

L'impact économique des industries culturelles et créatives dans la Région de Bruxelles-Capitale

Octobre 2020

Par Dr. Marlen Komorowski



Table des matières

Avant-propos	3
Introduction	4
1. Méthodologie	6
1.1 Définition des ICC	6
1.2 Collecte et harmonisation des données	7
2. La contribution économique des ICC à Bruxelles	8
2.1 Chiffres clés : Valeur ajoutée nette et chiffre d'affaires	8
2.2 Croissance économique	8
2.3 Répartition sectorielle : valeur ajoutée nette	9
3. Emploi dans les ICC à Bruxelles	11
3.1 Chiffres clés : employeurs, employés, indépendants	11
3.2 Croissance de l'emploi	11
3.3 Productivité du travail	12
3.4 Répartition sectorielle : emploi	13
4. Structure des entreprises et du marché des ICC	15
4.1 Chiffres clés : taille des entreprises, formes juridiques et langues	15
4.2 Dynamisme des entreprises	17
4.3 Distribution géographique	18
Conclusion	20
Résumé des principales conclusions	20
Recommandations	21
Annexe 1 – Délimitation des secteurs et identification des codes NACE	24
Annexe 2 – Limites méthodologiques et approche de nettoyage des données	31
Annexe 3 – À propos de l'étude	34
À propos de l'auteur	34

Avant-propos

Cette étude a été menée en 2020. Les données de ce rapport ont donc été recueillies avant la pandémie de COVID-19. En réalité, les ICC font partie des secteurs les plus touchés. La suspension des spectacles en direct, des concerts, de la production, de l'exploitation et de la distribution de films et de programmes télévisés, des événements sportifs, des séances de lecture par les écrivains et des reportages photographiques, associée à la chute spectaculaire des ventes de livres (pour ne citer que quelques exemples), à une telle échelle et pendant une période aussi longue, induisant la perte de nombreux emplois, indépendants ou non, est sans précédent. Ce rapport brosse un tableau des ICC bruxelloises avant la perturbation causée par la COVID-19. Il fournit une base de référence nous permettant, à l'avenir aussi, d'évaluer dans le détail l'impact de la COVID-19 et de déterminer dans quelle mesure les mécanismes politiques peuvent soutenir les ICC en ces temps difficiles.

Introduction

Les industries culturelles et créatives (ICC) font partie des secteurs de l'économie mondiale qui connaissent la croissance la plus rapide, tandis qu'une part croissante de la capacité d'exportation des villes repose sur le capital créatif et les entreprises des ICC. Les secteurs culturel et créatif favorisent la croissance économique et, par conséquent, occupent un rôle d'importance croissante dans les économies locales.

Les ICC jouent un rôle crucial non seulement sur le plan économique, mais aussi sur le plan social et culturel. Dans le même temps, la créativité a des retombées positives sur d'autres secteurs, notamment en encourageant le tourisme culturel et l'adoption de technologies innovantes.

« Les secteurs culturel et créatif sont importants pour assurer le développement continu des sociétés et sont au cœur de l'économie créative. Ils génèrent une richesse économique considérable ; plus important encore, ils sont essentiels pour créer un sentiment [...] d'identité, de culture et de valeurs partagées. » – Commission européenne (2020)¹

L'écosystème des ICC présente néanmoins des particularités non négligeables. Il est très diversifié et diffère considérablement des autres industries. Il est composé d'un grand nombre de PME ainsi que de quelques grands acteurs du marché et d'institutions publiques, tout en étant façonné par les cultures et les langues locales. Les emplois atypiques y sont monnaie courante, surtout dans le secteur des médias et de la culture : contrats à temps partiel et à durée déterminée, travail temporaire, travail indépendant et free-lance. De plus, chaque ICC locale présente un grand nombre de défis et de caractéristiques qui lui sont propres, comme c'est le cas pour les ICC bruxelloises.

Dans l'ensemble, l'industrie a connu une croissance régulière mais, pour les formats culturels pouvant être consommés en ligne (musique, audiovisuel, jeux vidéo, contenu immersif et médias), les secteurs font face à une concurrence croissante et luttent pour trouver de nouveaux modèles commerciaux durables. Par conséquent, les ICC doivent aujourd'hui relever de nouveaux défis et les décideurs politiques les ont reconnus comme étant des secteurs créateurs de nouvelles opportunités économiques, mais qui nécessitent un soutien distinctif.

« Lorsque le secteur créatif s'inscrit dans la stratégie globale de développement et de croissance [des décideurs politiques], il peut contribuer à la revitalisation de l'économie nationale, où des échanges économiques et culturels hybrides et dynamiques ont lieu et où l'innovation est encouragée. [...] Investir dans la culture et les secteurs créatifs en tant que moteur du développement social peut également donner des résultats en termes de bien-être général des communautés, d'estime de soi et de qualité de vie des individus, de dialogue et de cohésion. » – ONU, Report on Creative Economy (2019) ²

Dans sa « déclaration de politique générale commune au Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale et au Collège réuni de la Commission communautaire commune – Législature 2019-2024 », le gouvernement régional bruxellois (GRB) identifie les ICC comme faisant partie des quatre secteurs clés de l'économie métropolitaine. Cependant, les recherches et les informations sur les ICC bruxelloises restent rares (voir ci-dessous). Cette étude a pour but de combler cette lacune et d'estimer les résultats quantifiables qui définissent l'impact des

¹ <https://ec.europa.eu/culture/sectors/cultural-and-creative-sectors>

² <https://unctad.org/en/pages/PublicationWebflyer.aspx?publicationid=2328>

ICC sur l'économie bruxelloise. Afin d'atteindre cet objectif, un modèle d'analyse de l'impact économique est appliqué, fournissant des estimations sur les données clés et une analyse tant comparative que géographique des ICC locales. Les conclusions devront contribuer à l'élaboration d'une stratégie efficace pour aborder le soutien des ICC à l'avenir à Bruxelles.

Dans un premier temps, cette étude trace les contours des ICC et les définit afin d'aider la prise de décisions politiques futures et de préciser la méthodologie appliquée ici. La deuxième partie se base sur des données statistiques relatives aux microentreprises pour exposer les caractéristiques des ICC bruxelloises et, partant, présenter les indicateurs économiques clés et comprendre la situation actuelle et les problèmes au sein des ICC. À la fin de cette étude, nous partageons nos conclusions et recommandations en vue d'améliorer les performances des ICC locales à Bruxelles.

Il convient de noter que les résultats présentés ici sont uniquement des estimations de l'impact global sur la population et sur l'économie. L'approche méthodologique se fonde sur une logique de prudence en choisissant de présenter les chiffres les plus bas et en tenant compte des limitations des données. Les données ont été nettoyées manuellement afin de refléter au mieux la situation actuelle des ICC à Bruxelles. En outre, les secteurs inclus dans l'analyse ont été identifiés de concert avec hub.brussels. En annexe, vous trouverez de plus amples informations sur les limites de l'étude et l'approche méthodologique appliquée.

1. Méthodologie

1.1 Définition des ICC

Le simple fait de délimiter les ICC est complexe et a fait l'objet d'intenses discussions dans la littérature et en politique. Différents concepts entrent en ligne de compte, allant des « industries créative et culturelle » à l'« économie créative » en passant par les « industries culturelles », et ainsi de suite. Selon le contexte et le domaine, ces termes peuvent avoir des significations différentes.

La plupart du temps, les ICC font référence à l'aspect culturel et créatif des activités de l'industrie. Dans la littérature, la « culture » est constituée de produits et de services, qui sont soit non reproductibles (un concert, une foire artistique), soit destinés à la reproduction, à la diffusion à grande échelle et à l'exportation (un livre, un film, un enregistrement audio).³ Le terme « industries culturelles » (au pluriel) est apparu pour la première fois dans les années 1970. La Convention de l'UNESCO sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles définit les « industries culturelles » comme « les industries produisant et distribuant des biens ou services culturels », les biens et services culturels étant décrits comme les « activités, biens et services qui, dès lors qu'ils sont considérés du point de vue de leur qualité, de leur usage ou de leur finalité spécifiques, incarnent ou transmettent des expressions culturelles, indépendamment de la valeur commerciale qu'ils peuvent avoir ».

Le concept d'« industries créatives » définit souvent les industries sur la base des types d'intrants et de processus génératifs qui caractérisent leur création.⁴ L'idée des industries créatives souligne l'importance de la créativité, notamment artistique, scientifique et économique. En Europe, la terminologie « industries créatives » est attribuée aux études et travaux réalisés au Royaume-Uni. L'Observatoire européen des clusters a par ailleurs adapté l'approche des industries créatives en les définissant comme des activités « faisant appel à la publicité, l'architecture, l'art, l'artisanat, le design, la mode, le cinéma, la musique, les arts du spectacle, l'édition, la R&D, les logiciels, les jouets et les jeux, la télévision et la radio, et les jeux vidéo ».

Les approches décrites ci-dessus en lien avec les ICC montrent toute la complexité dans la perception du terme. Les études sur l'impact des ICC en Europe adoptent également des approches très différentes. À ce jour, les institutions publiques n'ont pas arrêté de définition largement reconnue des ICC.⁵

Une nouvelle approche a été conçue afin de mieux cerner la situation dans la Région de Bruxelles-Capitale. L'approche développée ici a été inspirée des cadres nationaux et internationaux existants, y compris les études précédentes sur les ICC bruxelloises, et les travaux apparentés de la Flandre, de la Wallonie, du département du Numérique, de la Culture, des Médias et du Sport (DCMS) au Royaume-Uni, d'Eurostat et de la Commission européenne (voir l'annexe pour une comparaison des différentes approches basées sur la classification NACE). L'utilisation de cadres existants pour l'élaboration de l'approche utilisée ici permet, dans une certaine mesure, d'établir des comparaisons entre les études

³ https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

⁴ <https://ati.ec.europa.eu/sites/default/files/2021-05/Sectoral%20Watch%20Creative%20Industry.pdf>

⁵ Il convient de noter que la Commission européenne prévoit actuellement de mettre au point une nouvelle approche et une nouvelle délimitation du terme, aussi sur le plan statistique, pour les secteurs créatif et culturel. Une prochaine étude des ICC bruxelloises pourrait tenir compte de cette nouvelle délimitation afin de permettre une meilleure comparaison à l'échelle internationale. 6

sur les ICC. Dans le même temps, la délimitation exposée ici prend en considération les structures de marché existantes à Bruxelles, ainsi que les stratégies politiques de la RBC.

L'objectif n'est pas seulement de créer une définition, mais aussi de s'assurer que la délimitation est fonctionnelle pour la recherche (basée sur les codes NACE) et les études à venir sur les ICC bruxelloises. Dans le même temps, la définition et la classification NACE sont censées être flexibles pour permettre des ajustements au cas où de nouveaux cadres internationaux devraient être pris en considération par la suite. La nature de la délimitation a été réévaluée et peaufinée tout au long de l'étude en fonction des aspects mis au jour au gré de l'analyse. Voici notre définition des ICC :

Les industries créatives et culturelles (ICC) sont les secteurs et les activités économiques, de la production à la distribution, qui reposent sur des éléments créatifs, la créativité individuelle, les compétences et le talent, et qui ont le potentiel de produire et de créer une valeur culturelle et une croissance économique.

Pour cette définition, nous devons tenir compte du fait que la créativité est un facteur intangible, exposé à des changements constants et complexe à appréhender, ce qui crée des problèmes de gestion dans la pratique. Dans notre délimitation, nous avons inclus non seulement les principales activités de production créative, mais aussi les activités d'édition, de soutien et de distribution. Cette approche a conduit à l'identification de dix secteurs clés parmi les ICC à Bruxelles :⁶

- audiovisuel ;
- software et jeu vidéo ;
- musique, arts du spectacle et arts visuels ;
- livres et presse ;
- publicité et marketing ;
- design et mode ;
- culture, art et patrimoine ;
- organisation d'événements ;
- architecture ;
- photographie.

1.2 Collecte et harmonisation des données

Cette étude est basée sur des informations à propos des entités commerciales extraites de Bel-first (une base de données sur les entreprises publiée par le Bureau van Dijk – www.bvdinfo.com). Bel-first couvre plus de 1,2 million d'entreprises en Belgique, parmi lesquelles plus de 500 000 entreprises avec comptes (statut actif et inactif) et 275 000 entreprises sans comptes. Bel-first compile également les détails de 425 000 entreprises individuelles actives mais non tenues de déposer des comptes.

Les codes NACE correspondant à la définition des ICC ont été utilisés pour extraire des données sur les entreprises enregistrées à Bruxelles et en Belgique. Il est important de noter que les données extraites n'incluent pas tout le travail créatif (il y a beaucoup d'emplois créatifs au sein d'autres secteurs) ni les activités et la production créatives non marchandes. Il est donc probable que nos chiffres sur le nombre de travailleurs créatifs soient en deçà de la réalité. Nous avons ajouté (ou effacé) manuellement les entreprises

⁶ Voir Annexes pour la liste complète des codes NACE utilisés dans cette étude.

identifiées comme faisant (ou ne faisant pas) partie des ICC bruxelloises, manipulation nécessaire en raison des limitations des données.

Les champs de données vides concernant le nombre d'employés, le chiffre d'affaires et la valeur ajoutée nette ont été harmonisés en appliquant les valeurs médianes et moyennes des années applicables.⁷ Pour l'analyse, d'autres variables de données ont été enrichies au moyen d'informations supplémentaires, notamment les données IBSA/BISA et Statbel (voir l'annexe pour une explication détaillée du processus d'harmonisation des données et de ses limites).

