

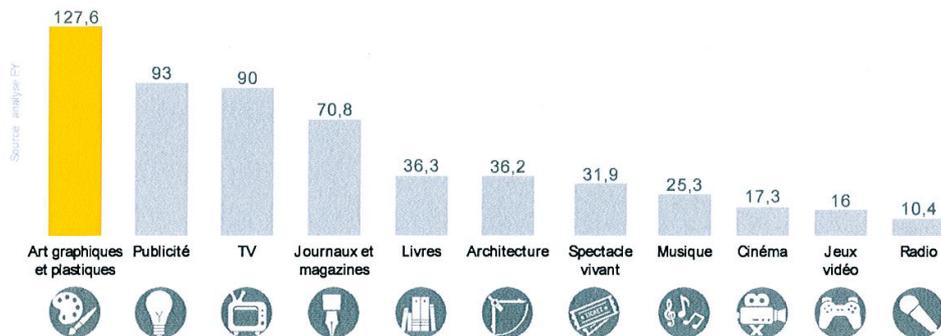
# Faits et chiffres clés<sup>1</sup>



## Chiffre d'affaires

Avec 535,9 milliards d'euros de revenus, les industries culturelles et créatives (ICC) représentent 4,2 % du PIB de l'Europe. Il s'agit du troisième employeur après les secteurs de la construction et de la restauration.

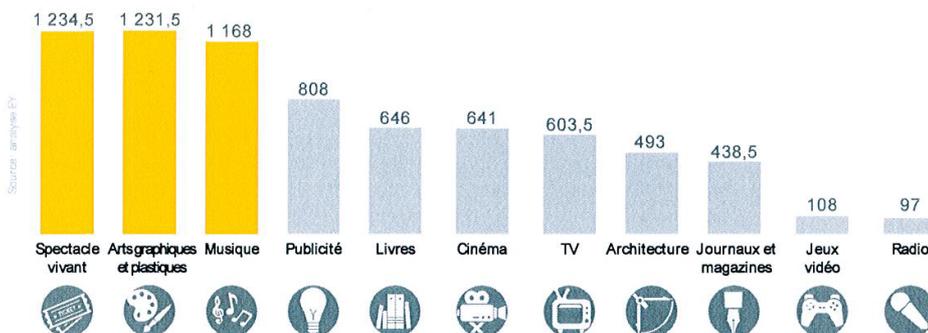
Chiffre d'affaires (Mrd EUR) - 2012



## Emploi

Les activités culturelles et créatives emploient, directement ou indirectement, plus de 7 millions d'Européens, soit 3,3 % de la population active de l'UE. Le spectacle vivant (1 234 500), les arts graphiques et plastiques (1 231 500) et la musique (1 168 000) emploient chacun plus de 1 million de personnes, suivis par la publicité (818 000), les livres (646 000) et le cinéma (641 000).

Emplois (en milliers) - 2012



<sup>1</sup> Les chiffres totaux relatifs aux emplois et aux marchés ont été obtenus après élimination des doubles comptages. Pour obtenir une vision complète du marché de la culture, il peut s'avérer nécessaire d'inclure des données extérieures au secteur. Par conséquent, la somme des chiffres du secteur excède le total consolidé. Par exemple, la musique sur scène fait partie à la fois des secteurs du spectacle vivant et de la musique, mais elle n'est comptabilisée qu'une seule fois dans le total général.



## Les 11 marchés de la culture et de la création dans l'UE-28

Marchés	Ventes (Md€)	Emplois
 <b>Le livre</b> Les nouvelles expériences des lecteurs réinventent l'industrie du livre	36,3	646 000
 <b>La presse / journaux et magazines</b> Relever les nouveaux défis de l'ère numérique	70,8	483 500
 <b>La musique</b> Un marché toujours plus innovant, moteur de la diversité créative en Europe	25,3	1 168 000
 <b>Le spectacle vivant</b> Les concerts et les festivals plébiscités par le public	31,9	1 234 500
 <b>La télévision</b> Le média le plus populaire est florissant	90	603 500
 <b>Le cinéma</b> Une résistance favorisée par la transition numérique	17,3	641 000
 <b>La radio</b> Le média considéré le plus stable, accessible de façons de plus en plus variées	10,4	97 000
 <b>Les jeux vidéo</b> L'industrie surfe sur la vague des jeux en ligne et sur mobiles	16	108 000
 <b>Les arts graphiques et plastiques</b> Raviver l'attrait de l'Europe aux yeux des touristes et des investisseurs d'art	127,6	1 231 500
 <b>L'architecture</b> Gérer les séquelles de l'effondrement du secteur de la construction	36,2	493 000
 <b>La publicité</b> Dynamisée par la progression rapide des recettes en ligne	93	818 000
<b>Total des ICC (après élimination des doublons)</b>	<b>535,9</b>	<b>7 060 000</b>