

ANALYSE DE L'IMPACT DE LA CRISE DU COVID-19 SUR LES SECTEURS CULTURELS

Jeux vidéo

juin 2020

Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS)

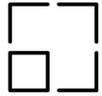




REMARQUES RELATIVES À L'EXERCICE D'ANALYSE DE L'IMPACT DE LA CRISE DU COVID-19 SUR LES ACTEURS DES SECTEURS CULTURELS :

- i. Ce document présente une analyse de l'impact de la crise du COVID-19 sur l'activité des acteurs des secteurs culturels en France, tenant compte des informations à disposition et exploitables pour conduire cette analyse, en date du **22 mai 2020** ;
- ii. Cette analyse a été réalisée à partir de la consolidation et de l'exploitation de sources multiples de données dont notamment les résultats d'une enquête menée par le département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la culture auprès de plus de 7.800 acteurs des secteurs culturels, l'échange avec les organisations professionnelles, les travaux des directions métier du ministère de la culture, les données d'études à disposition (*i.e.* INSEE, Observatoire de l'égalité dans la culture, Pôle emploi et autres organismes partenaires des secteurs de la culture) ;
- iii. Les estimations issues de cette analyse sont présentées sous réserves de futures mises à jour, permettant de tenir compte des résultats des études complémentaires en cours, des observations des acteurs ou de leurs représentants, du perfectionnement des hypothèses de travail, notamment s'agissant de l'évolution des conditions de reprise d'activité eu égard à l'application des mesures sanitaires et de distanciation physique ;
- iv. L'évaluation conduite s'appuie sur le cadre de référence de la comptabilité nationale ;
- v. Elle porte sur les agrégats économiques et segments sectoriels définis en lien avec les directions métiers du ministère de la culture, incluant les secteurs économiques suivants : l'architecture, l'audiovisuel et le cinéma, l'enseignement culturel, le livre, la presse, la musique, le patrimoine, la publicité (activité des agences), la radio, le spectacle vivant (musical, théâtre et autres spécialités) ;
- vi. L'analyse de l'impact de la crise du COVID-19 sur l'activité des acteurs des secteurs culturels présentée dans ce document a pour objectif de se focaliser sur l'évolution des ressources des acteurs hors subventions et dotations publiques ;
- vii. Les effets de la crise du COVID-19 sur l'activité des acteurs des secteurs culturels sont attendus sur plusieurs années, fonction de nombreuses variables touchant à la fois l'offre et la demande de services, prestations et biens culturels. A ce stade, l'analyse conduite porte exclusivement sur l'exercice 2020 (période de strict confinement et sortie de confinement).
- viii. L'impact économique de la crise sur l'activité des acteurs des secteurs culturels est exprimée avec une double entrée : a) comparaison entre l'activité économique estimée pour l'année 2020 et les résultats d'activité observés en 2019 sur le même périmètre d'analyse d'une part, b) comparaison entre l'activité économique estimée pour l'année 2020 et l'activité attendue en 2020 d'autre part. L'activité attendue en 2020 a été réalisée à partir de la projection des tendances de croissance de l'activité des secteurs observées sur les dernières années (période prise en compte : 2 à 5 ans).

RAPPEL DES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DES SECTEURS DE LA CULTURE



CHIFFRES CLÉS DE L'ÉCONOMIE DE LA CULTURE

79 800
635 700
92 917
47 500
27%
12%

Nombre d'entreprises marchandes

Emplois occupés à titre principal

Chiffre d'affaires (m€ HT)

Valeur ajoutée (m€ HT)

Taux de marge

Part de chiffre d'affaires à l'export



AGENDA

1

DÉMARCHE D'ÉVALUATION ADOPTÉE

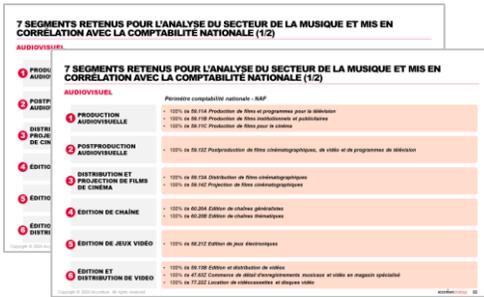
2

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS D'IMPACT DU COVID-19 SUR LE
SECTEUR DU JEU VIDÉO

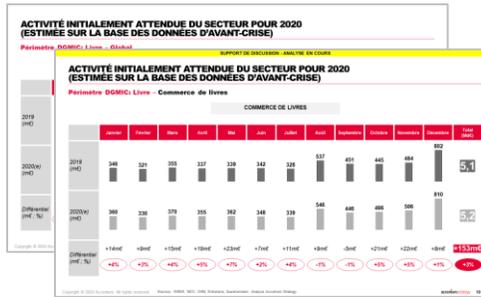
L'ÉVALUATION DE L'IMPACT DE LA CRISE DU COVID-19 A ÉTÉ CONSTRUITE SELON UN MODÈLE NORMÉ POUR CHAQUE SECTEUR CULTUREL ANALYSÉ

COMPOSITION

1 Définition des agrégats sectoriels à partir de la Comptabilité nationale



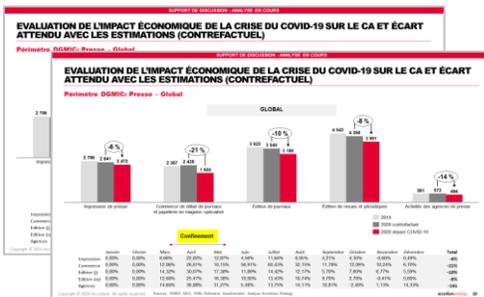
2 Etablissement d'un contrefactuel portant sur l'année 2020 (attendu sans crise)



3 Identification d'hypothèses d'impact spécifiques et adaptées par secteur



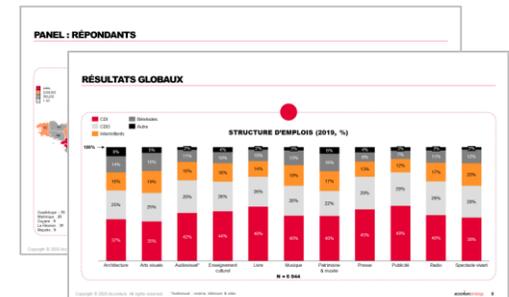
4 Evaluation de l'impact de la crise sur le CA et le VA de l'année 2020



5 Définition des implications sociales de la crise en termes d'emploi



6 Enquête menée auprès de plus de 7.800 acteurs des secteurs culturels



- Impact global sur le secteur sur l'année et en mensuel
- Impact CA par segment sur l'année et en mensuel

- Principales inquiétudes
- Recours aux mesures limitant l'impact de la crise

L'ÉVALUATION CONDUITE S'APPUIE SUR UNE DÉMARCHE STRUCTURÉE EN TROIS ÉTAPES, MOBILISANT PLUS DE 300 SOURCES DOCUMENTAIRES ET 7 800 ACTEURS SONDÉS

3 ÉTAPES

1

SEGMENTATION DE L'ACTIVITÉ DE CHAQUE SECTEUR ÉCONOMIQUE

The spreadsheet shows a table with columns for 'Repartition de CA des entreprises en 2017', 'Partie de marché des différents produits de distribution de l'année en 2018', and 'Repartition de CA secteur de juin'. Rows list various economic sectors like 'Industrie et construction', 'Commerce de détail', 'Transport', etc., with associated CA values and percentages.

Modèle de segmentation

- Segmentation et détournage des activités économiques (postes et types de revenus)
- Basée sur plus de **300 sources documentaires** (études sectorielles, Xerfi, Statista, ...)