Notre approche du processus d'harmonisation se voulait prudente, et les estimations ont été arrondies au chiffre inférieur sur la base des données extraites. Les données sont des chiffres de 2018, sauf indication contraire (il s'agit des données disponibles les plus récentes en raison des exigences de dépôt qui s'appliquent aux entreprises). Les données ont été analysées avec le logiciel Tableau.⁸

2. La contribution économique des ICC à Bruxelles

2.1 Chiffres clés : Valeur ajoutée nette et chiffre d'affaires

L'analyse démontre que les industries culturelles et créatives (ICC) constituent une part importante de l'économie bruxelloise. Sur la base de nos estimations, les ICC ont généré environ 3 213,3 millions d'euros de valeur ajoutée nette en 2018. Cela représente une contribution de 3,8 % à l'économie bruxelloise. En 2018, les ICC ont généré un chiffre d'affaires de plus de 12 511,6 millions d'euros.

En utilisant les mêmes estimations, à titre de comparaison, les ICC ont contribué en 2018 à environ 3 % de l'économie flamande et à 2 % de l'économie wallonne. La contribution de près de 4 % à l'économie bruxelloise indique que la plus grande concentration de ICC en Belgique se trouve dans la capitale (voir ci-dessous pour plus d'informations sur la répartition géographique des ICC en Belgique).

2.2 Croissance économique

De 2010 à 2018, la valeur ajoutée des ICC a augmenté en moyenne de 3,7 % par an à Bruxelles. De 2017 à 2018, la valeur ajoutée a augmenté de 2,4 %. Le niveau de croissance annuel moyen des ICC à Bruxelles est supérieur au niveau de croissance attendu de l'économie bruxelloise, à savoir 1,2 %.

Nous pouvons donc nous attendre à ce que les ICC prennent encore plus d'importance pour l'économie locale dans les années à venir. Le chiffre d'affaires des ICC à Bruxelles a

⁷ Cf. Britton, J. N., & Legare, G. (2005). Clustering and the digital economy: New media in Toronto. *Canadian Journal of Regional Science*, 28(2), 329–348.

⁸ Voir <https://www.tableau.com/>

connu une croissance encore plus rapide. De 2017 à 2018, le chiffre d'affaires a augmenté de 4,0 % et de 2010 à 2018 de 3,9 % par an en moyenne (voir Figure 1).

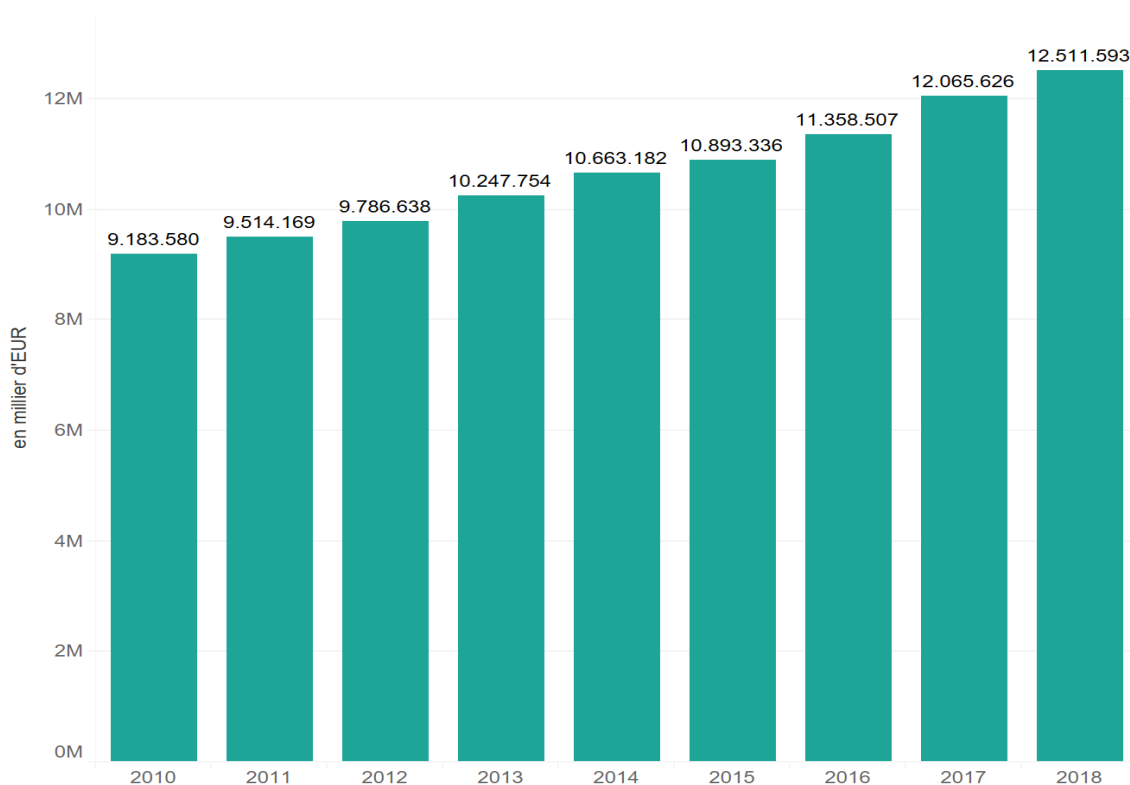


Fig. 1 – Croissance du chiffre d'affaires généré par les ICC à Bruxelles

2.3 Répartition sectorielle : valeur ajoutée nette

Le plus important secteur des ICC à Bruxelles en termes de contribution économique est le secteur audiovisuel avec 865,3 millions d'euros de valeur ajoutée nette produite en 2018, soit plus d'un quart de la contribution économique totale des ICC à l'économie bruxelloise (26,9 %). Viennent ensuite les secteurs de la publicité et du marketing (669,2 millions d'euros de valeur ajoutée nette), des livres et de la presse (438,7 millions d'euros de valeur ajoutée nette) et des logiciels et jeux vidéo (318,6 millions d'euros de valeur ajoutée nette)⁹ - voir Figure 2.

Le secteur de l'audiovisuel est le plus important, car de très grandes entreprises multimédias sont implantées à Bruxelles. Il s'agit notamment des deux radiodiffuseurs publics VRT et RTBF, du KINEPOLIS GROUP et de RTL BELGIUM (vous trouverez ci-dessous de plus amples informations sur les principaux employeurs des ICC à Bruxelles).

⁹ Voir l'encadré pour plus d'informations sur le secteur des jeux vidéo.

Sources : <https://www.wired.co.uk/article/uk-creative-industries-growth> et <https://www.belgianentertainment.be/en/bea-news-blog/2019/8/26/the-belgian-gaming-companies-present-more-than-ever-at-gamescom-2019> (dernière consultation octobre 2020).

Le secteur des jeux vidéo à Bruxelles sous les projecteurs

Il est très difficile d'estimer la taille et la contribution économique du secteur des jeux vidéo à Bruxelles sur la base des sources de données disponibles. Nous avons constaté que les développeurs et éditeurs de jeux vidéo ne s'enregistrent souvent pas sous le code NACE 5821 applicable aux activités d'édition de jeux électroniques. De nombreuses entreprises impliquées dans le développement et l'édition de jeux vidéo s'enregistrent également pour des activités telles que les « portails web » ou « l'édition d'autres logiciels », entre autres. Nous avons donc analysé les secteurs des logiciels et des jeux comme un seul secteur des ICC à Bruxelles. Pourtant, le secteur des jeux vidéo doit être considéré comme un atout important pour les ICC dans les régions. Par exemple, il a été constaté que le secteur des jeux vidéo contribue désormais davantage à l'économie du Royaume-Uni que les films ou la musique. Il a été avancé que le secteur des jeux vidéo affiche l'un des taux de croissance les plus élevés parmi les ICC, et ouvre ainsi la porte à l'innovation et aux avancées technologiques. La Belgian Entertainment Association estime qu'en 2018, 1 100 personnes travaillaient dans le secteur belge des jeux, soit une augmentation de 400 personnes en seulement 5 ans.

Sur la base de recherches documentaires, de la consultation des parties prenantes et des données utilisées pour cette étude, nous avons identifié environ 5 à 10 entreprises à Bruxelles directement impliquées dans le développement de jeux vidéo. Le secteur des jeux vidéo est bien sûr un écosystème qui interagit et est fortement impliqué également dans des activités liées, par exemple, à la RV/RA, au développement d'applications et à d'autres domaines, ce qui rend cet écosystème plus vaste. Alors que d'autres régions d'Europe ont commencé à investir massivement dans leur industrie locale des jeux vidéo, le secteur bruxellois est encore assez modeste mais présente un grand potentiel de développement futur.

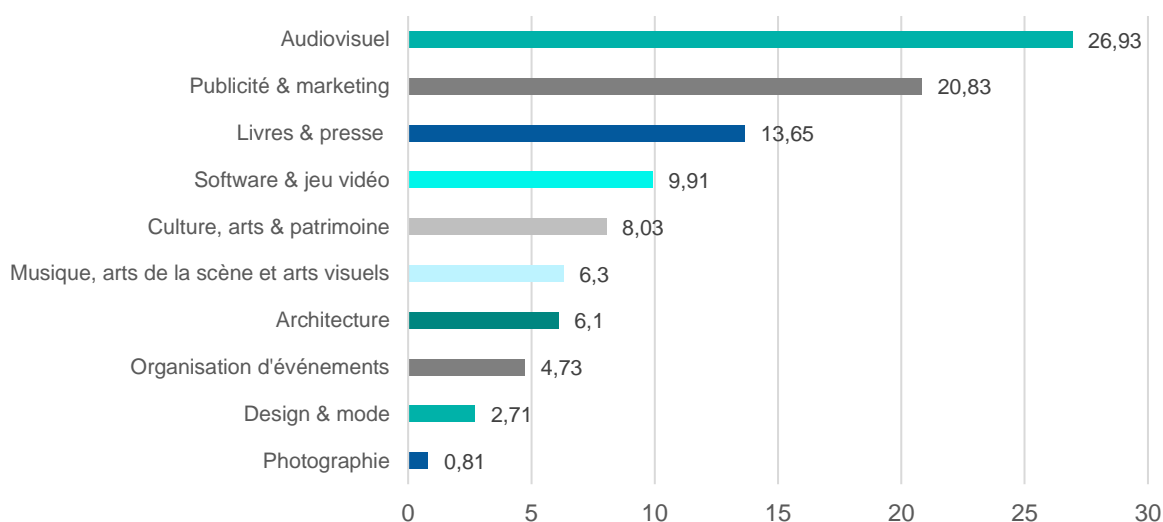


Fig. 2 – Répartition sectorielle de la contribution économique des ICC en valeur ajoutée nette à Bruxelles

3. Emploi dans les ICC à Bruxelles

3.1 Chiffres clés : employeurs, employés, indépendants

La contribution des ICC de Bruxelles au marché du travail bruxellois est encore plus importante. En 2019, les ICC à Bruxelles comptaient plus de 25 000 entreprises actives en tant qu'employeurs. Celles-ci comprenaient plus de 18 000 entreprises assujetties à la TVA. Cela représente plus de 16 % des entreprises assujetties à la TVA actives à Bruxelles.

Sur la base de nos estimations, les 25 000 entreprises emploient environ 92 800 salariés dans les ICC à Bruxelles. En outre, plus de 12 800 indépendants travaillent en tant que contractants indépendants ou entrepreneurs individuels. Cela signifie que plus de 100 000 personnes travaillent dans les ICC à Bruxelles, dont 12,2 % en tant qu'indépendants. Les ICC représentent environ 15 % de la main-d'œuvre totale de Bruxelles.

L'importance des ICC pour l'économie locale s'observe également lorsque nous comparons les ICC à d'autres secteurs de Bruxelles en termes de nombre de travailleurs. À titre de comparaison, le secteur qui emploie le plus de personnes est celui de l'administration publique, avec environ 120 000 salariés et indépendants. Il est suivi par les ICC de Bruxelles, qui constituent donc le deuxième plus grand contributeur à l'emploi dans la capitale (voir figure 3).

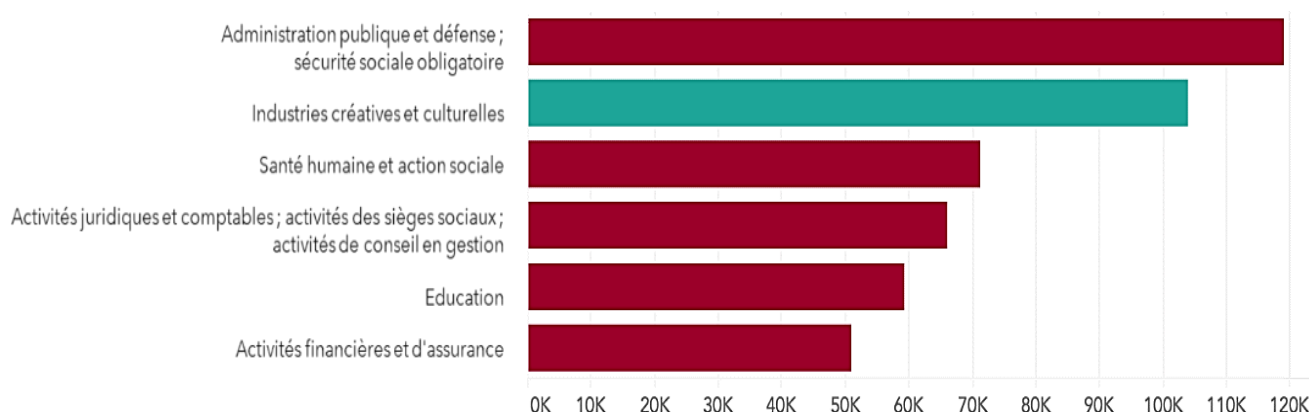


Figure 3 – Comparison of employment (including independents) per sector in Brussels (comparative data taken from StatBel)

3.2 Croissance de l'emploi

L'une des raisons pour lesquelles les ICC sont devenus un secteur si important pour l'emploi à Bruxelles est le taux de croissance supérieur à la moyenne de l'emploi et du travail indépendant. En utilisant les mêmes données et la même méthodologie que ci-dessus, nous avons constaté qu'entre 2015 et 2018, l'emploi (y compris le travail indépendant) a augmenté de 19 %, ce qui était l'un des taux de croissance de l'emploi les plus élevés par secteur à Bruxelles sur cette période. À titre de comparaison, selon les données de l'IBSA/BISA, seul le secteur de la recherche scientifique et du développement a connu une croissance plus importante, à savoir 25 % au cours de la même période.

