

Industrie culturelle : une dématérialisation très inégale selon les marchés


Après plusieurs années de recul marquées par l'explosion d'internet et avec elle du piratage, les marchés culturels, dans leur ensemble, ont renoué avec la croissance en 2015. Une embellie confirmée en 2016 avec une deuxième année de hausse consécutive (7,755 Mds € ; +1%). Cette performance, l'industrie culturelle la doit essentiellement au boom de la consommation dématérialisée (2,015 Mds € ; +17% en 2016) qui s'impose progressivement sur les marchés du jeu vidéo, de la musique et de la vidéo, et permet enfin de compenser le recul des ventes de supports physiques (5,740 Mds € ; -4% en 2016).

Entertainment : 10 ans de dématérialisation !

Fin 2016, le numérique représente plus d'un quart du chiffre d'affaires de l'industrie

 *Source : NPA Conseil sur données GfK*

Jeu Vidéo et Musique sont les deux marchés les plus engagés dans la transformation digitale de leurs ventes. Marché atypique, le Livre conserve quant à lui une structure de chiffre d'affaires solidement axée autour de la vente de biens physiques

 *Source : NPA Conseil sur données GfK*