

Secteurs culturels marchands et crise sanitaire en 2021

En 2021, la crise sanitaire due à la Covid-19, conduisant à confiner une nouvelle fois la population ou à limiter ses accès aux lieux de culture, continue d'avoir un impact majeur sur une partie des secteurs culturels marchands. Une première mesure de l'évolution de l'activité économique de ces secteurs repose sur l'évolution de leur chiffre d'affaires brut hors taxes au cours de l'année 2021, par rapport à l'année 2019 d'avant-crise et à l'année 2020 de début de crise. Le champ marchand de la culture comprend les secteurs des médias et des industries culturelles, ceux de la création et de la diffusion ainsi que l'architecture et la gestion patrimoniale¹. Les chiffres ci-dessous ne tiennent pas compte de la partie non marchande de la production des secteurs culturels, particulièrement importante pour le patrimoine au sens strict, l'enseignement artistique et culturel et le spectacle vivant.

En 2021, le chiffre d'affaires du champ marchand de la culture est inférieur de 4,1 milliards d'euros à son niveau de 2019 d'avant-crise

Au cours de l'année 2021, les recettes de l'ensemble des activités culturelles marchandes baissent de 4,1 milliards d'euros par rapport à l'année 2019 d'avant-crise, soit une baisse de 5 % (tableau 1). Sur l'ensemble de l'année 2021, la projection cinématographique et le spectacle vivant sont les deux secteurs économiques les plus touchés par la crise. Le spectacle vivant enregistre en 2021 un chiffre d'affaires inférieur de 36 % à sa valeur de 2019 et celui de la projection de films cinématographiques une chute de 52 %. Ces deux secteurs, comme celui de la gestion patrimoniale, pâtissent de la fermeture des lieux culturels et des restrictions de fréquentation liées aux protocoles sanitaires. De janvier à août 2021, les recettes mensuelles du champ marchand de la culture restent inférieures à leur valeur correspondante d'avant-crise (graphique 1). La tendance est ensuite au dépassement à partir de septembre, avec un quatrième trimestre 2021 supérieur de 4,5 % à sa valeur de 2019.

Par rapport à 2020, le chiffre d'affaires du champ marchand de la culture progresse en 2021 de près de 7 milliards d'euros, soit une augmentation de 9 %. À l'exception de l'édition de jeux vidéo (- 8 %), qui avait progressé de 21 % entre 2019 et 2020, tous les secteurs progressent sur un an. Les principaux contributeurs à ce gain annuel sont les activités audiovisuelles et cinématographiques² (+ 7 %), l'édition et le commerce de détail de livres (+ 17 %), les arts visuels (+ 18 %) et les activités des agences de publicité (+ 9 %). Seuls les mois de janvier et février 2021 enregistrent des recettes mensuelles du champ marchand de la culture inférieures à leur valeur correspondante de 2020.

Parmi les industries culturelles, la projection cinématographique subit une très forte baisse en 2021

Au cours de l'année 2021, les recettes des médias et des industries culturelles sont inférieures de 2,1 milliards d'euros à leur valeur de l'année 2019 d'avant-crise, soit une baisse de 3 %. Pour cet ensemble d'activités, le secteur le plus touché est la projection de films cinématographiques, avec une perte de plus de la moitié de son chiffre d'affaires en 2021 par rapport à 2019. La fréquentation

1. La nomenclature d'activités économiques retenue dans ce chapitre diffère de celle des chapitres « Poids économique direct de la culture » et « Entreprises culturelles ». Pour plus d'explications, voir les références de l'encadré « Pour en savoir plus ».

2. Hors projection cinématographique, radio et jeu vidéo.

des salles exprimée en nombre d'entrées payantes chute en effet de 55 % entre 2019 et 2021, les recettes perçues aux guichets des salles régressant de manière équivalente³. La baisse du nombre d'entrées est moins forte pour les films en exploitation de nationalité française (- 48 %) que pour ceux de nationalité étrangère (- 59 %). Avec la réouverture des salles de cinéma, les recettes mensuelles de la projection cinématographique progressent en tendance de mai à décembre 2021, mais sans jamais dépasser leur valeur correspondante de 2019 (graphique 2).

