



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Tags: #worldcreative #CISAC #EY #culture #creation #digital #jobs #growth #employment

Links: <u>www.worldcreative.org</u>; <u>www.cisac.org</u>; <u>www.unesco.org</u>; <u>www.ey.com</u>

L'économie de la culture et de la création est un moteur de l'économie mondiale, représentant 29,5 millions d'emplois dans le monde

Paris, 3 décembre 2015 – Avec des recettes d'un montant de 2 250 milliards de dollars, les secteurs culturels et créatifs représentent 3% du PIB mondial et emploient 29,5 millions de personnes (soit 1% de la population active mondiale).

Les secteurs culturels et créatifs (ICC) génèrent des revenus supérieurs à ceux des services de télécommunications au niveau mondial (2 250 milliards de dollars US contre 1 570 milliards de dollars US) et emploient plus de personnes que l'industrie automobile en Europe, au Japon et aux États-Unis réunis (29,5 millions contre 25 millions). Cette contribution majeure des secteurs culturels et créatifs à l'économie mondiale est l'objet d'une nouvelle étude réalisée par EY (auparavant Ernst & Young) et conjointement présentée ce jour par la Confédération internationale des sociétés d'auteurs et compositeurs (CISAC) et l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) au siège de l'UNESCO à Paris (France).

L'étude, première du genre au niveau mondial, conclut que pour bénéficier pleinement du potentiel économique des ICC, les créateurs doivent être équitablement rémunérés pour l'utilisation de leurs œuvres créatives, et ce afin qu'ils puissent continuer de contribuer à la culture et à l'économie. En ce qui concerne l'économie numérique plus particulièrement, les décideurs politiques doivent prêter attention à la question du transfert de la valeur qui favorise actuellement les intermédiaires techniques, afin de garantir que les auteurs et les secteurs culturels et créatifs soient rémunérés à leur juste valeur pour l'exploitation de leurs œuvres.

« Les secteurs culturels et créatifs sont un moteur essentiel des économies des pays développés et en développement. Ils font en effet partie des secteurs qui connaissent la croissance la plus rapide et influencent la création de valeur, la création d'emplois et les recettes d'exportation. Ils peuvent contribuer à garantir un avenir meilleur dans de nombreux pays à travers le monde », a déclaré la Directrice générale de l'UNESCO Irina Bokova.

Les œuvres créatives sont un moteur essentiel de l'économie numérique

En 2013, les œuvres créatives ont contribué à hauteur de 200 milliards de dollars aux ventes numériques mondiales, augmentant considérablement les ventes d'appareils numériques et la demande de services de télécommunications à haut débit. Les ventes de biens culturels numériques ont généré 65 milliards de dollars, et 21,7 milliards de revenus publicitaires, pour les médias en ligne et les sites de streaming gratuit.

Premier panorama mondial de l'économie de la culture et de la création

L'étude fournit des données uniques dressant le panorama d'un monde créatif multipolaire. Elle reflète la diversité que défend la Convention de 2005 de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, et participe aux efforts de l'UNESCO au niveau mondial qui visent à fournir « plus de données et d'indicateurs pertinents sur le rôle de la culture dans le développement des sociétés ».

« Ce premier panorama mondial de l'économie de la culture et de la création montre que les créateurs du monde entier, dans tous les domaines artistiques, contribuent fortement à l'économie mondiale, tant en termes de revenus que d'emplois. Les créateurs doivent être en mesure de travailler dans un environnement qui protège leurs droits économiques et moraux afin de pouvoir poursuivre leur activité créative. Nous espérons que cette étude agira comme un révélateur pour les décideurs du monde entier : protéger les créateurs, c'est protéger l'économie. Nos secteurs culturels et créatifs contribuent à construire des économies durables, créent des emplois au niveau local, génèrent des revenus et des impôts, et permettent à des millions de personnes, en majorité des jeunes, de vivre de leur talent créatif » a souligné Jean-Michel Jarre, Président de la CISAC et Ambassadeur de bonne volonté de l'UNESCO.

L'économie de la culture et de la création en chiffres

Le panorama mondial réalisé par EY « La culture dans le monde – Premier panorama mondial de l'économie des secteurs culturels et créatifs » analyse 11 secteurs* (CCI) en Asie-Pacifique, en Europe, en Amérique du Nord, en Amérique Latine, et en Afrique et au Moyen-Orient. Dans chaque région, les secteurs créatifs ont leurs propres forces.

Asie-Pacifique: 34 % des revenus des CCI au niveau mondial. 40 % des emplois avec la plus grande base de consommateurs et une classe moyenne en pleine expansion. Leader du jeu vidéo. Croissance rapide de l'industrie du livre et du cinéma.

Europe : 32 % des revenus des CCI au niveau mondial. 25 % des emplois. L'économie culturelle est ancrée dans l'histoire, soutenue par l'opinion publique, une population très instruite et une forte concentration de créateurs.

Amérique du Nord : 28 % des revenus des CCI au niveau mondial. 15 % des emplois. Forte influence internationale et leader dans les domaines du cinéma, de la télévision et du spectacle vivant.

Amérique Latine : 6% des revenus des CCI au niveau mondial. 16% des emplois. La télévision est reine. Les émissions de télévision d'Amérique Latine s'exportent dans le monde entier, de même que la musique et la danse.

COM15-0908 Page 2 sur 3

Afrique et Moyen-Orient: 3 % des revenus des CCI au niveau mondial. 8 % des emplois. Opportunités dans la production de films, la télévision et la musique. L'économie informelle, par exemple les concerts de musique non officiels, représente une part significative de la scène culturelle et constitue un réservoir d'emplois.

[Fin]

Contacts presse

Cécile ROY – Directrice de la Communication cecile.roy@cisac.org | +33 1 55 62 08 50

Joanna KIRK – Relations presse internationales djokir@yahoo.com +33 6 61 85 56 33

COM15-0908 Page 3 sur 3

^{*} Publicité, architecture, livre, jeux vidéo, musique, cinéma, journaux/magazines, spectacle vivant, radio, télévision, arts visuels.