurer la contribution et l'impact économiques des industries culturelles est qu'il ne devrait pas y avoir uniquement une évaluation a posteriori de l'économie des politiques culturelles, mais aussi une estimation a priori du potentiel de développement des industries culturelles. Ainsi, les efforts déployés pour mesurer la contribution économique des industries culturelles au niveau international doit commencer par une mesure simple et basique, de nature modulaire, susceptible d'évoluer dans le futur en un modèle complexe et pouvant servir pour l'estimation et l'évaluation a priori du potentiel de développement des industries culturelles de sorte que les pays puissent estimer le potentiel de développement de leurs industries culturelles au niveau et au moment qui leur convient, selon leurs capacités et intérêts actuels.

2.1 Analyse du poids économique et analyse structurelle

L'analyse du poids économique et l'analyse structurelle visent à déterminer à quel point l'activité économique est associée aux industries culturelles. Ces approches méthodologiques utilisent les mesures du SCN pour estimer la contribution directe des industries culturelles dans la création d'agrégats macroéconomiques de base (VAB, PIB, valeur brute de la production, emploi, formation de capital fixe, export et import) par sous-secteur ou groupe d'acteurs, et de suivre les variations brutes de l'activité économique des industries culturelles. Très souvent, le pourcentage de différents agrégats macroéconomiques dans le secteur culturel est calculé et comparé avec la taille des autres secteurs pour estimer la contribution des industries culturelles (c'est le cas en Allemagne, au Queensland, en Australie et en Finlande).²⁰

L'analyse du poids économique regroupe tous les composants d'un secteur économique et se concentre sur les effets économiques à long terme (Cultural Policy Center, 2004:44). En d'autres termes, l'analyse du poids économique dresse un portrait plus général du rôle joué par les industries culturelles dans l'économie et de la manière dont les industries culturelles s'intègrent dans l'environnement économique au sens large. La terminologie d'analyse économique régionale identifie ce type d'analyse comme une analyse des contributions (Watson et al., 2007). Il n'en reste pas moins que, dans la mesure des industries culturelles, le mot « poids » peut convenir puisqu'il reflète le but premier de cette mesure, qui bien souvent est de déterminer le poids économique des industries culturelles et leur part dans l'économie.

L'analyse structurelle fait souvent partie des études de la contribution économique, mais peut aussi être réalisée séparément (par exemple, une étude cartographique en Albanie). Elle consiste en différentes techniques d'analyse pour l'étude de la structure des industries culturelles, tout d'abord concernant la répartition des agrégats macroéconomiques par sous-secteur, groupe d'acteurs (auteurs, producteurs, distributeurs etc.) ou étapes de la chaîne de valeur. Ce type d'approche sert à mesurer la contribution des industries culturelles dans l'économie sur le long terme. Une autre application relative au poids économique et à l'analyse structurelle est la mesure de la contribution des industries culturelles à court terme par la recherche de leurs performances économiques. La mesure à court terme se base sur l'évaluation des mesures économiques structurelles (chiffre d'affaires, ventes, nombre d'entreprises, bénéfice etc.). L'analyse structurelle ne se limite pas à une description de données. Il s'agit plutôt d'une interprétation d'une politique, d'un marché ou de contextes économiques donnés. Les différentes sortes d'analyses structurelles portent des noms différents selon les rapports, comme l'analyse de la chaîne de valeur ou l'analyse par grappes. L'analyse de la chaîne de valeur sert à identifier et montrer les liens entre différentes étapes de la chaîne de valeur dans les industries culturelles. Puisqu'elle est analytique et approfondie, elle permet

²⁰ Cf. Chapitre 4, Tableaux 7, 8 et 10.

d'étudier et expliquer les relations entre différents acteurs de la chaîne de valeur. L'analyse par grappes est une technique d'analyse de la compétitivité des industries culturelles et des facteurs associés. Elle se base souvent sur le modèle du diamant de Porter,²¹ qui consiste en une analyse de quatre facteurs clés de la compétitivité : i) les stratégies, la structure et la rivalité des entreprises ; ii) le marché de la demande ; iii) les activités connexes et auxiliaires et iv) les facteurs conditionnels.

Comme le montre le **Tableau 1**, les mesures utilisées pour évaluer la contribution des industries culturelles sont des variables des agrégats macroéconomiques indiquées à la fois en termes absolus et en termes relatifs (participation aux agrégats correspondants ou indicateurs régionaux) et de la désagrégation au niveau sectoriel. Ces indicateurs visent à mesurer la dynamique des industries culturelles au niveau économique et à fournir des données fiables comme base de prise de décision dans le domaine des industries culturelles.

Tableau 1. Modèle de base des mesures du poids économique et d'analyse structurelle

Indicateur	Mesure	Description
Valeur ajoutée brute	Valeur ajoutée brute/PIB des industries culturelles ou sous-secteurs	Valeur ajoutée brute/PIB des industries culturelles ou sous-secteurs en termes absolus
	Valeur ajoutée brute/PIB des industries culturelles ou sous-secteurs en termes relatifs	Part de la valeur ajoutée brute/du PIB des industries culturelles sur la VAB/le PIB de l'économie totale (%)
	Répartition de la valeur ajoutée brute/du PIB par sous-secteur	Part des sous-secteurs des industries culturelles sur la totalité de la valeur ajoutée brute/du PIB en termes absolus et relatifs
Emploi	Contribution de l'emploi dans les industries culturelles sur l'emploi total	Part des employés des industries culturelles sur l'emploi total (%)
	Répartition de l'emploi dans les sous-secteurs des industries culturelles	Part de l'emploi dans les sous-secteurs des industries culturelles sur l'emploi total dans les industries culturelles en termes absolus et relatifs
	Volume et part du travail indépendant	Nombre de travailleurs indépendants/part du travail indépendant sur la totalité du travail indépendant dans l'économie
	Productivité du travail dans les industries culturelles	VAB par employé dans les industries culturelles
Activité économique	Stock d'entreprises	Nombre d'entreprises par taille dans les industries culturelles
	Répartition des entreprises par sous-secteur	Nombre d'entreprises par taille dans les sous-secteurs des industries culturelles
	Créations d'entreprises	Nombre de nouvelles entreprises dans les industries culturelles pour 10 000 personnes
	Mortalité des entreprises	Nombre d'entreprises fermées dans les industries culturelles pour 10 000 personnes
	Répartition des créations d'entreprises par sous-secteur	Nombre de nouvelles entreprises dans les sous-secteurs des industries culturelles pour 10 000 personnes
	Répartition de la mortalité des entreprises	Nombre d'entreprises fermées dans les sous-secteurs des industries culturelles pour 10 000 personnes

²¹ Porter, 1990 ; cf. également Ministère colombien de la culture, 2007.

2.2 Comptes satellites culturels (CSC)

Le système des comptes satellites (SCS), qui est une extension du Système des comptes nationaux (SCN), est un cadre statistique solide pour mesurer la contribution économique d'une industrie donnée (par exemple, le secteur du tourisme, des sports, le secteur associatif, la production des ménages etc.) au sein de l'économie nationale. Les comptes satellites ont été créés pour mesurer l'importance économique d'une industrie donnée parce qu'elle ne correspond pas à une activité économique particulière délimitée statistiquement et par conséquent n'est pas souvent observable dans le SCN traditionnel. Les comptes satellites culturels (CSC) sont un cadre statistique pour mesurer la contribution économique de la culture. C'est Lemaire de l'Institut national de la statistique et des études économiques qui a proposé pour la première fois un compte satellite culturel en 1986 (Ministry of Education Finland, 2009). Aujourd'hui, le système de CSC est utilisé pour mesurer la contribution économique de la culture dans la plupart des pays du MERCOSUR et certains pays d'Europe : la Finlande, l'Espagne et le Royaume-Uni (seuls les tableaux entrées-sorties dérivent des CSC).²²

Le système de CSC intègre la demande et l'offre d'économie culturelle. Les principales variables des CSC se basent sur une matrice d'entrées-sorties préparée pour le Système des comptes nationaux.²³ Le système des CSC peut être enrichi par différents modules ou piliers (par exemple, les modules d'analyses d'objectifs, de volume produit etc.) mais il comprend généralement les concepts clés des comptes nationaux : production, consommation intermédiaire, valeur ajoutée et emploi. Il est évident que la formation brute de capital fixe (investissements), très souvent, n'est pas incluse dans ces calculs parce qu'aucune donnée de la classification des industries au niveau de détail de 3 ou 4 chiffres n'est disponible dans de nombreux pays (par exemple, la Finlande et l'Espagne).

Parmi les caractéristiques importantes du système des CSC, sa capacité à systématiser un grand nombre de données statistiques (sociales, démographiques, économiques, financières et culturelles) permet de l'utiliser non seulement pour mesurer la contribution économique des industries culturelles, mais aussi pour analyser le phénomène de la culture au sens large.²⁴ Il n'existe actuellement aucun manuel officiel sur les comptes satellites culturels au niveau international (par exemple, un manuel de l'ONU), parce que la méthode pour mettre au point un compte satellite dépend du contexte national. L'organisation intergouvernementale Convenio Andrés Bello a toutefois travaillé sur l'élaboration d'un manuel méthodologique sur les CSC qui a débouché sur la publication du premier manuel sur les CSC pour les pays d'Amérique latine en 2009 (Convenio Andrés Bello, 2009).

Les comptes satellites culturels peuvent se baser sur les tableaux des SCN dont dérivent et sont modifiés les tableaux entrées-sorties afin de mettre l'accent sur la culture (par exemple, en

²² Experian, 2007.

²³ L'analyse d'entrées-sorties a été élaborée par l'économiste Wassily Leontief dans les années 1930 pour décrire les relations intersectorielles au sein d'une économie. Elle montre à quel point des industries différentes dépendent les unes des autres en se fournissant mutuellement des ressources et en utilisant leurs productions respectives. La principale source de tableaux entrées-sorties sont les tableaux des ressources et des emplois divisés en trois parties : le tableau des ressources montre les éléments de l'offre nationale, les imports et subventions par produit ; le tableau des emplois intermédiaires montre la consommation intermédiaire par industrie et la consommation par produit ; et le tableau d'emploi final montre la demande/dépense finale des ménages, du gouvernement et des institutions sans but lucratif ainsi que les biens et services consommés et non utilisés pour la production de nouveaux biens et services. Pour de plus amples informations, cf. OCDE (2006) ; *Système des comptes nationaux 2008* (2009).

²⁴ Pour plus de détails sur ce sujet, cf. OCDE, 2007.

Australie),²⁵ ou bien les tableaux entrées-sorties sont spécialement préparés pour les activités culturelles à partir de recherches empiriques qui cartographient les relations intersectorielles (par exemple, en Colombie). Le principal problème posé par cette approche est la standardisation des industries qui fournissent des services ou des produits appartenant en tout ou partie à la culture et qui devraient dès lors être incluses dans les tableaux entrées-sorties des CSC. C'est un point important parce que les industries où l'offre de produits ou services culturels est minime pourraient être incluses ou exclues dans l'analyse tandis que pour les industries dont les produits ou services appartiennent en partie à la culture, seule la part relative à la culture pourrait être prise en compte. La matrice d'entrées-sorties est préparée comme un tableau synchronisé où l'offre et la demande s'équilibrent. Pour la construction des CSC, certaines informations sont nécessaires sur l'offre et la demande de culture. La qualité finale des informations du CSC dépendra donc de la qualité et de la couverture des informations disponibles. Les informations sur l'offre de culture peuvent être calculées à partir de différentes sources : les registres de données commerciales et des entreprises non lucratives, les registres du Trésor pour les institutions et organismes publics ou des enquêtes utilisant le système national de statistique dans chaque pays. Les informations sur la demande peuvent quant à elles être obtenues à partir des enquêtes sur les ménages (pour la consommation privée), les statistiques sur les dépenses publiques (consommation publique), les données relatives au commerce extérieur, les statistiques douanières (export), etc. Par exemple, pour développer le système de CSC en Espagne, 18 sources statistiques sur divers sujets ont été utilisées.

Plusieurs éléments doivent être définis pendant le développement des CSC, notamment la définition de la culture, des activités clés et des produits qui leur correspondent. Le processus d'identification des activités culturelles principales, secondaires et auxiliaires fonctionne bien lorsque le secteur de la culture est identifié dans l'une des classifications standards et apparaît dans le cadre central. En réalité, le processus d'identification n'en reste pas moins complexe parce que toutes les activités et tous les produits pertinents n'apparaissent pas dans le cadre central de classification (par exemple, les arts amateurs, l'artisanat, le design).²⁶ L'hypothèse centrale des tableaux entrées-sorties des CSC est l'homogénéité de la production, ce qui signifie que chaque industrie est classée selon le produit qui occupe la plus grande place dans sa production, mais l'identification des secteurs clés dépend du contexte local. Il est ensuite nécessaire d'analyser les comptes des produits et industries clés dans le contexte d'un tableau des ressources et des emplois. Dans la pratique, les tableaux E-S des industries/produits sont cohérents avec la Classification type des industries (CIT) (3 ou 4 chiffres) où chaque sous-catégorie de la CIT, en totalité, est liée à une catégorie d'entrées-sorties (c.-à-d. qu'il n'y a pas de chevauchement). Par exemple, les tableaux entrées-sorties du SNC français sont calculés sur la base de 114 produits et 116 industries ; au Royaume-Uni, le calcul d'entrées-sorties du SNC se base sur 123 produits et industries (dont 9 sont cartographiés comme des « fonctions » créatives)²⁷ ; en Finlande, ce calcul se base sur 90 produits et industries (dont 60 produits et industries sont inclus dans les tableaux entrées-sorties du cadre du CSC) ; en Australie, les tableaux entrées-sorties se basent sur 106 produits et industries ; tandis qu'en Espagne les tableaux entrées-sorties se basent sur 75 branches d'activités et 118 groupes de produits, dont 25 branches et environ 55 produits inclus dans les tableaux entrées-sorties du CSC etc. Le

²⁵ L'Australie n'a pas mis au point un système de CSC cohérent, mais utilise des tableaux entrées-sorties comme modèle de calcul des coefficients multiplicateurs pour la culture. Ces tableaux entrées-sorties dérivent du Système des comptes nationaux et ont été modifiés afin de mettre l'accent sur la culture. Cf. l'ABS, 2011.

²⁶ Pour prolonger le débat sur les problèmes et limitations des comptes satellites, cf. le Système des comptes nationaux 2008, 2009.

²⁷ Experian, 2007:8.

nombre d'industries et de produits dépend du développement industriel et de sa diversité dans certains pays.

2.3 Analyse du multiplicateur

Les études d'impact économique et l'analyse du multiplicateur sont des approches méthodologiques qui ont été prédominantes dans les années 1970 et 1980 aux États-Unis et au Royaume-Uni. Le cadre de base pour les modèles entrées-sorties (E-S) provient de Quesnay et de son « *Tableau Economique* » publié en 1758. L'idée d'un modèle d'E-S de base a été développée par la suite, adaptée et transformée tout d'abord par Walras puis par Leontief.²⁸ Cette approche est une analyse systématique des interrelations économiques entre les industries culturelles (le secteur de la production) et les autres secteurs de l'économie (le secteur de consommation). La base méthodologique à l'origine de l'analyse du multiplicateur est la construction de tableaux entrées-sorties (E-S).

Les tableaux entrées-sorties illustrent le lien entre différentes activités industrielles, en d'autres termes les transactions intersectorielles. Chaque niveau relationnel entre les secteurs est représenté par un coefficient technique. Les coefficients techniques représentent la valeur de livraison directe d'un produit donné pour la consommation intermédiaire d'une industrie précise. De plus, il existe un lien entre le secteur de la production et les consommateurs finaux (ménages, gouvernement, export). Chaque niveau relationnel entre les consommateurs et le secteur de la production est représenté par un coefficient d'inversion. À l'aide du tableau entrées-sorties à un haut niveau de regroupement et d'études, il est possible de calculer différents coefficients multiplicateurs (multiplicateur de l'emploi, de la valeur ajoutée brute, de la production, des recettes fiscales etc.). L'analyse des entrées-sorties permet d'étudier « combien de fois un dollar est *re-dépendé* directement ou indirectement dans un autre secteur de l'économie (communautés locales/régions) et l'impact économique généré par chaque série de dépenses » (American for the Arts, 2010). L'hypothèse initiale sous-tendue par l'analyse du multiplicateur est qu'une augmentation du montant initial des dépenses peut entraîner une hausse de la consommation. Dans le modèle entrées-sorties consacré aux industries culturelles, il est généralement possible de mesurer trois composantes de l'effet multiplicateur : l'impact direct, l'impact indirect et l'impact induit. L'impact économique direct est l'emploi et le revenu (VAB ou VA) générés dans les communautés locales, les régions ou à l'échelle nationale par les industries culturelles elles-mêmes. Il représente les changements d'achats résultant d'un changement d'activités des industries culturelles. L'impact indirect comprend l'ensemble des biens et services en amont qui doivent être produits pour soutenir les ressources directes. Il représente les changements d'achats des fournisseurs des industries culturelles. L'impact induit est le changement des dépenses des ménages résultant de changements des revenus du travail au sein des régions ou communautés locales comme conséquence de l'impact commun (direct et indirect) des industries culturelles.

²⁸ En savoir plus : Lahr et al. 2008:5.

Tableau 2. Modèle de base des coefficients multiplicateurs pour les industries culturelles (IC)

Coefficient	Mesure	Description
Multiplicateur de la production	Proportion de changement de la production de l'ensemble des industries causé par une augmentation d'1 € de la production des IC	Le lien entre l'augmentation initiale de la production requise par les IC et l'augmentation totale de la production de l'ensemble des industries (en unité monétaire)
Multiplicateur de l'emploi	Nombre de personnes employées en équivalent temps plein (ETP) dans l'ensemble de l'économie en raison de la production des IC (par million d'€)	Le nombre de personnes supplémentaires employées en équivalent temps plein (ETP) pour une dépense initiale de production des IC (en nombre de personnes)
Multiplicateur de la valeur ajoutée brute	Proportion de changement de la valeur ajoutée brute de l'ensemble des industries causé par une augmentation d'1 € de la valeur ajoutée brute des IC	Le lien entre l'augmentation initiale de la valeur brute de production des IC et l'augmentation totale en valeur ajoutée brute de l'ensemble des industries (en unité monétaire)
Multiplicateur des recettes fiscales	Proportion de changement des recettes fiscales de l'ensemble des industries causé par une augmentation d'1 € des dépenses des IC	Le lien entre la consommation des IC et les nouvelles recettes fiscales

En dehors de cette approche pratique pour mesurer l'impact économique des industries culturelles, il y a également quatre niveaux distincts de contribution économique (primaire, secondaire, tertiaire et quaternaire) que Chartrand (1984) appelle les « impacts ». Il est alors possible d'isoler les différents niveaux de contribution des industries créatives de l'économie en général. L'impact primaire est leur contribution directe et quantifiable à l'économie. C'est le nombre direct d'emplois, la valeur ajoutée, le stock de capital (physique et humain) généré par les secteurs. L'impact secondaire est la contribution indirecte et quantifiable des industries culturelles à l'économie. Il inclut leurs effets multiplicateurs sur les autres secteurs qui ont des relations intersectorielles avec les industries culturelles et des liens d'inter-consommation. Il inclut aussi la contribution des industries culturelles au design et au marketing. Les impacts tertiaires et quaternaires font référence aux contributions directes et non quantifiables à l'économie. Ces impacts impliquent la contribution des industries culturelles à l'invention et l'innovation, l'amélioration de la qualité de vie, la motivation des gens etc. (les trois premiers types d'impacts ont été évalués dans des études sur Singapour et la Thaïlande).²⁹

Les études d'impact économique dans le secteur culturel sont bien souvent réalisées pour des domaines thématiques donnés ou pour couvrir un domaine culturel précis (par exemple, le patrimoine culturel, les arts du spectacle, etc.), différents niveaux territoriaux (par exemple, des communautés locales, des régions ou une ville) ou un simple événement (par exemple, un festival, une manifestation artistique, un projet, etc.). Il existe différents points de vue sur les objectifs analytiques et économiques des études d'impact sur la culture. Madden (2001:167) considère que « les multiplicateurs servent à mesurer l'impact sur le PIB, la progression de la demande, les hausses liées à des augmentations exogènes de la richesse (par exemple, de l'argent en provenance de l'extérieur du système économique) » tandis que Throsby considère « les études d'impact comme un outil construit pour distinguer les effets à court terme de projets spécifiques et mesurer avant tout les effets des dépenses directes » (Cultural Policy Center, 2004:44).

Cependant, différents niveaux de regroupements industriels et de ressources de données ont semé le doute sur ce type d'approches qui a fait l'objet de nombreuses critiques. La plupart des discussions se sont concentrées sur la quantification des coefficients techniques et la distinction

²⁹ Heng et al., 2003; KIAAsia, 2009.

des parties de l'économie qui produisent ou non pour les industries culturelles. Par exemple, Seaman (2003) signale plusieurs faiblesses concernant les aspects techniques des études d'impact économique, notamment : les erreurs de base directe, les erreurs de calcul des effets induits, les erreurs liées aux hypothèses sur la capacité des zones locales, les erreurs d'interprétation des politiques, etc. Le second dilemme soulevé est de savoir quand réaliser l'analyse du multiplicateur au niveau régional, local ou de la ville. La localisation de la production à différents niveaux territoriaux nécessite différentes techniques de mesure de la participation des industries culturelles dans l'économie régionale (Listokin et al., 2010).

Avec l'analyse du multiplicateur, lorsqu'aucun modèle entrées-sorties n'est disponible, il peut s'avérer nécessaire d'en construire un au moyen d'études locales (Heilbrun et Gray, 2004:347). Par exemple, dans l'étude cartographique des industries créatives du Queensland, le tableau E-S a été créé à partir de données recueillies dans le cadre d'une enquête approfondie sur plus de 350 entreprises réparties dans les six segments des industries créatives du Queensland. On a demandé aux participants des informations sur le nombre de leurs employés « créatifs » (par rapport aux autres employés), leurs produits et niveaux de production, leurs marchés et leur production ainsi que des informations géographiques sur les ressources et emplois de ces industries (SGS, 2005). Cette méthode est à l'origine de vives critiques sur les études d'impact avec l'analyse du multiplicateur : dans la mesure où ces estimations sont basées sur des résultats d'enquêtes, elles peuvent présenter des inexactitudes et pâtir de définitions incompatibles des diverses unités d'enquête etc. (Reeves, 2002:96 ; Everitt, 2009:318). Dans certains cas, une communauté a emprunté la valeur du multiplicateur pour une étude entrées-sorties réalisée pour une autre communauté afin de calculer le total des dépenses de ses propres industries culturelles, ce qui a automatiquement entraîné une erreur de calcul des effets induits.

Ce type d'approche méthodologique comporte pourtant certaines forces. Par exemple, elle peut fournir des informations sur les tendances dans le secteur culturel, les effets financiers de l'offre et de la demande ainsi que les changements structurels et permet d'identifier la consommation intermédiaire. Il n'en reste pas moins que toutes ces informations dépendent de la qualité des données statistiques d'entrée. Si les données sont de mauvaise qualité, les estimations de la consommation finale et intermédiaire et de la production dans le secteur culturel seront basées sur une certaine allocation et déformeront vraisemblablement les effets multiplicateurs des industries culturelles.

2.4 Modèle économique des activités culturelles

Le modèle économique des activités culturelles utilise la fonction de production traditionnelle et modifiée de Cobb-Douglas comme modèle afin d'expliquer plus clairement les relations quantitatives entre les résultats et les facteurs de production dans certains domaines des industries culturelles, et indirectement pour aborder les relations potentielles entre la culture et les autres domaines économiques du point de vue du développement. Dans la mesure où l'on suppose que l'élasticité du travail et du capital est constante dans le temps et déterminée par la technologie disponible, la fonction de production de Cobb-Douglas a été très souvent adoptée et modifiée, tout comme la fonction de production de Tinbergen qui contient un nouveau facteur représentant l'augmentation exponentielle de la productivité grâce à une technologie dépendante de la durée.³⁰

³⁰ ($Y = AK^\alpha L^\beta e^{\lambda T}$), où Y = production, L = apport de main d'œuvre, K = apport de capital, β = élasticité variable selon l'apport de main-d'œuvre, α = élasticité variable selon l'apport de capital, e = fonction du progrès technique, λ = changements qualitatifs causés par les innovations technologiques, T = Temps, A = coefficient de proportionnalité variable selon les unités d'entrée.

La fonction de production de Cobb-Douglas³¹ a ensuite été utilisée dans de nombreux cas, en partant des entreprises individuelles jusqu'aux problématiques économiques mondiales. Dans le passé, la fonction de production était une méthode permettant de nombreuses applications empiriques dans le domaine de l'économie, d'où la possibilité de mesurer les effets à long terme des facteurs de production et leur contribution à la création de production totale d'un secteur ou de l'économie. Le facteur limitant de l'application de la fonction de production de Cobb-Douglas est qu'elle ne peut mesurer que les changements quantitatifs des apports de capital et de main-d'œuvre. Cette limitation peut cependant être surmontée grâce à quelques changements.

La fonction de production comme approche méthodologique est très rarement appliquée pour mesurer la contribution économique de l'ensemble du secteur culturel ou de tous les domaines culturels. Dans le passé, les efforts pour utiliser la fonction de production à cette fin étaient basés sur des activités culturelles individuelles ou spécifiques et ne s'appliquaient pas au niveau macroéconomique pour étudier le lien entre les facteurs de production et la production dans les industries culturelles. Cela s'explique par la structure du secteur culturel : les domaines associés à des retards de productivité et à la maladie des coûts croissants de Baumol y dominaient dans le passé.³²

Gapinski (1980, 1984) a évalué la fonction de production transcendantale pour les institutions d'arts du spectacle et, dans des travaux ultérieurs, a utilisé une fonction de production pour étudier les fondements économiques de la Royal Shakespeare Company. Bishop et Brand (2003) ont examiné l'efficacité technique des musées du sud-ouest de l'Angleterre à l'aide de la fonction de la frontière stochastique de production. Ils ont mesuré l'impact du financement public et des activités volontaires, outre les apports de main-d'œuvre et de capital, sur l'efficacité technique des musées. Boyle (2006) a appliqué la fonction de production pour comprendre le processus de production de certains orchestres symphoniques australiens ainsi que les liens entre les ressources et les emplois dans ce processus. Throsby (2006) a quant à lui appliqué la fonction de production à la création artistique en tâchant de consolider la quantité et la qualité de la production comme produit commun de l'apport de main-d'œuvre et de capital de la part des artistes indépendants. Ce modèle de fonction de production a été utilisé sur un échantillon d'artistes visuels et d'artisans professionnels en activité en Australie. Plusieurs articles ont été publiés au sujet des différentes recherches entreprises dans ce domaine et des efforts empiriques considérables ont été déployés pour estimer les fonctions coût et de la demande, ce qui implique les fonctions de production correspondantes du/des (sous-)secteur(s) culturels (Taalas, 2003 ; Boyle, 2006).

Au sens analytique, la fonction de production peut servir à la planification, la surveillance et l'évaluation des politiques culturelles et économiques dans le domaine des industries culturelles. Elle peut étayer et faciliter les processus de prises de décision au niveau macroéconomique (en particulier en matière d'attribution des ressources financières dans les industries culturelles) et peut servir à mesurer certaines contributions des industries culturelles à l'économie. Malgré ces limitations, la fonction de production de Cobb-Douglas est certainement un bon moyen d'estimer la croissance de la contribution économique des industries culturelles dans les pays en développement dans lesquels l'influence de la technologie sur le processus de production est faible. Il est possible de transformer et d'adapter les données pour pouvoir mesurer la contribution économique des industries culturelles à l'aide de la fonction de production. Par

³¹ $Y = AK^\alpha L^\beta$, où Y = production totale, L = apport de main d'œuvre, K = apport de capital, β = élasticité variable selon l'apport de main d'œuvre, α = élasticité variable selon l'apport de capital, A = productivité globale des facteurs.

³² Pour prolonger le débat sur ce sujet, cf. Baumol et Bowen, 1965:495-502.

exemple, le problème qui se pose pour mesurer la production de certains domaines culturels comme les musées, les arts du spectacle et l'artisanat peut être résolu en considérant le nombre de visiteurs, la taille de l'assistance ou la fréquence des spectacles en guise de production. La contribution économique non commercialisable des industries culturelles peut elle aussi être estimée. En outre, il est possible de se servir des dépenses (c.-à-d. les dépenses courantes et de logement) comme indicateur au lieu des apports en capital. La valeur réelle des entrées et sorties peut être calculée à l'aide d'indices implicites des prix (indice des prix des biens d'équipement ou indice général des prix). Le principal avantage de la fonction de production est pourtant la possibilité de diviser chaque entrée en différents composants et de quantifier et estimer la contribution de chaque composant (par exemple, le travail peut se diviser en créatif et non créatif le progrès technique résiduel peut aussi se décomposer en différents composants).

2.5 Modèle économique du déséquilibre

Les modèles économiques du déséquilibre sont des modèles analytiques théoriques conçus pour tester, mesurer et quantifier les effets des décisions d'attribution au niveau macroéconomique ; grâce à certaines modifications, ils peuvent aussi s'appliquer au niveau régional ou local. Ces modèles sont des constructions mathématiques et statistiques permettant de formaliser des situations économiques qui ne reflètent pas l'état d'équilibre et servent ainsi à évaluer des décisions rationnelles dans des conditions de déséquilibre. Ils peuvent par exemple être utilisés pour prévoir la perte potentielle dans la société et l'économie à cause d'une mauvaise attribution des investissements et des ressources en main-d'œuvre.

Les hypothèses suivantes ont constitué un point de départ pour concevoir un modèle de déséquilibre de la répartition intersectorielle des investissements et ressources humaines : i) une partie de la croissance économique peut être attribuée à la réaffectation des ressources de secteurs moins productifs vers des secteurs plus efficaces ; ii) l'économie se trouve dans un état de déséquilibre et iii) l'économie se compose de deux secteurs : le secteur créatif et non créatif. Le cadre analytique pour l'évaluation des effets d'une réattribution des investissements se base sur un modèle de déséquilibre de réattribution des ressources modifié (Rikalović, 2009). Le modèle économique de déséquilibre traditionnel et créatif a été développé et adopté pour mesurer, estimer et prévoir la contribution économique du secteur créatif et des industries culturelles. Il a été testé sur des données pour le secteur créatif et les industries culturelles en Finlande et en Serbie.³³ Ce double modèle économique de croissance suggère une décomposition pertinente de l'économie en deux secteurs : créatif d'une part et traditionnel d'autre part.³⁴ En théorie et en pratique, les cas de déséquilibre peuvent varier, ce qui conduit à supposer que le déséquilibre est le fruit de différents niveaux d'efficacité de certains secteurs de l'économie nationale. On suppose aussi qu'une partie de la croissance économique peut être attribuée aux effets de la réattribution des ressources depuis des secteurs moins productifs vers des secteurs plus efficaces de l'économie.³⁵

³³ Rikalović et Mikić, 2010 ; Mikić, 2011 ; Rikalović et Mikić, 2011 ; Mikić, 2012.

³⁴ Le secteur traditionnel consiste en toutes les autres branches (notamment l'agriculture, la finance, les services, le commerce, le tourisme etc.) non couvertes par la définition utilisée du secteur créatif. Une classification par industrie du secteur créatif et des industries culturelles a été utilisée pour cette recherche. Deux définitions du secteur créatif ont été utilisées à des fins expérimentales. La définition la plus fermée n'inclut que les industries culturelles (NACE, branche 22) alors que la définition la plus large associe l'éducation, les loisirs, la culture, l'informatique et d'autres services.

³⁵ Tous les détails de l'élaboration économique et mathématique du modèle et des équations de régression sont expliqués dans : Rikalović, 2009 ; Rikalović et Mikić, 2010 ; Mikić, 2011 ; Rikalović et Mikić, 2011.

Une évaluation de l'impact de la réattribution des ressources en Finlande, une augmentation de la part d'investissement dans le secteur créatif (c.-à-d. plus de crédits de la part du secteur traditionnel) et une hausse supplémentaire de la VAB d'un point de pourcentage, généreraient potentiellement une VAB de 1,06 milliard d'euros en moyenne chaque année (évaluation sur 2 000 prix).³⁶ À l'inverse, le fruit de la réattribution des apports de main-d'œuvre est plutôt modeste : en maintenant les apports de main-d'œuvre et le stock en capital à un niveau constant, en supposant que les apports de main-d'œuvre représentent 1 % de la main-d'œuvre totale soient transférés du secteur non créatif au secteur créatif, ceci pourrait contribuer à faire augmenter la VAB d'environ 0,1 % en moyenne chaque année sur la période 1975-2007.³⁷

Le modèle de base du déséquilibre peut donc servir à mesurer la contribution économique et à prévoir la contribution potentielle du secteur créatif ou des industries culturelles à différents niveaux de réattribution des apports de capital et de main-d'œuvre mais aussi à produire des scénarios par simulation concernant les effets des changements des différentes théories macroéconomiques. Il peut être adapté pour mesurer l'attribution des ressources dans les sous-secteurs des industries culturelles. En général, le modèle du déséquilibre fournit une description plus réaliste de la situation économique. Il peut aussi être modifié à des fins de comparaison entre différents pays ou groupes de pays. Il peut montrer qu'une nouvelle attribution des ressources en faveur du secteur créatif peut être une source de croissance économique importante. Ce modèle a pourtant plusieurs limitations : la première concerne la disponibilité des données, en particulier sur la formation de capital fixe à prix constants. La seconde limitation est que ce modèle est bien plus adapté à la situation des pays développés qu'à celle des pays en développement. Cela s'explique par le besoin de données statistiques à long terme et par la structure du secteur créatif et des industries culturelles. Pour pouvoir formuler des prédictions justes et fiables, il est nécessaire de posséder des données à long terme ; il est donc possible que pour les pays dont le secteur créatif ne représente qu'une petite partie de l'économie totale les résultats des tests sur les effets de la réattribution des investissements et apports de main-d'œuvre du secteur non créatif au secteur créatif ne soient pas statistiquement significatifs. Il reste qu'en pratique, elle peut être une source très importante de croissance économique.

³⁶ Les données ont été testées sur la période 1975-2007 et le cumul sur l'ensemble de cette période de 33 ans, les effets de la réattribution des ressources d'investissement du secteur non créatif au secteur créatif pourraient atteindre la somme de 34,9 milliards d'euros (évaluation sur 2 000 prix constants), ce qui représente environ 24,55 % de la VAB de l'économie finlandaise dans la décomposition des sources de croissance de 2007 et l'estimation des effets de la réattribution des investissements sont présentés dans Mikić (2011).

³⁷ La décomposition des sources de croissance et l'explication de l'estimation des effets de la réattribution de l'emploi sont présentés dans Rikalović et Mikić (2011). Pour la Serbie, cf. 2012.

Chapitre 3. Approches internationales de mesure de la contribution économique des industries culturelles

3.1 Point de vue de l'UE

On ne peut pas traiter la question de la définition, la classification et la mesure de la contribution économique des industries culturelles sans tenir compte des objectifs spécifiques d'un point de vue politique. La conceptualisation des industries culturelles et créatives et la mesure de leur contribution économique est un sujet relativement récent pour l'Union européenne. Ce processus a démarré par la reconnaissance des industries culturelles et créatives comme catalyseurs de développement économique et social au sein de l'UE. Plusieurs manières de définir les industries culturelles et créatives sont apparues dans des communications, opinions et déclarations de la Commission européenne, du Parlement européen et de leurs comités et divisions. Différents organes de l'UE ont exprimé des points de vue différents sur la définition et la structure des industries culturelles et créatives, sans jamais définir explicitement ce qu'elles signifiaient pour eux.

Dans la première résolution du Parlement européen sur ce sujet, intitulée *Résolution du Parlement européen sur les industries culturelles* (2002/2017), les industries culturelles étaient considérées comme un domaine aux formes multidimensionnelles d'expressions culturelles allant du patrimoine culturel aux industries audiovisuelles. Deux ans plus tard, *l'opinion du Comité économique et social européen sur les industries culturelles européennes* (2004) adoptait une définition normative des industries créatives en identifiant une liste provisoire d'activités qualifiées d'industries créatives. Ces dernières incluent les arts du spectacle, comme le théâtre, la musique, la danse etc., les arts plastiques incluant la peinture, la sculpture etc., l'artisanat culturel, l'édition de livres et de musique, les médias audiovisuels et le cinéma, les médias de la communication, le patrimoine culturel et surtout architectural, la conservation et la restauration du patrimoine culturel et les œuvres culturelles voire le tourisme visant la sensibilisation sur une richesse culturelle en particulier, qu'elle soit urbaine ou rurale, sans oublier les musées, les bibliothèques et autres centres culturels.

