

# Secteurs culturels marchands et crise sanitaire en 2022

En 2022, les effets produits par la crise sanitaire due à la Covid-19 se sont vraisemblablement atténués pour les secteurs culturels marchands pris dans leur ensemble. L'évolution de l'activité économique de ces secteurs est appréhendée par l'évolution de leur chiffre d'affaires brut hors taxes au cours de l'année 2022 par rapport aux années précédentes : l'année 2019 d'avant-crise, l'année 2020, marquée par deux confinements, et l'année 2021, marquée par un troisième confinement ainsi que la fermeture des lieux accueillant du public pendant plus de quatre mois. 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 patrimoniale<sup>1</sup>. Les chiffres ci-dessous ne tiennent pas compte de la partie non marchande de la production des secteurs culturels, particulièrement importante pour le patrimoine, l'enseignement artistique et culturel et le spectacle vivant.

Dans le contexte d'accélération inflationniste (prix à la production et prix à la consommation) que connaît l'économie française depuis le second semestre 2021 et tout au long de l'année 2022, l'évolution du chiffre d'affaires annuel en volume, c'est-à-dire corrigé des variations de prix, permet d'affiner l'analyse de l'évolution du chiffre d'affaires brut annuel des différents secteurs culturels marchands. L'évolution des chiffres d'affaires en valeur comme en volume, telle que retracée ici, ne préjuge pas de l'évolution de la santé économique des entreprises (valeur ajoutée, emploi, etc.).

## En 2022, le chiffre d'affaires du champ marchand de la culture est supérieur de 7,5 milliards d'euros à son niveau de 2019 d'avant-crise

Au cours de l'année 2022, les recettes de l'ensemble des activités culturelles marchandes progressent de 7,5 milliards d'euros par rapport à l'année 2019 d'avant-crise, soit une hausse de 9 % en valeur (tableau 1). Sur l'ensemble de l'année 2022, la projection de films cinématographiques et la presse sont les deux seuls secteurs économiques affichant des recettes inférieures à leur niveau d'avant-crise. La projection cinématographique enregistre en 2022 un chiffre d'affaires inférieur de 20 % à sa valeur de 2019 et celui de la presse une baisse de 4 %. De janvier à décembre 2022, le chiffre d'affaires mensuel du champ marchand de la culture est systématiquement supérieur à sa valeur correspondante d'avant-crise (graphique 1).

Par rapport à 2021, le chiffre d'affaires du champ marchand de la culture progresse en 2022 de 11,2 milliards d'euros, soit une augmentation de 14 %. À l'exception du secteur du livre, dont le chiffre d'affaires avait crû de 17 % entre 2020 et 2021, tous les secteurs progressent sur un an. Les principaux contributeurs à ce gain annuel sont le spectacle vivant marchand (+ 24 %), les arts visuels (+ 19 %), les activités audiovisuelles et cinématographiques<sup>2</sup> (+ 19 %) et les activités des agences de publicité (+ 15 %).

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 éléments de méthode présents dans les références de l'encadré.

2. Hors projection cinématographique, radio et jeu vidéo.

## Parmi les médias et industries culturelles, la projection cinématographique et la presse affichent depuis trois ans des recettes inférieures à leur valeur d'avant-crise

Au cours de l'année 2022, les recettes des médias et des industries culturelles sont supérieures de 3,3 milliards d'euros à leur valeur de l'année 2019 d'avant-crise, soit une hausse de 5 %. Pour cet ensemble d'activités, le secteur le plus touché, devant la presse qui connaît par ailleurs un recul structurel sur une longue période<sup>3</sup>, est la projection de films cinématographiques, avec une perte de 21 % de son chiffre d'affaires en volume en 2022 par rapport à 2019 (tableau 2), liée à une baisse de 29 % de la fréquentation en salles<sup>4</sup>. Bien que les recettes mensuelles de la projection de films cinématographiques progressent en tendance sur l'année 2022, elles dépassent leur valeur d'avant-crise seulement en juin (graphique 2).

