



**LE RENDEZ-VOUS**  
CÔTE D'IVOIRE 2030  
GROUPE CONSULTATIF  
POUR LE FINANCEMENT DU PND 2026-2030



**MINISTÈRE DU PLAN  
ET DU DÉVELOPPEMENT**

**GROUPE CONSULTATIF POUR  
LE FINANCEMENT DU  
PND 2026-2030**

**08 - 09 JUILLET 2026**

**FICHE D'OPPORTUNITÉ D'INVESTISSEMENT**

**CULTURE**

Industries culturelles et créatives (cinéma, édition, jeux vidéo)

 <p><b>DESCRIPTION DU SECTEUR</b></p>	<p><b>AMBITION DE LA CÔTE D'IVOIRE DANS LE SECTEUR/DOMAINES</b></p> <p>Faire de la Côte d'Ivoire le grand carrefour ouest-africain de la création de contenus numériques, de la production cinématographique et de l'édition, en industrialisant le potentiel créatif ivoirien pour l'exporter à l'international.</p> <p><b>IMPORTANCE DU SECTEUR/DOMAINES DANS L'ÉCONOMIE IVOIRIENNE</b></p> <p>Vecteur essentiel de diversification économique et d'influence ("soft power"), la contribution du secteur de l'audiovisuel est estimée à 4,3% du PIB en 2024 (PND 2026-2030). Il a enregistré une croissance de plus de 10% sur la période (2021-2023). Créant plus de 600 000 emplois directs et indirects, soit 7% des emplois totaux (ENE, 2019), le secteur exerce un effet d'entraînement sur les TIC et les services avec une nouvelle génération d'artistes du numérique.</p> <p><b>PERFORMANCES / PALMARÈS DE LA CÔTE D'IVOIRE DANS LE SECTEUR/DOMAINES AU NIVEAU ÉCONOMIQUE ET SOCIAL</b></p> <p><b>ÉCONOMIQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Contribution du secteur est passée de 2,43% du PIB en 2012 à 4% en 2024 ;</li> <li>• Hausse de 50% des recettes dans le secteur du cinéma, passant de 1 milliard de FCFA à 1,5 milliards, en dépit du recul du nombre d'entrées dans les salles qui est passé de 395 955 en 2023 à 390 239 en 2024 (MCF : statistiques culturelles, 2025)</li> <li>• Le marché ivoirien des médias et du divertissement a généré à fin 2023, des revenus de l'ordre de 200 M EUR environ (Business France) avec une Croissance audiovisuelle estimée à plus de 10 % entre 2021 et 2023).</li> </ul> <p><b>SOCIAL</b></p> <p>Les Industries Culturelles et Créatives sont un levier d'inclusion sociale et de cohésion à travers la valorisation du patrimoine identitaire ivoirien. Elles offrent des métiers passion et emploient une population très jeune.</p> <p><b>RAPPEL DE DOCUMENTS STRATÉGIQUES SECTORIELS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan National de Développement (PND 2026-2030) ;</li> <li>• Politique Culturelle Nationale.</li> </ul> <p><b>COMPARAISON DES STATISTIQUES AU NIVEAU MONDIAL, AFRICAIN OU RÉGIONAL</b></p> <p><b>MONDIAL</b></p> <p>Les ICC représentent 3% du PIB mondial soit environ 2 800 milliards de dollars de PIB annuel (estimation CNUCED, 2024) et 50 millions d'emplois dans le monde (UNESCO, 2022) avec une projection de 10 % du PIB mondial en 2030, (IFC).</p> <p><b>AFRICAIN</b></p> <p>La part de l'Afrique reste encore marginale dans l'économie créative mondiale, avec 1,5% du PIB et 2,9% des exportations en 2023 (PNUD, 2023). Mais le dynamisme des pays comme le Nigéria (Nollywood) et l'Afrique du Sud est très encourageant dans le domaine.</p> <p><b>RÉGIONAL</b></p> <p>Première économie de l'UEMOA avec 40% de son PIB et un marché intérieur de plus de 30 millions d'habitants, la Côte d'Ivoire s'impose aussi comme le leader francophone ouest-africain des industries culturelles et créatives en matière de création de séries TV, de croissance du secteur des jeux vidéo et de dynamisme éditorial. Le chiffre d'affaires est passé de 153,45 milliards de FCFA en 2023 à 171,18 milliards de FCFA en 2024 soit 12% de croissance. Le nombre d'entreprises culturelles s'est accru de 6 016 à 6 070 entre 2023 et 2024 (Statistiques MCF).</p>
 <p><b>LE POTENTIEL DU SECTEUR</b></p>	<p><b>DEMANDE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marché local de plus de 30 millions d'habitants ;</li> <li>• Explosion de la consommation locale et de la diaspora pour des récits africains (VOD, e-books) ;</li> <li>• Très forte demande de manuels et littérature de jeunesse ;</li> </ul>

