

Suivi conjoncturel des secteurs culturels marchands

L'évolution conjoncturelle de l'activité économique des secteurs culturels marchands est appréhendée dans ce chapitre par l'évolution de leur chiffre d'affaires brut hors taxes pour l'année 2024 au regard de l'année précédente et, le cas échéant, de l'année 2019 d'avant-crise sanitaire due à la pandémie de Covid-19¹. Le champ marchand de la culture comprend les activités suivantes² : audiovisuel défini au sens large³, spectacle vivant marchand, agences de publicité, patrimoine marchand, presse, architecture, arts visuels (dont design et photographie), livre et enseignement artistique et culturel marchand. Les chiffres ci-dessous ne tiennent pas compte de la partie non marchande de la production culturelle, particulièrement importante pour le spectacle vivant, le patrimoine et l'enseignement artistique et culturel⁴. Dans le contexte d'accélération inflationniste (prix à la production et prix à la consommation) que connaît l'économie française entre le second semestre 2021 et le premier semestre 2023, tenir compte de 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 conjoncturelle des différents secteurs culturels marchands. La modification dans le temps des chiffres d'affaires en volume comme en valeur, telle que retracée ici, ne préjuge pas de l'évolution de la santé économique des entreprises mesurée par d'autres indicateurs, comme la valeur ajoutée, l'effectif salarié, etc.

En 2024, le chiffre d'affaires du champ marchand de la culture est stable sur un an en volume et progresse de 2 % en valeur

En 2024, le chiffre d'affaires en volume de l'ensemble des activités culturelles marchandes est stable par rapport à son niveau de 2023. Le chiffre d'affaires correspondant en valeur augmente de 2 %, soit un gain de 1,96 milliard d'euros (tableaux 1 et 2). Par comparaison avec l'année 2019, le chiffre d'affaires du champ culturel marchand progresse de 8 % en volume en 2024 et de 17 % en valeur. Entre 2019 et 2024, le volume d'activité du champ se contracte en 2020 de près de 13 % avant de rebondir en 2021 et de dépasser son niveau de 2019 dès 2022 (graphique 1).

Parmi les différents secteurs du champ total, le spectacle vivant est celui dont le chiffre d'affaires en valeur croît le plus fortement en 2024 par rapport à 2023 (+ 10 %), devant le patrimoine (+ 9 %). Au sein de l'agrégat « audiovisuel », les jeux vidéo connaissent la progression la plus forte avec une hausse de 10 %, contre une hausse de 9 % pour les activités d'enregistrement sonore et d'édition musicale. La contribution à l'évolution globale des différentes catégories

1. Pour la réalisation de cette édition des *Chiffres clés*, les données ont été arrêtées fin août 2025. Certaines estimations peuvent différer de celles qui figurent dans les Notes de conjoncture trimestrielles plus récentes, publiées sur le site du DEPS et qui intègrent des révisions de données.

2. La nomenclature d'activités économiques retenue dans ce chapitre (34 codes APE/NAF) correspond pour l'essentiel à celle retenue dans le chapitre « Poids économique direct de la culture » du présent ouvrage. Le détail de la nomenclature se trouve aussi dans la « Note de conjoncture » du DEPS n° 2025-4.

3. Ce secteur comprend les activités suivantes : production et postproduction audiovisuelles, projection et distribution de films cinématographiques, édition de chaînes de télévision, édition, distribution et location vidéo, production, promotion et distribution d'enregistrements sonores et d'éditions phonographiques et musicales, commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéo en magasin spécialisé, édition et diffusion de programmes radio, édition de jeux électroniques.

4. Pour des chiffres de production à la fois marchande et non marchande, voir le chapitre « Poids économique direct de la culture » du présent ouvrage.

d'activités culturelles marchandes peut être précisée, cette contribution dépendant à la fois du poids de chaque catégorie et de l'ampleur de l'évolution de chacune d'elles entre 2023 et 2024. Ainsi, les principaux secteurs contributeurs à la hausse de 2 % du chiffre d'affaires en valeur du champ culturel marchand sont le spectacle vivant (contribution positive à hauteur de 43 %), la publicité (contribution positive de 19 %), les arts visuels (contribution positive de 18 %), le secteur « audiovisuel et production cinéma » défini au sens restreint⁵ (contribution négative de 17 %) et les jeux vidéo (contribution positive de 15 %). Les évolutions conjoncturelles de ces cinq secteurs contributeurs sont examinées tour à tour.