L'étape suivante dans le positionnement politique et la conceptualisation des industries culturelles et créatives date de 2008, avec une publication dans le *Rapport sur les industries culturelles en Europe* du Parlement européen (2008), puis son adoption dans la *Résolution sur la culture à l'ère de la mondialisation* (2008a). C'est alors que la nouvelle définition normative des industries culturelles et créatives a été formulée, parallèlement à une liste de leurs caractéristiques et de leur contribution au développement économique et social et au dialogue interculturel au sein de l'UE. La Commission a également invité l'UE à exploiter le potentiel de la culture comme catalyseur de créativité et d'innovation dans le cadre de la stratégie de Lisbonne pour la croissance et l'emploi.

En 2010, la Commission européenne a publié le livre vert *Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives* (2010) dans le but de : i) souligner l'importance du secteur culturel et créatif pour la compétitivité de l'UE dans l'environnement international ; ii) ouvrir une discussion sur l'approche stratégique avec pour objectif des avois culturels forts et attractifs au niveau européen, national, régional et local et iii) identifier la réponse politique pour mettre les industries culturelles et créatives en valeur et ainsi stimuler le développement. Par la suite, le Parlement européen a adopté la nouvelle *Résolution sur la libération du potentiel des industries culturelles et créatives* (2011) reconnaissant les industries culturelles et créatives comme des sources d'innovation économique et sociale dans bien d'autres secteurs de l'économie et identifiant la nécessité de produire une meilleure définition des industries culturelles et créatives au niveau de l'UE mais aussi d'inciter les États membres à reconnaître et cibler les problèmes

pratiques des industries culturelles et créatives (éducation, formation, création d'entreprises, répartition du travail à l'ère numérique, etc.) dans leurs politiques et stratégies. La dernière opinion du Comité économique et social européen sur la proposition de création du Programme « Europe créative » (2012) souligne la contribution des industries culturelles et créatives vis-à-vis du nouveau développement industriel et en relation étroite avec les autres services et processus de production. Selon ce nouveau point de vue politique, les industries créatives sont perçues comme un catalyseur d'innovation dans l'industrie et le secteur des services, tiennent un rôle de premier plan dans la stratégie Europe 2020 et contribuent à un nouveau type de croissance dans l'UE. Comme indiqué ci-dessus, les industries culturelles et créatives sont traitées différemment au niveau de l'UE. Tout d'abord, elles ont toujours été considérées dans leur dualité : comme catalyseur de croissance et de développement culturels et économiques avec des poids variés pour ces deux aspects. Ensuite, les industries culturelles et créatives étaient essentiellement considérées comme des sources de croissance économique alors que maintenant, elles sont finalement des sources de croissance culturelle (par exemple, comme vecteurs d'innovation, de transferts de savoir, de réseaux intersectoriels etc.).

Cependant, les efforts pour mesurer la dimension sociale et économique des industries culturelles sont plus anciens car ils étaient liés au processus d'amélioration des statistiques culturelles. La première étape vers la mise en œuvre des initiatives de statistiques culturelles a commencé en 1997 avec la création du Groupe de travail sur les statistiques culturelles (LEG culture) par le Comité du programme statistique de l'UE. La tâche de ce groupe consistait en un projet pilote sur 3 ans, divisé en quatre groupes de travail thématiques. Le principal objectif de ce groupe était de construire, au niveau de l'UE, un système d'information cohérent et comparable, pour contribuer à une meilleure compréhension du lien entre la culture et le développement socio-économique.

Le Groupe de travail a présenté son rapport final en 2000, avec des conclusions et recommandations importantes sur les statistiques culturelles, mais aussi plusieurs questions au sujet du modèle d'enquête régional sur la participation culturelle et les données comparables pour 5 pays. Son travail méthodologique s'est poursuivi au sein du Groupe européen d'Eurostat sur les statistiques culturelles avec un mandat de 4 ans (2001-2004). Ce groupe avait pour mission de développer des méthodologies communes de production de données statistiques sur trois thèmes importants pour les politiques nationales et européennes : l'emploi, les dépenses publiques et privées dans la culture et les pratiques culturelles.

En même temps, différents organes au niveau de l'UE (notamment le Conseil européen et la Commission européenne), à travers diverses initiatives explicites et implicites, ont démontré leur volonté de développer des statistiques culturelles fiables et de qualité, en particulier pour mesurer l'impact économique du secteur culturel et son potentiel dans le cadre de la stratégie de Lisbonne pour la croissance et l'emploi et plus tard celle d'Europe 2020. De manière explicite, le nouveau cadre des objectifs communautaires en matière d'industries culturelles et créatives a été adopté en 2007 par la Communication du Conseil nommée Agenda européen de la culture à l'ère de la mondialisation (COM (2007) 242 Final). Les futures actions dans le domaine des statistiques culturelles ont été précisées dans le plan de travail 2008-2010 en faveur de la culture, qui a également abouti sur la création du groupe de travail d'Eurostat sur les statistiques culturelles. Ce groupe de travail d'Eurostat sur les statistiques culturelles dans le cadre du Système Statistique Européen (SSE) a été lancé en 2009 avec pour principal objectif de travailler sur les problèmes de méthodologie liés à la future création de statistiques

culturelles au sein de l'UE.³⁸ Ce groupe de travail se compose de quatre groupes dans quatre domaines thématiques :

- i) Le Groupe de travail sur le cadre européen et les définitions, chargé de la création d'une base méthodologique pour définir et établir un système d'information sur la culture, à partir du Groupe de travail sur les statistiques culturelles et du CSC 2009 de l'UNESCO ;
- ii) Le Groupe de travail sur le financement et les dépenses, chargé avant tout de définir une base de financement culturel, avec une priorité donnée au financement public ;
- iii) Le Groupe de travail sur les industries culturelles, chargé avant tout de préparer une proposition quant à la production d'un ensemble de données de base sur les industries culturelles/créatives, y compris l'emploi culturel ; et
- iv) Le Groupe de travail sur les pratiques culturelles et les aspects sociaux de la culture, responsable de l'analyse des liens entre la participation culturelle et les autres aspects de la vie sociale.

Le groupe de travail sur les industries culturelles d'ESSnet-Culture a contribué à harmoniser le vocabulaire et la définition des industries culturelles. Comme le concept d'industries culturelles est défini de différentes façons à travers l'Europe, il a proposé de créer un cadre général harmonisé dans le but de mesurer l'emploi et les caractéristiques économiques du secteur culturel pour permettre aux pays et utilisateurs de définir un secteur culturel selon leurs besoins locaux ou politiques (ESSnet-Culture, 2011:32). Pour le groupe ESSnet-Culture, le concept des « industries culturelles » couvre les entreprises économiques et les organismes culturels, aussi bien marchands que non marchands. Cette définition est très proche de la définition du secteur culturel du groupe ESSnet-Culture : elle couvre tous les types d'industries culturelles impliquées dans des activités économiques culturelles, conformément à la nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne (NACE) / classification statistique des produits associée aux activités (CPA) de 2008 (ESSnet-Culture, 2011:63). On pourrait croire que pour le groupe ESSnet Culture, cela signifie que les industries culturelles et le secteur culturel sont un même concept, mais découlant de perspectives différentes : la première se concentre sur l'aspect descriptif des industries culturelles et la seconde sur l'aspect statistique, avec un accent tout particulier sur la relation sectorielle entre différents domaines culturels. Le cadre d'ESSnet-Culture classe les industries culturelles et créatives en 10 domaines culturels (le patrimoine, les archives, les bibliothèques, les livres et la presse, les arts visuels, les arts du spectacle, l'audiovisuel et le multimédia, l'architecture, l'artisanat) selon leur fonction économique : créer, produire et publier, diffuser et commercialiser, préserver, former, gérer ou réguler (ESSnet Culture, 2011:62).

Dans le rapport final rédigé par ESSnet-Culture (2011), les principales conclusions et recommandations relatives aux domaines mentionnés ci-dessus sont indiquées, or plusieurs d'entre elles concernent directement la mesure de la contribution économique des industries culturelles et créatives. Voici ci-après ces recommandations et propositions :³⁹

- i) Un domaine commun pour les industries culturelles devrait être défini en appliquant le critère des 50 % (seuls les organismes et entreprises du secteur culturel qui génèrent

³⁸ La création d'ESSnet-Culture fait partie des statistiques culturelles à long terme initiées avec le Groupe de travail LEG Culture sur les statistiques culturelles en 1997 (1997-2000) et poursuivies avec le « Groupe européen d'Eurostat sur les statistiques culturelles » (2000-2004).

³⁹ Pour plus d'informations, cf. ESS Net-Culture, 2011.

au moins 50 % de leurs revenus en vendant des produits et services culturels) ou en incluant tous les organismes et entreprises du secteur culturel.

- ii) Le vocabulaire lié à l'emploi et aux caractéristiques économiques du secteur culturel doit être clairement défini puis harmonisé en élaborant un cadre général harmonisé qui leur est consacré afin de permettre aux utilisateurs des statistiques de définir ou délimiter le secteur culturel selon leur contexte ou leurs besoins politiques locaux.
- iii) Dans la mesure où différentes définitions des industries culturelles et créatives sont utilisées en politique, il est important de développer un cadre clair et factuel des industries culturelles qui utilisera une définition paneuropéenne standardisée des industries culturelles.
- iv) La classification des industries culturelles doit être en accord avec les statistiques structurelles sur les entreprises (SSE) d'Eurostat et ensuite les sous-secteurs suivants pourront être classés comme des marchés de l'industrie culturelle : l'industrie de l'édition, du film/de la vidéo, de l'enregistrement sonore, de la diffusion (hors activités publiques), les agences de presse, le marché de l'architecture, de la publicité, le design, les activités de photographie et de traduction, la vente de livres au détail, de journaux et l'enregistrement de musique et de vidéos.
- v) Un total de 28 indicateurs devrait être produit afin que tous les acteurs de la culture puissent les utiliser pour satisfaire leurs principaux objectifs politiques pour les statistiques culturelles. La proposition d'ESSnet-Culture inclut deux principaux types d'indicateurs : les indicateurs clés et les indicateurs de retombées indirectes. Si les indicateurs clés décrivent l'économie de la culture et son impact direct sur l'économie en général, le second type d'indicateurs vise à décrire l'influence indirecte du secteur culturel sur les autres secteurs économiques. Le Groupe ESSnet-Culture indique que la plupart des 28 indicateurs ont été créés à partir des sources de données statistiques existantes d'Eurostat, mais que certains indicateurs ne sont pas encore disponibles auprès des États membres et qu'il est donc nécessaire d'approfondir le travail sur l'élaboration de statistiques des industries culturelles.
- vi) Un Groupe de travail devrait être mis en place ayant pour mission d'identifier les exigences nécessaires pour développer des comptes satellites en Europe et définir des normes.

3.2 Point de vue de l'OCDE

Plusieurs activités de l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) témoignent de l'importance de la culture à des fins politiques. Par exemple, la publication *Culture et développement local* (OCDE, 2005) étudie le potentiel du développement du secteur culturel grâce au tourisme culturel, aux districts culturels et aux quartiers culturels. Elle décrit l'importance de la culture pour l'économie locale et aborde les questions méthodologiques liées à leur identification au niveau politique. Ce rapport indique le rôle croissant de la culture dans les programmes des gouvernements locaux ainsi que comme catalyseur des autres activités pour renforcer le développement des regroupements territoriaux. En 2009, *L'impact de la culture sur le tourisme* (OCDE, 2009) a été publié et étudie la relation grandissante entre le tourisme et la culture, et leur impact sur l'attractivité et la compétitivité des destinations et sites locaux. Les activités de l'OCDE relatives à l'importance économique de la culture ont été développées avec pour objectif d'améliorer les statistiques sociales et

démographiques. Les données de l'OCDE sur la culture sont traitées comme des indicateurs sur la qualité de vie et sont axées sur la mesure des dépenses des ménages et des dépenses publiques dans le domaine de la culture et des loisirs. On peut considérer cela comme une perspective sur la demande des industries culturelles.

En 2006, l'OCDE a lancé un nouveau projet de mesure des activités liées à l'art et à la culture. Elle a publié un rapport intitulé *Mesure internationale de l'importance économique et sociale de la culture* et a organisé un atelier sur ce sujet au siège de l'OCDE à Paris les 4 et 5 décembre 2006. Ces efforts visaient à renforcer la coopération internationale et à générer de nouvelles idées concernant la mesure de la contribution économique et sociale de la culture ainsi qu'à répondre aux problèmes et besoins existants dans ce domaine, comme par exemple la nécessité de créer des données à diverses fins, notamment l'analyse descriptive, la planification ou encore le suivi (OCDE, 2007). Puisque l'OCDE est l'organisme clé pour améliorer le système des comptes nationaux (SCN) dans le monde, son approche sur la mesure de la contribution économique de la culture se base sur le développement de comptes satellites pour calculer l'importance économique et sociale de la culture. C'est ainsi que l'OCDE a proposé de développer un cadre de compte satellite culturel doté de plusieurs niveaux et modules (cf. **Tableau 3**).

La proposition du cadre de compte satellite culturel de l'OCDE représente un cadre cohérent pour rassembler et analyser des informations statistiques sur l'économie de la culture, mais sa mise en pratique implique un travail exhaustif. Les différences de composition et de classification de la culture dans le but de préparer les CSC sont évidentes et les faiblesses méthodologiques de départ sur la mesure de la contribution économique de la culture persistent. Certains pays ont toutefois élaboré un modèle de CSC de base limité au module de macro-information (Espagne, Finlande et Colombie). Lors de la mise en œuvre du projet de CSC, des discussions sur la mesure économique et sociale ont émergé et ont suscité d'importantes questions. Cependant, le projet s'étant terminé en 2007, il ne reste qu'une proposition de différentes méthodologies de mesure, mais sans leurs implications pratiques. Le projet *Mesure internationale de l'importance économique et sociale de la culture* étant un projet ad hoc, aucune autre initiative de l'OCDE n'a ensuite vu le jour dans ce domaine.

3.3 Point de vue de l'OMPI

Les droits de propriété intellectuelle sont essentiels pour les industries culturelles et créatives et sont très souvent à la base de leur fonctionnement. Les organisations internationales dans le domaine de la culture, du commerce culturel et des droits de propriété intellectuelle se sont montrées très actives en faveur d'une régulation efficace de la protection des droits de propriété intellectuelle ainsi que l'amélioration des différents aspects y afférents. Le programme de développement de l'OMPI entre 2004 et 2012 montre différentes propositions d'actions (renforcement des capacités, régulation normative, transfert de technologie, régulation politique etc.) et un intérêt certain pour l'évaluation de la dimension économique des biens de propriété intellectuelle. L'une des problématiques est la conceptualisation et la mesure de la contribution économique des industries créatives du point de vue de la valeur du droit d'auteur. En réponse à l'intérêt et aux besoins croissants des États membres de l'OMPI vis-à-vis de la contribution des pratiques en matière de propriété intellectuelle des industries créatives en faveur du développement économique et culturel, le Département des industries créatives a été créé en 2005.

Tableau 3. Proposition de cadre de compte satellite culturel de l'OCDE

NIVEAU I	MODULE DE MACRO-INFORMATION : FLUX FINANCIERS	
	OFFRE	DEMANDE
	Taille du secteur culturel (impact économique)	Valeur de la demande de biens/services culturels de la part des consommateurs
	Valeur des dépenses publiques dans le domaine culturel	Valeur du tourisme culturel
	Valeur du commerce international de biens/services culturels	
	Valeur du soutien du secteur privé	
NIVEAU II	MODULE DE SORTIES EN QUANTITÉ/VOLUME	
	OFFRE	DEMANDE
	Nombre d'organismes et entreprises culturels	Nombre de consommateurs
	Changements d'infrastructure (fusions/naissances/morts)	Taux de fréquentation et de participation
	Volume produit	
	Taille l'emploi culturel	
	Taille du bénévolat	
NIVEAU III	MODULE DE CARACTÉRISATION	
	OFFRE	DEMANDE
	Volume produit par type de produit (contenu, langue, etc.)	Dépenses des consommateurs par variable démographique
	Emploi par profession	Taux de participation par variable démographique
	Emploi par type (temps plein/temps partiel/travail indépendant)	
	Production par catégorie commerciale, par langue	
NIVEAU IV	ANALYSE CIBLÉE : MODULE ANALYTIQUE	
	OFFRE	DEMANDE
	Analyse de l'impact économique	Stock de clients potentiels
	Analyse du marché du travail	Revenus personnels, épargne et dépenses des consommateurs
	Analyse financière	
	Analyse de l'impact social	
	Analyse des dépenses publiques	
	Profils provinciaux	
	Analyse sectorielle	
	Propriété (part de marché sous contrôle étranger)	
	Identité (part de marché des contenus nationaux)	
	Concentration (part de marché des grandes entreprises)	
	Fonction de production ou de coût (entrées)	
	Investissement	
NIVEAU V	MODULE DE DOCUMENTATION	
	Documents techniques (concepts, méthodologies etc.)	
	Problématiques politiques	
	Besoins de données	
	Données manquantes	
	Contacts	
	Questionnaires d'enquête	
	Plans stratégiques	

Source : OCDE, 2007:24.

Dès lors que l'OMPI a reconnu la nécessité d'un outil permettant d'aider les pays concernés à mener des enquêtes dans ce domaine, elle a préparé le *Guide pour l'évaluation de la contribution économique des industries du droit d'auteur* en 2003 (OMPI, 2003). Le but de ce guide est de mettre au point un instrument pratique pour mesurer la contribution économique du secteur de la création et de l'information d'une nation et d'établir une base de comparaison entre les pays (OMPI, 2003:7).

Le cadre de L'OMPI pour mesurer la contribution économique du secteur de la création et de l'information se base sur plusieurs éléments :

1. Le modèle du droit d'auteur se base sur les étapes de la chaîne du droit d'auteur. Il englobe la création de contenu (expression d'idées originales, formatage et traitement des œuvres), la production d'œuvres originales, la distribution, le marketing, la promotion des œuvres ainsi que la consommation et l'utilisation de ces œuvres.
2. Le concept du droit d'auteur et ses droits voisins est le principal critère de classification du secteur. Selon ce critère et conformément à la chaîne du droit d'auteur, le secteur se divise en quatre catégories : les industries fondamentales du droit d'auteur, les industries interdépendantes du droit d'auteur, les industries fondées partiellement sur le droit d'auteur et les industries complémentaires non spécialisées⁴⁰ :
 - Les industries fondamentales du droit d'auteur sont celles qui dépendent entièrement du droit d'auteur. Elles regroupent neuf sous-catégories : la presse et la littérature, la musique, la production théâtrale et les opéras, les films cinématographiques et de vidéo, la radio et la télévision, la photographie, les logiciels et bases de données, les arts visuels et graphiques, les services publicitaires et les sociétés de gestion collective du droit d'auteur.
 - Les industries interdépendantes du droit d'auteur sont celles qui relèvent de la production, la fabrication et la vente d'équipements. Cette catégorie se divise en deux sous-catégories : les industries interdépendantes centrales du droit d'auteur, avec la fabrication, le commerce de gros et de détail de téléviseurs, radios, lecteurs de CD, consoles de jeux électroniques, ordinateurs et périphériques, instruments de musique ; le second groupe, les industries partiellement interdépendantes du droit d'auteur, couvre la fabrication, le commerce de gros et de détail d'instruments photographiques et cinématographiques, photocopieurs, supports audio vierges et papier.
 - Les industries fondées partiellement sur le droit d'auteur sont « les industries dont une part des activités est liée aux œuvres protégées par le droit d'auteur et autres objets protégés. Ce sont par exemple la création, la production, la fabrication, la représentation, la diffusion, la communication et l'exposition ou encore la distribution et la vente. » Parmi ces industries : l'habillement, les textiles et chaussures, les bijoux et monnaies, divers artisanats, l'ameublement, les biens ménagers, la porcelaine et le verre, les revêtements muraux et tapis, les jouets et jeux, l'architecture, l'ingénierie, les enquêtes, le design d'intérieur et les musées.
 - Enfin, les industries complémentaires non spécialisées sont « les industries dont une part des activités consiste à faciliter la diffusion, la communication, la distribution ou la vente d'œuvres protégées par le droit d'auteur et autres objets protégés mais ne

⁴⁰ Pour plus d'informations, cf. OMPI, 2003: 29-35.

sont pas comprises dans les industries fondamentales du droit d'auteur ». Ces industries renvoient généralement aux services aux entreprises et modes de livraison et comprennent notamment : le commerce de gros et de détail général, le transport général et la téléphonie et l'Internet.

- 3) Il existe trois principaux indicateurs pour mesurer la contribution économique des industries du droit d'auteur : i) le pourcentage des industries du droit d'auteur dans le PIB ; ii) l'emploi et ; iii) le commerce extérieur (part des importations et exportations).
- i. *Le pourcentage des industries du droit d'auteur* peut être mesuré de deux façons : du point de vue de la production, la VA est considérée comme la différence entre la production et la consommation intermédiaire ; et du point de vue des revenus, la VA est calculée comme la somme de l'indemnisation des employés, de l'excédent de brut d'exploitation/des revenus mixtes et des taxes moins les subventions sur la production. Le Guide mentionne plusieurs limitations à l'application de l'approche de la valeur ajoutée et fournit des solutions possibles. Par exemple, si les données pertinentes pour le calcul de la VA ne sont pas immédiatement disponibles, il est recommandé de chercher les catégories nécessaires et les données pertinentes dans des sources officielles puis de calculer les données ventilées pour les industries du droit d'auteur. Dans d'autres cas, la VA peut être calculée à partir de bilans financiers. La troisième approche consiste à calculer la VA des catégories manquantes à l'aide des statistiques de l'emploi, des salaires et différentes enquêtes annexes (par exemple, l'estimation des coûts salariaux, des amortissements etc.).
 - ii. *L'emploi* est une mesure basée sur les données sur l'emploi dans 59 catégories reconnues comme industries du droit d'auteur. Cet indicateur peut être calculé via les catégories ventilées des données statistiques nationales sur le travail basées sur la Classification internationale type par industrie. En l'absence de rapports sur l'emploi, les résultats sur l'emploi « peuvent être estimés en appliquant un pourcentage entre la valeur ajoutée de la plus petite catégorie et de la plus large » (OMPI, 2003:55).
 - iii. *Le commerce extérieur* est une mesure moins détaillée dans le Guide de l'OMPI. Pour la mesure de la contribution économique des industries du droit d'auteur, le commerce a été présenté comme dépendant des données disponibles dans chaque pays. En raison du système de données commerciales existant, axé sur les produits physiques, il est impossible d'estimer le commerce des services ou licences de droit d'auteur. La limitation des catégories utilisées dans les statistiques commerciales ne permet pas de compiler des données pour l'ensemble des industries du droit d'auteur. Une sous-évaluation dans le sous-secteur des films cinématographiques ou de la diffusion, par exemple, est fréquente.
- 4) Il est très difficile d'estimer la part de la valeur ajoutée fondée sur le droit d'auteur pour les industries qui ne dépendent pas entièrement du droit d'auteur (industries partielles, indépendantes, non spécialisées). Dans ce cas, il est nécessaire d'estimer la composante du droit d'auteur des industries en question. Les facteurs de droit d'auteur sont utilisés pour calculer toutes les mesures économiques en rapport avec les industries du droit d'auteur qui ne dépendent pas entièrement des questions de droit d'auteur, à savoir les services partiels, indépendants et complémentaires non spécialisés. L'une des propositions liées au calcul du facteur de droit d'auteur consiste à utiliser une comparaison à l'échelle internationale à l'aide d'une estimation basée sur le facteur de droit d'auteur d'un pays dont la structure industrielle ou les pratiques de production sont similaires etc. Pourtant, en réalité, les pays utilisent différentes approches pour calculer le facteur de droit d'auteur. Par exemple, dans l'enquête de Singapour, le facteur de droit d'auteur a été

estimé sur le bulletin d'intensité IP (propriété intellectuelle). En Hongrie, les industries fondamentales et interdépendantes du droit d'auteur sont incluses à 100 % tandis que les industries fondées partiellement sur le droit d'auteur et les industries complémentaires non spécialisées ne sont incluses qu'à hauteur de leur composante du droit d'auteur. Le facteur de droit d'auteur hongrois pour les industries fondées partiellement sur le droit d'auteur est estimé à l'aide d'une méthode d'enquête tandis que celui des industries complémentaires non spécialisées est calculé à l'aide d'une méthode appliquée dans l'enquête américaine. Dans l'enquête lettone, le facteur de droit d'auteur moyen basé sur les enquêtes de Singapour et des États-Unis a servi à estimer le pourcentage éventuel des industries fondées partiellement sur le droit d'auteur en Lettonie.⁴¹

En pratique, l'approche de l'OMPI comporte plusieurs limitations : premièrement, les facteurs de droit d'auteur sont très souvent basés sur des estimations de différents pays. Par exemple, dans le cas de la Lettonie, il n'y a pas de réelle similitude entre ce pays et Singapour et les États-Unis en ce qui concerne les services fondés partiellement sur le droit d'auteur et les services complémentaires non spécialisés. La seconde limitation a trait à l'organisation des statistiques, qui peut différer entre les pays en raison d'une gestion différente des données et des politiques et pratiques comptables. Une autre limitation concerne le calcul de la valeur ajoutée pour les industries du droit d'auteur dans leur ensemble, car toutes les activités de l'économie non formelle et de la production culturelle non commercialisable ne seront pas restituées par cette approche. Il semble que l'approche de l'OMPI convient bien plus à la situation des pays développés, où le droit d'auteur est protégé efficacement. Par contre, dans des pays où le niveau de piratage est élevé, la pertinence et l'objectivité de la mesure des industries du droit d'auteur peut être mise en cause.

3.4 Point de vue de l'UNESCO

Au cours des années, l'interprétation de la politique culturelle et sa pratique ont changé. La série de rapports de l'UNESCO illustre comment cette transformation conduit au lien entre la culture et l'économie en contribuant à mieux comprendre le rôle des industries culturelles sur les nouvelles politiques culturelles et la réalité économique. L'UNESCO cherche à amener la culture au cœur du développement plutôt qu'en périphérie. De nombreuses initiatives de l'UNESCO se sont efforcées de renforcer le rôle du secteur culturel dans le développement, notamment le colloque de l'UNESCO qui s'est déroulé en Inde en 2005, appelé « Initiatives Jodhpur » qui a mis l'accent sur l'importance des activités culturelles locales comme moyen de lutte contre la pauvreté, en particulier dans plusieurs pays d'Asie ; l'initiative Paro (BIMSTEC, 2006) et le plan d'action de Nairobi des industries culturelles en Afrique (Union africaine, 2005).

Il est impératif que les gouvernements prennent des mesures pour intégrer le concept des industries culturelles dans leurs stratégies de développement. Or pour ce faire, ils doivent reconnaître le potentiel économique des industries culturelles.⁴² Le travail de l'UNESCO dans ce domaine repose sur deux piliers : les politiques et la méthodologie. L'aspect politique du travail de l'UNESCO garantit que les industries culturelles soient reconnues comme faisant partie d'une interprétation plus large de la culture en tant que mode de vie et élément clé dans la promotion et le maintien de la diversité culturelle, pour garantir un accès démocratique à la culture et en tant que partie intégrante du développement culturel et économique (UNESCO, 2005a). En prenant comme référence la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, le Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles (CSC) de 2009

⁴¹ OMPI, 2004:74-89.

⁴² Throsby, 2010:197.

définit les « industries culturelles » comme un ensemble d'activités produisant et distribuant des biens et services culturels qui, dès lors qu'ils sont considérés du point de vue de leur qualité, de leur usage ou de leur finalité spécifiques, incarnent ou transmettent des expressions culturelles, indépendamment de la valeur commerciale qu'ils peuvent avoir » (UNESCO-ISU, 2009 ; UNESCO, 2005a). Cette définition illustre également un contexte dans lequel le patrimoine culturel est considéré comme faisant partie des industries culturelles (ce qui est souvent le cas dans les États membres de l'UNESCO). Deux raisons justifient cette approche : la première est que le patrimoine culturel produit des services culturels et la seconde est l'application du modèle du cycle de production, qui reconnaît le patrimoine culturel (musées, bibliothèques, centre de documentation) comme une partie de l'étape de production ou d'exposition/de diffusion du cycle culturel de différents domaines culturels.⁴³

Les aspects méthodologiques du travail de l'UNESCO sont en lien avec l'harmonisation des statistiques sur la culture et ont été appuyés par différentes activités de programme au niveau régional. En 1992, en coopération avec l'UNESCO, la réunion des experts sur les industries culturelles a été organisée en Afrique. La même année, le *Plan d'action de Dakar pour la promotion des industries culturelles : facteurs de développement en Afrique* (UNESCO, 1992) était adopté. En 2003, le plan pour la culture et le développement lancé par le Nouveau Partenariat pour le développement de l'Afrique (NEPAD) était adopté (UNESCO, 2003). Dans la région Asie-Pacifique, en coopération avec l'UNESCO, le programme Initiatives Jodhpur a été lancé dans le but de renforcer le secteur des industries culturelles comme stratégie de réduction de la pauvreté et de régénération des communautés (UNESCO, 2007). Dans le cadre de ces initiatives, l'UNESCO a soutenu le projet *Statistiques sur les industries culturelles : cadre pour l'élaboration d'un renforcement des capacités nationales*, créé pour répondre à la demande de données sur les industries culturelles et l'économie créative dans les pays de la région Asie-Pacifique. L'UNESCO a également soutenu plusieurs réunions d'experts dans cette région sur l'élaboration de statistiques sur les industries culturelles et leur contribution économique globale (par exemple, le Forum de la coopération culturelle en Asie).

En coopération avec l'Agence espagnole de coopération internationale pour le développement, l'UNESCO a aussi mis en place le projet pionnier *La Batterie d'indicateurs de la culture pour le développement*, qui vise à établir un ensemble d'indicateurs montrant comment la culture contribue au développement à l'échelle nationale. Grâce à 10-15 indicateurs couvrant la dimension économique, sociale, la gouvernance, la communication, le patrimoine, l'éducation et l'équité entre les sexes, l'UNESCO cherche à mesurer la contribution de la culture au processus de développement. Au sens analytique, sept dimensions (domaines politiques) sont associées au développement et à la culture : l'économie, l'éducation, le patrimoine, la communication, la gouvernance, les questions sociales et l'équité entre les sexes. Chaque dimension est représentée au moins par un indicateur. Le projet pilote a été testé à l'échelle nationale pendant la première phase en Bosnie-Herzégovine, en Colombie, au Costa Rica, au Ghana, en Uruguay et au Vietnam. Au niveau économique, la valeur ajoutée des activités culturelles sera mesurée : la contribution des activités culturelles au PIB, l'emploi dans la culture et les dépenses des ménages en matière de biens et services culturels.

⁴³ Par exemple, lorsque l'on analyse le cycle culturel des arts visuels, il est nécessaire d'inclure les musées en tant que partie de l'étape d'exposition/de diffusion (on retrouve par exemple cette approche en Autriche, en Serbie et en Suisse) ; les bibliothèques font quant à elles partie des activités de diffusion au sein des industries de l'édition et du livre, tandis que le patrimoine culturel immatériel (également matériel), souvent à l'origine de l'art et de l'artisanat, rentre dans l'étape de création/production de l'art ou du design.

L'UNESCO a toujours reconnu le rôle primordial des statistiques dans la formulation de politiques fondées sur des faits et l'importance de l'analyse de données dans le processus décisionnel. C'est ainsi que l'Institut de statistique de l'UNESCO (ISU) a été créé en 1999 avec pour principale mission de fournir des informations statistiques aux États membres et organismes internationaux afin d'éclairer la prise de décisions et de faciliter un débat démocratique dans les domaines de compétences de l'UNESCO : l'éducation, la science, la culture et la communication. L'ISU remplit sa fonction à travers quatre principaux programmes et lignes d'action : i) être garant des données transnationales en insistant sur l'amélioration de la qualité des données, l'élaboration de normes et leur application dans les pays mais aussi la construction et la diffusion d'indicateurs de politique pertinents ; ii) la mise au point de méthodologies et de normes adaptées grâce aux conseils apportés aux États membres à partir des normes internationales et meilleures pratiques ; iii) le renforcement des capacités portant sur la collecte et l'utilisation de statistiques (par exemple, ateliers régionaux sur le commerce, l'emploi et la classification culturels) ; et iv) le suivi et l'analyse des données transnationales grâce au développement d'approches innovantes d'analyse statistique et à la diffusion d'une pratique décisionnelle fondée sur des faits en aidant les utilisateurs à mieux interpréter et utiliser les statistiques.⁴⁴ À différents niveaux, plusieurs initiatives ont grandement contribué à l'amélioration de la base statistique pour la mesure de la contribution économique des domaines culturels.

Ces dernières années, le principal apport de l'ISU concernant la contribution économique des industries culturelles a été l'élaboration du Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles (CSC) de 2009 (UNESCO-UIS, 2009). Il a également contribué à une meilleure compréhension de la culture et de sa structure. Le CSC s'est inspiré d'une définition large de la culture basée sur le modèle du cycle culturel. Selon ce modèle, le secteur culturel couvre les domaines suivants : le patrimoine culturel et naturel, les arts de la scène et festivités, les arts visuels et l'artisanat, les livres et la presse, l'audiovisuel et les médias interactifs, le design et les services créatifs ainsi que des domaines transversaux comme le patrimoine culturel immatériel, l'éducation, la formation, l'archivage et la préservation. La liste des domaines culturels comprend également des domaines périphériques (tourisme, sports et loisirs) et les équipements et matériaux de ces domaines culturels. Comme indiqué dans le CSC 2009 de l'UNESCO, la question du débat créatif/culturel a été résolue grâce à l'intégration de certaines industries créatives spécifiques (le design et la publicité) en tant que domaines culturels distincts (UNESCO-ISU, 2009:19). Le CSC a ainsi permis d'atténuer la confusion liée à la classification et de définir tous les composants culturels des activités modernes et axées sur la technologie comme des domaines culturels ou partiellement culturels, au même titre que les domaines des arts traditionnels.

Le nouveau cadre statistique prend en compte le nouveau contexte politique causé par les changements technologiques, la mondialisation, les nouvelles perceptions sur la culture, la hausse du commerce international de produits culturels, la complexité des interdépendances entre les sphères privée et publique de la culture, les rapprochements multisectoriels, etc. Il présente plusieurs nouvelles approches méthodologiques et concepts permettant de définir la culture à des fins statistiques, notamment par :⁴⁵

- la création du domaine culturel (un ensemble d'activités économiques et sociales traditionnellement considérées comme culturelles) ;

⁴⁴ Pour plus de détails, cf. UNESCO-ISU, 2007.

⁴⁵ Pour plus de détails, cf. UNESCO-ISU, 2009.

- le regroupement des domaines culturels en domaines culturels de base (le patrimoine culturel et naturel, les arts de la scène et festivités, les arts visuels et l'artisanat, les livres et la presse, l'audiovisuel et les médias interactifs, le design et les services créatifs), domaines périphériques (tourisme, sports et loisirs) et domaines transversaux (éducation et formation, archivage et préservation et équipements et matériaux) ;
- une classification des domaines culturels basée sur différentes approches (concepts basés sur les industries, sur l'emploi et sur la production) et sur plusieurs classifications pragmatiques existantes (Classification internationale type par industrie, Classification centrale des produits et Classification internationale type des professions) ; et
- le concept de cycle culturel, qui reprend les différentes phases de création, production et diffusion de la culture.

Dans le domaine de la mesure de la contribution économique des industries culturelles, les principaux efforts de l'ISU se concentrent sur la définition et la restitution des flux mondiaux en matière de commerce culturel, des statistiques cinématographiques, de l'emploi culturel et sur les travaux en cours des experts et États membres pour appliquer le Cadre révisé sur les statistiques culturelles de l'UNESCO afin de guider les États membres sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles au développement social et économique. L'ISU a produit deux rapports au sujet des flux internationaux de biens culturels (UNESCO-ISU, 2000, 2005). Ces rapports, qui analysent le commerce transfrontalier, présentent des données provenant de près de 120 pays sur une sélection de produits : les livres, CD, jeux vidéo et sculptures. En 2007, l'ISU a lancé une enquête internationale révisée sur les statistiques de films de long métrage. Cette enquête vise à réunir des informations sur certaines caractéristiques économiques de l'industrie cinématographique et à étudier la diversité des expressions culturelles. Depuis 2010, cette enquête est devenue biennale. La collecte de données internationales sur les films de long métrage de l'ISU inclut un ensemble d'indicateurs et statistiques comparables sur le développement de l'industrie cinématographique, comme les statistiques cinématographiques, les statistiques de production et de distribution, les statistiques des recettes guichet ou encore la numérisation, la langue de tournage des films et sur les infrastructures cinématographiques.

