

L'emploi dans les effets visuels numériques

Janvier 2022



➤ Sources :

- Données issues du groupe de protection sociale Audiens, sauf mention contraire.
- Données basées sur les déclarations sociales nominatives (DSN) des salariés, transmises mensuellement par les entreprises affiliées à Audiens.
- Contenu des DSN, pour chaque période d'activité déclarée : les dates de début et de fin d'activité, la catégorie professionnelle du salarié, le salaire brut après abattement pour frais professionnels pour les professions qui peuvent bénéficier de cette déduction.
- Les verbatims qui illustrent ponctuellement les données chiffrées sont issues des champs d'expression libres d'une enquête administrée par le CNC aux professionnels du secteur entre septembre et novembre 2021.

➤ A savoir :

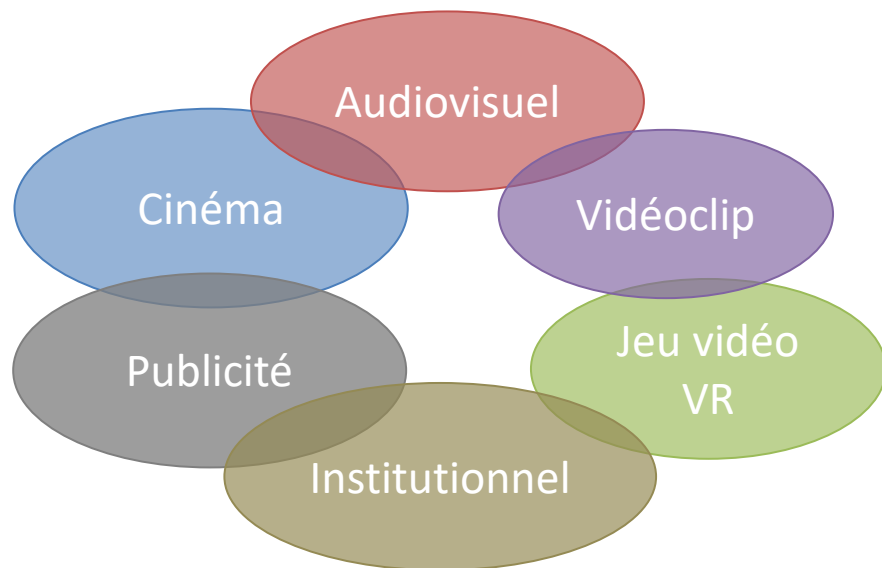
- Périmètre de sociétés exerçant une activité VFX, enrichi annuellement.
- Revenus non pris en compte : allocations chômage, congés payés.
- Activités de production de films d'animation exclues.
- En 2020, les salariés relevant du dispositif exceptionnel de chômage partiel mis en place en réponse à la pandémie de Covid-19 sont intégrés dans les chiffres présentés par Audiens.



Les entreprises

Un secteur en structuration

- Une présence des entreprises de VFX dans différents secteurs...

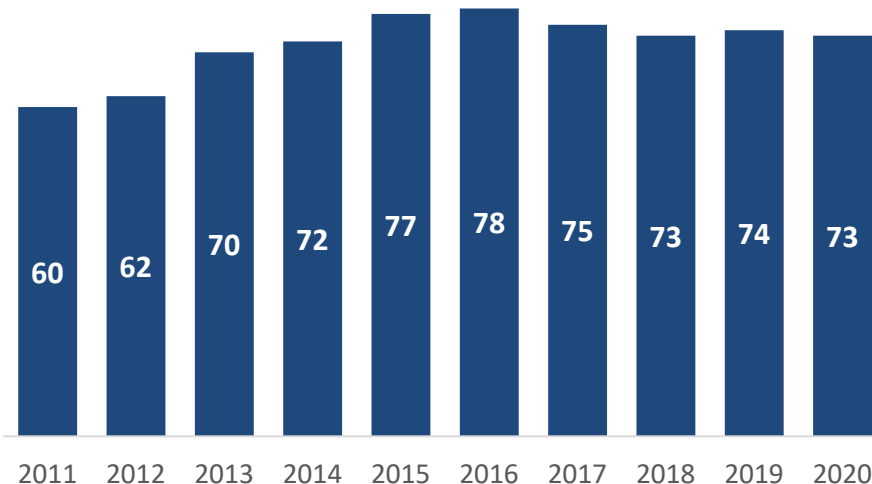


... ainsi que sur des activités diverses

- habillage 3D
- réalité augmentée
- animation 3D
- production déléguée
- curation scientifique / muséographie
- ...