En 2024, le chiffre d'affaires en valeur du spectacle vivant marchand progresse de 10 % par rapport à celui de 2023

Le secteur du spectacle vivant comprend les activités de production, promotion et diffusion de spectacles (cabaret, cirque, comédie musicale, concert, danse, festival, marionnettes, opéra, théâtre, etc.), les activités de soutien au spectacle vivant (prestations de services techniques pour le son, l'éclairage, le décor, les costumes, etc.) et les activités de gestion ou d'exploitation de lieux ou de salles de spectacle. En 2024, le chiffre d'affaires en valeur du spectacle vivant progresse de 8 % par rapport à celui de l'année précédente. Cette progression correspond à une hausse de 10 % du chiffre d'affaires en valeur, soit un gain de 843 millions d'euros. Ce dernier découle d'une croissance de l'ensemble des activités du spectacle vivant, celles regroupées au sein du code APE/NAF « Activités de soutien au spectacle vivant » (90.02Z), qui pèse en 2024 pour 42 % du secteur, y contribuant à hauteur de 56 %.

Par rapport à l'année 2019 d'avant-crise, le spectacle vivant affiche en 2024 un chiffre d'affaires en valeur supérieur de 37 %, après des hausses de 27 % en 2023 et 12 % en 2022 (graphique 2). Ces trois progressions consécutives succèdent à deux années fortement marquées par les effets de la crise liée au Covid-19, en particulier l'instauration de trois confinements nationaux et de couvre-feux ainsi que la fermeture des lieux culturels accueillant du public pendant plusieurs mois. Par rapport à celui de 2019, le chiffre d'affaires en valeur du spectacle vivant chutait en 2020 de 44 % et de 37 % en 2021.

En 2024, le chiffre d'affaires en volume des agences de publicité ne dépasse toujours pas son niveau d'avant-crise

Le secteur de la publicité inclut la prestation par les agences de publicité d'une gamme de services, directement ou en sous-traitant, de conseil, de création publicitaire et de production de matériel publicitaire (conception et réalisation de campagnes publicitaires, réalisation de campagnes de marketing et d'autres services publicitaires, etc.). En 2024, le chiffre d'affaires de la publicité augmente de 2 % par rapport à celui de l'année précédente, en valeur comme en volume (graphique 3). Par rapport à celui de 2019, le volume d'activité en 2024 reste inchangé, tandis que le chiffre d'affaires en valeur, tiré par une hausse générale des prix de vente des différents services des agences⁶, enregistre une augmentation de 6 % (graphique 3). Cette dernière peut être rapprochée de celle, de même ampleur entre les deux années, des dépenses d'investissement de communication des annonceurs estimées pour l'ensemble des moyens de communication à disposition sur le marché publicitaire (moyens médiatiques, numériques et autres⁷). Ces dépenses incluent précisément les honoraires et les commissions versés aux agences de publicité, en plus des achats des annonceurs et de leurs frais techniques et de fabrication. Malgré une reprise dès 2021 après une chute de 16 % en 2020, le volume d'activité des agences de publicité en 2024 n'a toujours pas dépassé son niveau d'avant-crise.

5. C'est-à-dire l'agrégat « audiovisuel » hors projection cinématographique, jeux vidéo, radio et enregistrement sonore et édition musicale.

6. Insee, « Indices des prix de production des services français pour l'ensemble des marchés (BtoAll) – CPF 73.11 – Services fournis par les agences publicitaires », 28 août 2025.

7. Communiqué de presse du Baromètre unifié du marché publicitaire, « Le marché de la publicité et de la communication 2024 et prévisions 2025. Le marché de la communication en positif », France Pub/Irep/Kantar Media, mars 2025.

