

La vente de Biens culturels dématérialisés sauve le marché de l'effet de la pandémie en 2020

L'institut d'études GfK présentait le 5 février son bilan annuel des tendances de consommation de l'industrie culturelle. Pour la sixième année consécutive, le marché des biens culturels, qui regroupe le Jeu Vidéo, le Livre, la Musique et la Vidéo, affiche un chiffre d'affaires en croissance. Avec une hausse de +4 % par rapport à 2019, les ventes atteignent 9,6 milliards d'euros sur l'ensemble de l'année écoulée, soit 1 Md€ d'euros de plus qu'en 2018. Cette performance vient du boom de la consommation de biens dématérialisés, notamment des abonnements à la vidéo à la demande et au streaming musical. Elle représente près de la moitié de la valeur du marché des biens culturels.

Veillez utiliser le formulaire pour vous connecter

Vous souhaitez être abonné ? envoyez nous un email

Vous avez oublié votre mot de passe ?

Se connecter