D'après les données de l'IBSA/BISA, le secteur des arts, du divertissement et des loisirs a connu à lui seul une croissance de l'emploi de 16 % au cours de cette période.

Entre 2010 et 2018, les ICC ont affiché un taux de croissance de l'emploi stable de 4 à 10 % par an (y compris les indépendants). Mais la croissance du travail au sein des ICC s'explique surtout par la croissance du nombre d'indépendants actifs dans les ICC à Bruxelles. De 2010 à 2018, le nombre d'indépendants a augmenté de 130,2 %, passant d'environ 5 500 à plus de 12 000. En moyenne, le nombre d'indépendants actifs dans les ICC à Bruxelles augmente de 11,0 % par an. À titre de comparaison, le nombre total d'indépendants travaillant à Bruxelles augmente en moyenne de 3 % par an (sur la base des données IBSA-BISA). Toutefois, le nombre de personnes employées dans les ICC a également connu une croissance supérieure à la moyenne, de 5,0 % par an en moyenne (voir figure 4).

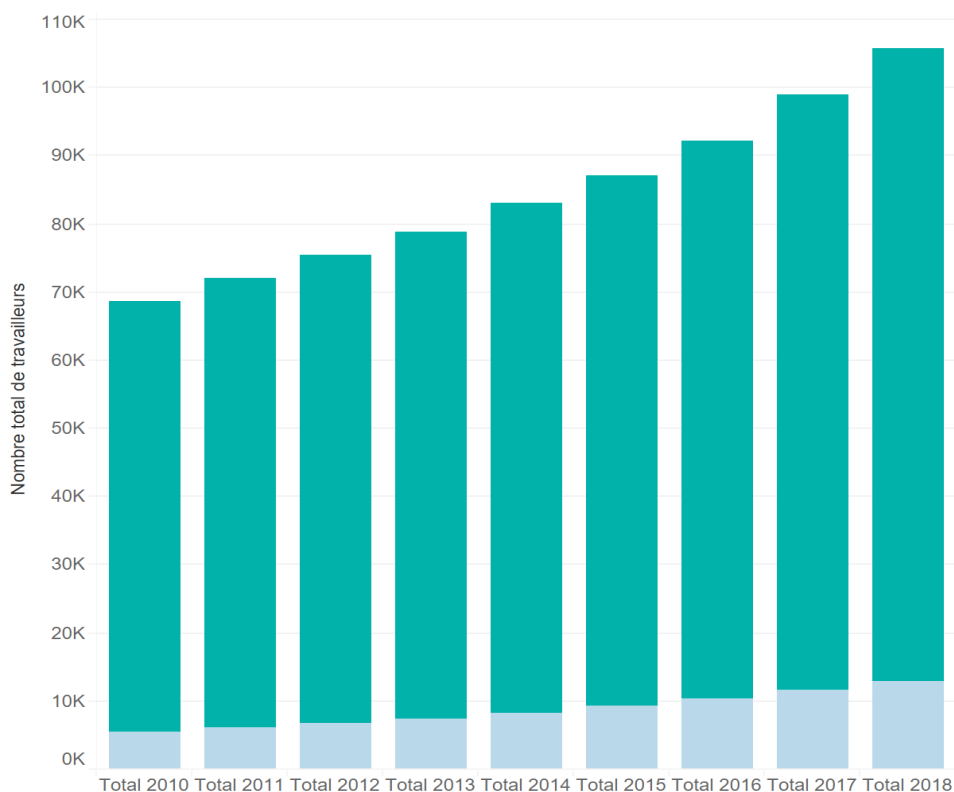


Figure 4 – Croissance de l'emploi dans les ICC à Bruxelles

3.3 Productivité du travail

Le nombre de personnes travaillant dans les ICC à Bruxelles ne cesse d'augmenter alors que, parallèlement, la production créée n'augmente pas au même rythme (voir ci-dessus). Cela peut s'expliquer par la productivité du travail. La productivité du travail est un indicateur économique étroitement lié à la croissance économique et à la concurrence. La productivité du travail représente le volume total de la production (mesurée en termes de part du PIB produite/valeur ajoutée nette) par unité de travail (mesurée en termes de

nombre de personnes travaillant dans les secteurs). Cet indicateur permet d'évaluer l'efficacité et la qualité du capital humain dans le processus de production.¹⁰

La productivité du travail des salariés et des indépendants dans les ICC à Bruxelles a diminué d'environ 15,9 % entre 2010 et 2017. Il s'agit d'une baisse de productivité moyenne annuelle de 2,1 %. Alors que chaque travailleur des ICC à Bruxelles produisait en moyenne une valeur ajoutée nette d'environ 41 000 euros en 2010, celle-ci est tombée à environ 34 000 euros en 2018.

Ce phénomène n'est pas propre aux ICC à Bruxelles, mais revêt une ampleur différente selon les villes. Des recherches récentes menées au Royaume-Uni¹¹ et au niveau régional de l'Union européenne ont par exemple révélé de faibles taux de productivité dans les ICC.¹² Plusieurs explications possibles ont été avancées et abordées dans la littérature. Une explication pourrait être que les entreprises thésaurisent la main-d'œuvre à des salaires relativement bas au lieu d'investir dans le capital, ce qui entraîne une stagnation de la production par travailleur. Une autre explication est l'éventuelle aversion au risque des institutions financières, qui a réduit l'accès aux prêts pour l'investissement. Il peut en résulter une inefficacité dans l'allocation des ressources au sein de l'industrie et une absence de processus de « destruction créative » pouvant contribuer à accroître la productivité.¹³

La recherche suggère également que les niveaux élevés d'investissement en capital ont diminué dans les sous-secteurs de contenu créatif à forte productivité tels que la télévision et la radio, ou encore le cinéma et la musique. La nature de l'activité créative à l'ère du numérique pourrait en être un facteur. Les entreprises de contenu créatif, en particulier, ont du mal à capter les revenus associés à la distribution numérique (ce qui minimise les investissements supplémentaires). Une autre explication est le nombre de micro- et petites entreprises dans ces secteurs, qui ne sont pas en mesure de réaliser des investissements pour augmenter la productivité (voir ci-dessous pour plus d'informations sur la taille des entreprises).¹⁴ Il existe également des différences de productivité entre les différents secteurs et activités. Une étude récente a montré, par exemple, que l'industrie de la fabrication créative dans l'Union européenne affiche des taux de productivité inférieurs à la moyenne, tandis que les services créatifs présentent des taux de productivité supérieurs à la moyenne.¹⁵

3.4 Répartition sectorielle : emploi

Le secteur de la publicité et du marketing rassemble le plus grand nombre de travailleurs des ICC à Bruxelles (19,1 %). Les autres secteurs des ICC à Bruxelles emploient une part similaire de la main-d'œuvre totale des ICC. Le secteur des livres et de la presse emploie environ 16,4 % de la main-d'œuvre des ICC, à savoir environ 17 300 travailleurs. Cela n'a rien de surprenant, car Bruxelles est reconnue comme le premier centre de presse au monde, avec des milliers de journalistes travaillant dans la capitale pour couvrir l'actualité européenne. De même, le secteur de l'audiovisuel (12,5 % de la main-d'œuvre des ICC), le secteur de l'architecture (11,5 %), le secteur de la musique et des arts visuels (10,9 %)

¹⁰ http://www.ilo.org/ilostat-files/Documents/description_PRODY_EN.pdf

¹¹ <https://heartofswlep.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/Creativity-and-Productivity-in-the-Heart-of-the-South-West.pdf> or https://www.sqw.co.uk/files/7814/7324/3296/SQW_2016_Creativity_sector_productivity_report-07.09.16.pdf

¹² <https://rsaiconnect.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/pirs.12187>

¹³ https://www.sqw.co.uk/files/7814/7324/3296/SQW_2016_Creativity_sector_productivity_report-07.09.16.pdf

¹⁴ https://www.sqw.co.uk/files/7814/7324/3296/SQW_2016_Creativity_sector_productivity_report-07.09.16.pdf

¹⁵ https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-95261-1_2

et le secteur de la culture, des arts et du patrimoine (10,4 %) contribuent pour une grande part à l'emploi et au travail au sein des ICC à Bruxelles (voir figure 5).

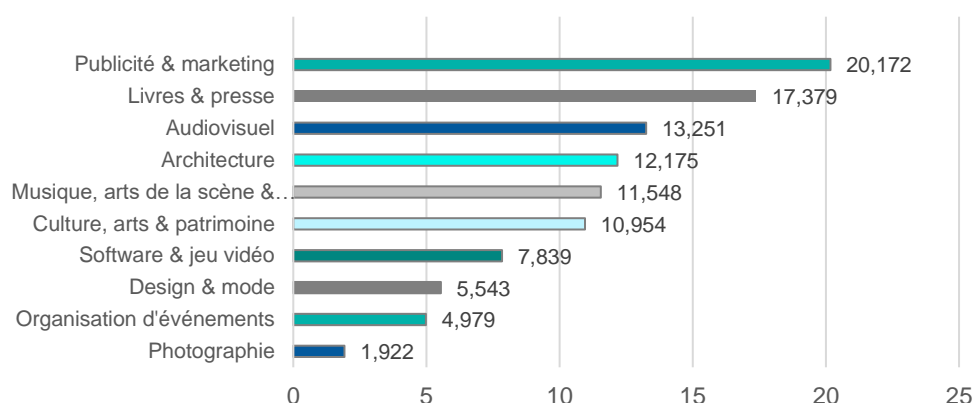


Figure 5 – Part de l'emploi (y compris les indépendants) par secteur dans les ICC à Bruxelles

Les plus gros employeurs des ICC à Bruxelles se trouvent dans le secteur audiovisuel, avec les deux radiodiffuseurs de service public, la VRT et la RTBF, qui emploient ensemble plus de 4 000 personnes à Bruxelles. Dans le secteur de l'audiovisuel, les autres grands employeurs sont RTL BELGIUM et VIDEOHOUSE. Les plus gros employeurs du secteur de la publicité comprennent des sociétés de publicité travaillant à l'échelle internationale comme JCDECAUX et CLEAR CHANNEL. Les autres grands employeurs des ICC situés à Bruxelles sont l'ASSOCIATION DES CONSOMMATEURS TEST ACHAT, MEDIAFIN et ROSSEL ET CIE dans le secteur des livres et de la presse, le PALAIS DES BEAUX-ARTS et POINT CULTURE dans le secteur de la culture, des arts et du patrimoine, ainsi que la SOCIÉTÉ BELGE DES AUTEUR COMPOSITEURS ET ÉDITEURS et BRUSSELS PHILHARMONIC dans le secteur de la musique, du spectacle vivant et des arts visuels.

Il convient de noter que Bruxelles, en tant que capitale européenne reconnue, bénéficie de l'implantation d'un certain nombre d'associations et d'organisations sectorielles et de syndicats travaillant pour les ICC, non seulement au niveau régional mais aussi au niveau national et international. Il s'agit non seulement d'organisations nationales comme la SOCIÉTÉ BELGE DES AUTEURS COMPOSITEURS ET ÉDITEURS, mais aussi d'organisations internationales comme l'EUROPEAN BROADCASTING UNION ou l'ASSOCIATION DES JOURNALISTES PROFESSIONNELS.¹⁶ De ce fait, les travailleurs et les entreprises des ICC ont accès à un vaste réseau d'organisations de soutien (voir également ci-dessous).

Outre les principaux employeurs, il est également intéressant d'examiner le nombre d'indépendants travaillant dans les différents secteurs des ICC. Comme présenté ci-dessus, parmi les ICC de Bruxelles, 12,2 % sont des indépendants, contre 11 % pour l'ensemble de la population active (données de l'IBSA/BISA). Et des secteurs et professions spécifiques contribuent à ce nombre supérieur à la moyenne d'indépendants dans les ICC. Le pourcentage le plus élevé d'indépendants travaille dans le secteur de

¹⁶ Certaines de ces organisations pourraient ne pas avoir été prises en compte dans l'analyse, car elles opèrent sous des codes NACE associés à des organisations de membres, qui sortent du champ de l'analyse en question. De plus amples informations sur les limites de la recherche sont disponibles dans l'annexe.

l'architecture, avec 28,3 % de travailleurs indépendants en 2018. Cela représente un total de plus de 3 300 indépendants. De même, la photographie (28,1 %), le secteur des livres et de la presse (14,1 %) et les secteurs plus artistiques comme le design et la mode (19,1 %)/le secteur de la culture, des arts et du patrimoine (10,5 %) présentent des taux élevés d'emplois indépendants (voir figure 6).

Et le nombre d'indépendants travaillant dans les ICC augmente plus que la moyenne. Par exemple, alors que le nombre d'indépendants actifs dans l'économie bruxelloise augmente en moyenne de 3 %, leur nombre dans le secteur de l'architecture augmente en moyenne de 4 %, dans certaines parties du secteur audiovisuel de 8 % et dans le secteur des arts, du travail créatif et du patrimoine de même 20 % en moyenne (sur la base des données de l'IBSA/BISA).