En 2024, le chiffre d'affaires des arts visuels augmente de 3 % en volume comme en valeur

Le secteur des arts visuels regroupe les activités spécialisées de design et les activités de création artistique relevant des arts visuels, dont les activités photographiques. En 2024, le chiffre d'affaires des arts visuels augmente de 3 % par rapport à celui de l'année précédente, en volume comme en valeur, soit un gain de 343 millions d'euros. Plus de la moitié de ce gain découle d'une progression de 5 % des activités de création artistique relevant des arts plastiques (code APE/NAF 90.03A), segment qui pèse pour 31 % du secteur en 2024. En 2024, le chiffre d'affaires en volume des arts visuels dépasse de 41 % son niveau enregistré l'année 2019 d'avant-crise. Après une baisse de 10 % en 2020 par rapport à 2019, le secteur rebondit l'année suivante (+ 4 % en volume par rapport à 2019) et affiche un rythme de progression croissant par rapport à l'année d'avant-crise pour les trois années suivantes : + 30 % en 2022, + 37 % en 2023 et + 41 % en 2024 (graphique 4).

L'activité de l'« audiovisuel et production cinéma » recule de 6 % en volume sur un an

L'agrégat « audiovisuel et production cinéma », défini au sens restreint⁸, enregistre en 2024 une diminution de son chiffre d'affaires par rapport à celui de 2023 (- 6 % en volume et - 1 % en valeur), soit une perte de 324 millions d'euros. Plus de la moitié de cette baisse s'explique par le repli du chiffre d'affaires dans les activités d'édition de chaînes de télévision généralistes, auquel s'ajoute, dans une moindre mesure, celui de l'édition de chaînes thématiques. L'impact de cette contraction sur le champ culturel marchand est significatif en raison du poids relatif de l'agrégat « audiovisuel et production cinéma » : en 2024, il représente 24 % du chiffre d'affaires total. L'édition de chaînes de télévision généralistes pèse à elle seule pour près de 8 % du chiffre d'affaires total des secteurs culturels marchands. Malgré la baisse observée en 2024, le niveau d'activité du secteur « audiovisuel et production cinéma » demeure supérieur à celui d'avant-crise : par rapport à celui de 2019, le chiffre d'affaires de l'agrégat est supérieur de 15 % en valeur et de 5 % en volume. 2024 constitue toutefois la première année de recul du chiffre d'affaires du secteur depuis la forte chute liée à la crise sanitaire en 2020 (graphique 5).

Le chiffre d'affaires du jeu vidéo progresse de 16 % en volume en 2024

Le secteur des jeux vidéo comprend les activités d'édition de logiciels de jeux électroniques pour tout type de plateformes, sur support physique, en téléchargement ou en ligne par abonnement ou à l'unité, ainsi que les services de licence pour l'utilisation de tels jeux. Le secteur n'inclut pas le commerce de détail de consoles, de micro-ordinateurs et d'équipements périphériques liés.

En 2024, le chiffre d'affaires en volume du secteur des jeux vidéo est supérieur de 16 % à son niveau de 2023. En valeur, cette progression est de 10 %, soit un gain de 284 millions d'euros sur un an. Depuis 2019, le chiffre d'affaires des jeux vidéo affiche une évolution fluctuante avec une tendance linéaire à la hausse plus marquée en volume qu'en valeur (graphique 6). Les jeux vidéo sont en effet le seul secteur culturel marchand dont le chiffre d'affaires en volume dépasse systématiquement son pendant en valeur, en raison d'une baisse générale des prix de vente des différents services d'édition et de licence correspondants⁹. Bien que la tendance générale soit à la hausse, les années 2021 et 2023 ont enregistré de légères baisses du chiffre d'affaires annuel. En 2024, ce dernier dépasse son niveau de 2019 de 53 % en volume et de 30 % en valeur.

8. C'est-à-dire l'agrégat « audiovisuel » hors projection cinématographique, jeux vidéo, radio et enregistrement sonore et édition musicale. Cet agrégat comprend les activités suivantes : commerce de détail d'enregistrements musicaux et vidéo en magasin spécialisé, production de films et de programmes pour la télévision, production de films institutionnels et publicitaires, production de films pour le cinéma, postproduction de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, distribution de films cinématographiques, édition et distribution de vidéos, édition de chaînes généralistes, édition de chaînes thématiques, location de vidéocassettes et de disques vidéo.

9. Insee, « Indices des prix de production des services français pour l'ensemble des marchés (BtoAll) – CPF 58.21 – Édition de jeux électroniques », 28 août 2025.

