



Comprendre les industries créatives

les statistiques culturelles et les politiques publiques



Global Alliance for Cultural Diversity

Introduction

Les industries créatives prennent une importance croissante au sein des économies post-industrielles modernes fondées sur les savoirs. Elles sont, d'abord, plus prometteuses en termes de croissance et de création d'emplois que les autres secteurs et elles sont, en outre, des véhicules d'identité culturelle et peuvent stimuler la diversité culturelle.

Pendant la dernière décennie, bon nombre de gouvernements dans le monde ont pris conscience de cette situation et ont commencé à développer des politiques visant à promouvoir ces industries. Cette réévaluation de ce qui était considéré naguère comme un secteur marginal recevant une attention limitée de la part des chercheurs, a suscité un nombre croissant d'analyses, de statistiques et d'exercices de mapping de la relation entre la culture, les industries de la créativité et le développement économique, de façon à fournir aux officiels les données de base dont ils ont besoin pour élaborer leurs politiques. Mais le secteur souffre encore d'un déficit de compréhension, nombre de gouvernements sont encore à convaincre de son potentiel et les tentatives de mesure précise de l'activité économique du domaine posent des problèmes considérables.

Il est temps aujourd'hui de traiter ce champ d'activité des politiques de développement économique. La demande de statistiques culturelles précises et affinées se fait jour au niveau international, régional et national et les gouvernements devraient soutenir et encourager les initiatives dans ce domaine. L'Alliance globale, qui se consacre à la promotion des industries de la créativité, soutient pleinement les avancées de ces dernières années dans le mapping et l'étude approfondie de ce secteur et travaille activement à l'encouragement des recherches, à la dissémination des meilleures pratiques et à la collecte des études réalisées sur le sujet, qu'elle publie sur son site Internet.

Industries culturelles et industries créatives

Le terme industries culturelles fait référence à des industries qui touchent à la fois la création, la production et la commercialisation de contenus créatifs de nature culturelle et immatérielle. Les contenus sont généralement protégés par le droit d'auteur et ils peuvent s'apparenter à un bien ou à un service. D'ordinaire, les industries culturelles incluent l'édition imprimée et le multimédia, la production cinématographique audiovisuelle et phonographique, ainsi que l'artisanat et le design.

Le terme industries créatives comprend un plus grand ensemble d'activités qui englobent les industries culturelles auxquelles s'ajoutent toutes les activités de production culturelle ou artistique, qu'elles aient lieu en direct ou qu'elles soient produites à titre d'entité individuelle. Les industries créatives sont celles dont les produits ou les services contiennent une proportion substantielle d'entreprise artistique ou créative et comprennent des activités comme l'architecture et la publicité. Dans cet article, ces termes sont utilisés spécifiquement et ne sont en rien synonymes ou interchangeable.

Études internationales et mandat de l'UNESCO

Disposant d'un mandat culturel, et d'une unité de statistiques intégrée l'Institut de statistiques de l'UNESCO (ISU), l'Organisation occupe une position unique de pilote pour le développement efficace de méthodes statistiques au niveau international, dans le but de fournir aux gouvernements les outils nécessaires à l'étude du secteur des industries créatives et de stimuler les pays dans la prise en compte de ce champ de recherche.

Le rôle de l'UNESCO n'est en rien de chercher à imposer des standards ou de

forcer des pays à collecter ces statistiques. Au bout du compte, les standards statistiques finissent par se faire jour naturellement à travers un long processus de développement et les pays doivent prendre conscience d'eux-mêmes de l'intérêt de la démarche au niveau national et au-delà. L'UNESCO se doit d'être l'avocat dynamique de l'étude de ce champ de recherche grandissant au sein du domaine culturel et pourrait avoir son mot à dire dans la recherche et la diffusion de bonnes pratiques, dans la collecte des données et le développement d'indicateurs, comme dans le soutien aux pays dans leurs efforts sur ce terrain.