En 2021, l'audiovisuel-cinéma et la radio retrouvent leur niveau de recettes de 2019, enregistrant une évolution « en V » avec une baisse de 7 % sur un an en 2020 suivie d'un retour en 2021 à la situation d'avant-crise. En 2021, les secteurs de la presse et de la publicité connaissent aussi une hausse de leur chiffre d'affaires sur un an, mais sans retrouver leur niveau d'activité d'avant-crise de 2019. Enfin, les recettes des secteurs du livre, de la musique enregistrée et du jeu vidéo dépassent en 2021 de 10 % ou plus leur valeur d'avant-crise. Après une année 2020 exceptionnelle (+ 21 % par rapport à 2019), due vraisemblablement à l'intensification de la pratique vidéoludique domestique et la sortie de nouvelles consoles de jeux en novembre 2020, le chiffre d'affaires de l'édition de jeux vidéo excède en 2021 de 12 % sa valeur de 2019. Pendant les deux tiers de l'année 2021, les recettes mensuelles enregistrées par ce secteur dépassent leur valeur correspondante d'avant-crise, avec un quatrième trimestre supérieur de 41 % à sa valeur de 2019 (graphique 3).

En 2021 comme en 2020, le spectacle vivant pâtit des fermetures de lieux de spectacle

Au cours de l'année 2021, les recettes des secteurs de la création et de la diffusion baissent de 1,8 milliard d'euros par rapport à 2019 (- 13 %). Cette perte de chiffre d'affaires est due principalement à celle d'un peu plus de 2 milliards (soit - 36 %) que connaît le spectacle vivant marchand, une perte qui n'est pas compensée par la hausse de 460 millions (soit + 6 %) du secteur des arts visuels entre l'année d'avant-crise et 2021.

En 2021 comme en 2020, le spectacle vivant enregistre, après la projection cinématographique, la deuxième baisse d'activité marchande la plus importante parmi les secteurs culturels, avec une perte de plus du tiers de son chiffre d'affaires par rapport à 2019 (confinements, fermeture de lieux de spectacle, instauration du passe sanitaire puis vaccinal). Les recettes mensuelles du spectacle vivant en 2021 sont invariablement inférieures à leur valeur d'avant-crise (graphique 4). Elles connaissent toutefois une tendance à la hausse, à partir d'avril et jusqu'à décembre 2021, qui se traduit par un amoindrissement des pertes trimestrielles par rapport à 2019 : - 51 % au deuxième trimestre, - 29 % au troisième trimestre et - 9 % au quatrième trimestre.

Le secteur marchand de la gestion patrimoniale connaît une situation équivalente à celle du spectacle vivant marchand

Au cours de l'année 2021, les recettes des secteurs de l'architecture et de la gestion patrimoniale diminuent de 171 millions d'euros par rapport à 2019, soit un recul de 3 %. Si les activités de conception de bâtiments et de plans, d'architecture paysagère, d'activité de conseil et d'agences d'urbanisme enregistrent une baisse de 8 % en 2020 sur un an qui précède un retour à la situation d'avant-crise en 2021, la gestion patrimoniale connaît une forte chute de ses recettes (- 34 % par rapport à 2019). Ce dernier secteur marchand comprend la gestion des bibliothèques, des archives et des musées ainsi que la gestion et la préservation des sites et bâtiments historiques. Cette baisse de 34 % fait suite à la baisse de 44 % entre 2020 et 2019 du chiffre d'affaires de la gestion patrimoniale. Cette dernière connaît ainsi une situation équivalente à celle du spectacle vivant entre 2019 et 2021, touchée elle aussi directement par les conséquences de trois confinements consécutifs et de périodes de fermeture de lieux accueillant du public.

3. Centre national du cinéma et de l'image animée, *Fréquentation et films dans les salles de cinéma*, mise à jour 22 juin 2022.