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, 28 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
- Yann NICOLAS et Louis-Marie NINNIN, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 4^e trimestre 2024*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2025-2
- Yann NICOLAS et Louis-Marie NINNIN, *Analyse conjoncturelle du chiffre d'affaires de la culture au 2^e trimestre 2025*, Paris, Ministère de la Culture, DEPS, coll. « Note de conjoncture », 2025-4

Tableau 1 – Évolution annuelle des chiffres d'affaires en volume des secteurs culturels marchands, 2019-2024

En millions d'euros et %

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2024/2023	2024/2019
	(Millions d'euros)						(%)	
Audiovisuel	27 551	25 887	27 150	29 439	30 948	30 032	-3	9
<i>dont projection cinématographique</i>	1 724	648	814	1 378	1 691	1 661	-2	-4
<i>dont jeux vidéo</i>	2 458	3 085	2 909	3 288	3 256	3 771	16	53
<i>dont radio</i>	1 200	1 080	1 082	1 115	1 046	1 016	-3	-15
<i>dont enregistrement sonore et édition musicale</i>	1 254	1 202	1 445	1 388	1 436	1 553	8	24
Spectacle vivant	6 153	3 416	3 876	6 913	7 822	8 445	8	37
Publicité	15 065	12 646	13 611	14 875	14 825	15 057	2	0
Patrimoine	478	259	305	477	516	540	5	13
Presse	10 791	9 184	9 397	9 634	9 229	8 860	-4	-18
Architecture	6 369	5 757	6 102	6 466	6 529	6 529	0	3
Arts visuels	8 489	7 599	8 806	11 023	11 623	11 981	3	41
<i>dont design</i>	3 417	3 046	3 740	4 891	5 529	5 580	1	63
<i>dont photographie</i>	1 301	1 106	1 258	1 392	1 425	1 390	-2	7
Livre	8 995	8 357	9 569	9 374	9 443	9 400	0	4
Enseignement artistique et culture	398	355	489	490	497	511	3	28
Total champ culturel	84 289	73 460	79 303	88 691	91 431	91 354	0	8

Source: chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, indices de prix, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

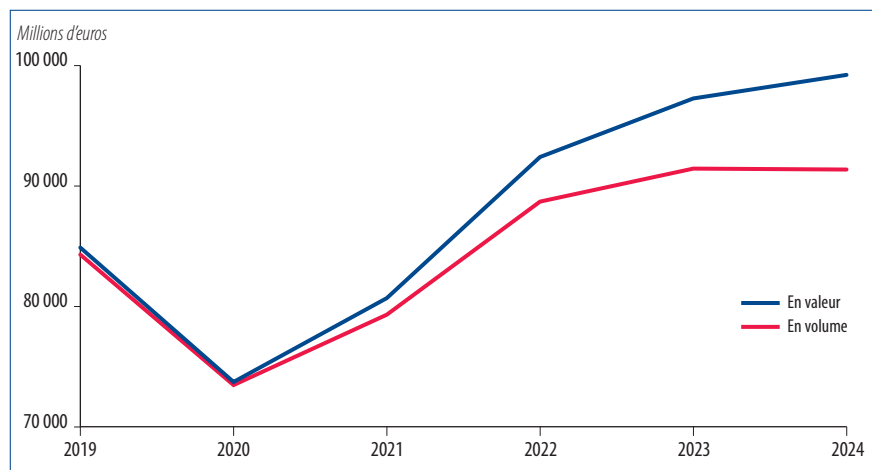
Tableau 2 – Évolution annuelle des chiffres d'affaires en valeur des secteurs culturels marchands, 2019-2024

