

# Le poids économique direct de la culture en 2018

Laure Turner\*

---

En 2018, le poids économique direct de la culture, c'est-à-dire la valeur ajoutée de l'ensemble des branches culturelles, est de 47 milliards d'euros. La part de la culture dans l'ensemble de l'économie s'établit ainsi à près de 2,3 %, soit un poids stable pour la sixième année consécutive.

Le recul des branches du livre, et plus particulièrement de la presse, continue de peser sur la croissance. À l'inverse, l'audiovisuel, première branche culturelle en termes de poids économique (28 % de la valeur ajoutée de l'ensemble des branches culturelles), les arts visuels et, cette année, le patrimoine, soutiennent la croissance de la valeur ajoutée de la culture.

En 2017, 670 000 personnes travaillent dans les secteurs culturels (2,5 % de la population active), principalement dans le livre et la presse (19 %), les arts visuels (16 %) et l'audiovisuel (15 %). Un tiers des actifs travaillant dans les secteurs culturels sont indépendants, contre seulement 12 % dans la population active.

---

---

\* Département des études, de la prospective et des statistiques.

## Le poids de la culture dans l'économie est stable en 2018

En 2018, l'ensemble des branches culturelles agences de publicité, arts visuels, architecture, audiovisuel, enseignement culturel, livre et presse, patrimoine et spectacle vivant ont créé une valeur ajoutée de 47 milliards d'euros<sup>1</sup>, comme en 2017 (tableau 1 ; voir « Comment mesurer le poids de la culture dans l'économie », p. 11).

**Tableau 1 – Poids des branches culturelles dans l'économie**

En milliards d'euros et en %

Répartition par domaine culturel	Production totale (marchande et non marchande)		Valeur ajoutée	
	Valeur (en milliards d'euros)	Poids (en %)	Valeur (en milliards d'euros)	Poids (en %)
Audiovisuel	31,8	33,1	13,0	27,7
Édition, presse	16,5	17,2	7,2	15,3
Spectacle vivant	11,1	11,5	6,6	14,1
Publicité	11,9	12,4	5,8	12,3
Patrimoine	7,7	8,0	4,6	9,7
Arts visuels	8,3	8,7	3,8	8,1
Architecture	6,1	6,4	3,8	8,0
Enseignement artistique et culturel	2,7	2,8	2,2	4,7
<b>Total culture</b>	<b>96,0</b>	<b>100,0</b>	<b>47,0</b>	<b>100,0</b>

Note : données provisoires.

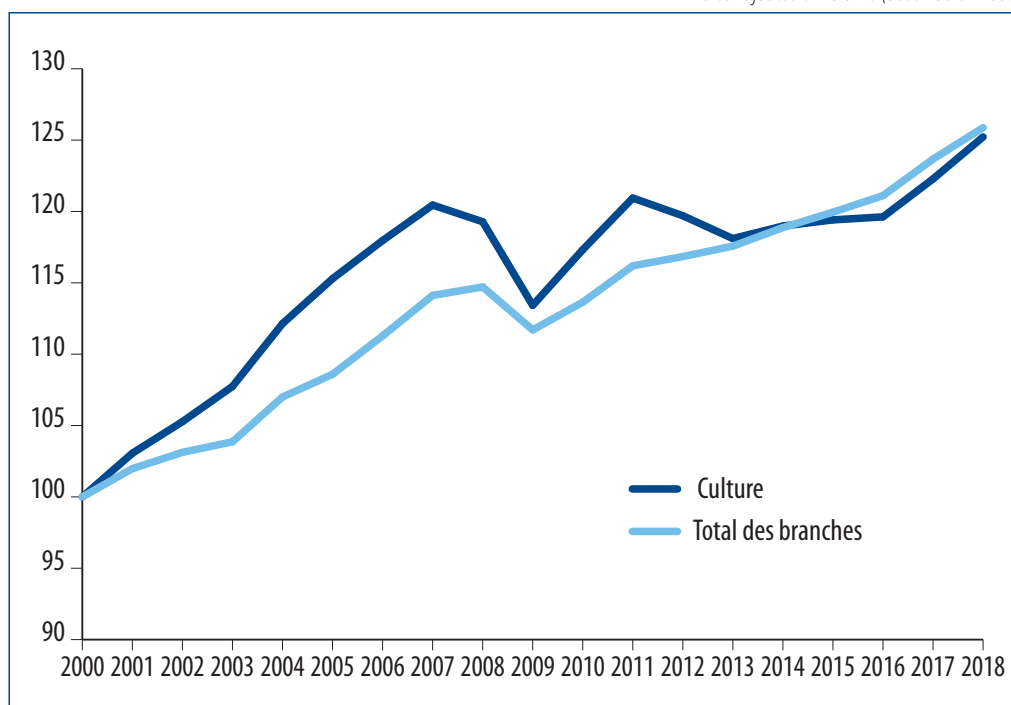
Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/BEPS, Ministère de la Culture, 2020

En 2018, la part de la culture dans l'ensemble de l'économie s'établit ainsi à près de 2,3 %, soit un poids stable pour la sixième année consécutive, ce qui signifie que la croissance des branches culturelles se fait à un rythme comparable à celui de l'économie dans son ensemble sur cette période (graphique 1). Cependant, cette part est inférieure à celle observée de 2002 à 2012, qui s'établissait à 2,5 % en moyenne.

1. Les données présentées dans cette étude sont issues d'une méthode d'estimation mise au point en 2013 par le Département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la Culture. Chaque année, au mois de mai, les comptes nationaux annuels sont révisés sur les trois dernières années pour tenir compte des informations nouvelles parvenues depuis l'année précédente. L'ensemble de ces évolutions entraînent des révisions des chiffres publiés, commentées dans l'encadré « Révision des données », p. 9. Les résultats présentés ici annulent donc et remplacent ceux publiés précédemment.

**Graphique 1 – Indice d'évolution comparée de la valeur ajoutée en volume des branches culturelles et de l'ensemble des branches de l'économie, 2000-2018**

Valeur ajoutée en volume (base 100 en 2000)



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/DEPS, Ministère de la Culture, 2020

Somme des valeurs de tous les biens et services produits et proposés par les branches culturelles, la production totale du champ culturel s'établit quant à elle à 96 milliards d'euros, soit également 2,3 % de la production totale de l'économie française.