En 2022, les agences de publicité dépassent légèrement leur niveau de recettes de 2019, affichant une évolution « en V » avec une forte moins-value en 2020 de 16 % sur un an suivie de deux hausses annuelles consécutives de 9 % puis de 12 % (tableau 1). En 2022, le chiffre d'affaires en valeur du secteur de la musique enregistrée et celui de l'édition de jeux vidéo dépassent de plus de 21 % leur valeur d'avant-crise. Si le secteur de la musique enregistrée connaît une légère baisse annuelle en 2020 (-3 %), il rebondit les deux années suivantes de +17 % et +6 %, respectivement. Quant au jeu vidéo, après une année 2020 exceptionnelle (+21 % par rapport à 2019), due vraisemblablement à l'intensification de la pratique vidéoludique domestique et à la sortie de nouvelles consoles de jeux en novembre 2020, son chiffre d'affaires en valeur baisse de 8 % en 2021 puis progresse de nouveau de 13 % en 2022 (graphique 3). Parmi les secteurs des médias et industries culturelles, le secteur du jeu vidéo est celui qui enregistre la progression la plus élevée sur trois ans.

## En 2022, le chiffre d'affaires du spectacle vivant dépasse son niveau d'avant-crise

Au cours de l'année 2022, le domaine du spectacle vivant retrouve un niveau de recettes supérieur de 672 millions d'euros à celui de 2019 (+12 %). Cette augmentation est supérieure à l'inflation qui a prévalu au cours de la période. L'augmentation par rapport à l'année 2021 est très importante : +75 %. Cette hausse de chiffre d'affaires en valeur est due principalement à celle des arts du spectacle vivant (90.01Z) et à celle des activités de soutien au spectacle vivant (90.02Z) qui ont toutes les deux retrouvé un niveau d'activité supérieur à celui de l'avant-crise. En revanche, l'activité de gestion des salles de spectacle (90.04Z) n'a pas retrouvé son niveau d'avant-crise (-8 % par rapport à 2019). Comparées à 2019, les recettes mensuelles du spectacle vivant en 2022 étaient très variables de janvier à juillet puis invariablement supérieures à leur valeur d'avant-crise depuis (graphique 4).

Parmi les activités de sorties culturelles étudiées ici, le spectacle vivant est celui qui a retrouvé en 2022 le niveau le plus élevé par rapport à l'avant-crise. En comparaison, le chiffre d'affaires issu des activités de gestion patrimoniale (musées, monuments, bibliothèques et archives et sites et bâtiments historiques) excède de 6 % son niveau 2019. Celui du secteur de la projection de films cinématographiques est inférieur de 20 % en valeur à son niveau de 2019.

## Le secteur marchand de la gestion patrimoniale connaît une situation moins favorable que celle du spectacle vivant marchand

Au cours de l'année 2022, les recettes des secteurs de l'architecture progressent de 614 millions d'euros par rapport à 2019, soit une hausse de 10 %. Cette augmentation est à mettre

3. Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2021*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2023-1, juin 2023.

4. [https://www.cnc.fr/professionnels/actualites/a-152-millions-dentrees-en-2022-fort-rebond-de-la-frequentation-dans-un-contexte-encore-atypique\\_1861985](https://www.cnc.fr/professionnels/actualites/a-152-millions-dentrees-en-2022-fort-rebond-de-la-frequentation-dans-un-contexte-encore-atypique_1861985)

en parallèle de celle du chiffre d'affaires de la construction de bâtiments résidentiels et non résidentiels (code NAF 41.20) de 9 % en 2022 par rapport à 2019.

En 2022, la croissance de 6 % du chiffre d'affaires en valeur de la gestion patrimoniale par rapport à son niveau de 2019 est tirée par la croissance de l'activité de gestion des bibliothèques et archives et celle des musées marchands (11 % et 12 % respectivement par rapport à 2019). L'activité de gestion des sites et monuments historiques et des attractions touristiques similaires progresse moins nettement : + 4 % par rapport à 2019.

