

A person wearing a plaid shirt, a dark apron, and safety glasses is using a power tool to work on a large, intricate metal sculpture. The sculpture consists of several curved metal bars forming a spherical structure. Sparks are flying from the tool. The background is a dimly lit workshop with large windows and other equipment.

La culture pour reconstruire l'Europe

L'économie culturelle et créative avant et après la crise de la COVID-19

Synthèse

Janvier 2021

The EY logo, consisting of the letters 'EY' in a bold, white, sans-serif font, positioned above a yellow diagonal bar that points towards the top right.

EY

Building a better working world

En synthèse

La culture pour reconstruire l'Europe : l'économie culturelle et créative avant et après la crise de la COVID-19



1. Avant la pandémie de COVID-19 les industries culturelles et créatives (ICC) rythmaient la croissance et l'internationalisation de l'économie européenne

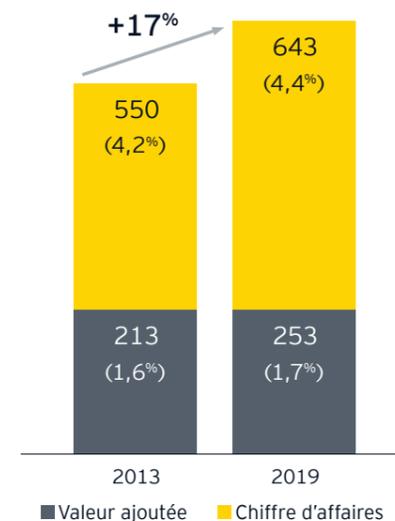
Fin 2019, les ICC comptaient parmi les poids lourds de l'économie de l'Union européenne

- ▶ Avec des revenus estimés à 643 milliards d'euros et une valeur ajoutée générée de 253 milliards d'euros en 2019, les industries culturelles et créatives (ICC) représentaient 4,4 % du PIB de l'UE en termes de chiffre d'affaires, soit une contribution économique supérieure à celle des télécommunications, de la haute technologie, de l'industrie pharmaceutique ou de l'industrie automobile.
- ▶ Entre 2013 et 2019, le chiffre d'affaires total des ICC avait augmenté de 93 milliards d'euros, soit une croissance de près de 17% sur la période.
- ▶ Fin 2019, plus de 7,6 millions de personnes en Europe travaillaient dans l'économie culturelle et créative. Le secteur avait créé plus de 700 000 emplois en 7 ans (+10%), parmi lesquels des auteurs, des interprètes et d'autres professionnels de la création.
- ▶ Sur la période, les 10 secteurs des ICC ont quasiment tous connu une croissance solide et continue, mais à des vitesses

différentes : plus de 4% par an pour les jeux vidéo, la publicité, l'architecture et la musique, entre 0,5% et 3% pour l'audiovisuel (AV), la radio, les arts visuels, les arts du spectacle et les livres. Seule la presse a vu son activité reculer (-1,7%) en raison notamment d'une transition difficile vers le numérique.

▶ Les six dernières années ont été le théâtre d'une intense dynamique d'innovation : diversification des modes de distribution, transformation des expériences culturelles, déploiement d'offres digitales, développement de nouveaux contenus... Cette innovation a été portée par une intensification de la consommation en ligne : en 2018, 81% des utilisateurs d'internet dans l'UE l'ont utilisé pour écouter de la musique, regarder des vidéos ou jouer en ligne - soit plus que pour le e-commerce ou les réseaux sociaux.

Chiffre d'affaires et valeur ajoutée en 2013 et 2019, et part du PIB (en milliards d'euros et %, UE-28)



Sources: Eurostat; GESAC; organisations professionnelles; modélisation et analyses EY 2020.