2

EVALUATION DE L'IMPACT EN TERMES DE CHIFFRE D'AFFAIRES SUR LA PÉRIODE DE CONFINEMENT STRICT

The spreadsheet shows a table with columns for 'Evolution du niveau économique, indépendance CA', 'Evolution de niveau (indépendance CA + FOSMA, données papier, homologues...)', and 'Grands secteurs tributaires (Finac, Leducq, Culture)'. Rows list various economic indicators like 'Formateurs des lycées et grandes surfaces spécialisées', 'Repart sur la vente en ligne', etc., with percentage changes.

Modèle d'évaluation d'impact

- Evaluation de l'impact en termes de CA en **période de confinement** menée à partir des **entretiens** conduits auprès d'une sélection de **7.800 entités**, des premières études publiques et de la définition de scénarios avec les directions métier

3

EVALUATION DE L'IMPACT À 3 MOMENTS DU POST CONFINEMENT (JUN, SEPTEMBRE, DÉCEMBRE)

The spreadsheet shows a table with columns for 'Comptes de détail de l'année en régime normal', 'Evolution de l'impact', and 'Evolution de l'année'. Rows list months from January to December, with columns for 'CA par rapport à 2019' and 'Evolution de l'année'.

Modèle de calcul du mensuel

- Evaluation de l'impact en termes de CA sur la **période estivale** (juin), la **rentrée** (septembre) et la **fin de l'année** (décembre)
- Prise en compte du **niveau** et de la **durée de reprise** variant entre les secteurs
- Projection modélisée du niveau d'impact mensuel

LES HYPOTHÈSES D'IMPACT ONT ÉTÉ DÉFINIES À PARTIR D'UN SCÉNARIO D'ÉVOLUTION TENANT COMPTE DES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES SUIVANTES

SCÉNARIO CHOISI POUR L'ÉVALUATION

Principales caractéristiques du scénario



Pas de reconfinement envisagé jusqu'à la fin de l'année 2020



Maintien de mesures sanitaires strictes dans les espaces publics et les commerces jusqu'à la fin de l'été



Limitation des événements impliquant le rassemblement d'un grand nombre de personnes jusqu'à la fin de l'année

Éléments structurants de méthode

- L'analyse chiffrée conduite porte exclusivement sur **l'exercice 2020** (période de strict confinement et sortie de confinement)
- Les données d'activité sont exprimées en **chiffres d'affaires brut HT**, hors subventions et dotations publiques
- Les données d'activité par secteur **somment les chiffres d'affaires des entreprises** (correspondant à différentes étapes de la chaîne de valeur) **enregistrées sous les intitulés NAF dédiés**. Cette somme en valeur absolue ne correspond donc pas au montant du marché du livre et de la musique enregistrée par exemple habituellement exprimé.
- Le secteur audiovisuel tient compte de la contribution à l'audiovisuel public (ressources d'activité)
- L'analyse sociale de la crise est basée sur l'étude de référence de l'INSEE (enquête emploi) portant sur les **emplois occupés à titre principal**



L'ANALYSE DE L'IMPACT DE CES SECTEURS A PERMIS D'IDENTIFIER 4 CAS DE FIGURE QUI SE DIFFÉRENCIENT SELON 3 DIMENSIONS : LE DÉBUT DE L'IMPACT RESENTI SUR L'ACTIVITÉ, L'INTENSITÉ DE L'IMPACT, ET LA DURÉE DE REPRISE DE L'ACTIVITÉ

4 CAS DE FIGURE

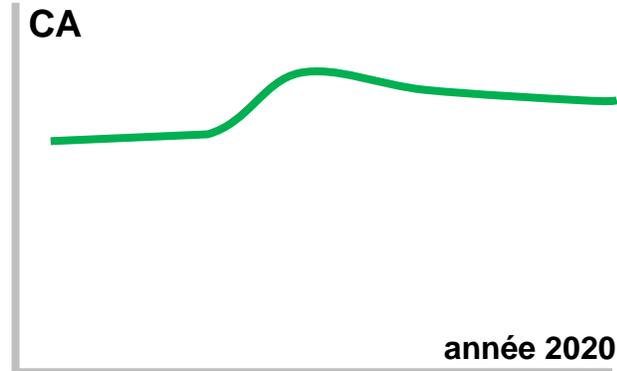
1

Impact faible ou positif de la crise du COVID-19 en termes d'activité (chiffre d'affaires)

Secteurs concernés :

- Jeux vidéo
- Plateforme de streaming

Illustration



Non exhaustif

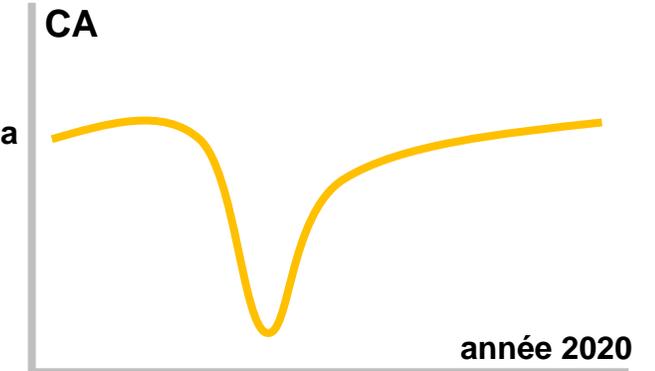
2

Impact significatif de la crise du COVID-19 en termes d'activité, observé dès le début de la période de confinement, retour proche de la normale attendu d'ici la fin de l'année

Secteurs concernés :

- Livre, Presse, Radio, Audiov./Ciné
- Musique enregistrée (hors édition musicale et streaming)
- Agences de publicité
- Photographie, mode et design
- Vente aux enchères

Illustration



Non exhaustif

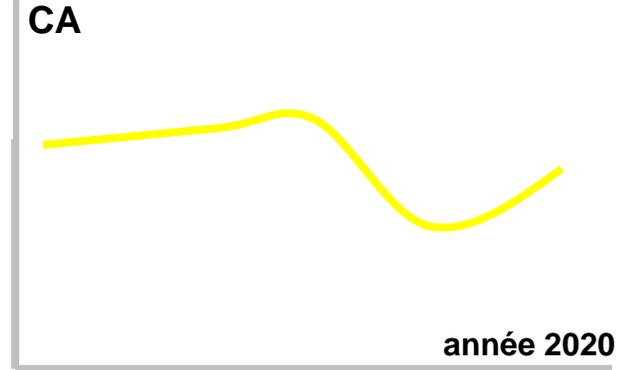
3

Impact de la crise du COVID-19 en décalage par rapport au début de la période de confinement et dont les effets sont attendus sur la durée

Secteurs concernés :

- Edition musicale
- Opérations archéologiques
- Architecture

Illustration



Non exhaustif

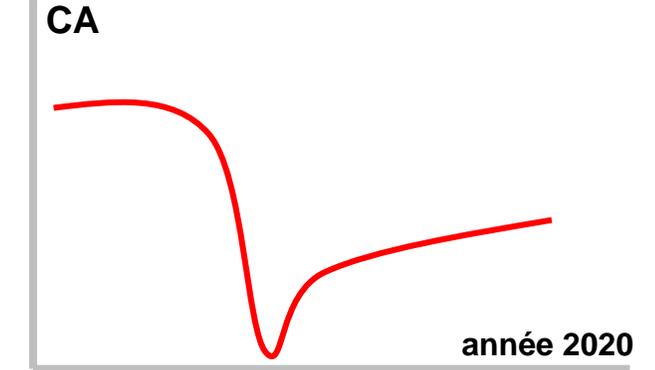
4

Impact significatif de la crise du COVID-19 en termes d'activité, observé dès le début de la période de confinement, et reprise lente de l'activité