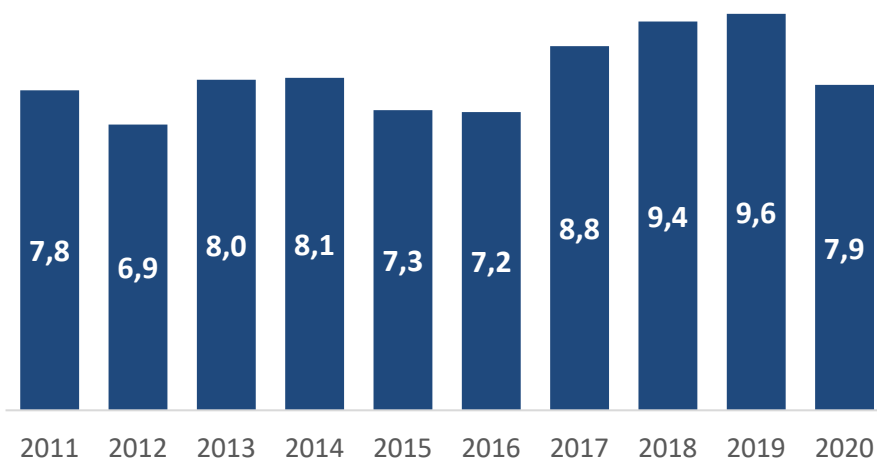
- En 10 ans, **13** entreprises supplémentaires.
- Après une hausse continue entre 2011 et 2015, tassement puis stabilisation du nombre d'entreprises en activité sur la deuxième partie de la décennie.
- Pas d'effet notable de la pandémie de Covid-19 en 2020.

Nombre d'entreprises en activité

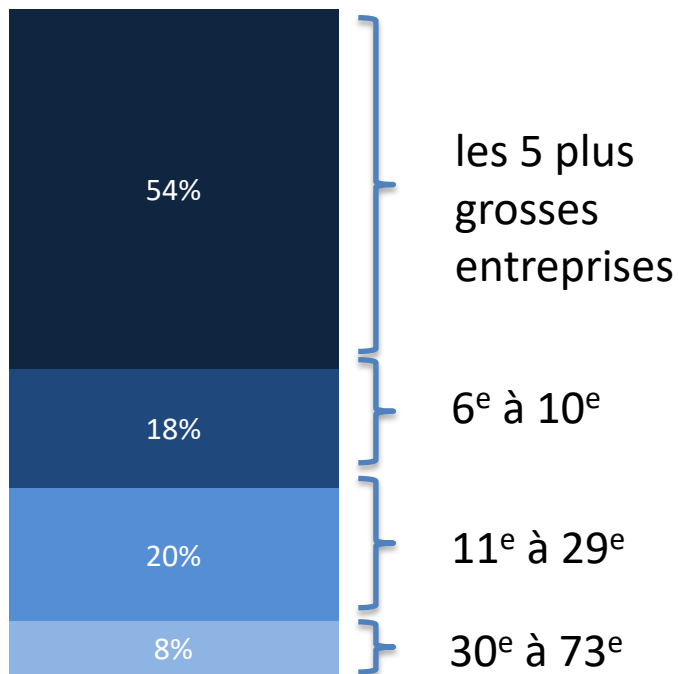


- En parallèle de l'augmentation du nombre d'entreprises, l'effectif moyen en équivalent temps plein (salariés permanents) par entreprise augmente de près d'un quart entre 2011 et 2019 (+24 %).
- Effet d'une activité perturbée par la pandémie de Covid-19, le nombre moyen d'ETP permanents par entreprise baisse en 2020 pour retrouver son niveau de début de décennie.