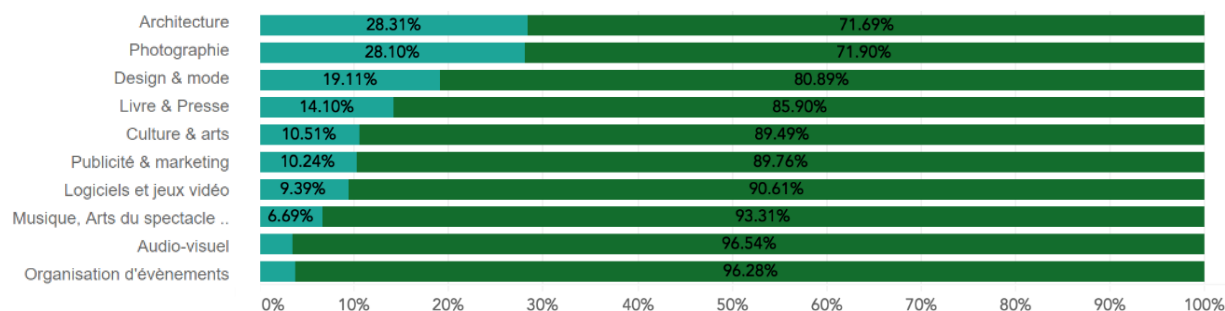


Figure 6 – Part des indépendants travaillant par secteur dans les ICC à Bruxelles

La littérature démontre que les travailleurs indépendants dans les ICC sont plus souvent exposés à des conditions de travail précaires que dans d'autres industries. La raison est généralement qu'il s'agit de faux emplois indépendants, ce qui est souvent le cas pour les architectes, les journalistes et les artistes par exemple. Une étude de 2017 a révélé que les « indépendants dissimulés », le groupe le plus proche des salariés, représentaient 8 % de l'ensemble des indépendants, tandis que les « indépendants vulnérables » représentaient 17 % de plus dans l'Union européenne.¹⁷ Bien entendu, le travail indépendant apporte également d'énormes avantages aux ICC, qui travaillent souvent sur la base de projets. L'embauche d'indépendants peut apporter une expertise particulière aux entreprises créatives et permettre échange de connaissances et flexibilité.

4. Structure des entreprises et du marché des ICC

4.1 Chiffres clés : taille des entreprises, formes juridiques et langues

Sur les 25 000 entreprises actives en tant qu'employeurs dans les ICC à Bruxelles, plus de 97,2 % sont des micro et petites entreprises. La littérature a identifié le grand nombre de petites entreprises qui opèrent dans l'industrie comme l'une des caractéristiques spécifiques des ICC. À Bruxelles, environ 2,2 % ont été identifiées comme des entreprises de taille moyenne (environ 500 entreprises) et seulement 0,7 % comme des grandes ou très grandes entreprises (environ 170) (voir figure 7).¹⁸

¹⁷ https://www.etuc.org/sites/default/files/publication/file/2018-10/Trade%20unions%20protecting%20self-employed%20workers_EN.pdf

¹⁸ Au sein de Bel-first, la taille des entités est définie si au moins une des conditions suivantes est remplie par catégorie : Très grande = recettes d'exploitation ≥ 100 millions d'euros/total des actifs ≥ 200 millions d'euros/employés ≥ 1 000 ; grande = recettes d'exploitation ≥ 10 millions d'euros/total des actifs ≥ 20 millions d'euros/employés ≥ 150 ; moyenne = recettes d'exploitation ≥ 1 million d'euros/total des actifs ≥ 2 millions d'euros¹⁵

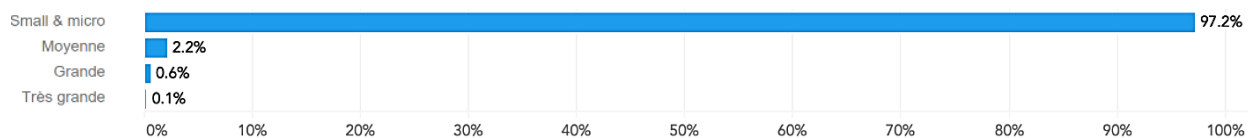


Figure 7 – Taille des entreprises des ICC à Bruxelles

En examinant de plus près ces entreprises, nous constatons qu'environ 31,4 % des employeurs des ICC à Bruxelles sont des entreprises privées (environ 7 400). En outre, de nombreuses associations (19,6 %) sont actives dans le secteur. Cela montre à quel point les ICC à Bruxelles sont diversifiées et que non seulement les entreprises jouent un rôle important, mais aussi les associations et d'autres formes juridiques (voir figure 8).

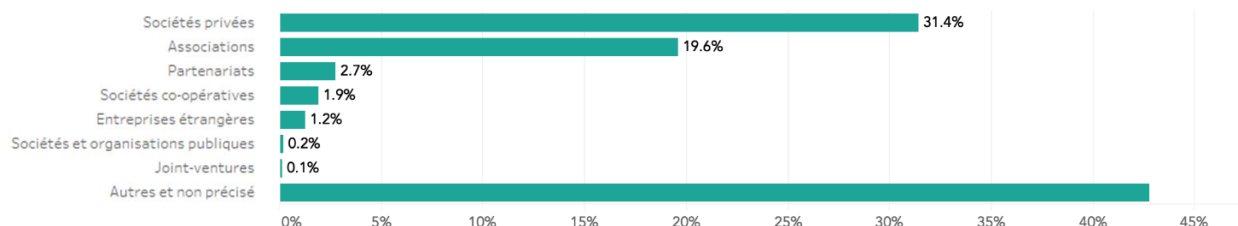


Figure 8 – Legal forms of CCS businesses in Brussels

Les données disponibles prouvent que Bruxelles revêt non seulement une importance majeure pour les entreprises francophones (80,0 %) mais aussi pour les entreprises ICC flamandes (16,0 %). En outre, environ 20 entreprises des ICC ont indiqué être bilingues sur la base des obligations de dépôt dans une langue (aucune donnée n'est disponible pour les autres langues). Il n'y a pas de différences spécifiques entre les différents secteurs des ICC, dont la part des entreprises néerlandophones se situe entre 12 et 18 %. Les plus importantes proportions d'entreprises néerlandophones concernent les secteurs de l'audiovisuel et de la photographie (environ 18 % chacun). Il convient de noter que Bruxelles est la seule ville de Belgique où plus d'une langue est concernée, alors qu'autrement, on peut observer une ligne claire de travailleurs ICC francophones en Wallonie et néerlandophones en Flandre (voir figure 9).

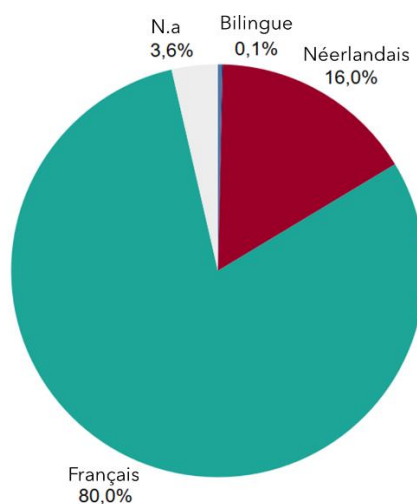


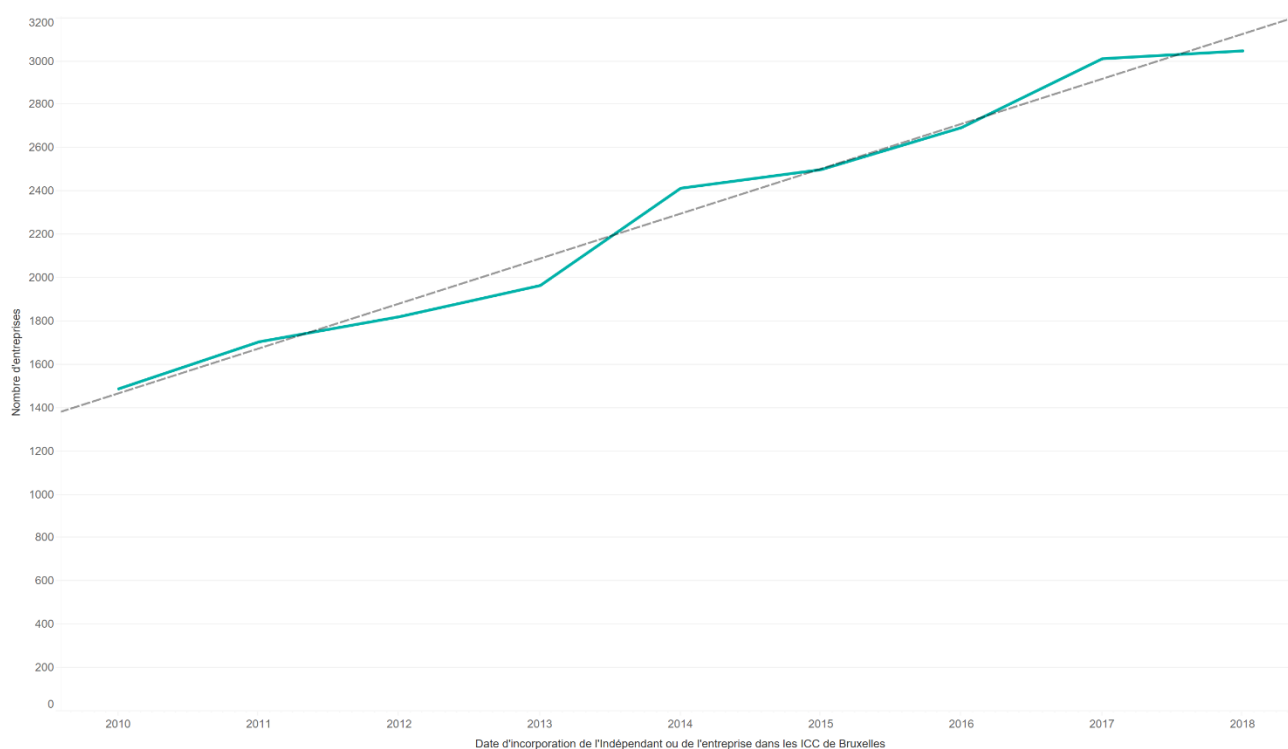
Figure 9 – Répartition linguistique des entreprises des ICC à Bruxelles

/ employés ≥ 15 ; petite = si aucune condition n'est remplie. Les entités non spécifiées dans l'ensemble de données ont été définies comme petites ou micro-entreprises, alors que les entités plus grandes remplissent les 16 conditions de déclaration et sont prises en compte par Bel-first.

4.2 Dynamisme des entreprises

Les ICC sont fortement dépendantes de l'entrée et de la sortie de nouvelles institutions, car cela est considéré comme un marqueur du dynamisme des entreprises et de la croissance économique. Les nouvelles entreprises sont considérées comme particulièrement innovantes et jouent un rôle majeur en tant que créatrices d'emplois. De même, la compétitivité de l'industrie dépend de la possibilité pour les nouveaux arrivants d'entrer sur le marché et pour les entreprises moins productives d'en sortir.

Depuis les années 1970 environ, on assiste à une augmentation continue des entrées sur le marché des ICC à Bruxelles, qui connaît une croissance annuelle stable. De 2017 à 2018, le nombre de travailleurs indépendants et d'entreprises a augmenté d'environ 12 % à lui seul. Cette tendance positive et stable pourrait s'expliquer par l'adaptation de nouvelles technologies dans le domaine des ICC. Cette tendance très positive a commencé aux balbutiements de l'Internet et continue d'inciter de plus en plus d'institutions et d'indépendants à entrer sur le marché. Dans le même temps, le taux de sortie des entités en raison, par exemple, de faillites mais aussi de fusions, est beaucoup plus faible. Sur la base des estimations de 2017 à 2018, environ 2 % des entités économiques ont quitté le marché (à titre de comparaison, les taux de naissance et de décès des entreprises dans l'Union européenne se situent en moyenne autour de 10 %, ce qui est similaire à Bruxelles)¹⁹ (voir Figure 10).



¹⁹ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/structural-business-statistics/business-demography>

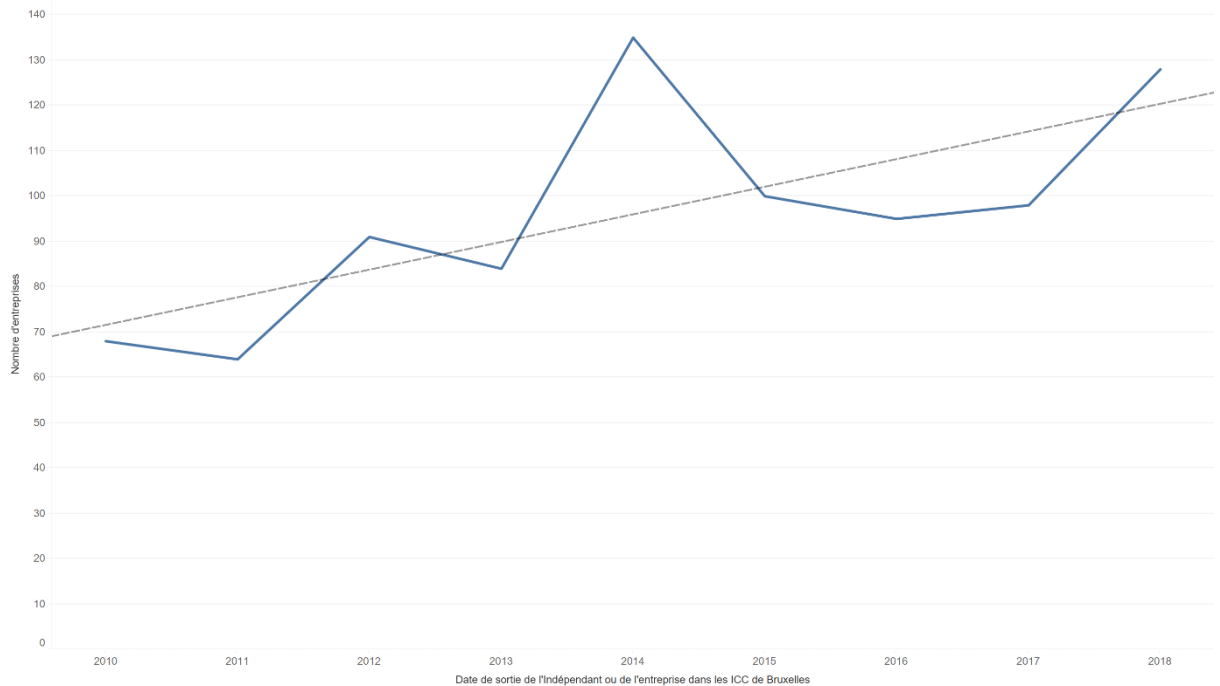


Figure 10 – Entrées et sorties du marché des ICC à Bruxelles de 2010 à 2018

Il est fréquent de constater que la plupart des nouvelles entreprises qui entrent sur un marché ne survivent pas longtemps. Les entreprises et les indépendants qui quittent le marché bruxellois des ICC survivent en moyenne une quinzaine d'années. Parmi les entreprises créées en 2015, plus de 75 % ont survécu jusqu'en 2020, avec un taux de survie de 5 ans (à titre de comparaison avec la moyenne de l'Union européenne, seules 50 % des entreprises employant des salariés survivront à leur cinquième année d'activité)²⁰. Cela signifie qu'en réalité, même si l'on pense que les ICC constituent un marché plus risqué, les chances de survie des nouvelles entreprises sont meilleures que dans d'autres secteurs à Bruxelles.