Secteurs concernés :

- Spectacle vivant
- Musée, MH, guides
- Galerie, création artistique relevant des arts plastiques
- Restauration du patrimoine
- Cinéma

Illustration



Non exhaustif



AGENDA

1

RAPPEL DE LA DÉMARCHE D'ÉVALUATION ADOPTÉE

2

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS D'IMPACT DU COVID-19 SUR LE
SECTEUR DU JEU VIDÉO

JEUX VIDÉO



1 SEGMENTS RETENU POUR L'ANALYSE DU SECTEUR DU JEU VIDÉO ET MIS EN CORRÉLATION AVEC LA COMPTABILITÉ NATIONALE

SECTEUR DU JEU VIDÉO

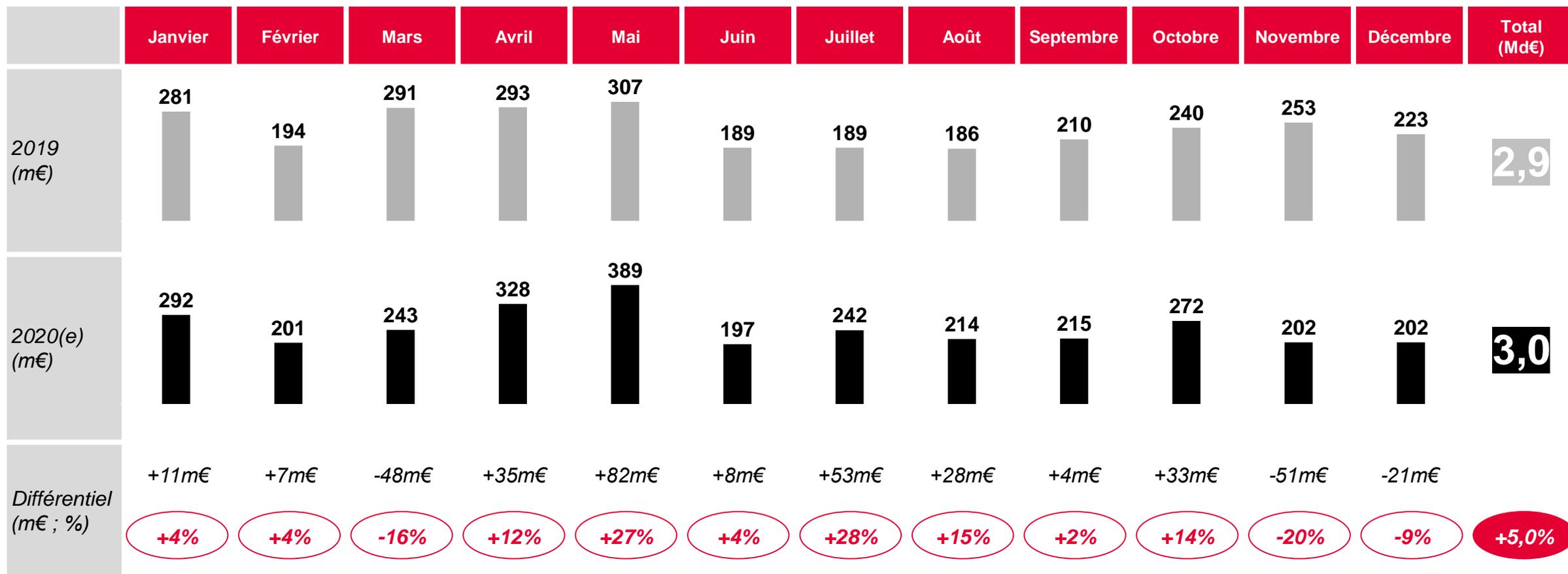
Périmètre comptabilité nationale - NAF

1 ÉDITION DE JEUX VIDÉO

- 100% de *58.21Z Edition de jeux électroniques*

ACTIVITÉ INITIALEMENT ATTENDUE DU SECTEUR POUR 2020 (ESTIMÉE SUR LA BASE DES DONNÉES D'AVANT-CRISE)

SECTEUR DU JEU VIDÉO

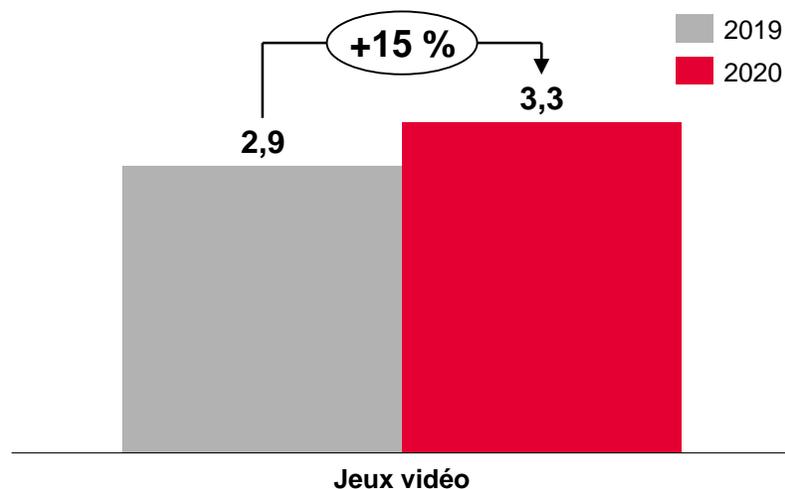


Remarque : Les données d'activité par secteur **somment les chiffres d'affaires des entreprises** (correspondant à différentes étapes de la chaîne de valeur) **enregistrées sous les intitulés NAF dédiés.**

EN 2020, LA HAUSSE D'ACTIVITÉ EST ESTIMÉE À PRÈS DE 15% DU CHIFFRE D'AFFAIRES DES ACTEURS DU JEU VIDÉO, SOIT UNE AUGMENTATION D'ACTIVITÉ DE 432 m€