Depuis 2011, l'ISU prépare une enquête mondiale sur les statistiques de l'emploi culturel, un travail qui lui prendra plusieurs années. Les résultats mettent en lumière la contribution de la culture au développement économique et social, ainsi que sur les conditions des acteurs culturels. L'ISU élabore son questionnaire à l'aide de la méthodologie du Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles 2009.

Chapitre 4. Approches et problématiques nationales liées à la mesure de la contribution économique des industries culturelles au développement économique

Ce chapitre présente un examen exhaustif des recherches et études cartographiques les plus pertinentes à travers le monde. Il se structure par région, en commençant par une présentation du contexte politique, des concepts utilisés et enfin de la méthodologie appliquée pour mesurer la contribution économique des industries culturelles dans le pays étudié.

4.1 Europe

Contexte politique

En Europe, les approches nationales de mesure de la contribution économique des différents domaines culturels (par exemple, les industries culturelles et créatives) sont plutôt récentes. Si la mesure de l'impact économique et social des domaines culturels au niveau systémique est un peu plus ancienne au Royaume-Uni, l'analyse au niveau économique n'a que rarement fait l'objet de recherches de la part d'universitaires intéressés par la gestion, les entreprises ou les aspects économiques des différents domaines culturels. Cette situation a changé vers la fin des années 1980, alors que de nombreux pays européens étaient influencés par le néo-libéralisme et les politiques publiques régies par les forces du marché de l'économie. Le principal moteur était la promotion du « libre-échange », de l'entrepreneuriat, de la libre circulation des flux d'investissement, de la flexibilité des marchés du travail, du rôle décroissant et de la propriété d'État du système des services sociaux (par exemple, la culture, l'éducation et la sécurité sociale) et de l'austérité budgétaire (par exemple, la réduction du déficit budgétaire, des dépenses publiques et la privatisation des entreprises publiques). L'attitude générale face à une économie de marché plus solide en Europe a commencé à changer à la fin des années 1980. Le Royaume-Uni s'est montré précurseur dans ce processus et a servi de référence à l'action européenne (Hermann, 2005).

Le modèle britannique

Le discours universitaire et politique britannique a commencé à reconnaître que les activités culturelles et artistiques, en plus d'être un élément spirituel du comportement social et de la construction de l'identité, ont constitué un secteur économique aussi important que tous les autres secteurs de la société. En tant que pionnier dans la mesure de la contribution économique des différents domaines culturels, le Royaume-Uni a acquis une grande expérience et un potentiel d'expert en la matière. Son approche, ses outils de mesure et ses concepts ont influencé les autres pays européens. Les universitaires et chercheurs ont toutefois reconnu des difficultés dans la mesure de la contribution économique des industries culturelles et des problèmes posés par des concepts et termes flous, une comparabilité limitée et par des méthodes très souvent changeantes et contradictoires, ce qui a entraîné un débat large et constructif. C'est ce qui explique le choix d'approfondir ici l'expérience britannique en matière d'élaboration d'une approche de mesure de la contribution économique des industries culturelles et d'autres aspects de ce sujet.

Sous l'influence des pratiques de recherche américaines, les analyses économiques du secteur culturel au Royaume-Uni ont été diffusées dans les cercles universitaires européens. Au Royaume-Uni, les premières recherches dans ce domaine étaient associées à des projets de régénération sociodémographique urbaine, populaires au début des années 1980. Dans leur

quête de nouvelles sources de croissance économique et de moyens de restructurer les modèles économiques britanniques, les plus grandes villes (notamment Manchester, Glasgow et Liverpool) ont cherché à développer de nouvelles stratégies de développement culturel et économique, au sein desquelles les projets d'immobilisations allaient jouer un rôle clé. Contrairement aux pratiques américaines, concentrées sur l'étude de la performance économique comme instrument de sensibilisation, les pratiques britanniques étaient plus sophistiquées et centrées sur la formation de politiques et de plans de développements sur les faits (politiques fondées sur des faits). Le principe des politiques fondées sur des faits a été explicitement reconnu en 1999 avec la publication du Livre blanc « Modernising Government » alors même qu'il avait été adopté dans des décisions prises 10 ans auparavant. Ce document met l'emphase sur le rôle et l'importance des informations pertinentes et de l'analyse dans le processus décisionnel, qui a été un moyen pour donner la priorité à la recherche dans la formulation des politiques publiques (Taylor, 2006).

Ces vingt dernières années, plusieurs études ont été publiées. Elles représentent différentes phases du développement d'un cadre de mesure de la contribution économique des industries culturelles. Parmi les ouvrages britanniques, « The Economic Importance of the Arts in Great Britain », publié par le Policy Study Institute en 1988 est reconnu comme la première étude consacrée à la mesure de la contribution économique de la culture (Reeves, 2002:7). L'analyse du multiplicateur a permis de démontrer que le secteur culturel avait un impact sur les dépenses dans les autres secteurs et sur l'accroissement de la richesse et des créations d'emploi. La deuxième étude, « Employment in the Arts and Cultural Industries: An analysis of the 1991 Census » a été menée en 1995 (O'Brien et Feist, 1995). Cette recherche présentait une approche basée sur l'emploi pour analyser la contribution économique du secteur culturel et étudiait la répartition de l'emploi dans le secteur culturel et dans les autres secteurs, ainsi qu'à l'échelle territoriale. Un an plus tard, le Policy Study Institute a publié une étude intitulée « Culture as Commodity? Economics of the Arts and Built Heritage in the UK », consacrée à la mesure de la contribution économique des arts et du patrimoine (Casey et al.1996). Les résultats de cette recherche ont confirmé que le secteur de la culture générait de l'emploi, qu'il faisait partie de la structure socio-économique et influençait la nature de l'emploi. La publication de « The Cultural Industries Sector: its definition and character from secondary sources on employment and trade, Britain 1984-91 » par Pratt (Pratt, 1997) a marqué la fin de cette première phase de recherche sur l'économie de la culture et l'arrivée d'un nouveau cadre méthodologique d'analyse économique dans le secteur culturel.⁴⁶

Le cadre méthodologique de ces études a été rapidement adopté dans les villes britanniques comme technique de quantification de la contribution économique du secteur culturel. Les conclusions de ces recherches ont contribué à étayer la planification culturelle et économique et à populariser le secteur artistique comme facteur important de développement économique et de rénovation urbaine. Dans le débat politique, certains auteurs indiquent que ces études ont eu une fin analytique plus large au Royaume-Uni, en particulier en matière de reconnaissance des articulations intersectorielles et de clarification des interventions stratégiques pour faciliter la croissance du secteur artistique. Si l'on considère cela comme leur rôle secondaire, leur rôle principal consistait à confirmer les effets positifs du secteur culturel sur la régénération urbaine.

⁴⁶ Dans ce rapport, Pratt a introduit un nouveau cadre méthodologique d'analyse économique dans le secteur culturel, appelé un « modèle de la chaîne de production ». Le concept de chaîne de production présenté dans ce rapport était destiné à faciliter la compréhension du processus de développement pour les produits créatifs en le divisant en plusieurs phases : de l'idée créative originale à la distribution et la consommation du produit lui-même.

La première phase de recherche, qui s'est terminée à la fin des années 1990 portant sur la contribution économique du secteur culturel, avait pour objectif de générer et systématiser les données économiques, en consacrant une attention considérable au développement d'outils d'évaluation de la contribution indirecte du secteur culturel à l'expansion des autres secteurs économiques. Du point de vue des instruments méthodologiques et analytiques, cette phase s'est caractérisée par deux approches dominantes : i) l'analyse du caractère statistique et économique du secteur culturel, associé à des coefficients pluriannuels ; et ii) les tableaux entrées-sorties associés à une analyse descriptive. Cela étant, aucune des études n'a pour l'instant fourni d'explications solides ni de définitions précises sur les deux principales questions : l'impact économique et les diverses notions alternatives comme le secteur culturel, les activités artistiques, les arts, le secteur du patrimoine culturel, les industries culturelles, la production culturelle et les industries culturelles.⁴⁷

L'examen critique de ces études s'est avéré relativement lent mais productif. La seconde phase de recherches sur la contribution économique a démarré après la publication du document « Creative Industries Mapping Document » en 1998. C'est en 1997 que s'est formé le Groupe de travail sur les industries créatives au Royaume-Uni pour étudier le rôle du secteur créatif dans la croissance économique. Le fruit de ce travail fut deux documents de cartographie des industries créatives (en 1998 et 2001), suivis d'une série d'études économiques et statistiques produites sous la direction de l'office de statistique britannique.

Durant cette période, la première définition descriptive des industries créatives d'un point de vue politique a été établie. La production culturelle a été jugée créative avec une production symbolique et définie sous l'expression « industries créatives ». Elles se définissent comme « les industries qui dérivent de la créativité, des compétences et des talents individuels dotées d'un potentiel de création de richesse et d'emploi grâce à la création et l'exploitation de la propriété intellectuelle » (DCMS, 1998).

La classification pragmatique des industries créatives inclut 13 activités : la publicité, les services architecturaux, le marché de l'art et des antiquités, l'artisanat, le design, la mode, le cinéma, les logiciels de loisirs interactifs, la musique, la télévision et la radio, les arts du spectacle, l'édition et les logiciels. La définition et la liste des industries créatives du DCMS ont toutes deux suscité bien des débats.⁴⁸ « On a dit, par exemple, que presque tous les nouveaux produits ont une part de créativité et de propriété intellectuelle intrinsèques. Donc, d'après ce point de vue critique, séparer quelques industries des autres et les appeler *créatives* est assez arbitraire. Des critiques plus spécifiques ont été faites concernant la liste, et en particulier l'inclusion des activités informatiques et les logiciels, en raison de leur faible part créative. » (BOP Consulting, 2010:17). Cette définition a été largement acceptée par les pays européens, mais aussi le Groupe ESSnet-Culture (ESS Net Culture, 2011), la CNUCED (2004, 2008 et 2010) et KEA (2006) ainsi que le gouvernement britannique en 2006 (BOP Consulting, 2010).

Vers la fin des années 1990, les études cartographiques à dimension régionale sont venues s'ajouter. Le Groupe de travail sur les industries créatives a souligné la nécessité d'approfondir les recherches sur les industries créatives, d'un point de vue régional en créant un groupe dédié à ces questions. En particulier, son but consistait à étudier le potentiel des industries créatives dans la promotion du développement régional et à identifier un nouveau modèle de développement pour l'économie régionale britannique. Au cours de la même période, un certain

⁴⁷ Cf. Reeves, 2002.

⁴⁸ Les discussions sur la définition et la classification du DCMS ont été intenses auprès des universitaires. Sur ce sujet, cf. Chapitre 3.

nombre d'études sous-sectorielles clés ont été menées à l'échelle régionale et locale (Reeves, 2002:11). Plusieurs initiatives communes concernant les industries créatives ont également eu lieu : l'amélioration de la base statistique de cartographie des industries créatives (par exemple, le Groupe de statistique sur les industries créatives), l'étude des opportunités de promotion des industries créatives régionales et d'accroissement des profits en faveur des économies régionales et la stimulation de l'emploi et des créations d'entreprises dans les industries créatives.

Le travail réalisé pour les documents de cartographie des industries culturelles a soulevé une série de problèmes d'ordre méthodologique : de nombreuses activités hétérogènes et incomparables ont dû être réunies au sein d'un même secteur ; il a été nécessaire de prouver que les industries créatives ont contribué de façon significative au développement de l'économie nationale ; on a noté un manque chronique de statistiques fiables ; une distinction claire a dû être faite entre les concepts existants (art, industries culturelles, secteur culturel) ; et enfin, des défauts méthodologiques ont dû être surmontés.

À cet égard, les difficultés de la méthode britannique de cartographie doivent être mentionnées. La première est la portée des études cartographiques, ainsi que la définition et la classification des industries créatives, conçues pour simplifier la mesure de la contribution économique des industries créatives à l'économie britannique. Mais l'absence de comparaison possible entre les données et résultats des différentes études et les occasions limitées d'analyses des tendances ont entraîné des discussions sur la conceptualisation des industries créatives et le développement d'un appareil de recherche méthodologique et théorique unique dans ce domaine. À cet égard, la communauté universitaire s'est divisée, différents groupes prônant des positions opposées et faisant des déclarations contraires. D'un côté se trouvaient les chercheurs pour qui les définitions génériques du secteur pouvaient correspondre aux différents objectifs et intérêts de chacun, chercheur, politique ou universitaire. De l'autre les partisans d'une définition unifiée du secteur, pour qui le suivi constant du poids économique, de la viabilité et de la pertinence des résultats de recherche nécessitaient un objet d'étude unique défini.⁴⁹ Ces points n'ont jamais été clarifiés dans le détail. En 2010, « Mapping the Creative Industries: a Toolkit » (BOP consulting, 2010) a été publié. En même temps, plusieurs approches méthodologiques différentes ont été utilisées, comme le modèle du DCMS, le modèle basé sur l'emploi (par exemple, le modèle du trident créatif) et les analyses E-S, afin de mesurer les liens entre les industries créatives et les autres secteurs.

Les premières études cartographiques (notamment celles menées au niveau régional) se réfèrent au calcul des coefficients multiplicateurs en tant que mesure de l'importance économique des industries créatives dans l'économie régionale. Plusieurs multiplicateurs ont été utilisés dans les arts et les industries artistiques en Grande-Bretagne, comme ceux utilisés par Myerscough (1988), calculés comme multiplicateurs de l'emploi à Merseyside, Glasgow et Ipswich : respectivement 2,8, 2,7 et 1,8 (Reeves, 2002:48). Les recherches ultérieures sur l'importance économique de la culture ont mis l'accent sur sa contribution à l'emploi, la valeur ajoutée brute, l'export, le nombre d'entreprises etc. et l'analyse structurelle des sous-secteurs.

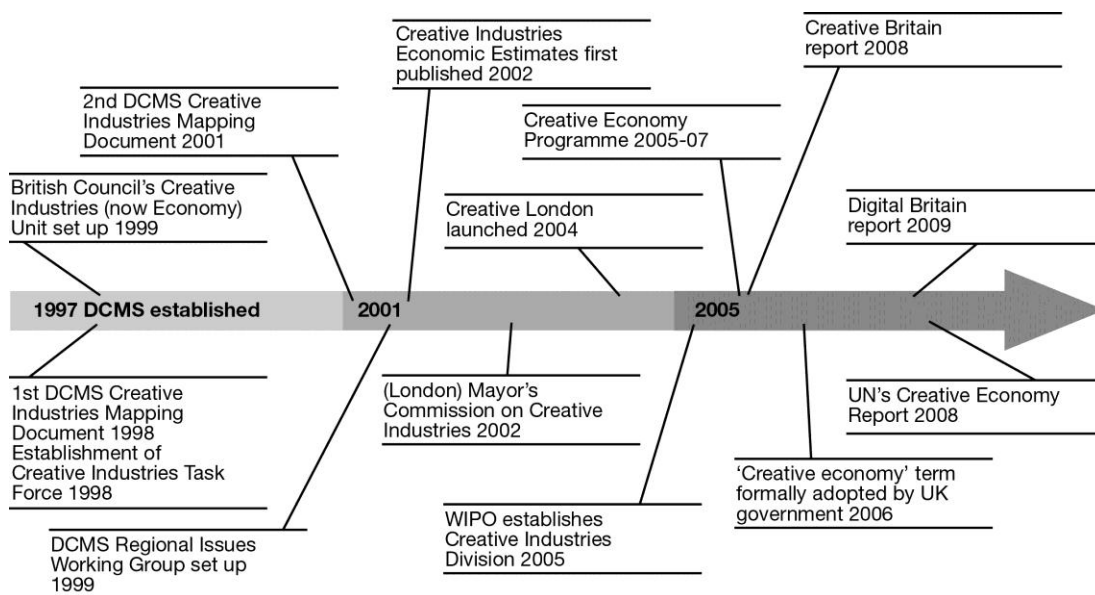
La transition vers une nouvelle perspective pour la mesure de l'importance économique des industries créatives a été initiée en 2007, une fois l'importance croissante des industries créatives reconnue et le contexte d'analyse de leur contribution économique élargi. Au cours de la même période, la nouvelle expression officielle « économie créative » a été adoptée par le gouvernement britannique, élargissant ainsi les « industries créatives ». Ce changement

⁴⁹ Pour en savoir plus, cf. Reeves, 2002:23.

s'explique principalement par l'influence croissante des industries créatives dans l'économie et leurs liens avec les autres secteurs.⁵⁰

La classification de l'économie créative basée sur l'emploi, ainsi que l'étude de ses liens avec les autres secteurs, ont influencé les politiques publiques britanniques. Plusieurs études, notamment « *Staying Ahead: the economic performance of the UK creative industries* » (2007), « *Creative Britain: New Talents for the New Economy* » (2008), « *The Creative Economy: Beyond the Creative Industries* » (2008) et « *How linked are the UK's creative industries to the wider economy?: An input-output analysis* » (2007) viennent confirmer l'intérêt des chercheurs envers l'innovation, les effets de débordement des industries créatives, le rôle de la classe créative dans le développement économique et la contribution économique de leur concentration dans différentes villes.

Schéma 1. Éléments clés dans l'évolution des approches et politiques créatives au Royaume-Uni



Source : BOP consulting, 2010:19.

Autres pays européens

Dans les autres pays d'Europe, les communautés universitaires et politiques ont également montré un intérêt pour la reconnaissance de l'importance des domaines culturels au niveau économique. La transformation des systèmes nationaux, avec une forte dimension sociale et un nouvel examen du rôle des dépenses publiques dans les domaines culturels, a commencé au début des années 1980 (pendant les années 1990 pour les pays d'Europe du Sud-Est), premièrement dans les discussions puis au niveau pratique. Des liens plus forts entre la culture et l'économie se sont ensuivis puisque plusieurs domaines culturels sont passés d'un modèle de subventions à un modèle qui génère de l'emploi et de la valeur ajoutée puisque la culture est de plus en plus souvent considérée comme un élément important de développement. Pour démontrer que les domaines culturels génèrent de la croissance économique et de l'emploi, la définition du secteur culturel a été élargie pour inclure toutes les formes d'expressions culturelles et artistiques pouvant être produites en série. En dehors du Royaume-Uni, les

⁵⁰ BOP Consulting, 2009:18

premières études (par exemple, en Suède et aux Pays-Bas)⁵¹ analysant les domaines culturels d'un point de vue économique se sont concentrées sur les parties les plus traditionnelles de la culture (le patrimoine, l'édition, l'industrie cinématographique), sur les aspects sociaux ou le droit d'auteur, le financement et les questions de marché. Les études ultérieures ne se sont pas limitées à l'art traditionnel ni aux contenus culturels, mais ont inclus des domaines partiellement culturels (la publicité, l'architecture, les services informatique) dans la cartographie (par exemple, Danemark) et ont essayé de dresser un portrait général de la contribution économique des industries culturelles. En matière de périodicité, la plupart ont été des projets de recherche ad hoc, mais certains ont comparé les mesures économiques à long terme ou ont été de nature longitudinale (par exemple, au Royaume-Uni, en Espagne ou en Finlande).

En général, ces études sont peu applicables aux analyses des tendances et les différences d'approches méthodologiques et d'échantillons affectent la qualité et rendent difficiles les comparaisons entre les pays européens. La deuxième raison qui rend la comparaison difficile entre les études nationales concerne les domaines spécifiques de politiques nationales en question. En effet, chaque étude comportait des questions politiques précises qui devaient être résolues grâce à des recherches sur les industries culturelles (par exemple, la diversité culturelle, l'impact économique, les problèmes économiques et de financement), les questions commerciales et le développement économique local), et ont entraîné des arguments majeurs et des récits axés sur les principaux problèmes politiques plutôt que sur l'analyse économique. Dans bien des cas, il était clair que la mesure de la contribution économique des industries culturelles n'était qu'un outil pour un plaidoyer politique. Une liste des études et recherches les plus exhaustives au sujet de la mesure de la contribution économique des industries culturelles à l'échelle nationale publiées au cours des dix dernières années se trouve dans le **Tableau 4**.

Une série d'études a permis de montrer que les industries culturelles sont véritablement capables de générer de la croissance et de l'emploi. C'était là le but premier et principal de ces études. L'objectif élargi à des fins politiques était d'accroître la sensibilisation auprès des différents ministres nationaux sur l'importance d'investir dans les domaines culturels et d'augmenter l'intérêt envers des recherches approfondies et continues sur la culture, le développement et l'économie comme outil utile pour les décisions politiques. En Europe du Sud-Est, ces études ont (parfois) influencé la promotion et l'introduction des principes des politiques fondées sur des faits dans le domaine culturel. Chacun de ces projets d'études et de recherches, qui présente des approches et outils de statistiques et de référence de mesure différents, a été très utile en faveur d'une meilleure place pour la culture dans les programmes politiques. Il existe des moyens très efficaces de contribuer à stimuler des réformes des politiques liées aux industries culturelles et créatives, à identifier les problèmes de développement des différents domaines des industries culturelles et créatives et à sensibiliser davantage le public au rôle des industries culturelles et créatives dans le développement. Par ailleurs, les recommandations politiques proposées dans nombre de ces études ont suscité des discussions universitaires et politiques. Dans la mesure où l'orientation de ces études était avant tout nationale, elles étaient principalement axées sur la mesure des performances intérieures des industries culturelles, quoique certaines aient été également incluses dans la comparaison internationale des performances commerciales (par ex. en Finlande et au Royaume-Uni).

⁵¹ Les premières études se sont consacrées à la mesure des industries fondées sur le droit d'auteur. Les premières études ont été menées en Suède en 1982 et aux Pays-Bas en 1985 (OMPI, 2003:10).

Tableau 4. Recherches et études cartographiques au niveau national dans certains pays européens

Pays	Publication	Exécutée/Commanditée par	Année(s)
Albanie	Mapping creative industries in Albania	Réalisé par Institute for Contemporary Studies pour le British Council, Albanie	2007
Autriche	The first Austrian report on creative industries, 2003	Austrian Institute for SMS and I KM	2003
	The second Austrian report on creative Industries, 2006	Austrian Institute for SMS	2006
	The third Austrian report on creative industries, 2009	Austrian Federal Economic Chamber	2009
	The fourth Austrian report on creative industries, 2010	Austrian Federal Economic Chamber	2010
Belgique/Flandres	The Creative Economy: challenges and opportunities for the DC-regions	Verick Lauen Gnet Management School: DC Knowledge	2006
	The creative industries in Flanders: year 2010	DC Knowledge	2010
Bulgarie	The Economic contribution of Copyright-Based Industries in Bulgaria (sur la base de l'année 2005)	OMPI	2007c
Croatie	The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Croatia , 2008	OMPI	2008
Danemark	Denmark's Creative Potential - Culture and Business Policy Report 2000	Ministry of Trade and Industry and Ministry of Culture	2000
	Denmark in the culture and experience economy, 5 new steps, 2003	Denmark Government	2003
	The Danish Recorded Music Industries Annual Mapping, 2005	Copenhagen Business School	2005
	The Danish Film Industry Annual Mapping, 2005	Copenhagen Business School	2005
	The Danish Design Industries Annual Mapping, 2005	Copenhagen Business School	2005
	The Danish Computer Game Annual Mapping, 2005	Copenhagen Business School	2005
	The Danish Fashion Industries Annual Mapping, 2005	Copenhagen Business School	2005
Estonie	Mapping and analysing of Estonian creative industries, 2005	Estonian Institute of Economic Research	2005
	Survey and mapping of creative industries in Estonia, 2009	EAS Enterprise Estonia	2009
	Creative industries in Estonia, Latvia and Lithuania, 2010 and 2011	British Council	2010 et 2011
Finlande	Staying Power of Finnish Cultural Exports, 2005	Ministry of Education Finland	2005
	Cultural Satellite Accounts in Finland, 2009	Ministry of Education Finland	2009
	Economic contribution of copyright-based industries in Finland, 2005-2008	Finnish Copyright Society et Finnish Copyright Institute	2010
France	L'emploi culturel dans l'Union européenne en 2002: Données de cadrage et indicateurs	Ministère de la culture et de la communication, France	2005
	Les industries culturelles en Ile-de-France	Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de la Région d'Ile-de-France	2006
Allemagne	Cultural and Creative Industries in Germany , 2007	German Commission for UNESCO	2007
	Culture and Creative Industries in Germany, 2009	Federal Ministry of Economics and Technology	2010
	Music industries in Germany, 2011	Musikinformationszentrum	2011
Hongrie	The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Hungary , 2005	OMPI	2005
	Copyright-Based Industries in Hungary , 2010	Hungarian Intellectual Property Office	2010
Italie	White Paper on Creativity: Towards an Italian Model of Development , 2009	Università Bocconi	2009

Pays	Publication	Exécutée/Commanditée par	Année(s)
Lettonie	The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Latvia	OMPI	2005
	The economic contributions of copyright-based industries in Latvia, 2005	Ministry of Culture Latvia	2005
	Creative industries development potentials and challenges for Latvia, 2005	BICEPS	2005
	Creative industries in Latvia, 2007	BICEPS, KM, VKKF	2007
	Creative industries research, actualization of statistics, 2008	BICEPS	2008
	Creative industries in Estonia, Latvia and Lithuania, 2010 and 2011	British Council	2010 & 2011
Lituanie	Creative industries in Estonia, Latvia and Lithuania, 2010 and 2011	British Council	2010 & 2011
ERY de Macédoine	Creative Industries Mapping in the Republic of Macedonia	British Council Macedonia, The Ministry of Culture of the Republic of Macedonia	2009
Norvège	White Paper No. 22 « Culture and industry »	Royal Norwegian Ministry of Cultural and Church Affairs	2007
Pologne	Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych	ECORYS	2009
	The economic importance of the cultural sector - an introduction to the analysis of the problem	IBS	2010
Serbie	Creative industries in Serbia: basic trends and recommendations	British Council	2006
	Expert report on economic analysis of creative sector in Serbia	SFBC-Creative economy group	2011
Slovénie	Cultural and creative industries - Slovenian style	Ministry of Culture of the Republic of Slovenia	2011
Espagne	The economic value of culture, 2000-2005	Ministry of Culture of Spain	2007
	Satellite Account on Culture in Spain, 2000-2008 results	Ministry of Culture of Spain	2010
Malte	Report on Malta's Creative Economy & Draft National Strategy for the cultural and creative industries	Creative Economy Working Group	2012
Suède	A Growth Model for the Experience Economy	FUNK	2006
Suisse	Arts and Culture Industries Switzerland (premier rapport)	Zurich University of Arts	2003
	Creative industries in Switzerland (second rapport)	Zurich University of Arts	2008
Royaume-Uni	Creative industries mapping document 1998	DCMS	1999
	Creative industries mapping document 2001	DCMS	2001
	Creative Industries Economic Estimates, Statistical Bulletin, 2004, 2005, 2006, 2007, 2009, 2010	DCMS	2004-2010
	Staying Ahead: the economic performance of the UK creative industries	NESTA	2007
	How linked are the UK's creative industries to the wider economy?: An input-output analysis	NESTA	2007
	Creative Britain: New Talents for the New Economy, 2008	DCMS, BERR et DIUS	2008
	Private investment in culture, 2007-2008	Art & Business	2009
	The Creative Economy: Beyond the creative industries	NESTA	2011

Certains pays comme la Belgique n'ont conduit ces recherches qu'à l'échelle régionale en raison de leur système administratif particulier. La première et la deuxième étude sur la contribution économique des industries culturelles ont été respectivement publiées en 2006 par Flanders DC et en 2011 par la Management School d'Anvers. Mais il s'est rapidement avéré quasi impossible de mener une analyse d'impact poussée et valide en raison du manque de données disponibles. D'où une discussion sur la nécessité de mettre au point un plan ou une stratégie d'optimisation des statistiques liées aux industries culturelles. Dans le cadre de son projet de recherche sur l'évaluation de l'impact économique des industries culturelles, le Centre de connaissances Flanders DC de la Management School d'Anvers élabore actuellement une méthodologie pour mettre à jour et reproduire l'exercice d'impact économique selon un rythme biennuel. Au même moment, une série de recommandations a été rédigée pour optimiser la nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne et mieux l'aligner avec les activités économiques des industries créatives. Au-delà de l'intention de Flanders de mesurer la contribution économique du secteur culturel, la région vise une plus grande sensibilisation sur ces problématiques mais aussi un accompagnement et un soutien supérieurs pour faciliter les futurs travaux sur ce sujet.⁵²

Dans la plupart des cas, la comparaison à l'échelle européenne et entre les pays n'était pas un objectif important. Le manque de comparabilité a même été manifeste dans le contexte national (par exemple, en Allemagne, en Autriche et au Royaume-Uni) où des recherches ont été menées à différentes échelles administratives : nationale, locale ou régionale. Plusieurs raisons expliquent l'absence de comparaison possible de ces études, mais certains facteurs se démarquent des autres : des concepts d'industries culturelles différents ; une application différente du modèle de la chaîne de valeur : différents niveaux de données statistiques et de sources d'information disponibles ; et différentes méthodes pour mesurer la proportion d'activités liées à la culture au sein d'une industrie.

Définition et classification des industries culturelles

La portée des études sur la contribution économique des industries culturelles a évolué au fil du temps. L'expression « industrie créative » est souvent utilisée comme synonyme pour « industrie culturelle », cependant il est plutôt difficile de quantifier la créativité. Un grand nombre de pays européens se sont pourtant mis d'accord sur la classification des industries culturelles. Dans la majorité des cas, le modèle de classification britannique a été adapté pour correspondre aux exigences locales, avec des modifications plus ou moins importantes. En outre, certains domaines culturels sont présentés à la fois comme faisant partie du secteur culturel et d'autres secteurs (par exemple, le tourisme ou tourisme culturel ou encore les sports et loisirs).

Les définitions des industries culturelles utilisées dans les études examinées dans ce rapport suivent généralement les démarcations du domaine de la politique culturelle. Il existe aussi différents termes pour désigner la même classification des activités, comme en Finlande ou en Suisse. Dans ces deux pays, une liste similaire des activités porte un nom différent : « industries créatives » en Suisse et « industries culturelles » en Finlande.⁵³ La classification des industries culturelles et créatives a

⁵² Consultation avec le Dr Annick Schramme, Université d'Anvers, 15 septembre 2011.

⁵³ La Finlande a adopté une définition officielle des industries culturelles, ce qui est très rare parmi les pays d'Europe. Selon le rapport final du Comité sur les industries culturelles du ministère de l'éducation (1999), l'industrie culturelle peut se définir de quatre façons : la production basée sur le contenu, qui couvre aussi bien les domaines traditionnels et nouveaux des arts et de la culture ; un acte créatif exprimé sous différentes formes d'art ; la distribution, la présentation ou la représentation de ces formes d'art mais aussi leur réception ; et enfin un entrepreneuriat culturel : des contenus culturels sont commercialisés et la valeur et la particularité des produits culturels vendus sont basées sur leur contenu (ministère de l'éducation, Finlande, 2009:8).

tendance à être pragmatique et centrée sur l'évaluation du poids économique des composantes de la culture qui sont le plus facilement quantifiables. Pourtant, très souvent, on observe une situation dans laquelle différents calculs pour mesurer la contribution économique des industries culturelles ont été effectués à l'aide d'une méthode similaire, mais avec des résultats qui ne sont pas tout à fait comparables puisque les industries étudiées ne sont pas identiques. D'une part, les industries culturelles comprennent souvent les industries de l'édition (livres, journaux, magazines, librairies, kiosques à journaux), les industries cinématographiques (production cinématographique et vidéo, distribution, cinémas, clubs vidéo), les industries de diffusion (radio et télévision, y compris les réseaux de diffusion), la musique et les arts du spectacle (agences, festivals, services techniques, maisons d'édition musicale, magasins de musique), les industries du design (industriel, produit, mode, textile et autres) et les activités architecturales. Mais d'une autre part, les industries de la publicité et de la production de jeux et logiciels sont incluses dans les concepts d'industries créatives. Ces classifications sont très souvent basées sur une combinaison de différents niveaux d'industrialisation de la production culturelle et de critères de rentabilité où sont qualifiés d'industries culturelles les sous-secteurs dont la production est industrielle et les objectifs axés sur les profits.

Les industries culturelles sont considérées différemment en Europe du Sud-Est (ESE). À la suite de l'effondrement des régimes communistes dans cette région, de nombreuses discussions ont eu lieu sur la commercialisation de la culture par des entreprises privées et le développement d'activités commerciales dans le domaine de la culture, ce qui a été assez mal perçu par le public. Dans nombre de ces pays, l'intégration dans l'union européenne a affaibli cette attitude générale, qui persiste néanmoins dans certains discours dans quelques régions (par exemple, les Balkans occidentaux). Les industries culturelles n'en restent pas moins souvent comprises comme un sous-secteur dans lequel les activités culturelles axées sur le profit sont majoritaires et la production culturelle est industrielle. D'un point de vue politique, ce sous-secteur appartient davantage à un secteur économique que culturel.

Dans les pays d'ESE, le modèle britannique a été introduit en 2005-2006 par le projet régional du British Council « UK SEE Creative Industries Stand ». Ce projet était consacré à la promotion du concept d'industries créatives en Bulgarie, Roumanie, Serbie, au Monténégro, en Bosnie-Herzégovine, au Kosovo et en Croatie. Il visait aussi à partager l'expérience et les connaissances britanniques en la matière comme modèle politique. Plusieurs études cartographiques ont été menées, notamment la première étude cartographique nationale des industries créatives en Serbie (Jovicic et Mikić 2006), des études sur les villes « Cartographie des industries culturelles à Plovdiv » (Tchalakov, 2006) et « Creative Lasi » (British Council Roumanie, 2006). Au même moment, des réunions de réseautage et ateliers de méthodologie cartographique se sont déroulés pour renforcer les capacités des experts locaux en matière de mesure de la contribution économique des industries créatives.

La dimension économique des industries culturelles et créatives a mis longtemps à être reconnue par les agences gouvernementales et ministres de l'ESE, alors que d'autres organismes internationaux comme le PNUD, l'OMPI, entre autres et le British Council, se sont montrés plus actifs à sensibiliser le public et à soutenir les actions politiques dans ce domaine (par exemple, le projet « Creative Business » du PNUD en Macédoine ; le catalogue d'idées commerciales dans les industries créatives du PNUD en Serbie). Tous les pays d'ESE font face aux mêmes problèmes pour rassembler des données sur les industries culturelles en raison du niveau très bas des statistiques de base sur la culture. Cela explique pourquoi le modèle de la chaîne de production et la classification des industries culturelles et créatives dans cette région couvrent un nombre inférieur d'activités avec un faible niveau de regroupement et sont souvent centrés sur les industries culturelles fondamentales (par exemple, l'édition, l'industrie cinématographique ou musicale, la radio et la télévision). Par exemple, dans la première étude cartographique menée en Serbie en 2006, les industries créatives couvraient

pratiquement tous les sous-secteurs des industries culturelles (édition, impression, industrie musicale et cinématographique, radio et télévision). Dans l'étude réalisée en 2011, le concept d'industries créatives s'était élargi pour couvrir l'architecture, les services de jeux et d'informatique, la publicité et la recherche en sciences sociales (Mikić, 2011a). Dans certains pays d'ESE, il existe deux concepts et perspectives différents pour mesurer la contribution économique des industries culturelles : le modèle britannique adapté aux conditions nationales et le modèle du droit d'auteur de l'OMPI (par exemple, Bulgarie, Croatie et Roumanie). En Croatie, les premières données sur la contribution économique des industries créatives ont été présentées dans le rapport « La contribution économique des industries du droit d'auteur de Croatie » (OMPI, 2007a) puis des données supplémentaires ont été fournies dans un autre livre, « Culture of oblivion » (Švob-Đokić et al., 2008). Pendant une courte période, deux concepts ayant une portée différente ont été introduit : « les industries fondées sur le droit d'auteur », classées selon la méthodologie de l'OMPI et « les industries créatives » qui, au sens très large, recouvrent les industries de l'édition et de l'impression, l'informatique et les services assimilés, la recherche et le développement, les loisirs, les activités culturelles et sportives et d'autres activités commerciales.⁵⁴

Les pays nordiques ont une approche spécifique de la classification des industries culturelles où la principale composante de regroupement des activités culturelles est l'expérience. Il existe une variété d'études nationales qui utilisent une définition du secteur et des méthodologies différentes (Fleming, 2007). Par exemple, des études sur les industries culturelles en Finlande et en Norvège se sont basées sur un mélange de concepts incluant le secteur culturel et des activités fondées sur le droit d'auteur alors qu'au Danemark il y a deux concepts différents : l'économie de l'expérience et les industries culturelles. Avec le premier concept (économie de l'expérience), la culture et le divertissement sont considérés de manière générale comme une source d'expérience. Ils couvrent l'art visuel, l'architecture, le divertissement, l'édition, la presse écrite, les médias audiovisuels, le design, l'éducation et la production de contenu, la publicité, l'industrie des sports, la mode et l'industrie du tourisme.⁵⁵ La seconde expression (industries culturelles) sert à décrire le rapport entre la culture et les affaires, en accordant une attention particulière à la culture en tant qu'activité économique, l'entreprenariat culturel et les entreprises privées.⁵⁶ La définition danoise des industries culturelles est très proche de l'approche allemande et suisse, axée sur les entreprises privées.

