



Luxembourg, le 8 septembre 2017

Le Ministre de l'Économie  
à  
Monsieur le Ministre aux  
Relations avec le Parlement

**L-2450 LUXEMBOURG**

Réf. : Co/QP3215-02/JM-dm

**Objet:** Question parlementaire N° 3215 du 11 août 2017 de Monsieur le député André Bauler

---

J'ai l'honneur de vous transmettre ci-joint la réponse à la question parlementaire reprise sous rubrique.

Pour le Ministre de l'Économie,  
La Secrétaire d'État,

  
Francine Cloesener

Dossier suivi par : Judith Meyers, tél : 247-84349 ; email : [judith.meyers@eco.etat.lu](mailto:judith.meyers@eco.etat.lu)

**Réponse de Monsieur le ministre de l'Économie, Étienne Schneider, à la question  
parlementaire nr 3215 du 11 août 2017 du député André Bauler**

---

L'honorable député André Bauler demande à juste titre des précisions par rapport aux branches dites « créatives ».

**1. Quelles sont les entreprises qui font partie de l'économie dite « créative »?**

Les secteurs d'activité suivants font partie des « creative industries » :

- Architecture
- Métiers d'art
- Arts visuels
- Film et audiovisuel
- Design
- Fashion design
- Gaming
- Marketing and communication
- Littérature
- Digital media and media
- Edition
- Arts de la scène
- Musique

**2. Monsieur le Ministre peut-il fournir un aperçu sur les différents profils professionnels qui y sont liés?**

La grande majorité des entreprises ciblées sont des indépendants agissant pour leur propre compte mais travaillant en coopération avec de nombreux autres indépendants en fonction du projet.

Comme la liste ci-dessus l'indique, nous sommes confrontés à une grande diversité au niveau des activités et donc également des profils des professionnels. Les industries créatives englobent des activités hautement réglementées comme par exemple les architectes ainsi qu'à des activités avec une forte connotation culturelle et très peu de réglementation comme par exemple les arts de la scène ou le design.

**3. Quel est le poids de ce type d'entreprise en termes d'emplois et de contribution au produit intérieur brut (P.I.B.)? Quelle est leur taille moyenne?**

2.200 entreprises sont actives dans le domaine des industries créatives, ce qui représente 6% des entreprises luxembourgeoises. Une valeur ajoutée au PIB de 390 millions d'Euros est générée par ce secteur lequel emploie 6.300 salariés, ce qui représente 2% de la main d'œuvre nationale.

60% des entreprises du secteur sont des entreprises unipersonnelles. A part de quelques grands acteurs au niveau du marketing et communication, des médias ou du film, les entreprises dites créatives sont toutes des petites entreprises.

**4. Dans quelle mesure et par quels instruments l'État peut-il intervenir en faveur des entreprises dites « créatives »?**

Les entrepreneurs créatifs ont accès aux mêmes régimes d'aides que toute autre entreprise commerciale ou artisanale. Pour les projets créatifs innovants ou avec une composante R&D, ce qui est souvent le cas au niveau du gaming par exemple, ont accès bien sûr aussi accès aux régimes d'aides « RDI ». Une personne dédiée au niveau du « House of Entrepreneurship » peut aiguiller les entrepreneurs créatifs vers les instruments d'État adéquats à leur situation individuelle. Outre les dispositifs d'aides directes aux entreprises, je tiens à remarquer que la création du cluster des industries créatives est certainement une grande aide pour le secteur. De plus, les pouvoirs publics, tant au niveau national que communal, ont lancés de nombreuses initiatives pour supporter le secteur de l'industrie créative, comme par exemple le hub créatif à Differdange, le 1535.