

La diversité des emplois créatifs : une richesse pour l'Ile-de-France

Avec 45 % des emplois nationaux, les industries créatives constituent un secteur stratégique et emblématique de l'Ile-de-France et contribuent fortement à son attractivité internationale. Organisées autour d'un marché du travail atypique (contrats précaires, intermittence), ces activités sont concentrées au cœur de l'agglomération parisienne.

Carine Camors et Odile Soulard, IAU Ile-de-France
Laure Omont, Insee Ile-de-France

A la frontière de l'économie et de la culture, les industries créatives sont considérées comme un moteur de l'économie de la connaissance. Le concept s'est largement répandu dans les politiques de soutien des métropoles internationales et ces industries sont aujourd'hui identifiées comme une filière prioritaire par la Région Ile-de-France.

Les industries créatives au croisement de l'économie et de la culture

Deux approches complémentaires permettent de définir les industries créatives (⇒ Définitions). Ces dernières regroupent les secteurs d'activité qui trouvent leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent : architecture ; cinéma, audiovisuel, photographie, musique ; édition de jeux vidéo et logiciels ; édition de livre et presse ; publicité ; spectacle vivant ; art/antiquités, mode, artisanat d'art, design.

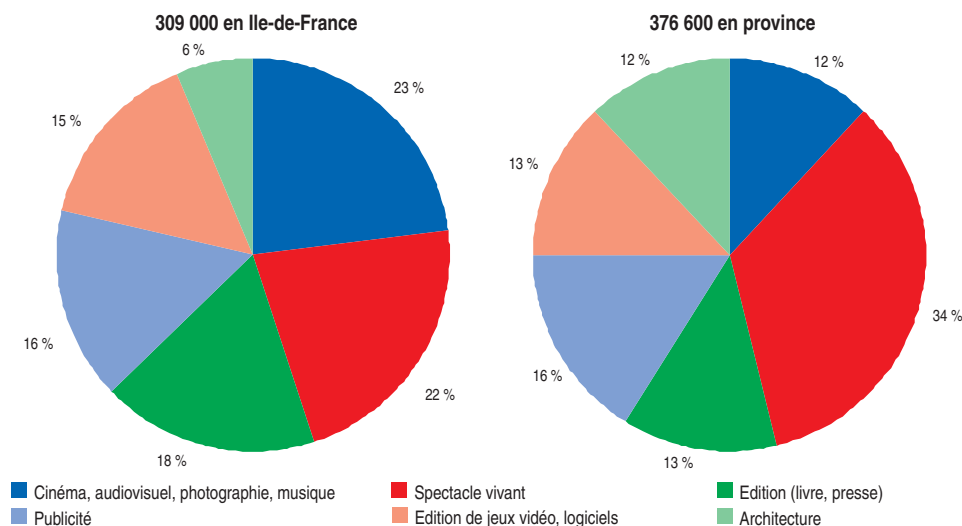
Un secteur pourvoyeur d'emplois

Avec 309 000 emplois en 2007, les industries créatives franciliennes sont prépondérantes en France : la région concentre 45 % des emplois des industries créatives. Ils représentent 5,5 % de

l'emploi francilien contre seulement 1,9 % en province. C'est autant que le secteur de la construction ou de l'hôtellerie restauration. Les secteurs « cinéma, audiovisuel, photographie, musique » et « spectacle vivant » offrent plus de quatre emplois sur dix des industries créatives franciliennes 📌 1.

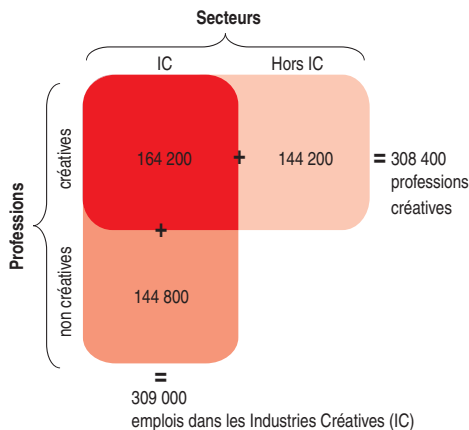
📌 1 L'Ile-de-France accueille près de la moitié des emplois des industries créatives

