



INDUSTRIES CRÉATIVES
DANS LES
PYRÉNÉES-ATLANTIQUES



Synthèse étude sectorielle sur les industries créatives dans les Pyrénées-Atlantiques

Antic Pays Basque
Technopole Izarbel Côte basque
Pavillon Izarbel
Terrasses Claude Shannon
64210 BIDART

Contact : Julie Bagieu - +33(0)5 40 01 28 25 – jbagieu@antic-paysbasque.com

© antic Pays Basque_2012

TABLE DES MATIERES

<u>TABLE DES MATIERES</u>	<u>2</u>
<u>INTRODUCTION.....</u>	<u>1</u>
<u>ELEMENTS DE DEFINITION.....</u>	<u>3</u>
<u>SYNTHESE DES RESULTATS</u>	<u>4</u>
<u>ELEMENTS COMPLEMENTAIRES</u>	<u>6</u>

INTRODUCTION

Depuis une dizaine d'années, le concept d' « industries créatives » connaît un fort engouement au niveau mondial. Ceci s'explique par l'opportunité qu'elles représentent pour relancer la croissance et créer des emplois ; en effet, les activités des industries créatives sont vues comme des axes importants de développement économique. Cependant, ce secteur reste difficile à appréhender car il est composé d'activités très variées.

De nombreuses institutions, telles que l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), la Conférence des Nations Unies sur le commerce et le développement (CNUCED), la Commission Européenne, mettent en place des politiques afin de favoriser l'émergence des industries créatives, qui seraient essentielles pour sortir les pays de la crise mondiale. Elles constitueraient un nouveau domaine de spécialisation économique.

La Commission Européenne, notamment, a été chargée de mettre en place des mesures politiques afin de développer les industries créatives en Europe. Elle a publié un Livre Vert le 27 avril 2010, intitulé « Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives », qui a lancé le débat sur le potentiel de croissance des industries créatives. Depuis, celles-ci ont été insérées dans la stratégie européenne pour la culture, la stratégie « Europe 2020 ».

Alors que l'Europe accorde de l'importance à ce secteur, la France commence à prendre conscience du rôle que les industries créatives peuvent avoir pour relancer l'économie.

A cette fin, l'antic Pays Basque a souhaité avoir une première approche macroéconomique du secteur des industries créatives dans le département des Pyrénées Atlantiques afin de connaître le véritable potentiel d'innovation et de créativité du territoire et donner aux acteurs des éléments d'aide à la décision.

L'antic Pays Basque est l'agence des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) de l'agglomération Côte Basque-Adour, située dans le département des Pyrénées-Atlantiques. Elle accompagne les acteurs du territoire, aussi bien les entreprises que les collectivités territoriales et institutions, pour les aider à mieux utiliser les TIC. Depuis 2004, l'agence a mis en œuvre un accompagnement spécifique pour soutenir les entreprises des industries de la création.

Entre 2004 et 2006, elle a mené le projet SILOgraphic qui avait pour objectif de tester un dispositif de formation entièrement en ligne pour les professionnels des arts graphiques et de la communication (imprimerie, sérigraphie, édition du livre, design, graphisme, événementiel et photographie).

De 2009 à 2011, un deuxième projet, dans la continuité du précédent, a vu le jour afin de développer un dispositif d'actions collectives TIC pour les industries des arts graphiques et de la communication : le projet « SILOgraphic 2.0 ». Il visait principalement à accroître la visibilité et la lisibilité des activités de ce secteur des industries créatives, améliorer les compétences numériques des professionnels et favoriser leur développement à l'aide des services numériques, qui pouvaient être une réponse aux besoins de ces entreprises.

Cette étude vient donc en continuité des actions précédemment menées par l'antic, en allant au-delà des activités des arts graphiques et de la communication. Son objectif est d'établir un premier état des lieux des industries créatives pour évaluer leur importance et l'opportunité de développement économique qu'elles représentent dans les Pyrénées-Atlantiques.

Dans un premier temps, un examen des différentes typologies a été effectué afin s'approprier la notion « d'industries créatives » et de pouvoir définir une méthodologie adaptée à l'étude. De ces analyses découlent une analyse de la définition des industries créatives et ses concepts relatifs dont ont été élaborées la définition et méthodologie propre à l'étude.

La seconde partie de l'étude rend compte des résultats d'analyse du secteur (poids des établissements, des effectifs et des créations d'établissements des industries créatives) dans le département.

Le présent document est une synthèse de l'étude sectorielle et reprend les principaux éléments de définition et résultats.