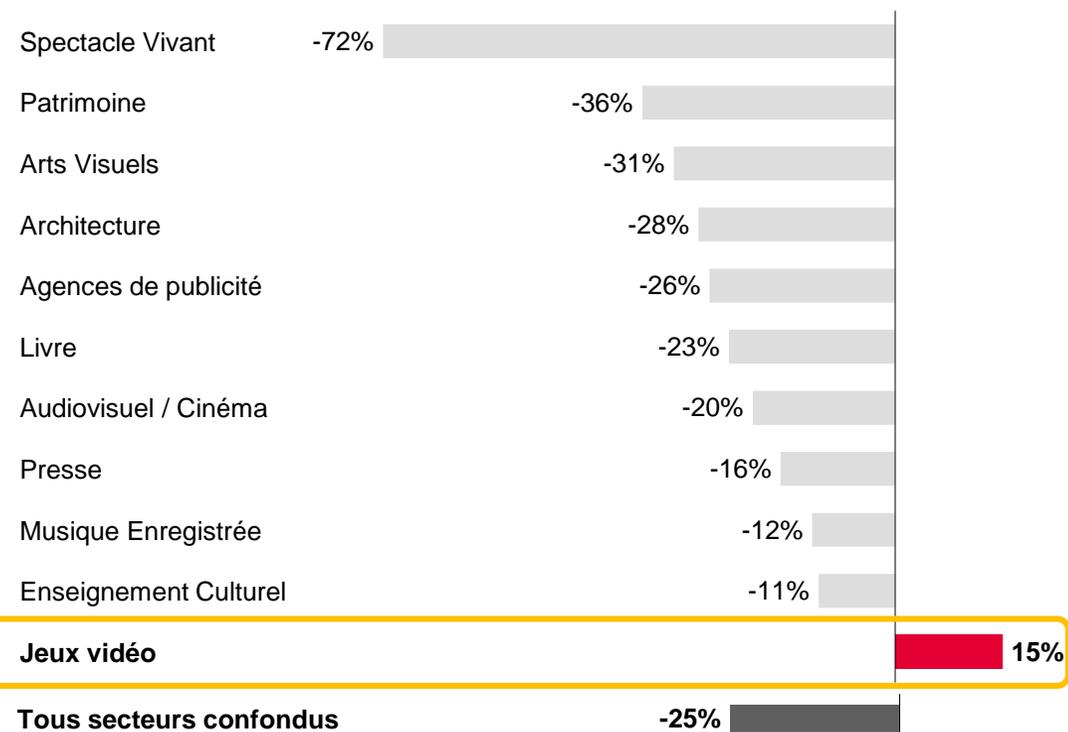
SECTEUR DU JEU VIDÉO

ESTIMATION DE L'IMPACT DE LA CRISE SUR LE CHIFFRE D'AFFAIRES EN 2020 (Md€)



**+432 m€ de CA sur 2020
soit +15% vs. 2019**

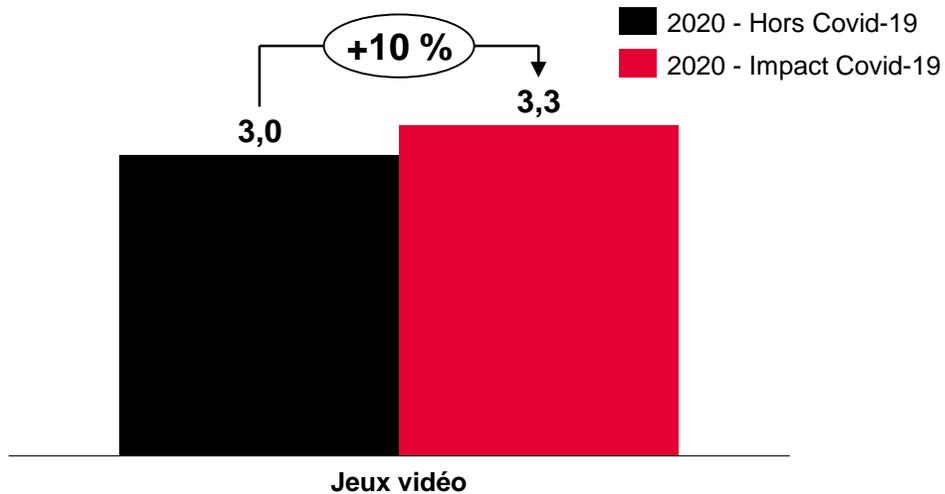
IMPACT MOYEN ATTENDU EN 2020 TOUS SECTEURS CULTURELS (% , 2020)



SI L'ON COMPARE L'ANNÉE 2020 AVEC COVID-19 À L'ANNÉE 2020 EN CONTREFACTUEL SANS COVID-19, LA HAUSSE D'ACTIVITÉ EST ALORS ESTIMÉE À PRÈS DE 10% DU CHIFFRE D'AFFAIRES POUR LE SECTEUR DU JEU VIDÉO, SOIT UNE AUGMENTATION D'ACTIVITÉ DE 290 m€

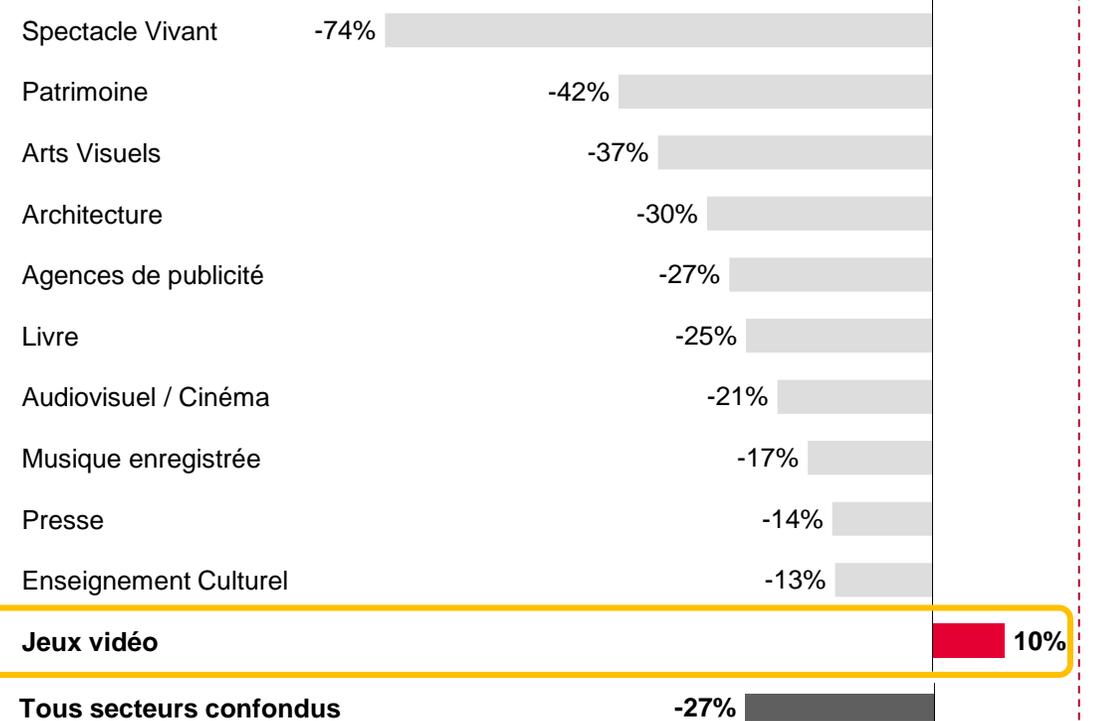
SECTEUR DU JEU VIDÉO

ESTIMATION DE L'IMPACT DE LA CRISE SUR LE CHIFFRE D'AFFAIRES EN 2020 (Md€)