4.3 Distribution géographique

Sur la base de nos estimations du nombre de personnes travaillant (salariés et indépendants) dans les ICC, nous pouvons constater que les secteurs sont concentrés dans certaines zones de code postal à Bruxelles. La plus grande concentration d'activités des ICC se trouve dans le centre-ville (code postal 1000), puisque 16,9 % des travailleurs des ICC y sont localisés. D'autres zones de code postal voisines affichent également de fortes concentrations. Ces zones incluent Schaerbeek (code postal 1030) avec 12,2 %, où se trouvent les deux radiodiffuseurs de service public, Ixelles (code postal 1050), qui héberge de nombreuses sociétés de production audiovisuelle avec 14,3 % et Uccle (code postal 1180) avec 8,3 % composés des grandes sociétés de publicité (voir figure 11). Il n'y a pas de différences considérables entre le secteur des ICC, la taille des entreprises ou les indépendants et les entreprises.

²⁰ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/structural-business-statistics/business-demography>

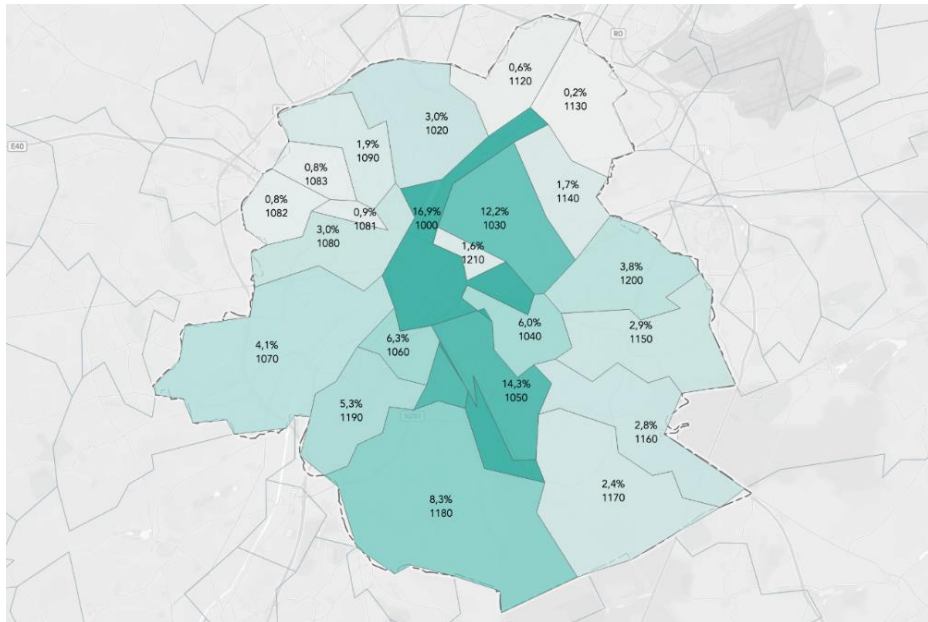


Figure 11 – Carte de la concentration de l'emploi ICC selon les code postaux

Si l'on examine la concentration en utilisant les mêmes estimations en Belgique (en tenant compte des entreprises actives - à l'exception des indépendants - et leur nombre d'employés dans les codes NACE choisis), on constate que Bruxelles est la province qui compte le plus d'activités de ICC en termes d'emploi. Environ 23,5 % des employés des ICC en Belgique sont situés à Bruxelles. D'autres concentrations plus importantes sont visibles dans les provinces voisines du Brabant flamand (environ 10,3 %) et de la Flandre orientale (environ 12,0 %). Anvers accueille également de nombreuses activités des ICC (environ 17,9 %) (voir la figure 12).

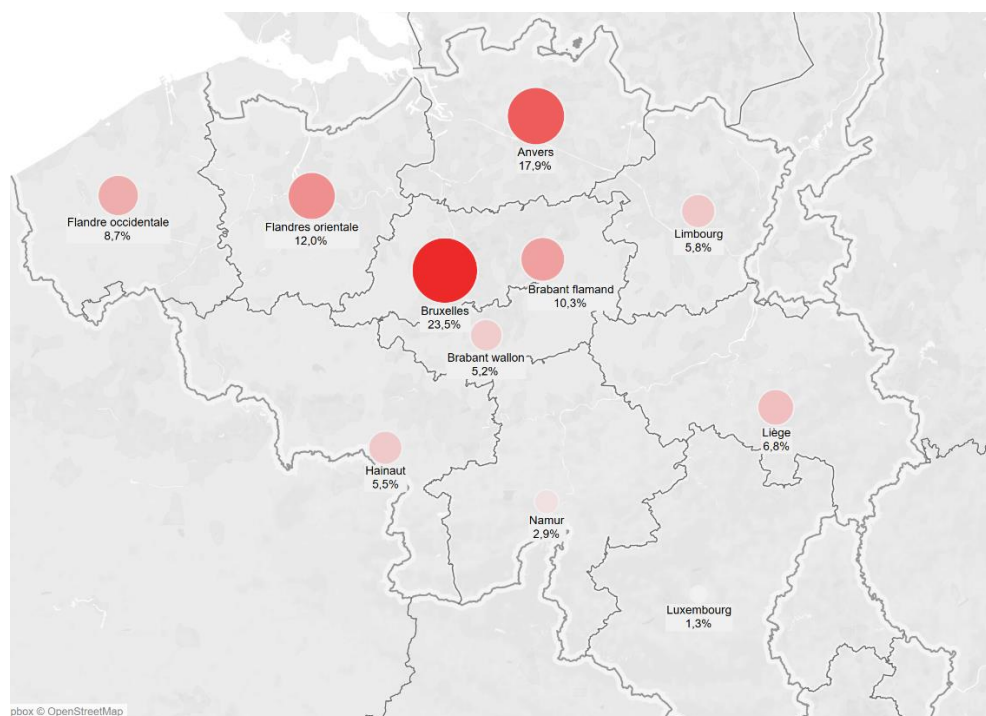


Figure 12 - Carte de la concentration de l'emploi dans les ICC dans les provinces belges

Conclusion

Résumé des principales conclusions

Les conclusions de cette étude peuvent être résumées comme suit :

- L'étude montre non seulement que les industries culturelles et créatives (ICC) apportent une contribution essentielle à l'économie bruxelloise (avec 3,2133 milliards EUR de valeur ajoutée nette en 2018, soit 3,8 % de l'économie bruxelloise), mais aussi que Bruxelles abrite la plus grande concentration d'activités de l'industrie créative en Belgique.
- Jusqu'en 2018, l'importance des ICC pour l'économie bruxelloise a connu une croissance considérable et surtout constante. En effet, les taux de croissance dans les ICC sont en temps normal supérieurs à la moyenne par rapport à l'économie totale de la Région.
- L'économie bruxelloise bénéficie notamment de l'implantation de grands acteurs de l'audiovisuel dans la ville, dont les deux sociétés de radiodiffusion du service public.
- Les ICC bruxelloises apportent une contribution encore plus importante au marché du travail régional avec plus de 92 800 employés, auxquels viennent s'ajouter 12 800 free-lances/indépendants, ce qui représente quelque 15 % de la main-d'œuvre bruxelloise.
- Les ICC de la Région Bruxelles-Capitale sont ainsi le deuxième plus grand secteur d'emploi de l'économie locale.
- Cette performance s'explique par l'augmentation supérieure à la moyenne du nombre d'employés et surtout du travail en free-lance dans les ICC bruxelloises (avec une augmentation de 130,2 % des personnes travaillant en tant que free-lances dans les ICC de la région rien que pour la période 2010-2018).
- En revanche, la productivité du travail dans les ICC bruxelloises est en recul, ce qui pourrait être dû à un manque d'investissement et aux salaires peu élevés. En outre, il est devenu très difficile pour les entreprises des ICC de s'approprier de la valeur en raison des moyens de distribution numériques et de l'évolution des modèles commerciaux.
- Dans ce contexte, c'est tout particulièrement la forte augmentation du travail en free-lance qui pose problème. En effet, si ce type d'emploi convient très bien à l'environnement des ICC, qui est axé sur les projets, il pourrait malheureusement aussi être à l'origine de conditions de travail précaires pour les nombreux journalistes, architectes, artistes et autres travailleurs des ICC en Région bruxelloise.
- Les entreprises des ICC bruxelloises sont généralement très petites (c'est le cas d'environ 97 % d'entre elles), et on ne trouve que quelques « grands acteurs » à Bruxelles. Cet état de fait entraîne aussi un taux de survie plus faible. Tandis que le marché des ICC accueille de nombreux nouveaux venus chaque année (de 2017 à 2018, on constate une augmentation de 12 % de nouvelles entreprises dans les ICC), les sorties du marché sont courantes elles aussi et concernent principalement les plus petites entreprises. Cela étant, le risque associé au lancement d'une entreprise dans les ICC de la Région de Bruxelles-Capitale reste plus faible que dans d'autres secteurs.
- Les ICC bruxelloises se composent d'un groupe unique d'entreprises francophones mais aussi néerlandophones (environ 16,0 %). Cet environnement linguistique

singulier crée des opportunités, mais il est aussi à l'origine d'un marché divisé dans la capitale.

- Les ICC bruxelloises bénéficient également d'un accès aux associations et organisations des ICC non seulement locales et nationales mais aussi internationales.

Recommandations

Dans sa « déclaration de politique générale commune au Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale et au Collège réuni de la Commission communautaire commune – Législature 2019-2024 », le gouvernement régional bruxellois (GRB) identifie les ICC comme faisant partie des quatre secteurs clés de l'économie métropolitaine. Cette reconnaissance et la volonté du GRB de soutenir les ICC arrivent à point nommé.

Dans ce rapport, nous avons constaté non seulement que les ICC apportent une contribution essentielle à l'économie bruxelloise, mais aussi que Bruxelles accueille la plus grande concentration d'activités du secteur créatif en Belgique. Toutefois, nous avons également remarqué que les ICC englobent des activités industrielles particulièrement mises sous pression à cause de la mondialisation (nouveaux venus internationaux sur les marchés) et des évolutions technologiques. Ces aspects sont dus à la nature même des ICC, qui est incertaine et basée sur les projets.

De plus, les ICC sont actuellement confrontés à une difficulté encore plus grande. Le présent rapport se concentre sur les estimations d'avant la COVID-19, et on peut s'attendre à ce que les chiffres ultérieurs brossent un tableau différent. Un premier changement pour les ICC réside dans l'interruption ou la réduction drastique des activités nécessitant une certaine proximité entre les personnes, allant du tournage de films et de séries à l'exploitation de salles de cinéma. Tous les secteurs liés aux salles et espaces intérieurs (musées, arts du spectacle, musique live, festivals, cinéma, etc.) sont touchés par les mesures de distanciation sociale, ce qui ne manque pas d'affecter aussi l'ensemble de la chaîne de valeur des fournisseurs. Ces derniers sont souvent des PME, des free-lances et des travailleurs indépendants : caméramans, artistes, écrivains, réalisateurs, choristes, etc. La crise actuelle a également stimulé l'évolution de la numérisation des ICC. Par exemple, les festivals cinématographiques se déroulent désormais en ligne, les événements culturels se sont tournés vers la réalité virtuelle et augmentée et ont créé de nouvelles formes d'expériences culturelles, etc. Cette évolution a également renforcé le besoin de compétences numériques et entrepreneuriales au sein des ICC. La situation de précarité croissante appelle une intervention accrue des pouvoirs publics pour soutenir les professionnels des ICC.

