
Arts Research Monitor

Recherches sur les arts

Volume 15, no 9 February / Février 2017 © Hill Strategies Research Inc., 2017. ISSN 1708-170X

Creative economy / Cultural industries

In this issue: Four reports that examine the broader cultural and creative industries, including two international comparisons of the creative economy or creative industries, a Canadian summary of the concept of the creative economy, as well as American statistics on the creative industries.

HillStrategies.com provides categories, quick links and easy search access to all Arts Research Monitor articles.

The Arts Research Monitor is funded by the Canada Council for the Arts and the Ontario Arts Council.

Économie de la création / Industries culturelles

Dans ce numéro: Quatre rapports qui examinent l'ensemble des industries de la culture et de la création, y compris deux comparaisons internationales de l'économie de la création ou des industries culturelles, un sommaire canadien du concept de l'économie de la création et des données américaines sur les industries de la création.

[*La version française du bulletin suit l'anglais.*](#)

Pour un accès rapide et un outil de recherche aux différents articles des numéros actuels et antérieurs de Recherches sur les arts, visitez HillStrategies.com.

Le financement de Recherches sur les arts provient du Conseil des arts du Canada et du Conseil des arts de l'Ontario.



Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
du Canada



ONTARIO ARTS COUNCIL
CONSEIL DES ARTS DE L'ONTARIO
an Ontario government agency
un organisme du gouvernement de l'Ontario

Creative Economy Employment in the US, Canada and the UK

Nesta, March 2016

Authors: Max Nathan, Tom Kemeny, Andy Pratt and Greg Spencer

<http://www.nesta.org.uk/publications/creative-economy-employment-us-canada-and-uk>

Based on Canadian, American, and United Kingdom employment surveys, this report compares the creative economy in the three countries. The authors did substantial work to ensure a high degree of comparability between the different occupational and industry codings in North America and the U.K.

As conceptualized in the report, the creative economy has three components: creative workers within the creative industries (termed “creative specialists”), creative workers in non-creative industries, and non-creative workers within the creative industries. These three components have been called the “creative tridents”.

Based on the definitions used in the report, Canada’s creative economy is comprised of 2.2 million workers, including 534,000 creative workers in creative industries, 815,000 creative workers in non-creative industries, and 893,000 non-creative workers within the creative industries.

Comparisons between the three countries show that Canada has the highest share of total employment on three related measures:

- Overall employment in the creative economy (12.9%), compared with 9.5% in the U.S. and 8.2% in the U.K.
- Creative workers within the creative industries (3.1%), compared with 2.0% in the U.S. and 2.8% in the U.K.
- Creative workers outside of the creative industries (4.7%), compared with 2.5% in the U.S. and 3.2% in the U.K.

Canada is just below the U.S. in terms of the proportion of total employment comprised of non-creative workers within the creative industries (5.1% and 5.2%, respectively, compared with 2.6% in the U.K.).

The report summarizes the “substantial differences in the structures of the creative economies in the three countries”:

- In the U.K., the “creative industries are more specialised in creative work than either their U.S. or Canadian counterparts”.
- The U.S. has the largest overall number of cultural workers (but not as a share of total employment) and a high proportion of non-creative workers within the creative industries.
- Canada has a particularly large “share of creative workers embedded in non-creative industries”.

Cultural Times – the First Global Map of Cultural and Creative Industries

International Confederation of Societies of Authors and Composers, December 2015

Author: EY

<http://www.worldcreative.org/>

This study examines worldwide revenues and employment in 11 cultural and creative industries: advertising; architecture; books; gaming; movies; music; newspapers and magazines; performing arts; radio; television; and visual arts and design. Worldwide revenues in the cultural and creative industries totalled \$2.25 trillion in 2013, or 3% of global GDP. (All figures are provided in US dollars.) The worldwide revenues of the cultural and creative industries exceed those of the telecommunications services industry (\$1.6 trillion).

The cultural and creative industries accounted for 29.5 million jobs in 2013, which the report summarizes as “1% of the world’s active population” and larger than employment in the automotive industries of Europe, Japan, and the U.S. combined (25 million).

Comparisons are provided between the size of the cultural and creative industries in five global regions:

- Asia-Pacific has the highest revenues (\$743 billion) and largest number of jobs (12.7 million).
- Europe has the second-highest revenues (\$709 billion) and number of jobs (7.7 million).
- North America has the third-highest revenues (\$620 billion) and number of jobs (4.7 million).
- The Latin America and Caribbean region has the fourth-highest revenues (\$124 billion) but the lowest number of jobs (1.9 million).
- Africa and the Middle East have the lowest revenues (\$58 billion) and the fourth-largest number of jobs (2.4 million).

