

## La communication économique et financière

De l'association Éthique et Investissement

### Comité Ethique du fonds Nouvelles Stratégies 50 du 21 Avril 2022 Secteur : Media et divertissements

Les membres d'Éthique et Investissement ont participé, le 21/04/2022, au comité Meeschaert destiné à l'analyse du secteur Media et divertissements. Estimé à 2.000 milliards de dollars au niveau mondial, il comprend trois sous-secteurs : l'audiovisuel et divertissements, les agences de media et l'édition.

En France le chiffre d'affaires le plus important est réalisé par la publicité digitale (44%) suivi par les jeux vidéo et le e-sport (31%). L'impact sociétal est considérable : liberté d'expression, contrôle du contenu, vie privée, diversité.

Les ressources humaines sont décisives dans le secteur : profil jeune, sensibilisation aux enjeux E et S, turnover élevé, rétention et gestion des talents.

La rupture numérique avec l'émergence des plateformes a bouleversé la chaîne de valeur traditionnelle « création, édition, distribution ». On est passé d'un public passif à un public actif : vidéo à la demande, musique en streaming.

Parallèlement la publicité sur les réseaux sociaux s'est considérablement développée avec les risques déontologiques correspondants. En même temps le rôle d'information des médias est entravé dans de nombreux pays et la mondialisation de la culture a des avantages (rassemblement autour d'idées communes) et des inconvénients (effritement des cultures locales). Néanmoins les indicateurs de l'ODD 4 (accès de tous à une éducation de qualité) sont en amélioration de 2010 à 2019.

Signalons enfin les initiatives concernant l'impact environnemental de la profession audiovisuelle : certification « Albert » et « Ecoprod ».

Nous avons étudié : Pearson, ITV, WPP, Publicis, Ubisoft, Universal, Vivendi et Scout24.

Sociétés	Décisions	Sociétés	Décisions
Pearson	Exclure	Ubisoft	Ne pas intégrer
ITV	Ne pas intégrer	Universal	Ne pas intégrer
WPP	Intégrer	Vivendi	Ne pas intégrer
Publicis	Conserver	Scout24	Intégrer

#### **Edition**

Ce sous-secteur regroupe entre 50.000 et 100.000 auteurs dans 8.000 structures (dont 1.000 significatives). Le livre emploie directement 80.000 personnes. Plus de la moitié des ouvrages sont des ouvrages de documentation

Nous avons exclu :

**Pearson** Bonne intégration des enjeux environnementaux et sociétaux par les organes de gouvernance, mais grave controverse concernant le « golden hello » attribué au nouveau PDG et contesté par une partie importante des actionnaires.

#### **Production audiovisuelle**

230.000 salariés sont employés dans 11.000 entreprises à 95 % des TPE.

Nous n'avons pas intégré :

**ITV** Publication d'un rapport d'impact social et bonne identification des risques ESG, mais valeur entrepreneuriale discutable. Attention cependant à ne pas tomber dans la censure.

## ***La communication économique et financière***

De l'association Éthique et Investissement

---

### **Publicité**

Acteur très important de l'économie, ce sous-secteur emploie 270.000 personnes directes pour un chiffre d'affaires de 35 milliards d'euros en 2019. Par son action sur la croissance, il a un impact environnemental fort. Des initiatives émergent pour une communication responsable (programme FAIRe ), ainsi que des réglementations et la mise en avant par la publicité de « bonnes pratiques ». Mondialement c'est la publicité Internet qui réalise plus de la moitié du chiffre d'affaires et qui assure la croissance.

Nous avons intégré :

**WPP** Marketing responsable. Données clients bien gérés. Bonne gestion des enjeux, mais attention nombreuses controverses (limitées au niveau 2).

Nous avons conservé :

**Publicis** RSE bien intégrée au niveau du Directoire. Plan de vigilance très complet depuis 2017. Attention cependant à deux controverses sensibles (Arabie saoudite et opioïdes US).

### **Jeux Vidéo**

Les enjeux de ce sous-secteur font débat : éducation de qualité, sociabilité, mixité, diversité, santé mentale. 73 % des français jouent aux jeux vidéo au moins occasionnellement.

Nous avons intégré :

**Scout24** Pas encore de comité RSE. Bonne identification des enjeux. Impact faible comparé aux entreprises manufacturières et donc risques limités. Pas de controverses.

Nous n'avons pas intégré :

**Ubisoft** Comité RSE intégré au CA, mais pas de contribution significative aux enjeux sociétaux (jeux violents). Une controverse de niveau 3 (harcèlement sexuel). Attendre de voir son évolution.

**Vivendi** Controverses de corruption en Afrique. A revoir ultérieurement.

**Universal** RSE en cours d'organisation. Manque d'informations. A revoir ultérieurement.