### 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*, Paris, Ministère de la Culture, mai 2020
- Julien GIORGI et Suzanne SCOTT, *Crise sanitaire dans le secteur culturel. Impact de la pandémie de Covid-19 et des mesures de soutien sur l'activité et la situation financière des entreprises culturelles en 2020*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture études », 2022-1, février 2022
- Ludovic BOURLÈS et Yann NICOLAS, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4<sup>e</sup> trimestre 2022*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2023-2, avril 2023
- Nicolas PIETRZYK, *Le Poids économique direct de la culture en 2021*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Culture chiffres », 2023-1, juin 2023

**Tableau 1 – Évolution annuelle des chiffres d'affaires en valeur des secteurs culturels marchands, 2019-2022**

En millions d'euros (base janvier 2019) et %

	2019	2020	2021	2022	Variations annuelles (%)				
					21/20	22/21	20/19	21/19	22/19
<b>Médias et industries culturelles</b>	<b>63 369</b>	<b>56 601</b>	<b>61 230</b>	<b>66 678</b>	-11	8	9	-3	5
Projection cinématographique	1 777	625	846	1 416	-65	35	67	-52	-20
Publicité	15 174	12 715	13 866	15 521	-16	9	12	-9	2
Presse	11 459	9 953	10 368	11 036	-13	4	6	-10	-4
Audiovisuel et cinéma*	21 172	19 644	21 006	23 089	-7	7	10	-1	9
Radio	1 250	1 168	1 249	1 281	-7	7	3	0	2
Livre	8 382	7 888	9 205	9 186	-6	17	0	10	10
Musique enregistrée	1 807	1 760	2 063	2 187	-3	17	6	14	21
Jeu vidéo	2 348	2 847	2 627	2 962	21	-8	13	12	26
<b>Création et diffusion</b>	<b>14 675</b>	<b>11 323</b>	<b>13 267</b>	<b>18 183</b>	-23	17	37	-10	24
Spectacle vivant	5 687	3 257	3 628	6 358	-43	11	75	-36	12
Arts visuels	8 120	7 281	8 580	10 699	-10	18	25	6	32
Enseignement artistique et culturel	868	785**	1 060**	1 126**	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
<b>Architecture et gestion patrimoniale</b>	<b>6 835</b>	<b>6 086</b>	<b>6 666</b>	<b>7 477</b>	-11	10	12	-2	9
Architecture	6 351	5 817	6 346	6 965	-8	9	10	0	10
Gestion patrimoniale***	484	269	320	512	-44	19	60	-34	6
<b>Total champ culturel**</b>	<b>84 879</b>	<b>74 010</b>	<b>81 163</b>	<b>92 338</b>	-13	10	14	-4	9

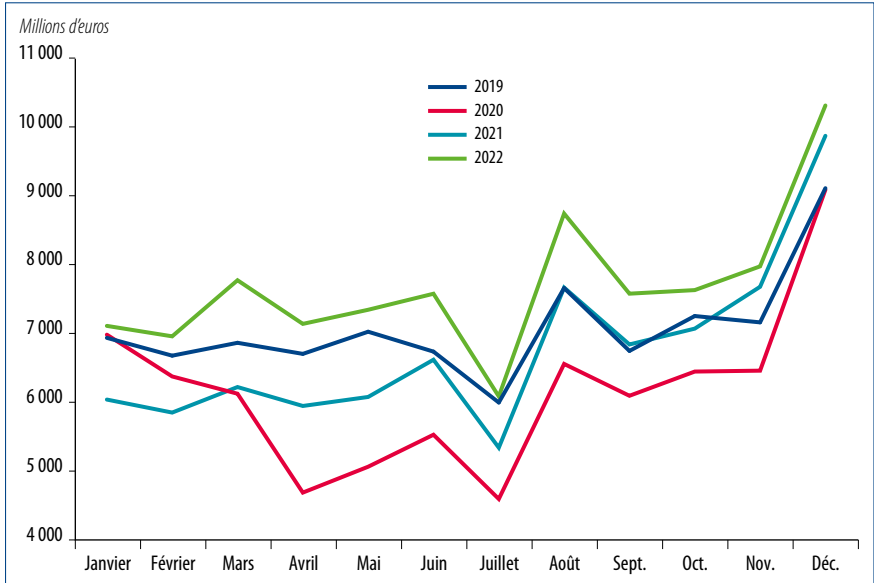
\* Hors projection cinématographique, radio et jeu vidéo.