En 1986, l'UNESCO a publié un ouvrage de référence, le Cadre de l'UNESCO pour les statistiques culturelles (Framework for Cultural Statistics, FCS), première tentative complète pour développer des méthodologies permettant de saisir l'information sur les activités culturelles, mais cette étude mérite absolument une mise à jour. Il va de soi que le mandat de l'UNESCO dépasse de loin l'évaluation des activités culturelles et le FCS cherche plus largement à fournir une structure de collecte de données sur les activités culturelles qui pourrait permettre la comparaison des statistiques des différents pays. Ce cadre fut ainsi adopté par plusieurs institutions nationales, qui ont alors adapté et modifié leur méthodologie pour tenir compte des réalités culturelles de leur pays. Le FCS définit neuf catégories culturelles : (0) patrimoine culturel ; (1) imprimés et littérature ; (2 et 3) musique et arts du spectacle ; (4) arts visuels ; (5 et 6) média audiovisuel (5 cinéma et photographie ; 6 radio et télévision) ; (7) activités socioculturelles ; (8) sports et jeux ; (9) environnement et nature. Le cadre propose également des matrices qui s'appliquent à toutes les catégories avec des fonctions telles que création/production, transmission/diffusion, consommation, enregistrement/protection et participation.

La vitesse du changement technologique et l'apparition des industries créatives comme domaine spécialisé distinct depuis l'élaboration du premier FCS rendent la mise à jour de ce cadre indispensable pour saisir les nouvelles et multiples façons dont la culture – en particulier les biens et les services culturels comme la musique, le cinéma et les livres – est aujourd'hui produite, distribuée et consommée. Le développement spectaculaire de l'Internet, du commerce électronique et des formats de fichiers numériques en particulier a changé en profondeur la façon dont les gens créent, produisent et consomment la culture ces deux dernières décennies et les nouvelles méthodologies doivent en tenir compte.

L'ISU lance donc une révision approfondie du FCS qui aboutira à terme à une totale mise à jour de sa méthodologie, avec une attention toute particulière accordée aux industries créatives, parmi d'autres questions. L'ISU a demandé à la London School of Economics, à l'université de Leeds et au Burns Owens Partnership, cabinet britannique privé de conseil spécialisé dans les statistiques culturelles, de reprendre le cadre intellectuel qui sous-tend le FCS et de rechercher des indicateurs utilisés par un certain nombre d'Etats membres de l'UNESCO dans leurs systèmes nationaux de statistiques officielles. La première phase préparatoire de révision du FCS va commencer en mars 2006 et, compte tenu de la complexité de l'entreprise, la version finale du nouveau cadre prendra probablement deux à trois ans à produire.

Pour mieux comprendre l'importance du commerce international généré par les industries créatives, l'ISU a publié un rapport, Echanges internationaux d'une sélection de biens et services culturels, 1994-2003, 2005, qui analyse les données du commerce international fournies par environ cent vingt pays pour un certain nombre de produits comme les livres, les CD, les jeux vidéos et les sculptures. Tout en offrant une nouvelle méthodologie permettant de mieux rendre compte des échanges commerciaux culturels, les auteurs du rapport attirent l'attention sur la difficulté de collecter des informations complètes et admettent que leur travail ne donne qu'une vision partielle du problème.

Ainsi, les films sont exportés à l'unité vers les marchés destinataires puis reproduits et distribués localement. On peut donc penser que le niveau des exportations ne reflète en rien le volume distribué dans le pays récepteur. Le

film exporté, considéré comme une marchandise, a une valeur pratiquement nulle à la douane, fondée principalement sur la valeur du format utilisé dans le pays où le film est tourné. La valeur d'un film augmente quand le film est copié et distribué. Cette valeur est attestée par les données d'utilisation, à travers les paiements de droits d'auteur et de licences. Ainsi, l'Inde, bien que grand producteur cinématographique, n'est pas comptée parmi les dix premiers exportateurs si l'on se fonde sur les statistiques des douanes. Pour faire face à ces faiblesses, l'ISU va lancer cette année une mise à jour de son étude biennale, interrompue en 2000, sur les statistiques des films et du cinéma. Le projet passera en revue la méthodologie antérieure, l'analyse actuelle internationale, les études sur le terrain et identifiera de nouveaux indicateurs clés pour la diversité culturelle.

Si l'UNESCO dispose de ces statistiques sur la production culturelle, le commerce et les atouts, elle n'a pas encore la méthodologie appropriée pour analyser la participation et la consommation culturelle, dernière pièce du puzzle. L'ISU entend donc développer des instruments pour les études nationales et internationales, dans le but d'évaluer la participation à un vaste éventail d'activités culturelles, dans le contexte social et les perspectives économiques de l'interaction et des échanges culturels. Ainsi, l'UNESCO étudiera et adaptera les méthodes et les indicateurs développés par l'Union européenne dans deux enquêtes Eurobaromètre. La première, La participation européenne aux activités culturelles, conduite par le Groupe de recherche sur l'opinion européenne en 2001, met l'accent sur tous les pays de l'UE. La seconde, menée par l'organisation Gallup Hongrie au début du printemps 2003, s'intéresse aux pays candidats d'alors à l'UE, avant leur entrée officielle dans l'Union en mai 2004. Les résultats de ces deux études sont disponibles sur le site internet Eurostat - statistiques sur l'éducation, la formation et la culture, CIRCA.

