

...le projet de loi de finances pour 2022

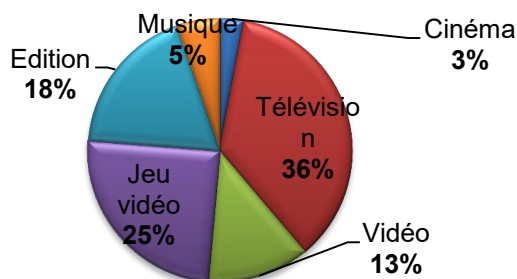
AVIS LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES

Les industries culturelles, hors cinéma et spectacle vivant, ont finalement plutôt bien résisté à la crise pandémique, voire en ont bénéficié comme le jeu vidéo. Elles constituent aujourd'hui un **domaine d'excellence** pour notre pays, et bénéficient d'un soutien budgétaire, mais également réglementaire et européen destiné à préserver notre diversité et souveraineté culturelle.

Le rapporteur note que ces politiques ont été poursuivies et amplifiées par le Gouvernement, et s'inscrivent dans un **large consensus national**. Si les défis sont nombreux, à commencer par les effets toujours très sensibles de la crise dans certains domaines, les structures mises en place sont en mesure de les identifier et, en lien avec les principaux concernés, d'y apporter des solutions.

Introduction

Les industries culturelles ont représenté en 2020 un chiffre d'affaires de **près de 14,8 milliards d'euros¹**, en baisse de près de 10 % par rapport à 2019. Le cinéma² a été particulièrement touché, avec un résultat divisé par trois, alors que le **jeu vidéo** et les **abonnements** à des services de diffusion non linéaire comme Netflix ont fortement progressé. Malgré des inquiétudes initiales fortes, l'édition est pour sa part restée stable.



Dans ce secteur, l'année 2022 doit permettre :

- aux acteurs les plus lourdement impactés, de **retrouver des marges de manœuvre financière** grâce à un retour progressif à la normale ;
- de préparer les conditions d'une **reprise accélérée de l'activité**, que l'attrait des productions nationales comme l'appétence des Français pour les industries culturelles laissent envisager. Le plan de relance prévoit ainsi **263 millions d'euros** destinés à la musique et au livre ;
- de mettre en place les évolutions législatives récentes en matière de régulation, d'investissements et de lutte contre le piratage.

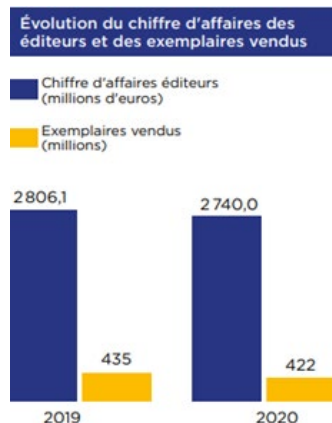
Le rapporteur souligne que, de l'avis général, les pouvoirs publics ont su accompagner de manière significative le secteur durant la crise dans des proportions très supérieures aux autres pays.

¹ Les achats de matériels dédiés (télévision, consoles, etc..) ne sont pas pris en compte.

² Le cinéma fait l'objet d'un rapport pour avis distinct de Jérémy Bacchi.

1. UN SECTEUR DU LIVRE SORTI RENFORCÉ DE LA CRISE

A. UNE SITUATION MEILLEURE QUE PRÉVUE EN 2020



Source : SNE

Alors que la commission se faisait l'écho l'année dernière d'une conjoncture sinistrée par la nouvelle fermeture des librairies, un fort rebond de l'activité a finalement permis dès la réouverture le 28 novembre de limiter la baisse du chiffre d'affaires de l'édition à **2,36 %**.

Cette diminution relativement modérée dissimule cependant une forte hétérogénéité :

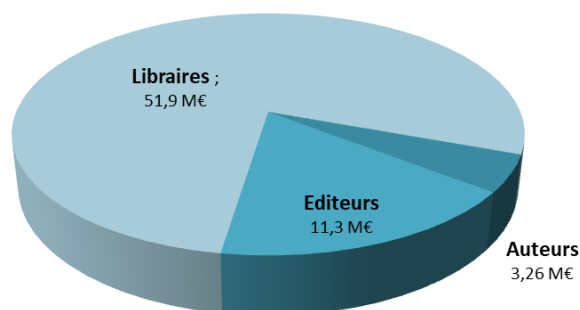
- entre **maisons d'édition**, d'une part, certaines petites et spécialisées, par exemple dans les guides de voyage et les ouvrages d'art, connaissant une contraction de 36 % de leur activité ;
- entre **librairies**, d'autre part, les établissements de centre-ville les plus importants ayant mieux résisté que les petites structures.