En cas de déploiement d'une stratégie efficace de soutien aux ICC bruxelloises, voici les retombées positives que l'on peut attendre pour Bruxelles :

- **Soutien de la croissance**, car l'importance des ICC pour l'économie bruxelloise devrait croître dans les années à venir. On s'attend à une croissance considérable de ces secteurs, qui serait d'ailleurs plus rapide que celle de l'économie bruxelloise dans son ensemble ;
- **Accélération de la création d'emplois**, car le taux de croissance des ICC supérieur à la moyenne impliquerait une augmentation de 5 à 8 % de l'emploi par an dans ces secteurs pour les années à venir ;
- **Garantie de la diversité culturelle et de l'inclusion**, du fait que Bruxelles concentre la plus grande part des activités des ICC en Belgique, ces activités étant pertinentes

non seulement pour la ville, mais aussi pour les communautés flamandes et francophones de Belgique et pour la communauté internationale ;

- **Renforcement de l'image internationale de Bruxelles** en tant que capitale créative afin d'attirer de nouveaux investissements et des activités créatives. Bien que Bruxelles soit déjà un lieu de prédilection pour les journalistes internationaux et qu'elle héberge de nombreuses représentations internationales des ICC sous la forme d'associations implantées dans la ville, il reste encore du pain sur la planche.

Avec une politique et un régime réglementaire adéquats, nous pouvons accélérer la croissance et renforcer la réputation de Bruxelles en tant que leader de la production créative tout en rendant notre Région compétitive par rapport aux autres villes métropolitaines qui cherchent à attirer les talents créatifs. Étant donné la mobilité accrue des ICC, il faut construire une ville attrayante pour la production créative afin d'attirer de nouveaux talents créatifs à Bruxelles et de les inciter à rester dans notre région.

Nous devons toutefois nous assurer que les stratégies futures de soutien aux ICC locales reposent sur une compréhension fondamentale de ce dont ces secteurs – en tant qu'industrie de croissance et d'avenir – ont besoin pour prospérer. Sur la base de ces constats, les recommandations suivantes ont été élaborées :

- Afin de répondre aux demandes futures et de créer le soutien nécessaire aux ICC locales en Région de Bruxelles-Capitale, **nous recommandons de créer une stratégie d'analyse régulière des ICC bruxelloises**. Comme nous l'avons constaté dans cette étude, les recherches sur les ICC bruxelloises restent rares, alors que des informations facilement accessibles et la promotion de ces secteurs sont indispensables pour asseoir la position de Bruxelles en tant qu'autorité en matière de stratégie, de politique et de mesures relatives aux ICC.
- • Les informations présentées dans ce rapport ont montré que les ICC locales dépendent fortement des avancées technologiques. La politique doit donc construire la réputation de Bruxelles en tant qu'économie hautement qualifiée pour produire des contenus et des services créatifs qui exploitent ces technologies. **Nous recommandons dès lors de débloquer des investissements directs dans la recherche sur les ICC et les technologies, et de constituer des fonds pour les activités de R&D des universités et de l'industrie.**
- • Les conclusions de ce rapport confirment que les ICC sont soumises à une pression toujours plus forte en raison de leurs caractéristiques uniques. Plusieurs défis indéniables doivent être relevés de toute urgence si Bruxelles veut maintenir ou accélérer la croissance des ICC. Comme nous l'avons évoqué dans ce rapport, le pourcentage d'indépendants, de microentreprises et de PME dans les ICC est plus élevé que dans la plupart des autres secteurs de l'économie. Ces entreprises sont largement axées sur les projets et les clients, ce qui constitue un obstacle naturel à la mise en œuvre d'activités connues pour améliorer la productivité, telles que l'amélioration des compétences de gestion, l'investissement dans la R&D ou la recherche de conseils commerciaux qui dépassent les aspects transactionnels et conduisent à la croissance et au renforcement de l'efficacité. De plus, comme nous l'avons montré, la productivité connaît un déclin marqué dans les ICC bruxelloises, ce qui laisse supposer toute la précarité des conditions de travail de nombreux free-lances du secteur. Précisons toutefois que la notion de productivité au sein de ces secteurs diversifiés n'est pas encore bien comprise et qu'il ne serait dès lors pas prudent de faire des généralisations. Cependant, de telles thématiques doivent se voir accorder l'attention nécessaire. Sans oublier que la résolution des problèmes rencontrés par les ICC pourrait apporter des solutions à de nombreux autres secteurs

où le nombre de PME est aussi amené à croître. **Nous recommandons donc de créer des mécanismes de soutien spécifiquement adaptés aux besoins des microentreprises et des free-lances, et de créer et de faire pression pour que soient créées des politiques de lutte contre les conditions de travail précaires dans les ICC.**

- Ce rapport a montré que les ICC bruxelloises présentent des caractéristiques uniques qui distinguent ces secteurs locaux des autres écosystèmes ICC métropolitains. Parmi ces caractéristiques distinctives, citons le fait que **Bruxelles accueille un grand nombre de journalistes et d'associations internationales qui soutiennent les ICC dans le monde entier. En outre, les ICC bruxelloises reflètent l'environnement multiculturel de la ville, qui héberge des organisations francophones, néerlandophones et anglophones. La Région de Bruxelles-Capitale doit tirer parti de ces atouts existants.** Les recherches montrent qu'il est plus efficace de s'appuyer sur les forces et les activités existantes plutôt que de tenter de créer de tout nouveaux clusters créatifs. Les atouts existants qui pourraient être utilisés à Bruxelles sont très diversifiés. Il y a notamment le point fort régional des sous-secteurs créatifs comme celui de l'audiovisuel (puisque les deux sociétés de radiodiffusion du service public sont établies à Bruxelles), des « institutions » solides telles que les musées ou les établissements d'enseignement supérieur, ou encore la perception selon laquelle les quartiers de Bruxelles sont un véritable terreau créatif où il fait bon implanter ses activités.
- **Enfin, on retrouve un leadership efficace dans de nombreux clusters créatifs prospères. Il est nécessaire d'établir un point de contact unique et une organisation de soutien qui assume la responsabilité et fait office de point d'accès aux ICC bruxelloises depuis l'extérieur et l'intérieur de la région.** Une telle organisation doit combiner une vision claire de la situation et une solide expertise commerciale, tout en sachant rallier les communautés locales et le gouvernement à sa cause. Souvent, la réussite des ICC repose sur leur capacité à créer des réseaux et des programmes. L'organisation de référence devra donc impliquer les parties prenantes locales et les établissements d'enseignement supérieur, et parvenir à mobiliser les ressources financières des gouvernements, des banques locales et des investisseurs privés (voir l'exercice de cartographie des parties prenantes des ICC bruxelloises pour plus de détails).

Annexe 1 – Délimitation des secteurs et identification des codes NACE

Afin de délimiter les industries culturelles et créatives à Bruxelles, nous avons utilisé un certain nombre de cadres existants pour identifier les codes NACE pour définir les activités sectorielles. Notamment les études/approches suivantes :

- Une étude intitulée « L'économie culturelle et créative dans la Région de Bruxelles-Capitale », commandée par le cabinet du ministre des Finances, du Budget et des Relations extérieures de la Région de Bruxelles-Capitale, dans le cadre d'un projet Innoviris²¹;
- La délimitation des ICC en Flandre (Flancers DC)²²;
- Une étude de la direction de la politique économique du Service public de Wallonie de 2018 (utilisée pour la définition)²³,
- Rapport « DCMS Sector Economic Estimates Methodology » du Royaume-Uni, dernière mise à jour en 2019²⁴;
- La communication de la Commission européenne (CE) intitulée « Supporting cultural and creative sectors, CCS and related ecosystems »²⁵ et son étude de faisabilité intitulée « Feasibility study on data collection and analysis in the cultural and creative sectors in the EU » réalisée par KEA en 2015²⁶; et
- Le « Guide to Eurostat cultural statistics » d'Eurostat (2018)²⁷.

Nous avons identifié tous les codes NACE pour les ICC utilisés dans ces études / approches et avons organisé un atelier avec des représentants de hub.brussels pour délimiter les codes à inclure dans l'étude sur la base de ceux identifiés. Le tableau suivant fournit un aperçu des codes identifiés et des codes utilisés dans cette étude.

Comparaison des codes NACE utilisés dans les études et approches existantes avec les codes NACE identifiés ici et utilisés dans l'étude (il convient de noter que différentes approches conviennent pour différents niveaux de code NACE) :

Code NACE	Description	Sous-secteur	Innoviris	Flanders DC	DCMS	EC	Eurostat	Cette étude
13	Fabrication de textiles							
132	Tissage	Mode				X		
133	Embellissement de textiles	Mode				X		
14	Industrie de l'habillement							
1411	Fabrication de vêtements en cuir	Mode	X	X		X		X
1412	Fabrication de vêtements de travail	Mode	X			X		X
1413	Fabrication d'autres vêtements de dessus	Mode	X	X		X		X

²¹ <https://journals.openedition.org/brussels/1721#ftn3>

²² <https://flandersdc.be/uploads/media/5c90c513ebd46/methodologie-impactmeting-creatieve-sector.pdf?production-5454sdf54df007>

²³ https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1551776849.pdf

²⁴ <https://www.gov.uk/government/publications/dcms-sectors-economic-estimates-methodology>

²⁵ https://ec.europa.eu/culture/policy/cultural-creative-industries_en

²⁶ https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/ccs-feasibility-study_en.pdf

²⁷ <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/3859598/9433072/KS-GQ-18-011-EN-N.pdf/72981708-edb7-4007-a298-8b5d9d5a61b5>

1414	Fabrication de vêtements de dessous	Mode	X	X		X		X
1419	Fabrication d'autres vêtements et accessoires	Mode	X	X		X		X
142	Fabrication d'articles en fourrure	Mode	X	X		X		X
1431	Fabrication d'articles chaussants à mailles	Mode	X			X		X
1439	Fabrication d'autres articles à mailles	Mode	X	X		X		X
15	Industrie du cuir et de la chaussure							
1511	Apprêt et tannage des cuirs; préparation et teinture des fourrures	Mode				X		X
1512	Fabrication d'articles de voyage, de maroquinerie et de sellerie	Mode		X		X		X
152	Fabrication de chaussures	Mode	X	X		X		X
16	Travail du bois et fabrication d'articles en bois et en liège, à l'exception des meubles; fabrication d'articles en vannerie et sparterie							
16292	Fabrication d'objets en liège, vannerie et sparterie	Design		X				
18	Imprimerie et reproduction d'enregistrements						X	
1811	Imprimerie de journaux	Livres & presse	X			X		X
1812	Autre imprimerie (labeur)	Livres & presse	X			X		X
1813	Activités de prépresse	Livres & presse	X			X		X
18140	Reliure et activités annexes	Médias imprimés	X	X				X
182	Reproduction d'enregistrements	Livres & presse / Audiovisuel / Musique	X	X		X		X
27	Fabrication d'équipements électriques							
27402	Fabrication d'appareils d'éclairage électrique	Design		X				
31	Fabrication de meubles							
31091	Fabrication de salles à manger, de salons, de chambres à coucher et de salles de bain	Design		X				X
31092	Fabrication de meubles de jardin et d'extérieur	Design		X				X
31099	Fabrication d'autres meubles n.c.a			X				X
32	Autres industries manufacturières							
3212	Travail des pierres précieuses; fabrication d'articles de joaillerie et de bijouterie	Mode / Artisanat		X	X	X	X	X
3213	Fabrication d'articles de bijouterie de fantaisie et d'articles similaires	Design / Mode		X		X		X
322	Fabrication d'instruments de musique	Fabrication / Musique		X		X	X	X
3240	Fabrication de jeux et de jouets							X
46	Commerce de gros, à l'exception des véhicules automobiles et des motocycles							
46150	Intermédiaires du commerce en meubles, articles de ménage et quincaillerie	Design		X				
4616	Intermédiaires du commerce en textiles, habillement, fourrures, chaussures et articles en cuir	Mode	X	X		X		
46412	Commerce de gros de linge de maison et de literie	Design		X				
4642	Commerce de gros d'habillement et de chaussures	Mode	X	X		X		
46432	Commerce de gros de supports enregistrés d'images et de sons	Audiovisuel / Musique	X	X				
46441	Commerce de gros de porcelaine et de verrerie	Design		X				
46471	Commerce de gros de mobilier domestique	Design		X				
46472	Commerce de gros de tapis	Design		X				
46473	Commerce de gros d'appareils d'éclairage	Design		X				
4648	Commerce de gros d'articles d'horlogerie et de bijouterie	Mode / Design		X		X		
46491	Commerce de gros de journaux, de livres et de périodiques	Médias imprimés	X	X				
46497	Commerce de gros de jeux et de jouets	Design		X				
46498	Commerce de gros de maroquinerie et d'articles de voyage	Mode		X				
46650	Commerce de gros de mobilier de bureau	Design		X				
46761	Commerce de gros de diamants et d'autres pierres précieuses	Design		X				
47	Commerce de détail, à l'exception des véhicules automobiles et des motocycles							
47591	Commerce de détail de mobilier de maison en magasin spécialisé	Design		X				