ELEMENTS DE DEFINITION

Définition et contenu des industries créatives

Définition académique :

La définition académique utilisée dans les activités de recherche décrit les industries créatives comme étant les « industries dans lesquelles le produit final est un objet de création. Les activités des industries créatives sont ainsi regroupés dans 6 grands ensembles :

- **Arts visuels et patrimoine** : musées, la peinture, la sculpture, la photographie
- **Spectacle vivant** : danse, théâtre, concert
- **Industries culturelles** : cinéma, audiovisuel, la musique, l'édition, les medias, les jeux-vidéos
- **Services créatifs** : le design, l'architecture, la publicité, le graphisme, la communication, les relations publiques, les technologies de l'information et de la communication, mais aussi l'éducation, la recherche
- **Industries du goût** : l'artisanat, le luxe, la mode, la gastronomie, les vins et spiritueux
- **Industries de loisirs et de divertissement** : parcs d'attraction, tourisme (agence de voyage, tours opérateurs), l'hôtellerie, le sport, le jouet, les loisirs créatifs.

Définition utilisée dans les politiques de développement :

Dans la plupart des politiques de développement, les industries de la création sont abordées comme « **des industries qui ont leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent et qui ont un potentiel de richesse et de création d'emplois par la création et l'exploitation de la propriété intellectuelle** ». Il s'agit de la définition de DCMS Britannique, l'une des premières et qui sert aujourd'hui de modèle à de nombreux pays.

Ce secteur regroupe de nombreuses activités variées qui ont comme base la créativité et qui sont généralement composées de : **Architecture, Design, Photographie, Artisanat d'art, Mode, Art et Spectacle du Vivant, Audiovisuel et Musique, Publicité et Communication, Edition de presse et livre, Web-Logiciels et Jeux-Vidéo, Musées et Patrimoine culturel.**

Importance du capital intellectuel et de la détention de droits de propriété intellectuelle

Le secteur des industries créatives est fortement lié à l'économie de l'immatériel puisque la base du processus de production est la création d'idées nouvelles et originales. C'est bien le **capital intellectuel qui permet d'aboutir à l'acte créatif**. Pour se faire, **la détention de droits de propriété intellectuelle s'avère nécessaire pour protéger les produits issus de ce secteur.**

Industries culturelles, économie créative, ville créative : des notions relatives aux industries créatives

Ce concept récent d' « industries créatives » est souvent confondu avec d'autres notions qui lui sont proches telles que :

- **les « industries culturelles »**. Or ces dernières sont des composantes des « industries créatives » et regroupent l'édition de presse et livre, l'Audiovisuel, les Arts et Spectacle du Vivant, la Photographie, la Musique, les jeux-vidéo, le patrimoine culturel et les musées.
- « **l'économie créative** » qui représente la diffusion de la créativité dans la société afin de permettre la croissance économique et le développement.
- **la théorie de la ville « créative » met en avant le dynamisme économique et social d'un territoire qui est favorisé par la présence d'individus « créatifs »**. Ces individus travaillent, pour partie, dans les industries créatives. Leurs interactions peuvent aboutir à la formation d'un cluster créatif. Cette théorie de la classe créative est très **controversée** et nombreux sont ceux qui remettent en cause cette théorie.

SYNTHESE DES RESULTATS

La structure des établissements des industries créatives dans le département

Deux principaux sous-secteurs d'activités dominant dans le département : La Publicité et Communication (31%) et les Arts et Spectacle du vivant (19%). La majorité des sous-secteurs d'activités sont concentrés puisqu'ils ont une activité dominante.

Les industries créatives sont les plus présentes dans le secteur de l'industrie à hauteur de 22%. Si on les considère comme un secteur à part entière, **les industries créatives représentent seulement 11% des établissements dans les Pyrénées-Atlantiques.** Ce secteur est donc **peu développé** au regard des autres secteurs dans le département.

De plus, les établissements sont majoritairement situés dans les grandes villes, dont les principales sont Pau, Biarritz, Anglet et Bayonne, afin de bénéficier de leur dynamisme économique. Il est à noter que 17 % des établissements sont localisés en milieu rural. La théorie de la « classe créative » est donc remise en cause puisque la créativité n'émane pas que de l'attractivité de la ville mais aussi de la campagne.

Néanmoins, l'ancrage départemental des industries créatives est démontré puisque la grande majorité des sièges sociaux se situe dans les Pyrénées-Atlantiques. Il faut préciser que les établissements du secteur font pour la plupart office de siège social.