L'année a vu pour la première fois une baisse de **15 % des parutions**, qui avaient **plus que triplé depuis 1970**. Conséquence de cette surproduction, le tirage moyen est passé sur la période de 8 000 à 2 000 exemplaires. Le secteur de la littérature, qui représente plus de 20 % des ventes, a progressé de 2,4 % en 2020, porté par quelques « best sellers » au premier rang desquels **avec plus d'un million d'exemplaires** le prix Goncourt d'Hervé Le Tellier *L'anomalie* et un regain, peut-être lié au confinement, de la lecture des classiques (+ 5,9 %, avec notamment *La Peste* d'Albert Camus).

B. UN SOUTIEN PUBLIC IMPORTANT

En plus des mesures de droit commun, le secteur a bénéficié de mesures spécifiques de soutien et de relance, pour un montant de **66,5 millions d'euros**, essentiellement tournées vers les librairies.

La crise a été l'occasion pour les libraires d'améliorer l'attractivité de leurs magasins, de développer le « *click and collect* » et la vente en ligne, et surtout de mesurer le fort attachement des Français à leur activité, sensible dès la réouverture des commerces.



C. LA RÉVOLUTION DES FRAIS DE PORT

L'article 1^{er} de la proposition de loi¹ visant à *améliorer l'économie du livre et à renforcer l'équité entre ses acteurs*, déposée par Laure Darcos et dont Céline Boulay-Espéronnier était rapporteure, a été adopté avec le soutien du Gouvernement le 8 juin au Sénat et le 6 octobre à l'Assemblée nationale. Il constitue une véritable révolution dans le secteur du livre, en mettant un terme à l'avantage concurrentiel des plateformes de vente en ligne qui, à l'image d'Amazon, contournent la loi sur le prix unique en offrant la **livraison des livres**.

L'entrée en vigueur de la loi doit être l'occasion pour les libraires de faire valoir **leur apport essentiel aux lecteurs**, par opposition à un traitement algorithmique promu par les plateformes.

Le rapporteur se félicite de la résilience du secteur qui a souligné l'engagement des pouvoirs publics comme l'intérêt des Français pour le livre.

¹ Voir le rapport de Céline Boulay-Espéronnier : <http://www.senat.fr/rap/l20-662/l20-662.html>

2. LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE SUR LE FIL DU RASOIR BUDGÉTAIRE

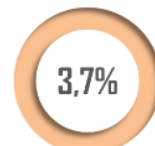
A. DES MOYENS QUI PROGRESSED, MAIS UNE ÉQUATION BUDGÉTAIRE COMPLEXE

a) Des dotations 2022 en ligne avec les besoins

Les moyens de la BnF connaissent une progression régulière ces dernières années, passant de 204,3 millions d'euros en 2018 à **224 millions d'euros** en 2022, en hausse de 3,7 % pour cette année.



... de dotations de la BnF en 2022



... de hausse

Dans le détail :

- la subvention pour charges de service public progresse de 3,16 millions d'euros, pour s'établir à **192,3 millions d'euros**. Elle est destinée à couvrir la hausse mécanique des dépenses de personnel, et à tenir compte des coûts supplémentaires induits par la réouverture du site Richelieu ;
- la dotation pour fonds propre s'établirait à **31,68 millions d'euros**. Le niveau de dotation de 2021 de 27,68 millions d'euros a été reconduit pour assurer la fin des travaux du centre Richelieu et **quatre millions d'euros** ont été ajoutés pour financer la première tranche du **futur centre de stockage**.