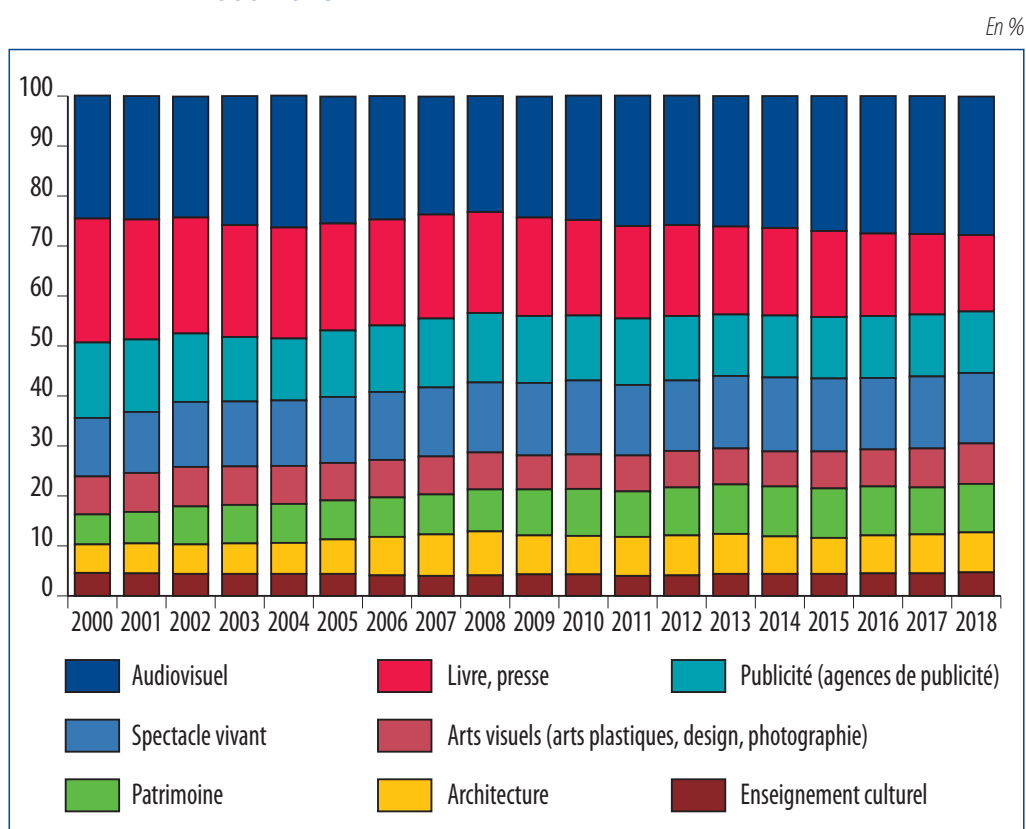
Cependant, cette estimation du poids de la culture ne prend pas en compte les retombées économiques indirectes, en particulier le tourisme. De plus, l'activité en France des différents acteurs de l'économie numérique, dont le contenu est souvent partiellement ou totalement culturel, n'est actuellement pas mesurée de façon exhaustive. Enfin, on ne dispose pas non plus de l'évaluation de la contribution des services gratuits facilitant la consommation culturelle, comme les sites d'information collaboratifs<sup>2</sup>.

2. Didier BLANCHET, Marie-Baïanne KHDR, Marie LECLAIR, Raphaël LEE, Hélène PONCET et Nicolas RAGACHE, « La croissance est-elle sous-estimée ? », in *L'Économie française. Comptes et dossiers*, Montrouge, Insee, coll. « Insee Références », 2018.

## L'audiovisuel, première branche culturelle devant la presse et le livre

La stabilité récente de la part culturelle du PIB autour de 2,3 % masque des réallocations sectorielles plus profondes et plus anciennes qui concernent en particulier la presse et l'audiovisuel (graphique 2). Ainsi, le poids relatif des branches de la presse et du livre qui contribuaient le plus à la valeur ajoutée des branches culturelles à la fin des années 1990 (pour 25 % du total) a chuté de moitié en vingt ans et représente désormais 15 % du « PIB culturel » en 2018, soit 7,2 milliards d'euros, dont 4,9 milliards pour la presse et 2,3 milliards pour le livre.

Graphique 2 – Poids relatif des branches dans la valeur ajoutée de la culture, 2000-2018

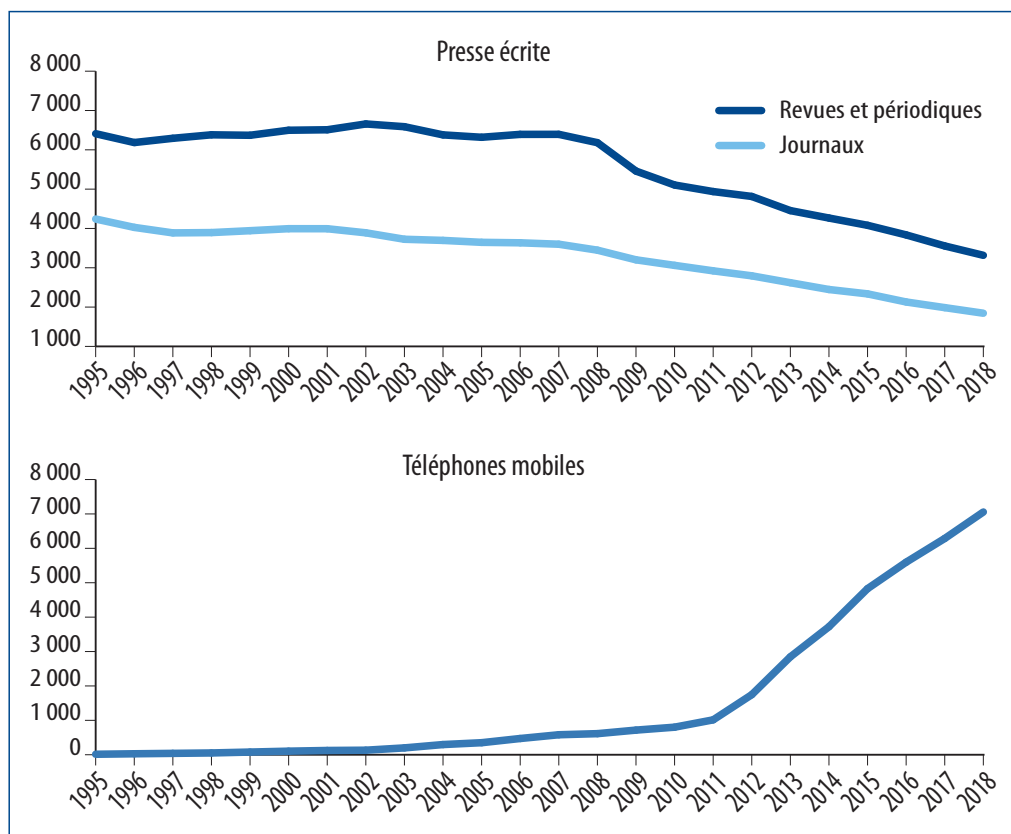


Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/bEPS, Ministère de la Culture, 2020

La branche de la presse papier est particulièrement en repli : deuxième branche culturelle en termes de valeur au début des années 2000, son poids dans l'ensemble des branches culturelles est passé de 18 % en 2000 à 11 % en 2018. Ce recul s'explique par une conjonction de facteurs liés pour partie au développement d'internet qui transforme les modes d'appropriation de l'information, les supports de lecture, et qui attire les investissements publicitaires au détriment des grands médias traditionnels (graphique 3).