- Public de "gamers" en croissance exponentielle via les smartphones,
- Importation de produits et services culturels en hausse passant de 17,98 milliards de FCFA en 2023 à 21,23 milliards de FCFA en 2024.

#### AVANTAGES COMPARATIFS

- Population jeune et hyperconnectée avec un taux de pénétration mobile d'environ 181,1 % (ARTCI, 2024) ;
- Internet : 52 % population connectée (Banque mondiale, 2023) ;
- Carrefour culturel cosmopolite Créativité audiovisuelle reconnue ;
- liberté de ton et ;
- Créativité scénaristique reconnue (humour ivoirien).

#### CAPITAL HUMAIN

- Plus de 60 % de la population a moins de 25 ans ;
- Vivier important de talents artistiques (scénaristes, développeurs, infographistes, designers 3D) issus de l'INSAAC, de l'ISTC-Polytechnique et d'initiatives privées de formation au code.

#### DISPONIBILITÉ / ACCÈS AUX MATIÈRES PREMIÈRES

- La principale ressource est la propriété intellectuelle : l'immense réservoir inexploité de contes, d'histoires contemporaines, de mythes et de la diversité linguistique ivoirienne. Existence de nouvelles chaînes de Radiotélévision ;
- Accès Internet accru des ménages en 2023, plus de 30 000 km de fibre optique en 2024.

#### NOMBRE D'EMPLOIS ATTENDUS

La projection 2030 est estimée à **150 mille emplois** pour le secteur.

#### CADRE RÉGLEMENTAIRE / INSTITUTIONS PUBLIQUES

- PND 2026-2030 ;
- Loi n°2017-868 du 27 déc. 2017 portant régime juridique de la communication audiovisuelle
- Loi n°2022-97 du 20 déc. 2022 : mise à jour du cadre réglementaire audiovisuel ;
- Haute Autorité de la Communication Audiovisuelle (HACA) : autorité de régulation indépendante ;
- BURIDA et ;
- Fonds de Soutien à l'Industrie Cinématographique.

#### ÉLIGIBILITÉ AU CODE DES INVESTISSEMENTS

Avec la structuration du secteur par la formalisation des entreprises culturelles, le secteur est éligible au code des investissements. Ainsi, les entreprises formellement constituées bénéficient des avantages tout en respectant les seuils d'investissement.

#### INCITATIONS FISCALES À L'INVESTISSEMENT




- Les infrastructures technologiques (studios 3D, plateformes numériques, imprimeries modernes) et les startups TIC bénéficient des régimes de déclaration ou d'agrément du Code des Investissements.
- Exonération douanière avec réduction ou suspension des droits de douanes sur le matériel non disponible localement.

#### DISPONIBILITÉ DE LA QUALITÉ DE MAIN D'ŒUVRE ET D'INFRASTRUCTURES DE SOUTIEN AU SECTEUR

- Disponibilité des salles de cinéma modernes ;
- Espace audiovisuel diversifié ;
- Centres de formation aux métiers du cinéma (INSAAC, instituts privés) ;
- Déploiement intensif de la fibre optique à l'échelle nationale, centres d'incubation tech (VITIB à Grand-Bassam) ;