b) Une équation budgétaire complexe

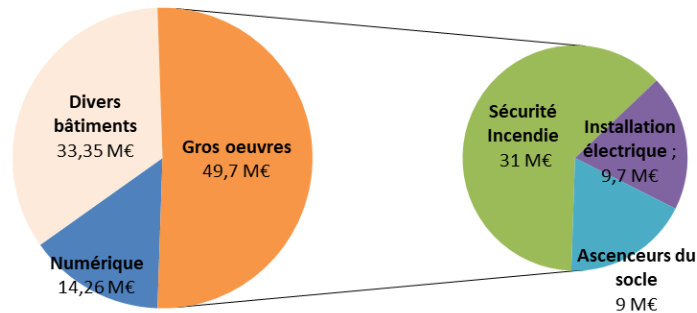
Les dépenses de la BnF progressent tendanciellement d'environ deux millions d'euros par an. Environ les deux-tiers des dépenses de fonctionnement sont contraintes, ce qui laisse peu de marges de manœuvres pour développer de nouveaux projets, voire assurer l'ouverture des infrastructures existantes. Si la BnF a été relativement épargnée par la crise pandémique, elle n'a pas non plus bénéficié de compensation, alors que ses ressources propres ont baissé de 2,6 millions d'euros en 2021. Lesdites ressources propres s'avèrent de surcroît particulièrement volatiles, avec une moyenne de 10 millions d'euros ces dernières années et de faibles possibilités de développement.

Par ailleurs, la BnF est engagée :

- **d'une part**, dans des projets ambitieux qui participent directement du rayonnement de l'institution comme de ses missions, à l'image du futur centre de stockage ou du développement du dépôt légal numérique ;
- **d'autre part**, un « mur » d'investissements lourds de près de **98 millions d'euros** d'ici 2027, dont 85 % sur le site François Mitterrand, avec des gros œuvres pour près de 50 millions d'euros.

Par ailleurs, à compter de 2023, le fonctionnement quotidien du centre Richelieu nécessitera une mobilisation à la fois en termes de ressources humaines, avec une soixantaine de personnels, mais également financière, soit un surcoût de **5,5 millions d'euros, montant par ailleurs inférieur à celui de sept millions estimé en 2021**. Selon les estimations de la BnF, il ne serait couvert qu'à hauteur de 2,5 millions d'euros par des recettes nouvelles, ce qui nécessite donc de redéployer **3 millions d'euros par an** ou bien d'obtenir des financements complémentaires.

Répartition des investissements à mener d'ici 2027



L'équation budgétaire de la BnF dans les prochaines années est donc particulièrement complexe. La conclusion du nouveau contrat d'objectif et de performance doit être l'occasion, avec la tutelle, d'élaborer un calibrage budgétaire précis, qui donnera de la visibilité à l'institution comme à sa tutelle.

B. DEUX PROJETS MOBILISATEURS

Si l'année 2022 est celle de l'achèvement des travaux du centre Richelieu, la BnF est d'ores et déjà engagée dans plusieurs projets d'envergure.

a) La réforme du dépôt légal numérique

L'article 5 de la proposition de loi précitée de Laure Darcos adapte enfin le dépôt légal au monde **numérique**, en confortant l'action de la BnF. Depuis longtemps, les responsables du dépôt, au premier rang desquels la BnF, sont confrontés à des difficultés d'accès sur les parties d'internet protégées par des mots de passe ou des protections spécifiques. Les nouvelles dispositions de la loi devraient permettre de faciliter cette mission historique de la Bibliothèque, et mobiliser une vingtaine de personnes supplémentaires.

b) Le nouveau centre de conservation

Depuis 2009, la BnF anticipe l'extension de ses capacités de stockage. La date de saturation des magasins de collections avait été initialement estimée à 2017, reportée à 2025. La BnF a donc décidé en 2018 de désaturer ses magasins en **construisant un nouveau centre de conservation**, qui doit être implanté sur le territoire d'une collectivité partenaire.

Un appel à manifestation d'intérêt a été publié le 25 juin 2020 et a trouvé un écho très favorable auprès des collectivités, qui ont proposé plus de **70 sites** pour répondre à la sollicitation de la BnF. Le choix devrait être rendu public dans les semaines à venir.