### Graphique 3 – Consommation effective des ménages en volume

En millions d'euros



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/DEPS, Ministère de la Culture, 2020

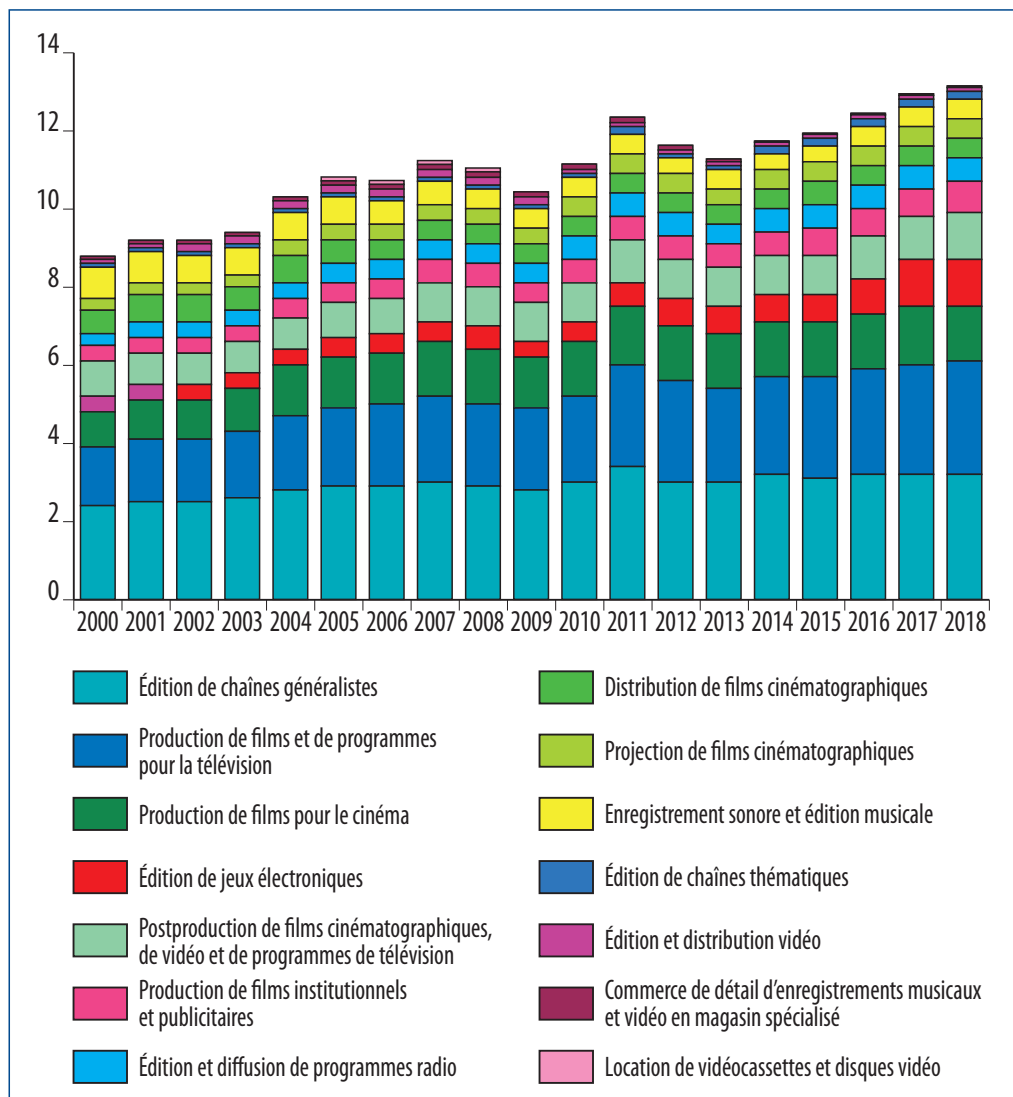
Au contraire, la hausse du poids de la branche audiovisuelle se poursuit (graphique 4). Avec 13 milliards d'euros en 2018, comme en 2017, elle pèse environ 28 % de l'ensemble culture et elle est plus dynamique que la moyenne des branches du domaine, ce qui en fait le moteur principal de la croissance des branches culturelles depuis le début des années 2000. En nette progression tendancielle sur le long terme, l'audiovisuel voit sa croissance légèrement accélérer depuis cinq ans (+ 2,9 % en volume par an entre 2013 et 2018, contre + 1,2 % pour la culture dans son ensemble), avec une correction des replis de 2008 puis 2013 liés à la conjoncture économique.

Les principaux secteurs de l'audiovisuel sont l'édition de chaînes généralistes (26 % de la valeur ajoutée de la branche avec 3,4 milliards d'euros), la production de films et de programmes pour la télévision (21 % avec 2,8 milliards d'euros), la production de films pour le cinéma (10 % avec 1,3 milliard d'euros) et, en très forte croissance, l'édition de jeux vidéo (10 % de la valeur ajoutée de la branche avec 1,3 milliard d'euros, contre 4 % dix ans auparavant), devançant l'édition post-cinématographique de films et vidéos (9 % avec 1,1 milliard).

En 2018, la valeur ajoutée de l'audiovisuel est stable par rapport à 2017, alors qu'elle avait progressé de 3 % en 2017. En effet, la croissance

**Graphique 4 – Évolution de la valeur ajoutée en volume des branches de l'audiovisuel, 2000-2018**

En millions d'euros



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/DEPS, Ministère de la Culture, 2020

de l'édition de jeux vidéo ralentit en 2018 : bien que dynamique (+ 5 %), elle est en deçà des niveaux exceptionnels de 2016 et 2017 (plus de 20 % par an). En outre, la production de films pour le cinéma recule en 2018 (– 9 %), ce qui pèse sur la croissance de la branche. Ces effets sont contrebalancés par la progression soutenue des films et programmes pour la télévision (+ 4 %) et celle de la postproduction cinématographique de films et vidéo (+ 6 %).

Parmi les autres branches de l'audiovisuel, l'édition et diffusion de programmes radiophoniques poursuit sa progression (+ 3 % en 2018, 0,6 milliard d'euros), sans doute portée en partie par l'engouement pour les podcasts. La situation s'améliore également pour l'édition de vidéos (qui pèse 0,13 milliard en 2018 contre 0,9 en 2016), après un fort repli observé entre 2004 et 2016 (environ – 6 % par an en moyenne).

Enfin, il faut noter que les chaînes thématiques continuent de croître (0,2 milliard, + 6 % de croissance en 2018).

Si le poids des autres branches culturelles au sein de la valeur ajoutée de la culture est plus faible (tableau 1), la plupart des branches sont en croissance et soutiennent l'activité du secteur. Les arts visuels sont particulièrement dynamiques (+ 3,6 % en volume par an entre 2013 et 2018, contre + 1,2 % pour la culture dans son ensemble) ainsi que, dans une moindre mesure, l'activité des agences de publicité (+ 1,6 %). De même, l'architecture conforte sa croissance sur la période récente (+ 1,2 %). Enfin, avec 6,6 milliards d'euros en 2018, le spectacle vivant pèse pour 14 % de la valeur ajoutée de la culture, une contribution relativement stable, après l'essor de cette branche dans les années 2000.

## En 2018, les arts visuels et le patrimoine tirent la croissance

La branche des arts visuels connaît pour la quatrième année consécutive un taux de croissance élevé, de 4 % en 2018 par rapport à 2017, après 7 % en 2017. Ce dynamisme est le fruit d'une très forte croissance des activités de design (+ 10 % en un an), tandis que les activités photographiques restent en repli. La démocratisation des appareils photo numériques puis la diffusion massive des smartphones équipés de cette fonction ont durablement concurrencé ce secteur d'activité.