Le travail statistique de l'ISU dans le domaine de la culture a reçu un nouvel élan avec l'adoption par la Conférence générale de l'UNESCO en octobre 2005 de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, dont l'article 19 fait expressément obligation à l'UNESCO de « faciliter la collecte, l'analyse et la diffusion de toutes les informations, statistique ou meilleure pratique en la matière » pour ce qui concerne la diversité culturelle. La publication, annoncée pour octobre 2007, du deuxième Rapport mondial de l'UNESCO consacré à la diversité culturelle, fournira un élan supplémentaire en ce qu'il requerra une information et des mesures détaillées sur la diversité culturelle. La convention comme le rapport seront moteurs du développement de méthodologies statistiques qui permettront de démontrer la place que la culture, et par extension les industries créatives, occupe dans la société et l'économie, et qui fourniront des instruments de mesure de la mise en œuvre des politiques adoptées dans ce domaine.

L'UNESCO n'est pas le seul acteur dans ce domaine sur la scène internationale : l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) et des organisations internationales telles que la Banque interaméricaine de développement, l'Organisation pour la coopération et le développement économique (OCDE), l'Agence exécutive Education, Audiovisuel et Culture de l'UE ont entrepris, ou vont entreprendre, plusieurs enquêtes intra-régionales sur le sujet. La nature et le but de cette information sont différents selon l'organisation de provenance et ses objectifs. L'Observatoire européen de l'audiovisuel, par exemple, identifie et analyse tous les secteurs de l'audiovisuel en Europe et fournit une information sur les législations, la propriété intellectuelle, la production et la diffusion.

Il est évident que l'OMPI adopte un point de vue plus étroit que l'UNESCO pour ce qui concerne les industries créatives, se bornant à prendre en compte les activités économiques qui donnent lieu à des droits de propriété intellectuelle. L'OMPI a récemment créé une Division des industries créatives dans son secteur des petites et moyennes entreprises. Elle a aussi élaboré un Guide pour l'évaluation de la contribution économique des industries du droit d'auteur et lance, début 2006, une série de cinq études supplémentaires. La recherche américaine adopte en majorité également une approche centrée sur la propriété intellectuelle, sous la conduite d'organismes industriels tels que la Motion

Picture Association (MPA) et l'International Intellectual Property Alliance (IIPA). En fait la méthodologie de l'OMPI est fondée sur celle de l'IIPA. En revanche, les études de l'UE insistent sur les interactions et la participation culturelles.

Statistiques nationales et développement du mapping

Malgré l'intérêt grandissant suscité par les industries culturelles comme champ d'étude pour les officiels et les universitaires, de nombreux gouvernements ne sont pas encore persuadés de l'intérêt qu'il y aurait à aider ce secteur et les industries créatives ne caracolent pas en tête dans la course aux budgets publics. Les progrès dans l'intégration des industries culturelles dans les politiques se heurtent en outre à un certain flou quant à la coordination de l'action gouvernementale : doit-elle résider au ministère de la culture ou à celui de l'économie ?

Cependant, de plus en plus de gouvernements reconnaissent l'importance des industries culturelles et développent un large éventail de politiques, au niveaux national et sous-national, pour soutenir leur croissance. Pour ce faire, l'existence de statistiques est vitale : elles donnent aux politiciens une idée claire de l'impact de ce domaine et de la façon dont le secteur public peut créer un environnement favorable à leur épanouissement.

En l'absence d'une méthodologie standardisée internationale, une grande quantité d'analyses et de recherches détaillées, mais non coordonnées, ont été entreprises dans différentes régions du monde et certaines pratiques et méthodes ont été adoptées largement sur une base ad-hoc. Hélas, bien peu est fait pour standardiser ces méthodes et des opportunités précieuses se perdent ainsi de construire un corpus complet de connaissances régionales qui pourrait être utilisé pour des comparaisons entre pays et pour la formulation de politiques internationales sur une base coordonnée.

Le mapping culturel est devenu l'approche privilégiée au niveau national par les gouvernements qui étudient et cherchent à comprendre leurs secteurs des industries créatives avant de prendre des décisions politiques. Le mapping, qui implique un effort complet d'identification de toutes les activités économiques pertinentes, des organisations, de l'emploi et des relations dans un espace donné, comme une ville ou une région, dispose de l'avantage supplémentaire que le processus lui-même peut générer une prise de conscience non négligeable et encourager la collaboration entre diverses parties prenantes, créant ainsi une dynamique capable d'influencer la sphère politique et d'encourager une bonne politique publique.