En effet, l'analyse des statuts juridiques révèlent que plus de la majorité des établissements ont adopté le statut d'entrepreneur individuel, plus propice à la créativité. Les industries créatives ont donc en moyenne un chiffre d'affaires peu élevé et une petite taille.

Les caractéristiques des emplois créatifs dans les Pyrénées-Atlantiques

Les industries créatives emploient peu d'effectifs, seulement 4,71% de l'ensemble des effectifs du département des Pyrénées-Atlantiques.

Les effectifs sont répartis de manière diversifiée dans les sous-secteurs d'activité, ce qui veut dire que tous les secteurs sont attractifs. Cependant, dans le détail, la Mode, le Web et Logiciels et les Jeux-Vidéos regroupent le plus d'effectifs salariés. Ceci se justifie par leur appartenance au secteur de l'industrie, qui emploie des personnes salariées ayant des tâches spécifiques.

La particularité des industries créatives réside dans l'importance de la part des personnes indépendantes, concentrées dans deux sous-secteurs d'activités. Ainsi, « Publicité & Communication » et « Arts et Spectacle du Vivant » dénombrent le plus d'indépendants en raison de l'importance des activités de conseil et service.

Etant donné que la majorité des établissements ont le statut d'entrepreneur individuel, **la très grande majorité des établissements créatifs sont des micro-entreprises**, ce qui correspond à la tendance de tous les établissements du Pays Basque.

La majorité des effectifs, salariés et non-salariés, sont situés autour des grandes villes ; ensuite les emplois sont très disséminés puisque de nombreuses communes du département accueillent un petit nombre d'effectifs (entre 1 et 10).

La dynamique des créations d'établissements créatifs dans le département 64

La création d'établissements créatifs s'est accélérée depuis 2009, affichant un taux de croissance de 49% entre 2009 et 2011. Elle est liée à l'explosion des créations d'entreprises individuelles, notamment de l'auto-entrepreneuriat, en effet, elles représentaient 71% des créations totales du secteur en 2011.

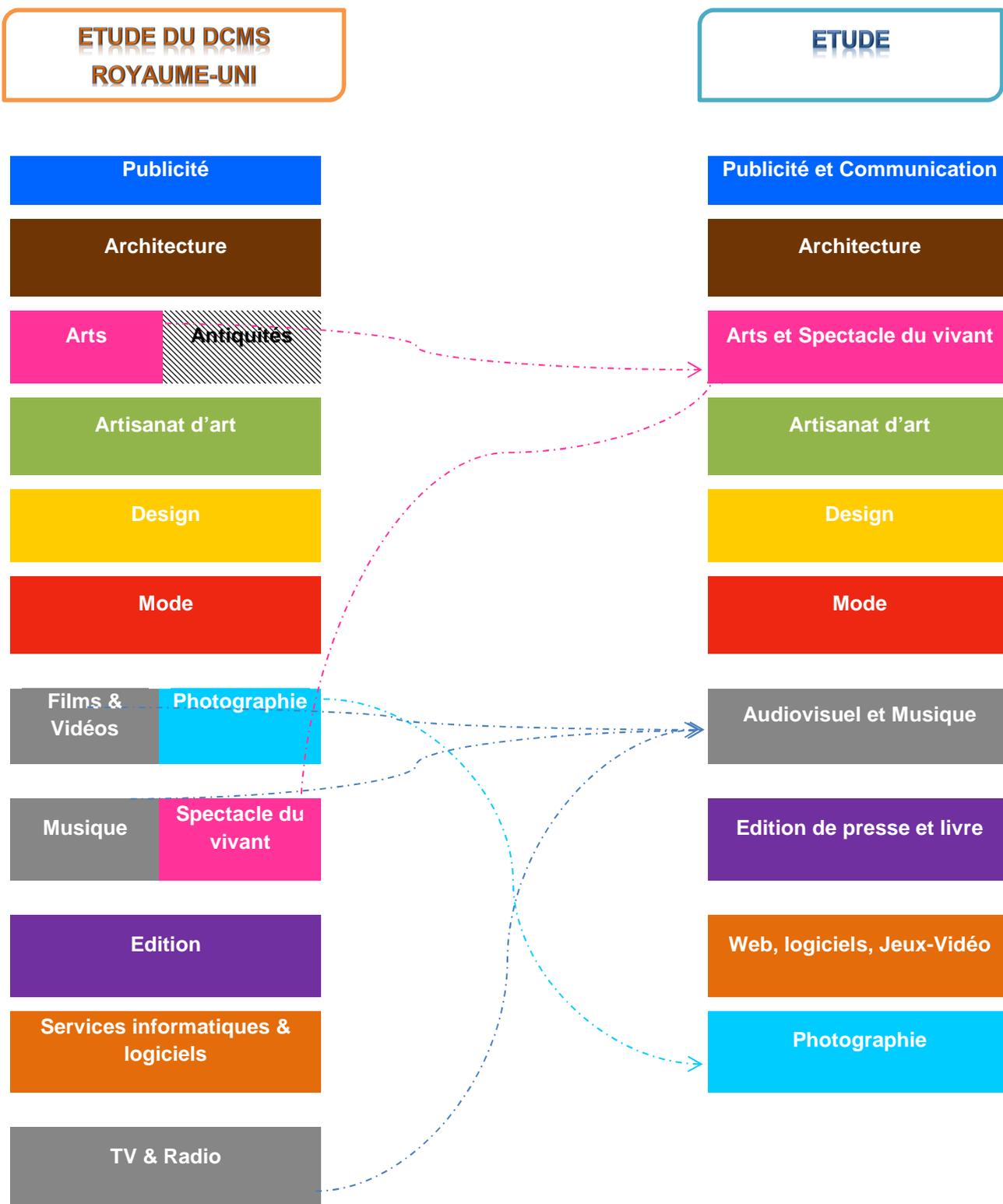
Les créations d'établissements ont été les plus conséquentes dans le secteur de la Publicité et de la Communication (41% des établissements des industries créatives) puisqu'il s'agit du secteur le plus important.