La croissance de la branche du patrimoine est nette en 2018 (+ 3,4 %). Elle bénéficie de la forte hausse de la fréquentation de la sphère patrimoniale, notamment des musées et des monuments nationaux, certains d'entre eux atteignant des fréquentations historiques comme le Louvre, avec 10,1 millions de visiteurs cette année-là. En 2018, le tourisme reprend de la vigueur après plusieurs années de conjoncture sociale difficile en partie liée aux attentats de 2015 et 2016, puis aux manifestations suscitées par la loi Travail. En outre, une programmation culturelle active porte ses fruits, avec la multiplication de l'offre d'expositions dans les lieux patrimoniaux et les services d'archives, ou encore par une extension du champ patrimonial avec la création de nouveaux labels inscrits dans la loi relative à la liberté de la création, à l'architecture et au patrimoine du 7 juillet 2016 (sites patrimoniaux remarquables, architecture remarquable du xx<sup>e</sup> siècle, etc.).

## Près d'un cinquième de la production de la culture est non marchande

La production des branches culturelles se répartit en production marchande et non marchande (tableau 2). La production marchande culturelle correspond à la production de biens et de services culturels destinée à être vendue sur le marché à un prix économiquement significatif, c'est-à-dire couvrant plus de 50 % des coûts de production. La production non marchande culturelle correspond à des biens et des services culturels proposés aux ménages à un prix représentant moins de 50 % des coûts de production, car bénéficiant de l'apport de dépenses publiques (partie du budget de l'État ou des collectivités territoriales, subventions versées à des associations, aides versées par les sociétés civiles).

**Tableau 2 – Répartition de la production des branches culturelles en 2018**

*En milliards d'euros courants et %*

	Production				
	Marchande		Non marchande		Totale
	Valeur	%	Valeur	%	Valeur
Audiovisuel	31,8	100	0,0	0	31,8
Édition, presse	16,5	100	0,0	0	16,5
Publicité	11,9	100	0,0	0	11,9
Spectacle vivant	4,3	39	6,7	61	11,1
Arts visuels	7,7	92	0,7	8	8,3
Patrimoine	0,9	12	6,7	88	7,7
Architecture	6,1	100	0,0	0	6,1
Enseignement artistique et culturel	0,4	14	2,3	86	2,7
<b>Ensemble culture</b>	<b>79,6</b>	<b>83</b>	<b>16,4</b>	<b>17</b>	<b>96,0</b>
Ensemble de l'économie	3 395,3	82	470,7	11	4 164,1

Note : données provisoires. La production totale s'entend hors production pour emploi propre.

Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/bEPS, Ministère de la Culture, 2019

La présence de branches quasi exclusivement (patrimoine, enseignement) ou très fortement non marchandes (spectacle vivant) fait que la part de la production non marchande dans les branches culturelles (17 %) est bien plus importante que dans le reste de l'économie (11 %). Les entreprises de l'audiovisuel public ne sont pas considérées comme non marchandes, mais cette convention est susceptible d'évoluer pour la comptabilité nationale.



## Éléments de méthodologie – Révision des données 2017

Chaque année, l'Insee révisé les séries de comptabilité nationale des années précédentes : les séries de la comptabilité nationale pour 2017 étaient provisoires lors de la publication précédente, celles de 2016 semi-définitives. Pour 2017, ces révisions impliquent une diminution du poids économique direct de la culture de 0,5 milliard d'euros, à 47,0 milliards d'euros, avec des corrections se concentrant principalement sur les arts visuels, le spectacle vivant, l'architecture et l'audiovisuel.

**Tableau A – Révision du poids économique direct de la culture pour 2017**

*En milliards d'euros courants*

	<b>Estimation initiale</b>	<b>Effet des révisions des séries de comptabilité nationale</b>	<b>Nouvelle estimation</b>
Audiovisuel	12,8	0,2	13,0
Spectacle vivant	7,0	-0,2	6,8
Presse	5,2	0,0	5,2
Agences de publicité	5,9	-0,1	5,9
Patrimoine	4,3	0,1	4,4
Architecture	3,8	-0,2	3,7
Arts visuels	4,0	-0,3	3,7
Livre	2,4	0,0	2,4
Enseignement	2,1	0,0	2,1
<b>Ensemble culture</b>	<b>47,5</b>	<b>-0,5</b>	<b>47,0</b>
Ensemble de l'économie	2 042,1	1,9	2 044,0

Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/DEPS, Ministère de la Culture, 2019

## Les secteurs culturels emploient 671 600 personnes en 2017

En 2017, les secteurs culturels emploient 671 600 personnes, soit 2,5 % de la population active (tableau 3). La part des différents secteurs en termes d'emplois n'est pas comparable à leur part relative dans la contribution à la valeur ajoutée du champ culturel. Ainsi, alors que l'audiovisuel contribue pour 28 % de la valeur ajoutée culturelle, son poids dans l'emploi des secteurs culturels est bien moindre puisqu'il rassemble 15 % des actifs de ces secteurs, soit 102 300 actifs. À l'inverse, les arts visuels, avec 105 500 actifs, forment désormais le premier effectif des secteurs culturels tandis que la part relative de ce secteur dynamique et en pleine expansion dans la valeur ajoutée totale de la culture est de 8 % seulement.

Attractifs, les secteurs culturels attirent de nouveaux actifs : depuis 2009, les effectifs ont progressé de 4 % contre 2 % pour l'ensemble des actifs en emploi. L'évolution différenciée des secteurs confirme la récession de certains comme la presse et le livre (- 20 % d'actifs en

**Tableau 3 – Emploi dans les secteurs culturels en 2017**

En unités et %

	<b>Effectifs</b>	<b>Part dans l'ensemble des secteurs culturels en 2017</b> (en %)	<b>Part des non-salariés</b> (en %)	<b>Évolution des effectifs 2009-2017</b> (en %)
Arts visuels	105 481	16	80	31
Audiovisuel/multimédia	102 250	15	14	4
Spectacle vivant	99 110	15	18	- 3
Presse	79 651	12	14	- 20
Agences de publicité	74 978	11	16	- 2
Architecture	74 529	11	43	2
Patrimoine	56 844	8	1	32
Livre	47 416	7	41	- 20
Enseignement	31 321	5	38	138
<b>Ensemble des secteurs culturels</b>	<b>671 580</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>4</b>
Ensemble de la population active occupée	26 861 880		12	2

Note : les activités sont codées selon la nomenclature d'activités française (NAF) 2008.  
Champ : France hors Mayotte, population des ménages, personnes en emploi de 15 ans ou plus.

Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/bEPS, Ministère de la Culture, 2020

huit ans) ou encore la photographie (- 29 %). Presse et photographie subissent directement l'évolution des usages liés à la diffusion massive du support numérique, et le livre la concurrence des écrans mais aussi de la vente en ligne pour le commerce de détail. À l'inverse, les effectifs d'actifs travaillant notamment dans le jeu vidéo et l'édition de phonogrammes ont progressé de 22 %, ceux de l'enseignement artistique amateur et ceux du design ont été multipliés par plus de 2,5.

## **En 2017, plus de 80 % des actifs du secteur des arts visuels sont non salariés**

Près de trois actifs sur dix des secteurs culturels sont indépendants en 2017, contre 12 % de l'ensemble de la population active. La progression de ce statut d'emploi concerne particulièrement plusieurs secteurs où la population d'actifs s'est le plus développée depuis 2009, comme l'enseignement artistique amateur, où 38 % des actifs exercent désormais leur activité sous ce statut. Dans le secteur des arts visuels, dont la croissance des effectifs est portée notamment par la création du statut d'auto-entrepreneur en 2009 puis celle de micro-entrepreneur en 2014, le non-salariat concerne près de huit actifs sur dix.