L'international et l'entrepreneuriat sont entrés dans l'ADN des secteurs culturels européens

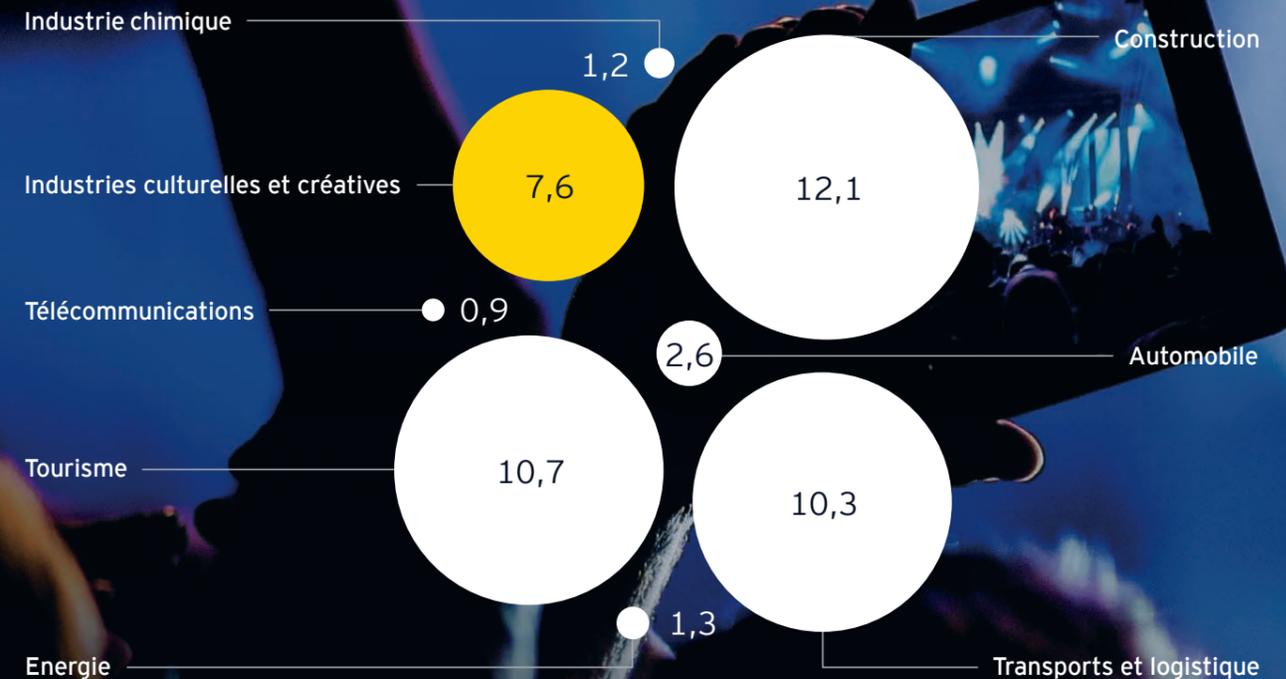
- ▶ Si les plus grands pays de l'UE-28 (France, Allemagne, Italie, Espagne et Royaume-Uni) sont toujours le centre de gravité de l'économie culturelle européenne avec 69% des revenus, les pays d'Europe centrale et orientale affichent les taux de croissance les plus dynamiques.
- ▶ L'économie culturelle est un puissant levier d'exportation et de rayonnement pour l'Union européenne, les exportations de biens culturels représentant plus de 28,1 milliards d'euros en 2017, soit 1,5% des exports de l'UE. La balance commerciale européenne des

biens culturels est excédentaire de 8,6 milliards d'euros en 2019, comparable au secteur de l'alimentation, boissons et tabac (9,1 milliards d'euros en 2018).

- ▶ L'économie culturelle repose sur un tissu dense et riche de structures entrepreneuriales : plus de 90 % des entreprises des ICC sont des petites ou moyennes entreprises et les freelance constituent 33 % de la main-d'œuvre - soit deux fois plus que dans toute l'économie européenne (14%).

Emploi par secteur en 2019 (en millions d'emplois; UE-28)

Sources: Eurostat - Business Sector Profile; modélisation et analyses EY 2020.



8,4x

dans l'UE, les ICC comptent 8,4 fois plus d'emplois que le secteur des télécommunications

81%

des internautes de l'UE écoutent de la musique, jouent ou regardent des vidéos en ligne.

€8,6Mds

excédent commercial des biens culturels de l'UE en 2019.