The report also highlights how “cultural and creative content drives the digital economy” and “cultural production is young, inclusive and entrepreneurial”.

In order to “leverage a more creative world”, the report suggests that authors’ rights be better protected and promoted, that talent be properly nurtured, and that online cultural content be monetized in a fair and balanced way.

The Creative Economy: Key Concepts and Literature Review Highlights

Department of Canadian Heritage, May 2013

Author: Policy Research Group, Canadian Heritage (editors)

https://cch.novascotia.ca/sites/default/files/inline/documents/creative-economy-synthesis_201305.pdf

This report provides a brief overview of key concepts regarding the term “the creative economy” as well as an extensive bibliography of reports related to the creative economy (as of 2013).

The report notes that the term “creative economy” first appeared “in John Howkins’ 2001 book, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, where he defined the creative economy as ‘the transactions of creative products that have an economic good or service that results from creativity and has economic value’”.

As of 2013, the most common definition of the creative economy was supplied by the United Kingdom’s Department of Culture, Media and Sport, which defined the creative economy as “those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property”.

The report notes that there are “a multitude of international definitions” of the creative economy, which is “an emerging construct for which the component content has yet to be stabilized... The classification systems of the so-called creative activities and industries are derived from different conceptual models, developed and promoted by numerous national, supranational, regional and interregional organizations and authorities.”

The report indicates that “each model can be utilized for various purposes.... It is important that each region or jurisdiction seeking to foster the creative economy become clear on the model that best suits its context.”

Over time, the report argues that successive concepts of the creative economy have grown larger and the place of the “traditional” cultural sector within the creative economy has decreased (in terms of economic output).

The report provides an overview of important concepts within the creative economy, including:

- Relationships between the arts and commercial culture.
- Creativity and the “creative class”.
- Creative cities and urban renewal.
- Rural creative economies.
- Creative clusters.
- Social, cultural, and environmental benefits of the creative economy.

Creative Industries 2015

Business & Employment in the Arts: Measuring the Scope of the Nation's Arts-Related Industries

Americans for the Arts, 2015

<http://www.americansforthearts.org/by-program/reports-and-data/research-studies-publications/creative-industries>

This brief report summarizes data on not-for-profit organizations and businesses “involved in the production or distribution of the arts”. Included in the definition are organizations and businesses such as not-for-profit orchestras, museums and theatres as well as “for-profit film, architecture, and advertising companies”. More specifically, “to define the Creative Industries, Americans for the Arts selected 644 8-digit Standard Industrial Classification codes that represent for-profit and nonprofit arts-centric businesses (out of more than 18,500 codes representing all industries)”. Excluded are broader creative businesses that are not focussed on the arts, such as computer programming and scientific research.

The data are drawn from Dun & Bradstreet information about employment and the number of arts-centric organizations and businesses. Only those organizations and businesses registered with Dun & Bradstreet are included, leading to “an under-representation of nonprofit arts organizations in the data. Additionally, many individual artists are not included, as not all are employed by a business or register with Dun & Bradstreet.”

Given these data limitations as well as the relatively narrow focus on arts-centric organizations, Americans for the Arts indicates that the data “should be considered conservative”.

Overall, the report finds that there are just over 700,000 arts-related organizations and businesses in the U.S., employing 2.9 million people. “This represents 3.9 percent of all U.S. businesses and 1.9 percent of all U.S. employees—demonstrating statistically that the arts are a formidable business presence”.

Design is the single-largest creative industry as measured by number of businesses (167,000) and second-largest in terms of number of employees (354,000). The largest employer in the American creative industries is motion pictures, with 380,000 employees in 79,000 businesses. When combined, six components of the performing arts total 116,000 businesses with 465,000 workers.

Économie de la création / Industries culturelles

L'emploi dans l'économie de la création aux États-Unis, au Canada et au Royaume-Uni

(Creative Economy Employment in the US, Canada and the UK)

Nesta, mars 2016

Auteurs : Max Nathan, Tom Kemeny, Andy Pratt et Greg Spencer

<http://www.nesta.org.uk/publications/creative-economy-employment-us-canada-and-uk>

Ce rapport compare l'économie de la création au Canada, aux États-Unis et au Royaume-Uni en se basant sur des enquêtes sur l'emploi dans ces trois pays. Les auteurs ont fait beaucoup de travail pour assurer un degré élevé de comparabilité entre les différents codages professionnels et industriels en Amérique du Nord et au Royaume-Uni.

Selon la conceptualisation du rapport, l'économie de la création a trois composants : les travailleurs créatifs de l'économie de la création (appelés « spécialistes créatifs »), les travailleurs créatifs dans les industries non créatives, et les travailleurs non créatifs dans les industries de la création. Ces trois composants sont appelés les « tridents de la création ».