Le budget de l'opération relative au nouveau centre de conservation représente un coût d'environ **96 millions d'euros**. Le plan de financement du futur centre de conservation repose notamment sur une dotation exceptionnelle de **30 millions de l'État**, une enveloppe de la BnF qui doit vendre cinq sites et une participation des collectivités territoriales partenaires. **Par contre, le projet de numérisation des collections de presse de la III^e République, auquel le rapporteur est très attaché, est à ce jour au point mort, faute de financement dédié, ce qui est regrettable.**

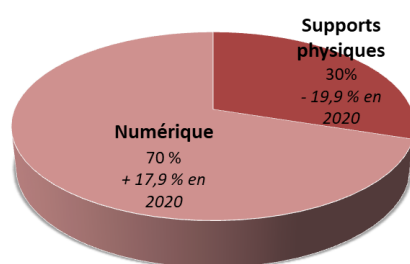
Les principaux défis de la BnF sur les prochaines années vont être pour le rapporteur d'intégrer ses ambitions de développement dans un cadre budgétaire qui ne devrait pas, selon le rapporteur, se limiter à préserver l'existant.

3. LA MUSIQUE : UN SECTEUR PLUS QUE JAMAIS DIVISÉ

A. UN MARCHÉ DE LA MUSIQUE ENREGISTRÉE QUI A RÉSISTÉ EN 2020 À DÉFAUT DE PROSPÉRER

Les deux grandes familles de la musique ont été frappées de manière très inégale par la crise pandémique. Alors que le **spectacle**¹ voyait son chiffre d'affaire s'effondrer de **80 %** en 2020, la **musique enregistrée** a connu une stabilisation à **781 millions d'euros**.

Frappé par une crise qui a mis en jeu son existence, avec une diminution de **60 %** de sa valeur ajoutée entre 2002 et 2015, le secteur de la musique enregistrée connaît depuis cette date une progression de près de **4 % par an**, loin cependant d'effacer les pertes du début du millénaire. Dans ce secteur, les grandes tendances observées ces dernières années ont été confirmées, avec une montée en puissance du numérique, en particulier du streaming, et la baisse accélérée des ventes physiques.



chiffre d'affaires en 2021

Les revenus tirés du streaming devraient progresser dans les années à venir par la combinaison de deux facteurs :

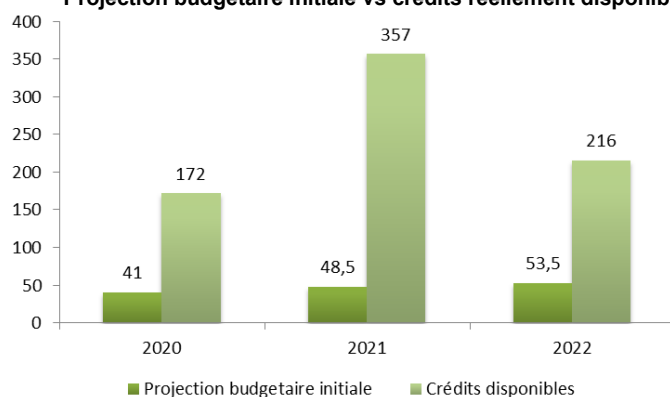
- d'une part, un développement du marché qui dispose encore de **marges de progression** : 12 % de la population française profite d'un abonnement, contre 20 % aux États-Unis ;
- d'autre part, la transposition en droit français de **la directive sur les droits d'auteur** devrait permettre de mieux associer aux revenus le streaming **vidéo**, en particulier YouTube. Cette plateforme totalise en effet **près de la moitié** des écoutes en streaming, mais contribue pour **10 % seulement** aux revenus.

B. QUEL FUTUR POUR LE CENTRE NATIONAL DE LA MUSIQUE ?

À la fin de l'année 2021, le Centre a prévu d'engager **195,5 millions d'euros**, répartis en plusieurs fonds à destination du monde du spectacle, dont :

- ✓ le fonds de sauvegarde du spectacle vivant (51 millions d'euros) ;
- ✓ le fonds la compensation des billetteries (30 millions d'euros) ;
- ✓ le fonds de soutien aux festivals (26 millions d'euros) ;
- ✓ le fonds de sécurisation des revenus des auteurs et compositeurs (20 millions d'euros).

Projection budgétaire initiale vs crédits réellement disponibles



Alors que sa montée en puissance devait être progressive sur plusieurs années, le Centre national de la musique (CNM), alors encore en cours de structuration, a été propulsé en 2020 comme le principal levier de l'État pour secourir un secteur de la musique sur scène à l'arrêt. En conséquence, le volume de crédits qu'il est appelé à gérer a dépassé très largement les prévisions budgétaires initiales.