LES ATOUTS

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connexion rapide aux câbles sous-marins internationaux essentiels pour l'export digital.</li> </ul> <p><b>LIEN AVEC LA PRÉSERVATION DE L'ENVIRONNEMENT (INVESTISSEMENT VERT)</b></p> <p>Le secteur des ICC permet une transition "zéro papier" avec les e-books et la VOD. De plus, les jeux vidéo et le cinéma sont de puissants canaux de sensibilisation (Serious Games) sur le changement climatique.</p> <p><b>INFORMATIONS GÉNÉRALES RELATIVES À L'ENVIRONNEMENT DES AFFAIRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Croissance économique nationale : 6,5% sur la période 2021-2025 ;</li> <li>• Pays à risque faible avec une note de 6,5/10 (Bloomfield 2025) Sécurisation progressive du droit d'auteur, écosystème start-up en structuration, guichet unique du CEPICI pour les créations de sociétés facilitées.</li> </ul>
 <p><b>LES OPPORTUNITÉS D'INVESTISSEMENTS</b></p>	<p><b>Production</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création de nouvelles salles multifonctionnelles (cinéma, spectacle vivant, conférence) ;</li> <li>• Construction de studios de tournage et de post-production (VFX, étalonnage) aux standards internationaux ;</li> <li>• Création de maisons d'édition et d'imprimeries modernes ;</li> <li>• Investissement dans la formation (spécialiste de l'audiovisuel, journaliste, techniciens...) ;</li> <li>• Investissement dans les équipements et matériels de production (logiciels, régies virtuelles, cars régies...).</li> </ul> <p><b>Consommation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement des plateformes de diffusion des contenus vidéo et d'e-book (Netflix, YouTube, les plateformes de replay et vidéos à la demande, etc.) bibliothèques numériques interactives pour l'éducation, jeux vidéo transmédiés exploitant des personnages locaux ;</li> </ul> <p><b>Divers services connexes liés au secteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agences de doublage, sous-titrage et traduction, distribution de contenus digitaux, agences de relations publiques spécialisées en Entertainment.</li> <li>• Création d'académies privées des métiers de l'image, de l'animation 3D et du game design.</li> <li>• Mise en place de fonds de coproduction dédié au cinéma</li> </ul>
 <p><b>LES ACTEURS CLÉS DU SECTEUR</b></p>	<p><b>SECTEUR PUBLIC</b></p> <p>Ministère de la Culture et de la Francophonie, FONSIC, ONAC-CI (Office National du Cinéma), BURIDA, HACA, CEPICI.</p> <p><b>SECTEUR PRIVÉ</b></p> <p>Télévisions locales et panafricaines, studios d'animation et de jeux vidéo (Paradise Game, Afrikatoon), maisons d'édition (NEI-CEDA, Frat Mat), distributeurs (Majestic Cinéma).</p> <p><b>COMMUNAUTÉ</b></p> <p>Associations de cinéastes, collectifs d'auteurs, communautés de Gamers et e-sportifs ivoiriens, influenceurs web.</p>
 <p><b>LES RÉGIONS CONCERNÉES</b></p>	<p>Le <b>District Autonome d'Abidjan</b> est l'épicentre névralgique de cette industrie (tournages, édition, studios tech).</p> <p>Cependant, <b>Grand-Bassam</b> (zone franche du VITIB) se positionne comme un hub technologique majeur, et les régions, balnéaires (<b>Jacqueville, San-Pedro</b>) du centre (<b>Yamoussoukro</b>) ou de l'Ouest montagneux (<b>Man</b>) offrent de formidables décors naturels pour l'industrie cinématographique.</p>



**QUELQUES LIENS  
UTILES**

- **CEPICI** : [www.cepici.gouv.ci](http://www.cepici.gouv.ci)
- **Ministère de la Culture et de la Francophonie** : [www.culture.gouv.ci](http://www.culture.gouv.ci)
- **FONSIC (Fonds de Soutien à l'Industrie Cinématographique)** : [www.fonsic.ci](http://www.fonsic.ci)
- **BURIDA** : [www.burida.ci](http://www.burida.ci)
- **UNESCO** : [www.unesco.org](http://www.unesco.org)
- [www.afd.fr](http://www.afd.fr)