Nombre moyen d'équivalents temps plein par entreprise (salariés permanents)



Répartition de la masse salariale en fonction du rang des entreprises en 2020

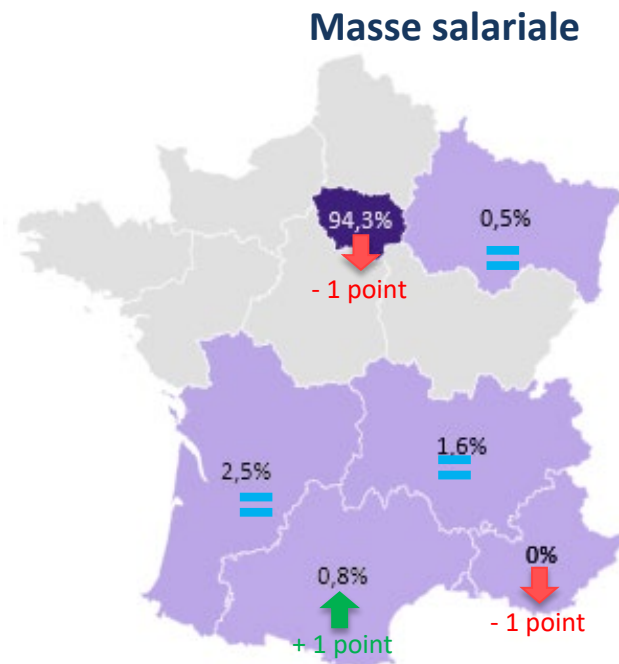
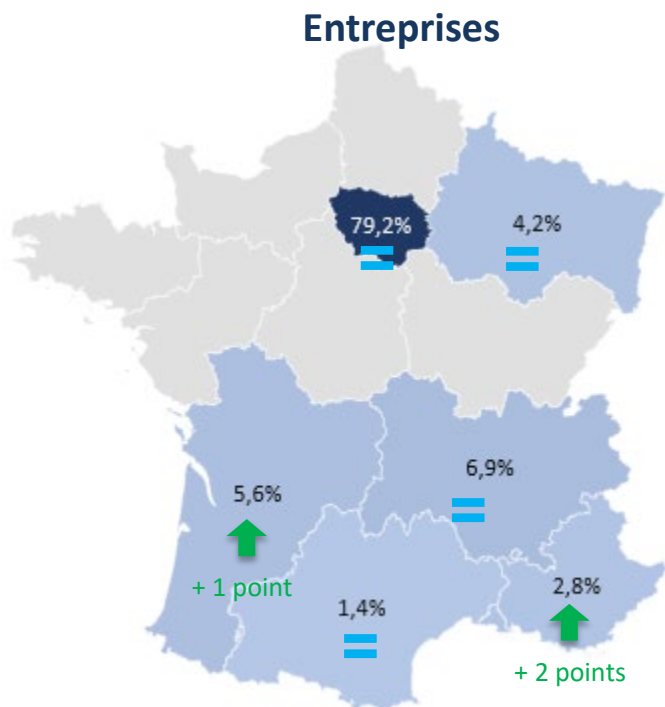


- En 2020, les 5 premières entreprises représentent plus de la moitié de la masse salariale totale (**54 %**).
- En un an, la concentration du secteur augmente (**+5 pts** pour les 5 plus grosses entreprises et **-1 pt** pour les entreprises les plus modestes).



... et centralisé

- En 2020, **79 %** des entreprises sont situées en Île-de-France (**94 %** de la masse salariale).