Répartition des emplois des industries créatives par sous-secteurs



Source : Insee, recensement de la population 2007, exploitation complémentaire au lieu de travail, traitement IAU idF

2 Dans les industries créatives, les actifs ne sont pas tous créatifs
Trident des professions et des secteurs créatifs



Lecture : au sein des 309 000 emplois dans les industries créatives, 164 200 sont créatifs (exemple : journaliste à la télévision) et 144 800 sont non créatifs (exemple : comptable dans une maison d'édition). En dehors des industries créatives, 144 200 sont créatifs (exemple : designer dans l'automobile).

Source : Insee, recensement de la population 2007, méthode et traitement IAU îdF

Un emploi sur deux dans les industries créatives est occupé par un « créatif »

Parmi les actifs travaillant dans les industries créatives, 53 % sont des « créatifs » : ils exercent une profession créative spécifique à leur domaine **2**. Cette part varie fortement d'un sous-secteur à l'autre : de 6 % dans l'édition de jeux vidéo et logiciels à 68 % dans l'architecture et 69 % dans le spectacle vivant. Les actifs créatifs sont le plus souvent journalistes, graphistes, stylistes, assistants techniques de la réalisation des spectacles vivants et audiovisuels, artistes

dramatiques, cadres de la publicité, architectes, artistes plasticiens, musiciens, photographes, écrivains... Lorsqu'ils exercent un métier non créatif (47 %), il s'agit surtout d'ingénieurs et de cadres d'étude, recherche et développement en informatique, d'employés administratifs, de secrétaires. Par ailleurs, 144 000 actifs créatifs exercent leur activité en dehors des industries créatives (exemple : un designer dans l'automobile). Au total, plus de 453 000 actifs créatifs exercent une profession créative et/ou travaillent dans le secteur des industries créatives en Ile-de-France.

Des actifs plus jeunes, plus diplômés qu'en moyenne

Les emplois des industries créatives sont occupés par des actifs, créatifs ou non, plus jeunes qu'en moyenne tous secteurs confondus. C'est particulièrement le cas dans le secteur de l'édition de jeux vidéo-logiciels où plus de la moitié a moins de 35 ans **3**. Ils sont également plus diplômés : 44 % ont obtenu un diplôme de 2^e ou 3^e cycle contre 27 % en moyenne. Les plus diplômés travaillent dans l'architecture (71 % des actifs). En revanche, un actif sur quatre n'a pas le baccalauréat dans le spectacle vivant et la publicité. Cette part demeure largement inférieure à la moyenne francilienne (39 %). Comme dans l'ensemble des secteurs, les femmes sont moins représentées que les hommes dans les industries créatives ; elles sont très présentes dans l'édition de livre et presse (56 %) et dans la publicité (51 %) mais ne sont que 28 % dans l'édition de jeux vidéo-logiciels.

3 Les actifs des industries créatives : un profil singulier
Caractéristiques des actifs en Ile-de-France (en %)

	Industries créatives	Tous secteurs d'activité confondus
Nombre d'emplois	309 000	5 570 300
Part des créatifs (professions créatives)	53,1	5,5
Part des femmes	44,3	47,9
Part des moins de 35 ans	41,4	36,7
Part des plus diplômés (2 ^e et 3 ^e cycles universitaires)	43,9	27,2
Part des indépendants	20,5	7,7
Part des CDI	62,5	80,3
Part du temps partiel	19,6	14,1
Part de l'emploi stable*	33,7	26,1

*actifs résidant et travaillant dans la même commune - Paris = 20 communes.

Source : Insee, recensement de la population 2007, exploitation complémentaire au lieu de travail, traitement IAU îdF

Un secteur qui exige un marché du travail plus flexible

Les industries créatives fonctionnent souvent dans une logique de projet : un réseau se constitue pour la réalisation d'un film, d'un jeu vidéo, d'une pièce de théâtre puis se défait pour se reformer ensuite. En conséquence, la part des indépendants dans les industries créatives est trois fois plus élevée qu'en moyenne dans les autres secteurs. Les emplois sont de ce fait plus précaires, la flexibilité de l'emploi étant une caractéristique forte du secteur des industries créatives : seulement 62 % des actifs ont un contrat à durée indéterminée, contre 80 % des emplois en moyenne dans la région.