¹ Ce sujet est traité dans le rapport de Sonia de La Provôté et Sylvie Robert rendu public le 3 novembre 2021 : <http://www.senat.fr/notice-rapport/2021/r21-126-notice.html>

Le rapport pour avis de l'année dernière avait décrit les différents dispositifs d'aide et leurs mécanismes de répartition. Il importe maintenant que les crédits promis au Centre lui soient réellement versés, **en particulier le solde du fonds de compensation des billetteries 2020 qui, faute d'ouverture, n'a été consommé que très partiellement mais qui pourrait s'avérer décisif tant le spectacle peine à s'extraire de la crise.**

L'action du Centre durant la période a été unanimement saluée par la profession. On ne peut que s'associer à ce *satisfecit* et relever que le CNM a su bâtir en deux ans une très forte légitimité qui ne sera plus remise en cause.

Cet accueil très positif repose cependant en partie sur une forme de **malentendu**. Initialement conçu comme un outil au service de la profession destiné à créer une « maison commune » des différentes expressions musicales, le Centre s'est transformé durant la crise en financeur. Or cette mission est appelée à terme à s'interrompre, même si l'année 2022 sera encore largement consacrée au soutien et à la relance d'un secteur du spectacle sinistré et qui mettra du temps à retrouver ses niveaux d'avant crise.

La question qui se pose d'ores et déjà est donc celle du **format** d'un Centre doté d'un budget ramené à l'horizon 2023 à une soixantaine de millions d'euros, si la taxe sur les spectacles retrouve un rendement « normal » et si une solution est trouvée aux conséquences de l'arrêt de la Cour de justice de l'Union européenne (CJUE) de septembre 2020 sur les « irrépartissables », qui a asséché les moyens des organismes de gestion collective (OGC).

L'idée d'une taxation dédiée mériterait d'être rapidement étudiée, avec à ce stade deux options possibles :

- comme le rapporteur pour avis l'avait proposé lors de l'examen du projet de loi de finances pour 2021, **une taxe sur le matériel audio** ;
- ou bien **une taxe sur le streaming**, solution qui aurait le mérite de faire contribuer au financement du Centre le secteur de la musique enregistrée, mais est combattue pour des raisons évidentes par les principaux intéressés.

Quelle que soit la solution finalement retenue, le rapporteur estime qu'elle doit être examinée rapidement, afin de donner au Centre des perspectives durables pour assurer ses missions telles que définies par la loi.

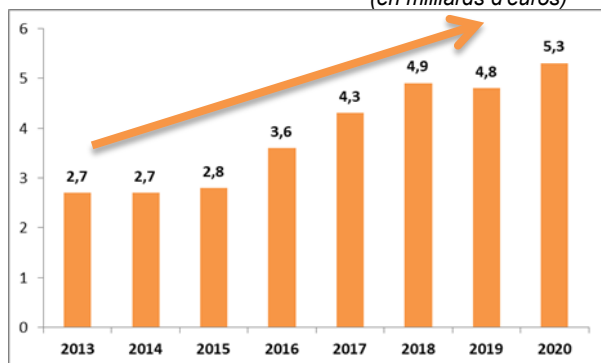
4. LE JEU VIDÉO

A. UN SECTEUR EN PLEINE EXPANSION

Le jeu vidéo est aujourd'hui le premier secteur des industries culturelles¹, avec un chiffre d'affaires en France de **5,3 milliards d'euros** en 2020, soit un **doublément** depuis 2013. Le jeu vidéo a connu une expansion de plus de **10 % en 2020**, année de la pandémie. Les joueurs ont souvent investi de nouveaux modes de jeu, passant plus facilement du jeu mobile au jeu sur console ou ordinateur. Les données pour 2021 ne sont pas encore connues, mais les premières tendances font état d'un léger tassement, la période ayant donc permis une progression nette du chiffre d'affaires du secteur et une fidélisation des joueurs. Les 35-45 ans en particulier se sont équipés de manière massive en 2020.

¹ En comptabilisant l'achat de matériels dédiés (consoles et accessoires).

Évolution du chiffre d'affaire du jeu vidéo en France (en milliards d'euros)



Source : données du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL)



Source : l'Essentiel du jeu vidéo, mars 2021

L'écosystème des consoles reste dominant, mais le secteur du jeu sur mobile progresse le plus vite ces dernières années, avec **16 %** de hausse en 2020.