47592	Commerce de détail d'appareils d'éclairage en magasin spécialisé	Design		X					
47593	Commerce de détail d'appareils ménagers non électriques, de vaisselle, de verrerie, de porcelaine et de poterie en magasin spécialisé	Design		X					
47594	Commerce de détail d'instruments de musique en magasin spécialisé	Musique		X					
4761	Commerce de détail de livres en magasin spécialisé	Livres & presse / Médias imprimés	X	X		X	X	X	
4762	Commerce de détail de journaux et de papeterie en magasin spécialisé	Livres & presse	X	X		X	X	X	
4763	Commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéo en magasin spécialisé	Musique / Distribution / AV	X	X		X	X	X	
47650	Commerce de détail de jeux et de jouets en magasin spécialisé	Design		X					
4771	Commerce de détail d'habillement en magasin spécialisé	Mode	X	X		X			
4772	Commerce de détail de chaussures et d'articles en cuir en magasin spécialisé	Mode	X	X		X			
4777	Commerce de détail d'articles d'horlogerie et de bijouterie en magasin spécialisé	Mode		X		X			
47787	Commerce de détail d'objets d'art neufs en magasin spécialisé	Design / Arts visuels / Commerce d'antiquités	X	X					
4779	Commerce de détail d'antiquités et de biens d'occasion en magasin	Livres & presse / Arts visuels	X	X		X			
47820	Commerce de détail de textiles, d'habillement et de chaussures sur éventaires et marchés	Mode	X						
58	Édition								
5811	Édition de livres	Livres et presse / Edition	X	X	X	X	X	X	X
5812	Édition de répertoires et de fichiers d'adresses	Edition / Média imprimés	X		X				X
5813	Édition de journaux	Livres et presse	X	X	X	X	X	X	X
5814	Édition de revues et de périodiques	Livres et presse / Edition / Média imprimés	X	X	X	X	X	X	X
5819	Autres activités d'édition	Edition / Média imprimés	X	X	X				X
5821	Édition de jeux électroniques	IT, software et ordinateurs / Software & jeux		X	X	X	X	X	X
5829	Édition d'autres logiciels	IT, software et ordinateurs / Software & jeux			X	X			
59	Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision; enregistrement sonore et édition musicale	Information et communication						X	
5911	Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
5912	Post-production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
5913	Distribution de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
5914	Projection de films cinématographiques	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
592	Enregistrement sonore et édition musicale	Musique / Arts vivants et visuels	X	X	X	X	X	X	X
60	Programmation et diffusion de programmes de radio et de télévision	Information et communication						X	
601	Diffusion de programmes radio	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
602	Programmation de télévision et télédiffusion	Film, TV, video, radio et photographie / Audiovisuel	X	X	X	X	X	X	X
62	Programmation, conseil et autres activités informatiques								
6201	Programmation informatique	IT, software et ordinateurs / Software & jeux		X	X	X			X
6202	Conseil informatique	IT, software et ordinateurs			X				
63	Services d'information								
6391	Activités des agences de presse	Livres et presse / Média imprimés	X	X		X	X	X	
70	Activités des sièges sociaux; conseil de gestion								
7021	Conseil en relations publiques et en communication	Publicité et marketing		X	X	X			X

71	Activités d'architecture et d'ingénierie; activités de contrôle et analyses techniques						
7111	Activités d'architecture	Architecture / Design	X	X	X	X	X
73	Publicité et études de marché						
7311	Activités des agences de publicité	Publicité et marketing	X	X	X	X	X
7312	Régie publicitaire de médias	Publicité et marketing	X	X	X	X	X
74	Autres activités spécialisées, scientifiques et techniques						
741	Activités spécialisées de design	Design & arts visuels/ Mode	X	X	X	X	X
742	Activités photographiques	Design & arts visuels / Film, TV, ... et photographie			X	X	X
74201	Production photographique, sauf activités des photographes de presse	Arts visuels	X	X			
74202	Activités des photographes de presse	Médias imprimés	X	X			
74209	Autres activités photographiques	Photographie	X				
743	Traduction et interprétation	Livres & presse / Edition		X	X	X	X
77	Activités de location et location-bail						
7722	Location de vidéocassettes et de disques vidéo	Vidéo & film / Audiovisuel	X	X		X	X
77294	Location et location-bail de textiles, d'habillement, de bijoux et de chaussures	Mode	1				
82	Services administratifs de bureau et autres activités de soutien aux entreprises						
8230	Organisation de salons professionnels et de congrès	Organisation d'événements					X
85	Enseignement						
8552	Enseignement culturel	Education culturelle / Audiovisuel / Musique / Arts vivants / Arts visuels		X	X	X	X
90	Activités créatives, artistiques et de spectacle					X	
9001	Arts du spectacle vivant	Musique, arts vivants et visuels / Arts vivants et creation artistique / AV	X	X	X	X	X
9002	Activités de soutien au spectacle vivant	Musique, arts vivants et visuels / Arts vivants et creation artistique / AV	X	X	X	X	X
9003	Création artistique	Musique, arts vivants et visuels / Arts vivants et creation artistique / AV	X	X	X	X	X
9004	Gestion de salles de spectacles	Musique, arts vivants et visuels / Arts vivants et creation artistique / AV	X	X	X	X	X
91	Bibliothèques, archives, musées et autres activités culturelles					X	
9101	Gestion des bibliothèques et des archives	Musées, galeries, bibliothèques / Archives, patrimoine	X	X	X	X	X
9102	Activités photographiques	Musées, galeries, bibliothèques / Archives, patrimoine	X	X	X	X	X
9103	Production photographique, sauf activités des photographes de presse	Archives, bibliothèques, patrimoine culturel / Patrimoine / Bibliothèques, archives et musées	X	X		X	
93	Activités des photographes de presse						
9321	Autres activités photographiques	Archives, bibliothèques, patrimoine				X	
9329	Traduction et interprétation	Archives, bibliothèques, patrimoine				X	

L'identification des codes NACE a suivi les étapes suivantes :

- Premièrement, **les codes NACE clairement identifiables qui contribuent aux ICC** ont été identifiés. Il s'agissait notamment de codes largement reconnus par toutes les autres études et approches analysées, y compris, par exemple, des codes à quatre chiffres tels que « 59 - Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision ; enregistrement sonore et édition musicale », « 60 - Programmation et diffusion de programmes de radio et de télévision », « 7111 - Activités d'architecture » et « 90 - Activités créatives, artistiques et de spectacle », entre autres.
- Dans un deuxième temps, nous avons examiné les codes qui ne figurent que dans certaines des études et des approches utilisées pour déterminer s'ils doivent être inclus dans la délimitation des ICC pour Bruxelles. Nous avons examiné plus particulièrement **les codes NACE liés à la fabrication** (13-32), tels que « 14 - Industrie de l'habillement ».

Nous avons examiné les données disponibles pour Bruxelles et avons étudié, sur la base d'un échantillon aléatoire de ces données, si ces codes devaient être inclus ou non, d'après une recherche documentaire. Sur cette base, nous avons décidé d'inclure un certain nombre d'activités de fabrication liées à la mode et à l'habillement, la majorité de l'échantillon ayant été identifiée comme étant liée au stylisme. Nous n'avons pas inclus tous les codes de fabrication connexes, par exemple « 27402 - Fabrication de matériel d'éclairage », car la majorité des entreprises et des indépendants actifs dans ces codes ne sont pas liés à des activités créatives comme le design.

- Une approche similaire a été utilisée pour **les activités du code NACE liées aux activités de gros et de détail** (46-47), telles que « 4642 - Commerce de gros d'habillement et de chaussures », car ces activités contribuent à la distribution de produits, contenus et services créatifs et culturels. En analysant des échantillons aléatoires de différents codes, nous avons identifié que la majorité des entreprises actives dans ces codes ne sont pas directement liées aux processus créatifs à Bruxelles. Nous avons également pris en considération la question de savoir si l'inclusion du code NACE aurait un impact disproportionné sur les résultats. Nous avons donc exclu toutes les activités de commerce de gros. Il s'agit par exemple du code « 4642 - Commerce de gros d'habillement et de chaussures », qui comprend les magasins H&M, Zara, etc. Il a estimé que les grossistes de ces marques de mode ne contribuent pas de manière significative aux activités créatives et culturelles à Bruxelles. Cependant, nous avons décidé d'inclure les codes relatifs à la vente au détail de livres dans des magasins spécialisés, de journaux et de vidéos et de musique (4761-4763). Ces codes incluent des entreprises qui ne sont que partiellement considérées comme contribuant aux processus créatifs, comme par exemple de nombreux magasins de journaux. Le raisonnement est que nous voulions créer une comparabilité avec d'autres études (vu que la plupart des autres études ont inclus ces activités) et parce que les entreprises qui sont clairement actives dans les processus créatifs, comme les magasins de disques, sont incluses ici.
- Nous avons également examiné de plus près **les activités liées aux technologies de l'information et à la programmation informatique**. En examinant les échantillons, nous avons décidé d'exclure plusieurs codes si la majorité des entreprises soumises à l'enquête ne soutenaient pas considérablement les processus créatifs, comme le code « 6202 - Conseil en systèmes et logiciels informatiques » qui inclut de nombreuses grandes entreprises qui ne créent pas de nouveaux logiciels ou programmes mais exercent des activités de conseil, ce qui fausserait les résultats de manière disproportionnée. Cependant, nous avons décidé d'inclure « 5829 - Édition d'autres logiciels », car des entreprises beaucoup plus diverses sont reprises ici, qui travaillent par exemple aussi sur les jeux vidéo et la réalité virtuelle.
- Nous avons également examiné en détail **les codes relatifs aux activités récréatives**. Dans le code « 93 - Activités sportives, récréatives et de loisirs », nous avons identifié que de nombreuses entreprises contribuent aux processus créatifs et à la culture à Bruxelles, y compris les salles d'exposition et les galeries. Cependant, nous avons nettoyé manuellement les sous-codes qui n'apportaient aucune contribution, comme le code '93291 - Exploitation de salles de billard et snooker' et autres activités liées aux jeux d'argent.
- Nous avons également examiné **les activités de soutien incluses dans les codes** que les autres études n'ont pas toutes incluses. Nous avons décidé d'exclure ou d'inclure ces codes, en fonction de leur contribution aux ICC à Bruxelles et de leur importance pour l'écosystème de la capitale. Par exemple, nous avons inclus les codes « 7021 - Conseil en relations publiques et communication », et « 743 - Traduction et interprétation ». Là encore, sur la base de l'analyse d'un échantillon et de l'examen de la contribution, nous avons

décidé d'inclure ces activités, même si les groupes de pression, par exemple, peuvent également être inclus ici. Pourtant, ils contribuent largement à la création de nouvelles connaissances à Bruxelles, ce qui est considéré comme un processus créatif, ainsi que d'un nouveau design et du contenu culturel (par exemple, la traduction de livres). Une autre raison est la comparabilité avec d'autres études. Et la plupart des autres études ont inclus ces codes NACE.

- Enfin, nous avons examiné **les codes NACE manquants qui n'ont pas été utilisés par d'autres études mais qui pourraient contribuer considérablement aux ICC à Bruxelles**. Nous avons décidé d'inclure « 8230 Organisation de foires, salons professionnels et congrès », vu l'importance du secteur de l'événementiel dans l'écosystème international de Bruxelles, et « 3240 - Fabrication de jeux et jouets » (qu'aucune autre étude / approche n'a inclus), car à Bruxelles, ce code concerne principalement de petits fabricants de jouets qui conçoivent des jouets ou même des développeurs de jeux vidéo. D'autres codes NACE ont été identifiés comme contribuant aux ICC de Bruxelles (par exemple 74901 - Activités des agents et représentants d'artistes, de sportifs et d'autres personnalités publiques), mais malheureusement ces codes n'ont pas pu être inclus car ils ne contribuent qu'à un niveau à 5 chiffres, alors que la base de données utilisée pour extraire les données ne permet d'extraire que des données à 4 chiffres.

D'une manière générale, il convient de noter que nous avons pris ces décisions concernant les codes NACE à inclure ou à exclure en tenant compte de l'impact sur les résultats finaux, de la comparabilité de cette étude avec d'autres études sur les ICC et des caractéristiques spécifiques de l'écosystème des ICC à Bruxelles. D'autres études pourraient choisir une approche différente, certains codes NACE étant interprétés différemment selon les pays ou les lieux, par exemple. Bien entendu, les décisions prises influencent fortement les résultats finaux de l'étude, ce qui doit être gardé à l'esprit lors de l'interprétation de ses résultats.

Enfin, nous avons regroupé les codes NACE en 10 secteurs identifiés parmi les ICC à Bruxelles. Les résultats sont présentés dans le tableau suivant, qui énumère tous les codes NACE et sous-secteurs inclus dans cette étude.

Liste des codes NACE utilisés dans cette étude à un niveau à quatre chiffres et regroupement en sous-secteurs des ICC à Bruxelles :

Code NACE	Description	Sous-secteur
1411	Fabrication de vêtements en cuir	Design & mode
1412	Fabrication de vêtements de travail	Design & mode
1413	Fabrication d'autres vêtements de dessus	Design & mode
1414	Fabrication de vêtements de dessous	Design & mode
1419	Fabrication d'autres vêtements et accessoires	Design & mode
1420	Fabrication d'articles en fourrure	Design & mode
1431	Fabrication d'articles chaussants à mailles	Design & mode
1439	Fabrication d'autres articles à mailles	Design & mode
1511	Apprêt et tannage des cuirs; préparation et teinture des fourrures	Design & mode
1512	Fabrication d'articles de voyage, de maroquinerie et de sellerie	Design & mode
1520	Fabrication de chaussures	Design & mode
1811	Imprimerie de journaux	Livres et presse
1812	Autre imprimerie (labeur)	Livres et presse
1813	Activités de prépresse	Livres et presse
1814	Reliure et activités annexes	Livres et presse
1820	Reproduction d'enregistrements	Audiovisuel
3109	Fabrication d'autres meubles	Design & mode
3212	Travail des pierres précieuses; fabrication d'articles de joaillerie et de bijouterie	Design & mode
3213	Fabrication d'articles de bijouterie de fantaisie et d'articles similaires	Design & mode
3220	Fabrication d'instruments de musique	Musique, arts du spectacle et arts visuels