Une forte dualité précaires/qualifiés

Le champ des industries créatives est hétérogène et les situations individuelles des actifs demeurent très diversifiées. Les contrats à durée déterminée sont particulièrement répandus dans le spectacle vivant (28 %) et dans l'audiovisuel (23 %). Ce sont aussi les secteurs où les intermittents, une des spécificités françaises du secteur culturel, sont les plus présents (→■ Une spécificité française, les intermittents). Les CDD sont en revanche moins fréquents dans l'édition

Une spécificité française, les intermittents

L'intermittence est le régime d'assurance chômage des salariés entrant dans le cadre des annexes 8 et 10 de la convention Unedic. Elle concerne les emplois en « CDD d'usage » accordés aux artistes et techniciens du spectacle vivant et enregistré et permet à ces derniers d'alterner des périodes travaillées et des périodes de non-activité pour lesquelles ils touchent des prestations de chômage. Elle constitue une exception alors que prédominent, dans les autres pays, des formes plus classiques de marché du travail. Selon Audiens et la Commission du film d'Ile-de-France, la région compte 117 400 intermittents en 2009 dans la production audiovisuelle et cinématographique. La plupart ont des revenus qui les apparentent à des travailleurs occasionnels ou à des figurants : 66 % d'entre eux ont un revenu annuel inférieur à 3 500 euros. En 2009, seuls 14 % perçoivent plus de 18 500 euros.

de jeux vidéo-logiciels (3 %) et dans la publicité (7 %). Plus souvent à temps partiel (20 % contre 14 % en moyenne), les emplois des industries créatives sont plus précaires que les autres, notamment dans le spectacle vivant où près d'un actif sur trois est non salarié ; ils cumulent souvent CDD (28 %) et temps partiel (35 %). En moyenne, la précarisation des emplois créatifs s'est accentuée ces dernières années par le recours croissant à l'externalisation des activités.

Des actifs qui vivent à proximité de leur lieu de travail...