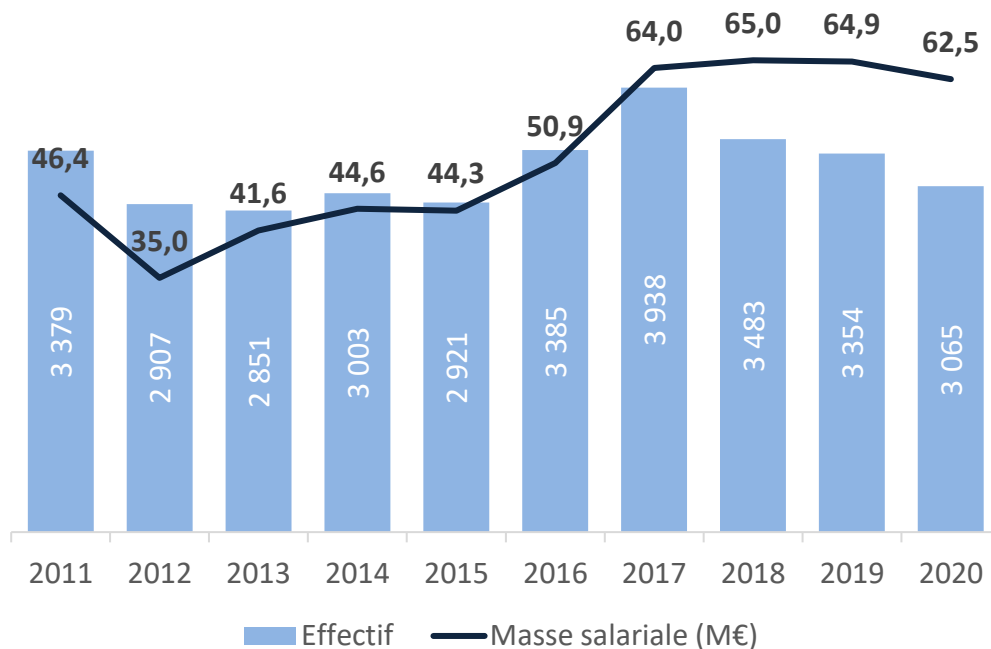


Les salariés
Stabilisation et pérennisation
des carrières

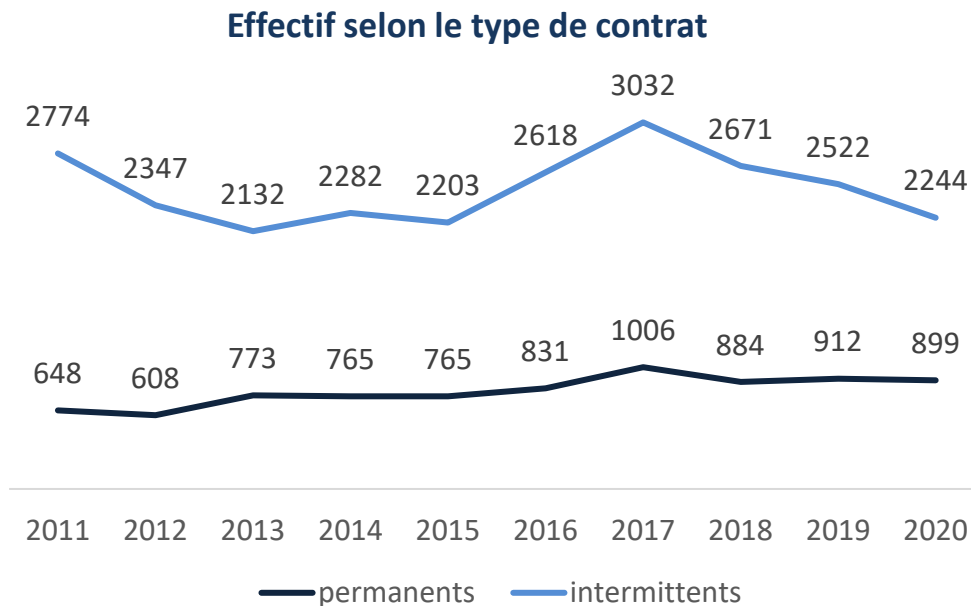
Une hausse de la masse salariale malgré une baisse de l'effectif global

- En parallèle de l'augmentation du nombre d'entreprises, le nombre de salariés employés par le secteur baisse de **9 %** entre 2011 et 2020.
- A l'inverse, la masse salariale progresse de **35 %** en 10 ans pour atteindre **62,5 M€** en 2020.
- A partir de 2017 (mise en place du plan VFX par le CNC), la masse salariale du secteur se stabilise à un haut niveau tandis que l'effectif diminue.

Effectif et masse salariale (M€) du secteur des effets visuels



- Le tassement du nombre de salariés observé depuis 2017 est principalement lié à la baisse du nombre d'intermittents dans le secteur (-26 % en 2020 par rapport à 2017).
- L'augmentation de la masse salariale peut notamment s'expliquer par une stabilisation des carrières. En 2020, le secteur des VFX compte 899 emplois permanents soit **39 %** de plus qu'en 2011.