3240	Fabrication de jeux et de jouets	Design & mode
4761	Commerce de détail de livres en magasin spécialisé	Livres et presse
4762	Commerce de détail de journaux et de papeterie en magasin spécialisé	Livres et presse
4763	Commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéo en magasin spécialisé	Audiovisuel
5811	Édition de livres	Livres et presse
5812	Édition de répertoires et de fichiers d'adresses	Livres et presse
5813	Édition de journaux	Livres et presse
5814	Édition de revues et de périodiques	Livres et presse
5819	Autres activités d'édition	Livres et presse
5821	Édition de jeux électroniques	Software et jeu vidéo
5829	Édition d'autres logiciels	Software et jeu vidéo
5911	Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Audiovisuel
5912	Post-production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Audiovisuel
5913	Distribution de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision	Audiovisuel
5914	Projection de films cinématographiques	Audiovisuel
5920	Enregistrement sonore et édition musicale	Musique, arts du spectacle et arts visuels
6010	Diffusion de programmes radio	Audiovisuel
6020	Programmation de télévision et télédiffusion	Audiovisuel
6201	Programmation informatique	Software et jeu vidéo
6391	Activités des agences de presse	Livres et presse
7021	Conseil en relations publiques et en communication	Publicité et marketing
7111	Activités d'architecture	Architecture
7311	Activités des agences de publicité	Publicité et marketing
7312	Régie publicitaire de médias	Publicité et marketing
7410	Activités spécialisées de design	Design & mode
7420	Activités photographiques	Photographie
7430	Traduction et interprétation	Livres et presse
7722	Location de vidéocassettes et de disques vidéo	Audiovisuel
8230	Organisation de salons professionnels et de congrès	Organisation d'événements
8552	Enseignement culturel	Culture, art et patrimoine
9001	Arts du spectacle vivant	Musique, arts du spectacle et arts visuels
9002	Activités de soutien au spectacle vivant	Musique, arts du spectacle et arts visuels
9003	Création artistique	Culture, art et patrimoine
9004	Gestion de salles de spectacles	Culture, art et patrimoine
9101	Gestion des bibliothèques et des archives	Culture, art et patrimoine
9102	Gestion des musées	Culture, art et patrimoine
9103	Gestion des sites et monuments historiques et des attractions touristiques similaires	Culture, art et patrimoine
9321	Activités foraines, des parcs d'attractions et des parcs à thèmes (excepté 93210, 93291, 93211)	Culture, art et patrimoine
9329	Autres activités récréatives et de loisirs	Culture, art et patrimoine

Annexe 2 – Limites méthodologiques et approche de nettoyage des données

Le processus de recherche utilisé dans cette étude présente certaines limites inévitables ; il est donc nécessaire de signaler les lacunes explicites de la méthodologie et de signaler l'approche de nettoyage des données qui a été appliquée pour surmonter ces limites, afin que les résultats de ce rapport puissent être interprétés de manière véridique.

Il existe deux limitations majeures pour l'analyse des données : (1) la complexité des ICC et (2) la faible qualité des données qui en résulte.

Tout d'abord, les ICC présentent des structures complexes et sont fortement influencés par des tendances convergentes et des avancées technologiques conduisant à des activités interconnectées et à des dynamiques nouvelles, ce qui empêche complètement de distinguer et de caractériser clairement chaque entité.

- La classification NACE, en particulier, a ses limites. Par conséquent, la délimitation des différentes entités des ICC dans les 10 secteurs présentés ici n'est ni exclusive ni exhaustive. À titre d'exemple, un journal peut désormais également publier du contenu vidéo en ligne. Le journal doit-il faire partie du secteur des livres et de la presse ou du secteur de l'audiovisuel ? Il faudrait, pour être le plus près de la vérité, que les activités de l'entreprise puissent être distinguées et estimées séparément. Toutefois, en raison du système de classification NACE, cela n'est pas possible.
- Nous avons choisi d'extraire les classifications NACE des entités analysées sur la base de leur activité économique principale (bien que les entreprises puissent également déclarer des activités secondaires et autres). L'activité économique principale doit représenter la plus grande partie de l'entité. Cette approche est théorique et offre de bonnes possibilités de distinctions entre les activités et les entités, car elle permet une délimitation plus restreinte des ICC.
- Un autre facteur important à cet égard est la mondialisation : les secteurs industriels sont soumis à une dynamique internationale. Par exemple, les organisations situées à Bruxelles ne sont pas nécessairement belges et opèrent au-delà des frontières nationales, et les organisations situées à l'étranger peuvent avoir un effet important sur l'économie locale. Cette complexité des ICC, générée par les tendances à la convergence et à la mondialisation grâce aux avancées technologiques, est difficile à appréhender par des méthodes quantitatives. L'étude se limite donc aux ressources disponibles pour identifier les institutions et les indépendants des ICC qui doivent enregistrer leurs activités à Bruxelles et ne peuvent travailler de manière exhaustive, ni en termes de définition des activités, ni en termes de limites spatiales.
- En outre, les données utilisées englobent les entreprises enregistrées à Bruxelles, y compris les indicateurs clés globaux incluant les filiales et les succursales dans les calculs. Les données disponibles ne permettent pas de distinguer directement les adresses commerciales, les adresses à des fins de dépôt et les filiales. Seules les entreprises enregistrées sur l'un des sites analysés sont incluses dans l'analyse. Les données ne permettent pas de voir où se trouvent les employés et donc où se déroulent exactement les activités économiques. Des comptes consolidés ont été utilisés, ce qui signifie que si les filiales travaillent sur des sites différents, le chiffre d'affaires et le nombre d'employés sont toujours attribués à un seul site. Cela signifie qu'une partie des entités analysées pourraient en fait avoir certains de leurs employés dans un autre endroit, ou que les

activités réelles enregistrées à Bruxelles ne sont pas réalisées à Bruxelles. Il convient d'en tenir compte dans l'interprétation des résultats.

Deuxièmement, les sources de données sur les ICC disponibles pour l'analyse ne sont guère fiables.

- Seule une partie des activités des ICC est encapsulée dans des systèmes de classification, comme la nomenclature NACE (voir ci-dessus). Pour la majorité des activités, il n'y a pas de code, ou une activité recouvre différents codes, ou encore un code couvre différentes activités. Par exemple, le développement d'applications est une activité économique en plein essor, mais elle n'est pas prise en compte dans le système de classification.
- En outre, des irrégularités ont été constatées entre les codes d'activité attribués par les entités et les activités effectivement réalisées. Par exemple, les sociétés qui sont reprises sous un certain code exercent en réalité une activité différente, liée ou non, et ne doivent pas être attribuées à l'activité concernée. En revanche, les entités qui exercent effectivement l'activité pour laquelle des recherches sont effectuées à l'aide de la nomenclature, sont parfois enregistrées sous un code d'activité différent et ne sont donc pas incluses dans le groupe auquel elles appartiennent. Cela signifie qu'il existe un écart entre la réalité et les estimations présentées ici.
- En outre, le fait de travailler avec des sources de données officielles implique des contraintes en matière de disponibilité des données. Les données financières, en particulier, présentent de nombreuses contraintes. Pour les entités, toutes les données disponibles sont déclarées conformément aux exigences de déclaration de la forme juridique. Cela entraîne des lacunes importantes dans l'ensemble des données. Par exemple, pour les indépendants et les petites entreprises, il arrive souvent que seuls les détails de l'adresse et la nomenclature des activités sont indiqués, sans les données financières. Parallèlement, les ICC englobent en majorité ce type d'entités. De plus, un décalage temporel pourrait apparaître, les données publiques n'étant disponibles qu'après environ deux à trois ans.
- La complexité des structures organisationnelles dans les domaines économique et juridique entraîne des divergences potentielles dans le processus de collecte des données. Lorsqu'une institution est identifiée comme faisant partie des ICC mais mène plusieurs activités, certaines de ces activités peuvent ne pas appartenir aux ICC telles que définies ici. Mais seuls les chiffres totaux sont disponibles et comptabilisés. Cela entraîne des distorsions dans les ensembles de données.
- En outre, les cellules de données non disponibles en raison des exigences de déclaration des entités devaient être harmonisées (voir ci-dessus). Pour cela, des mesures moyennes et médianes ont été appliquées. Cela signifie que les résultats de cette recherche dépendent des hypothèses formulées dans le processus d'harmonisation. L'extrapolation ne tient toutefois pas compte des différences entre les secteurs et les activités. En l'absence d'informations plus précises et plus complètes, cet ajustement mis en œuvre est toutefois une bonne option pour rapprocher les résultats, au lieu de simplement ignorer l'absence de données.

Toutes ces limitations faussent les résultats. Ainsi, il est important de comprendre que les différentes approches, délimitations et méthodes d'opérationnalisation dans ce domaine de recherche peuvent générer des chiffres très différents. Afin de surmonter les limites de la méthodologie, l'auteur a choisi d'utiliser autant de sources de données valables que possible pour une comparaison européenne (afin de juger la fiabilité des estimations, y compris les comparaisons avec des études européennes, les données d'Eurostat et les données de l'OCDE). En outre, des sources de données officielles belges ont été utilisées pour vérifier la

plausibilité des résultats et enrichir l'analyse, notamment les données de l'IBSA/BISA et de StatBel.

De plus, nous avons appliqué une approche inductive pour nettoyer manuellement les erreurs de données qui pourraient conduire à des surestimations dans l'extrapolation de l'analyse. Pour cela, nous avons vérifié des groupes d'entités dans l'ensemble des données par le biais de recherches documentaires et de la consultation des parties prenantes :

- Tout d'abord, nous avons analysé les plus grandes entreprises de l'ensemble de données pour vérifier si leurs activités relèvent des ICC et si les valeurs de l'ensemble de données de ces entreprises sont réalistes. Cette étape a été réalisée par une recherche documentaire. Nous avons ainsi identifié plusieurs organisations qui fausseraient considérablement les résultats. Par conséquent, les entreprises ont été supprimées en partant du principe que les activités n'ont pas lieu dans les ICC. De plus, les valeurs ont été nettoyées lorsque les données s'avéraient fausses, par exemple si trop d'employés étaient déclarés.
- Ensuite, nous avons identifié les plus grandes organisations des ICC à Bruxelles et vérifié si elles étaient incluses avec les valeurs correctes dans l'ensemble de données. Nous avons par exemple identifié que la RTBF, le radiodiffuseur de service public, n'a, en raison de son type d'organisation publique, aucune donnée enregistrée dans l'ensemble de données. Les champs de données vides ont été remplis avec des informations provenant des rapports annuels de la RTBF.
- Troisièmement, nous avons demandé aux parties prenantes des ICC à Bruxelles de vérifier les entités dans l'ensemble de données afin d'identifier si des secteurs et des organisations qui sont inclus ne devraient pas l'être ou si des acteurs importants des ICC bruxelloises manquaient. Nous avons nettoyé manuellement ces entreprises et les avons ajoutées à l'ensemble de données.
- Enfin, nous avons identifié un grand nombre d'entités portant le même nom dans l'ensemble de données. Nous n'avons pas identifié les doublons sur la base du numéro de société. L'ensemble de données comprenait au total plus de 6 000 entités avec le même nom. Nous avons décidé de ne pas exclure les valeurs dupliquées car il n'était pas clairement identifiable si les entités portant le même nom étaient effectivement des duplicatas de la même entité, si les entreprises pouvaient avoir par coïncidence le même nom ou si par exemple une entité a été dissoute à un moment donné et qu'une nouvelle a été créée. Un grand nombre de ces doublons étaient des indépendants qui pouvaient avoir enregistré leur travail indépendant sous différents codes NACE. Nous avons donc décidé de les conserver dans l'analyse. Cependant, cela pourrait fausser légèrement les résultats et les surestimer (même si d'autres mesures du processus de nettoyage des données permettent d'estimer plutôt des indicateurs plus conservateurs).

Bien que le processus d'harmonisation et de nettoyage des données ait eu pour effet de modifier sensiblement l'ensemble des données sous-jacentes de l'étude, nous pensons que ces étapes de nettoyage manuel ont été précieuses pour brosser le tableau le plus fidèle des ICC à Bruxelles. Nous sommes convaincues que cette approche permettra de dresser le tableau le plus complet possible de l'impact économique des ICC à Bruxelles dans ce rapport.

Annexe 3 – À propos de l'étude

Cette étude a été réalisée par le centre de recherche SMIT (Studies on Media, Innovation and Technology) de la Vrije Universiteit Brussels (<http://smit.vub.ac.be/>). La recherche a été réalisée avec le soutien financier de hub.brussels.

À propos de l'auteur

La Dr Marlen Komorowski est chercheuse en chef au centre de recherche imec-SMIT-VUB (Studies on Media, Innovation & Technology) à Bruxelles. Elle travaille également comme analyste d'impact pour le programme Clwstwr. Clwstwr est un programme quinquennal de l'université de Cardiff visant à créer de nouveaux produits, services et expériences pour les industries créatives et le secteur de la diffusion dans le sud du Pays de Galles. La Dr Komorowski analyse l'impact de l'économie créative locale sur l'économie galloise et participe à l'analyse de l'impact du programme sur l'industrie. Elle a obtenu son doctorat en septembre 2019 à la VUB. La thèse s'intitule « Agglomerating media activities in the city: Media cluster development in Brussels and beyond » (Agglomérer les activités médiatiques dans la ville : Le développement de clusters de médias à Bruxelles et au-delà). Dans le cadre de son doctorat, Marlen a analysé les industries médiatiques et créatives de Bruxelles, tout en créant de nouvelles idées sur la manière de renforcer et de soutenir les industries médiatiques et créatives locales à Bruxelles.

En tant que chercheuse, ses travaux portent sur les projets liés aux industries des médias et de la création, l'analyse d'impact, le regroupement d'industries, l'analyse des écosystèmes et des réseaux de valeur, les nouveaux modèles commerciaux et l'impact de la numérisation sur les industries et les entreprises. Elle a développé une expertise sur les médias et les industries créatives de Bruxelles au cours des 5 dernières années. Grâce au projet Media Clusters Brussels, étalé sur quatre ans et financé par Innoviris, elle a pu analyser l'impact économique de l'industrie bruxelloise des médias et a développé une méthodologie pour l'analyse de l'impact économique. Elle a publié des articles pertinents à ce sujet dans des revues scientifiques internationales de renom.