\*\* Prévission.

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

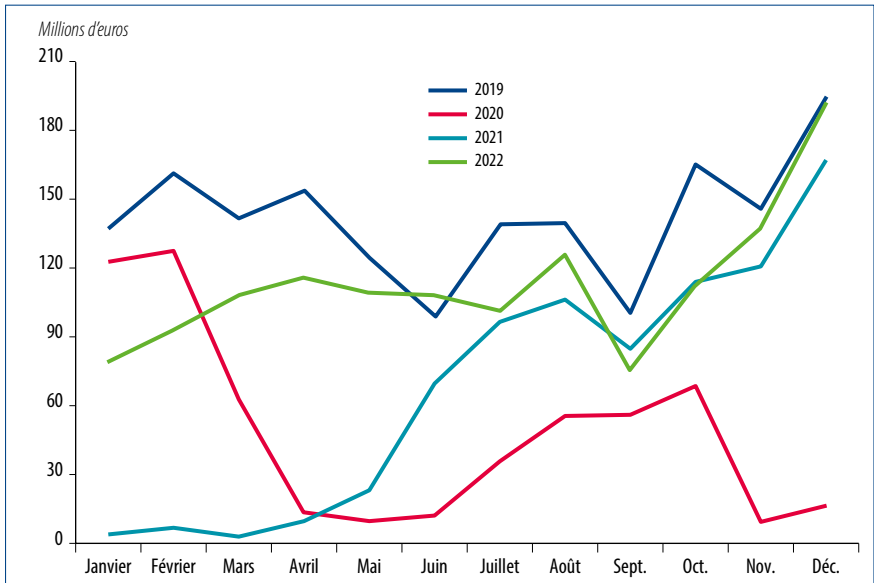
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Graphique 1 – Chiffre d'affaires de l'ensemble du champ culturel, 2019-2022



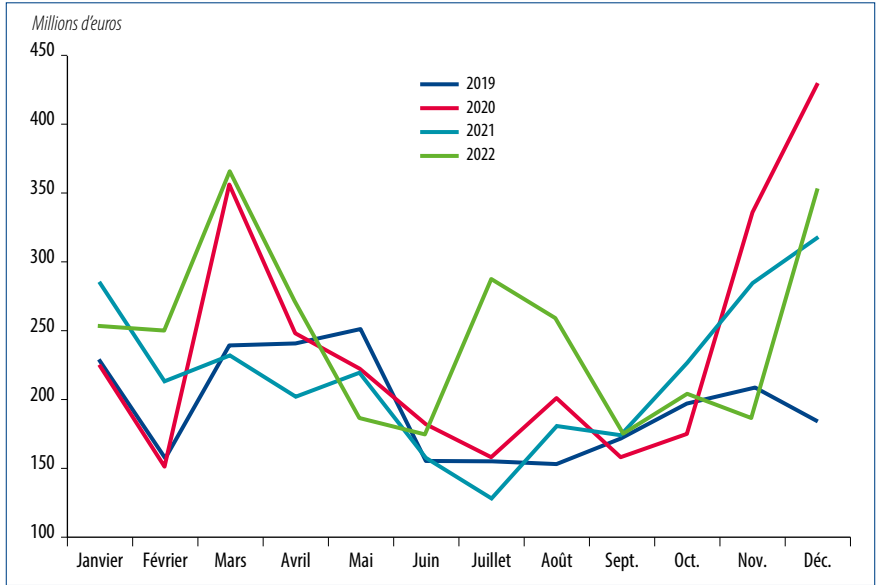
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Graphique 2 – Chiffre d'affaires du secteur de la projection cinématographique, 2019-2022