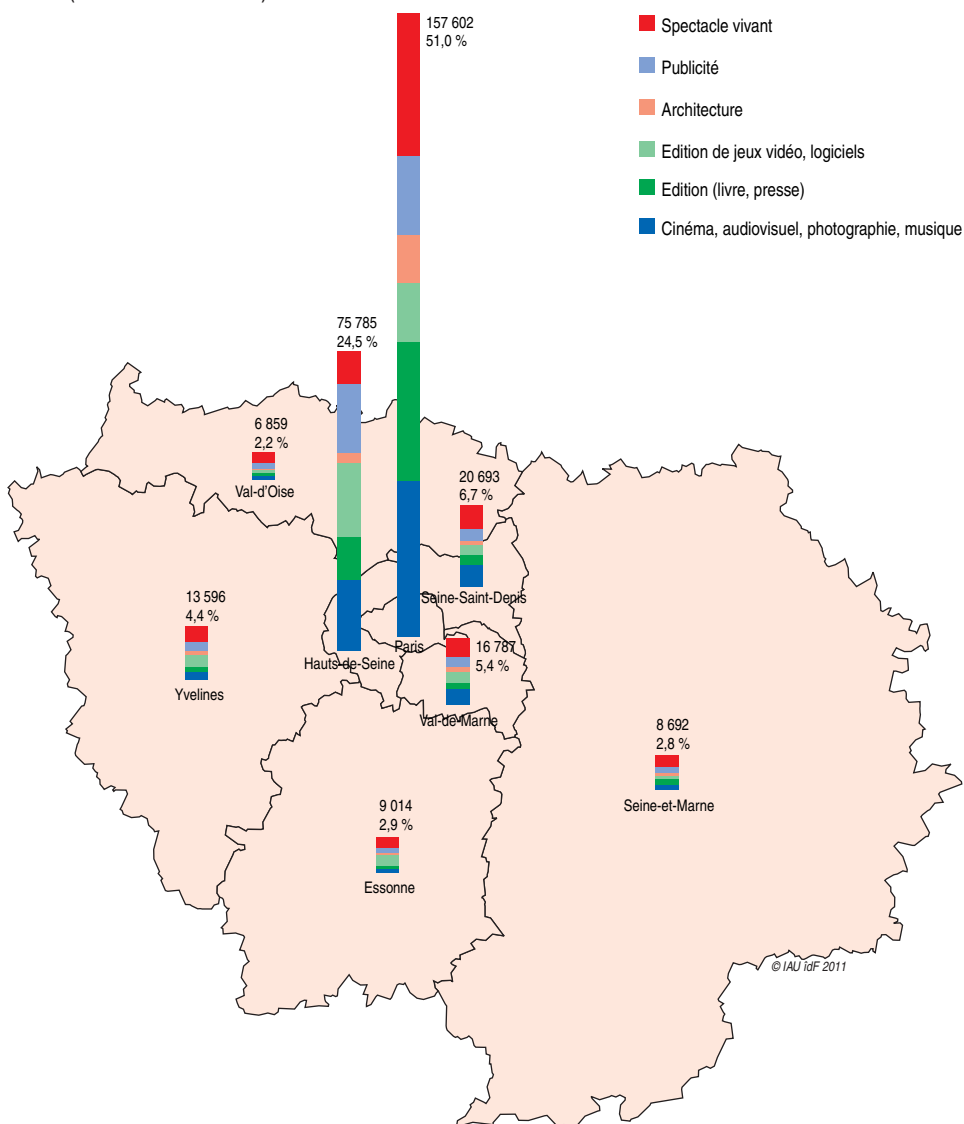
L'une des caractéristiques des actifs du secteur est qu'ils résident souvent à proximité de leur lieu de travail : 34 % habitent et travaillent dans la même commune, contre 26 % tous secteurs d'activité confondus. Cette proximité entre domicile et espace de travail rend plus facile l'accès aux partenaires, aux donneurs d'ordre. La frontière entre vie professionnelle et vie personnelle de ces actifs est souvent poreuse et cette proximité est à l'origine de véritables lieux de gravitation artistique. En effet, la ville est une véritable ressource pour l'économie créative qui tend à se territorialiser, à élire des espaces propices dans les métropoles où elle va disposer de réseaux et de centralité.

... et qui travaillent essentiellement au cœur de l'agglomération parisienne

Plus des trois quarts des emplois des industries créatives sont concentrés à Paris et dans les Hauts-de-Seine. Avec 7 % des

4 Paris concentre plus de la moitié des emplois des industries créatives

Répartition des emplois par département et sous-secteur des industries créatives (en effectifs et en %)



Source : Insee, recensement de la population 2007, exploitation complémentaire au lieu de travail, traitement IAU îdF

emplois, la Seine-Saint-Denis bénéficie d'une forte dynamique depuis quelques années, stimulée par une volonté politique et une offre foncière attractive aux portes de Paris 4.

Des territoires créatifs très typés

Une analyse typologique des territoires créatifs permet de mettre en évidence une certaine cohérence dans cet ensemble hétérogène. En effet, il existe des caractéristiques communes au sein des territoires créatifs en fonction des emplois occupés 5. Quatre familles de territoires se dégagent.

Les territoires très créatifs

Cette classe regroupe les vingt arrondissements parisiens, ainsi que leurs communes limitrophes et quelques communes plus isolées, dont certaines accueillent des pôles d'activités créatives emblématiques (exemple : Disneyland à Chessy). Dans cette classe, les emplois des industries créatives représentent 9 % de l'emploi

Méthodologie

La typologie des territoires créatifs : l'analyse porte sur les communes d'Île-de-France offrant au minimum 500 emplois au lieu de travail dont au moins 25 emplois dans les industries créatives. L'objectif de la typologie, réalisée à l'aide d'une « classification ascendante hiérarchique », est de former des groupes homogènes de communes au regard des actifs créatifs qui y travaillent et des secteurs créatifs présents au sein de ces territoires. Cette méthode s'effectue par agrégation successive des communes. Les communes qui se ressemblent le plus sont regroupées, tout en préservant un maximum de différences entre les groupes.

