



COMMISSION DE LA CULTURE,  
DE L'ÉDUCATION ET DE LA COMMUNICATION

**PROJET DE LOI DE FINANCES POUR 2019**  
**MISSION « MÉDIAS, LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES »**  
**PROGRAMME 334 « LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES »**

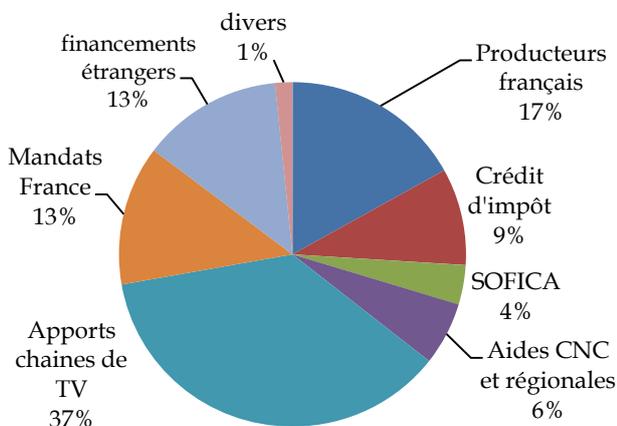
**Avis n° 151 (2018-2019) de Mme Françoise Laborde, rapporteure pour avis  
fait au nom de la commission de la culture**

Les industries culturelles au sens large regroupent le cinéma, la musique, le jeu vidéo, le soutien à la lecture et aux bibliothèques, soit **autant de secteurs qui participent au bien-être de nos concitoyens et au rayonnement mondial de la France**. Elles constituent également des activités économiques avec plus de 15 milliards d'euros de chiffre d'affaires annuel et emploient des dizaines de milliers de personnes. À périmètre constant, les crédits s'élèvent à 268,7 M€, soit une baisse de 0,7 %. Cependant, le soutien aux industries culturelles dépasse très largement ce montant, avec les taxes affectées au Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), pour près de 680 M€, et des dispositifs fiscaux d'un montant de 382 M€ en 2019, soit **1,3 milliard d'euros en 2019**.

**I Un financement du cinéma à conforter et stabiliser**

Trois grandes sources de financement, qui représentent 56 % du budget des films d'initiative française, sont actuellement soumises à **des trajectoires complexes** qui peuvent, à terme, fragiliser l'économie d'ensemble des œuvres.

Financement d'un film d'initiative française  
en 2017



**1. Des soutiens du CNC qui plafonnent**

Si le montant des taxes affectées au CNC devrait rester constant, à environ 680 M€ en 2019, l'épuisement des réserves devrait se traduire par une **baisse des soutiens de 30 M€ en 2019**, essentiellement portée par la production audiovisuelle.

**2. Des chaînes de télévision sous contrainte**

L'érosion des recettes publicitaires, la baisse des dotations pour les chaînes publiques et les difficultés de Canal + font craindre une baisse des engagements des chaînes de télévision. Cependant, **la signature le 6 novembre 2018 d'un accord entre Canal+ et les producteurs de cinéma, qui ouvre la voie à la nouvelle chronologie des médias attendue depuis 2012, constitue un signal très positif**.

Il restera à mener à bien les nouvelles obligations de financement pour les grandes plateformes en ligne dans le cadre de la directive « Service des médias audiovisuels » (SMA).

### 3. Des crédits d'impôt performants

Renforcés au 1<sup>er</sup> janvier 2016, les crédits d'impôt cinéma, audiovisuels, international, ainsi que le dispositif des Sociétés de financement de l'industrie

cinématographique et de l'audiovisuel (SOFICA), représentent en 2019 **327 M€**. Les évaluations soulignent toutes leur efficacité, pour la relocalisation des tournages ou pour la production française. Il est aujourd'hui primordial de prendre des engagements clairs sur leur **pérennisation**, dans un contexte mondial très concurrentiel.

## II La musique et le jeu vidéo : des industries culturelles d'excellence à préserver

Premières confrontées à l'irruption du numérique, qui a bouleversé leurs modèles économiques, la musique et le jeu vidéo constituent aujourd'hui des industries culturelles d'avenir, qui bénéficient principalement d'un soutien public sous forme de crédits d'impôt.

### 1. La musique en reconstruction

L'industrie musicale a été la première impactée par l'avènement de l'économie numérique. **De 2002 à 2015, le chiffre d'affaires de la musique enregistrée a été divisé par trois, passant de 1,3 milliard d'euros à 426,4 millions d'euros.** Cependant, le secteur a su trouver de nouveaux modes de croissance, notamment *via* le *streaming* payant et les concerts. En 2017, le chiffre d'affaires s'établit à 583 M€.