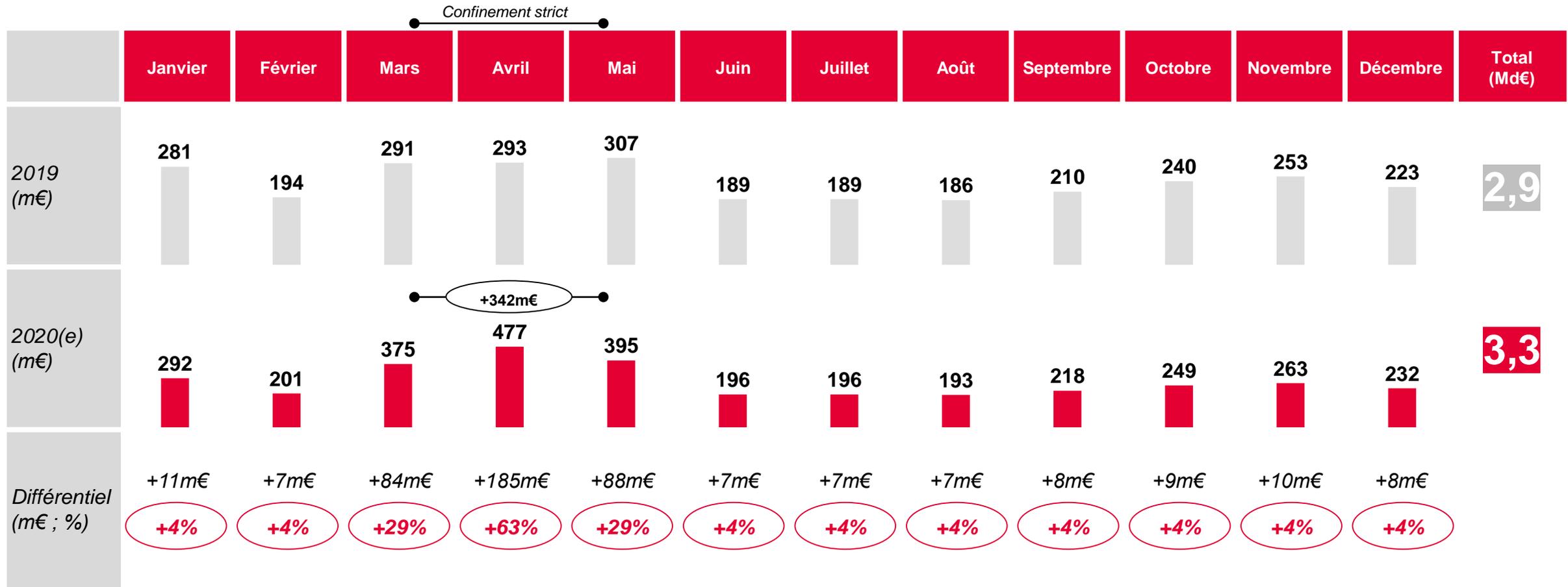
**+290 m€ de CA sur 2020
soit +10% vs. 2020 contr.**

IMPACT MOYEN ATTENDU EN 2020 TOUS SECTEURS CULTURELS (% , 2020)



CETTE HAUSSE D'ACTIVITÉ LIÉE À LA CRISE DU COVID-19 EST PARTICULIÈREMENT SIGNIFICATIVE DE MARS À AOÛT, ATTEIGNANT JUSQU'À +63% EN AVRIL 2020

SECTEUR DU JEU VIDÉO



Remarque : Les données d'activité par secteur somment les chiffres d'affaires des entreprises (correspondant à différentes étapes de la chaîne de valeur) enregistrés sous les intitulés NAF dédiés.



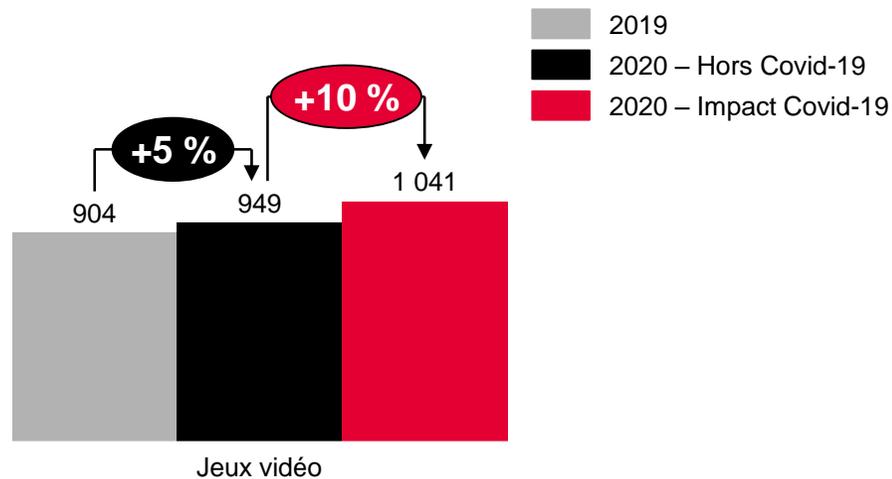
+432 m€ soit

+15%

CET IMPACT SUR L'ACTIVITÉ IMPLIQUE UNE HAUSSE DE 92 m€ POUR LE SECTEUR DU JEU VIDÉO EN TERMES DE VALEUR AJOUTÉE PAR RAPPORT À 2020 CONTREFACTUEL

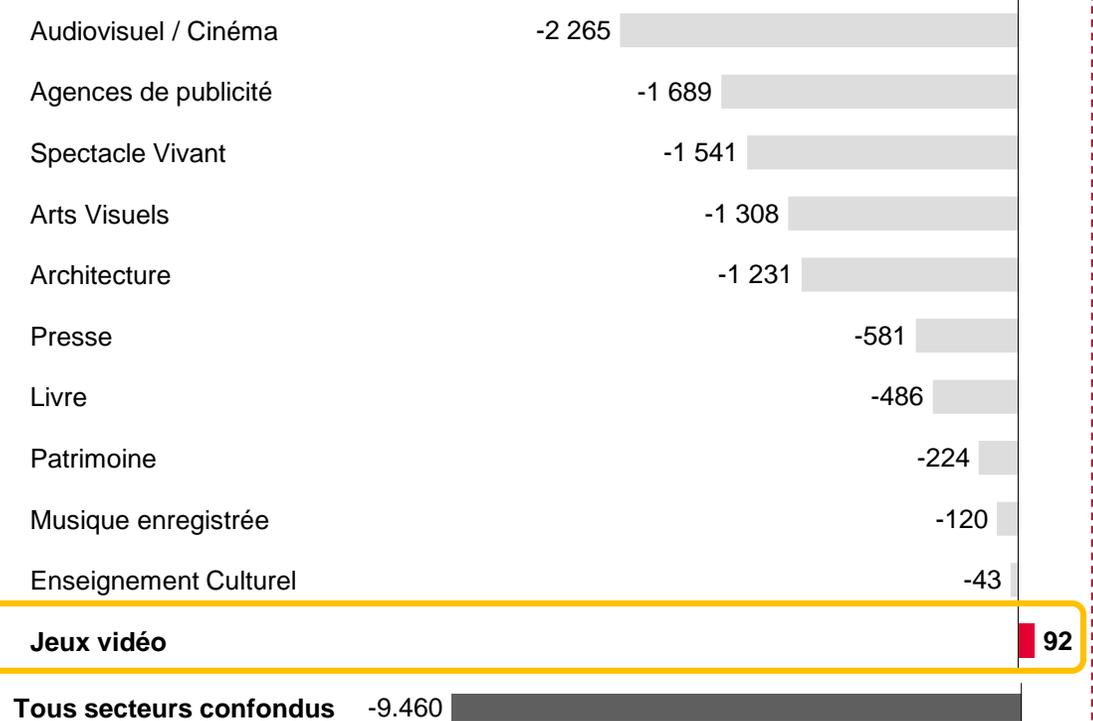
SECTEUR DU JEU VIDÉO

VALEUR AJOUTÉE (m€)



**+92 m€ de VA sur 2020
soit +10% vs. 2020 contr.**

PERTE EN VALEUR AJOUTÉE PAR RAPPORT AU CONTREFACTUEL 2020 (EN m€)



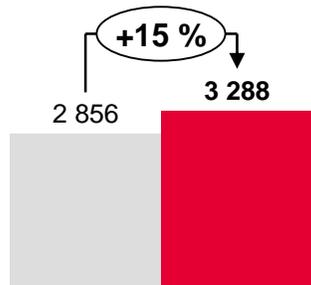
CETTE BAISSSE TOUCHE TOUS LES SEGMENTS ANALYSÉS AVEC UNE AMPLITUDE AIGUE POUR LA DISTRIBUTION ET PROJECTION DE FILMS