---

## Annexe

### Comment mesurer le poids de la culture dans l'économie ?

Mesurer le poids de la culture dans l'économie nécessite, d'une part, de définir le contour statistique de la culture et, d'autre part, de réussir à résumer en un seul indicateur macroéconomique l'activité d'acteurs culturels pour le moins divers : des grandes entreprises de l'audiovisuel aux petites associations culturelles locales, ou encore des théâtres subventionnés aux architectes non salariés.

La définition du champ de la culture est à elle seule une question à part entière, à laquelle les réponses apportées n'ont cessé de diverger dans le temps ou selon les pays. Au-delà d'activités que tout le monde considérera comme indiscutablement culturelles (spectacle, édition de livres, cinéma, etc.), doit-on prendre en compte toutes celles qui interviennent à un moment donné dans la chaîne de production des biens et services culturels (imprimerie pour un livre par exemple), ou encore toutes celles qui comportent un aspect artistique ou créatif (la gastronomie, la confection de chaussures) ? Ou, pour aller plus loin encore, toutes celles dont une partie du chiffre d'affaires n'existerait peut-être pas sans la culture (tourisme, bâtiments et travaux publics) ?

Se fonder sur une définition très extensive de la culture pose différents problèmes : elle implique des doubles comptes entre les différentes branches d'activité, ce qui rend inopérantes les comparaisons entre secteurs (les restaurants pourraient par exemple apparaître à la fois dans le patrimoine et dans le spectacle), et elle nécessite des choix méthodologiques délicats, voire impossibles : quelle est la part culturelle dans la gastronomie ou la confection de chaussures et comment la mesurer de manière fiable et indiscutable ?

Une fois le champ défini, tel qu'il l'a été au niveau européen, la valeur ajoutée de la culture est calculée à l'aide des données et selon les concepts de la comptabilité nationale qui servent à l'Insee à établir le PIB. L'une des particularités de l'activité économique culturelle est la place non négligeable qu'y occupe l'activité non marchande. Rapporter le poids de la culture à celui de l'économie doit intégrer cette particularité.

#### 1 – Le champ statistique de la culture défini de manière harmonisée au niveau européen

Les données présentées dans cet article se fondent sur une définition harmonisée de la culture, décidée de façon conjointe par les différents services statistiques européens de la culture en 2009, sous l'égide d'Eurostat, l'Office statistique de l'Union européenne<sup>1</sup>. Le champ de la culture est ici défini en référence à la nomenclature d'activités française (NAF), par la sélection de 34 codes parmi les 732 qui composent la nomenclature à son niveau le plus désagrégé (voir tableau des activités culturelles). C'est un contour relativement large, qui englobe l'ensemble du périmètre de compétences du ministère de la Culture en France, ainsi que les agences de publicité, prises en compte dans le champ statistique de la culture pour leur aspect créatif ; les activités des régies

---

1. Valérie DEROIN, *Conceptualisation statistique du champ de la culture*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Culture méthodes », 2011-3, décembre 2011.

publicitaires ne sont en revanche pas prises en compte, car non créatives. Le groupe de travail d'Eurostat a suivi en cela les pratiques de la plupart des autres travaux internationaux du même type.

N'ont en revanche pas été retenues par Eurostat les activités industrielles qui ne permettent que la reproduction de produits culturels, mais qui n'y apportent pas de valeur qu'on aurait pu considérer comme culturelle : l'imprimerie, les équipements et matériaux (depuis la fabrication des optiques jusqu'à celle des peintures ou autres encres et vernis d'imprimerie) et, pour les mêmes raisons, la reproduction et la fabrication d'instruments de musique. Cependant, ce périmètre est en train d'évoluer, sous l'influence des réflexions présidant à la refonte de la nomenclature des activités françaises et européennes, qui devraient entrer en vigueur entre 2022 et 2024. Dans l'attente de la conclusion de cette refonte pour le champ culturel, l'estimation du PIB est maintenue à méthodologie et champ constants par rapport aux années précédentes. La comparaison des séries dans le temps reste donc valable.

Le champ harmonisé au niveau européen retenu ici correspond donc au poids direct des branches culturelles, à l'exclusion des activités indirectement culturelles (l'imprimerie par exemple) et des activités induites par ces branches (la part du BTP dédiée à la rénovation du patrimoine par exemple).

## Tableau des activités culturelles

<b>47.61Z</b> – Commerce de détail de livres en magasin spécialisé [LIV]	<b>60.20A</b> – Édition de chaînes généralistes [AV]
<b>47.62Z</b> – Commerce de détail de journaux et papeterie en magasin spécialisé [PR]	<b>60.20B</b> – Édition de chaînes thématiques [AV]
<b>47.63Z</b> – Commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéo en magasin spécialisé [AV]	<b>63.91Z</b> – Activités des agences de presse [PR]
<b>58.11Z</b> – Édition de livres [LIV]	<b>71.11Z</b> – Activités d'architecture [ARCHI]
<b>58.13Z</b> – Édition de journaux [PR]	<b>73.11Z</b> – Activités des agences de publicité [PUB]
<b>58.14Z</b> – Édition de revues et périodiques [PR]	<b>74.10Z</b> – Activités spécialisées de design [ART]
<b>58.21Z</b> – Édition de jeux électroniques [AV]	<b>74.20Z</b> – Activités photographiques [ART]
<b>59.11A</b> – Production de films et de programmes pour la télévision [AV]	<b>74.30Z</b> – Traduction et interprétation [LIV]
<b>59.11B</b> – Production de films institutionnels et publicitaires [AV]	<b>77.22Z</b> – Location de vidéocassettes et disques vidéo [AV]
<b>59.11C</b> – Production de films pour le cinéma [AV]	<b>85.52Z</b> – Enseignement culturel [*] [EC]
<b>59.12Z</b> – Postproduction de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision [AV]	<b>90.1Z</b> – Arts du spectacle vivant [SV]
<b>59.13A</b> – Distribution de films cinématographiques [AV]	<b>90.2Z</b> – Activités de soutien au spectacle vivant [SV]
<b>59.13B</b> – Édition et distribution de vidéos [AV]	<b>90.3A</b> – Création artistique relevant des arts plastiques [ART]
<b>59.14Z</b> – Projection de films cinématographiques [AV]	<b>90.3B</b> – Autre création artistique [ART]
<b>59.20Z</b> – Enregistrement sonore et édition musicale [AV]	<b>90.4Z</b> – Gestion de salles de spectacles [SV]
<b>60.10Z</b> – Édition et diffusion de programmes radio [AV]	<b>91.1Z</b> – Gestion des bibliothèques et des archives [PAT]
	<b>91.2Z</b> – Gestion des musées [PAT]
	<b>91.3Z</b> – Gestion des sites et monuments historiques et des attractions touristiques similaires [PAT]

(\*) Le code 85.52Z exclut les établissements d'enseignement supérieur (dont ceux relevant de la Culture), qui sont classés en code 85.42Z (Enseignement supérieur). Ces établissements (une centaine environ) sont ici pris en compte dans l'estimation de la valeur ajoutée.