90%

des ICC sont des TPE ou des PME

Sources: Digital Economy and Society Index (DESI); Business Sector Profile, Eurostat; Cultural Statistics, Eurostat

Chocs et contre-chocs de la transformation digitale

- ▶ Historiquement, les entreprises des ICC ont été pionnières dans l'adoption des technologies numériques innovantes, de la photo numérique au streaming, en passant par la réalité virtuelle et les supports numériques comme les DVD et les Blu-Ray. De même, Internet n'aurait pu devenir ce qu'il est aujourd'hui sans les contenus culturels, qui ont grandement contribué à la croissance et à la généralisation du réseau. Aujourd'hui, les services culturels représentent toujours une part importante de la consommation de la bande passante européenne.
- ▶ Depuis 2013, les entreprises et organisations des ICC ont largement investi dans les technologies digitales sur toute la chaîne de valeur, de la création à la diffusion. Au cours des six dernières années, le chiffre d'affaires généré par les contenus, services et œuvres culturels en ligne a cru d'environ 11,5% par an.
- ▶ La transformation digitale provoque néanmoins des chocs considérables, et une asymétrie des rapports de force avec les plateformes mondiales qui peut compromettre la viabilité financière, l'emploi, l'innovation et les investissements futurs dans le secteur.
- ▶ La digitalisation toujours plus rapide des modes de consommation soulève de nombreux défis pour les acteurs culturels, allant de la rémunération des ayants droit au bon fonctionnement des marchés, en passant par la lutte contre le piratage d'œuvres protégées.

En synthèse

La culture pour reconstruire l'Europe : l'économie culturelle et créative avant et après la crise de la COVID-19

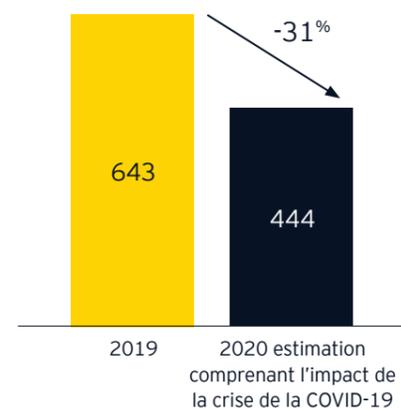


2. La crise de la COVID-19 a conduit les ICC au bord de l'asphyxie économique

En 2020, l'économie culturelle et créative européenne a perdu environ 31% de son chiffre d'affaires

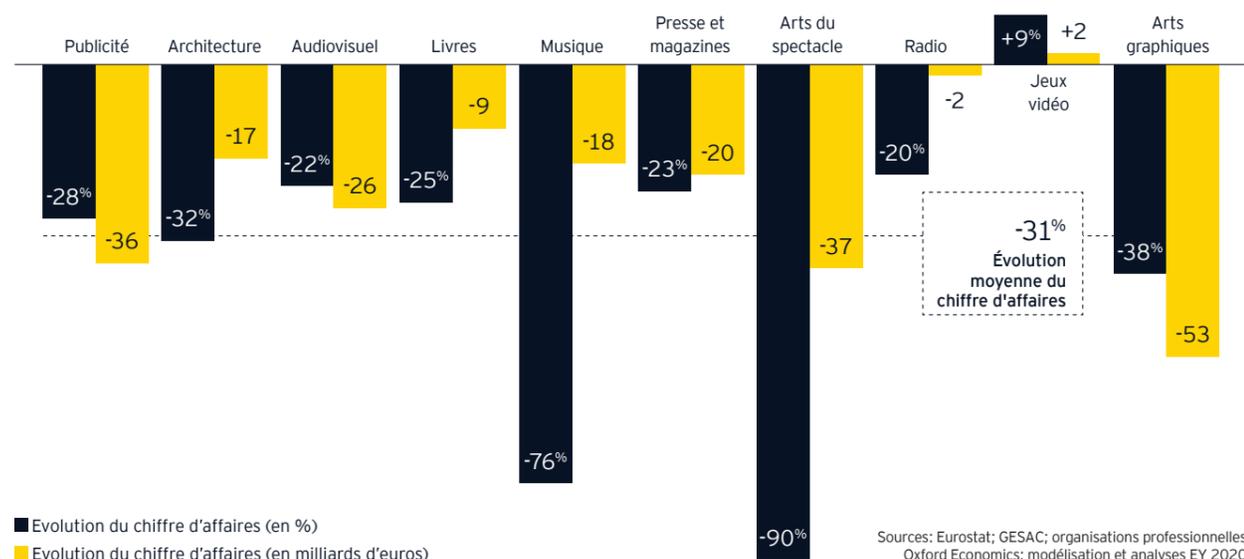
- Le chiffre d'affaires total des ICC en 2020 s'est effondré de près de 199 milliards d'euros par rapport à 2019, pour atteindre 444 milliards d'euros selon nos estimations.
- Avec une chute de 31% de son chiffre d'affaires, l'économie culturelle et créative fait partie des secteurs les plus affectés par la crise en Europe. Si le transport aérien est le secteur le plus en souffrance, les ICC ont connu des pertes de chiffre d'affaires supérieures à celles subies par d'autres secteurs phares de l'économie européenne que sont le tourisme et l'automobile (respectivement -27% et -25%).
- Les ondes de choc de la crise de la COVID-19 se font ressentir dans l'ensemble des secteurs culturels et créatifs : le spectacle vivant (-90% entre 2019 et 2020) et la musique (-76%) sont les plus touchés ; les arts graphiques, l'architecture, la publicité, les livres, la presse et l'audiovisuel font face à des baisses de -20% à -40% de chiffre d'affaires par rapport à 2019. Seule l'industrie des jeux vidéo semble tenir bon avec une croissance d'environ 9% de son chiffre d'affaires.
- Tous les secteurs sont touchés, y compris ceux qui ont pu atteindre leurs publics via des solutions digitales ou le e-commerce. L'expérience occupe toujours une place fondamentale dans le modèle économique de toute l'économie créative, qui aujourd'hui voit ses capacités à produire et à développer de nouveaux contenus fortement menacés.
- Les ICC ont été les plus sévèrement touchés par la crise en Europe centrale et orientale (de -36% pour les ICC en Lituanie à -44% en Bulgarie et en Estonie).