Ces dernières années, une nouvelle tendance a émergé en matière de classification des industries culturelles et créatives, à partir d'une évaluation de la contribution économique au sens large des industries culturelles à l'économie générale. Cette approche est connue sous le nom de classification basée sur l'emploi. Les activités qui font partie des professions créatives pour la production de biens et services culturels et non culturels sont considérées comme des parties de l'économie créative. Ces études se concentrent sur la localisation de l'emploi de la classe créative, son amalgamation et sa répartition territoriale, avec une attention particulière sur la mesure de la répartition de la classe créative dans les secteurs non créatifs.

⁵⁴ Ces deux concepts sont assez difficiles à comparer parce qu'ils couvrent les industries créatives et culturelles à différents niveaux analytiques et sont basés sur deux modèles différents : les industries fondées sur le droit d'auteur sont classées selon la chaîne du droit d'auteur tandis que les industries créatives ne couvrent que la chaîne de valeur de la production et de la création dans la NACE à un niveau de détail à 2 chiffres. En parallèle, en raison du niveau analytique très faible des statistiques culturelles, les deux études traitent des données basiques et générales.

⁵⁵ Cf. gouvernement danois, 2003.

⁵⁶ Cf. ministère du commerce et de l'industrie, 2000.

Tableau 5. Cadre de classification des industries culturelles dans certains pays européens

Pays	Danemark	Finlande	Macédoine	Norvège	Pologne	Slovénie	Espagne	Suisse
Concept	Industries culturelles/ Économie de l'expérience ¹	Secteur culturel	Industries créatives	Industries culturelles	Secteur culturel et industries créatives	Industries créatives	Secteur culturel	Industries créatives
Architecture	x	x	x	x	x	x	x	x
Film et vidéo	x	x	x	x	x	x	x	x
Archives		x	x		x	x	x	x
Bibliothèques		x	x		x	x	x	x
Musées		x	x		x	x	x	x
Sites et lieux du patrimoine		x	x		x	x	x	
Diffusion (radio et télé)	x	x	x	x	x	x	x	x
Arts de la scène (théâtre, danse, festivals)	x	x	x	x	x	x	x	x
Design (produit, mode, arts graphiques)	x	x	x	x	x	x		x
Arts visuels et marché de l'art	x	x	x	x	x	x	x	x
Édition (livres, presse, journaux)	x	x	x	x	x	x	x	x
Industrie musicale	x	x	x	x	x	x	x	x
Logiciels, jeux informatiques, multimédia	x		x	x			x	x
Publicité	x	x	x		x		x	x
Éducation et formation, conseil		x	écoles de langues uniquement				x	écoles de musique uniquement, comprises dans l'industrie musicale
Activités culturelles-éducatives			x					
Loisirs, divertissement et autres activités culturelles	x ²	x				autres activités culturelles uniquement		
Jardins botaniques et zoos	x	x				inclus dans les autres activités culturelles	x	
Discothèques et night-clubs								inclus dans l'industrie musicale
Vin et agroalimentaire								
Industrie audio (fabrication de radios et télévisions, commerce de détail d'équipements de radio et TV)		x			x		x	x
Industries du sport	x ²	x					x	

Pays	Autriche	France	Estonie	Allemagne	Italie	Lettonie	Lituanie	Serbie	Royaume-Uni
Concept	Industries créatives	Industries culturelles	Industries créatives	Industries culturelles et créatives	Industries culturelles et créatives	Industries créatives	Industries créatives	Industries créatives/secteur créatif ¹	Industries créatives
Architecture	x		x	x	x	x	x	x	x
Film et vidéo	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Archives	x		x		x	x	x	x ³	
Bibliothèques	x		x		x	x	x	x ³	
Musées	x		x	x	x	x	x	x ³	
Sites et lieux du patrimoine	x		x		x	x	x	x ³	
Diffusion (radio et télé)	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Arts de la scène (théâtre, danse, festivals)	x		x	x	x	x	x	x	x
Design (produit, mode, arts graphiques)	x		x	x	x	x	x	x	x
Arts visuels et marché de l'art	inclus dans les études cartographiques de Vienne, 2004		arts visuels et appliqués	x		arts visuels	arts visuels et appliqués, patrimoine	x ³	x
Édition (livres, presse, journaux)	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Industrie musicale	incluse dans les arts du spectacle	x	x	x	x	x	x	x	x
Logiciels, jeux informatiques, multimédia	x		divertissement informatique		x	divertissement informatique	divertissement informatique	x	x
Publicité	x		x	x	x	x	x	x	x
Éducation et formation, conseil	x						x	x ³	

- Remarques :**
- 1 Utilisation de plus d'une classification des industries culturelles.
 - 2 Fait référence à l'économie de l'expérience.
 - 3 Fait référence au secteur créatif.

La typologie et la classification sont basées sur les recherches et études cartographiques nationales, cf. les Références.

Modèles d'industries culturelles

À la fin des années 1990, le concept de modèle de la chaîne de valeur appliqué dans les études cartographiques britanniques (appelé modèle du DCMS) a été reproduit par d'autres pays européens comme un nouvel élément dans les études empiriques de mesure de la contribution économique des industries culturelles et créatives. Il s'agissait d'un outil méthodologique proposé dans certaines études avant que le modèle britannique ne soit appliqué.⁵⁷ Le modèle de la chaîne de valeur inclut la création, la production, la fabrication (reproduction) et la distribution de contenu culturel. Le modèle de la chaîne de valeur a été utilisé à la fois comme modèle de regroupement des segments des industries culturelles et comme type d'analyse économique.⁵⁸

L'approche de la chaîne de valeur est parfois difficile à appliquer parce que la définition des statistiques nationales des domaines culturels inclut certaines activités à différents niveaux de regroupements (à 3, 4 ou 5 chiffres). Par ailleurs, le modèle de la chaîne de valeur dans certains pays couvre différentes activités à travers les segments de la chaîne de valeur (par exemple, les zoos et jardins botaniques, les industries du vin et de l'agroalimentaire) ou étapes de la chaîne de valeur, selon leur tradition historique et de classification du secteur culturel (approches incluant ou excluant les activités connexes comme les agents d'art et autres activités auxiliaires).

Par exemple, « dans le modèle finlandais, l'application de l'approche de la chaîne de valeur dépend de la *culturalité* des biens. Pour les biens qui sont avant tout culturels, tout est pris en compte pour la mesure de leur importance dans la chaîne de valeur alors que pour ceux dont l'utilisation principale n'est pas d'ordre culturel, seule la partie de service est incluse, pas la production ni la distribution desdits biens » (ministère de l'éducation, Finlande, 2009:10). Par conséquent, la chaîne de valeur des industries culturelles peut varier en fonction de leur complexité.

En Suisse, en Autriche et en Allemagne, un modèle à trois secteurs a été mis en place au lieu du modèle de la chaîne de valeur. Ce « modèle à trois secteurs » se base sur la propriété privée, civile et publique et les droits de gestion dans les sous-secteurs des industries culturelles. Il a été présenté et élaboré dans le cadre de l'étude cartographique suisse (Weckerle et al., 2008). Il se concentre sur les entrepreneurs individuels et divise le secteur culturel en trois sous-secteurs : le secteur public, le secteur privé (appelé « industries culturelles ») et le secteur intermédiaire (organisations à but non lucratif). D'après ce modèle, la mesure de la contribution économique du secteur culturel se centre sur le secteur privé ou les activités commerciales, et tous les sous-secteurs et segments du marché sont liés à « la culture au sens large » (par exemple, en Allemagne et en Suisse). En Autriche, où le secteur public est très présent (Holzl, 2007), le modèle à trois secteurs a été modifié et adapté vers une définition des industries créatives orientée vers le contenu. Cette définition inclut plusieurs sous-catégories et domaines et se base sur le plan LIKUS *kreativ*©.⁵⁹ Selon ce plan, il existe six catégories principales (le patrimoine culturel, les arts du spectacle, l'audio et l'audiovisuel, les arts visuels, le livre et la presse et une catégorie interdisciplinaire) et près de 20 sous-catégories qui incluent des éléments des secteurs privé, intermédiaire et public.

⁵⁷ Par exemple, le modèle de la chaîne de valeur était visible dans un plan statistique rédigé par Statistics Finland en 1972, qui proposait de compiler les statistiques culturelles avec la production, la distribution et la consommation. Cf. ministère de la culture, Finlande, 2009:16.

⁵⁸ Cf. Chapitre 2.

⁵⁹ Austrian Institute for SMS and IKM, 2006:5.

L'approche basée sur l'emploi (définition et classification), qui se fonde sur la mesure de l'emploi direct et indirect des professions créatives de toutes les industries, a gagné en popularité ces cinq dernières années. Il y a deux approches pour mesurer la contribution de l'emploi dans les industries culturelles au développement économique. La première a été élaborée dans le cadre de la théorie des 3T sur le développement économique en se concentrant sur la mesure de l'impact des infrastructures culturelles et de la concentration de la classe créative sur la croissance économique. La localisation de la classe créative et sa corrélation avec la mesure générale de la prospérité (taux d'emploi, croissance démographique, niveau moyen des salaires etc.) ont été étudiées et testées à l'aide de différentes techniques économétriques. Dans de nombreux cas, ces études confirment que les lieux marqués par une forte concentration de la classe créative ont tendance à afficher un développement économique positif. Mais, bien que ces études identifient les lieux où les industries culturelles se regroupent, elles n'abordent pas directement la quantification de la contribution de la classe créative au développement économique.⁶⁰ La deuxième approche est le modèle du « trident créatif » utilisé pour mesurer l'emploi direct et indirect dans les industries culturelles et créatives. Le modèle du trident créatif a été appliqué au Royaume-Uni et en France.⁶¹ Ce modèle intègre des données sur trois types de professions créatives (« le type spécialiste », « le type soutien » et « le type intégré »), avec des données sur leur taux de croissance et les niveaux de rémunération moyens. Le ministère français de la culture s'est montré très actif dans le cadre de l'harmonisation et de la normalisation des méthodologies liées aux statistiques sur l'emploi en France, mais aussi au niveau de l'UE. Ce travail a abouti sur deux rapports : « L'emploi culturel dans l'UE en 2002 : données de cadrage et indicateurs » (ministère français de la culture, 2005) et « Les industries créatives en Ile-de-France : un nouveau regard sur la métropole » publié en 2010 par l'Institut d'aménagement et d'urbanisme. Le modèle du trident créatif a été appliqué dans cette dernière étude pour mesurer l'emploi créatif, étudier la capacité de regroupement des activités créatives de la région et mesurer la concentration actuelle en région parisienne.

Cadre de mesure des industries culturelles

Trois principales mesures ont été reconnues comme les plus importantes dans la mesure de la contribution économique des industries culturelles et créatives au développement économique : la valeur ajoutée brute, l'emploi et la dynamique des entreprises des industries culturelles (nombre d'entreprises).⁶² Ces mesures économiques sont utilisées de manière quantitative mais aussi qualitative.

Les premières ressources pour préparer une analyse sous-sectorielle des industries culturelles sont les données issues des comptes nationaux (SCN) à différents niveaux de regroupement et très souvent à prix courants. Cela peut toutefois entraîner une estimation non réaliste de la dynamique des industries culturelles et des sous-secteurs. La méthodologie d'enquête utilisée pour la collecte des informations détaillées sur les industries culturelles a été adoptée dans de nombreuses études en association avec les données générales provenant du SCN. Plusieurs autres approches ont été utilisées, notamment : la collecte de données couvrant plusieurs variables que l'on sait corrélées à la dimension économique des industries culturelles ; les méthodes de recherche cognitive, comme les groupes de discussion et les entretiens permettant de mieux cerner les problèmes ; et l'évaluation des

⁶⁰ Ces études sont celles d'Hansen, 2007 ; Andresen and Lorenzen, 2005 ; MKV, 2001 ; Florida et Tiangli, 2004 ; Boschma et Fritsch, 2007 ; Power et Nielsen, 2010 ; Boix et al., 2010.

⁶¹ Au Royaume-Uni, le modèle du trident créatif a été appliqué pour sélectionner les professions qui produisent des biens et services créatifs sur 26 codes CTP à 4 chiffres et les domaines suivants ont été classés comme industries créatives : la publicité et le marketing, l'architecture, les arts visuels et le design, le cinéma, la télévision, la radio et la photographie, la musique et les arts de la scène, l'édition, les logiciels, les jeux informatiques et la publication électronique. Higgs, Cunningham et Bakhshi, 2008.

⁶² Voir la liste détaillée des mesures économiques dans le Tableau 7.

comportements vis-à-vis différentes problématiques de développement impliquant les industries culturelles etc.

Pour les catégories non reconnues par la Classification internationale type par industrie de toutes les branches d'activités économiques (CITI) (par exemple, le design, l'artisanat, les médias interactifs) ou sans identité propre dans la CITI, un modèle d'enquête pour l'étude du poids économique et la recherche des autres particularités a été utilisé. Par exemple, une enquête d'évaluation sur l'industrie du design britannique et une enquête sur l'industrie du design ont été menées au Royaume-Uni dans le but d'étudier la contribution économique de celles-ci (British Design Innovation, 2007). La méthodologie d'enquête est appliquée non seulement pour recueillir des informations détaillées sur certaines activités culturelles et créatives, mais aussi pour calculer les facteurs de répartition et obtenir des informations sur les micro-entreprises qui sont trop petites pour répondre aux critères de recensement statistique nationaux et les principaux acteurs des industries culturelles qui n'ont pas d'obligation de publier des rapports financiers complets (par exemple, les travailleurs indépendants ou les petites entités).

Le facteur de répartition sert à déterminer la proportion d'activités culturelles des activités non culturelles dans un groupe de classification industrielle (par exemple, la proportion de produits musicaux spécialisés de détail dans l'ensemble du réseau des détaillants spécialisés). Le **Tableau 6** présente la variété des facteurs de répartition utilisés dans certaines études, ainsi que leur correspondance avec les codes de la CIT.

Tableau 6. Facteurs de répartition

	Code CIT	Autriche*	Finlande*	Allemagne*	Royaume-Uni	
					Code CIT**	Facteur de répartition
Architecture	74,20	/	/	25 %	74,10	4,5 %
Marché de l'art et des antiquités	52,48	/		5 %		
	52,50	33,3 %		5 %		
	74,84	12,5 %		/		
	92,31	25 %	/	/		
Design	74,87	/		2,5 %		89,6 %
	74,84	12,5 %	74,87 75 %	/	74,10	confection de vêtements 0,5 %
	52,50	33,3 %	74,83 20 %	/		+ 5,8 % (autre)
	52,84	20 %		/		
Vidéo, film	22,32	/		25 %		
	74,81	/		25 %	59,12	18,4 %
	32,30	50 %		/	74,20	25%
	24,65	33,3 %	/	/	18,20/2	25%
	52,45	40 %	/	/		
Musique et arts de la scène	55,40	33,3 %		/		
	22,31	/		/	18,20	25 %
	92,31	25 %		25 %		
	92,34	/	/	50 %	78,10/1	0,07 %
	92,72	50 %	/	25 %		
Édition	22,15	/		25 %		
	22,11	50 %	Pas de base de répartition claire	/		
	92,31	25 %		/	58,19	50 %
	71,40	50 %		/		
	74,84	12,5 %		/		
Logiciels	24,65	33,3 %	/	/	18,20/3	25 %
	52,48	20 %	/	/	59,12	81,6 %

Remarques :* Codes CIT 2003 ; ** Codes CIT 2007. Étude basée sur la liste des recherches et études cartographiques, cf. les Références.

Les facteurs de répartition comportent cependant des restrictions importantes. La méthodologie utilisée pour construire les facteurs de répartition est très souvent imprécise (voire inexistante) et il n'y a pas de méthode claire pour déterminer leur valeur dans la plupart des études. Les données provenant d'un échantillon peuvent être une source d'information. « Généralement le chercheur suppose un certain niveau d'homogénéité entre l'échantillon et la classe dans son ensemble. La validité des résultats dépendra alors de la justesse de la construction de l'algorithme utilisé pour construire le facteur de répartition » (OCDE, 2007:17). Les facteurs de répartition ont également fait l'objet de discussions dans le domaine de l'emploi culturel au niveau de l'UE. Dans le cadre du projet d'Eurostat « *Implementation of EU methodology for statistics on cultural employment* », une première estimation de l'emploi culturel en Europe a été produite et des efforts ont été déployés pour définir une méthode de collecte de données et d'indicateurs sur l'emploi culturel (Eurostat, 2004). Dans le cadre de ce projet, des efforts ont aussi été accomplis pour évaluer les facteurs de répartition pour l'emploi culturel au cas où il n'était pas possible d'obtenir des données précises (par exemple, pour les architectes, l'estimation était de 39 % de la nomenclature NACE 74/CITP 214), pour déterminer les schémas de valeur des facteurs de répartition et estimer les matrices de coefficients culturels pour l'UE-15. Le groupe ESSnet Culture a aussi reconnu des difficultés de méthodologie pour attribuer un contenu culturel aux activités « partiellement » culturelles. Il a ainsi proposé 3 niveaux culturels comme solution : activités entièrement, principalement et partiellement culturelles. Cette idée part du principe que les différentes activités peuvent inclure une proportion plus ou moins élevée de contenu culturel théorique, mais sans quantification du niveau de contenu culturel.⁶³

Dans la plupart des études, l'analyse du poids économique et l'analyse structurelle ont représenté les principales approches méthodologiques. L'analyse du poids économique se consacre à l'estimation de la contribution directe des industries culturelles dans la création d'agrégats macroéconomiques de base (VAB, PIB, emploi, commerce, export et import). Cette analyse est souvent associée à une analyse structurelle. Selon la portée de l'étude et la disponibilité des informations, ces techniques peuvent varier et se compléter. Quand la portée de l'étude comprend la mise en exergue de la compétitivité des activités mais aussi des informations approfondies sur les marchés, l'analyse par grappes est appliquée.⁶⁴ D'un autre côté, l'analyse structurelle est très souvent associée à l'analyse de la chaîne de valeur lorsque l'accent de l'étude est mis sur l'explication de la structure et de la fonction des différentes étapes de la chaîne de valeur dans les industries culturelles (cf. **Tableau 7**).

⁶³ Pour approfondir cette discussion, cf. ESS Net-Culture, 2011.

⁶⁴ Une description et des explications détaillées de l'analyse du poids économique et de l'analyse structurelle ont été présentées dans le Chapitre 2.

Tableau 7. Cadre de mesure des industries culturelles dans certains pays d'Europe

	Modèle de mesure	Principales mesures économiques	Approche de mesure
Autriche	Modèle à trois secteurs (secteur privé + secteur intermédiaire/non lucratif + secteur public)/plan LIKUS <i>aktiv</i> ©	<ul style="list-style-type: none"> - emploi - nombre d'entreprises, organisations à but non lucratif, secteur public - VAB dans les industries créatives - chiffre d'affaires - chiffre d'affaires par employé - densité d'entreprises des industries créatives - structure des industries créatives par emploi et par entreprises - R&D et innovation par les industries créatives - employés diplômés au niveau universitaire (par secteur) 	Poids économique et analyse structurelle
Albanie	Modèle de la chaîne de production (activités centrales)	<ul style="list-style-type: none"> - répartition de l'activité - emploi et caractéristiques de l'emploi - structure de l'organisation - chiffre d'affaires - consommateurs de l'industrie - ressources financières 	Poids économique et analyse structurelle
Estonie	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - emploi - nombre d'entreprises - VAB dans les industries créatives - bénéfices - revenu total - chiffre d'affaires par employé - chiffre d'affaires par entreprise 	Poids économique et analyse structurelle
Lituanie	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - nombre d'entreprises - chiffre d'affaires net - emploi 	Poids économique et analyse structurelle
Italie	Modèle de la chaîne de valeur de la créativité	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée - emploi - structure de l'emploi 	Poids économique et analyse structurelle
Allemagne	Modèle à trois secteurs : secteurs public, privé et intermédiaire (industries privées axées sur le marché uniquement)	<ul style="list-style-type: none"> - chiffre d'affaires, pourcentage de travailleurs indépendants sur l'ensemble de la main-d'œuvre - nombre d'entreprises - structure des industries culturelles et créatives par segments de marché - analyse de l'emploi des sous-secteurs 	Poids économique et analyse structurelle
Espagne	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée brute/produit intérieur brut - analyse structurelle par sous-secteur, VAB et formation de PIB 	Poids économique et analyse structurelle, comptes satellites culturels

Finlande	Modèle de la chaîne de valeur	<ul style="list-style-type: none"> - valeur export/import - valeur ajoutée - investissement public - consommation publique - consommation privée 	Poids économique et analyse structurelle, comptes satellites culturels
Danemark	Modèle de la chaîne de valeur	<ul style="list-style-type: none"> - chiffre d'affaires - valeur ajoutée - exports - emploi et répartition de l'emploi - analyse des secteurs et sous-marchés des industries créatives 	Poids économique et analyse structurelle
Royaume-Uni	Modèle de la chaîne de production (pour l'approche basée sur les industries) Modèle du « trident créatif » (pour l'approche basée sur l'emploi)	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée brute - emploi et structure de l'emploi - valeur ajoutée - productivité - nombre d'entreprises - analyse des sous-marchés des industries créatives - répartition de l'emploi créatif dans le secteur créatif et non créatif 	Poids économique et analyse structurelle, matrice E-S
Suisse	Modèle à trois secteurs (secteur privé + secteur intermédiaire/non lucratif + secteur public)	<ul style="list-style-type: none"> - chiffre d'affaires/chiffre d'affaires par employé - emploi (niveau, croissance et structure) - nombre et taille des entreprises - analyse des sous-marchés des industries créatives - valeur ajoutée - marges bénéficiaires - valeur à l'exportation 	Poids économique et analyse structurelle ; analyse par grappes
France	Modèle de la chaîne de valeur ; modèle du « trident créatif » (pour l'approche basée sur l'emploi)	<ul style="list-style-type: none"> - emploi et répartition de l'emploi ; répartition des professions - chiffre d'affaires - nombre d'entreprises, répartition par taille et chaîne de valeur 	Analyse du poids économique et analyse structurelle ; analyse de la chaîne de valeur par sous-secteur
Pologne	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée par employé - valeur ajoutée - emploi par entreprises nationales/étrangères des industries créatives - emploi et structure de l'emploi 	Poids économique et analyse structurelle ; analyse par grappes
Serbie	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - emploi - valeur ajoutée brute totale et par sous-secteur - nombre et répartition des entreprises par sous-secteur - formation de capital brut au total et par sous-secteur - analyse des sous-marchés - rentabilité ; chiffre d'affaires ; productivité 	Poids économique et analyse structurelle ; analyse par grappes
ERY de Macédoine	Modèle de la chaîne de production	Pas de mesures économiques	Analyse structurelle

Étude basée sur la liste des recherches et études cartographiques nationales, cf. les Références.

L'utilisation des comptes satellites culturels (CSC) est une autre méthode pour mesurer la contribution des industries culturelles. Mais cette approche est rarement appliquée en Europe. Elle a été mise au point en Finlande et en Espagne, tandis qu'au Royaume-Uni, ce sont les modèles E-S qui sont utilisés pour mesurer le niveau de corrélation entre les industries créatives et les autres secteurs de l'économie britannique. En Finlande, les CSC ont été élaborés en 2005, quand le ministère de l'éducation a nommé un comité pour rechercher des possibilités de mesure des effets de la culture sur l'économie. En 2005 et 2006, un modèle de calcul de mesure de la contribution économique de la culture a été créé. Puis, en 2007, cet effort s'est prolongé avec l'enquête sur les comptes satellites culturels, un projet pilote visant à créer un cadre informatique pour les comptes satellites culturels (ministère de l'éducation, Finlande, 2009). Le concept des comptes satellites culturels finlandais ne prenait pas en considération le travail bénévole, les œuvres d'art originales, l'administration culturelle générale dans les municipalités, la sous-traitance, les ventes des grands magasins et kiosques, la demande de culture de la part des entreprises, l'artisanat, les jeux, les organismes religieux et fanfares militaires, les activités libres, l'éducation, les collèges et lycées populaires, le design, le sport. Une autre caractéristique est que la matrice entrées-sorties des CSC finlandais se base sur 60 produits et industries sur les 90 produits et industries inclus dans le tableau E-S des CSC pour l'économie finlandaise. Le point de départ de la compilation des SCN est le concept de bien culturel (la chaîne de valeur de ce bien dépend de la « culturalité » des biens et services à différentes étapes) tandis que la mesure se base sur l'emploi, la valeur ajoutée, le commerce international (valeurs des exports et imports) et la consommation privée et publique de culture.

Les travaux pionniers en Espagne au sujet des industries culturelles et créatives ont été réalisés par le groupe de recherche de l'Université autonome de Madrid vers la fin des années 1990.⁶⁵ Ces travaux reflètent un effort pour quantifier l'importance des industries culturelles et de loisir au moment où l'économie culturelle en était à ses balbutiements en Espagne. Le cadre de mesure de ces études se concentrait sur la valeur ajoutée brute, la contribution du secteur culturel au PIB, l'emploi, le nombre d'entreprises, le chiffre d'affaires net etc. et aussi sur la distinction entre le secteur privé et public dans la mesure de la contribution économique des industries culturelles et de loisirs. Sur la base de l'interprétation anthropologique de la culture, ces études incluent non seulement la culture « élitiste » mais aussi les activités de loisirs comme le sport, la corrida, les parcs d'attraction, les foires ainsi que certains spectacles, certaines loteries, certains jeux et jouets. Au niveau politique, les industries culturelles ont été officiellement introduites en Espagne en 2005, dans le Plan complet du gouvernement pour la réduction et l'élimination des activités qui violent les droits de propriété intellectuelle. Le principal objectif de ce plan était d'étudier l'impact économique des activités culturelles liées à la propriété intellectuelle dans l'économie espagnole. Dans ce cadre, le ministère de la culture a entamé des recherches statistiques sur les industries culturelles. La première étude dans ce nouveau cadre politique était « La valeur économique de la culture en Espagne : 2000-2005 » (Ministry of Spain, 2007), qui contient des estimations de la valeur économique et de la contribution de la culture. Elle représente l'origine du développement des comptes satellites culturels en Espagne et ses conclusions ont été publiées en 2010. Le modèle des CSC espagnol se base sur une combinaison d'activités culturelles et d'activités liées à la propriété intellectuelle. Bien que les activités culturelles soient le pilier central de ce modèle, il inclut aussi des activités liées à la culture sans être culturelles au sens strict, mais essentielles si l'on souhaite appréhender le secteur créatif dans son ensemble (ministère espagnol de la culture, 2009) et cette approche peut être vue comme une connexion avec la tradition basée sur les premières recherches sur ce sujet qui traitent d'une définition plus anthropologique de la culture. Chacune de ces activités fait l'objet d'une étude par le modèle de la chaîne de production qui distingue les phases suivantes : activités de création, production, fabrication, diffusion et distribution, promotion, régulation, enseignement et activités auxiliaires. Les autres activités incluent celles qui ont trait à la propriété intellectuelle et sont étroitement liées avec la

⁶⁵ García Gracia et al., 2000, 2001a, 2001b, 2003 ; García Gracia and Zofío, 2003 ; García Gracia et al., 2007.

sphère culturelle, comme le secteur des technologies de l'information et de la publicité. Dans certains cas, la classification de ces activités est très proche du modèle de l'OMPI.⁶⁶ Entre autres caractéristiques, la matrice entrées-sorties des CSC espagnols se base sur environ 55 produits et 25 industries sur les 118 produits et 75 branches d'activités inclus dans le tableau E-S des SCN pour l'économie espagnole.

Au Royaume-Uni, le nouveau modèle de matrice E-S pour le secteur créatif a été établi en 2007 sur la base d'une combinaison de données d'entrées-sorties et d'informations sur l'emploi par profession. L'objectif premier de ce type d'analyse intersectorielle consistait à utiliser les informations des comptes d'entrées-sorties afin d'étudier les liens entre le secteur créatif et l'économie britannique dans son ensemble. Ce type d'analyse est très rare dans les pays européens en raison de l'ampleur du processus de collecte de données, très souvent en provenance de sources primaires.

Dans les pays d'ESE, la perception de la contribution économique des industries créatives est limitée par l'application du concept spécifique (matériel) dans le calcul des agrégats macroéconomiques de base. Cette approche a dominé dans un grand nombre de pays appartenant au bloc économique communiste : Albanie, Serbie, Croatie, Ex-République yougoslave de Macédoine, Roumanie, Bulgarie, Bosnie-Herzégovine, Slovaquie, Pologne etc. Différentes catégories économiques ont été utilisées selon l'appartenance des activités au secteur social (comme l'architecture et l'ingénierie, le cinéma, la radio et la télévision, les activités informatiques etc.) ou à un concept vaguement défini de production matérielle et de ce fait considérées comme contribuant au produit intérieur (matériel) brut et incluses dans le calcul du revenu national. Vers la fin des années 1990, cette situation a changé dans plusieurs pays, quand les statistiques officielles ont été modifiées conformément aux principes du SCN. En raison du concept matériel de calcul du PIB, nombre d'activités appartenant aux industries culturelles n'étaient pas considérées comme des parties de l'économie nationale. Depuis 2009, plusieurs pays (par exemple, la Serbie, la Croatie et la Bosnie-Herzégovine) ont appliqué deux modes de calcul des agrégats macroéconomiques présents dans le système statistique national : le premier repose en théorie sur le concept de production matérielle tandis que le second est le SCN reconnu à l'international.⁶⁷ Le remplacement de l'ancien système centralisé dans les pays d'ESE s'est ensuivi d'un programme de réformes structurelles et de nouvelles politiques. Dans certains pays, la nécessité d'améliorer le système statistique pour pouvoir mesurer la performance économique globale a entraîné la mise en place de politiques fondées sur des faits et le remplacement de l'ancien système statistique et des précédents indicateurs par des plus modernes. Dans les pays des Balkans occidentaux, le processus de réforme statistique n'était pas une priorité pendant la période de transition. Un grand nombre de pays de la région (Serbie, Croatie, Ex-République yougoslave de Macédoine, Bosnie-Herzégovine et Monténégro) disposent de données statistiques culturelles très limitées ou de données incompatibles avec les approches modernes de mesure de la contribution économique des industries culturelles. Ce contexte national a eu un effet sur la définition des industries culturelles, qui a tendance à être très large dans ces pays, comme en Croatie où les industries culturelles incluent les activités récréatives, sportives et de loisirs, plusieurs activités de services ainsi que la recherche et le développement en général. Cette approche est différente de ce qui a généralement cours dans de nombreux autres pays européens, qui ne prennent en compte qu'un pourcentage ou que la partie liée à la culture de ces activités dans le cadre de la mesure de la contribution économique des industries culturelles. D'un autre côté, la mesure de la contribution économique des différents sous-secteurs des industries culturelles aux agrégats macroéconomiques

⁶⁶ Les activités suivantes sont considérées comme étant liées à la propriété intellectuelle : publicité, publication de logiciels, conseils et réalisation en matière de logiciels, reproduction de médias informatiques, fabrication d'ordinateurs et autres équipements de traitement de l'information, vente au détail de biens électroniques, fabrication de jeux et jouets etc. Cf. Ministry of Culture of Spain, 2009:71.

⁶⁷ Puisque ces deux méthodes de calcul ont été utilisées, l'activité économique dans certains pays du ESE est mesurée à l'aide des données sur le produit matériel brut et le produit intérieur brut.

est impossible à cause des limitations des mesures économiques au niveau analytique industriel (à 3, 4 ou 5 chiffres).

L'examen des études menées en Europe montre une disparité en matière de qualité, de validité et de fiabilité. Au fil du temps, chaque étude a suggéré une nouvelle façon de mesurer et d'analyser la contribution économique des activités culturelles et créatives. S'ensuivent trois problématiques de méthodologie concernant le concept, la classification et les limitations des données des industries culturelles. Le problème de conceptualisation provient de l'utilisation de différents concepts basés sur des critères de classification et le critère de la chaîne de valeur de production. Le concept des « industries culturelles » est généralement plus important dans les pays dotés d'un financement public conséquent en faveur de la culture et d'un secteur public développé, où les politiques culturelles reconnaissent la dualité du secteur culturel, capable de produire à la fois des biens économiques et culturels. Le concept des « industries créatives » est dominant dans les pays dotés d'une politique culturelle plus libérale, où l'utilisation du critère de créativité a gagné la sphère culturelle traditionnelle.⁶⁸ La limitation de la classification provient de l'utilisation de différentes classifications industrielles nationales, qui placent les sous-segments des industries culturelles à un niveau plus ou moins élevé, notamment les activités de nature numérique et multimédia. La classification de l'emploi souffre des mêmes problèmes lorsqu'il existe une diversité de données d'enquête détaillées sur la main-d'œuvre (parfois ventilées jusqu'au niveau NACE à 3 ou 4 chiffres ou encore à 2 chiffres). Dans certains pays, l'ancienne classification des professions a émergé tandis que dans d'autres les statistiques sont de très faible niveau et ne permettent pas une ventilation au niveau analytique des professions (par exemple, dans de nombreux pays d'ESE, il n'existe pas de données sur l'emploi basées sur la classification de la CITP).

La limitation des données est toujours le problème majeur dans la plupart des pays d'Europe où les recherches ont souvent été une première tentative de collecte de données systématiques sur les industries culturelles et créatives. Dans la mesure où les statistiques sur les industries culturelles et les méthodologies statistiques n'ont pas encore été harmonisées de manière systématique, les mesures économiques des industries culturelles ne peuvent pour le moment être comprises et interprétées que spécifiquement dans leur contexte local, régional ou national. Il n'en reste pas moins que les mesures étudiées dans le cadre de ces études sont un bon moyen d'analyser les forces motrices dans certains domaines des industries culturelles ainsi que leur contribution à la croissance économique dans un contexte national. Elles ne peuvent cependant pas être acceptées comme mesures cohérentes permettant de dresser un tableau global du développement des industries culturelles.

4.2 Amérique du Nord

Une longue histoire et plusieurs études dans le domaine de la sociologie ont laissé leur empreinte dans les recherches économiques contemporaines sur les industries culturelles en Amérique du Nord. À cet égard, les études d'impact ont eu le plus d'effet. Elles étaient à l'origine développées au sein de l'école sociale américaine. Ces études sont nées parallèlement à la domination des approches positivistes dans les sciences sociales qui ont posé le principe de la vérification empirique dans l'explication des phénomènes sociaux.

Les premières recherches universitaires sur l'économie culturelle menées par Baumol et Bowen (1965) ont attiré plus d'attention de la part de la communauté universitaire américaine sur la situation financière de l'art aux États-Unis, une question reflétée dans le secteur public par la création du Conseil des arts de l'Etat de New York en 1961 et du Fonds national des arts en 1965 (Heilbrun et

⁶⁸ Cf. Weckerle et al., 2003 ; Fesel et Soendermann, 2007 ; Galloway et Dunlop, 2007 ; Hesmondhalgh et Pratt, 2008.

Gray, 2004:6). De nombreuses analyses des questions économiques dans le domaine de la culture ont pris la forme d'études administratives et axées sur les services. Parmi les premières études, on remarque celle sur la situation économique des arts de la scène aux États-Unis financée par le Fonds des frères Rockefeller en 1965, utilisée comme rapport de commission pour sensibiliser le public aux questions des politiques culturelles aux États-Unis.⁶⁹ Pendant les années 1970, l'équipe de recherche dirigée par William Hendon a créé l'Association of Cultural Economists et a commencé à publier le *Journal of Cultural Economics* qui a contribué à populariser les sujets d'avenir de l'économie dans le domaine de la culture et à transformer l'économie culturelle en une discipline scientifique.