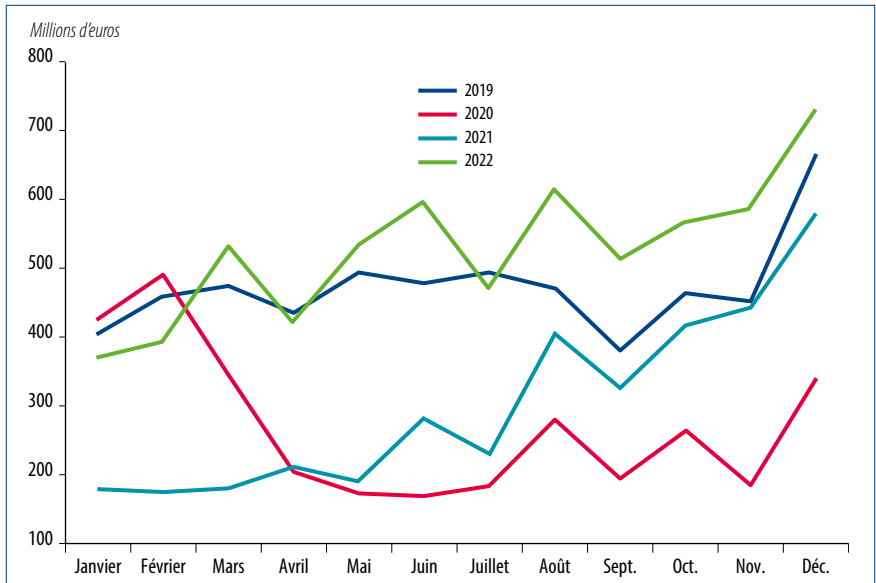
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 3 – Chiffre d'affaires du secteur du jeu vidéo, 2019-2022**



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

**Graphique 4 – Chiffre d'affaires du secteur du spectacle vivant marchand, 2019-2022**



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2023

Tableau 2 – Évolution annuelle des chiffres d'affaires en volume des secteurs culturels marchands, 2019-2022

En millions d'euros et %

	2019	2020	2021	2022	Variations annuelles (%)				
					21/20	22/21	20/19	21/19	22/19
<b>Médias et industries culturelles</b>	<b>62 673</b>	<b>56 263</b>	<b>59 754</b>	<b>63 123</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>-10</b>	<b>-5</b>	<b>1</b>
Projection cinématographique	1 745	600	823	1 386	37	68	-66	-53	-21
Publicité	15 094	12 684	13 634	14 908	7	9	-16	-10	-1
Presse	11 363	9 678	9 881	10 071	2	2	-15	-13	-11
Audiovisuel et cinéma*	20 693	19 696	20 457	21 581	4	5	-5	-1	4
Radio	1 198	1 076	1 123	1 155	4	3	-10	-6	-4
Livre	8 339	7 712	8 876	8 676	15	-2	-8	6	4
Musique enregistrée	1 794	1 743	2 065	2 077	18	1	-3	15	16
Jeu vidéo	2 448	3 073	2 896	3 269	-6	13	26	18	34
<b>Création et diffusion</b>	<b>14 483</b>	<b>11 211</b>	<b>13 116</b>	<b>17 570</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	<b>-23</b>	<b>-9</b>	<b>21</b>
Spectacle vivant	5 584	3 125	3 522	6 228	13	77	-44	-37	12
Arts visuels	8 040	7 313	8 570	10 308	17	20	-9	7	28
Enseignement artistique et culturel	859	772**	1 024**	1 033**	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
<b>Architecture et gestion patrimoniale</b>	<b>6 884</b>	<b>6 049</b>	<b>6 440</b>	<b>6 976</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>-12</b>	<b>-6</b>	<b>1</b>
Architecture	6 404	5 789	6 134	6 498	6	6	-10	-4	1
Gestion patrimoniale***	480	260	306	478	17	56	-46	-36	0
<b>Total champ culturel****</b>	<b>84 040</b>	<b>73 523</b>	<b>79 310</b>	<b>87 669</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>-13</b>	<b>-6</b>	<b>4</b>

\* 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, 2023