SECTEUR DU JEU VIDÉO

2019 2020

D

ÉDITION DE JEUX VIDÉO



Bénéfice totale
d'activité en 2020

+432m€

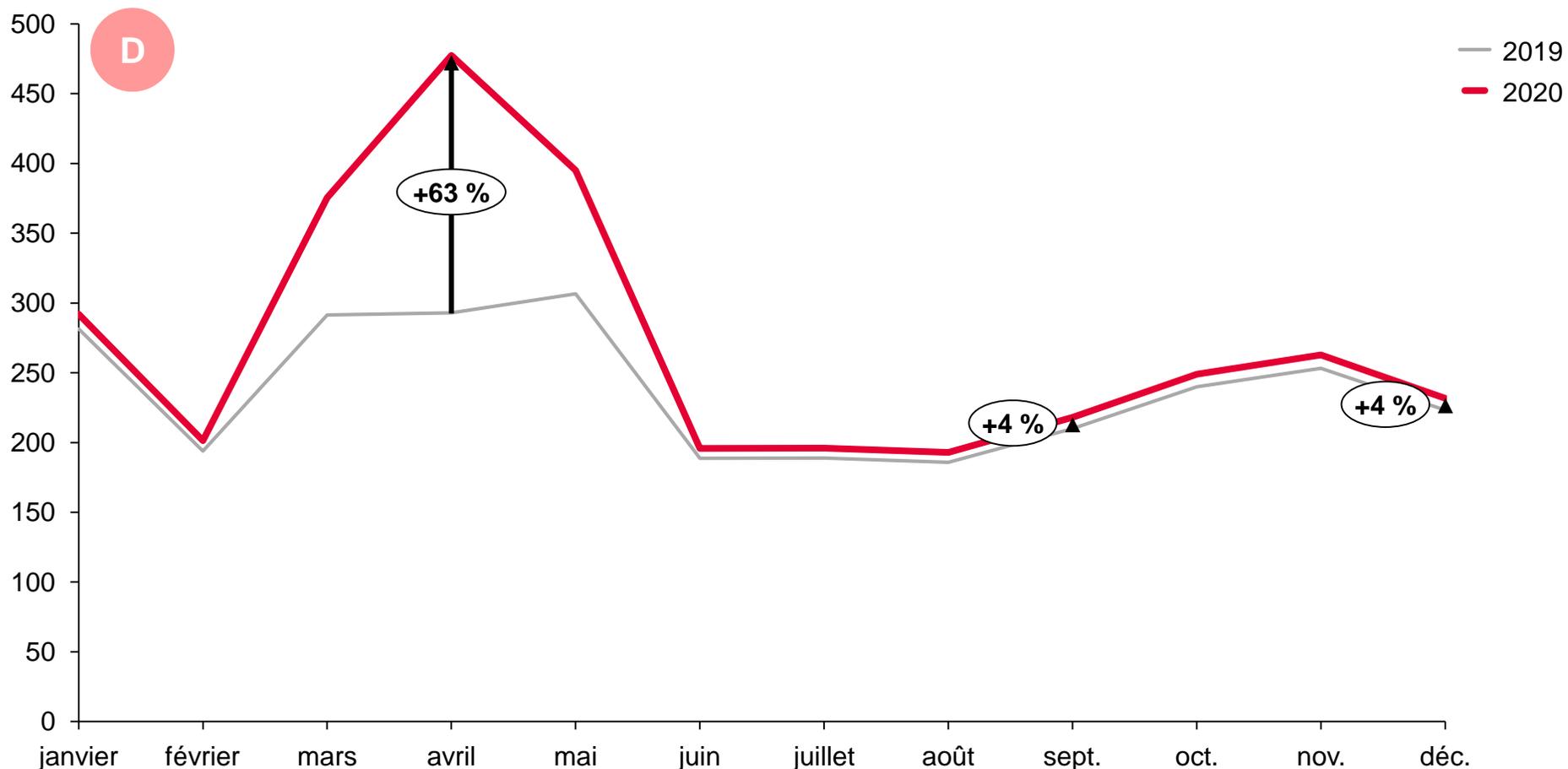
Bénéfice d'activité sur la
période 17 mars - 11 mai 2020

+342m€

Bénéfice d'activité en période de confinement /
Bénéfice d'activité attendue en 2020 **79%**

ÉVOLUTION MENSUELLE DU CHIFFRE D'AFFAIRES DE L'ÉDITION DE JEUX VIDÉO ATTENDUE POUR L'ANNÉE 2020 PAR RAPPORT À 2019 TENANT COMPTE DES EFFETS DE LA CRISE DU COVID-19

ÉDITION DE JEUX VIDÉO - EVOLUTION DU CA (EN M€) ANNÉE 2019 ET 2020E



+15% de CA en 2020 vs 2019

+63% de CA en confin. vs 2019

Remarque : Les niveaux d'impact s'appuient sur des hypothèses définies à partir des entretiens avec les DG et groupements professionnels, des études publiques et de l'enquête

PAR SON INTENSITÉ ET SA DURÉE, LA CRISE DU COVID-19 MET À RISQUE LES PROFESSIONNELS ET EMPLOIS DU SECTEUR

SECTEUR DU JEU VIDÉO

EMPLOIS CONCERNÉS

234 000

PERSONNES EMPLOYÉES*, DONT :

- 113 500 DANS LE SECTEUR DU CINÉMA
- 86 000 DANS LE SECTEUR DE L'AUDIOVISUEL
- 23 000 DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO
- 11 500 DANS LE SECTEUR DE LA VIDÉO

Hors TV et hors programmes de flux

*source : bilan 2019 du CNC



DONT EMPLOIS OCCUPÉS À TITRE PRINCIPAL POUR LES SECTEURS ÉTUDIÉS (AUDIOVISUEL DONT JEUX VIDÉO)

79 800



Enquête emploi - INSEE 2015-2018 - Emploi principal déclaré des personnes de plus de 15 ans, exerçant une activité professionnelle

PARMI LES EMPLOIS OCCUPÉS À TITRE PRINCIPAL, 61% SONT OCCUPÉS PAR DES PROFESSIONS CULTURELLES : CADRES ARTISTIQUES DE LA RÉALISATION, ASSISTANTS TECHNIQUES ...