Le secteur des industries créatives s'est fortement développé puisqu'il regroupe 13,1% des établissements créés en 2011 dans le département des Pyrénées-Atlantiques, soit **le deuxième secteur du département dans la création d'établissements.**

La création des établissements créatifs en 2011 est la plus importante dans les villes accueillant le plus d'établissements. **On notera une contribution très forte de la création des industries créatives au Pays Basque par rapport à celle de tous les établissements (38% du total).**

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES

Choix et classification des activités pour l'étude



Présentation des résultats



ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS

• **Portrait général**

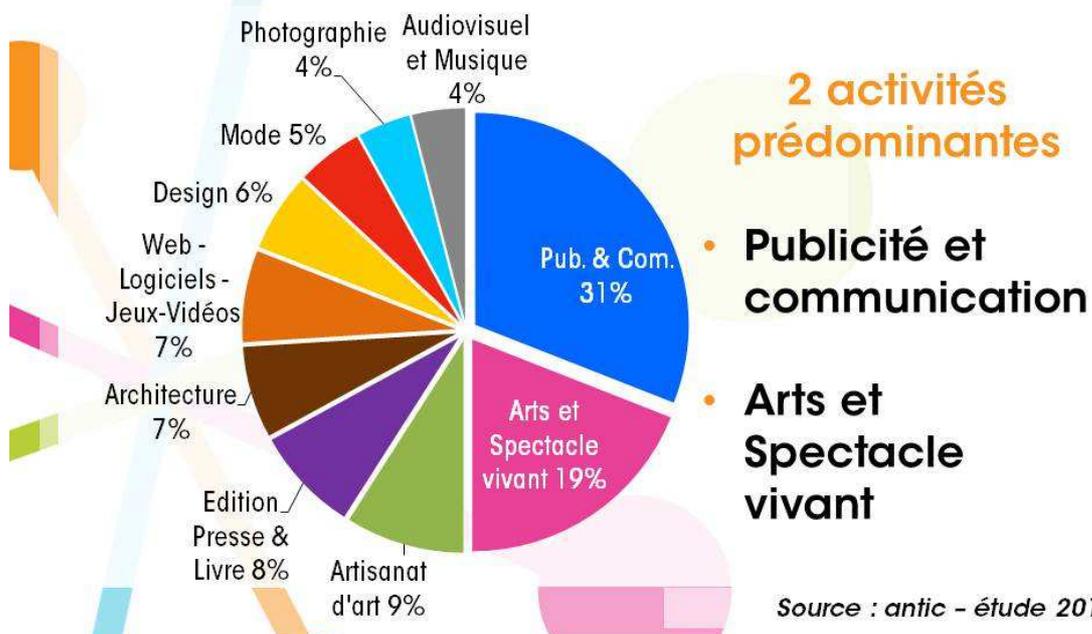
- **Territoire : Pyrénées Atlantiques**
- **5 127 ETABLISSEMENTS**
❖ 11% des établissements du 64
- **12 601 EMPLOIS (estimation min.)**
❖ 4,71% des emplois du 64
- **52 % Statut Entrepreneur individuel**
- **97% de micro-entreprises (< 10 sal.)**