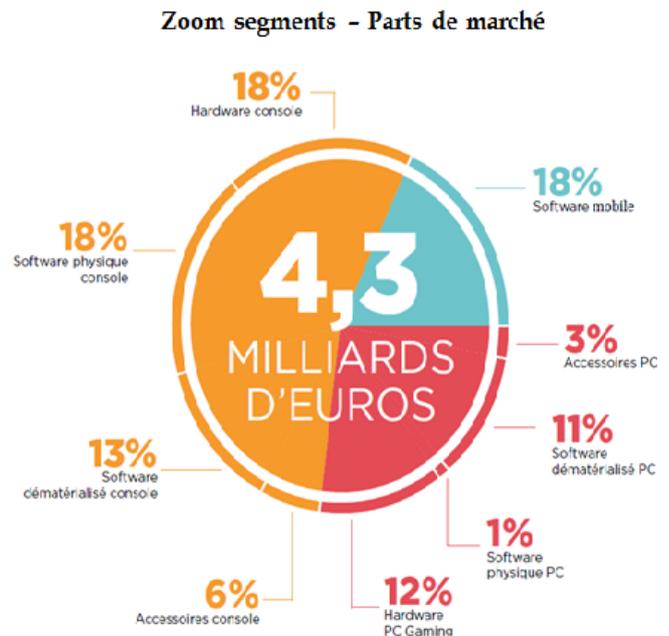
Marquée par la baisse irréversible des ventes physiques, la musique semble donc avoir **retrouvé le chemin de la croissance**, même s'il faudra du temps avant de retrouver les niveaux d'avant 2002.

Le secteur bénéficie en particulier d'un crédit d'impôt, seulement reconduit jusqu'à fin 2019, pour un montant de **10 M€ par an**. Compte tenu de la fragilité, mais également de l'importance de la production musicale française, il est indispensable qu'il ne se trouve pas remis en cause périodiquement.

### 2. Le jeu vidéo vers les sommets

Au niveau mondial, le jeu vidéo représente aujourd'hui **la seconde industrie culturelle**, avec un chiffre d'affaires estimé selon les sources entre 86 milliards de dollars et 120 milliards de dollars, seulement dépassé par l'édition.

En France, le jeu vidéo a réalisé en 2017 un chiffre d'affaires global de 4,3 milliards d'euros.



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

Sur la base des données collectées par le Syndicat national des jeux vidéo (SNJV), le secteur regrouperait environ **1 000 entreprises, dont le géant mondial UBISOFT et plusieurs « pépites » et 23 000 emplois**. La France se situe parmi les tout premiers

acteurs mondiaux, Paris étant la 6<sup>e</sup> ville en nombre de studios.

Le jeu vidéo bénéficie lui aussi d'un crédit d'impôt, en progression ces dernières années, et qui s'élève en 2019 à **45 M€**.

### III Des auteurs aux livres : un secteur fragile à préserver

#### 1. Des librairies soutenues

Il existe en France plus de **20 000 lieux où l'on peut acheter des livres**, dont 15 000 ont une activité véritablement régulière de vente de livres et près de 5 000 exercent cette activité à titre principal.

Le réseau des librairies fait l'objet de toutes les attentions, tant il participe de la vie culturelle des Français. Secteur fragile, il bénéficie de plusieurs dispositifs d'aide de l'État et des collectivités, par le biais du label LIR, pour **un montant annuel inchangé de 7,6 M€**.

Le **Centre national du livre** joue un grand rôle dans le soutien au secteur. En 2019, les taxes qui lui étaient affectés sont supprimées et transformées en dotation, pour un montant de 23,7 M€ qui **devrait lui permettre de poursuivre ses missions**.

#### 2. Une production pléthorique, des auteurs paupérisés

Évolution du chiffre d'affaires des éditeurs (millions d'euros)			
	2016	2017	Évolution
Chiffre d'affaires éditeurs	2 837,9	2 792,3	- 1,61 %
Dont ventes de livres	2 705,7	2 654,3	- 1,90 %
Dont cessions de droits	132,2	137,9	+ 4,37 %
Chiffre d'affaires éditeurs (ventes de livres) hors scolaire	2 302,0	2 276,3	- 1,12 %

Source : Syndicat national de l'édition (SNE)

Près de **200 titres sont publiés chaque jour en France**. Cette situation de surproduction contribue à fragiliser la situation matérielle des auteurs.