Chiffre d'affaires total généré par les ICC dans l'UE-28 (en milliards d'euros)



Sources: Eurostat; GESAC; organisations professionnelles; Oxford Economics - *Global Industry, Second Wave Scenario*, le 7 septembre 2020; modélisation et analyses EY 2020.

Estimation de l'évolution 2019-20 du chiffre d'affaires des secteurs des ICC (en % du CA 2019 et milliards d'euros; UE-28)



Sources: Eurostat; GESAC; organisations professionnelles; Oxford Economics; modélisation et analyses EY 2020.

3. Après la COVID-19 : la culture pour reconstruire l'Europe

Trois défis ont été identifiés par la communauté d'experts et de professionnels de la culture pour sauver, réactiver et relancer les industries culturelles et créatives européennes :

Défi 1

Financer le retour à la croissance et irriguer l'ensemble des maillons des ICC

Apporter un soutien financier public massif et soutenir l'investissement privé aux entreprises, organisations, entrepreneurs et créateurs des ICC - deux leviers indispensables pour encourager le redémarrage des activités culturelles.

Défi 2

Recréer la confiance par un cadre économique et législatif inclusif

Promouvoir la diversité de l'offre culturelle européenne au travers d'un cadre légal solide, pour encourager le développement de l'investissement privé dans la production et la distribution - en créant les conditions nécessaires de rentabilité pour les entreprises, et de juste rémunération pour les créateurs.

Défi 3

Mobiliser les imaginaires et les forces créatrices de la culture pour répondre aux défis de demain

Mobiliser les ICC - et la puissance de ses millions de talents, individuels et collectifs - comme un accélérateur des transitions économiques, sociales et environnementales en Europe.

La crise de la COVID-19 aura un impact massif et durable sur l'ensemble de la chaîne de valeur des ICC