Note : les activités culturelles sont regroupées en neuf domaines : AV : audiovisuel ; SV : spectacle vivant ; PAT : patrimoine ; EC : enseignement culturel ; LIV : livre ; PR : presse ; ART : arts visuels ; ARCHI : architecture ; PUB : agences de publicité.

## 2 – Estimation de la production des branches de la culture

En 2018, les branches culturelles (audiovisuel, spectacle vivant, livre, presse, agences de publicité, architecture, arts visuels, patrimoine, enseignement culturel) totalisent une production de 96 milliards d'euros. Cette production se divise en deux parties : la production marchande et la production non marchande (tableau 2).

La **production marchande** culturelle (79,6 milliards d'euros en 2018) correspond à la production de biens et services culturels destinée à être vendue sur le marché à un prix économiquement significatif, c'est-à-dire un prix couvrant plus de 50 % des coûts de production, par convention de la comptabilité nationale. Cette production marchande inclut la production immobilisée constituant un actif générateur de recettes ultérieures, par exemple les films ou les programmes de télévision réalisés dans l'année pour une diffusion ultérieure.

Les niveaux à deux chiffres de la NAF (« division ») sont les niveaux les plus fins disponibles pour lesquels les données comptables (valeur ajoutée, production) sont diffusées par la comptabilité nationale à l'Insee. Il est donc nécessaire, pour chacun des niveaux comportant au moins une activité culturelle, d'estimer la part culturelle et la part non culturelle pour parvenir à estimer la production de chacune des sous-classes de la NAF, niveau à 5 caractères (voir tableau des activités culturelles ci-dessus).

Pour ce faire, on part de la production marchande diffusée par la comptabilité nationale au niveau de la division (codes à 2 chiffres) et on calcule la production marchande au niveau de la sous-classe (codes à 5 caractères) en lui appliquant un coefficient calculé à partir des enquêtes sectorielles annuelles (ESA) de l'Insee. Ces enquêtes donnent en effet la décomposition du chiffre d'affaires des entreprises marchandes, décomposition détaillée par produits vendus, à un niveau très fin. Elles permettent donc de disposer de la répartition d'une branche identifiée par une division (2 chiffres) en chacune des sous-classes (5 caractères) retenues pour définir le champ de la culture. Cette clé de répartition est ensuite appliquée à la production au sens de la comptabilité nationale diffusée par division (2 chiffres) et qui diffère légèrement de la somme des productions enquêtées par l'enquête sectorielle annuelle, en raison de traitements spécifiques opérés par la comptabilité nationale. Les premiers résultats de l'enquête sectorielle annuelle ont été publiés fin 2012 par l'Insee pour l'exercice comptable 2010, puis fin 2013 pour l'exercice 2011.

La **production non marchande** culturelle (16,4 milliards d'euros en 2018) correspond quant à elle à des biens et services culturels proposés aux ménages à un prix économiquement non significatif, car bénéficiant de l'apport de dépenses publiques : partie du budget venant de l'État ou des collectivités territoriales, subventions versées à des associations, aides versées par les sociétés civiles. La production non marchande est par convention évaluée à son coût de production, qui regroupe majoritairement trois types de dépenses : la rémunération des salariés, la consommation intermédiaire et les dépenses d'investissement.

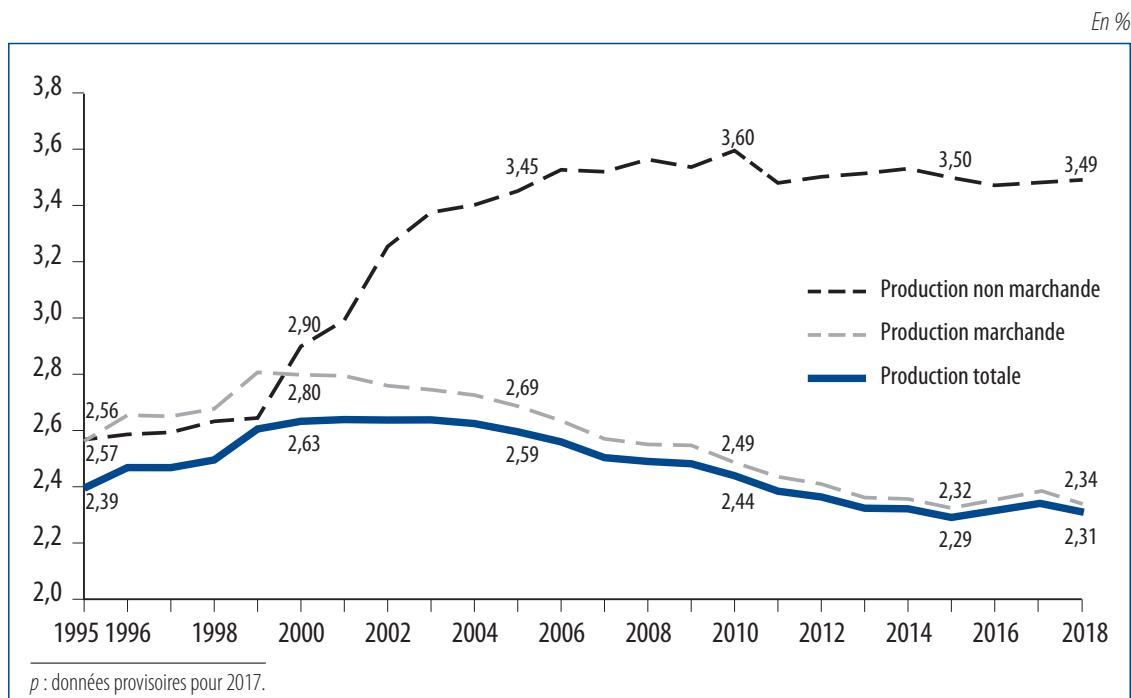
Alors que la production marchande est exclusivement produite par les entreprises, la production non marchande provient des administrations, des établissements publics ou encore des associations. Pour estimer la production

non marchande des divisions 90-91 (création artistique et patrimoine), on part du total de la production non marchande donnée par l'Insee (total 90-91). Afin de mieux situer les branches culturelles que ne le faisait la comptabilité nationale avant la révision de 2014, la méthode élaborée par le Département des études, de la prospective et des statistiques en 2013 a réparti ce total en trois domaines (spectacle vivant, arts plastiques, patrimoine) à l'aide de plusieurs sources du ministère de la Culture (enquêtes sur les dépenses culturelles des collectivités territoriales, budget des établissements publics culturels notamment) permettant de répartir la dépense publique culturelle (rémunérations, investissement). La révision des comptes nationaux par l'Insee en 2014 a ensuite permis de rapprocher les chiffres de l'Insee de ceux estimés par le DEPS.

Pour l'enseignement artistique amateur, on établit la production non marchande comme la somme de la dépense des centres de formation artistique (conservatoires régionaux, etc.), donnés par les comptes de l'Éducation élaborés par le ministère de l'Éducation nationale et des dépenses du ministère de la Culture pour les établissements d'enseignement supérieur Culture.

En 2018, environ 17 % de la production culturelle est non marchande, soit davantage que la moyenne de l'ensemble de l'économie (11 %), mais beaucoup moins que d'autres branches économiques telles que l'action sociale et la santé (45 % de production non marchande) ou encore l'enseignement (82 %). L'activité non marchande culturelle est concentrée dans trois domaines : le patrimoine (88 % de la production y est non marchande), l'enseignement artistique et culturel (86 %), le spectacle vivant (61 %). Les arts visuels (photographie, design, arts plastiques) comportent aussi une partie non marchande, néanmoins marginale.