SECTEUR DU JEU VIDÉO

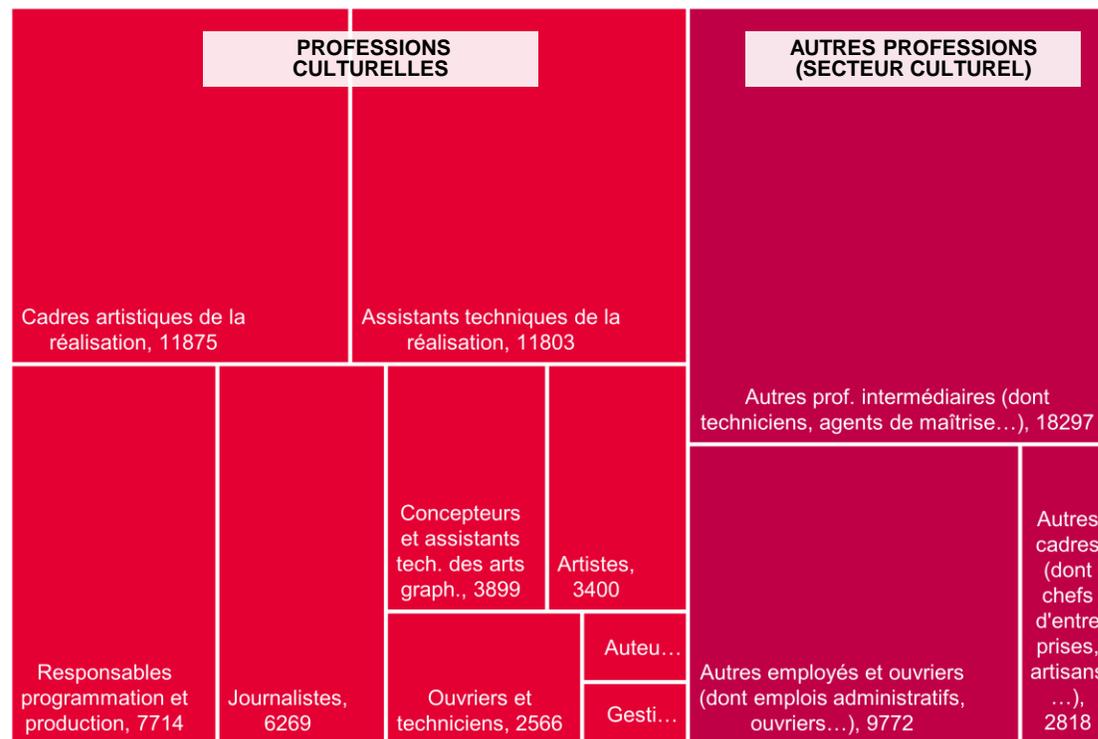
EMPLOIS OCCUPÉS À **TITRE PRINCIPAL**
(SALARIÉS ET NON SALARIÉS)

79 800



**Effectifs du Secteur
Audiovisuel et
Cinéma (dont jeux
vidéo)**

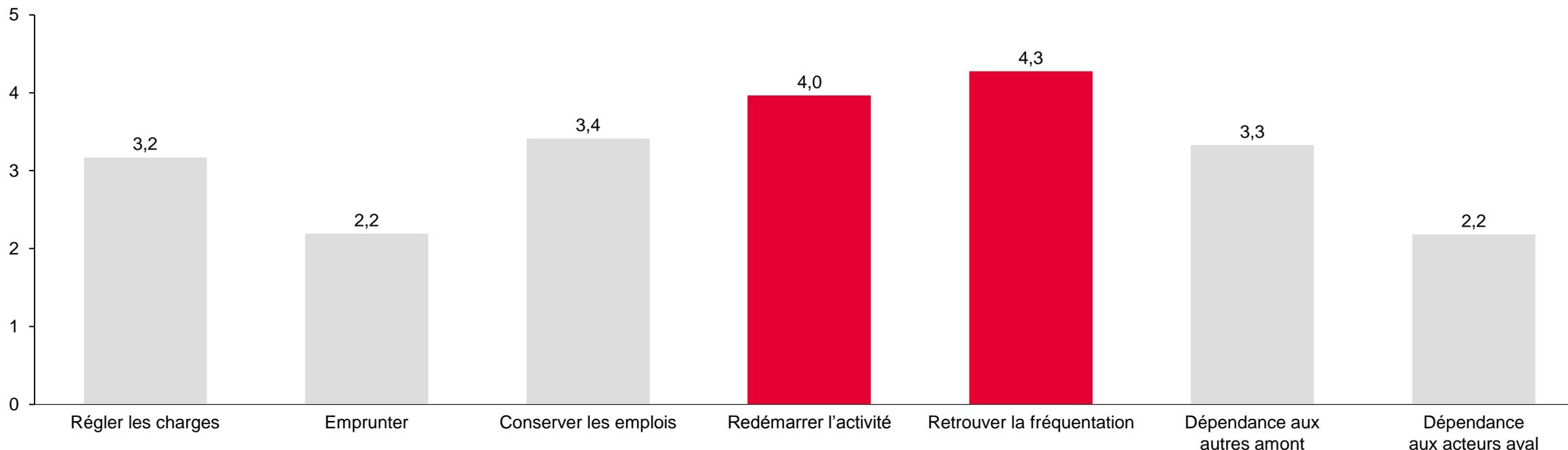
RÉPARTITION DES EMPLOIS OCCUPÉS À
TITRE PRINCIPAL (cat. PCS)



POUR LES ACTEURS, RETROUVER LES FRÉQUENTATIONS D'AVANT CRISE ET REDÉMARRER L'ACTIVITÉ SONT LES PRINCIPALES SOURCES D'INQUIÉTUDE POUR L'AVENIR

**QUELLES SONT VOS PRINCIPALES INQUIÉTUDES POUR LA POURSUITE DE VOTRE ACTIVITÉ ?
(NIVEAU D'IMPORTANCE - 0. (FAIBLE), 5. (FORT))**

PRINCIPALES INQUIÉTUDES DES ACTEURS DE L'AUDIOVISUEL (DONT JEUX VIDÉO)



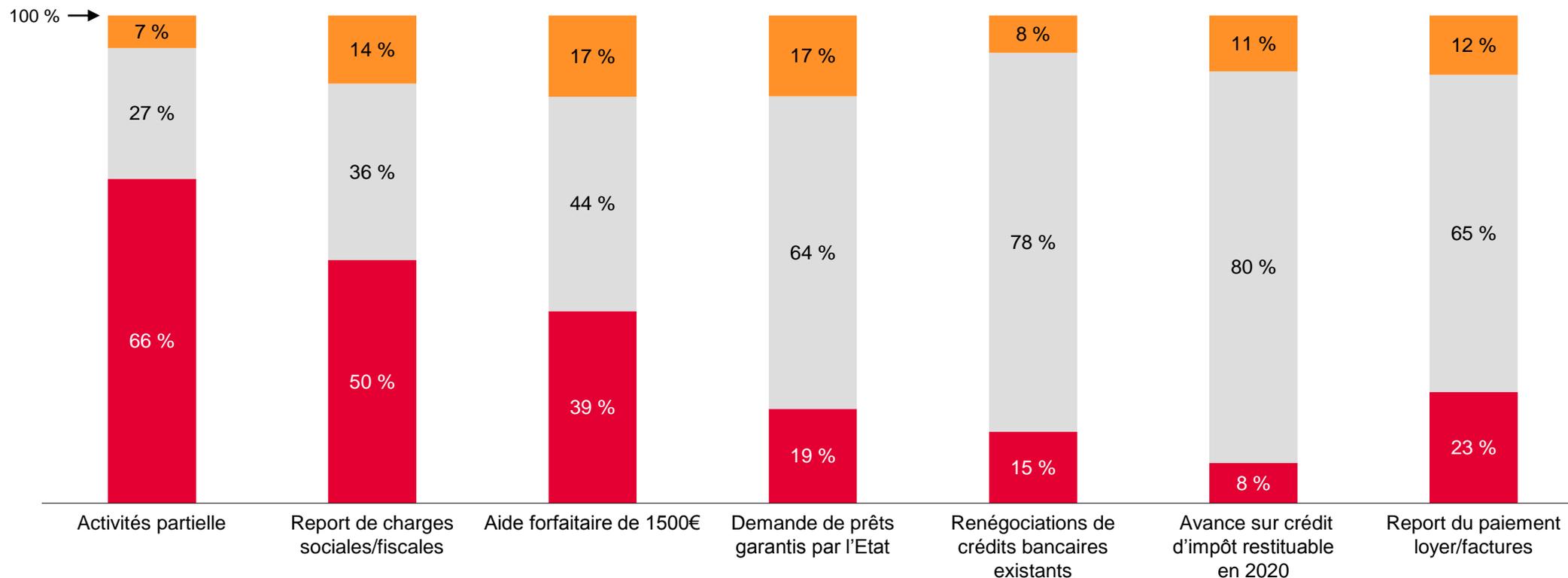
N = 340

L'ACTIVITÉ PARTIELLE, LE REPORT DE CHARGES ET L'AIDE FORFAITAIRE DE 1 500 € SONT LES PRINCIPALES MESURES UTILISÉES PAR LES ACTEURS POUR FAIRE FACE À LA CRISE

POUR FAIRE FACE AUX EFFETS DE LA CRISE SUR VOTRE ACTIVITÉ, AVEZ-VOUS EU RECOURS OU COMPTEZ-VOUS AVOIR RECOURS À L'UNE DE CES MESURES ANNONCÉES ?

