



Le poids économique direct de la culture en 2016

Tristan PICARD

16 p., janvier 2018

coll. Culture chiffres, 2018-1

La culture : un poids économique de 44,5 milliards d'euros

En 2015, le poids économique de la culture, mesuré par la valeur produite par chacune des branches culturelles, s'élève à 44,5 milliards d'euros et représente 2,2 % de l'économie française cette année-là. La production totale, qui fait la somme des valeurs de tous les biens et services produits et proposés par les branches culturelles s'établit à 88,1 milliards d'euros.

En termes d'évolution, le taux de croissance annuel de la valeur ajoutée culturelle est de 0,6 % en 2016, alors qu'il est de 1,6 % pour l'ensemble de l'économie sur cette période. Traditionnellement moins sensibles à la conjoncture économique, les branches du spectacle vivant et du patrimoine ont connu une baisse significative en 2016 (respectivement -1,8 % et -1,2%), une chute consécutive aux attentats de 2015, responsables d'une chute de la fréquentation des équipements muséaux et patrimoniaux d'une part, et d'une hausse significative des frais de sécurisation des événements et des équipements culturels.

D'une façon générale, la plupart des branches culturelles n'ont pas retrouvé leur niveau d'avant la crise de 2008 et, à l'exception de l'audiovisuel, du patrimoine et de l'enseignement, toutes ont un taux de croissance annuel moyen nul ou négatif depuis 2008.

Des évolutions contrastées selon les branches

Le poids relatif des différentes branches qui composent le secteur culturel a connu des évolutions contrastées depuis 1995. Après l'audiovisuel, dont le poids relatif s'est renforcé depuis 1995 (de 24 à 29 % de l'ensemble des branches), la presse, deuxième branche culturelle au milieu des années 1990 et en crise structurelle depuis les années 2000, ne représente plus que 12 % de l'ensemble des branches, contre 21 % vingt ans plus tôt. À l'inverse, le poids du spectacle vivant se renforce (15 % en 2016).

L'audiovisuel est porté par l'édition de jeux vidéo et la production télévisée

Première des branches culturelles avec une valeur ajoutée de 12,9 milliards d'euros, l'audiovisuel représente un peu plus du quart de l'ensemble des branches culturelles (29 %) et poursuit, en 2016, sa forte croissance (+2,5%). Deux activités portent essentiellement la croissance de cette branche : l'édition de jeux vidéo d'abord, qui affiche une croissance annuelle de 20 %, et la production télévisée d'autre part, avec une croissance de 4 %. La progression exceptionnelle de l'édition de jeux vidéo, observée depuis 2009, s'explique par l'activité de grands studios de développement français qui ont su tirer partie de du caractère mondialisé de cette industrie culturelle.

L'édition de musique enregistrée, en crise structurelle au cours des années 2000 (-11 % de croissance annuelle moyenne entre 2003 et 2008) en raison de la concurrence du format numérique, retrouve enfin la croissance en 2016 (+5%). Il semble donc que l'adaptation de l'industrie de la musique enregistrée aux nouvelles formes de diffusion et d'écoute de la musique soit efficiente.

Croissance des arts visuels malgré la crise des activités photographiques

La branche des arts visuels, qui représente 5 % de l'ensemble des branches culturelles mais 16 % des actifs travaillant dans la culture connaît, pour la deuxième année consécutive, un taux de croissance proche de 4 %. Ce dynamisme est le fruit d'une très forte croissance des activités de design (+ 10 % en un an) et de la croissance solide des arts plastiques (+2%), qui compensent la chute de la branche des activités photographiques, en crise

structurelle due à la concurrence des appareils photos numériques et des smartphones.

Les secteurs culturels emploient plus de 620 000 personnes

En 2015, les secteurs culturels ont employé 620 000 personnes, soit 2,4 % de la population active. La part de l'audiovisuel dans l'emploi n'est pas corrélée à son poids dans la valeur ajoutée des branches culturelles : alors que cette branche pèse pour 29 % de la valeur ajoutée culturelle, elle ne représente que 15 % de l'emploi des secteurs culturels, à l'inverse des arts visuels par exemple, modeste en termes économique, mais premier secteur en termes d'emplois (102 200 emplois, soit 16 % des actifs de la culture).

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

La production des branches culturelles se répartit entre production marchande et non marchande. La production de biens et services culturels vendue sur le marché à un prix économiquement significatif, c'est-à-dire couvrant plus de 50 % des coûts de production est dite marchande. La production de biens et services bénéficiant de l'apport de dépenses publiques et commercialisée à un prix représentant moins de 50 % des coûts de production est non marchande. Dans le secteur culturel, certaines branches sont quasi exclusivement non marchandes : le patrimoine (94 % de l'activité est non marchande), l'enseignement (56 %) et le spectacle vivant (56 %). Les entreprises de l'audiovisuel public, en revanche, ne sont pas considérées comme non marchandes car la contribution à l'audiovisuel public (ex redevance) est considérée par la comptabilité nationale comme le paiement de services fournis aux usagers.

Dans la culture, la part de la production non marchande est plus importante que dans l'ensemble de l'économie (respectivement 18 % et 12%).



Ministère de la Culture et de la Communication
Secrétariat général - Service des politiques culturelles et de l'innovation
Département des études, de la prospective et des statistiques
<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Etudes-et-statistiques>
contact.deps@culture.gouv.fr
01 40 15 74 38