**Graphique A – Part des branches culturelles dans la production de l'ensemble de l'économie en valeur, 1995-2018**



Source : Insee, comptes nationaux – base 2014/DEPS, Ministère de la Culture, 2019

De 1995 à 2001, la part de la culture dans l'ensemble de l'économie a augmenté pour les deux composantes de la production, marchande et non marchande (graphique A). À partir de 2001 en revanche, la part des branches culturelles marchandes a reculé. La part culturelle de la production non marchande n'a cependant pas suivi la même évolution : continuant à augmenter entre 2001 et 2008 (ce qui a permis de limiter le recul du poids économique de la culture sur cette période), elle s'est ensuite maintenue à environ 3,5 % de l'ensemble de la production non marchande en moyenne depuis, y compris en 2018.

### 3 – Estimation de la valeur ajoutée des branches culturelles

À cette production culturelle totale de 96 milliards d'euros correspond une valeur ajoutée des branches culturelles de 47 milliards d'euros en 2018 (tableau 1). Cette valeur ajoutée correspond à la production totale culturelle diminuée des consommations intermédiaires, c'est-à-dire de l'ensemble des produits ou services transformés ou consommés au cours du processus de production (matières premières, électricité par exemple). Mais les données de consommations intermédiaires manquent au niveau fin de la nomenclature.

Pour calculer la valeur ajoutée, on utilise le ratio valeur ajoutée VA/ Production, issu là encore des enquêtes structurelles annuelles de l'Insee auprès des entreprises marchandes (ESA). Les valeurs ajoutées ainsi estimées par sous-classe (tous secteurs, y compris non culturels) sont ensuite sommées et calées au niveau de chaque division sur celles données par la comptabilité nationale (cette valeur ajoutée diffère en effet de celle issue de l'enquête structurelle annuelle en raison des traitements propres à la comptabilité nationale). La somme de ces valeurs ajoutées prises comme référence dans la comptabilité nationale ne donne pas tout à fait le PIB car il s'agit des valeurs ajoutées dites « aux prix de base », c'est-à-dire hors impôts et subventions sur les produits, qui ne sont pas diffusés par branche.

Pour les domaines partiellement non marchands (spectacle vivant, patrimoine, enseignement culturel), le ratio VA/Production n'est pas fourni par l'enquête structurelle annuelle et on utilise, faute de mieux, le rapport VA/Production, donné au niveau de la division (2 chiffres) par la comptabilité nationale.

On estime ainsi une valeur ajoutée pour chacun des neuf domaines culturels, dont la somme donne la valeur ajoutée des branches culturelles pour 2018.

Cette méthode a le triple avantage d'être relativement simple à mettre en œuvre, d'être cohérente avec les données publiées à un niveau plus agrégé par la comptabilité nationale et d'être stable dans le temps. En revanche, elle est soumise aux règles propres à la comptabilité nationale, notamment en ce qui concerne le partage entre marchand et non marchand et elle ne permet pas de prendre en compte certaines spécificités de la culture. On ne peut donc pas lui préférer, avec les données dont on dispose, un partage entre les entreprises subventionnées et non subventionnées, ou moduler le critère des 50 % des coûts de production pour distinguer le secteur marchand du secteur non marchand.

#### 4 – Estimation des années les plus récentes et rétropolation des séries chronologiques

L'enquête structurelle annuelle (ESA) nous permet d'estimer la valeur ajoutée pour l'année couverte par cette enquête. On utilise les données 2016 de l'enquête ESA comme référence. Cette estimation se fait en mobilisant deux ratios : la décomposition des chiffres d'affaires des divisions en sous-classes détaillées, et le rapport entre la valeur ajoutée et la production pour chaque sous-classe.

Pour estimer le poids économique de la production marchande en 1995-2015 et 2017-2018, on fait évoluer ces coefficients à partir des évolutions annuelles de chiffre d'affaires (indices mensuels élaborés par l'Insee à partir des déclarations de TVA) pour chacune des sous-classes d'une division. Ces séries présentaient le défaut de ne pas prendre en compte la démographie des entreprises (création, cessation) et elles pouvaient donc être très éloignées de la réalité pour certains secteurs en forte croissance ou en crise. Une nouvelle version de ces séries a été publiée par l'Insee en 2016 (projet Harmonica<sup>2</sup>), modifiant par conséquent les coefficients et donc la production et la valeur ajoutée. Les données obtenues sont ensuite multipliées par un coefficient de redressement afin d'obtenir comme total la production marchande donnée par la comptabilité nationale au niveau de chaque division.

Pour la production non marchande des autres domaines, on actualise le partage entre spectacle vivant/arts plastiques/patrimoine en 1996, 2002, 2006 et 2010 à partir des sources précédemment évoquées (enquêtes sur les dépenses culturelles des collectivités territoriales, sources ministérielles sur le budget des écoles supérieures Culture, comptes de l'Éducation, etc.) et on fait évoluer ce partage sur les années manquantes. Le total de la production non marchande des branches patrimoine et création artistique est toujours donné par la comptabilité nationale. Pour l'enseignement culturel non marchand, on estime directement chacune des deux composantes (centres de formation artistique et enseignement supérieur) à partir des données annuelles des sources déjà mentionnées.

On calcule ainsi une production marchande et non marchande par domaine et pour chaque année. Pour calculer la valeur ajoutée en euros courants (en « valeur »), on procède comme pour le calcul sur 2016.

#### 5 – Estimation de la valeur ajoutée en volume

Pour estimer la valeur ajoutée des branches culturelles en euros constants (en volume), on divise la valeur ajoutée estimée en valeur au niveau le plus fin de la nomenclature d'activités, par un indice des prix de la valeur ajoutée. Les indices des prix utilisés proviennent de deux sources : d'une part, les indices des prix de la valeur ajoutée par branches disponibles dans les comptes nationaux (au niveau division de la nomenclature, à 2 chiffres), d'autre part, pour les agences de publicité et les activités des divisions 58 et 59 (édition et une partie de l'audiovisuel), les indices des prix à la consommation des ménages du produit culturel se rapprochant le plus du poste considéré (par exemple, l'indice des prix à la consommation des journaux pour la branche 58.13Z – Édition de

---

2. Harmonisation des indices de chiffres d'affaires.



journaux). En effet, pour ces branches, il apparaît indispensable de scinder l'évolution des prix en sous-activités détaillées pour mieux considérer les comportements de chaque branche (par exemple, hausse des prix des billets de cinéma, baisse des prix des DVD et des disques sur la période considérée ; pour la division 73, évolutions très différentes des prix des activités créatives des agences publicitaires et de ceux des autres branches non culturelles comme les études de marché). Une voie d'amélioration de cette étape pourrait être d'utiliser les indices de prix de production des services, indices trimestriels diffusés par l'Insee depuis quelques années pour certains secteurs.

Enfin, la valeur ajoutée en volume ainsi obtenue est multipliée par un coefficient de redressement qui permet de retrouver, par sommation, la valeur ajoutée en volume publiée au niveau division par les comptes nationaux.