■ Recours effectif
■ Pas de recours
■ Recours prévu

RECOURS AUX MESURES LIMITANT L'IMPACT DE LA CRISE PAR LES ACTEURS DE L'AUDIOVISUEL-CINÉMA DONT JEUX VIDÉO (%)



N = 361

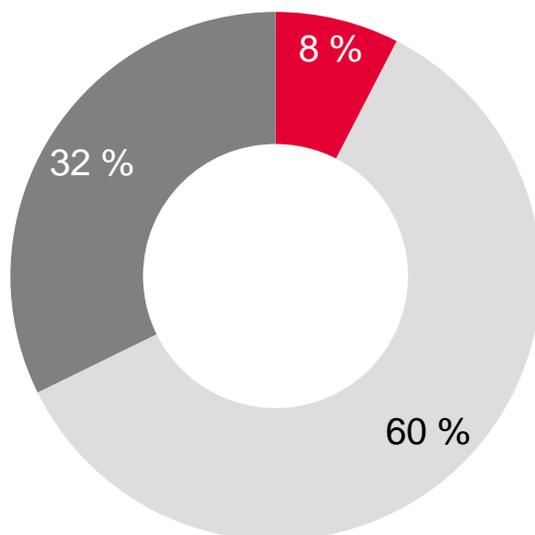
APPENDIX



ENQUÊTE - PROFIL DES RÉPONDANTS (PANEL) 1-2

AUDIOVISUEL (DONT JEUX VIDÉO)

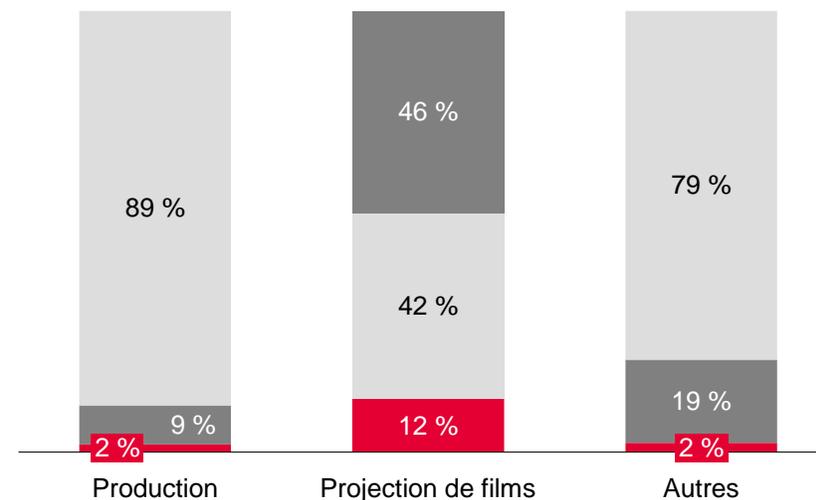
RÉPARTITION PAR TYPES DE RÉPONDANTS



- Entreprise chargée d'une mission de service public (établissement public, société nationale...)
- Entreprise privée à but lucratif (TPE, PME, groupe d'entreprises, auto-entrepreneur...)
- Entreprise privée à but non lucratif (association, société coopérative...)

N = 1117

PRINCIPALE ACTIVITÉ DES RÉPONDANTS (%)



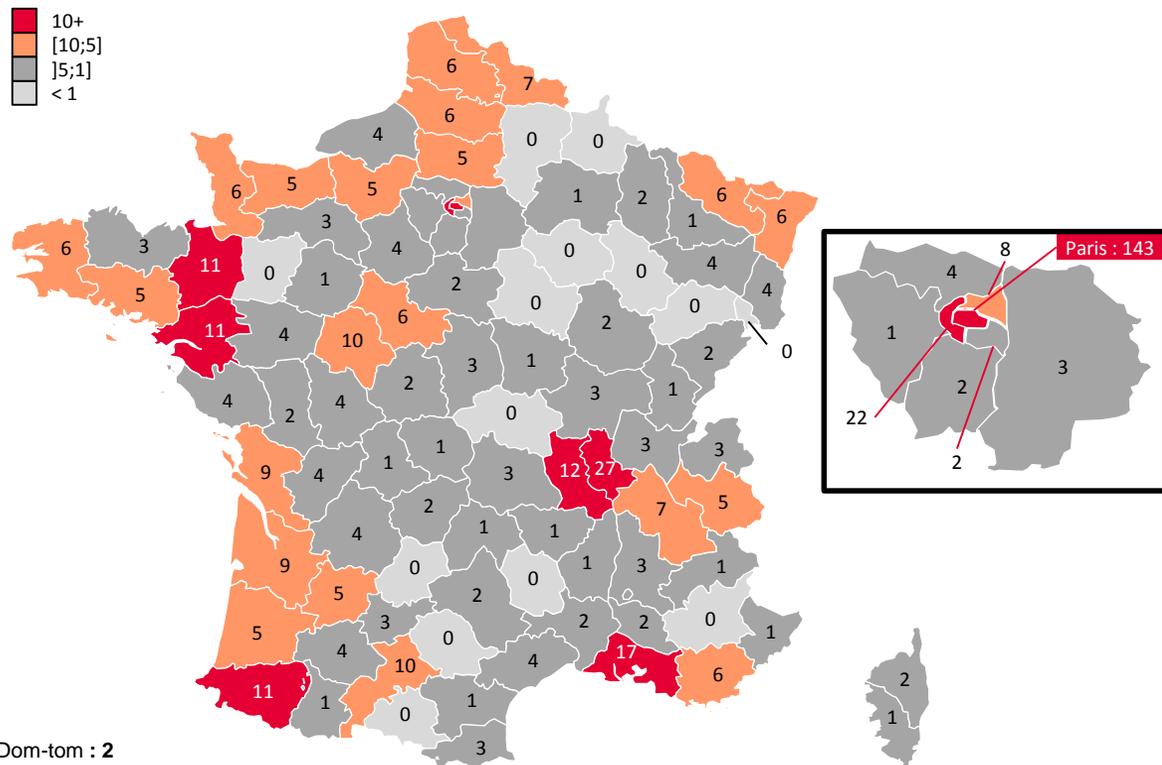
- Entreprise chargée d'une mission de service public (établissement public, société nationale...)
- Entreprise privée à but lucratif (TPE, PME, groupe d'entreprises, auto-entrepreneur...)
- Entreprise privée à but non lucratif (association, société coopérative...)

N=948

ENQUÊTE - PROFIL DES RÉPONDANTS (PANEL) 2-2

AUDIOVISUEL (DONT JEUX VIDÉO)

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE



VENTILATION DES RÉPONDANTS PAR TAILLE D'ORGANISATION