La « classification ascendante hiérarchique » a été réalisée en prenant comme variables actives les indicateurs suivants : part des secteurs des industries créatives au lieu de travail, part des professions créatives au lieu de travail, part de chaque sous-secteur (architecture ; cinéma, audiovisuel, photographie, musique ; édition de jeux vidéo et logiciels ; édition de livre et presse ; publicité ; spectacle vivant) dans les industries créatives.

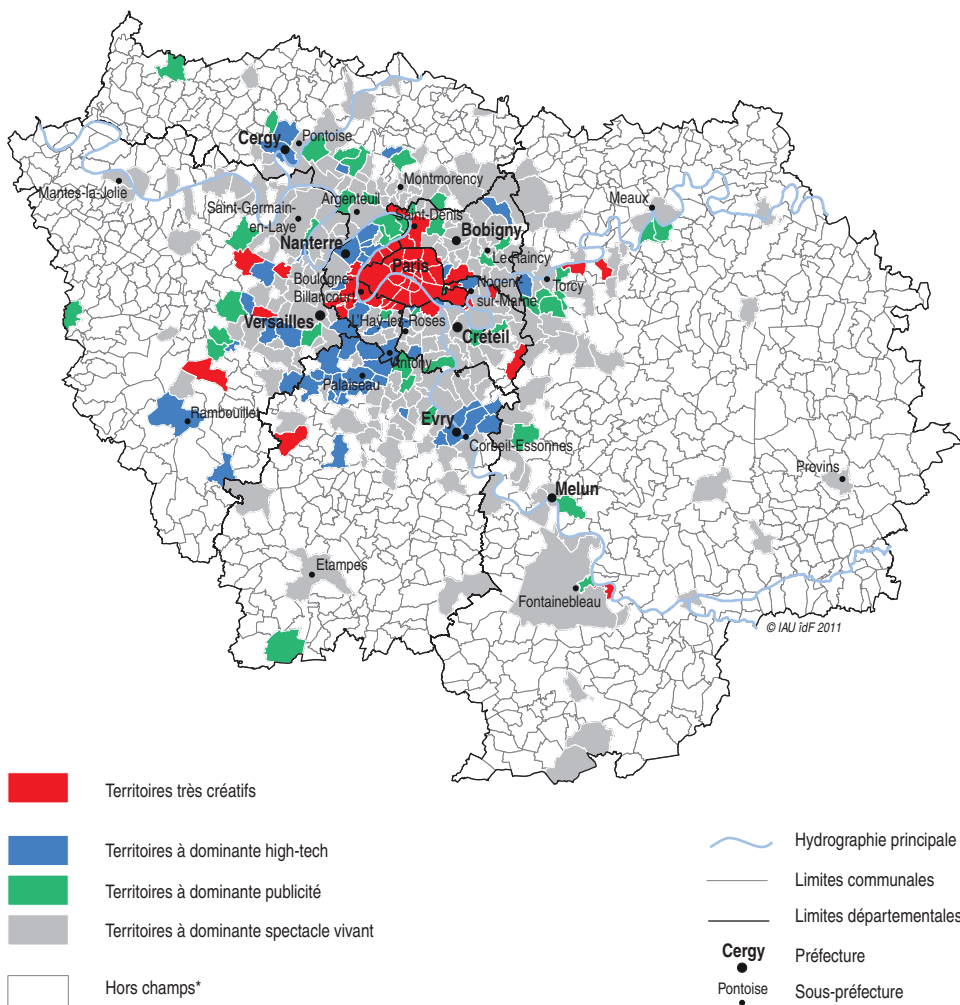
total et 57 % des actifs y occupent une profession créative. Si tous les secteurs des industries créatives sont très représentés, l'édition (livre, presse) et le cinéma, l'audiovisuel et la musique y sont particulièrement implantés. Le cœur du cluster créatif francilien se retrouve dans cette classe, avec des territoires caractérisés par leurs héritages historiques : l'édition de livre dans le 6^e arrondissement, la production cinématographique à Boulogne, les industries techniques du cinéma à Bry-sur-Marne mais aussi des implantations plus récentes liées à des politiques ou à des effets d'aubaine comme le prix du foncier en proximité de Paris : les médias à Issy-les-Moulineaux, la publicité à Levallois-Perret, les studios d'enregistrement à la Plaine Saint-Denis.