Le milieu des années 1970 a marqué un tournant dans l'évolution des recherches économiques dans le domaine culturel avec le véritable débat sur le rôle du financement public des arts et de la culture aux États-Unis. L'intérêt croissant des chercheurs en études économiques sur la culture a commencé par l'étude de l'impact économique des activités culturelles sur le développement des communautés locales.

Radich (1987) a indiqué que plusieurs travaux ont joué un rôle fondamental dans l'acceptation et la popularisation des études d'impact économique comme appareil méthodologique d'évaluation des effets économiques du secteur culturel. Le premier est un modèle de mesure des impacts économiques des activités culturelles et artistiques adopté en 1977 par David Cwi et Catherine Lyall, puis appliqué dans une étude d'impact économique de Baltimore.⁷⁰ Cwi et Lyall ont vanté une nouvelle méthode de mesure de l'impact économique des arts lors de conférences universitaires en présentant les conclusions de l'étude de Baltimore, puis ce modèle est devenu un cadre méthodologique standardisé utilisé pour mesurer l'impact économique de la culture dans six villes : Columbus, Minneapolis, Saint-Louis, Salt Lake City, San Antonio et Springfield (Radich, 1987:11-13).

En 1983 les autorités locales de New York et du New Jersey ont mené l'étude « *The Arts as an Industry: Their Economic Importance to the New York/New Jersey Metropolitan Region* » qui présentait de nouvelles méthodes d'évaluation de l'impact économique et des données comparatives sur les performances économiques et le marché de l'industrie des arts.⁷¹ La hausse des fonds publics et privés accordés aux recherches axées sur le service a entraîné une forte augmentation de la quantification et des données empiriques sur l'impact économique positif du secteur de la culture et de l'art, mettant de côté l'intérêt théorique envers l'examen critique des pratiques existantes. La meilleure illustration de cet écart est le fait que depuis 1977, 10 à 15 études ont été réalisées chaque année alors que la première élaboration critique sur ces questions pertinentes n'a eu lieu que 10 ans après la publication de ces études (Radich, 1987).

Les études d'impact économique sur la culture et les arts incluent deux perspectives principales : l'analyse économique et celle des politiques publiques. L'approche d'impact économique était centrée sur la mesure du pourcentage de bien-être économique qui peut être attribué au secteur de la culture et de l'art. L'impact économique a été analysé du point de vue de la consommation, dans lequel l'approche générale consiste à mesurer le poids des flux de dépenses appelés impact direct, impact indirect et impact induit. L'impact direct fait référence aux dépenses directes des organismes culturels et artistiques (biens et services achetés, paiement des traitements et salaires, etc.). Il est mesuré par le niveau des charges d'exploitation totales de ces organismes. Les impacts indirects et induits sont les dépenses indirectes dans les communautés locales provenant des activités artistiques et culturelles. Ils représentent les deuxième et troisième cycles de dépenses locales. Dans les études où les calculs étaient basés sur des tableaux entrées-sorties, l'impact économique total était calculé directement ; et si cela était impossible, il était estimé à partir de multiplicateurs des études d'entrées-

⁶⁹ The Rockefeller Panel Report, 1965.

⁷⁰ NEA, 1977.

⁷¹ The Port Authority NY et NJ, 1983.

sorties d'autres localités (Heilbrun et Gray, 2004:345). On suppose que tous les changements de financement du secteur culturel et artistique se reflètent sur la consommation et le paiement des traitements et salaires. L'investissement dans le secteur de la culture et de l'art détermine sa dynamique de consommation, mais la hausse de consommation des agrégats au niveau local est souvent supérieure à celle des investissements. L'analyse du multiplicateur a servi à expliquer les déterminants du secteur culturel et artistique quant au volume de demande des agrégats à court terme. Deux modalités d'analyse du multiplicateur ont été utilisées : le modèle basique pour l'analyse de la consommation du secteur culturel et artistique dans le développement des économies locales, et un modèle amélioré pour approfondir l'analyse de l'impact de la consommation sur l'économie des communautés locales voisines, la progression des recettes fiscales, etc.

De grands débats au sujet des études d'impact économique ont été lancés en 2004 par les chercheurs réunis au Centre des politiques culturelles de l'université de Chicago. La conférence-débat « Les effets à long terme : estimation de l'analyse future des effets économiques de l'art » a été organisée et a étudié différents sujets concernant la validité et la fiabilité de ces études ainsi que leur approche méthodologique. Malgré les défauts et les faiblesses des études d'impact économique, la conclusion était qu'en matière de recherche internationale, les études ont grandement contribué au développement de nouvelles perspectives d'analyse des relations entre le secteur culturel et artistique et l'économie.

Définition, classification et modèles des industries culturelles

Il existe trois rapports à l'échelle nationale aux États-Unis sur le thème de la mesure de la contribution économique des industries culturelles. Deux ont émané de l'organisme *Americans for the Arts* et le troisième de l'Alliance Internationale pour la protection de la propriété intellectuelle (IIPA). *Americans for the Arts* a réalisé trois études d'impact économique du secteur des arts non lucratifs (*Arts & Economic Prosperity*) en 1992 (Vol. 1), 2000 (Vol. 2) 2005 (Vol. 3) et 2012 (Vol. 4). Dans ces études, la définition des arts couvre le conseil des arts et différents organismes artistiques et culturels à but non lucratif et ayant une sélection de programmes, dès lors qu'ils disposent de leur propre budget. Cette définition exclut les artistes indépendants ainsi que les arts à but lucratif et le secteur du divertissement. Dans le cadre de l'étude *Americans for the Arts*, la définition des industries créatives se base sur des critères centrés sur l'art. Elle utilise une approche conservatrice pour définir les industries créatives en se concentrant sur les entreprises impliquées dans la production et la distribution de produits artistiques (à la fois lucratifs et non lucratifs). Cette définition sous-tend que les industries créatives couvrent les organisations artistiques, les agences gouvernementales, les musées, les centres artistiques ou scientifiques, les galeries d'art et les écoles des beaux-arts (non commerciales), les orchestres symphoniques, les théâtres, les compagnies d'opéra, les productions des centres d'arts de la scène et de ballet, les studios, écoles et salles de danse, la construction, la propriété et l'exploitation de théâtres. Ce concept exclut toutes les industries qui sont certes créatives mais non centrées sur les arts (par exemple, la programmation informatique ou la recherche scientifique). Il convient de remarquer qu'avec ces critères, les concepts de « secteur culturel et artistique » et d'« industries créatives » sont très discutables. Il semble qu'ils se basent sur une tradition culturelle et historique de représentation du secteur culturel et artistique aux États-Unis. Par exemple, dans l'étude « *Art & Economic Prosperity* », les organismes de films et vidéos à but non lucratif sont reconnus comme faisant parties du secteur culturel et artistique mais pas des industries créatives. Il est possible de conclure que ces études sont principalement axées sur le secteur de la culture et des arts à but non lucratif, sans appliquer de critère de démarcation précis.

Tableau 8. Recherches et études cartographiques en Amérique du Nord

Pays	Publication	Exécutée/Commanditée par	Date
États-Unis	Economic Prosperity III: The Economic Impact of Non-profit Arts and Culture Organizations and Their Audiences 2007	Americans for the Arts	2009
	Creative Industries: Business & Employment in the Arts	Americans for the Arts	2008, 2010, 2011
	La contribution économique des industries du droit d'auteur aux États-Unis	OMPI	2004b
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 1999 Report	IIPA (Siwek, S.)	1999
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2000 Report	IIPA (Siwek, S.)	2000
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2002 Report	IIPA (Siwek, S.)	2002
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2004 Report	IIPA (Siwek, S.)	2004
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2006 Report	IIPA (Siwek, S.)	2006
	Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2007 Report	IIPA (Siwek, S.)	2007
Canada	The economic contribution of copyright industries to the Canadian economy	OMPI	2004c
	Étude sur les RH du secteur culturel 2010 : rapport détaillé sur le marché du travail du secteur culturel au Canada	Conseil des ressources humaines du secteur culturel	2010
	Valoriser notre culture : mesurer et comprendre l'économie créative du Canada	Conference Board du Canada	2008
	La contribution économique du secteur culturel aux provinces canadiennes	Statistiques Canada	2007
	La contribution économique du secteur culturel au Canada	Statistiques Canada	2004a

Tableau 9. Cadre de classification des industries culturelles au Canada

Canada		
Concept	Domaines culturels primaires *domaines culturels connexes ; ** domaines transversaux	Industries du droit d'auteur * Industries non centrales du droit d'auteur
Architecture	x*	Incluse dans les industries partiellement fondées sur le droit d'auteur
Film et vidéo	x	x
Archives	x	
Bibliothèques	x	
Musées	x	
Sites et lieux du patrimoine	x	
Patrimoine naturel	X	
Diffusion (radio et télé)	x	x
Arts de la scène (théâtre, danse, festivals, fête)	x	x
Design	x*	Hors création de mode
Arts visuels originaux, reproduction artistique, photographie, artisanat	x	x
Édition (livres, presse, journaux, collecte de données)	x/x* (données collectées uniquement)	x
Industrie musicale	x	Incluse dans les arts de la scène
Jeux vidéo, multimédia, médias interactifs (en partie)	x	x
Publicité	x*	x
Éducation et formation	x**	
Gouvernance, financement et soutien professionnel	x**	
Sociétés de gestion collective du droit d'auteur		x
Industries interdépendantes du droit d'auteur		x*

Sources : Statistiques Canada, 2004b, 2011 ; OMPI, 2004c.

En comparaison avec la définition des industries créatives, le concept américain des industries fondées sur le droit d'auteur est défini de façon bien plus précise. Jusqu'en 2006, il incluait quatre industries : les industries fondamentales du droit d'auteur, les industries fondées partiellement sur le droit d'auteur ainsi que les industries de distribution et autres industries du droit d'auteur. Puis, à partir de 2006, il a suivi les normes internationales et les recommandations proposées par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) en 2003 sur l'élaboration de normes économiques et statistiques pour mesurer l'impact des industries domestiques du droit d'auteur sur l'économie nationale (Siwek, 2006).

Le concept canadien de la culture se base sur le Guide de classification pour le Cadre canadien des statistiques culturelles 2011 (Statistiques Canada, 2011), qui est harmonisé avec le CSC 2009 de l'UNESCO. Le CSC canadien classe les activités culturelles en fonction des étapes du modèle de la chaîne créative (création, production, fabrication et activités de distribution et de soutien). La chaîne créative consiste en une idée créative de départ, généralement combinée avec d'autres ressources pour produire un bien ou un service culturel, qui passe ensuite par une série d'étapes interconnectées avant d'atteindre l'utilisateur. Les biens et services culturels de la chaîne créative sont classés selon

un modèle hiérarchique qui distingue les biens et services primaires et connexes selon l'objectif principal du produit final. Les biens et produits culturels primaires sont ceux dont la portée de la chaîne créative est entièrement culturelle (dont l'objectif premier est de transmettre un concept esthétique ou intellectuel), alors que le but des produits et services connexes est d'apporter un service artistique créatif ou une ressource intermédiaire pour un produit final non culturel. Les domaines transversaux comme l'éducation et la formation ainsi que la gouvernance, le financement et le soutien professionnel (service public en matière de culture) sont aussi inclus dans le secteur culturel.

Les études canadiennes qui mesurent la contribution économique des industries culturelles se basent sur le Cadre canadien pour les statistiques culturelles 2004 (Statistiques Canada, 2004b) qui identifie les activités culturelles selon le niveau de « culturalité » des biens et services. Les biens et services culturels fondamentaux sont ceux dont l'ensemble de la chaîne créative se situe dans la culture (dont l'objectif premier est de transmettre un concept esthétique ou intellectuel), alors que le but premier des produits et services non fondamentaux n'est pas la transmission d'un concept esthétique ou intellectuel.

Cadre pour la mesure des industries culturelles

Au Canada comme aux États-Unis, les approches pour mesurer la contribution économique des industries culturelles sont centrées sur l'analyse du multiplicateur et du poids économique. Dans les recherches canadiennes, la définition de la contribution économique de la culture combine les impacts économiques directs, indirects et induits. Les impacts directs incluent la valeur ajoutée à l'économie grâce aux entreprises qui produisent directement des biens et services culturels. Les impacts indirects incluent la valeur ajoutée que les « entreprises à impact direct » génèrent économiquement grâce à leurs demandes de ressources intermédiaires ou autres services complémentaires. Enfin, les impacts induits se produisent au moment où les employés des industries (aussi bien directes qu'indirectes) dépensent leur salaire et les propriétaires industriels leurs bénéfices (Conference Board du Canada, 2008). Dans l'étude de Montréal (Chambre de commerce du Montréal métropolitain, 2009), un multiplicateur supplémentaire consacré à la mesure des retombées indirectes du secteur culturel sur l'emploi a été calculé (à savoir combien d'emplois indirects ont été générés pour 100 emplois directs créés dans le secteur culturel).

Les études d'Americans for the Arts (Creative Industries: Business & Employment in the Arts 2008, 2010, 2011) sur les industries créatives ne traitent pas de la mesure de la contribution économique des industries culturelles d'une quelconque manière. Elles présentent des données systématiques sur les statistiques économiques (nombre d'entreprises et d'employés) provenant de l'État et du district électoral américains. Les rapports « Arts & Economic Prosperity » ont également recours à des méthodologies très discutables.⁷² Le calcul des multiplicateurs se base sur des tableaux E-S construits pour 156 régions d'étude (116 villes et comtés, 35 régions regroupant plusieurs comtés et 5 états). Les données ont été collectées auprès de 6 080 organismes artistiques et culturels à but non lucratif et de 94 489 participants et les impacts ont été mesurés sous la forme des dépenses totales, des emplois en équivalent temps plein, du revenu des ménages existants, des recettes du gouvernement local et national et des recettes fédérales de l'impôt sur le revenu.⁷³

⁷² Ce sujet est approfondi dans Everit, 2009.

⁷³ Pour en savoir plus, cf. Americans for the Arts, 2009.

Tableau 10. Cadre de mesure des industries culturelles en Amérique du Nord

	Concept	Modèle de mesure	Principales mesures économiques	Approche de mesure
États-Unis	Arts et industries créatives à but non lucratif*	Critère non lucratif/ *Critère lucratif incertain	<ul style="list-style-type: none"> - analyse d'impact économique : dépenses totales, emplois en équivalent temps plein, revenu des ménages existants, recettes du gouvernement local et national, recettes fédérales de l'impôt sur le revenu - croissance des industries à but non lucratif mesurée à l'aide du nombre d'organismes et de participants - structure de la main-d'œuvre dans le secteur des arts et des industries culturelles à but non lucratifs 	Analyse du multiplicateur basée sur les tableaux E-S
	Industries fondées sur le droit d'auteur	Valeur du droit d'auteur	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée par sous-secteur des industries du droit d'auteur - emploi par sous-secteur des industries du droit d'auteur - commerce extérieur par sous-secteur des industries du droit d'auteur - indemnisation par employé (d'après le rapport 2006) - contribution des industries du droit d'auteur à la croissance annuelle réelle de l'ensemble de l'économie (d'après le rapport 2006) 	Analyse du poids économique et analyse structurelle
Canada	Industries du droit d'auteur (parfois utilisé comme synonyme des industries culturelles)	Valeur du droit d'auteur (industries centrales et non centrales du droit d'auteur)	<ul style="list-style-type: none"> - valeur ajoutée par sous-secteur des industries du droit d'auteur - emploi par sous-secteur des industries du droit d'auteur - Commerce extérieur (recettes étrangères et export) par sous-secteur des industries du droit d'auteur 	Analyse du poids économique et analyse structurelle
	Secteur culturel (utilisé comme synonyme des industries culturelles)	Le modèle de la chaîne créative (critère de différenciation des biens et services culturels centrales et non centrales)	<ul style="list-style-type: none"> - emploi (nombre d'employés dans le secteur culturel ; taux de croissance de l'emploi) - VAB (valeur et taux de croissance) ; PIB nominal - salaires et rémunération (secteur culturel et fournisseurs du secteur culturel) - recettes nettes des entreprises individuelles (étude de Montréal) - bénéfice brut avant imposition (étude de Montréal) - recettes publiques générées par l'imposition du secteur culturel (impôts sur les bénéfices des sociétés, sur le revenu et taxes indirectes) - financement privé du secteur des arts (étude de Montréal) - valeur du commerce international des biens culturels - dépenses publiques dans le secteur culturel par niveau de gouvernement - facteur de multiplication de l'emploi (étude de Montréal) 	Tableau entrées-sorties et approche des multiplicateurs ; analyse du poids économique et analyse structurelle

Basée sur la liste des recherches et études cartographiques, cf. les Références.

4.3 Amérique latine

En Amérique latine, les pays du MERCOSUR ont commencé à travailler sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles à la fin des années 1990. Le projet « Économie et culture » a été mis en place dans le cadre du Convenio Andrés Bello (CAB). Pour ce projet, des études ont été réalisées au Chili, en Colombie, en Équateur, au Pérou et au Venezuela et des efforts ont été faits pour mettre en œuvre un système d'information économique pour la culture (ministère de la culture, République de Colombie, 2007). La coopération régionale a également été renforcée pour normaliser les méthodologies de mesure, ce qui devrait faciliter les comparaisons entre les pays. En 2006, un atelier sur les comptes satellites culturels a été organisé par le Convenio Andrés Bello à Caracas. Les discussions dans le cadre de l'atelier se sont concentrées sur l'identification des activités culturelles à inclure dans les cartographies et autres approches méthodologiques et sur la création de comptes satellites culturels. Le but était de développer un système de CSC capable de fonctionner comme système d'information économique normalisé, ce qui serait nécessaire pour :⁷⁴

- préparer les instruments utilisés pour étayer le processus décisionnel et l'évaluation des politiques culturelles ;
- créer un système d'information fiable et comparable pour l'évaluation économique des activités culturelles ;
- prendre des mesures économiques permettant la comparaison au niveau international et transfrontalier ; et
- fournir des informations pour l'analyse structurelle des industries culturelles etc.

La méthodologie des comptes satellites culturels en Amérique latine a été adoptée en 2008 (Convenio Andrés Bello, 2009). Avant l'adoption de cette méthodologie unique de CSC, le Ministère colombien de la culture et l'Institut National des Statistiques (DANE) avaient créé un projet pilote de CSC à l'intérieur du système des comptes nationaux (Olarte-Lopez, 2006). Les conclusions de la première phase de cet exercice de mesure économique ont été présentées en 2007 (la série chronologique des CSC allait de 2000 à 2007). Le Chili, l'Uruguay et l'Argentine travaillent actuellement sur la préparation de comptes satellites culturels. Les premiers résultats du projet de mesure argentin ont été publiés en 2009 (INDEC, 2009).

Concepts et classification des industries culturelles

Le concept des CSC en Amérique latine se base sur le « domaine culturel », défini « comme un groupe d'activités et de produits dont la *raison d'être* est de créer, exprimer, interpréter, conserver et transmettre des contenus symboliques » (Convenio Andrés Bello, 2009:33). Au sens pragmatique, le domaine culturel est un concept large et dynamique qui inclut non seulement les activités productrices de biens et services ayant un sens et une valeur symboliques mais aussi des domaines transversaux comme la formation artistique, dans la mesure où ils peuvent jouer un rôle dans la création de contenus symboliques. Cette définition du domaine culturel a été établie conformément aux normes de l'UNESCO et d'Eurostat, ainsi qu'à plusieurs définitions nationales. Elle regroupe une grande variété d'activités culturelles allant des activités artistiques et culturelles à proprement parler à celles que l'on peut considérer comme du divertissement (par exemple, les films, la radio et la télévision). Dans les CSC latino-américains, les domaines culturels se divisent en 12 secteurs et plusieurs sous-secteurs comme suit : i) création artistique (littéraire, fiction, musique etc.) ; ii) arts de la scène (théâtre, danse, concerts etc.) ; iii) arts visuels (photographie, sculpture, arts graphiques, arts industriels etc.) ; iv) livres et édition (livres, périodiques, autres publications etc.) ; v) audiovisuel (film

⁷⁴ Convenio Andrés Bello, 2009 ; Olarte-Lopez, 2006 ; ministère de la culture, République de Colombie, 2007.

et vidéo, radio et télévision, jeux vidéo etc.) ; vi) musique (édition et enregistrement de musique etc.) ; vii) design (architectural, industriel, graphique, textile, de mode, d'accessoires et de bijoux etc.) ; viii) jeux et jouets ; ix) patrimoine matériel (musées, bibliothèque, instituts du patrimoine etc.) ; x) patrimoine naturel (jardins botaniques et zoos, réserves naturelles etc.) ; xi) patrimoine immatériel (festivals et fêtes, langues locales, cuisine et traditions culinaires locales etc.) ; et xii) formation artistique.

Cadre de mesure des industries culturelles

La base du CSC d'Andrés Bello est la matrice E-S établie sur 29 produits et branches d'activités. Le point de départ de la compilation de ce système de CSC est la valeur symbolique et la « culturalité » des biens et services, et non le modèle de la chaîne de valeur comme dans certains pays (par exemple, la Finlande). Les indications méthodologiques du CSC d'Andrés Bello recommandent que les pays utilisent à la fois des indicateurs monétaires et non monétaires pour mesurer la contribution économique du secteur culturel grâce aux CSC. Bien que les éléments des CSC soient plutôt complets, il est difficile de déterminer leur faisabilité pratique. Dans le cas de la Colombie, le CSC pilote inclut des agrégats macroéconomiques de base comme la part des industries culturelles dans la valeur du PIB (à prix courants et réels) ; la part des industries culturelles dans la valeur du PIB dans l'économie totale ; le taux de croissance de la valeur du PIB des industries culturelles ; la production, la consommation intermédiaire et la valeur ajoutée brute des industries culturelles ; la répartition de ces indicateurs par sous-secteur ; et la répartition des indicateurs de l'offre et de la demande par sous-secteur des industries culturelles (valeur de la production, export, import, consommation finale et intermédiaire).

4.4 Région Asie-Pacifique

Contexte politique

L'élaboration d'un modèle régional conceptuel pour promouvoir le secteur créatif et mesurer son potentiel économique a commencé en 2005 où s'est tenu le colloque d'experts « Des communautés créatives en Asie et dans le Pacifique : Promouvoir les industries culturelles pour le développement économique local – une stratégie pour le 21^e siècle », qui a exposé les grandes lignes d'un cadre contextuel stratégique pour soutenir les industries culturelles dans la région Asie-Pacifique. Les actions et programmes proposés sont mentionnés sous le nom d'Initiatives Jodhpur pour la promotion des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique. Dans le cadre des Initiatives Jodhpur, une définition de travail des industries culturelles basée sur une combinaison des points de vue britannique et de l'UNESCO a été établie. Cette définition considère les industries culturelles comme des industries qui produisent des produits créatifs et artistiques aussi bien matériels qu'immatériels et dotés d'un potentiel de création de richesse et de revenus grâce à l'exploitation des avoirs culturels et à la production de biens et services basés sur le savoir (UNESCO, 2005b). Les 28 pays de la région Asie-Pacifique sont parvenus à un consensus sur cette nouvelle définition et ont reconnu que les industries culturelles peuvent aussi être une source d'immobilisations pour le développement économique, social et culturel dans la région. Puisque la mise en œuvre d'une politique, une stratégie et des plans d'action fondés sur des faits a été considérée comme prioritaire, les Initiatives Jodhpur ont insisté sur la nécessité d'une collecte de données, d'une analyse et d'une évaluation des avantages économiques et sociaux directs et indirects des industries culturelles. Ces initiatives de portée régionale lancées dans le cadre de la coopération inter-agences (UNESCO, ONUDI, Banque mondiale) ont proposé un programme d'assistance technique interservices pour agir dans les 5 domaines suivants :⁷⁵

⁷⁵ UNESCO, 2005b et 2006.

- la coordination (soutien régional en faveur d'un mécanisme intégré de coordination du développement politique pour promouvoir les industries culturelles) ;
- les meilleures pratiques (compilation d'un manuel des meilleures pratiques dans le secteur des industries culturelles) ;
- le réseautage (soutien en faveur du développement de l'institutionnalisation de la formation et de la recherche) ;
- l'indice de créativité (établissement d'un indice de créativité des villes asiatiques pour suivre et mesurer l'efficacité des initiatives politiques en soutien aux industries culturelles) ; et
- les données (collecte de données régionales).

Des réunions d'experts se sont tenues au Bhoutan et dans la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong, ainsi que des réunions régionales d'un groupe de travail technique sur les statistiques des industries culturelles dédié à l'élaboration d'un cadre de statistiques culturelles et d'un indice de créativité pour la région Asie-Pacifique. Certains pays de la région ont aussi intégré des activités reposant sur la technologie dans les industries culturelles (Singapour et la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong). Il convient toutefois de remarquer que bien que le cadre de Jodhpur pour les industries culturelles soit centré sur les industries qui produisent des produits artistiques protégés par la propriété intellectuelle, il exclut l'innovation scientifique et technologique (brevets), les équipements électroniques, les télécommunications, les services d'assistance technique, les logiciels et bases de données non artistiques (UNESCO, 2007).

La seconde initiative s'est concentrée sur la promotion des industries culturelles au niveau sous-régional, en particulier dans les pays d'Asie du Sud. Elle a été lancée dans le cadre de l'Initiative de la baie du Bengale en matière de coopération technique et économique multisectorielle (BIMSTEC) au cours de la Réunion des ministres de la culture à la suite de l'élargissement des espaces de coopération de la BIMSTEC (commerce et investissement, technologie, transport et communication, énergie, tourisme et industries de la pêche). La première réunion des ministres de la BIMSTEC s'est déroulée en 2006. Au cours de cette réunion, les sept pays membres (Bangladesh, Bhoutan, Inde, Birmanie, Népal, Sri Lanka et Thaïlande) ont établi les futures orientations dans le domaine des industries culturelles. Le groupe BIMSTEC a insisté sur la promotion des industries culturelles comme stratégie de réduction de la pauvreté et de revitalisation des communautés. Le concept proposé était le développement des industries culturelles par regroupements, pour permettre aux pays de la BIMSTEC d'arriver à la masse critique nécessaire pour devenir des chefs de file de l'économie mondiale dans plusieurs sous-secteurs.⁷⁶ Ce concept serait centré sur le développement du potentiel des industries culturelles en matière de réduction de la pauvreté, de revitalisation des communautés et d'acquisition de compétences ; la cartographie du secteur des industries culturelles (y compris la collecte de données et l'analyse du secteur) ; et la création d'un environnement propice au développement durable des industries culturelles. La vision et la stratégie présentées dans la note conceptuelle de la BIMSTEC ont été adoptées sous le nom d'Initiatives Paro et servent de feuille de route pour les progrès socio-économiques liés aux industries culturelles dans la région de la baie du Bengale. Les Initiatives Paro nécessitent l'établissement d'un observatoire et une commission des industries culturelles de la BIMSTEC (BIMSTEC, 2006).

Outre ces initiatives pour l'harmonisation des modèles, de la classification et des instruments de mesure des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique, on note un intérêt politique croissant envers les industries culturelles au niveau national, en particulier dans les domaines suivants : la protection du droit d'auteur (par exemple, en Australie, à Singapour, au Japon et aux Philippines) ;

⁷⁶ BIMSTEC, 2006:15.

l'innovation et les technologies de l'information (par exemple, en Corée, au Japon et aux Philippines) ; la promotion de la créativité et de la compétitivité des capacités créatives (par exemple, dans la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong) ; ou la portée de l'économie créative (par exemple, en Australie, à Singapour). La diversité des perspectives politiques, ainsi que des contextes nationaux et des systèmes statistiques officiels, influencent la manière dont les industries culturelles sont définies et classées et dont leur contribution économique est mesurée.

Concepts et classification des industries culturelles

Dans nombre de pays de la région Asie-Pacifique, on peut observer une forte influence du concept et du modèle britannique. Cette influence britannique s'explique principalement par les activités du programme menées par le Conseil britannique pour la promotion du concept des industries créatives et l'utilisation de l'approche méthodologique du DCMS pour aider les autres pays à reconnaître l'importance de leur secteur culturel (par exemple, le projet de cartographie des industries culturelles en Indonésie). Dans cette région, le terme utilisé est « industries créatives » ou « industries du droit d'auteur » (plutôt qu'« industries culturelles »), mais il couvre souvent une variété d'activités différentes. C'est pourquoi la définition utilisée pour décrire ces industries peut être très proche du concept britannique dans certains pays (par exemple, l'Australie, la Nouvelle-Zélande) mais très éloignée dans d'autres (par exemple, la Thaïlande) (cf. **Tableau 11**). Dans des pays comme la Thaïlande et l'Indonésie, où les industries culturelles sont considérées comme une source d'innovation, la classification des industries culturelles comprend très souvent la recherche et le développement. Les pays qui souhaitent insister sur la dimension économique des industries culturelles et qui ont l'intention d'atteindre une position dominante dans ce domaine au niveau régional ont tendance à élargir la définition des industries culturelles (par exemple, la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong et la Thaïlande). Il y a aussi des pays qui appliquent plusieurs modèles différents pour analyser les industries culturelles, comme la Japon, où les politiques ciblent les industries du droit d'auteur (Japan Copyright Institute) et du contenu (ministère japonais de l'économie, du commerce et de l'industrie) et l'Australie (industries du droit d'auteur, industries créatives et économie créative).

Modèle d'industrie culturelle

Le modèle de la chaîne de valeur britannique domine pour analyser les industries culturelles dans la région Asie-Pacifique. Dans certains pays de la région, le modèle de la chaîne de production se concentre sur les processus créatifs, sans couvrir la production, la fabrication ni la distribution (Australie), tandis que dans d'autres il a été modifié pour inclure la chaîne de valeur sous-sectorielle (Thaïlande). En Australie, la méthodologie de cartographie est orientée vers une analyse sectorielle des industries culturelles et distingue cinq grandes étapes de la chaîne de valeur : la pré-création (y compris les bibliothèques et musées, qui sont des ressources essentielles pour les créateurs) ; la création (activités créatives primaires) ; la réalisation (duplication et distribution de produits créatifs) ; la consommation (par exemple, les télévisions et appareils stéréo) ; et l'après-vente (réparation, maintenance, support, vente d'occasion). Seules les activités des étapes de pré-création et de création sont incluses pour la mesure de la contribution économique des industries culturelles.

Tableau 11. Recherches et études cartographiques au niveau national dans certains pays de la région Asie-Pacifique

Pays	Publication	Responsable	Date
Australie	The Economic Contribution of Australia's Copyrights Industries	Allen Consulting Group pour l'Australian Copyright Council	2001
	Making the Intangible Tangible: The Economic Contribution of Australia's Copyright Industries	PWC pour l'Australian Copyright Council	2008b
	Creative Industries Cluster Study	Department of Communications Information Technology and the Arts et NOIE	2002
	Creative Industries Economic Analysis	Enterprise Connect et CIIC	2009
	Australia's Creative Economy: Mapping Methodology	CCI	2007
	The measurement of creative digital content	Pattinson Consulting pour le Department of Communications Information Technology and the Arts	2003
Chine, RAS de Hong Kong	Baseline Study on Hong-Kong's Creative Industries	Centre for Cultural Policy Research	2003
	A study on the Creativity Index	Centre for Cultural Policy Research	2005
Chine	Report on Development of China's Cultural Industry	SSAP	2008, 2010
Inde	The media and entertainment industries: Unravelling potential	PWC	2006
	The media and entertainment industries: Sustaining growth	PWC	2008a
Indonésie	Indonesia creative industry study	Ministry of Trade Indonesia	2007, 2009
Japon	Copyright White Paper Vol. 1	Japan Copyright Institute	2001
	Copyright White Paper Vol. 2	Japan Copyright Institute	2005
	Copyright White Paper Vol. 3	Japan Copyright Institute	2009
Nouvelle-Zélande	Creative industries in New Zealand: economic contribution	New Zealand Institute of Economic Research	2002
	The creative sector in New Zealand - mapping and economic role	New Zealand Institute of Economic Research	2009
	Employment in the cultural sector	Ministry of Culture and Heritage, New Zealand	2009
Philippines	<i>The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Philippines</i>	OMPI	2007b
Singapour	Economic contribution of Singapore's creative industries	Ministry of Trade and Industry	2003
	The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Singapore	OMPI	2004a
	The Economic Contribution of Singapore's Copyright Activities	IP Academy, Singapore	2005
Thaïlande	The economic contribution of Thailand's creative industries	KIAsia et Fiscal Policy Institute	2009

Tableau 12. Cadre de classification des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique

Pays	Australie	Chine, RAS de Hong Kong	Inde	Indonésie	Nouvelle-Zélande	Singapour	Thaïlande
Concept	Industries créatives	Industries créatives	Industries des médias et du divertissement	Industries créatives	Industries créatives /secteur créatif* Industries culturelles**	Industries créatives/Industries de la distribution*	Industries créatives
Architecture	x	x		x	x/x*	x	
Film et vidéo	x	x	x	x	x/x*/x**	Incluse dans les arts de la scène	x
Archives							
Bibliothèques					x**	x*	
Musées					x**	x Inclus dans les arts de la scène /x*	
Sites et lieux du patrimoine						Incluse dans les arts de la scène	
Diffusion (radio et télé)	x	x	x	x	x/x*/x**	x	x
Arts de la scène (théâtre, danse, festivals)	x	x		x	x/x*/x**	x	
Design (produit, mode, arts graphiques)	x	x		x	x	x	Bijouterie et activités connexes uniquement
Arts visuels, artisanat et marché de l'art	Arts créatifs uniquement	x		x	x/x*/x**	x/x*	
Édition (livre, presse, journaux)	x	Y compris l'impression et la reliure		x	x/x* Y compris l'impression et la reliure/ x**	x/x*	x
Industrie musicale	x	x	x	x	x/x*/x**	x/x*	
Logiciels, jeux informatiques, multimédia	x	x		x	x/x*	x	
Publicité	x	x	x	x	x/x*	x	Seulement partiellement incluse dans la diffusion et l'édition

Cybercafés, fournisseurs d'accès à Internet		x				x*	
Services par satellite, opérateurs de réseaux						x*	
Photographie au détail						x*	
Médicaments							x
Meubles et accessoires en bois							x
Animation, effets vidéo (effets spéciaux), jeux, casinos			x				
Activités communautaires et gouvernementales (éducation religieuse, culturelle)					x**		
Recherche et développement				x			x
Bijouterie et activités connexes		x			x*		

Basée sur la liste des recherches et études cartographiques, cf. les Références.

Parmi les autres méthodes d'analyse de la contribution économique des industries créatives, la classification basée sur l'emploi, appelée modèle du « trident créatif »,⁷⁷ a servi à mesurer la portée de l'économie créative en Australie.

Il existe aussi le modèle des grappes créatives, qui combine les approches existantes comme l'approche des industries culturelles, l'approche des industries créatives et celle du droit d'auteur (par exemple, l'étude de Singapour). En outre, ce modèle se compose d'activités en « amont » et en « aval ». Les activités en « amont » incluent les arts traditionnels qui comportent une valeur commerciale intrinsèque alors que les activités en « aval » tirent leur valeur commerciale de leur application dans d'autres activités économiques (MTI, 2001). À l'extrémité du modèle des grappes créatives, on trouve les industries de la distribution qui soutiennent la diffusion des produits créatifs.

Cadre de mesure des industries culturelles

Toutes les études concernant la région Asie-Pacifique ont tendance à présenter des informations sur les industries culturelles au niveau général des segments et à les comparer avec les secteurs industriels traditionnels, au niveau national et international. Les outils de mesure pour quantifier la contribution économique des industries culturelles sont évidemment de niveau supérieur dans les pays où les pratiques cartographiques et de recherche sont instaurées depuis plus longtemps (par exemple, l'Australie). Une approche méthodologique très populaire consiste dans l'analyse du poids économique et l'analyse structurelle, en mettant l'accent sur l'analyse par grappes (par exemple, l'Australie, la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong et Singapour) ou l'analyse de la chaîne de valeur (par exemple, la Nouvelle-Zélande, Singapour). Dans de nombreuses études d'Asie-Pacifique, l'analyse structurelle est utilisée avant tout pour étudier la structure des industries culturelles, notamment en ce qui concerne la répartition des agrégats macroéconomiques par sous-secteur et très rarement pour observer ces industries par groupe d'acteurs (par exemple, la Thaïlande, l'Inde). Les premières ressources pour préparer une analyse sous-sectorielle sont les données de base des statistiques officielles, associées à des données supplémentaires (modèle empirique ou estimations économétriques).

