

# LES INDUSTRIES CRÉATIVES EN ÎLE-DE-FRANCE



## PROJET

La culture, et son économie, recueille un intérêt croissant des métropoles internationales. La France avait pour habitude d'étudier les industries culturelles quand les Anglo-Saxons ont introduit la notion plus large d'industries créatives dès 2001. Londres s'est positionnée comme la métropole créative, relayant Paris au statut de ville musée. Afin d'objectiver la connaissance de ces activités en Île-de-France, l'IAU a lancé une étude portant sur les industries culturelles et créatives qui inclut les secteurs suivants : architecture, publicité, cinéma, vidéo, audiovisuel, photographie, musique, spectacle vivant, design, marché de l'art, antiquités, mode, édition, jeux vidéo/logiciel, artisanat d'art.

## MÉTHODE

Une collaboration avec le Grand Londres et le ministère de la Culture anglais (DCMS) a été initiée afin d'adapter pour la première fois les outils de mesure statistique des ICC au contexte français. Le projet a consisté en l'exploitation des données de l'Insee et de Pôle emploi pour analyser les professions créatives, les secteurs, leurs dynamiques et localisations (clusters). Des benchmarks sur Londres et Copenhague ont été réalisés.

## RÉSULTATS

L'étude a montré le poids des ICC dans l'économie francilienne, positionné la région comme métropole créative de rang mondial et alimenté les débats et politiques en faveur de ces secteurs. Les ICC ont été inscrites comme filière prioritaire de la stratégie régionale de développement économique et d'innovation.

## PRODUITS

« Les industries créatives en Île-de-France, un nouveau regard sur la métropole », 2010, 173 p. ; « Creativity and Economic Development in the Paris Region: a Propitious Synergy », *Note rapide Economy*, n° 533, 2010, 6 p. ; « Créativité et développement économique : une synergie prometteuse », *Note rapide*, n° 523, 2010, 6 p. Séminaires de formation, colloques, ateliers.

## L'ESSENTIEL

<b>Bénéficiaire</b> Région Île-de-France	<b>Bailleur</b> Région Île-de-France
---	---

<b>Période de réalisation</b> Novembre 2008/avril 2010	<b>Durée de l'étude</b> 18 mois
---	------------------------------------

<b>Coût total du projet</b> 100 000 euros	<b>Part IAU</b> 100 000 euros
--	----------------------------------

<b>Partenaire</b> IAU	<b>Mobilisation des experts</b> 4 hommes x mois
--------------------------	--

### Principaux experts

**IAU**  
Carine Camors, économiste  
Odile Soulard, économiste

**London Metropolitan University**  
Alan Freeman

### Données de base sur le projet

Industries créatives : 363 000 emplois (dont 65 000 intermittents), 48 % des effectifs français.  
L'essor du numérique tire la croissance et impacte tous les secteurs des industries créatives.