Source : antic - étude 2012



ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS



Source : antic - étude 2012

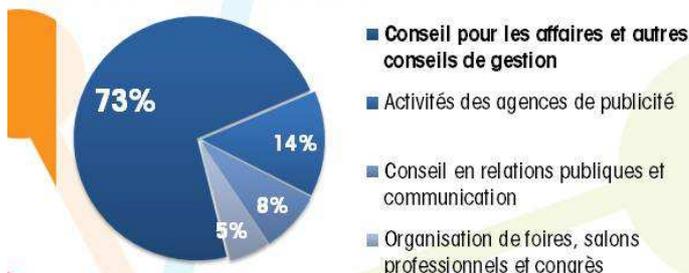


ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS

• Certains domaines très concentrés

Publicité et Communication



Web, Logiciels et Jeux-Vidéo



Source : antic - étude 2012

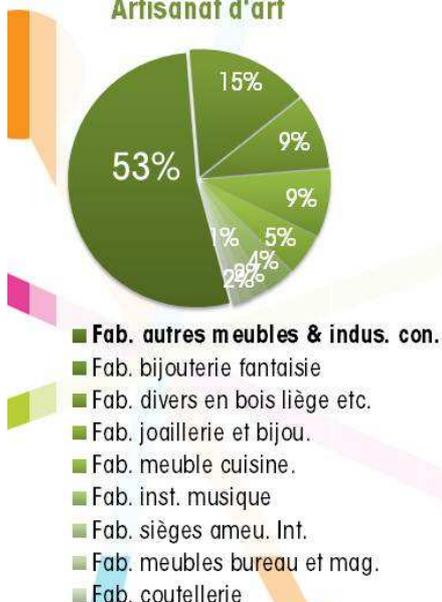


ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS

• Certains domaines très concentrés

Artisanat d'art



Arts et Spectacle du vivant



Source : antic - étude 2012

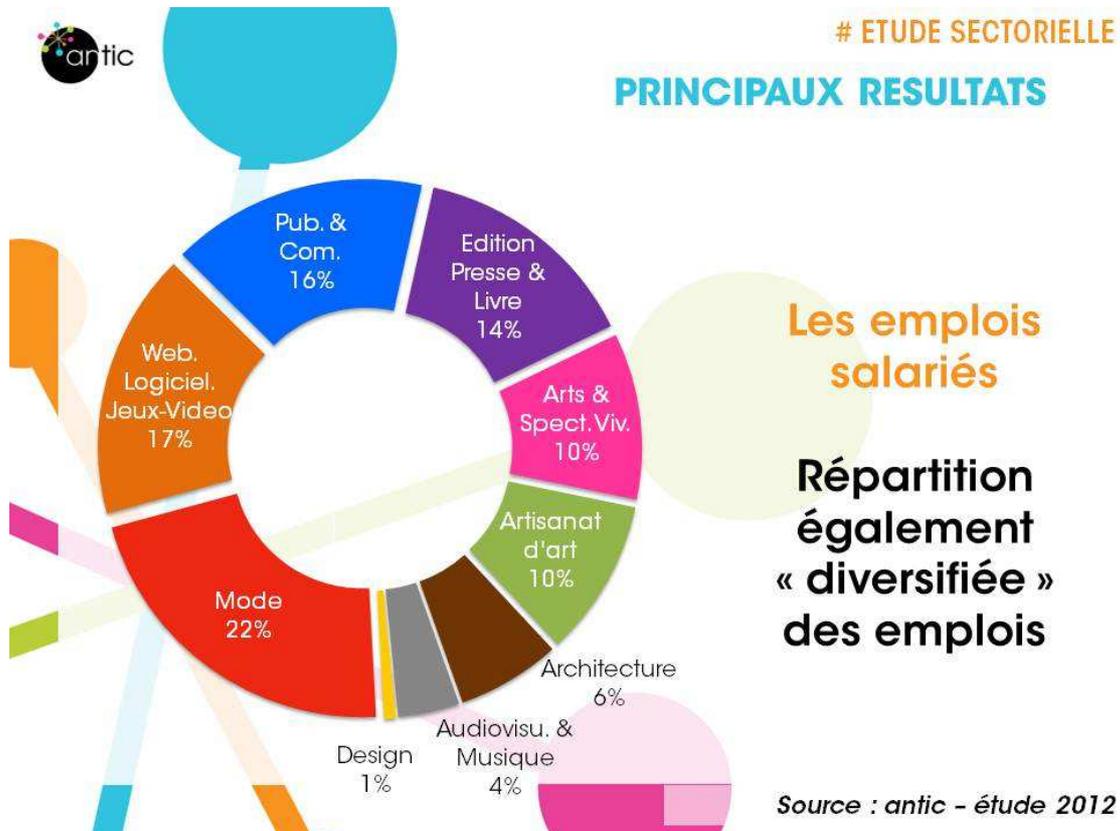
ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS



ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS



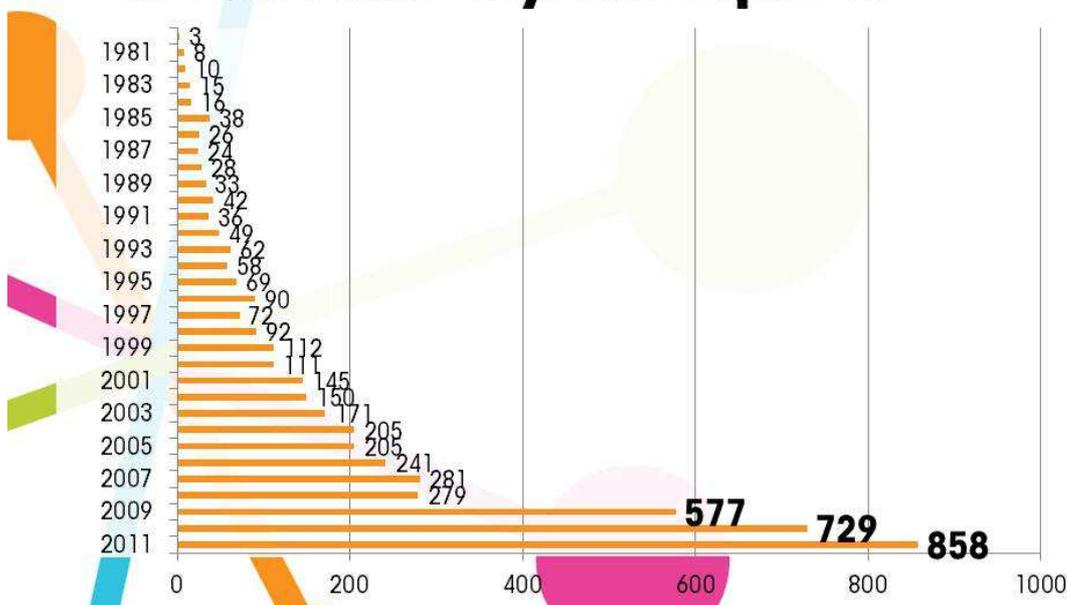


ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS

Source : antic - étude 2012

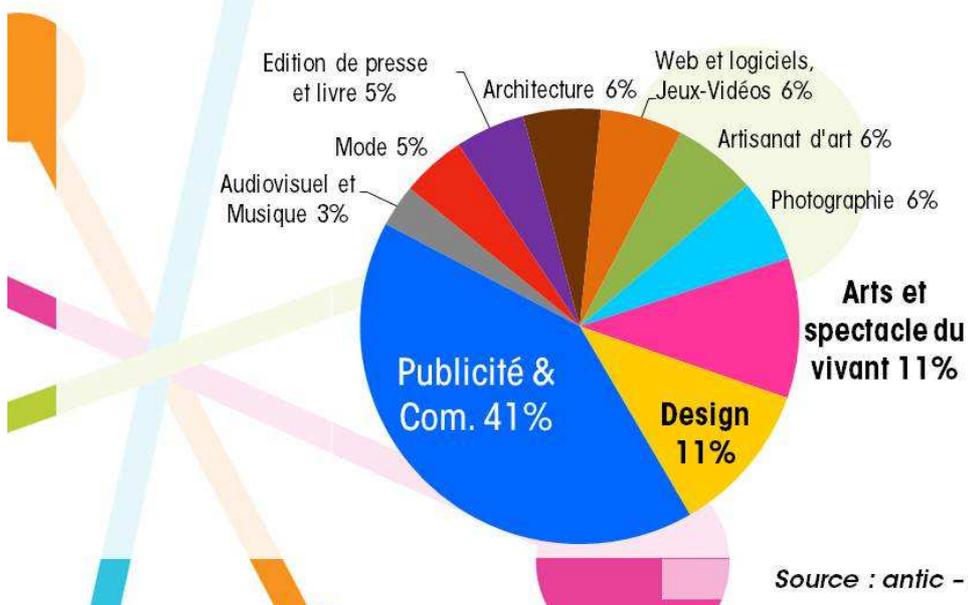
• **Un secteur dynamique...**



ETUDE SECTORIELLE

PRINCIPAUX RESULTATS

• **... dans certains domaines d'activités**



Source : antic - étude 2012



ETUDE SECTORIELLE

PREMIERES CONCLUSIONS

• CONSTATS

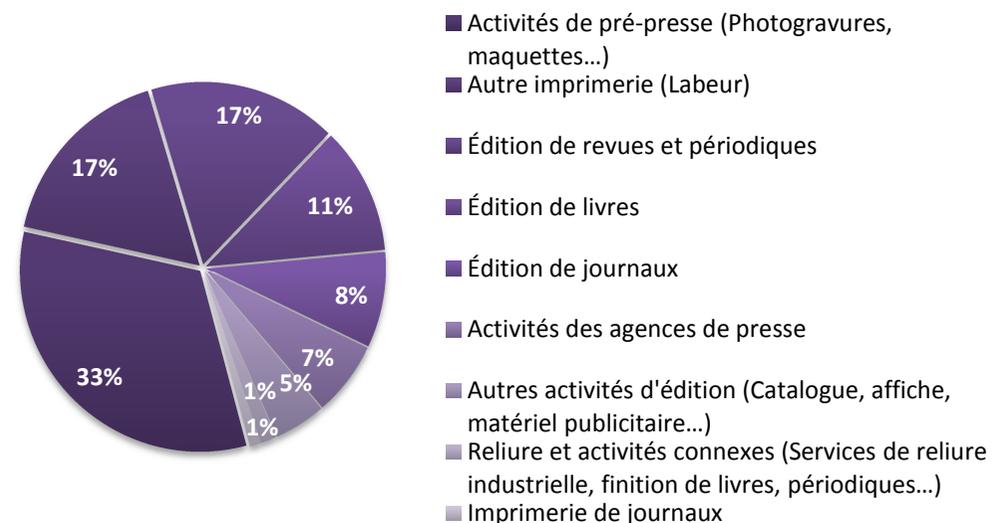