L'indice des prix de la valeur ajoutée des branches culturelles est alors obtenu en divisant la valeur ajoutée des branches culturelles en valeur (à prix courants) par celle en volume (à prix constants).

---

---

## Éléments de bibliographie et données en ligne

- Yves JAUNEAU et Xavier NIEL, *Le Poids économique direct de la culture en 2013*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2014-5, octobre 2014.
- , « La culture : quel poids dans le PIB ? », *Cahiers français*, n° 382, août 2014, Paris, La Documentation française.
- Valérie DEROIN, *Conceptualisation statistique du champ de la culture*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Culture méthodes », 2011-3, décembre 2011.
- Chiffres clés 2019. Statistiques de la culture*, Paris, Ministère de la Culture, Presses de Sciences Po, 2019.
- Olivier DONNAT, *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Culture études », 2009-5, octobre 2009.
- , *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication/La Découverte, 2009 – [www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr](http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr)
- Thierry MÉOT, « Les services marchands en 2015 – La croissance s'affermir », *Insee Première*, n° 1609, juillet 2016.
- Mélanie VANDERSCHULDEN, « La place du secteur associatif et de l'action sociale dans l'économie », *Insee Première*, n° 1356, juin 2011.
- "ESSnet Culture, Final report" (eurostat grant agreement n° 10401.2008.002-2009.352), octobre 2012 – [http://ec.europa.eu/culture/news/20121026-essnet\\_en.htm](http://ec.europa.eu/culture/news/20121026-essnet_en.htm).
- Pierre-Jean BENGHOZI et Philippe CHANTEPIE, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS/Presses de Sciences Po, coll. « Questions de culture », octobre 2017.
- Léa THOLOZAN, « Le nombre de non-salariés dans les activités culturelles a presque doublé entre 2007 et 2016 », in *Emplois et revenus des indépendants*, coll. « Insee Références », Insee, avril 2020.  
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/4470788?sommaire=4470890>

### Données et documents méthodologiques sur la comptabilité nationale

[www.insee.fr](http://www.insee.fr) → onglet « Statistiques » → thème « Économie – Conjoncture – Comptes nationaux » → sous-thème « Comptes nationaux annuels »

---

---

## À lire aussi :



270 p., 18 €,  
ISBN 978-2-11-151519-2

Cet ouvrage est co-édité  
par le ministère de la Culture  
et les Presses de Sciences Po

QUESTIONS DE CULTURE

### **Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?**

Pierre-Jean Benghozi, Philippe Chantepie

Le jeu vidéo s'est imposé, au tournant du siècle, comme un secteur majeur aux côtés des industries culturelles traditionnelles que sont l'édition de livres, la musique enregistrée, le cinéma ou encore la télévision. S'appuyant sur un ressort anthropologique et portée par une vague d'innovations technologiques, la pratique ludique s'est renouvelée en quelques décennies pour s'adapter à de nouveaux terminaux de lecture, de la console de salon au téléphone mobile. Le jeu vidéo est désormais devenu omniprésent.

L'économie de cette industrie reste pourtant mal connue, encore peu explorée. C'est donc une vision d'ensemble de la filière que propose cet ouvrage. Il permet de comprendre comment et par quels acteurs se conçoivent, se produisent et se diffusent les jeux vidéo, quels sont les enjeux propres à ce secteur mondialisé (effets de réseaux, Internet, importance des coûts fixes, renouvellement rapide des terminaux, poids des communautés, mondialisation, etc.) et de quelle manière ils se déploient sur les différents continents.

En réinventant tous les chaînons des industries culturelles – les processus de création, de production, de distribution et de monétisation –, en se développant d'emblée à l'échelle mondiale, l'industrie des jeux vidéo est ainsi le reflet des transformations techniques, industrielles, économiques portées par la révolution numérique tout autant qu'elle devient un possible horizon des industries culturelles.

Par leur dimension mondiale, globale et omniprésente, les jeux vidéo pourraient-ils s'imposer comme l'industrie culturelle du XXI<sup>e</sup> siècle ?



Diffusion :  
Presses de Sciences Po,  
304 pages, 14 €,  
ISBN 978-2-72-462425-0

### **Chiffres clés, statistiques de la culture et de la communication 2019**

Fréquentation exceptionnelle des sites muséaux et patrimoniaux, dynamisme du spectacle vivant, progression des dépenses que les Français consacrent aux sorties culturelles (+ 6 %), hausse spectaculaire des consommations culturelles en ligne, offre culturelle toujours plus abondante... L'édition 2019 des *Chiffres clés de la culture et de la communication* confirme un appétit pour une culture ouverte, libérale et éclectique, qui se transforme sous l'influence des technologies et des usages numériques.

Malgré ce dynamisme des pratiques, le poids économique direct de la culture ne progresse plus depuis 2013 et s'est stabilisé autour de 2,3 % de l'ensemble de l'économie. Dans le grand bouleversement numérique en cours, les secteurs de la culture sont encore nombreux à chercher un modèle économique qui assure une rémunération juste de l'ensemble des acteurs (auteurs, éditeurs, distributeurs, diffuseurs physiques et numériques). Et si, par exemple, la musique enregistrée tire, pour la première fois en 2018, majoritairement ses revenus de la musique en ligne, ce secteur est loin d'avoir retrouvé les conditions économiques qu'il connaissait avant le tournant numérique, malgré des consommations musicales en hausse constante.

Le défi pour les politiques publiques est d'accompagner l'évolution en cours et de veiller à ce que la valeur économique créée par cet appétit de culture bénéficie à l'ensemble des acteurs de ces secteurs. Dans cette perspective, l'édition 2019 des *Chiffres clés de la culture et de la communication* offre une approche objective de l'ensemble du champ culturel et constitue un outil essentiel pour penser les enjeux qui le traversent.

---

## Abstract

### **The Direct Economic Impact of Culture in 2018**

*In 2018, the direct economic impact of culture, i.e. the total value-added of all areas of culture, amounted to some 47 billion euros. The proportional value of culture within the economy as a whole is 2.3%, remaining stable for the sixth consecutive year.*

*The decline of the book publishing and the press sector in particular continues to impact sector growth. Culture's value-added has been sustained by the largest sector, audiovisual (28% of the value-added of all the cultural sectors combined), along with the visual arts and, this year, cultural heritage.*

*The cultural sectors employed 670,000 people in 2017 (i.e. 2.5% of the working population), mainly in the press and publishing sector (19%), the visual arts (16%) and audiovisual (15%). One third of those working in the cultural sector are self-employed, as compared with 12% of working population as a whole.*

---

---

Directeur de la publication : Loup Wolff,  
chef du Département des études, de la prospective et des statistiques  
Responsable de la publication : Edwige Millery

**Retrouvez l'ensemble des publications du DEPS :**  
**<http://www.culture.gouv.fr/Etudes-et-statistiques>**  
**[http://www.cairn.info/editeur.php?iD\\_EDITEUR=DEPS](http://www.cairn.info/editeur.php?iD_EDITEUR=DEPS)**

Le DEPS n'assurant pas de diffusion physique de ses collections de synthèse, nous vous proposons de vous informer régulièrement des parutions par message électronique.  
Pour ce faire, merci de bien vouloir nous communiquer votre courriel à l'adresse  
[contact.deps@culture.gouv.fr](mailto:contact.deps@culture.gouv.fr)