En millions d'euros et %

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2024/2023	2024/2019
	(Millions d'euros)						(%)	
Audiovisuel	27 760	25 436	27 048	30 021	31 853	32 046	1	15
<i>dont projection cinématographique</i>	1 777	624	849	1 418	1 761	1 807	3	2
<i>dont jeux vidéo</i>	2 348	2 854	2 636	2 976	2 767	3 051	10	30
<i>dont radio</i>	1 250	1 169	1 200	1 233	1 151	1 194	4	- 4
<i>dont enregistrement sonore et édition musicale</i>	1 274	1 218	1 431	1 443	1 559	1 703	9	34
Spectacle vivant	6 277	3 568	3 993	7 042	8 282	9 125	10	45
Publicité	15 174	12 699	13 870	15 519	15 683	16 052	2	6
Patrimoine	482	268	320	512	568	620	9	29
Presse	10 872	9 457	9 840	10 445	10 382	10 305	- 1	- 5
Architecture	6 351	5 820	6 351	6 971	7 244	7 331	1	15
Arts visuels	8 513	7 582	8 863	11 472	12 399	12 741	3	50
<i>dont design</i>	3 418	2 975	3 622	4 800	5 401	5 421	0	59
<i>dont photographie</i>	1 315	1 124	1 306	1 594	1 751	1 761	1	34
Livre	9 041	8 525	9 887	9 878	10 278	10 397	1	15
Enseignement artistique et culturel	403	361	506	534	567	595	5	48
Total champ culturel	84 873	73 716	80 678	92 394	97 256	99 212	2	17

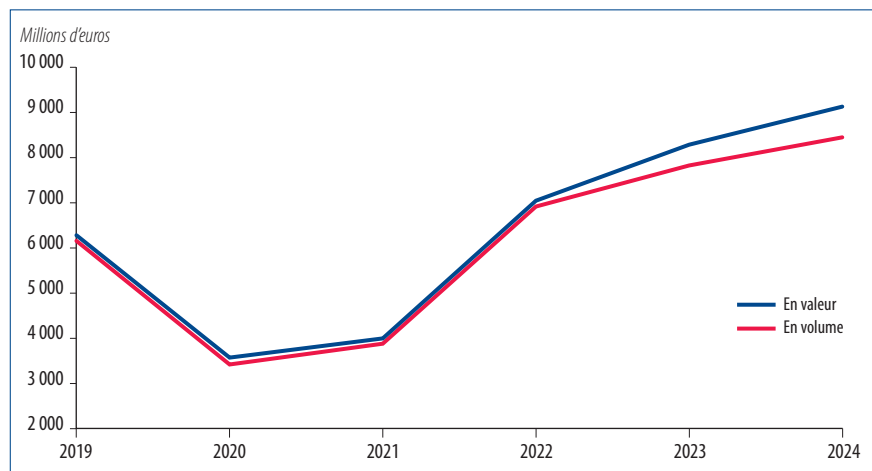
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, indices de prix, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 1 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume de l'ensemble des secteurs culturels marchands, 2019-2024



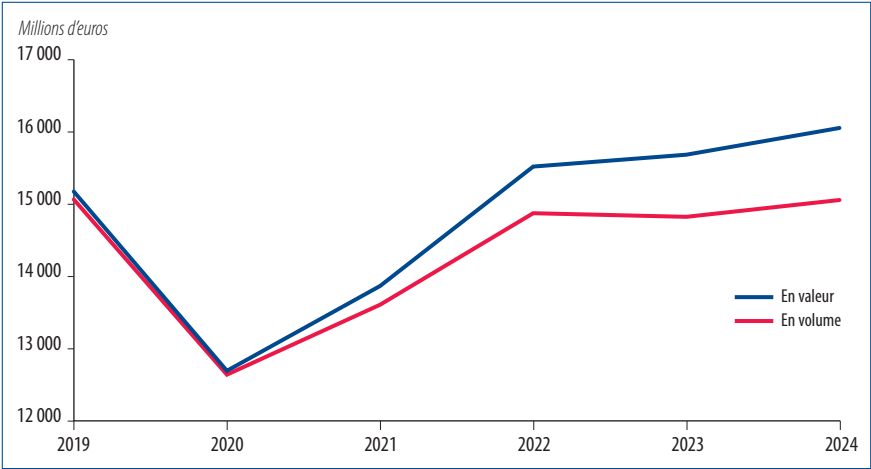
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 2 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume du spectacle vivant marchand, 2019-2024