Le Royaume-Uni, de l'avis général, a joué un rôle pionnier dans le développement de ces modèles d'analyse, avec la production, par le Département de la culture, des médias et des sports, des premiers documents de mapping des industries culturelles en 1998 et 2001, dans un effort pour régénérer les villes industrielles en pleine crise économique. Ces documents définissent et classent les industries créatives en treize domaines distincts : (1) publicité, (2) architecture, (3) art et antiquités, (4) artisanat, (5) design, (6) mode, (7) cinéma et vidéo, (8) logiciels interactifs de loisir, (9) musique, (10) arts du spectacle, (11) édition, (12) services informatiques et de logiciels, (13) télévision et radio.

Ce système de classement a depuis été repris dans de nombreuses études dans le monde. Le Creative Industries Production System (CIPS) britannique qui évalue les activités des industries créatives en les classant en quatre secteurs incluant l'origine du contenu, la production, la distribution et la consommation, a été également largement adopté par de nombreux pays dont l'Australie, la Nouvelle-Zélande, Singapour et Hong Kong. Comme il se doit, le Royaume-Uni, pays pionnier dans le domaine, a même créé un ministère des Industries créatives et du tourisme. Il existe aujourd'hui des centaines de mappings pour différentes régions ou villes, tout comme un ensemble significatif de spécialistes-universitaires étudiant le domaine.

Statistics New Zealand a également apporté une contribution majeure à la classification des activités culturelles en cherchant à inclure les éléments clés de la culture maori comme entrées spécifiques dans leur système de classification statistique. L'ISU espère capitaliser sur cette expérience pour identifier les manières pour les systèmes statistiques d'être plus sensibles aux cultures d'un ensemble de groupes autochtones et sous-nationaux.

Un séminaire d'experts à Jodhpur (Inde) en février 2005 a donné un nouvel élan en Asie à l'analyse des industries créatives. Organisé par le Bureau de l'UNESCO de Bangkok et réunissant l'ISU, l'UNIDO, l'OMPI, la Banque mondiale et la Banque asiatique de développement, ce séminaire a publié le Consensus de Jodhpur qui jette les bases d'une approche commune au développement d'un cadre conceptuel pour les industries culturelles de la région.

Le séminaire a réussi à établir les fondements d'une nouvelle alliance stratégique entre la culture et le développement en Asie-Pacifique et va dans le sens des efforts de l'UNESCO pour combler l'écart de connaissances et de technologies entre la région et les pays industrialisés et permettre aux pays d'Asie-Pacifique de débloquer le potentiel économique et social des industries de la créativité. La première phase de ce programme comporte l'établissement d'un cadre régional pour les indicateurs statistiques. La première initiative à être mise en œuvre à partir de 2006 sera un projet type de collecte de données régionales pour l'établissement d'une banque de données sur le potentiel en développement économique des industries culturelles dans les différents pays. Ce projet est appuyé et financé par l'agence espagnole de Coopération pour le développement international.

Hong Kong, région administrative spéciale de Chine, et Singapour ont fait preuve de beaucoup d'initiative dans l'analyse du secteur des industries créatives, dans leur effort pour maintenir leur dynamisme économique face à la compétition de la Chine continentale. Les deux villes ont réalisé des études détaillées, *A Study on Hong Kong Creativity Index* et *Economic Contributions of Singapore's Creative Industries*, du rôle et de l'ampleur de l'économie créative, adoptant en grande partie les modèles d'analyse produits au Royaume-Uni et en les adaptant pour tenir compte des spécificités locales.

En Chine, l'étude complète du secteur est encore à faire, bien qu'un certain nombre de villes se soient engagées dans une collecte de données statistiques et mettent l'accent sur les industries créatives comme locomotives d'une croissance économique déjà impressionnante. Compte tenu de l'ampleur et de la diversité du pays, une approche fondée sur les villes semble la meilleure façon d'encourager la compréhension de ces industries et de créer des politiques publiques de soutien viables. Shanghai, par exemple, la plus spectaculaire des villes chinoises qui montent, est parfaitement consciente du potentiel des industries créatives pour sa croissance économique et va entreprendre en 2006 un exercice de mapping public de la ville et de ses quartiers, sur lequel seront fondées toutes les décisions politiques postérieures. En outre, le Centre des industries créatives de Shanghai mène actuellement des travaux de recherche, en coopération avec l'administration shanghaienne de propriété intellectuelle, sur le secteur des industries culturelles, de même qu'un projet de recherche sur la meilleure manière d'utiliser la propriété intellectuelle dans la promotion des industries de la créativité.