Pour en savoir plus

- Département des études, de la prospective et des statistiques, *Analyse de l'impact de la crise du Covid-19 sur les secteurs culturels, synthèse et résultats sectoriels*, Paris, Ministère de la Culture, juillet 2020
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2021-2, mars 2021
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2021*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2022-2, avril 2022
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2022-1, mai 2022
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 1^{er} trimestre 2022*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2022-3, juillet 2022

Tableau 1 – Évolution annuelle des chiffres d'affaires des secteurs culturels marchands, 2019-2021

En millions d'euros et %

	2019	2020	2021	Variations annuelles (%)		
				2020/2019	2021/2020	2021/2019
Médias et industries culturelles	63 369	56 604	61 302	- 11	8	- 3
Projection cinématographique	1 777	625	847	- 65	35	- 52
Publicité	15 174	12 715	13 842	- 16	9	- 9
Presse	11 459	9 954	10 361	- 13	4	- 10
Audiovisuel et cinéma*	21 172	19 646	21 117	- 7	7	0
Radio	1 250	1 168	1 246	- 7	7	0
Livre	8 382	7 888	9 195	- 6	17	10
Musique enregistrée	1 807	1 760	2 068	- 3	17	14
Jeu vidéo	2 348	2 847	2 627	21	- 8	12
Création et diffusion	14 675	11 166	12 834	- 24	15	- 13
Spectacle vivant	5 687	3 257	3 624	- 43	11	- 36
Arts visuels	8 120	7 280	8 580	- 10	18	6
Enseignement artistique et culturel	868	629**	630**	- 28	0	- 27
Architecture et gestion patrimoniale	6 835	6 085	6 664	- 11	10	- 3
Architecture	6 351	5 816	6 344	- 8	9	0
Gestion patrimoniale***	484	269	320	- 44	19	- 34
Total champ culturel	84 879	73 854	80 801	- 13	9	- 5

* Hors projection cinématographique, radio et jeu vidéo.

** Prévision.

*** Hors activités de guide-conférencier, de restauration du patrimoine et d'opérations archéologiques.

Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 1 – Chiffre d'affaires de l'ensemble du champ culturel, 2019-2021



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 2 – Chiffre d'affaires du secteur de la projection cinématographique, 2019-2021



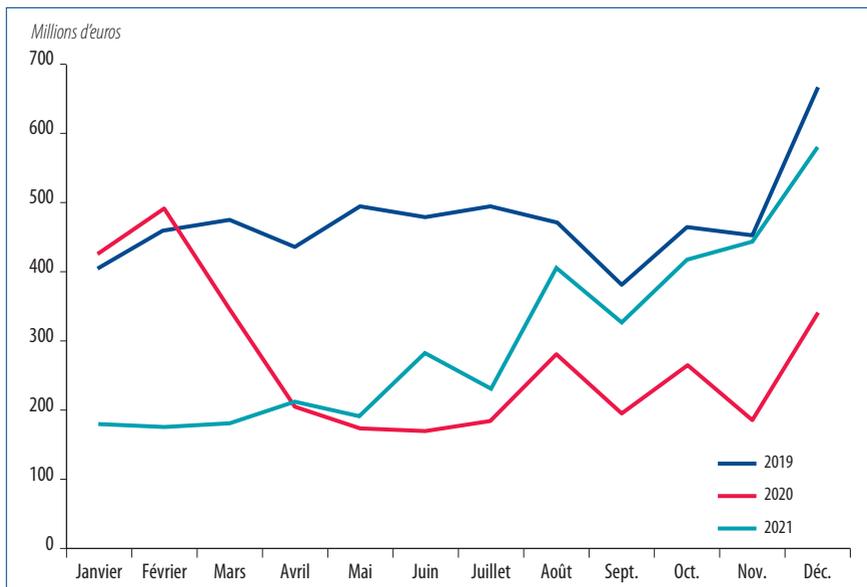
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 3 – Chiffre d'affaires du secteur du jeu vidéo, 2019-2021



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2022

Graphique 4 – Chiffre d'affaires du secteur du spectacle vivant marchand, 2019-2021



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2022