En se fondant sur les définitions utilisées dans le rapport, l'économie de la création au Canada comprend 2,2 millions de travailleurs, y compris 534 000 travailleurs créatifs dans les industries de la création, 815 000 travailleurs créatifs dans les industries non créatives, et 893 000 travailleurs non créatifs dans les industries de la création.

Les comparaisons entre les trois pays démontrent que le Canada détient la part la plus élevée du nombre total d'emplois dans trois mesures reliées :

- L'emploi global dans l'économie de la création (12,9 %), comparativement à 9,5 % aux États-Unis et 8,2 % au Royaume-Uni.
- Les travailleurs créatifs dans les industries de la création (3,1 %), comparativement à 2,0 % aux États-Unis et 2,8 % au Royaume-Uni.
- Les travailleurs créatifs à l'extérieur des industries de la création (4,7 %), comparativement à 2,5 % aux États-Unis et 3,2 % au Royaume-Uni.

Le Canada se trouve juste sous les États-Unis en ce qui a trait à la proportion de sa main-d'œuvre totale composée de travailleurs non créatifs dans les industries de la création (5,1 % et 5,2 % respectivement, comparativement au 2,6 % au Royaume-Uni).

Le rapport résume « les différences considérables dans les structures des économies de la création dans les trois pays » :

- Au Royaume-Uni, les « industries de la création sont plus spécialisées dans le travail de création que leurs homologues américains ou canadiens ».
- Les États-Unis ont le plus grand nombre de travailleurs culturels (mais non en tant que part du nombre total d'emplois) et une proportion élevée de travailleurs non créatifs dans les industries de la création.
- Le Canada a une « part [particulièrement élevée] de travailleurs créatifs dans les industries non créatives ».

Un monde très culturel – Premier panorama mondial de l'économie de la culture et de la création

Confédération internationale des sociétés d'auteurs et compositeurs, décembre 2015

Auteur : EY

<http://www.worldcreative.org/?lang=fr>

Cette étude examine les revenus et le nombre d'emplois dans 11 secteurs de la culture et de la création : publicité, architecture, livre, jeux vidéo, cinéma, musique, journaux et magazines, spectacle vivant, radio, télévision, arts visuels et design. Les revenus mondiaux des secteurs de la culture et de la création ont totalisé 2,25 billions de dollars en 2013, ou 3 % du PIB mondial. (Tous les montants sont exprimés en dollars américains.) Les revenus mondiaux des secteurs de la culture et de la création étaient supérieurs à ceux du secteur des services de télécommunications (1,6 billion de dollars).

En 2013, il y avait 29,5 millions d'emplois dans les secteurs de la culture et de la création, ce qui correspond selon le rapport à « 1 % de la population active mondiale », et est supérieur au nombre d'emplois dans l'industrie automobile en Europe, au Japon et aux États-Unis (25 millions) réunis.

Le rapport propose des comparaisons entre la taille des secteurs de la culture et de la création dans cinq régions du monde :

- C'est en Asie-Pacifique que les revenus sont les plus élevés (743 milliards de dollars) et que le nombre d'emplois est le plus élevé (12,7 millions).
- L'Europe arrive deuxième avec des revenus de 709 milliards de dollars et 7,7 millions d'emplois.
- L'Amérique du Nord se classe troisième au palmarès des revenus (620 milliards de dollars) et du nombre d'emplois (4,7 millions).
- La région de l'Amérique latine et des Caraïbes est quatrième sur le plan des revenus (124 milliards de dollars), mais cinquième quant au nombre d'emplois (1,9 million).
- C'est en Afrique et au Moyen-Orient que les revenus de ces secteurs sont les moins élevés (58 milliards de dollars), bien qu'il y ait plus d'emplois (2,4 millions) que dans la région précédente.

Le rapport souligne également que le contenu culturel et créatif est une « locomotive de l'économie numérique » et que la production culturelle est jeune, accueillante et entrepreneuriale.

Afin de « construire un monde plus créatif », le rapport recommande de mieux protéger et promouvoir les droits des auteurs, de bien cultiver le talent et d'améliorer la monétisation en ligne du contenu culturel en le rééquilibrant de façon équitable.

L'économie de la création : principales notions et faits saillants d'une revue de la littérature

(The Creative Economy: Key Concepts and Literature Review Highlights)

Ministère du Patrimoine canadien, mai 2013

Auteur : Groupe de recherche sur les politiques, Patrimoine canadien (rédacteurs)

https://cch.novascotia.ca/sites/default/files/inline/documents/creative-economy-synthesis_201305.pdf

Ce rapport renferme un aperçu des principales notions entourant l'expression « économie de la création » ainsi qu'une riche bibliographie de rapports ayant trait à l'économie de la création (jusqu'en 2013).