L'Amérique latine est probablement aujourd'hui la région du monde la plus active pour ce qui concerne l'étude de ce domaine de croissance économique potentielle. Le Convenio Andrés Bello (CAB) est une institution régionale de promotion de la culture basée à Bogotá qui a publié un certain nombre d'études qui font date sur les dimensions économiques des industries culturelles en Amérique latine. Dans le cadre de son programme Économie et culture, il a collaboré avec des pays membres pour améliorer leurs systèmes d'informations économiques sur la culture. Avec le soutien financier de la Banque inter-américaine de développement, le CAB prépare un projet de Manuel méthodologique pour la mise en œuvre de comptes satellites pour la culture, ce qui permettra aux statisticiens de préciser la contribution des industries culturelles à

l'économie (au PIB par exemple) en appliquant des mesures culturelles à la comptabilité nationale et au système statistique. Le résultat sera la création d'un système d'information sur la culture. Ce document bénéficie des expériences et des travaux du Bureau des statistiques colombien (DANE) et de la Banque centrale chilienne qui ont toutes deux travaillé au développement de comptes satellites spéciaux pour la culture.

En Colombie, le ministère de la Culture vient de lancer le Guide pour le mapping régional des industries créatives, préparé par le Centre de recherches CRECE, pour offrir des outils méthodologiques de base aux recherches sur les industries de la création. Le guide, financé en coopération avec le British Council, est une tentative pour combler le fossé des connaissances rencontré par le ministère lorsqu'il a voulu encourager les autorités régionales à exploiter les industries créatives locales comme source de développement économique et social. Une Étude sur l'importance économique des industries et des activités protégées par le droit d'auteur et les droits voisins dans les pays du Mercosur et au Chili a également été publiée. Commandée par l'OMPI, ce projet de recherche établit l'importance économique de ces industries sous droit d'auteur, insistant en particulier sur leur place dans le PIB, sur les chiffres de l'emploi et de la balance du commerce extérieur. L'étude permet également la collecte d'informations sur les aspects législatifs et institutionnels du droit d'auteur et des droits voisins, en particulier la gestion collective de ces droits.

L'Observatoire des politiques culturelles en Afrique, créé en 2002 avec le soutien de l'UNESCO, de l'Union africaine, de l'Institut new-yorkais de l'entreprise culturelle et de la Fondation Ford, est aujourd'hui la principale initiative sur le continent. L'Afrique du Sud a produit des études sur les industries culturelles et l'OIT a publié une série de quatre études sur le Développement de la petite entreprise et la création d'emploi dans le secteur de la culture dans le SADC (South African Development Community), couvrant les arts et la danse, la télévision et le cinéma, l'industrie de la musique et les arts visuels et l'artisanat.

Conclusion

L'apparition récente des industries créatives comme domaine d'intérêt distinct pour les économistes, les statisticiens, les spécialistes de la culture et les décideurs politiques témoigne de la prise de conscience croissante du potentiel économique de ces dernières et de leur rôle dans la protection de la diversité culturelle sur le marché. Le concept d'industrie créative dans la définition des politiques publiques reste encore très récent et tous les gouvernements ne sont pas encore persuadés de l'intérêt de traiter spécifiquement ce secteur. À travers les progrès, ces vingt dernières années, des technologies nouvelles telles que l'Internet, le commerce électronique et les fichiers électroniques qui rendent le partage, le commerce et la consommation des biens et services culturels plus faciles qu'auparavant, la mondialisation exerce un impact profond sur les industries créatives.

Les méthodologies statistiques, si importantes pour fournir aux décideurs les informations nécessaires à la formulation de bonnes politiques de soutien aux industries créatives, ont encore du chemin à parcourir pour rattraper la réalité. Pour être en mesure d'exploiter les opportunités offertes par les industries créatives, les gouvernements doivent au préalable entreprendre un mapping complet et des recherches statistiques dans le but de mieux les comprendre. L'UNESCO, organisation intergouvernementale dédiée à la culture et disposant d'un Institut de statistiques spécialisé, a un rôle vital à jouer pour offrir aux pays des conseils, des bonnes pratiques, un soutien et un encouragement à entreprendre ce travail.