Leur statut, **qui n'a jamais été considéré dans sa globalité**, n'est aujourd'hui plus adapté sur de nombreux points : protection sociale, hausse de la TVA, prélèvement à la source. Plus inquiétant, la compensation de la hausse de la CSG promise par le gouvernement pour 2018 et au-delà n'a pas encore été versée.

#### 3. Les bibliothèques dans l'attente des suites du rapport « Orsenna »

Erik Orsenna et Noël Corbin ont remis à la ministre de la culture le 21 mars 2018 un rapport « *Voyage au pays des bibliothèques, lire aujourd'hui, lire demain* ». Il comporte des propositions ambitieuses qui ont déjà trouvé un début de concrétisation **avec un hausse de 8 M€ des crédits**. Certaines des suggestions, dont l'ouverture de bibliothèques le dimanche, déjà envisagée par notre collègue Sylvie Robert, dans son rapport<sup>1</sup>, doivent faire l'objet d'études plus poussées.

<sup>1</sup> <http://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Rapports/Extension-des-horaires-d-ouverture-des-bibliotheques>

#### 4. La Bibliothèque nationale de France : assurer le fonctionnement du quadrilatère Richelieu

Sur 255,4 millions d'euros destinés à l'action 1 « livre et lecture », près des deux-tiers, soit 204,3 M€, sont destinés à la BnF. Son rôle ne se limite pas à l'accueil du public, mais également au dépôt légal et à la numérisation des œuvres.

Les travaux du quadrilatère Richelieu devraient prochainement s'achever, mais la question du **fonctionnement** de

ce nouvel ensemble de 30 000 m<sup>2</sup> n'est pas résolue, les crédits actuellement prévus n'étant pas suffisants.

#### IV Une lutte contre le piratage plus nécessaire que jamais

##### 1. Un combat au cœur de toutes les préoccupations

Rendue publique le 28 juin 2018, l'étude du cabinet EY sur « *le Piratage en France* » indique que le manque à gagner pour la filière cinématographique et audiovisuelle française s'élève à **1,18 milliard d'euros** en 2017.

Ces montants représentent **le double des aides du CNC, plus de trois fois les crédits d'impôt et plus de cinq ans d'investissements de Canal +**. Résoudre même partiellement le problème du piratage, **c'est assurer à la création un financement pérenne et en forte croissance**.

Le piratage emprunte différentes formes : téléchargement direct, « pair à pair », *streaming*. L'audience se concentre sur un **petit nombre de sites illicites, les vingt premiers drainant 80 % de l'audience et les cinq premiers 50 %**.

##### 2. Des initiatives pour lutter contre le piratage

Plusieurs initiatives ont été prises pour renforcer les moyens des ayants droit et des pouvoirs publics dans la lutte contre le piratage.

L'efficacité de la réponse graduée est largement perfectible. En neuf ans, 2 900 dossiers ont été transmis à la justice par la commission de protection des droits, pour 900 suites et 180 condamnations, soit un taux de 6,2 %. **Son caractère dissuasif n'est pas avéré**.

La Hadopi, dont les crédits ont été stabilisés à 9 M€, travaille à **de nouvelles procédures**, en particulier un mécanisme de **transaction pénale pour la réponse graduée** ou l'établissement **d'une liste noire des sites pirates**. Ces évolutions nécessitent cependant des modifications de nature législative, qui pourraient trouver leur place dans **la future loi audiovisuelle**.

##### 3. Les promesses européennes de la directive « droit d'auteur »

Dans sa version actuelle, adoptée par le Parlement européen le 12 septembre dernier, **et en cours de discussion, l'article 13** de la directive européenne « droit d'auteur », constitue une **avancée indéniable**. Il vise à contraindre les plateformes à mieux assumer leurs responsabilités, en passant des accords de licence avec les ayants droit et en filtrant mieux les contenus illégaux.

	<p>Commission de la culture, de l'éducation et de la communication</p>	<p><b>Présidente :</b> Catherine Morin-Desailly Sénatrice de la Seine-Maritime (UC)</p>	
	<p><a href="http://www.senat.fr/commission/cult/index.html">http://www.senat.fr/commission/cult/index.html</a> Téléphone : 01.42.34.23.23 - secretariat-afcult@senat.fr</p>	<p><b>Rapporteuse :</b> Françoise Laborde Sénatrice de la Haute-Garonne (RDSE)</p>	