Le rapport estime que la première utilisation de l'expression « économie de la création » remonte à l'ouvrage de John Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, paru en 2001, et que l'auteur définit comme « les transactions de produits créatifs qui constituent un bien ou un service économique provenant de la créativité qui a une valeur économique ».

En 2013, la définition la plus courante de l'économie de la création était celle du ministère de la Culture, des Médias et du Sport du Royaume-Uni, selon laquelle l'économie de la création correspond « aux secteurs qui prennent naissance dans la créativité, les habiletés et les talents individuels et qui ont un potentiel de création de richesse et d'emplois par la production et l'exploitation de propriété intellectuelle ».

Le rapport observe qu'il y a « une multitude de définitions internationales » de l'économie de la création, qui est « une conception émergente pour laquelle l'élément de contenu n'est pas encore arrêté... Les systèmes de classification des activités et secteurs dits de la création proviennent de différents modèles conceptuels, élaborés et mis de l'avant par de nombreuses organisations et autorités nationales, supranationales, régionales et interrégionales. »

Le rapport indique que « chaque modèle peut servir à diverses fins... Il est important que chaque région ou autorité qui cherche à favoriser une économie de la création indique clairement le modèle qui convient le mieux à son contexte. »

Au fil des années, le rapport avance que les notions successives de l'économie de la création se sont élargies et que la place du secteur culturel « traditionnel » au sein de l'économie de la création a reculé (du point de vue des produits économiques).

Le rapport fournit un aperçu de certaines notions importantes de l'économie de la création, dont les suivantes :

- Les relations entre les arts et la culture commerciale.
- La créativité et la « classe de la création ».
- Les villes créatives et le renouvellement urbain.
- Les économies de la création en milieu rural.
- Les regroupements de la création.
- Les avantages sociaux, culturels et environnementaux de l'économie de la création.

Les secteurs de la création en 2015

Les entreprises et l'emploi dans les arts : mesurer l'envergure des secteurs liés aux arts aux États-Unis

(Creative Industries 2015)

Americans for the Arts, 2015

<http://www.americansforthearts.org/by-program/reports-and-data/research-studies-publications/creative-industries>

Ce rapport succinct résume les données sur les organismes sans but lucratif et les entreprises « qui participent à la production et à la diffusion des arts ». Il s'agit d'organismes et d'entreprises comme les orchestres, les musées et les théâtres sans but lucratif ainsi que les « entreprises de cinéma, d'architecture et de publicité à but lucratif ». Plus précisément, « pour définir les secteurs de la création, American for the Arts a choisi 644 codes à 8 chiffres de la classification type des industries qui représentent les entreprises axées sur les arts à but lucratif et sans but lucratif (parmi les plus de 18 500 codes représentant toutes les industries) ». Les entreprises créatives générales qui ne sont pas axées sur les arts, comme celles en programmation informatique et en recherche scientifique, ont été exclues.

Les données sont tirées des renseignements Dun & Bradstreet au sujet de l'emploi et du nombre d'organismes et d'entreprises axés sur les arts. Seuls les organismes et entreprises inscrits auprès de Dun & Bradstreet sont inclus, ce qui a entraîné « une sous-représentation des organismes artistiques sans but lucratif dans les données. De plus, de nombreux artistes particuliers ne sont pas inclus, puisqu'ils ne travaillent pas tous pour une entreprise et ne sont pas tous inscrits auprès de Dun & Bradstreet. »

Compte tenu des limites de ces données ainsi que du regard relativement étroit sur les organismes axés sur les arts, Americans for the Arts indique que les données « sous-estiment vraisemblablement la réalité ».

Globalement, le rapport constate qu'il y a un peu plus de 700 000 organismes et entreprises

reliés aux arts aux États-Unis employant 2,9 millions de personnes. « Ceci représente 3,9 % de toutes les entreprises aux États-Unis et 1,9 % de tous les employés au pays, une démonstration par voie statistique de la présence non négligeable des arts parmi les entreprises. »

Le design est l'industrie de la création la plus importante sur le plan du nombre d'entreprises (167 000) et la deuxième quant au nombre d'emplois (354 000). Le plus grand employeur des industries de la création aux États-Unis est le secteur du cinéma, qui compte 380 000 employés dans 79 000 entreprises. Lorsqu'on les réunit, les six composants des industries des arts de la scène totalisent 116 000 entreprises et 465 000 emplois.