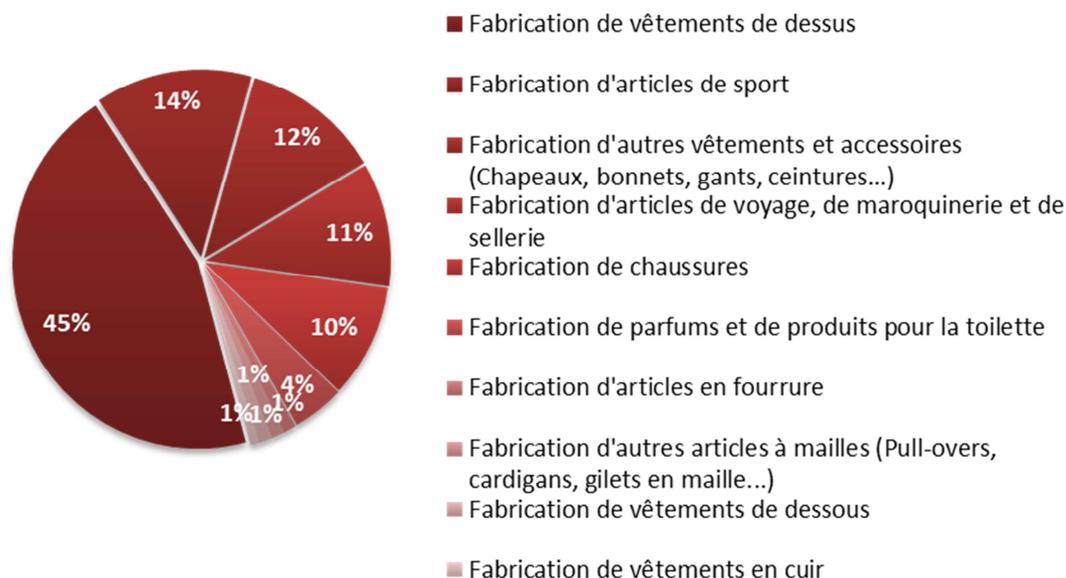
- **Un secteur « multi-activités » :**
 - ❖ difficile à évaluer
 - ❖ Fonctionnements différents des activités
- **Forte concentration** - Secteur manquant des PME
- Individualisme fort

• QUESTIONS ET PROBLEMATIQUES

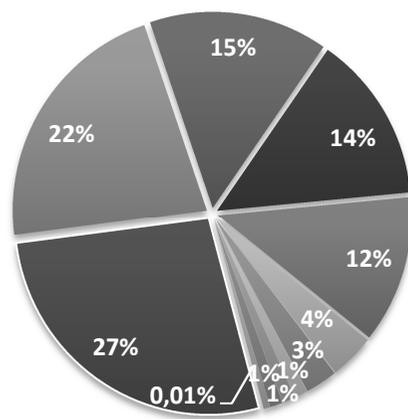
- Comment structurer le secteur et les métiers ?
- Problème de la taille critique pour les actions de développement ?
- Quel impact sur le développement local ?
- Quelle politique à mettre en œuvre ?