L'analyse du multiplicateur est utilisée dans les études de Thaïlande, de la région administrative spéciale chinoise de Hong Kong et de Singapour. Dans l'étude de Singapour, trois sortes d'impacts ont été mesurés à l'aide de l'analyse du multiplicateur : l'impact économique primaire des industries créatives, l'impact économique secondaire et l'impact économique tertiaire. L'impact économique primaire des industries créatives se manifeste par leur contribution directe au PIB et à l'emploi ; l'impact économique secondaire renvoie aux retombées des dépenses dans les industries créatives (essentiellement mesurées par les multiplicateurs). Enfin, l'impact économique tertiaire a été mesuré grâce au niveau des capacités créatives (à l'aide d'indicateurs indirects comme les dépenses publiques dans les médias, les arts et la culture, les exports des industries du droit d'auteur, etc.) et de leurs références à l'international avec la méthode des indices. Les coefficients techniques de la matrice E-S ont servi à mesurer le niveau d'utilisation créative (niveau des apports des industries créatives locales) et à analyser l'évolution des différentes étapes de la chaîne de valeur.

⁷⁷ Higgs et Cunningham, 2007.

Tableau 13. Cadre de mesure des industries culturelles dans la région Asie-Pacifique

	Concept	Modèle de mesure	Principales mesures économiques	Approche méthodologique
Australie	Industries créatives	Modèle de la chaîne de production (pour l'approche basée sur les industries) ; Modèle du « trident créatif » (pour l'approche basée sur l'emploi)	<ul style="list-style-type: none"> - valeur du produit brut, pourcentage du PIB total - taux de croissance annuelle du PIB réel des industries créatives - emploi, part des emplois dans les sous-secteurs, taux de croissance - répartition des revenus et salaires par profession - productivité du travail par sous-secteur, croissance moyenne de la productivité - commerce international (export, import) - répartition des emplois créatifs - statistiques du trident créatif - nombre d'entreprises, taux de création et de fermeture, échelle d'entreprise - chiffre d'affaires - concentration des entreprises et de la main-d'œuvre créatives 	Analyse du poids économique et analyse structurelle
Chine, RAS de Hong Kong	Industries créatives	Modèle de la chaîne de valeur	<ul style="list-style-type: none"> - VA par sous-secteur - emploi par sous-secteur - commerce international (mesures de l'export et de l'import) - multiplicateur de la VA et de l'emploi 	Analyse du poids économique et analyse structurelle ; sous-modèle du secteur créatif des comptes satellites
Indonésie	Industries créatives	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - PIB/VA - emploi 	Analyse du poids économique et analyse structurelle
Nouvelle-Zélande	Industries créatives	Modèle de la chaîne de production	<ul style="list-style-type: none"> - recettes, consommation intermédiaire et valeur ajoutée par sous-secteur - emploi - nombre d'entreprises - mesures du commerce international - dépenses des ménages dans la culture 	Analyse du poids économique et analyse structurelle
Thaïlande	Industries créatives	Modèle de la chaîne de valeur sous-sectoriel	<ul style="list-style-type: none"> - fabrication par sous-secteur - ventes et export, imports par sous-secteur - contribution économique directe (VA, emploi, ventes) - impact secondaire (multiplicateur de la VA et de la production) - impact tertiaire (mesure de l'utilisation créative par les coefficients techniques des matrices E-S) 	Tableaux E-S et analyse du multiplicateur ; analyse structurelle
Singapour	Industries créatives	Modèle des grappes créatives	<ul style="list-style-type: none"> - impact primaire (contribution au PIB et à l'emploi) - impact secondaire (multiplicateur de la VA et de la production, productivité) - impact tertiaire (mesure des capacités créatives grâce à des indicateurs indirects) 	Analyse du multiplicateur ; analyse du poids économique ; méthode des indices

4.5 Afrique

Contexte politique

De nombreux pays d'Afrique ont reconnu le potentiel des industries culturelles, considérées comme un facteur de lutte contre la pauvreté et de construction de l'identité culturelle des communautés africaines. Déjà dans les années 1990, plusieurs sessions et réunions ont été organisées pour souligner le lien entre la culture et le développement. Par exemple, le plan d'action de Dakar de 1992 a été préparé dans le cadre de la Décennie mondiale pour le développement culturel. Il a défini plusieurs secteurs des industries culturelles qui sont importants pour l'Afrique (par exemple, les médias audiovisuels et de masse, les industries de l'édition, l'artisanat, l'architecture, la mode, la gastronomie, le droit d'auteur et évaluer le piratage) et a proposé des initiatives en la matière.

La conférence interministérielle sur le « *rôle et la place de la culture dans le programme d'intégration régionale* » de la Communauté de développement de l'Afrique australe (CDAA), qui s'est déroulée au Mozambique en 2000, a grandement contribué à la sensibilisation sur l'importance des industries culturelles et leur promotion. Lors de cette conférence, les pays membres de la CDAA ont décidé de prendre plusieurs mesures pour promouvoir les industries culturelles dans le but de réduire la pauvreté, générer de l'emploi et contribuer à la croissance économique (Sithole, 2000). En 2003, le plan d'action de Dakar pour la promotion des industries culturelles dans les pays d'Afrique, des Caraïbes et du Pacifique (ACP) a été adopté. Ce plan insiste sur la nécessité de mener des études nationales et régionales dans les pays ACP pour évaluer la contribution des industries culturelles au développement économique. Dans le cadre du plan d'action du Nouveau partenariat pour le développement de l'Afrique (NEPAD), un atelier de l'UNESCO sur la culture et le développement s'est tenu en 2004 dans le but d'attirer davantage d'attention sur l'aspect culturel du NEPAD. En 2005, le plan d'action des industries culturelles de Nairobi a été adopté avec pour principal objectif de renforcer la coopération et les activités des industries culturelles (Union africaine, 2005).

En Afrique, les industries culturelles sont considérées comme une interface entre le savoir traditionnel, les arts et l'économie créative. Elles sont fragmentées et organisées en unités familiales, formant des groupes informels dans de nombreux pays. Dans les pays les plus pauvres, la majorité de la production culturelle a lieu dans l'économie informelle. Il s'agit très souvent de la seule source de revenu (PNUD, 2008). Dans d'autres pays (par exemple, l'Afrique du Sud), les industries culturelles sont extrêmement diverses et caractérisées par des petites sociétés concentrées en milieu urbain.

Peu d'études ont été menées sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles africaines. La plupart de ces études ont été réalisées au niveau régional, notamment une série de documents de travail commandités par l'Organisation internationale du travail (OIT) sur la *Promotion du secteur culturel grâce à la création d'emplois et du développement des petites entreprises dans les pays de la CDAA*, publiés en 2003 et traitant les sujets suivants : l'artisanat et les arts visuels (OIT, 2003c), l'industrie de l'ethno-tourisme (OIT, 2003b), l'industrie musicale (OIT, 2003a), les arts du spectacle et la danse (OIT, 2003d) et les industries cinématographique et télévisuelle (OIT, 2003e). L'approche sectorielle est évidente dans ces études, de même que leur orientation au niveau régional voire local. La mesure de la contribution économique des industries culturelles se base sur une méthode de recherche cognitive comme des groupes de discussion et les entretiens qualitatifs permettant de mieux cerner les problèmes, les faiblesses et les forces des industries culturelles et sur une collecte de données statistiques. Dans ce cas, le concept des industries culturelles couvre les secteurs du cinéma, de l'artisanat, de la musique, des arts du spectacle et des arts visuels ainsi que des domaines transversaux comme le design, le patrimoine et le tourisme culturel.

D'autres études exhaustives consacrées au domaine des industries culturelles en Afrique méritent d'être remarquées : le projet créatif du Gauteng (British Council, 2008) et les rapports sur la stratégie de croissance des industries culturelles dans l'industrie du film et de la télévision, de l'artisanat, de la musique et de l'édition en Afrique du Sud (DACST, 1998) ainsi que le rapport *L'économie de la culture au Mali* (Jeretic et al., 2008). Toutes ces études ont utilisé l'analyse du poids économique et l'analyse structurelle à différents niveaux d'analyse, avec un modèle d'industries culturelles basé sur la valeur du concept de la chaîne de valeur.

Dans l'étude du projet créatif du Gauteng initié par le Conseil britannique, l'approche méthodologique est très proche du modèle du DCMS, mais adaptable au contexte sud-africain. Dans cette étude, les contributions économiques directes et indirectes des industries culturelles ont été mesurées pour la première fois en Afrique du Sud. La contribution directe totale a été mesurée sur 11 320 entreprises et organismes à l'aide des indicateurs de valeur ajoutée, de production et d'emploi. La contribution indirecte a été calculée en estimant des multiplicateurs de production et de valeur ajoutée (les multiplicateurs du Royaume-Uni et de Singapour ont servi de référence, et le multiplicateur de l'emploi s'est basé sur le modèle du trident créatif qui évalue l'importance de l'emploi créatif dans l'économie au sens large (British Council, 2008:48-49). La mesure à court terme de la contribution économique des industries culturelles s'est basée sur l'évaluation de plusieurs indicateurs économiques (activités d'export et d'import, salaires, financement public et du secteur privé).

Le rapport sur l'industrie du film et de la télévision sud-africaine, ainsi que les rapports sur l'artisanat, la musique et l'édition, se basent sur une analyse structurelle de la chaîne de valeur. Ils se concentrent sur chacun des aspects de la chaîne de valeur et sur les liens entre ces aspects afin de mettre en évidence les forces des industries culturelles et d'identifier où se situent les problèmes. À cet égard, la mesure de la contribution économique n'était pas le principal objectif de ces études ; les outils de mesure économique étaient utilisés pour trouver une approche stratégique adaptée au développement des industries culturelles. Les principaux indicateurs utilisés pour mesurer la contribution économique des industries culturelles en Afrique du Sud étaient la valeur de la production, la rentabilité, l'emploi ainsi que le nombre d'entreprises et d'organismes travaillant dans différents domaines culturels. Certaines études comprennent aussi une analyse de la structure des regroupements d'industries culturelles à certaines étapes de la chaîne de valeur mais aussi de la taille et du profil du secteur culturel sud-africain. Pourtant, ces approches méthodologiques ne sont souvent pas clairement démarquées et se chevauchent très fréquemment.

L'étude *L'économie de la culture au Mali* (Jeretic et al., 2008) a pour but de mettre en avant le potentiel de la culture, pour garantir que les conditions nécessaires soient réunies pour une meilleure intégration de la culture dans le développement économique et pour encourager la visibilité de la contribution économique et sociale de tous les domaines culturels au Mali. Cette étude définit la culture « comme un processus basé sur des événements et expressions dotés d'une valeur intellectuelle, spirituelle et/ou esthétique ».⁷⁸ La principale raison de cette approche est que le concept des industries créatives ne peut pas s'appliquer dans le contexte malien comme dans les autres pays. Tout d'abord, il est assez difficile de différencier les industries créatives et culturelles au Mali puisque la plupart de ces activités sont réalisées dans d'autres secteurs économiques (industries de l'impression, de la publicité, de l'audiovisuel, échanges commerciaux, activités culturelles diverses ou

⁷⁸ En termes opérationnels, le secteur culturel malien couvre la musique, les œuvres cinématographiques et audiovisuelles, l'édition et les livres, les bibliothèques, la radio, les événements de diffusion et festivals, l'artisanat, les concerts et le théâtre, les arts visuels, la mode et le design culturel, le patrimoine et le tourisme culturel ainsi que la formation dans le cadre du développement de la professionnalisation et des ressources humaines dans le secteur culturel. Cf. : Jeretic et al., 2008.

liées au tourisme). Qui plus est, les créateurs eux-mêmes gagnent leur vie en travaillant dans d'autres domaines ou ont un deuxième travail ; ce cumul des activités n'est cependant pas propre au secteur culturel. C'est la conséquence de l'insécurité économique générale au Mali et il se retrouve dans la plupart des secteurs économiques du pays. Comme dans la plupart des pays d'Afrique, l'économie malienne se base sur des secteurs informels, qui représentent environ 57 % du produit économique total du pays. On estime que le pourcentage d'économie informelle dans le secteur culturel au Mali est bien supérieur, avec 85 % de la valeur économique totale générée par ce secteur (Jeretic et al., 2008). L'estimation de la proportion des activités informelles dans le secteur culturel se base sur des enquêtes menées dans chaque région et regroupant quatre à cinq acteurs de l'économie informelle. Des enquêtes ont notamment été réalisées pour obtenir un meilleur tableau des ventes informelles de produits culturels comme la musique, les films, l'artisanat etc. et déterminer le degré de piratage. L'un des objectifs de cette étude était de séparer les activités informelles en deux groupes distincts à partir d'une estimation : i) du niveau des ventes de certains biens économiques non reconnus officiellement et ii) de l'ampleur des activités illégales, notamment le piratage d'œuvres musicales et audiovisuelles. L'ampleur de la contribution économique de ces deux types d'activités informelles a été calculée secteur par secteur, en estimant la valeur ajoutée des opérateurs de chacun des secteurs à partir du nombre total d'opérateurs, du nombre d'emplois et des dépenses des consommateurs. La matrice de l'économie culturelle au Mali consiste en 10 domaines culturels représentés par un nombre d'opérateurs formels et informels, un chiffre d'affaires, une valeur ajoutée et un nombre total d'emplois. La contribution économique directe totale a été mesurée pour 12 239 opérateurs travaillant dans les parties formelles et informelles du secteur culturel. On estime que la participation du secteur culturel au Mali représente 2,38 % de la création de valeur ajoutée totale et 5,85 % de l'emploi total.

Il y a peu d'études au sujet de la mesure de la contribution économique des industries culturelles en Afrique, donc il est assez difficile de présenter des conclusions détaillées sur les méthodologies de mesure utilisées. « Industries culturelles » est une expression commune dans les communautés africaines. Elle désigne généralement les industries de la musique, de l'artisanat, du cinéma et de la télévision et de l'édition. De façon plus large, les industries culturelles peuvent inclure des secteurs transversaux comme le tourisme culturel, le design et la mode, le patrimoine ou encore la gastronomie. Les études cartographiques sont très rares en Afrique : seule l'Afrique du Sud en a réalisé plusieurs, mais sans amélioration méthodologique. L'un des facteurs expliquant cette situation est le manque de données fiables. Ce manque de données clés pose un problème majeur dans les pays d'Afrique et plusieurs études ont dû reposer sur des données primaires collectées au moyen d'enquêtes. Les faits présentés dans les études sur les pays d'Afrique sont très souvent des estimations à partir de consultations d'experts et d'estimations d'enquêtes sur la main-d'œuvre (par exemple, l'emploi dans les industries du cinéma et de la télévision ou de l'artisanat en Afrique du Sud). Dans de nombreux pays, il n'y a pas une seule source de collecte de données et « quand bien même des données existent pour les industries, elles se limitent souvent aux entreprises ou aux personnes membres de l'organisme qui collectionne les données » (British Council, 2008:32).

Chapitre 5. Conclusions et recommandations

5.1 Évaluation des méthodes de mesure de la contribution économique des industries culturelles

Il n'y a pas de plateforme commune unique pour discuter de la classification des industries culturelles, de la mesure de leur impact économique et du potentiel de la mise en relation et de l'amélioration des approches multidisciplinaires. Cette absence a non seulement un impact négatif sur la recherche dans ce domaine, mais rend aussi difficile la construction d'un cadre scientifique et pratique complet pour mesurer la contribution économique des industries culturelles au développement. Deux différents types d'approches méthodologiques essentielles actuellement utilisés ont été analysés dans cette étude : celles dédiées à la mesure de la contribution économique des industries culturelles et celles dédiées à la mesure de l'impact économique des industries culturelles. Dans la mesure où l'ISU souhaite contribuer à l'harmonisation des éléments constitutifs d'une méthodologie de mesure de la contribution économique des industries culturelles, une brève description des approches méthodologiques fondamentales pour la mesure de la contribution économique des industries culturelles, ainsi qu'une liste de leurs forces et faiblesses, est présentée dans le **Tableau 14**.

La première approche méthodologique présentée dans ce tableau est l'analyse du poids économique et l'analyse structurelle. En fin de compte, la comparaison des études a montré que l'approche méthodologique la plus populaire pour mesurer la contribution économique des industries culturelles était l'analyse du poids économique et l'analyse structurelle. Il s'agit d'une très bonne méthode pour mesurer cette contribution à l'international et la comparer aux autres secteurs. Bien sûr, cette méthode ne sera possible qu'une fois les termes et concepts relatifs à la mesure soient normalisés. C'est une approche simple qui utilise des variables parfaitement compréhensibles sur les agrégats macroéconomiques, montrées aussi bien en valeurs absolues que relatives. Associée aux données quantitatives recueillies grâce aux questionnaires et groupes de discussion, cette approche permet d'examiner le réseau et les capacités entre les secteurs mais aussi d'analyser en profondeur leurs caractéristiques structurelles. Cette approche peut aussi refléter la contribution économique directe et indirecte à long terme (PIB, emploi) et à court terme (chiffre d'affaires, bénéfices etc.) des industries culturelles. L'analyse du poids économique et l'analyse structurelle sont également une méthode adéquate pour la mesure de la contribution économique des industries culturelles aussi bien dans les pays développés qu'en développement. Elle peut les aider à planifier, suivre et évaluer leurs politiques culturelles et économiques en la matière. Bien entendu, cela est possible avec une analyse structurelle pertinente. De plus, la mise en œuvre de cette approche méthodologique ne nécessite que peu de temps et de moyens, ce qui est un avantage non négligeable, notamment dans les pays en développement qui disposent de ressources financières limitées. Quand il est impossible de calculer la valeur ajoutée, plusieurs autres mesures peuvent être utilisées pour estimer la contribution économique des industries culturelles, par exemple le chiffre d'affaires. Autrement, la valeur ajoutée peut être calculée à partir de données provenant des registres économiques ou d'estimations basées sur des résultats d'enquêtes (c'est une approche utilisée dans certains pays d'Afrique, en Serbie). Il est aussi possible d'évaluer la contribution économique non commercialisable des industries culturelles en utilisant les dépenses comme indicateur indirect de la valeur du marché. La valeur réelle de la production (par ex. le chiffre d'affaires, la valeur ajoutée) peut être calculée à l'aide d'indices implicites des prix (par ex. l'indice des prix des biens culturels) pour permettre une comparaison en termes réels.

Les principales faiblesses opérationnelles de l'analyse du poids économique et de l'analyse structurelle sont dues au différents niveaux de regroupement des activités économiques dans les registres économiques pour certaines activités (par exemple, le design), un niveau de détail insuffisant de classification CITI dans certains pays pour certaines activités (par exemple, l'artisanat, le multimédia) ou des statistiques insuffisantes pour l'emploi culturel (statistiques de classification des

professions manquantes ou disponibles à un niveau élevé de regroupement uniquement). Entre autres faiblesses, l'analyse ne peut pas identifier les domaines dans lesquels les entreprises créatives ont tendance à se regrouper ni fournir des recommandations particulières d'interventions politiques en la matière.⁷⁹

Cet examen des différentes études menées sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles a également montré que certains pays choisissent comme approche méthodologique la mise en place des comptes satellites culturels (CSC). L'une des faiblesses de cette méthodologie est que les tableaux E-S, qui sont la base de la construction des CSC, ne fournissent généralement pas de données détaillées (par exemple, un nombre limité de groupes de produits) pour le secteur culturel. Plusieurs activités, qui sont mal représentées dans la Classification type des industries (CIT) mais importantes pour le secteur culturel (notamment l'artisanat, le design, l'art amateur, les initiatives citoyennes à but non lucratif dans la culture) sont souvent exclues des tableaux E-S des CSC. Il s'avère parfois très difficile d'estimer les flux d'utilisation des produits et leur segmentation, qui doivent impérativement se baser sur des données fiables pour être pertinents. Lorsque ces données sont absentes, des estimations ont dû être faites. Cette limitation existe aussi du point de vue de l'offre, lorsque parfois il est difficile de faire des distinctions et d'identifier clairement ce qui revient aux sous-secteurs culturels.⁸⁰ De ce point de vue, les activités les plus problématiques pour estimer la part appartenant à la culture sont : l'impression et les activités connexes ; la publicité ; l'architecture et le design industriel ; la vente au détail d'équipements de radio et de télévision et l'éducation culturelle. L'une des approches consiste à mener une enquête des plus grandes unités dans ces industries pour déterminer la part des activités culturelles. Mais pour établir un pourcentage fiable des activités culturelles, il sera nécessaire de recalculer la part des activités culturelles chaque année. Puisque cela n'est pas possible dans la pratique, les pourcentages établis pour une année sont utilisés pour plusieurs années dans les calculs des données des CSC. La deuxième faiblesse des CSC est que cette méthodologie nécessite des données secondaires détaillées, ainsi que des recherches empiriques pour établir la matrice E-S. Cela demande une collecte de données importante, et donc coûteuse. Une autre faiblesse méthodologique est le fait que les CSC sont basés sur la supposition que la variété des apports est la même pour toutes les activités et qu'elle restera stable au fil du temps, ce qui signifie que la proportion entre les différentes activités culturelles et non culturelles ne changera pas. Cela est peut-être vrai si la structure des industries culturelles ne se base pas sur le progrès technologique et n'est pas influencée par les changements des processus de production et de distribution. Mais dans les autres cas, toutes ces faiblesses peuvent compromettre la fiabilité des résultats des CSC.

La force du système des CSC est qu'il fait partie de la pyramide de l'information formée par le Système des comptes nationaux (SCN) et est donc comparable et cohérent avec les autres secteurs et mesures économiques. En outre, l'utilisation du SCN comme base de développement des CSC peut contribuer à coordonner les directives nationales et internationales dans le cadre d'une collecte de données ; le CSC peut fournir des indicateurs économiques clés pour mesurer le développement du secteur culturel comme le produit culturel national brut, la création de revenus et la rentabilité dans le secteur culturel. Le système des CSC peut également fournir des séries de données à long terme avec un niveau élevé d'interprétation analytique, mais aussi identifier et mesurer la demande intermédiaire et les liens entre la culture et les autres activités de l'économie nationale.

⁷⁹ Cf. Throsby, 2010:93.

⁸⁰ Certains produits sont fabriqués par plusieurs industries (par exemple, les films représentent 70 % de la production des industries cinématographiques et les 30 % restants peuvent inclure d'autres produits comme les vidéos publicitaires). Il est donc nécessaire d'estimer la part des produits principaux et des autres produits dans la production totale des industries pour chaque sous-secteur culturel. Cf. Ministry of Education, Finlande, 2009:26-31.

Tableau 14. Approches méthodologiques fondamentales pour la mesure de la contribution économique des industries culturelles

Approche méthodologique	Description	Forces	Faiblesses
Analyse du poids économique et analyse structurelle	<p>Cette approche se consacre à l'estimation de la contribution directe des industries culturelles dans la création d'agrégats macroéconomiques de base (VAB, PIB, valeur brute de la production, emploi, formation de capital fixe, export et import, commerce). L'analyse structurelle consiste en différentes techniques d'analyse pour l'étude de la structure des industries culturelles, tout d'abord concernant la répartition des agrégats macroéconomiques par sous-secteur ou groupe d'acteurs (auteurs, producteurs, distributeurs etc.). Cette approche est généralement utilisée pour mesurer la contribution économique des industries culturelles à long terme, mais elle peut aussi servir pour les mesures à court terme, dans ce cas elle se base sur l'évaluation des indicateurs économiques (chiffre d'affaires, ventes, nombre d'entreprises, rentabilité etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la contribution des industries culturelles peut être comparée à l'international et avec d'autres secteurs ; - approche simple ; - associée aux données quantitatives collectées grâce aux questionnaires et groupes de discussion, elle permet d'examiner le réseau et les capacités entre les secteurs ; - elle peut refléter l'impact économique direct des industries culturelles à long terme et à court terme ; - faible coût ; - peut refléter la contribution globale des industries culturelles à la croissance économique. 	<ul style="list-style-type: none"> - niveau moyen d'interprétation et de résultats analytiques ; - problèmes possibles de comparaison sur le long terme et des taux de croissance réelle des différentes variables économiques (les variables économiques à court terme sont généralement présentées en prix courants) ; - très souvent, les agrégats macroéconomiques les plus importants (VAB/PIB) sont présentés pour l'ensemble du secteur des industries culturelles ; - les facteurs de répartition montrant la proportion d'activités liées à la culture et non liées à la culture peuvent être construits ad hoc.
Comptes satellites culturels (CSC)	<p>Cette approche mesure l'importance économique d'une industrie donnée qui n'est pas observable au moyen du système traditionnel des comptes nationaux (SCN). Le système de CSC intègre la demande et l'offre d'économie culturelle. La base des principaux paramètres des CSC est une matrice entrées-sorties préparée pour le SCN. Un système de CSC peut être enrichi par différents modules ou piliers (par exemple, les modules d'analyses d'objectifs, de volume produit etc.) mais il comprend généralement les concepts clés du SCN : production, consommation intermédiaire et valeur ajoutée. Parmi les caractéristiques importantes du système des CSC, sa capacité à systématiser un grand nombre de données statistiques (sociales, démographiques, économiques, financières et culturelles) permet de l'utiliser non seulement pour mesurer la contribution économique des industries culturelles, mais aussi pour analyser le phénomène de la culture au sens large.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - fournit un ensemble d'indicateurs économiques complets comme le PIB, les revenus, la productivité, le résultat, la formation de capital fixe etc. - se base avant tout sur des données secondaires ; - peut servir à identifier la demande intermédiaire dans le processus de production ; - niveau élevé d'interprétation analytique ; - peut fournir des séries de données à long terme ; - peut montrer la répartition des séries de données pour différents niveaux territoriaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - ne fournit pas de données détaillées en raison du nombre limité de groupes de produits ; - les données secondaires détaillées (enquêtes sur les ménages, sur les entreprises etc.) sont très importantes pour compiler les CSC ; - nécessite de lourds investissements ; - ne peut être construite qu'après une collecte de données importante ; - basée sur la supposition que la variété des apports reste stable au fil du temps ; - ignore la croissance de l'efficacité puisque la supposition de base est que les changements de production entraînent la même proportion de changements pour tous les apports utilisés par l'industrie ; - délais entre les résultats des CSC et l'analyse des données ; - basée principalement sur la présentation statistique des données ; - la révision des tableaux E-S une fois tous les cinq ans peut entraîner des estimations non crédibles ; - les facteurs de répartition montrant la proportion d'activités liées à la culture et non liées à la culture peuvent être construits ad hoc.

Analyse du multiplicateur	<p>Mesure trois types de contribution économique des industries culturelles : l'impact direct, l'impact indirect et l'impact induit. Cette approche est une analyse systématique des relations économiques entre les industries culturelles et les autres secteurs de l'économie. La base méthodologique est la construction de tableaux entrées-sorties (E-S) qui illustrent la relation entre différentes branches d'activités industrielles. À l'aide de tableaux entrées-sorties à un haut niveau de regroupement et d'études, il est possible de calculer différents coefficients multiplicateurs (multiplicateur de l'emploi, de la valeur ajoutée brute, de la production, des recettes fiscales etc.). Cette approche permet d'estimer la contribution économique indirecte des industries culturelles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peut être utilisée comme un outil de sensibilisation pour mettre en avant les industries culturelles ; - applicable à différents niveaux d'analyse économique (organisation, communauté locale, région, projet) ; - peut montrer les effets directs, indirects et induits sur les industries, les consommateurs et l'État ; - peut fournir des moyens plus complets pour estimer les flux d'argent entre différents secteurs ; - le modèle entrées-sorties peut être personnalisé selon les spécificités des économies locales. 	<ul style="list-style-type: none"> - cette méthodologie peut s'appliquer de différentes façons, ce qui réduit sa fiabilité ; - on peut arriver à de mauvaises conclusions selon la valeur des multiplicateurs ; - les tableaux entrées-sorties à un haut niveau de regroupement ne peuvent être construits qu'après une collecte de données importante ; - problèmes liés aux taux de croissance réelle des différentes variables économiques ; - ne peut refléter que l'impact à court terme des industries culturelles ; - ignore la croissance de l'efficacité des facteurs puisque la supposition de base est que les changements de production entraînent la même proportion de changements pour tous les apports ; - ne tient pas compte de l'économie d'échelle, de la capacité non utilisée etc. - la supposition que la variété des apports reste stable au fil du temps ; - délais entre les multiplicateurs et l'analyse des données ; - des changements dans la variété des apports en cours d'année en raison des coûts de production bas peuvent entraîner des multiplicateurs incorrects ; - validité de niveau faible pour la prise de décisions dans le domaine des industries culturelles ; - différences dans le concept des industries culturelles ; - dans de nombreux cas, il est impossible de ventiler les tableaux entrées-sorties.
----------------------------------	---	---	---

Fonction de production	<p>Mesure la relation moyenne entre la production et les apports (capital et main-d'œuvre) dans les industries culturelles ainsi que leur impact sur la croissance économique. En modifiant la fonction de production standard de Cob-Douglas, comme par exemple la fonction de production de Tinbergen, elle peut servir à mesurer l'impact de la classe créative sur la croissance économique, l'inefficacité technologique, l'effet des activités bénévoles, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peut résoudre le problème de la mesure de la production dans certains domaines culturels (par exemple, les musées, bibliothèques etc.) ; - excellente pour analyser les facteurs qui influencent la production des industries culturelles à l'aide de variables fictives ; - applicable au niveau de l'entreprise, de l'industrie ou au niveau macroéconomique ; - peut montrer l'impact des facteurs de production sur la croissance des industries culturelles ; - niveau élevé d'interprétation analytique ; - peut servir à estimer et prévoir l'impact économique des industries culturelles sur différents niveaux ou composantes des facteurs de production ; - peut être un bon outil de prévision de la contribution économique des industries culturelles dans les pays en développement. 	<ul style="list-style-type: none"> - niveau de regroupement élevé au niveau industriel et macroéconomique ; - ne s'applique qu'à la valeur réelle des données d'entrées et de sorties ; - problèmes économétriques statistiques avec les séries chronologiques.
Modèle du déséquilibre	<p>Le modèle économique du déséquilibre est construit pour mesurer, estimer et prévoir la contribution économique du secteur créatif et des industries culturelles. Ce double modèle économique de croissance suggère une décomposition équivalente de l'économie en deux secteurs : créatif d'une part et traditionnel d'autre part. Le secteur créatif peut être classé de différentes façons selon le pays ou le contexte politique. Ce modèle se base sur la supposition que le déséquilibre est le fruit de différents niveaux d'efficacité de certains secteurs de l'économie nationale. En conséquence, une partie de la croissance économique peut être attribuée aux effets de la réattribution des ressources depuis des secteurs moins productifs vers des secteurs plus efficaces de l'économie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - peut servir à mesurer, prévoir et estimer la contribution économique du secteur créatif et des industries culturelles à différents niveaux de réattribution des apports de capital et de main-d'œuvre ; - fournit une description plus réaliste de la situation de l'économie ; - peut être modifié à des fins de comparaison entre différents pays ou groupes de pays ; - peut expliquer l'attribution de ressources au secteur créatif/aux industries culturelles comme l'une des sources importantes de croissance économique. 	<ul style="list-style-type: none"> - limitation des données disponibles, en particulier sur la formation de capital fixe en prix constants ; - convient davantage aux situations des pays développés qu'en développement ; - données à long terme nécessaires pour une bonne qualité et des prévisions fiables ; - dans les pays où le secteur créatif représente une faible partie de l'économie totale, un manque de signification statistique est possible pour l'évaluation des effets de la réattribution des investissements et apports de main-d'œuvre du secteur non créatif au secteur créatif.

5.2 Élaboration de statistiques culturelles et d'autres outils

Les industries culturelles ne sont pas un secteur homogène et leurs activités peuvent être très variées et exister dans différents domaines. Par conséquent, il n'est pas simple de réunir des données systématiques selon le modèle de la chaîne de valeur. Entre autres particularités, les industries culturelles rassemblent plusieurs segments de la société, comme les acteurs impliqués dans le secteur public ou privé, et différents types d'organisations (sociétés à but lucratif ou organismes à but non lucratif). Les indicateurs de contribution économique peuvent ainsi être très différents en raison de leurs multiples rôles et de la dimension du marché alors que leur type et leur niveau d'activité peuvent être assez proches.

De nombreuses études soulignent que la plupart des difficultés pour mesurer la contribution économique des industries culturelles sont dues à l'absence de données de qualité et au manque d'exactitude des données existantes, non seulement dans les pays en développement, mais dans le monde entier. Dans certains pays, ce sont les données primaires sur les industries culturelles qui manquent (par exemple, en Afrique, dans les pays des Balkans occidentaux) et dans d'autres ce sont les données au niveau sous-sectoriel (par exemple, le design, l'artisanat). En raison de la grande diversité des industries culturelles, il est nécessaire de mettre au point des méthodologies spécifiques de collecte des données primaires et d'analyse des sous-secteurs des industries culturelles, qui ne sont pas faciles à identifier à l'aide des codes CITI (par exemple, l'artisanat, le design et le multimédia). La priorité absolue est donc d'établir les moyens de collecter des données dans les pays en développement et en transition et de renforcer les activités en cours afin de réunir des données fiables et comparables au niveau international. Ces efforts doivent être encouragés et menés en coopération avec les bureaux des statistiques nationales, la Commission nationale de l'UNESCO dans chaque pays, l'ISU et d'autres organisations internationales qui traitent de ces questions. Il est aussi nécessaire de mettre en place une approche pragmatique pour mesurer la contribution économique des industries culturelles, à élargir à tous les États membres de l'UNESCO. Pendant ce processus, une attention particulière devra être accordée au programme de renforcement des capacités de l'ISU sur les statistiques culturelles et à l'assistance technique en la matière.

Bien que l'incohérence des termes conceptuels puisse vraiment être une difficulté pour mesurer la contribution économique des industries culturelles, le manque de données clés est le principal problème dans les pays en développement (Van der Pol, 2008 ; PUND 2008). Des outils de mesure et un cadre d'indicateurs politiques doivent être établis dans ces pays, outre l'application systématique de mesures politiques consacrées à l'enregistrement des entreprises et organismes des industries culturelles. Mais dans les pays les plus pauvres, les industries culturelles font partie de l'économie informelle. Il est donc difficile d'avoir une idée précise de leur poids économique. Lorsque le secteur informel domine dans les industries culturelles, il sera essentiel de collecter des statistiques au moyen d'enquêtes. Le soutien de l'ISU sera important pour cette activité, à la fois en fournissant une assistance technique pour le développement d'enquêtes et au renforcement des capacités dans les États membres de l'ISU pour collecter des données statistiques par des enquêtes et appliquer différentes techniques d'analyse pour mesurer la contribution économique des industries culturelles.

5.3 Vers des normes internationales de mesure de la contribution économique des industries culturelles

L'examen des études sur plusieurs régions montre que la qualité, la validité et la fiabilité de ces études sont variables. Dans la plupart des cas, elles ont été commanditées par des institutions universitaires et des organismes non gouvernementaux, gage d'un certain niveau de qualité et d'objectivité de l'analyse. Mais il existe aussi des études (en particulier les études d'impact économique aux États-Unis) « généralement commanditées par des institutions publiques en faveur des arts et qui risquent donc de paraître non objectives et d'être facilement écartées » (Everitt, 2009 :320). Dans la plupart des pays, ces recherches ont été une première tentative de collecte de données systématiques sur les industries culturelles.

L'ensemble des définitions et concepts issus des discussions sur le paradigme de l'économie créative est guidé par le principe pragmatique qui consiste à fournir des outils politiques utiles favorisant une intervention efficace. Ils tendent ainsi à être normatifs, parfois stratégiques, mais rarement descriptifs et exhaustifs. Les concepts utilisés dans ces études sont très différents (secteur culturel, industries créatives, industries culturelles, industries du droit d'auteur etc.), selon les critères de classification et la structure de la chaîne de valeur (par exemple, la culturalité, la créativité, le droit d'auteur, l'expérience etc.). Les analyses complètes des études économiques réalisées dans ce rapport au sujet des concepts des industries créatives et culturelles comportent les caractéristiques générales suivantes :

- la ressource de base est le « capital humain » : les personnes et leur intellect, leur créativité, leur inspiration, leurs talents et leurs compétences ;
- la valeur économique provient d'une inspiration individuelle et surtout de la créativité basée sur la culture ;
- la créativité (parfois fondée sur la culture), au sens le plus large du terme, est considérée comme un facteur de produit ;
- la protection de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur est un facteur clé dans la réalisation de la valeur économique ;
- l'identification des domaines des industries créatives ou culturelles est avant tout de nature statistique/économique et se base sur une approche fondée sur le produit (à l'aide de la classification des produits), sur les industries (à l'aide de la classification industrielle type) et sur l'emploi (à l'aide de la Classification internationale type des professions) ;
- le regroupement des industries culturelles et créatives se base avant tout sur le modèle de la chaîne de valeur qui sépare l'ensemble de la chaîne des valeurs en activités économiques liées à : la création de contenus, la reproduction, la distribution et l'exposition/la consommation voire parfois l'offre de produits, d'équipements ou de soutien logistique ;
- la définition des industries culturelles de manière traditionnelle comme les activités orientées vers la reproduction et la distribution de masse de biens culturels alors que l'expression industries créatives utilise la créativité comme critère principal pour les domaines de la classification qui produisent des produits culturels dont la fonction « utilitaire » principale est intégrée à leur fonction esthétique ; et
- dans certains cas, les industries culturelles sont considérées comme des parties du secteur créatif ou des industries créatives alors que dans d'autres la démarcation est claire entre les industries culturelles et créatives (par exemple, dans l'UE).