Cette classe reflète les contradictions des industries créatives et cristallise l'ensemble des problématiques du secteur, notamment les dualités très diplômés/faiblement diplômés, permanents/intermittents, indépendants/salariés. Le fonctionnement du marché du travail des industries créatives est spécifique : recours à une main-d'œuvre hautement qualifiée et motivée, flexibilité, importance des réseaux sociaux, marchés locaux de travail, coexistence grands groupes/très petites entreprises. Ces marchés complexes permettent la diversité des qualifications et des compétences, que les formes de travail non conventionnelles accompagnent : freelance, intermittents, indépendants.

A Paris, la proximité entre lieux de travail et de résidence est encore plus forte. Ainsi, 42 % des actifs des industries créatives travaillent et habitent dans le même arrondissement, contre 28 % tous secteurs confondus. Dans les communes limitrophes, les activités créatives sont également présentes, mais dans une proportion moindre, et la part des actifs des industries créatives travaillant et résidant dans la même commune est beaucoup plus faible qu'en moyenne en Ile-de-France. La capitale est riche en lieux d'opportunité de rencontres et de travail (services culturels, bars, restaurants...). La polarisation autour de Paris est donc très forte. Pour ces raisons, le cœur de l'agglomération est très attractif pour les acteurs des industries créatives : 44 % des Franciliens exerçant une profession créative habitent Paris.

5 Les territoires créatifs en Ile-de-France : une centralité avérée

Typologie des territoires créatifs en Ile-de-France



*champs : communes de plus de 500 emplois dont plus de 25 dans les industries créatives.

Sources : Insee, recensement de la population 2007, IAU idF

Les trois autres classes sont composées de communes où les industries créatives sont peu présentes, mais où certaines activités prédominent.

Les territoires à dominante « high-tech »

Cette classe est constituée de communes majoritairement situées dans l'ouest de la région et dans les ex-villes nouvelles : Evry, Cergy-Pontoise, Saint-Quentin-en-Yvelines. Sa cartographie rejoint les localisations préférentielles des emplois des cadres des fonctions métropolitaines, notamment les fonctions conception-recherche, gestion et prestations intellectuelles. Dans cette famille de communes, la représentativité des industries créatives est proche de la moyenne régionale mais les professions créatives sont moins présentes. Le secteur de l'édition de logiciels et jeux vidéo, qui emploie peu d'actifs créatifs mais avec des compétences technologiques for-

tes, y est très représenté. Dans ces territoires, les actifs des industries créatives sont en majorité des hommes, très diplômés, salariés, en CDI et à temps complet.

Les territoires à dominante « publicité »

Cette famille regroupe des communes de la région sans continuité géographique. Les secteurs créatifs et les actifs exerçant des professions créatives sont moins présents qu'en moyenne dans la région. Cependant, le secteur de la publicité est très représenté dans cette classe. En revanche, le cinéma, l'audiovisuel et l'édition sont quasi absents. Les actifs des industries créatives sont majoritairement des hommes, en CDI, sous-diplômés par rapport à la moyenne dans les industries créatives (33 % contre 19 % n'ont pas le baccalauréat) ; les plus diplômés ne représentent que 28 % des actifs (contre 44 % dans la région).

Définitions

L'économie de la connaissance s'articule autour du savoir, de l'innovation et de la créativité. Volonté politique de l'Union européenne, la stratégie de Lisbonne adoptée en 2000 affirme l'économie de la connaissance comme une priorité de développement pour les Etats membres. La nouvelle stratégie Europe 2020 s'inscrit dans sa continuité en favorisant une croissance « intelligente, durable et inclusive ».

Les industries créatives

Deux approches complémentaires permettent de définir les industries créatives. Le concept de classe créative, développé par Richard Florida, est très large et souvent controversé. Il met en évidence la coprésence d'entreprises innovantes et d'une forte communauté créative, la classe créative, qui inclut scientifiques, ingénieurs et artistes, dans les villes nord-américaines les plus dynamiques et sous-entend un lien direct entre leur présence et la croissance économique. Une autre approche, dans laquelle cette étude s'inscrit, s'intéresse au fonctionnement de la métropole créative, à son écosystème, à travers l'étude des emplois, des secteurs d'activité, des logiques d'implantation, des clusters créatifs...