- Les restrictions sanitaires ont atteint les secteurs culturels dans toutes leurs dimensions : fermeture des lieux culturels et de spectacle, restrictions sur les ventes physiques, augmentation des coûts, augmentation des délais, réduction de la capacité à investir. Nous estimons que cette situation perdurera bien au-delà de l'année 2020, au regard des mécanismes d'investissements et de rémunération des acteurs de la filière.
- Ainsi, les auteurs et interprètes vont subir en 2021 et 2022 l'impact financier de la chute des droits collectés (-35%) par les organismes de gestion collective.
- Par ailleurs, les dépenses des consommateurs dans les contenus, services et œuvres en ligne ne compensent pas la perte de revenus liée à la baisse des ventes physiques (pour les livres, la presse, les CDs...) et les événements physiques dans la plupart des secteurs. Dans le secteur de la musique, les ventes physiques (CDs, vinyles) vont chuter de 35%, tandis que les revenus de l'exploitation numérique des œuvres devraient croître de 8% seulement. Les mêmes tendances s'observent dans le secteur de l'audiovisuel, et plus particulièrement le cinéma, avec une baisse de 75% des revenus des salles de cinéma en Europe en 2020.
- En l'absence d'une réelle reprise des activités de production, de distribution et de promotion physiques en 2021, la capacité des ICC à maintenir les investissements dans de nouveaux projets de création et d'innovation sera sérieusement menacée.
- Au cours de l'enquête récente « EY Future Consumer Index », 46% des répondants déclarent ne pas se sentir à l'aise avec l'idée d'aller à un concert avant plusieurs mois, et 21% d'entre eux avant plusieurs années au moins.

A propos de l'étude

Sept ans après la première étude réalisée en partenariat avec le GESAC, EY Consulting propose une deuxième édition du panorama européen des industries culturelles et créatives : contribution économique, emplois, international, attractivité... EY Consulting a actualisé, en cette année exceptionnelle, le regard objectif porté sur l'importance des secteurs culturels en Europe.

Périmètre de l'étude

Dans la lignée des travaux effectués en 2014, cette étude recouvre dix industries culturelles et créatives :

- ▶ Architecture
- ▶ Arts visuels
- ▶ Audiovisuel
- ▶ Jeu vidéo
- ▶ Livre
- ▶ Musique
- ▶ Presse
- ▶ Publicité
- ▶ Radio
- ▶ Spectacle vivant

Par souci de cohérence avec les définitions internationales, nous avons décidé de respecter le plus précisément possible la définition de l'UNESCO : sont considérées comme des industries culturelles et créatives les activités « dont la vocation principale est la production ou la reproduction, promotion, distribution ou commercialisation de biens, services et activités de nature culturelle, artistique ou patrimoniale ».

Ainsi, nous avons fait le choix de ne pas inclure dans notre périmètre d'autres secteurs où la créativité joue un grand



rôle comme la mode, le design industriel, la gastronomie ou les biens de luxe, qui sont parfois considérés par des institutions comme Eurostat comme faisant partie de l'économie culturelle.

Le périmètre géographique de l'étude recouvre l'Union européenne et le Royaume-Uni.

Sauf mention contraire explicite, l'appellation « créateurs » fait référence aux auteurs, interprètes et aux autres artistes.

Indicateurs

- ▶ **Chiffre d'affaires** : mesure de l'activité du point de vue de la consommation finale, exprimée en prix de marchés. Cette approche évalue les revenus créés en bout de chaîne de valeur. Par exemple, dans le cas du spectacle vivant, cet indicateur mesure les valeurs de marché (billetterie) et non pas la chiffre d'affaires des acteurs intermédiaires intervenant dans la production des spectacles.
- ▶ **Valeur ajoutée** : évaluation, pour chaque secteur, de la valeur ajoutée cumulée générée par l'ensemble des entreprises de la chaîne de valeur, à partir des bases

de données d'Eurostat et des rapports des organisations professionnelles.

- ▶ **Emplois** : mesure du nombre de personnes employées à temps partiel ou à temps plein dans les secteurs culturels, ou exerçant une activité culturelle en tant qu'indépendant. Valeur exprimée en unités et non en équivalent temps-plein, compte tenu des lacunes dans la statistique européenne sur le sujet et des difficultés à compiler les heures travaillées dans les différents secteurs. Les emplois publics et privés sont inclus dans cette définition.

A propos des partenaires et des soutiens de l'étude

Le Groupement européen des Sociétés d'Auteurs (GESAC) a mandaté EY Consulting pour évaluer la contribution économique et sociale des industries culturelles et créatives en Europe.

Quelles étaient les tendances économiques à l'œuvre avant la pandémie ? Quel impact a eu la crise de la COVID-19 sur l'activité et l'emploi ? Comment redémarrer les activités de création, production et distribution ? Comment relancer un moteur de croissance fondamental pour l'économie européenne ? Après une première édition en 2014, « Creating Growth », ce rapport « Rebuilding Europe » en version originale, a vocation à éclairer le débat sur la relance de l'économie culturelle.