L'un des problèmes méthodologiques courants est le fait que ces études cherchent à présenter la mesure de la contribution économique des industries culturelles de manière très compréhensible et utilisent donc des indicateurs économiques généraux comme la valeur de la production (PIB, VAB ou VA), l'emploi et la base d'entreprises dans les industries culturelles (nombre d'entreprises). Plusieurs pays ont mis en place des comptes satellites culturels (CSC), notamment la Finlande, l'Espagne et certains pays d'Amérique du Sud (par exemple, le MERCOSUR). Le Canada travaille en ce moment sur un projet de CSC. L'élaboration des CSC au niveau européen est discutée au sein d'Eurostat depuis 2000 dans le rapport final du projet du Groupe de travail sur les statistiques culturelles (Eurostat, 2000). Plus tard, le rapport du groupe ESSnet-Culture d'Eurostat comportait des recommandations sur la mise en place d'un Groupe de travail dont la mission consisterait à identifier les exigences nécessaires pour développer des comptes satellites culturels en Europe et définir des normes (ESSnet-Culture, 2011:115).

À l'heure actuelle, les statistiques sur les industries culturelles n'ont pas été harmonisées de manière systématique et il n'y a pas de méthodologie statistique unique. Dans ces circonstances, les méthodologies de mesure de la contribution économique des industries culturelles ne peuvent être comprises et interprétées que dans leur contexte local, régional ou national spécifique. Mais, malgré de nombreuses difficultés méthodologiques, l'utilisation d'une analyse des sous-marchés et sous-secteurs pour mesurer la contribution économique du secteur culturel peut permettre de mieux comprendre l'offre, la demande, les schémas de consommation et les autres facteurs qui influencent le développement des industries culturelles. Par exemple, la croissance dynamique des industries culturelles au niveau économique a souvent été démontrée. Par ailleurs, la comparaison des différentes approches de mesure confirme l'idée selon laquelle la culture a une dimension économique importante et peut donc jouer un rôle non négligeable dans le développement.

Les mesures générales décrites dans ces études peuvent constituer un moyen puissant d'analyse des forces motrices dans certains domaines des industries culturelles et de leur contribution à la croissance économique dans les contextes nationaux. Elles ne peuvent cependant pas être acceptées comme indicateurs cohérents permettant de dresser un tableau global du développement des industries culturelles. L'analyse du présent rapport souligne la nécessité d'établir une méthodologie de collecte et d'analyse de données fiables et comparables sur les industries culturelles, ce que les études cartographiques font rarement. Les pays ayant de plus en plus tendance à mesurer la contribution économique des industries culturelles et à déployer des efforts pour créer une base solide d'analyse comparative, il sera impératif à l'avenir de développer, tester et mettre en application un manuel de l'UNESCO sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles. Ce manuel pourrait servir d'outil pour aider les États membres à comprendre les techniques méthodologiques et préparer des études cohérentes et pertinentes pouvant être comparées à l'international. Cette tâche passe par plusieurs étapes : la première consistera à développer des instructions cohérentes sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles, ainsi que des suggestions de nouvelles solutions face aux problèmes et limitations méthodologiques existants. La seconde étape sera consacrée au pilotage d'instructions méthodologiques dans certains pays afin de déterminer si les concepts, outils et techniques proposés sont appropriés pour les différents États membres et de produire des études de cas nationales sur la base du manuel de l'UNESCO. Enfin, la dernière étape inclura l'amélioration des instructions, leur finalisation et la publication du manuel avec des études de cas nationales sur la mesure de la contribution économique des industries culturelles.

Dans le cadre de l'identification et du développement de mesures de la contribution économique des industries culturelles, l'accent doit être mis sur des mesures concrètes afin de former une base pour la formulation et la mise en œuvre d'une politique culturelle et économique pertinente. Notre analyse affirme que des méthodologies et des techniques de calcul différentes seront nécessaires pour

évaluer l'importance des composants basés sur la culture dans les activités partiellement culturelles. Il s'agit d'un point important parce qu'il est bien plus facile d'harmoniser les industries culturelles fondamentales que celles dont le contenu culturel n'est que partiel au niveau de la distribution ou des services complémentaires. À cet égard, l'hétérogénéité des industries culturelles et la composition très complexe des sous-secteurs rendent nécessaire un cadre conceptuel commun pour mesurer leur contribution économique. Par ailleurs, les définitions traditionnelles et de travail et les approches de mesure de la contribution économique des industries culturelles doivent être harmonisées, y compris les définitions utilisées dans les termes descriptifs et la classification. Si le travail d'harmonisation a commencé avec le CSC 2009 de l'UNESCO, d'autres efforts seront nécessaires à l'avenir pour garantir la mise en œuvre du cadre des statistiques culturelles dans les États membres et adapter les statistiques culturelles aux nouvelles normes de classification.

L'une des façons de créer des mesures de référence internationales à ce stade consiste à utiliser certaines des mesures très compréhensibles présentées dans le Tableau 15. À différents niveaux analytiques, elles peuvent satisfaire les impératifs de mesure de la contribution économique des industries culturelles à la fois dans les pays développés et en développement. Il est impossible d'atteindre un niveau analytique élevé dans les pays qui n'ont pas de statistiques de base sur les industries culturelles et lorsque l'exercice de mesure et d'analyse ne peut se baser que sur des résultats d'enquêtes. Un certain nombre d'indicateurs liés au poids économique, comme la part de marché, le chiffre d'affaires, le bénéfice et d'autres indicateurs économiques des industries culturelles permettent de faire des calculs sur la base des statistiques nationales et des statistiques structurelles sur les entreprises (par exemple, à partir de rapports financiers) et de les convertir en valeur réelle à l'aide de différents indices des prix. En raison de la forte corrélation entre la valeur ajoutée et le chiffre d'affaires ou le bénéfice, ces indicateurs peuvent servir d'indicateurs indirects et de mesures de substitution du poids économique et de la contribution de certains sous-secteurs des industries culturelles. Il est aussi possible d'évaluer la contribution économique non commercialisable des industries culturelles en utilisant les dépenses comme indicateur indirect de la valeur du marché. Il est évident que si chaque mesure est analysée, certaines limitations seront manifestes. Mais la mesure de la contribution économique des industries culturelles doit commencer par des mesures économiques et à un niveau général des données larges ainsi qu'un certain niveau de flexibilité.

La principale limitation opérationnelle s'explique par les différents niveaux de regroupement des activités économiques dans les registres économiques pour certaines activités (par exemple, le design), un niveau de précision insuffisant de classification CIT dans certains pays (par exemple, pour l'artisanat, le multimédia) ou des statistiques insuffisantes pour l'emploi culturel (statistiques de classification des professions manquantes ou disponibles à un niveau élevé de regroupement uniquement).

Tableau 15. Modèle de base de mesure de la contribution économique des industries culturelles

Indicateur	Mesure	Description	Pertinence, analyse et interprétation des politiques
Valeur Ajoutée Brute	VAB/PIB des IC ou sous-secteurs	VAB/PIB des IC ou sous-secteurs en termes absolus (et par habitant)	Peut servir à mesurer la valeur économique et le niveau d'activité dans les IC, l'importance des IC dans la création d'agrégats macroéconomiques, à identifier le type de relations entre les IC et l'économie en général, un modèle de développement des IC (par exemple, le modèle de croissance, le modèle social etc.) et le changement structurel de l'économie en faveur d'une économie créative.
	VAB/PIB des IC ou sous-secteurs en termes relatifs	Part de la valeur ajoutée/du PIB des IC sur la VAB/le PIB de l'économie totale (%)	
	Répartition de la VAB/du PIB par sous-secteur	Part des sous-secteurs des IC sur la totalité de la VAB/du PIB en termes absolus et relatifs	
Chiffre d'affaires	Chiffre d'affaires des IC ou sous-secteurs	Chiffre d'affaires des IC ou sous-secteurs en termes absolus (et par entreprise)	Peut servir d'indication sur la valeur économique et le niveau d'activité dans les IC, d'indication sur l'environnement des IC, la pénétration du marché des IC, la force économique des IC et l'évaluation de la contribution économique des IC au développement.
	Chiffre d'affaires des IC en termes relatifs	Part du chiffre d'affaires des IC sur le chiffre d'affaires de l'ensemble de l'économie	
	Répartition du chiffre d'affaires par sous-secteur des IC	Part des sous-secteurs des IC sur le chiffre d'affaires total dans les IC en termes absolus et relatifs	
Emploi	Contribution de l'emploi dans les IC sur l'emploi total	Part des employés des IC sur l'emploi total (%)	Peut servir à mesurer l'importance de l'emploi culturel par rapport à l'emploi global, le potentiel de création d'emploi, etc.
	Répartition de l'emploi dans les sous-secteurs des IC	Part de l'emploi dans les sous-secteurs des IC sur l'emploi total dans les IC en termes absolus et relatifs	
	Volume et part du travail indépendant	Nombre de travailleurs indépendants dans les IC/part du travail indépendant sur la totalité du travail indépendant dans l'économie	
	Productivité du travail dans les IC	VAB par employé dans les IC	
Activité économique	Stock d'entreprises	Nombre d'entreprises par taille dans les industries créatives	Peut servir d'indication sur la diversité culturelle et le niveau de l'offre de biens et services culturels ; les indicateurs de création et de mortalité peuvent servir à mesurer les perturbations dans le cycle de vie des entreprises, la maturité des sous-secteurs, à modéliser les programmes en faveur des IC ; comme indicateur de la structure, la concentration ou la diversification des entreprises ; et pour analyser les similarités et les différences entre les IC et le reste de l'économie, etc.
	Répartition des entreprises par sous-secteur	Nombre d'entreprises par taille dans les sous-secteurs des industries créatives	
	Créations d'entreprises	Nombre de nouvelles entreprises dans les IC pour 10 000 personnes	
	Mortalité des entreprises	Nombre d'entreprises fermées dans les IC pour 10 000 personnes	
	Répartition des créations d'entreprises par sous-secteur	Nombre de nouvelles entreprises dans les sous-secteurs des IC pour 10 000 personnes	
	Répartition de la mortalité des entreprises	Nombre d'entreprises fermées dans les sous-secteurs des IC pour 10 000 personnes	

Puisque les mesures présentées dans le Tableau 15 sont regroupées en différents ensembles, elles peuvent être testées comme sous-indicateurs afin de construire un indice de développement des industries culturelles (IDIC) à l'avenir. L'IDIC peut être construit comme un indice composite : une combinaison d'indices simples pouvant servir à mesurer les progrès des pays en matière de politiques d'industries culturelles et de stratégies de développement économique et l'impact positif ou négatif de ces initiatives stratégiques sur le développement des industries culturelles. La première étape de l'élaboration d'un IDIC consisterait à établir sa base théorique (sous-indicateurs, corrélation entre les sous-indicateurs et les dimensions économique et politique, à mesurer etc.). Il faudrait ensuite tester tous les sous-composants de l'indice sur un échantillon de pays pour savoir si les différents composants sont adaptés aux contextes pratiques de plusieurs pays. Les indices peuvent être construits de deux façons : comme une simple moyenne arithmétique des scores des sous-composants de l'indice ou comme une normalisation de la valeur des variables/indicateurs, à poids égal et en faisant une moyenne afin d'obtenir un score pour l'ensemble de l'indice ; ou au moyen d'un classement.

Plusieurs variables peuvent être regroupées et utilisées pour construire un indice de développement des industries culturelles : le premier regroupement de l'IDIC devrait contenir des informations de base sur la dimension économique des industries culturelles, fréquemment présentées par les pays (nombre d'entreprises, répartition des entreprises par taille, nombre de travailleurs indépendants etc.) ; le second comprendrait des informations sur l'activité économique des industries culturelles (VAB/VA, chiffre d'affaires, bénéfice etc.) et le troisième des informations sur l'emploi (nombre d'employés, de travailleurs indépendants, salaire moyen etc.). La modalité de base d'un IDIC peut avoir différentes composantes selon ses objectifs analytiques. L'un des inconvénients de la méthode de l'indice est qu'un indice agrégé ne permet pas de voir l'importance relative de ses différentes composantes. Avec une harmonisation au niveau international, il est très difficile de comprendre pourquoi les indices nationaux changent au fil du temps sans l'analyse structurelle des industries et politiques culturelles. Ainsi, un IDIC peut servir comme mesure supplémentaire pour évaluer la contribution économique des industries culturelles et leur développement. Il peut toutefois être un bon instrument car il peut être comparable à différents moments et endroits, même à l'international, et construit à l'aide des données disponibles et adapté aux contextes locaux de façon à influencer les actions politiques.

La principale raison de la mesure de la contribution économique des industries culturelles est qu'il ne devrait pas y avoir uniquement une évaluation a posteriori de l'économie des politiques culturelles ou économiques, mais aussi une estimation a priori du potentiel de développement des industries culturelles. Dès lors, avant de mesurer la contribution économique des industries culturelles au niveau international, cet effort doit commencer par une mesure simple et basique, de nature modulaire, afin que les pays puissent estimer le potentiel de développement de leurs industries culturelles à un niveau et un moment donnés conformes à leurs capacités et intérêts actuels.

À l'avenir, il sera nécessaire de mener des recherches empiriques et des études approfondies dans ce domaine, mais aussi de travailler sur le modèle économétrique d'évaluation et d'estimation de la contribution économique des industries culturelles au niveau transfrontalier. Un modèle théorique doit aussi être utilisé pour l'évaluation a priori des effets possibles des industries culturelles sur le développement et également l'évaluation (quantification) des implications des mesures des politiques culturelles et économiques en la matière.

Références

- Adorno, T. et M. Horkheimer (1989). *Dijalektika prosvetiteljstva: filozofijski fragmenti*. Filip Višnjić. Beograd.
- American for the Arts (2007). *Arts & Economic Prosperity III: The Economic Impact of Non-profits Arts and Culture Organizations and Their Audiences*. New York: American for the Arts. Consulté en juin 2011.
http://www.artsusa.org/pdf/information_services/research/services/economic_impact/aepiii/national_report.pdf
- American for the Arts (2010). *Creative industries: Business & Employment in the Arts*. New York: American for the Arts. Consulté en juin 2011.
http://www.artsusa.org/pdf/get_involved/advocacy/research/2012/creativeindustries_12.pdf
- Andresen, V. K et M. Lorenzen (2005). *The Geography of the Danish Creative Class: A Mapping and Analysis*, Creative Industries Research. Copenhagen: Copenhagen Business School. Consulté en juin 2011.
<http://www.kreativeklasse.dk/index.php?id=75>
- Assemblée générale des Nations Unies (2010a). *Tenir les promesses : unis pour atteindre les objectifs du Millénaire pour le développement.. A/65/L.1*. New York: UN.
- Assemblée générale des Nations Unies (2010b). *Projet de résolution : Culture et développement. A/C.2/65/L.50*. New York: UN.
- Australian Bureau of Statistics (ABS) (2001). *Measuring wellbeing: Frameworks for Australian Social Statistics*. Canberra: Australian Bureau of Statistics. Consulté en juin 2011.
<http://www.abs.gov.au/ausstats/abs@.nsf/Latestproducts/4160.0Contents12001?opendocument&tabname=Summary&prodno=4160.0&issue=2001&num=&view=>
- Australian Bureau for Statistics (ABS) (2011). *Multipliers for cultural related industries*, Canberra: ABS/ Australian Bureau for Statistics, Canberra. Consulté en juin 2011.
http://www.culturaldata.gov.au/publications/statistics_working_group/other/multipliers_for_culture-related_industries
- Australian Copyright Council and Centre for Copyright Studies (2001). *The Economic Contribution of Australia's Copyright Industries*. Australia: Australia Copyright Council. Consulté en juin 2011.
<http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/images/11882679184c97f63b04f1e.pdf>
- Austrian Federal Economic Chamber (2009). *The Third Austrian Report on Creative Industries*. Vienna: Austrian Federal Economic Chamber. Consulté en juin 2011.
http://www.creativwirtschaft.at/document/KWB_Kurzfassung_EN_web.pdf
- Austrian Federal Economic Chamber (2010). *The Fourth Austrian Report on Creative Industries*. Vienna: Austrian Federal Economic Chamber. Consulté en juin 2011.
<http://www.evolve.or.at/upload/KWB-kurz-englisch-web.pdf>
- Austrian Institute for SMS et IKM (2003). *The First report on Creative industries in Austria*. Vienna: Austrian Institute for SMS and IKM.
- Austrian Institute for SMS et IKM (2006). *The Second Austrian Report on Creative Industries*. Vienna: Austrian Institute for SME and IKM. Consulté en juin 2011.
http://www.creativwirtschaft.at/document/cwb2_6_summary_en_v3_1_.pdf
- Bakhshi, H., E. McVittie et J. Simmie (2008). *Creating Innovation. Do the creative industries support innovation in the wider economy?* London: NESTA. Consulté en juin 2011.
<http://www.nesta.org.uk/library/documents/Report%20-%20Creative%20Innovation%20v5.pdf>

- Banque mondiale (2003). *Urban Development Needs Creativity: How Creative Industries Affect Urban Areas*. Development Outreach. Washington, DC. Consulté en mai 2008.
<http://www1.worldbank.org/devoutreach/nov03/article.asp?id=221>
- Baumol, W. et W. Bowen (1965). « On Performing Arts: Anatomy of their Economic Problems », *American Economic Review*. Vol. 55 (1/2): 495-502.
- Bianchini, F. (1987). « GLC-RIP: Cultural policies in London 1981-1986 », *New Formations*, No. 1: 113-117.
- BICEPS (2007). *Latvijas radošo industriju apstrakts*. Riga: Baltic International Centre for Economic Policy studies (BICEPS).
- Bille, T. et G. Schulze (2006). « Culture in urban and regional development » dans : V. Ginsburgh and D. Throsby (ed). *Handbook of the Economics of Art and Culture*, Vol. 1, 1052-1099. Amsterdam: Elsevier.
- BIMSTEC (2006). *The first Ministerial Meeting on culture: Cultural clusters - A strategy for Poverty reduction and community revitalization*, Paro, Bhutan, 22-26 May, 2006.
www.bimstec.org
- Bishop, P. et S. Brand. (2003). The Efficiency of Museums: A Stochastic Frontier Production Function Approach, *Applied Economics*, 35 (17): 1853-1858.
- Boey-Kit, C. et Mun Kah, L. (2005). *The Economic Contribution of Singapore Copyright Activities*. Singapore: IP Academy. Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/isipd_05/isipd_05_www_103997.pdf
- Boix, R. et al (2010). *The geography of creative industries in Europe: Comparing France, Great Britain, Italy and Spain*, 50th Anniversary European Congress of The Regional Science Association International, Sustainable Regional Growth and Development in the Creative Knowledge Economy, 19-23 August, 2010, Jonkoping, Sweden. Consulté en juin 2011.
<http://www.uv.es/raboixdo/references/2010/10007.pdf>
- BOP Consulting (2010). *Mapping the creative industries: a toolkit*, Creative and cultural Economy series/2. London: British Council.
- Boschma, R et M. Fritsch (2007). *Creative Class and Regional Growth-Empirical Evidence from Eight European Countries*, Jena Economic Research Papers 2007-066. Consulté en juin 2011. http://zs.thulb.uni-jena.de/servlets/MCRFileNodeServlet/jportal_derivate_00049842/wp_2007_066.pdf
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgment of taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Boyle, S. (2006). The Development of a Production Function for Symphony Orchestra Activity, *14th International Conference on Cultural Economics*. Vienna: 6-9 July. Consulté en juin 2011.
http://www.fokus.or.at/fileadmin/fokus/user/downloads/acei_paper/Boyle.doc
- British Council (2007). *Mapping creative industries in Albania*. Tirana: The British Council.
- British Council (2008). *Gauteng Creative Industries: An Analysis*. Consulté en juin 2011.
<http://www.britishcouncil.org/files/Low%20resolution%20pdfs/Methodology%20with%20all%20sectors/Methodology%20low%20all%20sectors%20spreads.pdf>
- British Council (2009). *Creative industries mapping in the Republic of Macedonia*. Skopje : The British Council Macedonia et The Ministry of Culture of the Republic of Macedonia.

- British Council (2010). *Creative industries in Estonia, Latvia and Lithuania*. Consulté en juin 2011. http://creativecities.britishcouncil.org/knowledge-and-ideas-Bank/element/155/creative_industries_in_estonia_latvia_lithuania
- British Council (2011). *Creative industries in Estonia, Latvia and Lithuania*. Consulté en juin 2011. http://www.km.gov.lv/lv/doc/starprozares/radosa/Creative_Industries_2011.pdf
- British Design Innovation (2007). *The British Design Industry Valuation Survey*. Brighton: British Design Innovation.
- Casey, B et al. (1996). *Culture as Community? The Economics of the Arts and Built Heritage in the UK*. London: The Policy Study Institute.
- Caves, R. (2000). *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Cambridge: Harvard University Press.
- Centre for Cultural Policy Research (CCPR) (2003). *Baseline Study on Hong-Kong Creative Industries*. Hong Kong: University of Hong Kong. <http://www.cpu.gov.hk>
- Centre for Cultural Policy Research (CCPR) (2005). *Study on Creativity Index*. Centre for Cultural Policy Research. Hong Kong: University of Hong Kong. <http://www.cpu.gov.hk>
- Centre for International Economics (2009). *Creative Industries Economic Analysis*. Canberra: Centre for International Economics. Consulté en juin 2011. http://www.enterpriseconnect.gov.au/who/creative/Documents/Economic%20Analysis_Creative%20Industries.pdf
- Chambre de commerce du Montréal métropolitain (2009). *La culture à Montréal : impacts économiques et financement privé*. Montréal: Chambre de commerce du Montréal métropolitain. Consulté en juin 2011. http://www.ccmq.ca/documents/publications/etudes/CCMM_Culture_fr.pdf
- Chartrand, H. (1984). An Economic Impact Assessment of the Fine Arts Presented to: Third International Conference on Cultural Economics & Planning, Akron, Ohio (April). Consulté en mai 2008. <http://www.compilerpress.ca/Cultural%20Economics/Works/Econ%20Impact%20Ass%201984.htm>
- Cherbo, J. M., et M.J.Wyszomirski (2000). « Mapping the public life of the arts in America » dans : J.M. Cherbo et M.J. Wyszomirski (ed.), *The Public Life of the Arts in America*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Cinti, T. (2008). « Cultural clusters and districts: The state of arts », dans L. Lazzeretti et P. Cooke (ed). *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*. Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing.
- Clifton, N. (2008). « The “creative class” in the UK: An initial analysis ». *Geografiska Annaler*. B90(1):63-82.
- Comité économique et social européen (2004). Avis du Comité économique et social européen sur « Les industries culturelles en Europe ». *Journal officiel de l'Union européenne*. C 108/68.
- Commission européenne (2005). *Future of Creative Industries-Implications for Research Policy*. Brussels: Directorate-General for Research.
- Commission européenne (2007). *Communication Agenda européen de la culture à l'ère de la mondialisation*. COM(2007)242. Bruxelles. Commission européenne. Consulté en juin 2011. http://europa.eu/legislation_summaries/culture/l29019_fr.htm

Commission européenne (2008). *Future Evolution of the Creative Content Industries - Three Discussion Papers*. Brussels: European Commission.

Commission européenne (2010). « Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives ». Livre vert, COM(2010) 183/3. Bruxelles : Commission européenne. Consulté en juin 2011.
http://ec.europa.eu/culture/documents/greenpaper_creative_industries_fr.pdf

Commission européenne (2012). Avis du Comité économique et social européen sur la « Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil établissant le programme “Europe créative” ». Journal officiel de l’Union européenne. (2012/C 181/07). C181/35.

Commission européenne, OCDE, ONU, Banque mondiale et le Fonds monétaire international (2009). *Système de comptabilité nationale 2008*. New York: Commission européenne, OCDE, ONU, Banque mondiale et le Fonds monétaire international.

Conference Board of Canada (2008). *Valuing Culture: Measuring and Understanding Canada’s Creative Economy*. Ottawa: The Conference Board of Canada.

Conseil de l’Europe (1998). *La culture au coeur - Contribution au débat sur la culture et le développement en Europe*. Strasbourg: Council of Europe.

Conseil des ressources humaines du secteur culturel (2010). *Étude sur les RH 2010 : Information sur le marché du travail du secteur culturel canadien*. Ottawa: Conseil des ressources humaines du secteur culturel. Consulté en juin 2011. http://www.culturalhrc.ca/research/HRStudy2010/pdf/CHRC_LMI_Report_2010-en.pdf

Convenio Andres Bello (2009). *Cuentas satélites de cultura en Latinoamérica. Consolidación de un manual metodológico para la implementación*. Bogota: Convenio Andrés Bello. Consulté en juin 2011.
<http://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/completo-dic-162.pdf>

Copenhagen Business School (2005). *The Danish Fashion Industries Annual Mapping*. Copenhagen: Copenhagen Business School.

Copenhagen Business School (2005a). *The Danish Film Industries Annual Mapping*. Copenhagen: Copenhagen Business School.

Copenhagen Business School (2005b). *The Danish Recorded Music Industry Annual Mapping*. Copenhagen: Copenhagen Business School.

Copenhagen Business School (2005c). *The Danish design industry Annual Mapping*, Copenhagen Business School, Copenhagen

Copenhagen Business School (2005d). *The Danish Computer Game Annual Mapping*. Copenhagen: Copenhagen Business School.

Cox, G. (2005). *Cox Review of Creativity in Business: Building on the UK’s Strengths*. London: HM Treasury.

Creative Economy Working Group (2012). *Report on Malta’s Creative Economy and Draft National Strategy for the Cultural and Creative Industries*. Creative Economy Working Group, Ministry of Finance, the Economy and Investment & Ministry of Tourism, Culture and the Environment. Consulté en août 2012.
<http://www.creativemalta.gov.mt>

Culture, arts and jobs (CAJ) (2007). *The Creative Industries in South Africa*. Creative Industries Sectors Report, prepared for the Department for Labour South Africa. Consulté en juin 2011.
http://www.labour.gov.za/downloads/documents/research-documents/Creative%20Industries_DoL_Report.pdf

- Cultural Policy Centre (2004). *Lasting Effects: Assessing the Future of Economic Impact Analysis Conference*. 12-14 May 2004, Cultural Policy Centre, University of Chicago. Consulté en juin 2011. <http://culturalpolicy.uchicago.edu>
- Cunningham, S. (2002). « From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy Implications ». *Media International Australia*, 102: 57-67.
- Cwi, D. et C. Lyall (1977). *Economic Impact of Arts and Cultural Institutions: A Model for Assessment and a Case Study in Baltimore*. Research Report 6, NEA, Washington.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) (2009). *Cuenta Satélite de Cultura Serie 2000-2007*. Boletín de Prensa, DANE 55, Bogota. Consulté en juin 2011. http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/sateli_cultura/2000_2007/Boletin_2000_2007_CSC.pdf
- Department of Arts, Culture, Science and Technology (DACST)(1998). *Cultural Industries Growth Strategy: The South African Film and Television Industry Report*. Department of Arts, Culture, Science and Technology of South Africa. Consulté en juin 2011. <http://www.info.gov.za/view/DownloadFileAction?id=70492>
- Department of Arts, Culture, Science and Technology (DACST) (1998a). *Cultural Industries Growth Strategy: The South African Craft Industry*. Department of Arts, Culture, Science and Technology of South Africa. Consulté en juin 2011. <http://www.info.gov.za/view/DownloadFileAction?id=70487>
- Department of Arts, Culture, Science and Technology (DACST) (1998b). *Cultural Industries Growth Strategy: The South African Music Industry*. Department of Arts, Culture, Science and Technology of South Africa. Consulté en juin 2011. <http://www.info.gov.za/view/DownloadFileAction?id=70494>
- Department of Arts, Culture, Science and Technology (DACST)(1998c). *Cultural Industries Growth Strategy: The South African Publishing Industry*. Department of Arts, Culture, Science and Technology of South Africa. Consulté en juin 2011. <http://www.info.gov.za/view/DownloadFileAction?id=70498>
- Department of Arts, Culture, Science and Technology (DACST)(2008). *The Creative Industries in South Africa*. Department of Arts, Culture, Science and Technology of South Africa. Consulté en juin 2011. https://www.labour.gov.za/downloads/documents/research-documents/Creative%20Industries_DoL_Report.pdf
- Department of Communications and the Arts (DCA) (1994). *Creative Nation: Commonwealth Cultural Policy*. Department of Communications and the Arts . Consulté en juin 2011. <http://www.nla.gov.au/creative.nation/contents.html>
- Department of Communications Information Technology and the Arts (DCITA) and National Office for the Information Economy (2002). *Creative Industries Cluster Study*. Australia: Department of Communications Information Technology and the Arts & NOIE.
- Department of Communications Information Technology and the Arts (DCITA) (2003). *The Measurement of Creative Digital Content*. Australia: Department of Communications Information Technology and the Arts & Pattinson Consulting. Consulté en juin 2011. http://www.archive.dcita.gov.au/_data/assets/pdf_file/0018/21708/measuring_digital_content.pdf
- Department of Culture, Media and Sport (DCMS) (1998). *The Creative Industries Mapping Document*. London: Department of Culture, Media and Sport.
- Department of Culture, Media and Sport (DCMS) (2001). *The Creative Industries Mapping Document*. London: Department of Culture, Media and Sport.

Department of Culture, Media and Sport (DCMS) (2007). *The Creative Economy Programme: A Summary of Project Commissioned in 2006/07*, Department of Culture, Media and Sport, London

Department of Culture, Media and Sport (DCMS) (2008). *Creative Britain: New Talents for the NEW Economy*. London: Department of Culture, Media and Sport.

Department for Culture, Media and Sport (DCMS) et Department for Environment, Transport and Regions (DETR) (2000). *The Report of the Regional Issues Working Group: Creative Industries: The regional Dimension*. London: DCMS-Department for Culture, Media and Sport and DETR-Department for Environment, Transport and Region.

De Voldere, I. et al. (2006). *The Creative Economy: Challenges and Opportunities for the DC-regions*. Flanders: DC Knowledge.

Denmark Government (2003). *Denmark in the Culture and Experience Economy: 5 new steps*. Denmark Government. Consulté en juin 2011.
http://www.culturalplanning-oresund.net/PDF_activities/experience_economy.pdf

EAS Enterprise Estonia (2009). *Surveying and Mapping of the Creative Industries in Estonia*. Tallinn: EAS Enterprise Estonia.

ECORYS (2009). *Analiza potrzebi rozwoju przemysłów kreatywnych*. Warsaw: ECORYS. Consulté en juin 2011.
<http://www.mg.gov.pl/files/upload/10147/Analiza%20potrzeb%20i%20rozwoju%20przemyslow%20kreatywnych.pdf>

ESS Net Culture (2011). *Project ESS Net Culture - Final Report draft*. Manuscript completed on 13 October 2011, ESS Net Culture. Consulté en juin 2011.
https://kule.kul.ee/avalik/311011_CAC_ettekanded/statistika_raport.pdf

Ellmeier A. (2003). « Cultural Entrepreneurialism: On the Changing Relationship Between the Arts, Culture and Employment ». *The International Journal of Cultural Policy*, Vol. 9 (1).

Estonian Institute of Economic Research (2005). *Mapping and Analysis of Estonian Creative Industries*. Tallinn: Estonian Institute of Economic Research.

Eurostat (2004). *Task Force on Cultural Expenditure and Financing Culture - Final Report*. ESTAT/D5/2004-CULT-03-FIN.01-EN. Luxembourg: Eurostat.

Evans, G. (2001). *Cultural Planning an Urban Renaissance?* London: Rutledge.

Everitt, S. (2009). « Arts and Economic Prosperity III: A review ». *Cultural Trends*, Vol 18, No. 4: 315-321.

Experian (2007). « How linked are the UK's creative industries to the wider economy?: An input-output analysis ». Experian working paper for NESTA, London.

Fesel, B. et M. Soendermann (2007). *Cultural and Creative Industries in Germany*. Bonn: German Commission for UNESCO. Consulté en août 2011.
http://www.unesco.de/fileadmin/medien/Dokumente/Bibliothek/culture_and_creative_industries.pdf

Finish Copyright Society (2010). *The Economic Contribution of Copyrights-Based Industries in Finland, 2005-2008*. Finish Copyright Society & Finish Copyright Institute. Consulté en juin 2011.
<http://www.cupore.fi/documents/Economic-net.pdf>

Fleming, T. (2007). *A Creative Economy Green Paper for the Nordic Region*. Nordic Innovation Center. Consulté en juin 2011.

www.ec.europa.eu/culture/documents/dk_crea_economy_green_paper.pdf

Flew, T. (2002). « Beyond ad hocery: Defining Creative Industries ». *Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy*, The Second International Conference on Cultural Policy Research, Te Papa, Wellington, New Zealand, 23-26 January 2002. Consulté en juin 2011.

http://www.library.auckland.ac.nz/subject-guides/bus/execprog/docs/creative_industries.pdf

Flew, T. et S. Cunningham (2010). « Creative Industries After the First Decade of Debate ». *The Information Society*, 26(2): 1-11.

Florida R. et I. Tinagli (2004). *Europe in Creative Age*. London: DEMOS.

Florida, R. (2002). *The Rise of Creative Class*. New York: Basic Books.

Florida, R. (2004). *The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent*. New York: Basic Books.

Florida, R. (2005). *Cities and Creative Class*. New York: Rutledge.

French Ministry of Culture and Communication - DEP (2004). *Definition and Production of Harmonized Statistics on Culture in Europe, Batch 1: Cultural Employment*. Consulté en août 2008.

http://circa.europa.eu/Public/irc/dsis/culturestatistics/library?!=public/employment_2004pdf/ EN_1.0 &a=d

Frey, J. (1991). *The Economic Impact of the Arts in Nevada*. Department of Sociology and Centre for Survey Research. Las Vegas: University of Nevada.

Galloway, S. et S. Dunlop (2007). « A critique of definitions of the cultural and creative industries in public policy ». *International Journal of Cultural Policy*, 13 (1). pp. 17-31.

Gapinski, H, J. (1980). « The Production of Culture ». *Review of Economics and Statistics*, 62: 578-586.

Gapinski, H, J. (1984). « The Economics of Performing Shakespeare ». *The American Economic Review*. 74/3: 458-466.

García Gracia, M.I. et al. (2000). *La industria de la cultura y el ocio en España: Su aportación al PIB (1993-1997)*. Madrid: Fundación Autor.

García Gracia, M.I. et al. (2001a). *La evolución de la industria de la cultura y el ocio en España por Comunidades Autónomas (1993-1997)*. Madrid: Fundación Autor.

García Gracia, M.I. et al. (2001b). « La dimensión económica de la industria de la cultura y el ocio en España: Análisis nacional, regional y sectorial ». *Información Comercial Española. Revista de Economía*, 792, 42-60.

García Gracia, M.I. et al. (2003). *La dimensión sectorial de la industria de la cultura y el ocio en España (1993-1997)*, Colección Datautor. Madrid: Sociedad General de autores y editores/Fundación autor.

García Gracia, M.I. et al. (2007). *La dimensión económica de la industria de la cultura y el ocio en España (1997-2003)*. Madrid: McGraw-Hill.

García Gracia, M.I. et al. (2003). « The Economic Dimension of the Culture and Leisure Industry in Spain ». *Journal of Cultural Economics*, 27: 9-30.