Source : antic - étude 2012

Répartition des établissements en fonction des différentes activités des industries de la création

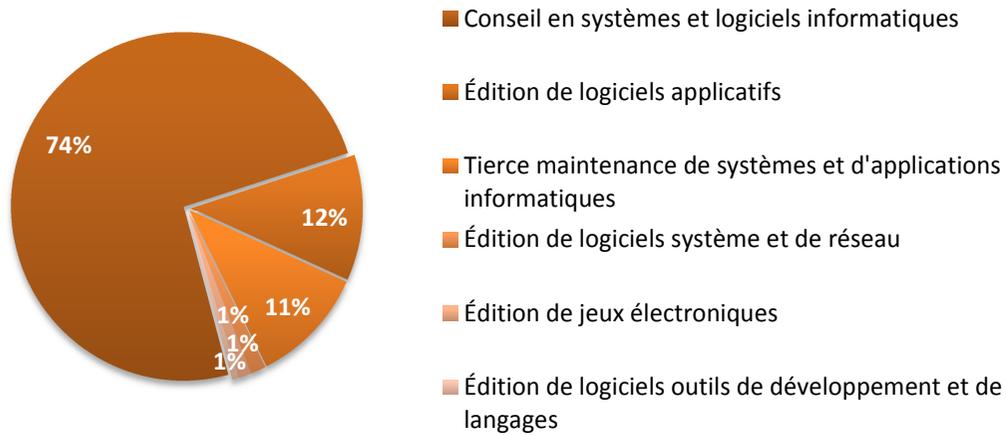


Audiovisuel et Musique



- Production de films institutionnels et publicitaires
- Édition et diffusion de programmes radio
- Enregistrement sonore et édition musicale
- Production de films et de programmes pour la télévision
- Post-production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision
- Édition et distribution vidéo
- Production de films pour le cinéma
- Distribution de films cinématographiques
- Édition de chaînes thématiques
- Reproduction d'enregistrements
- Édition de chaînes généralistes

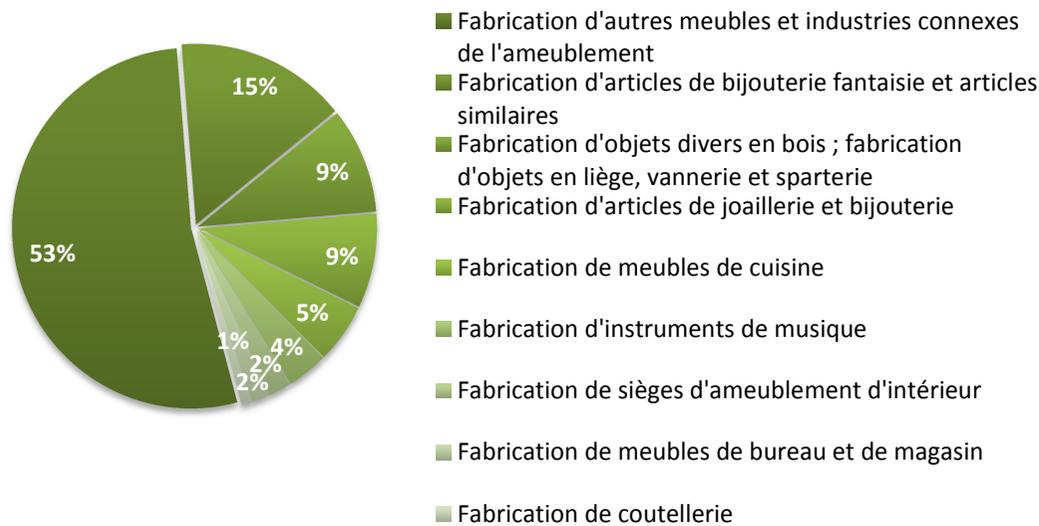
Web, Logiciels et Jeux-Vidéo



Publicité et Communication



Artisanat d'art



Arts et Spectacle du vivant