Le GESAC a rassemblé autour de cette étude une communauté de partenaires et d'expertises pour nourrir les réflexions de ce rapport, valorisant l'extraordinaire diversité et la force collective de l'économie culturelle.

EY tient à remercier l'ensemble des équipes du GESAC, les partenaires du GESAC et l'ensemble des partenaires interviewés dans toute l'Europe. Le GESAC et EY tiennent à remercier en particulier l'ADAGP, la BUMA, la GEMA, la SACEM, la SCAM, la SIAE et la SOZA pour leurs riches contributions.

A propos du GESAC

Le GESAC rassemble 32 sociétés d'auteurs européennes, représentant plus d'un million d'auteurs et d'ayant-droits à travers l'Europe, des musiciens aux écrivains, en passant par les plasticiens et les réalisateurs de films, et bien d'autres professions artistiques encore, couvrant tous les champs de l'expression artistique : audiovisuel, musique, littérature, arts visuels et arts du spectacle.

web: www.authorsocieties.eu
email: secretariatgeneral@gesac.org
twitter: @authorsocieties

A propos des auteurs de l'étude

Cette étude a été réalisée par EY Consulting, sous la conduite de Marc Lhermitte, avec la participation de Hugo Alvarez, Clémence Marcout, Quentin Nam et Enzo Sauzé.

Les organisations partenaires de l'étude

AEPO-ARTIS
Association of European Performers Organisations

EUROCINEMA
Association of European Producers

EUROCOPYA
European Federation of Joint Management Societies of Producers for Private Audiovisual Copying

EVA
European Visual Artists

FIAPF
International Federation of Film Producers Associations

IMPALA
Independent Music Companies Association

IVF
International Video Federation

SAA
Society of Audiovisual Authors

SROC
Sports Rights Owners Coalition

Les organisations soutien de l'étude

AER
Association of European Radios

CEPIC
Coordination of European Picture Agencies Stock, Press and Heritage

EACA
European Association of Communications Agencies

ECISA
European Composer and Songwriter Alliance

EGDF
European Games Developer Federation

EPC
European Publishers Council

FEP
Federation of European Publishers

FERA
Federation of European Film Directors

FSE/SCRIPT
Federation of Screenwriters in Europe

IFRRO
International Federation of Reproduction Rights Organisations

IMPFI
Independent Music Publishers International Forum

EY | Building a better working world

La raison d'être d'EY est de participer à la construction d'un monde plus équilibré, en créant de la valeur sur le long terme pour nos clients, nos collaborateurs et pour la société, et en renforçant la confiance dans les marchés financiers.

Expertes dans le traitement des données et des nouvelles technologies, les équipes EY, présentes dans plus de 150 pays, contribuent à créer les conditions de la confiance dans l'économie et répondent aux enjeux de croissance, de transformation et de gestion des activités de nos clients.

Fortes de compétences en audit, consulting, droit, stratégie, fiscalité et transactions, les équipes EY sont en mesure de décrypter les complexités du monde d'aujourd'hui, de poser les bonnes questions et d'y apporter des réponses pertinentes.

EY désigne l'organisation mondiale et peut faire référence à l'un ou plusieurs des membres d'Ernst & Young Global Limited, dont chacun représente une entité juridique distincte. Ernst & Young Global Limited, société britannique à responsabilité limitée par garantie, ne fournit pas de prestations aux clients. Les informations sur la manière dont EY collecte et utilise les données personnelles, ainsi que sur les droits des personnes concernées au titre de la législation en matière de protection des données sont disponibles sur ey.com/privacy. Les cabinets membres d'EY ne pratiquent pas d'activité juridique lorsque les lois locales l'interdisent. Pour plus d'informations sur notre organisation, veuillez vous rendre sur notre site ey.com.

© 2021 Ernst & Young Advisory.
Tous droits réservés.

SCORE France N° 2021-029
Studio EY France - 2012SG133
ED None

Cette publication a valeur d'information générale et ne saurait se substituer à un conseil professionnel en matière comptable, fiscale, juridique ou autre. Pour toute question spécifique, veuillez vous adresser à vos conseillers.

ey.com

Contact

Marc Lhermitte

Partner

EY Consulting

marc.lhermitte@fr.ey.com

+33 1 46 93 72 76