- Garnham, N. (1987). « Concepts of Culture: Public Policy and Cultural Industries », dans: Ann Gray and Jim McGuigan (ed), *Studies in Culture: An Introductory Reader*.1997: 54-61, London: Arnold.
- Garnham, N. (2005). « From cultural to creative Industries: An analysis of the Implications of the creative industries: Approach to arts and media policy making in the UK ». *The International Journal of Cultural Policy*, Vol. 11 Number 1, 15-29.
- Gertler, M.S. et al. (2002). *Competing on Creativity: Placing Ontario's Cities in North American Context*. Munk Centre for International Studies. Toronto: University of Toronto.
<http://competeprosper.ca>
- Glaeser, E.(2003). « The New Economics of Urban and Regional Growth », dans : G. Clark, M. Feldmann, P.M. Gertler (ed.), *The Oxford Handbook of Economic Geography*. 83-89. Oxford: Oxford University Press.
- Guiette, A.,A. Schramme et K. Vandenbempt (2010). *Creatieve Industrieën in Vlaanderen anno 2010: een voorstudie*. Flanders: DC Knowledge. Consulté en juin 2011.
<http://www.flandersdc.be/blog/creatieve-industrie%CC%88n-in-vlaanderen-anno-2010-een-voorstudie>
- Hall, P. (2000). « Creative cities and economic development ». *Urban Studies*, Vol. 37 (4): 639-649.
- Hansen, H. K. (2007). *Technology, Talent and Tolerance - The Geography of the Creative Class in Sweden*. Lund University, Department of Social and Economic Geography. Consulté en juin 2011.
<http://www.keg.lu.se/html/getpublicationdoc.aspx?id=368>
- Heilbrun, J. et C. Gray (2004). *The Economics of Art and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hendon, W., J. Shanahan et A. Mc Donald (1980). *Economic Policy for the Arts*. Cambridge: Abt Books.
- Hendon, W. et J. Shanahan (1983). *Economics of Cultural Decision*. Cambridge: Abt Associates.
- Heng Munet et al. (2003). *Economic Contributions of Singapore's Creative Industries*. The Ministry of Trade and Industry. Consulté en juin 2011. http://app.mica.gov.sg/Data/0/PDF/6_MTI%20Creative%20Industries.pdf
- Hermann, C. (2005). *Neoliberalism in the European Union*. Thematic paper for Project Dynamics of National Employment Models (DYNAMO). Consulté en juin 2011.
<http://www.iaq.uni-due.de/aktuell/veroeff/2005/dynamo05.pdf>
- Herrera, C. (2002). « Cultural Capital and Its Impact on Development ». *ENCUENTORS*. IDB Cultural Centre, No. 43:1-13.
- Hervas-Olivier, J. et al. (2011). *The Importance of Creative Industries Agglomerations in Explaining the Wealth of European Regions*. DRUID 2011, Copenhagen Business School, 15-17 June 2011. Consulté en juin 2011.
http://druid8.sit.aau.dk/druid/acc_papers/3u3ov4ld8gx1uvxa4pgddevj5.pdf
- Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*. London: SAGE Publication Ltd.
- Hesmondhalgh, D et A. Pratt (2008). « Cultural Industries and cultural policy ». *International Journal for cultural policy*, 11(1):1-14.
- Higgs P., S. Cunningham et H. Bakhshi (2008). *Beyond the Creative Industries: Mapping the Creative Economy in the United Kingdom*. London: NESTA.
- Higgs, P. et S. Cunningham et J. Pagan (2007). *Australia's Creative Economy: Basic Evidence on Size, Growth, Income and Employment*. Technical Report, Faculty Research Office, CCI.

Higgs, P. et S. Cunningham (2008). « Creative Industries Mapping: Where have we come from and where are we going? ». *Creative Industries Journal*, Vol 1, No.1.

Higgs, P. et S. Cunningham (2007). « Australia's Creative Economy: Mapping Methodologies ». Brisbane: ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation (CCI). Consulté en juin 2011.
<http://eprints.qut.edu.au/archive/00006228/>

Holbrook, E. (1987). *The Economic Impact of the Arts on the City of Boston*. Boston: ARTS/Boston and the City of Boston Office of the Arts and Humanities.

Holz, K. (2007). *Creative Industries in Europe and Austria: Definition and Potential*. Consulté en juin 2011.
http://onlinefb.kmuforschung.ac.at/joomlaaa/images/stories/vortraege/2006/Creative_Industries.pdf

Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Global.

Huggins, R. et P. Thompson (2010). « *UK Competitiveness Index* ». Cardiff: Centre for International Competitiveness.

Hungarian Intellectual Property Office (2010). *Copyright-Based Industries in Hungary*. Budapest: Hungarian Intellectual Property Office.

Ingelhart, R. (2000). *Culture Matters: How Values Shape Human Progress*. New York: Basic Books.

Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de la Région d'Ile-de-France (2010). *Les industries créatives en Ile-de-France : Un nouveau regard sur la métropole*. Paris: Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de la Région d'Ile-de-France.

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) (2009). *La cuenta satélite de cultura (CSC)*. Republica Argentina, Instituto Nacional de Estadística y Censos. Consulté en juin 2011.

Instytut Badan Strukturalnych (IBS) (2010). *The Economic Importance of the Cultural Sector: An Introduction to the Analysis of the Problem*. Warsaw: IBS.

Inter-American Council for Integral Development (CIDI) (2004). *Culture as an Engine for Economic Growth, Employment and Development*. Study for the II Inter-American Meeting of Ministers and Highest Appropriate Authorities of Culture. Inter-American Council for Integral Development (CIDI). Consulté en juin 2011.
www.oas.org/udse/english/documentos/tema1estudio.doc

Jackson, M.R., F. Kabwasa-Green et J. Herranz (2006). *Cultural Vitality in Communities: Interpretation and Indicators*. Washington: The Urban Institute.

Japan Copyright Institute (2001). *Copyright White Paper Vol. 1*. Tokyo: Japan Copyright Institute.

Japan Copyright Institute (2005). *Copyright White Paper Vol. 2*. Tokyo: Japan Copyright Institute.

Japan Copyright Institute (2009). *Copyright White Paper Vol. 3*. Tokyo: Japan Copyright Institute.

Jensen, R. (1999). *The Dream Society: How the Coming Shift From Information to Imagination Will Transform Your Business*. McGraw-Hill Professional.

Jeretic, P., L. Heau et L. Cisse (2008). *L'Economie de la Culture au Mali*. FED-Fonds européen de développement pour le Mali.

Johnson, L. (2006). « Valuing the Arts: Theorizing and Realizing Cultural Capital in an Australian City ». *Geographical Research* 44 (3): 296-309.

Jovičić, S. et H. Mikić (2006). *Kreativne industrije u Srbiji-preporuke za razvoj kreativnih industrija*. Britanski savet, Beograd.

Jura Consultants (2008). *Economic Impact Methodologies for the Museums, Libraries and Archives Sector: What Works and What Doesn't*. MLA Council. Consulté en juin 2011.

<http://research.mla.gov.uk/evidence/documents/Economic%20Impact%20Methodologies%20June%202008%20Final%20Version.pdf>

KEA European Affairs (2006). *L'économie de la culture en Europe*. KEA European Affairs for European Commission. Brussels: Directorate-General for Education and Culture. Consulté en juin 2011.

<http://ec.europa.eu/culture>

KEA European Affairs (2009). *Impact de la culture sur la créativité*. KEA European Affairs for European Commission. Brussels: Directorate-General for Education and Culture.

Kenan Institute Asia (KIAAsia) (2009). *The Economic Contribution of Thailand's Creative Industries*. KIAAsia & Fiscal Policy Institute. Consulté en juin 2011.

http://www.theglobalipcenter.com/sites/default/files/reports/documents/Thailand_IP_report_2.pdf

Kozovska, K et P. Annoni (2010). *European Regional Competitiveness Index*. Luxemburg: European Commission.

Kulturdokumentation /Mediacult/Wifo (2004). *An Analysis of Economic Potential of the Creative Industries in Vienna*. Vienna: Kulturdokumentation/ Mediacult/ Wifo.

Kupke, V.(2006). « The Creative Paradigm: A Benchmark for Economic Growth ». *Pacific Rim Property Research Journal*, Vol 12 (2): 133-145.

Lahr, M. et al. (2008). *Economic Impacts of Planned School Construction Projects in New Jersey*. Rutgers: Edward J. Bloustein School of Planning and Public Policy. Consulté en juin 2011.

<http://www.edlawcenter.org/assets/files/pdfs/facilities/EconomicImpactSchoolConstruction.pdf>

Landry, C. (2000). *Creative City: Toolkit for Urban Planning*. London: Earthscan Publications Ltd.

Landry, C. et F. Bianchini (1995). *The Creative City*. London: Demos in association with Comedia.

Lanier, C. (1990). *The Impact of Non-for-Profit Arts Organization on the Economy of the City of Newark and the State of New Jersey*. Newark: Newark Arts Council.

Lash, S. et J. Urry (1994). *Economies of Signs and Space*. London: Sage.

Lazzeretti, L. (2008). « The cultural destructuralization model » dans L. Lazzeretti et P. Cooke (ed), *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*. Cheltenham and Northampton: Edward Edgar Publishing.

Lazzeretti, L. et al. (2008). « Do creative industries cluster? Mapping creative local production system in Italy and Spain ». *Industry and Innovation*, Vol. 15 (5): 549-567.

Lazzeretti, L. et al. (2009). « Why do creative industries cluster? An analysis of the determinants of clustering of creative industries ». Summer Conference 2009, Copenhagen Business School, Frederiksberg, 17-19 June 2009. Consulté en juin 2011. <http://www2.druid.dk/conferences/viewpaper.php?id=5746&cf=32>

LEG Eurostat (2000). *Cultural Statistics in the EU*. Eurostat Working Paper, Population and Social Conditions Series, 3/2000/E/No1.Brussels: Eurostat.

- Li, T. et R. Florida (2006). *Talent, Technological Innovation and Economic Growth in China*. Consulté en juin 2011.
http://www.rotman.utoronto.ca/userfiles/prosperity/File/Talent_Technological_Innovation_and_Economic_Growth_in_China.w.cover.website.pdf
- Listokin, D. et al. (2010). *Economic Impacts of Historic Preservation in Florida*. Florida Department of State. Consulté en juin 2011.
http://www.law.ufl.edu/pdf/academics/centers-clinics/centers/executive_summary_2010.pdf
- Madden, C. (2001). « Using “economic” impact studies in arts and cultural advocacy: A cautionary note ». *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, No. 98: 161-178.
- Markusen, A. (2006). « Urban development and the politics of a creative class: Evidence from a study of artists ». *Environment and Planning*, A38: 1921-1940.
- Markusen, A. et al. (2008). « Defining the Creative Economy: Industry and Occupational Approaches ». *Economic Development Quarterly*, Vol. 22, No. 1: 24-45.
- Matarasso, F. (1997). *Use or Ornament: The Social Impact of Participation in the Arts*. London: Comedia.
- Mellander, C. et R. Florida (2007). « The Creative Class or Human Capital? Explaining Regional Development in Sweden ». CESIS Paper No. 79. Consulté en juin 2011. <http://www.infra.kth.se/cesis/documents/WP79.pdf>
- McGuigan, J.(1996). *Culture and the Public Sphere*. London: Rutledge.
- Mikelsone, A. (2008). *Creative Industries Research-Actualization of Statistics*. Riga: Baltic International Centre for Economic Policy Studies (BICEPS).
- Mikić, H. (2011). *Expert report on economic analysis of creative sector in Serbia*. Belgrade: SFBC-Creative economy group.
- Mikić, H.(2011).« Razvojna uloga kreativnog sektora i njegova pozicija u investicionoj politici », *Ekonomске ideje i praksa*, No. 3.
- Mikić, H. (2012). « The theoretical basis of determining the effect of fixed capital and employment reallocation from traditional to creative sector ». 12th International Conference on cultural economics, Kyoto, Japan, 21-24 June 2012.
- Ministère de la culture et de la communication (2005). *L'emploi culturel dans l'Union européenne en 2002: Données de cadrage et indicateurs*. Paris: Ministère de la culture et de la communication.
- Ministry of Culture and Heritage, New Zealand (2009). *Employment in the Cultural Sector*. Wellington: Ministry of Culture and Heritage.
- Ministry of Culture Latvia (2005). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Latvia*. Riga: Ministry of Culture Latvia. Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/ecostudy-latvia.pdf
- Ministry of Culture of the Republic of Slovenia (2011). *Cultural and Creative Industries-Slovene Style*. Ljubljana: Ministry of Culture of the Republic of Slovenia. Consulté en juin 2011.
<http://www.arhiv.mk.gov.si/fileadmin/mk.gov.si/pageuploads/Ministrstvo/Drugo/aktualno/2011/KKIPS/brosura-web-en.pdf>

Ministry of Culture Republic of Columbia (2007). *Guide for Producing Regional Mappings of the Creative Industries*. Ministry of Culture-Republic of Columbia. Consulté en juin 2011.
<http://www.sinic.gov.co/sinic/cuentasatelite/documentos/Guide%20to%20Regional%20Mappings.pdf>

Ministry of Culture of Spain (2007). *The Economic Value of Culture in Spain 2000-2005*. Ministry of Culture Spain. Consulté en juin 2011. <http://en.www.mcu.es/estadisticas/MC/VecE/2000-2004/Introduccion.html>

Ministry of Culture Spain (2009). *Satellite Account on Culture in Spain: Methodology*. Ministry of Culture Spain. Consulté en juin 2011.
http://www.mcu.es/estadisticas/docs/CSCE/Satellite_Account_on_Culture_in_Spain_Methodology.pdf

Ministry of Culture Spain (2010). *Satellite Account on Culture in Spain, Advance of 2000-2008 Results*. Ministry of Culture Spain. Consulté en juin 2011. http://www.mcu.es/estadisticas/docs/CSCE/advance_results_csce-2010.pdf

Ministry of Education Finland (2005). *Staying Power to Finnish Cultural Exports*. Helsinki: Ministry of Education Finland. Consulté en juin 2011.
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2005/liitteet/opm_251_opm09.pdf

Ministry of Education Finland (2009). *Culture Satellite Account: Final Report*. Helsinki: Ministry of Education Finland.

Ministry of Trade and Industry (2000). *Denmark's Creative Potential – Culture and Business Policy Report 2000*. Ministry of Trade and Industry and Ministry of Culture.
http://kum.dk/Documents/Publikationer/2000/Denmark%27s%20Creative%20Potential/Denmarks_Creative_Potential.pdf

Ministry of Trade Indonesia (2007). *Indonesia Creative Industry Study 2007*. Ministry of Trade Indonesia. Consulté en juin 2011.
<http://www.indonesiakreatif.net/index.php/en/page/read/studi-industri-kreatif-indonesia-2007>

Mommaas, H. (2009). « Spaces of Culture and Economy: Mapping the Cultural-Creative Cluster Landscape » dans : L. Kong et J. O'Connor (ed), *Creative Economies, Creative Cities: Asian-European Perspectives*, pp: 45-60. New York: Springer.

MKV (2001). *Exploitation and Development of the Job Potential in the Cultural Sector in the Age of Digitalization*. Brussels: MKV for European Commission. Consulté en juin 2011.
http://ec.europa.eu/culture/pdf/doc924_en.pdf

Myerscough, J. (1988). *The Economic Importance of the Arts in Great Britain*. London: Policy Studies Institutes.

National Endowment for the Arts (NEA) (1977). *Economic Impact of Arts and Cultural Institutions: A Model for Assessment and a Case Study in Baltimore*. Washington, D.C.: NEA.

National Endowment for the Arts (NEA) (2011). *Arts and the GDP: Value Added by Selected Cultural Industries*. NEA Research Note 104, National Endowment for the Arts. Consulté en juin 2011.
<http://www.nea.gov/research/notes/104.pdf>

New Zealand Institute of Economic Research (NZIER) (2002). *Creative Industries in New Zealand: Economic Contribution*. Wellington: New Zealand Institute of Economic Research.

New Zealand Institute of Economic Research (NZIER) (2009). *The Creative Sector in New Zealand: Mapping and Economic Role*. Wellington: New Zealand Institute of Economic Research.

O'Brien, J. et A. Feist (1995). *Employment in the Arts and Cultural Industries: An Analysis of the 1991 Census*. ACE Research Report No. 2., London.

O'Connor, J. (1998). *The Cultural Production Sector in Manchester, Research and Strategy*. Manchester: Manchester Institute for Popular Culture.

Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) (2005). *La culture et le développement local*. Paris: OCDE.

Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) (2006). *Understanding National Accounts*. Paris: OCDE.

Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) (2007). *International measurement of economic and social importance of culture*. STD/NAFS (2007)1. Paris : OCDE.

Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) (2009). *Impact of Culture on Tourism*. Paris: OCDE.

Organisation Internationale du Travail (OIT) (2003a). *Promoting the Culture Sector through Job Creation and Small Enterprise Development in SADC Countries: Music Industry*. SEED Working Paper No. 49. Geneva: ILO.

Organisation Internationale du Travail (OIT) (2003b). *Promoting the Culture Sector through Job Creation and Small Enterprise Development in SADC Countries: Ethno-tourism Industry*. SEED Working Paper No. 50. Geneva: ILO.

Organisation Internationale du Travail (OIT) (2003c). *Promoting the Culture Sector through Job Creation and Small Enterprise Development in SADC Countries: Crafts and Visual Arts*. SEED Working Paper No. 51. Geneva: ILO.

Organisation Internationale du Travail (OIT) (2003d). *Promoting the Culture Sector through Job Creation and Small Enterprise Development in SADC Countries: Performing Arts and Dance*. SEED Working Paper No. 5. Geneva: ILO.

Organisation Internationale du Travail (OIT) (2003e). *Promoting the Culture Sector through Job Creation and Small Enterprise Development in SADC Countries: Film and Television Industry*. SEED Working Paper No. 52. Geneva: ILO.

http://www.indec.mecon.ar/nuevaweb/cuadros/17/csc_06_09.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2003). *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*. Genève: OMPI. Consulté en juin 2011.

http://www.wipo.int/freepublications/en/copyright/893/wipo_pub_893.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2004a). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Singapore*. Genève : OMPI. Consulté en juin 2011.

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2004b). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in USA*. Genève : OMPI. Consulté en juin 2011.

http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/ecostudy-usa.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2004c). *The Economic Contribution of Copyrights Industries to Canadian Economy*. Ottawa: Wall Communication Inc. pour le Patrimoine canadien . Consulté en juin 2011.

http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/ecostudy-canada.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2005a). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Hungary*. Genève: OMPI. Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/ecostudy-hungary.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2005b). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Latvia*. Genève: OMPI.
http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_lv.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2007a). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Croatia*. Genève : OMPI Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/ecostudy_croatia.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2007b). *The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Philippines*. dans « National Studies on Assessing the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries » Genève: OMPI. Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/export/sites/www/ip-development/en/creative_industry/pdf/1009E-1.pdf

Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) (2007c). *The Economic contribution of Copyright-Based Industries in Bulgaria*. Genève : OMPI. Consulté en juin 2011.
http://www.wipo.int/ip-development/en/creative_industry/pdf/1009E-4.pdf

Olarte-Lopez, O. (2006). *Columbia's experience in the measurement of cultural and prospective industries for the creation of a Satellite Culture Account*. CARICOM-WIPO experts meeting on creative industries and intellectual property, 8-9 February 2006, CARICOM Secretariat Headquarters, Turkeven.

Parlement européen (2003). *Résolution du Parlement européen sur les industries culturelles (2002/2127(INI))*. Strasbourg: Parlement européen.

Parlement européen (2008). *Rapport sur les industries culturelles en Europe. (2007/2153(INI))*. A6-0063/2008. Strasbourg: Parlement européen.

Parlement européen (2008a). *Résolution du Parlement européen du 10 avril 2008 sur un agenda européen de la culture à l'ère de la mondialisation (2007/2211(INI))*. Strasbourg: Parlement européen.

Parlement européen (2011). *Résolution du Parlement européen du 12 mai 2011 sur «Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives» (2010/2156(INI))*. Strasbourg: Parlement européen.

Phillips, R. (2010). « Arts Entrepreneurship and Economy Development: Can Every City be "Austrintatious" ». *Entrepreneurship*, Vol. 6, No. 4:239-313.

Pine, J. et J. Gilmore (1999). *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press.

Port Authority NY & NJ (1993). *The Arts as an Industry: Their Economic Importance to the New York/New Jersey Metropolitan Region*. The Port Authority of the New York and New Jersey and Cultural Assistance Centre.
http://www.allianceforarts.org/pdfs/ArtsIndustry_1993.pdf

Porter, M.E. (1990). *The Competitive Advantage of Nations*. New York: Free Press.

Potts, J. (2007). « Art and innovation: An evolutionary view of the creative industries ». The UNESCO Observatory , 1(1), pp. 1-18.. Consulté en juin 2011.
www.abp.unimelb.edu.au/unesco/ejournal/pdf/art_innovation_11.pdf

Potts, J. et S. Cunningham (2008). « Four models of the creative industries ». *International Journal of Cultural Policy*, Vol 14 (3): 217-232.

Power, D. et T. Nielsen (2010). *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries*. European Commission, European Cluster Observatory. Consulté en juin 2011.
<http://creativebusiness.org/images/CreativeAndCulturalIndustries.pdf>

Pratt, A.(1997). *The Cultural Industries Sector: Its Definition and Character from Secondary Sources on Employment and Trade, Britain 1984-91*. Research Papers in Environmental and Spatial Analysis, No.41. London:London School of Economics.

Pratt, A. (2001). « Understanding the cultural industries: Is more less? ». *Culturelink*, No. 35: 51-65.

Pratt, A. (2004). « The cultural economy: A call for specialized 'production of culture' perspectives ». *International Journal of Cultural Studies*, Volume 7(1):117-128.

Pratt, A. (2005). « Cultural industries and public policy: An oxymoron ». *The International Journal of Cultural Policy*, Vol. 11, Number 1, 31-44.

PricewaterhouseCoopers (PwC) (2006). *Indian Media and Entertainment Industries: Unravelling Potential*. India: PWC.

PricewaterhouseCoopers (PwC) (2008a). *Indian Media and Entertainment Industries: Sustainable Growth*. India: PWC.

PricewaterhouseCoopers (PwC) (2008b). *Making Intangible Tangible: The economic contribution of Australia's Copyright Industries*. Australia: PricewaterhouseCoopers pour Australian Copyright Council.
<http://www.copyright.org.au>

PricewaterhouseCoopers (PwC) (2012). *The Economic Contribution of Australian's Copyright Industries*. Australia : PricewaterhouseCoopers pour Australian Copyright Council. Consulté en juin 2011.
<http://www.copyright.org.au/pdf/PwC-Report-2012.pdf>

Radich, A. et S. Foss (1987). « Economic Impact Studies of the Arts as Effective Advocacy ». dans : A. Radich et S. Schwach (ed), *The Economic Impact of the Arts: A Sourcebook*. Washington D.C.: National Conference of State Legislatures.

Radich, A. et S. Schwach (ed) (1987). *The Economic Impact of the Arts: A Sourcebook*. Washington, D.C.: National Conference of State Legislatures.

Reeves, M. (2002). *Measuring the Economic and Social Impact of the Arts: A Review*. London: Arts Council. Consulté en juin 2011. <http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/documents/publications/340.pdf>

Rieder, M. et M. Vanden Noven (1989). *Economic Impact: Non-Profit Civic Arts Organizations*. Rochester: Rochester Council on the Arts.

Rikalović, G. (2009). « Ekonomska valorizacija razvojne uloge kreativnog sektora ». dans: A.Đerić (ed), *Kreativne industrije i ekonomijaznanja*. pp. 38-47. Beograd: Academica.

Rikalović, G. et H. Mikić (2011). « Razvojna uloga kreativnog sektora i njegova pozicija u politici zaposljavanja ». *Contemporary Trends in European Economy: Implication for Serbia*. Novi Sad: High Business Scholl.

Rikalović, G. et H. Mikić (2010). « Ekonomska efikasnost i utvrđivanje tipova razvoja kreativnog sektora ». *Kultura* .*Kultura* , br. 128:14-29.

Rockefeller Panel Report (1965). *The Performing Arts: Problems and Prospects*. New York:McGraw-Hill.

Royal Norwegian Ministry of Cultural and Church Affairs (2007). « Culture and Industry ». White Paper No. 22. The Royal Norwegian Ministry of Cultural and Church Affairs. Consulté en juin 2011.
<http://www.regjeringen.no/en/dep/kkd.html>

Santagata, W. (2009). « White Paper on Creativity: Towards an Italian Model of Development ». Milan: Università Bocconi Editore.

Scott, A. (1997). « The Cultural Economy of Cities ». *International Journal of Urban and Regional Research*, Vol. 21 (2):323-339.

Scott, A. (2004). « Cultural-Product Industries and Urban Economic Development: Prospects for Growth and Market Contestation in Global Context ». *Urban Affairs Review*, Vol. 39 (4):461-490.

Scott, S. (2000). « Imagineering the Inner City? Landscape of Pleasure and the Commoditization of Cultural Spectacle in the Post modern City » . dans : C.L. Harrington and D. Bielby (ed), *Popular Culture: Production and Consumption*. pp: 106-121. Oxford: Wiley-Blackwell.

Seamen, B. (2003). « The economic impact of the arts ». dans: R. Tows (ed), *Handbook of Cultural Economics*. Cheltenham: Edward Elgar.

SGS Economics and Planning Pty Ltd in conjunction with Creative Industries Research and Applications Centre (CIRAC) (2005). *Mapping Queensland's Creative Industries: Economic Fundamentals*. Technical Report, CIRAC, Queensland University of Technology, Brisbane. Consulté en juin 2011.
http://eprints.qut.edu.au/2425/1/Mapping_Qlds_Creative_Industries_Economic_Fundamentals.pdf

Sithole, J. (2000). « Culture can play a key role in regional integration ». Southern African News Features, December 2000, Issue No. 23.
<http://www.sardc.net/editorial/sanf/2000/Iss23/Nf2.html>

Siwek, S. (1999). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 1999 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

Siwek, S. (2000). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2000 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

Siwek, S. (2002). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2002 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

Siwek, S. (2004). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2004 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

Siwek, S. (2006). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2006 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

Siwek, S. (2007). *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2007 Report*. Washington, D.C.: International Intellectual Property Alliance.
www.iipa.com

- Soendermann, M. (2010). *Culture and Creative Industries in Germany 2009: Monitoring of Selected Economic Key Data on Culture and Creative Industries*. Research Report No 589. Berlin: Federal Ministry of Economics and Technology. Consulté en juin 2011.
http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/Dateien/KuK/PDF/culture-and-creative-industries-in-germany-2009-monitoring_property=pdf,bereich=kuk,sprache=de,rwb=true.pdf
- Soendermann, M. (2011). *Music Industry in Germany*. Deutsches Musikinformationszentrum. Consulté en juin 2011.
http://www.miz.org/musical-life-in-germany/download/14_Music_Industry.pdf
- Statistique Canada (2004a). *Contribution économique de la culture au Canada : une perspective provinciale*. Ottawa: Statistique Canada.
- Statistique Canada (2004b). *Cadre canadien pour les statistiques culturelles*. Ottawa: Statistique Canada. Consulté en juin 2011.
<http://www.statcan.gc.ca/pub/81-595-m/81-595-m2004021-fra.pdf>
- Statistique Canada (2007). *Contribution économique du secteur culturel aux économies provinciales du Canada*. Ottawa: Statistique Canada.
- Statistique Canada (2011). Guide de classification pour le Cadre canadien pour les statistiques de la culture 2011. Ottawa: Statistique Canada. Consulté en juin 2011.
<http://www.statcan.gc.ca/pub/87-542-x/87-542-x2011002-fra.htm>
- Stockholm School of Economics (2005). *Par radošo industriju potenciālu un attīstības iespējām latvijā*. Riga: Stockholm School of Economics.
- Švob-Đokić, N., J. Primorac et K. Jurin (2008). *Kultura zaborava*. Zagreb: Naklada Jasenskii Turik & Hrvatsko Sociološko Društvo.
- Taalas, M. (2003). « Cost of Production ». dans: R. Towse (ed), *Handbook of Cultural Economics*. pp. 152-160. Cheltenham: Edward Elgar.
- Taylor, C. (2006). « Beyond Advocacy: Developing an Evidence Base for Regional Creative Industries Strategies ». *Cultural Trends*, Vol 15(1) No. 57: 3-18.
- Tchalakov, I. et al. (2006). *Mapping the Creative Industries in Plovdiv*. Sofia: British Council Bulgaria.
- Towse, R. (2003). « Copyright and Cultural Policy for the Creative Industries ». dans : O. Granstrand (ed), *Economic, Law and Intellectual Property: Seeking Strategies for Research and Teaching in a Developing Field*. Boston: Kluwer Academic Publishers.
- The First Meeting of ACP Ministers of Culture (2003). Plan d'action de *Dakar pour la promotion des cultures et des industries culturelles ACP*. ACP/83/010/03. Consulté en juin 2011.
http://ocpa.irmo.hr/resources/docs/Dakar_Plan_of_Action-fr.pdf
- Throsby, D. (1999). « Cultural Capital ». *Journal of Cultural Economics*, 23:3-12.
- Throsby, D. (2001). *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Throsby, D. (2004). « Assessing the impacts of a cultural industry ». *Journal of Arts Management, Law Society*, 34(3):188–204.
- Throsby, D. (2006). « An Artistic Production Function: Theory and an Application to Australian Visual Artists ». *Journal of Cultural Economics*, 30:1-14.

Throsby, D. (2008). « Modelling the Cultural Industries ». *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 14, No. 3:217-232.

Throsby, D. (2008). « The concentric circles model of the cultural industries ». *Cultural Trends*, Vol. 17, No. 3:147-164.

Throsby, D. (2010). *Economics of Cultural Policy*. New York: Cambridge University Press.

Trylesinski, F. et C. Asuaga (2010). « Cuenta Satélite de Cultura: Revisión de Experiencias Internacionales y Reflexiones para su Elaboración ». *Quantum*, Vol. V, No. 1:88-105.

UNCTAD (2004). *Creative Industries and Development*. Eleventh session, Sao Paolo, 13-18 June 2004. Consulté en mai 2008.

http://www.unctad.org/en/docs/tdxibpd13_en.pdf

UNDP/UNCTAD (2008). *Creative Economy Report 2008: The Challenge of Assessing the Creative Economy: Towards Informed Policy-making*. New York: UN. Consulté en juin 2011.

http://unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf

UNDP/UNCTAD (2010). *Creative Economy Report 2010: Creative Economy: A Feasible Development Option*. New York: UN. Consulté en juin 2011.

http://unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf

UNESCO (1986). *Le cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles (CSC 1986)*. CES/AC.44/11. Paris: UNESCO Office of Statistics. Consulté en juin 2011.

<http://www.uis.unesco.org/culture/Documents/unesco-fcs-1986-fr.pdf>

UNESCO (1992). *Plan d'Action de Dakar sur les industries culturelles pour le développement de l'Afrique*. Organization of African Unity. Paris: UNESCO. Consulté en juin 2011.

http://www.acpcultures.eu/upload/ocr_document/UNESCO-OAU_Cult%20Ind%20For%20Dvp%20in%20Africa_1992.pdf

UNESCO (1998). *Culture, créativité et marchés*. Paris: UNESCO.

UNESCO (2000). *Diversité culturelle, conflit et pluralisme*. Paris: UNESCO.

UNESCO (2003). *Atelier sur la culture et le développement dans le programme d'action du NEPAD . Projet de rapport final*, UNESCO. Consulté en juin 2011.

http://ocpa.irmo.hr/resources/docs/NEPAD_Draft_Final_Report-fr.pdf

UNESCO (2005a). *Convention sur la protection et promotion de la diversité des expressions culturelles*. Paris: UNESCO. Consulté en juin 2011.

http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=31038&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

UNESCO (2005b). *The Jodhpur Initiatives*. Bangkok: UNESCO Bangkok Office.

UNESCO (2006). *Comprendre les industries créatives : les statistiques culturelles et les politiques publiques*. Consulté en juin 2011.

<http://portal.unesco.org/culture/>

UNESCO (2007). *Statistics on Cultural Industries-Framework for the Elaboration of National Data Capacity Building Projects*. Bangkok: UNESCO Bangkok. Consulté en juin 2011.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001549/154956e.pdf>

UNESCO (2010). *Le pouvoir de la culture pour le développement*. Paris: UNESCO. Consulté en juin 2011.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001893/189382e.pdf>

UNESCO-ISU (2000). *International Flows of Selected Cultural Goods and Services, 1980-1998*. Paris: UNESCO-ISU.

UNESCO-ISU (2005). *Échanges internationaux d'une sélection de biens et services culturels, 1994-2003*. Montréal: UNESCO Institute for Statistics. Consulté en juin 2011
http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/culture05_fr.pdf

UNESCO-ISU (2009). *Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles de 2009 (CSC 2009)*. Montréal: Montréal: UNESCO Institute for Statistics. Consulté en juin 2011.
<http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/framework-cultural-statistics-culture-2009-fre.pdf>

Union Africaine (2005). *Plan d'action de Nairobi pour les industries culturelles*, AUCMC/Plan. Action 1 (Rev II), Union Africaine, Nairobi. Consulté en juin 2011. http://ocpa.irmo.hr/resources/docs/AU_POA_Industries_2005-fr.pdf

Usero, Belén et Jesús Angel del Brío (2011). « Review of the 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics ». *Cultural Trends*, 20:2, 193-197.

Van der Pol, H. (2008). « Key role of cultural and creative industries in the economy » dans : *Statistics, Knowledge and Policy 2007: Measuring and Fostering the Progress of Societies*. Paris et Washington, D.C: OCDE. pp. 343-353. Consulté en mai 2010. .

Vazquez, L. et S. Gulati (2009). *Cultural and Creative Vitality Indexes: Analysis and Ideas for New Jersey*. New Jersey: Arts Build Communities.

Watson, P. et al. (2007). « Determining Economic Contribution and Impacts: What is the Difference and Why Do We Care? ». *The Journal of Regional Analysis and Policy*, JRAP 37 (2): 140-146.

Weckerle, C., M. Gerig et M. Soendermann (2003). *Arts and Culture Industries Switzerland*. Zurich: Zurich University of Arts.

Weckerle, C., M. Gerig et M. Soendermann (2008). *Creative Industries in Switzerland*. Zurich: Zurich University of Arts.

Williams, R. (1989). *Resources of Hope: Culture, Democracy, Socialism*. London: Verso.

Wojan, T. R. et D. Mc Granahan (2007). « Ambient Returns: Creative Capital's Contribution to Local Manufacturing Competitiveness ». *Agricultural and Resource Economics Review*, 36/1: 133-148.

Work Foundation (2007). *Staying Ahead: The Economic Performance of the UK's Creative Industries*. London: Department for Culture, Media and Sport.

World Economic Forum (2010). *World Competitiveness Report*. World Economic Forum.

Wyszomirski, M. (2004). *Defining and Developing Creative Sector Initiatives*. Ohio State University, Paper No. 3. Consulté en juin 2011.
<https://arted.osu.edu/files/arted/paper34.pdf>

Zukin, S. (1989). *Loft Living Culture and Capital in Urban Change*. New Jersey: Rutgers University Press.

Zukin, S. (1995). *The Cultures of Cities*. Oxford: Blackwell Publishers.

Les industries culturelles sont de plus en plus reconnues comme une composante importante de l'économie d'aujourd'hui et contribuent de manière conséquente au développement. Leur impact sur la production intérieure brute et l'emploi peuvent améliorer la balance du commerce extérieur et la compétitivité d'un pays donné. Afin de quantifier ces effets au niveau mondial, des statistiques comparables d'un pays à l'autre sont nécessaires. Néanmoins, les méthodologies actuelles ne sont pas comparables mondialement, plus particulièrement dans les pays en développement. L'Institut de statistique de l'UNESCO (ISU) cherche à développer des directives nouvelles sur la mesure de la contribution de la culture dans les économies qui seraient différentes ou complémentaires des pratiques existantes.

À cette fin, cette étude fournit une vue d'ensemble exhaustive des différents écrits portant sur les méthodologies actuelles. Elle compare les différentes approches en mettant en lumière leurs avantages et limites. Finalement, des suggestions initiales sont fournies pour obtenir une méthodologie améliorée. Ce rapport procure les informations contextuelles requises par les gouvernements intéressés à mesurer la contribution économique des industries culturelles dans leur pays.

Les éléments techniques fournis dans ce document serviront à développer un manuel méthodologique de l'ISU sur cet important domaine.



INSTITUT
de
STATISTIQUE
de l'UNESCO

L'Institut de statistique de l'UNESCO (ISU) est le bureau de statistique de l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) et le dépositaire de l'ONU de statistiques mondiales et comparables au niveau international sur l'éducation, la science, la technologie, la culture et la communication.