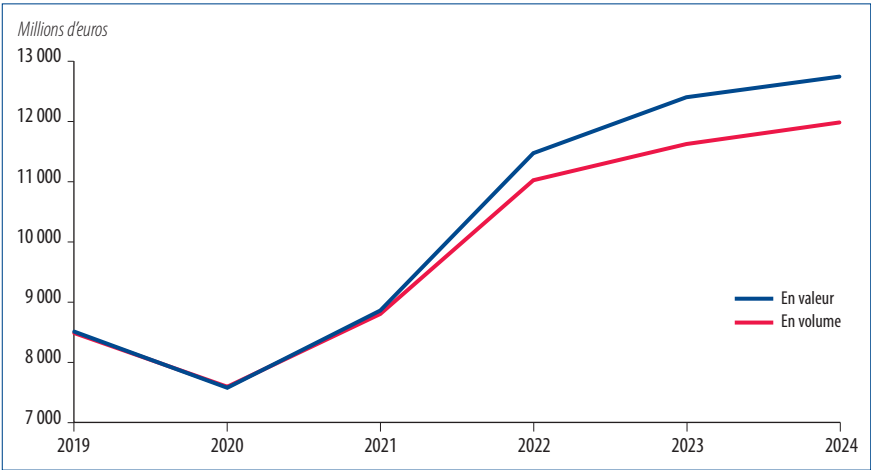
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 3 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume de la publicité, 2019-2024



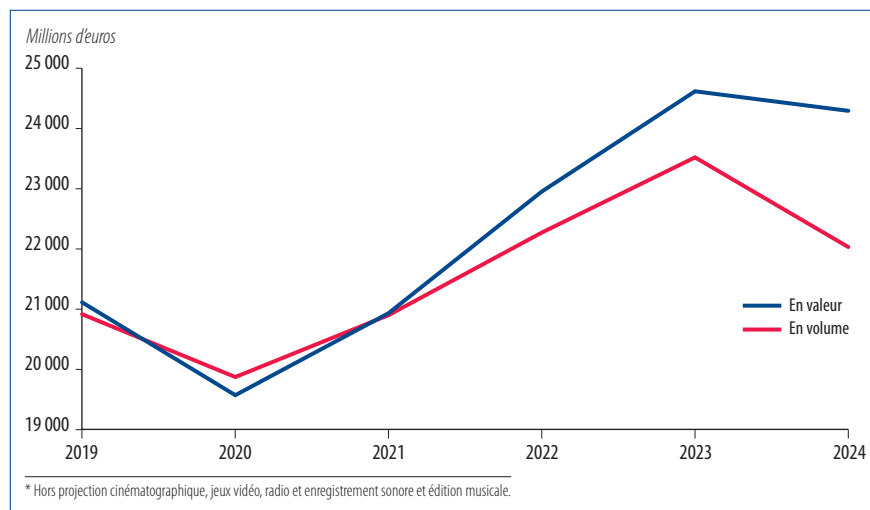
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 4 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume des arts visuels, 2019-2024



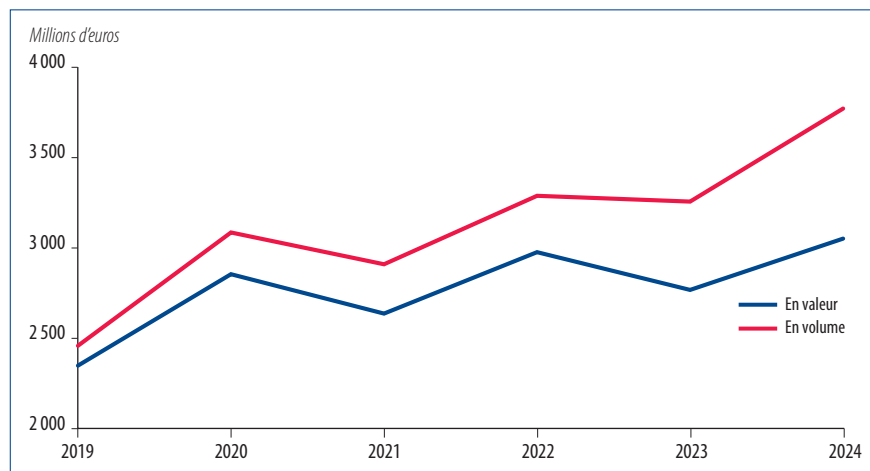
Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 5 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume du secteur « audiovisuel et production cinéma* », 2019-2024



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025

Graphique 6 – Chiffre d'affaires en valeur et en volume des jeux vidéo, 2019-2024



Source : chiffres d'affaires (CA) Esane, indices de CA, Insee/DEPS, Ministère de la Culture, 2025