Les industries créatives ont été définies pour la première fois en 1998 par le ministère anglais de la Culture, des médias et des sports et concernent

« les secteurs industriels qui trouvent leur origine dans la créativité individuelle, la compétence et le talent et qui offrent des potentialités de création de richesses et d'emplois à travers le soutien et l'exploitation de la propriété intellectuelle ».

L'IAU Ile-de-France s'est appuyé sur cette définition pour la transposer au niveau francilien. Les industries créatives sont composées de plusieurs secteurs d'activité économique (NAF rev.2) : architecture ; cinéma, audiovisuel, photographie, musique ; édition de jeux vidéo et logiciels ; édition de livre et presse ; publicité ; spectacle vivant. Cette définition des industries créatives est cependant restrictive. Elle ne prend pas en compte les secteurs art/antiquités, mode, artisanat d'art et design, imparfaitement appréhendés dans les statistiques.

Professions créatives : la définition des professions créatives s'appuie sur une méthode de sélection comprenant une mesure de la créativité occupationnelle (PCS 2003), afin de distinguer les professions créatives de celles qui ne le sont que peu ou pas.

Cluster créatif : concentration d'entreprises et d'actifs du secteur créatif géographiquement proches.

Les territoires à dominante « spectacle vivant »

Dans cette classe, il y a peu d'emplois dans les secteurs des industries créatives et peu de professions créatives. Cependant, la part des secteurs créatifs est relativement importante dans les activités du spectacle vivant. Ces communes accueillent des théâtres, des salles de spectacles, pourvoyeurs d'emplois dans ces métiers. Les actifs du secteur sont moins diplômés qu'en moyenne : 31 % n'ont pas le baccalauréat. Les emplois proposés sont aussi plus précaires : les

actifs sont plus souvent indépendants et cumulent CDD et temps partiel. Cette flexibilité s'accompagne souvent de pluriactivité : il est fréquent dans le spectacle vivant de travailler pour plusieurs employeurs. Les actifs sont en moyenne plus âgés et moins souvent célibataires. Dans cette famille, les actifs sont nombreux à travailler et résider dans la même commune (38 % contre 27 % tous secteurs confondus). C'est particulièrement vrai le long des bords de Marne. Ainsi, à Alfortville, par exemple, un actif résident de cette classe sur deux travaille sur place.

Pour en savoir plus

Camors C., Soulard O. : « Créativité et développement économique : une synergie prometteuse », *Note rapide Economie*, n° 523, IAU Ile-de-France, novembre 2010.

Calzada C. : « Les territoires de la créativité », *Insee Lorraine*, n° 231-232, août 2010.

Camors C., Soulard O. : « Les industries créatives en Ile-de-France, un nouveau regard sur la métropole », IAU Ile-de-France, mars 2010.

INSTITUT NATIONAL
DE LA STATISTIQUE
ET DES ETUDES ECONOMIQUES

Direction régionale d'Ile-de-France

7, rue Stephenson - Montigny-le-Bretonneux
78188 Saint-Quentin-en-Yvelines cedex

© Insee 2011

Directrice de la publication : Sylvie Marchand
Comité de rédaction : Patrick Pétour
Chef de projet : Marielle Dhune
Cartographie : Pascale Guery (IAU îdF)
Rédactrice en chef : Christel Collin
Conception graphique : PAO Insee Ile-de-France
Maquette : Nathalie Droux - Nicolas Renaud
Impression : Jouve

Publication téléchargeable à partir du site Internet : www.insee.fr/ile-de-france

ISSN 0984-4724
Commission paritaire n° 2133 AD
Code Sage I1137152

Dépôt légal : 2^e semestre 2011

Insee Ile-de-Fr@nce Infos : la Lettre d'information électronique vous informe tous les mois de l'activité de l'Insee Ile-de-France

www.insee.fr/ile-de-france