B. LES TROIS ÉVOLUTIONS MAJEURES DU JEU VIDÉO CES DERNIÈRES ANNÉES

En plus de la croissance continue de son chiffre d'affaires, le jeu vidéo a connu ces dernières années **trois profondes mutations**.

a) La massification des joueurs



de joueurs **occasionnels**

Le nombre de joueurs en France s'établit à **36,5 millions en 2020**, soit huit millions de nouveaux usagers depuis 2013. Aujourd'hui, 71 % des Français jouent occasionnellement et 52 % régulièrement, en hausse de 3 points sur un an.



de joueurs **réguliers**

b) Le passage à une industrie pour adultes



moyenne d'âge des joueurs

L'âge moyen du joueur français est maintenant de **39 ans**, contre **21 ans en 1999**. Autrefois destiné à un public juvénile, l'industrie a progressivement glissé depuis les années 1990 et l'avènement des consoles de 5^e génération, avec en particulier la Playstation de Sony sortie en 1994, vers des productions plus ambitieuses et inspirées du cinéma. Les adultes représentent ainsi près de 90 % des joueurs.



de joueurs adultes

c) Vers une multiplicité des modèles économiques ?

Le modèle économique du jeu vidéo, traditionnellement fondé sur la vente à perte de consoles et de fortes marges sur les jeux, s'est diversifié ces dernières années. Les jeux sur mobile et en réseau, comme le très célèbre Fortnite, sont gratuits, mais peuvent souvent nécessiter des micro-transactions pour progresser (« free to play, pay to win »). Certaines très grosses productions mobilisent des sommes aussi, voire plus importantes qu'un film à grand spectacle, comme « *Cyberpunk 2077* » du studio polonais CD Projekt, pour lequel on estime les investissements à **330 millions de dollars**.

C. DES SOUTIENS PUBLICS À MIEUX ÉVALUER

Depuis l'origine, la France fait partie des leaders mondiaux dans le secteur. Cependant, rapporté à son chiffre d'affaires, le jeu vidéo bénéficie de soutiens publics d'un niveau très inférieur au cinéma ou à la musique sous toutes ses formes, et n'a pas eu besoin de dotations pendant une crise pandémique dont il a plutôt profité.

La principale aide au secteur est le **crédit d'impôt jeu vidéo** (CIJV), créée en 2007 et réformée pour la dernière fois en 2017. Il permet de défiscaliser 30 % des investissements pour les projets agréés par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), selon une grille qui permet notamment de s'assurer que le jeu n'est pas susceptible de *nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des utilisateurs*. Son montant ne cesse de croître, passant de 14 millions d'euros en 2016 à **63 millions en 2020**.

Un fonds d'aide dédié au jeu vidéo est également géré par le CNC, pour un montant de 3,16 millions d'euros en 2020. La plupart des pays ont mis en place des dispositifs de soutien à leur industrie vidéo ludique, par nature extrêmement mobile. Québec, par exemple, offre un crédit d'impôt pouvant aller jusqu'à 37,5 %. De ce point de vue, les conclusions du rapport de la commission de la culture de 2013 d'André Gattolin et Bruno Retailleau restent plus que jamais d'actualité.

Le rapporteur estime qu'il manque encore une évaluation précise et partagée de l'impact d'un dispositif de soutien, notamment fiscal, dont le coût s'avère exponentiel. Il semble urgent de mener ce travail, pour conforter le crédit d'impôt et apaiser sur plusieurs années l'horizon des investisseurs.

La commission de la culture, de l'éducation et de la communication a émis, lors de sa réunion plénière du 17 novembre 2021, un avis favorable à l'adoption des crédits du programme 334 « médias, livre et industries culturelles » du projet de loi de finances pour 2022.



Laurent Lafon

Président de la
commission,
Sénateur
du Val-de-Marne
(*Union Centriste*)



Julien Bargeton

Rapporteur pour avis
Sénateur de Paris
(*RDPI*)

Commission de la culture, de l'éducation
et de la communication

<http://www.senat.fr/commission/cult/index.html>

Téléphone : 01.42.34.23.23

Consulter le dossier législatif :

[http://www.senat.fr/dossier-legislatif/
\[http://www.senat.fr/dossier-legislatif/pjlf2022_com.html\]\(http://www.senat.fr/dossier-legislatif/pjlf2022_com.html\)](http://www.senat.fr/dossier-legislatif/http://www.senat.fr/dossier-legislatif/pjlf2022_com.html)