... avec toujours plus de CDI

En 2020

29 %
de permanents

23 %

d'emplois en CDI

(↗ +12 pts par rapport à 2011)

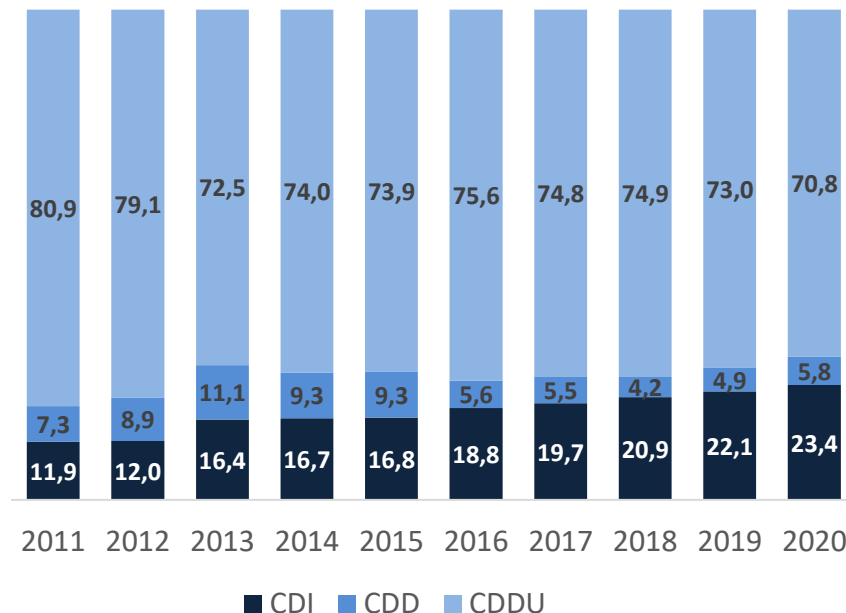
soit la part **la plus haute**
depuis 10 ans

6 %

d'emplois en CDD

(↘ -1 point par rapport à 2011)

Répartition de l'effectif selon le type de contrat (%)





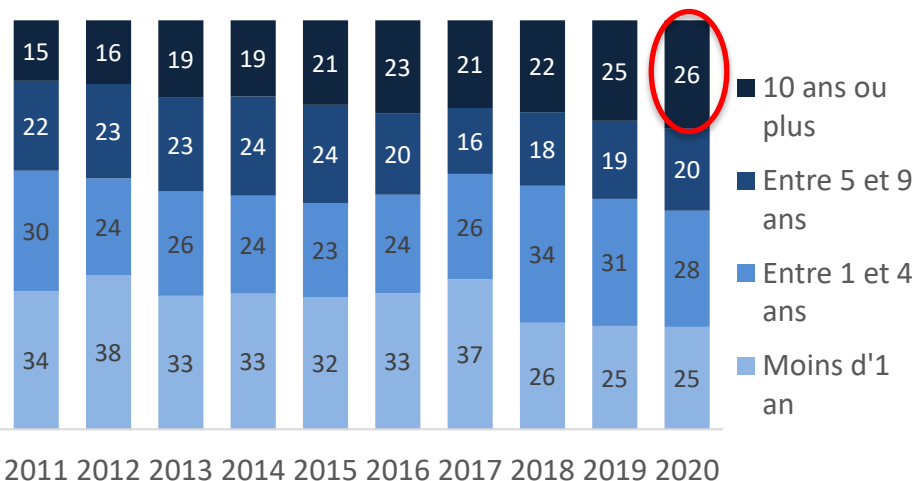
Audiens

Un allongement des carrières...

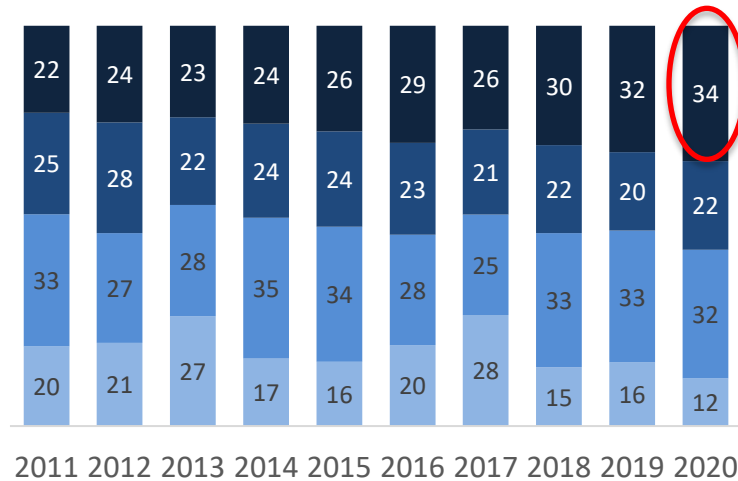
- En 2020, **26 %** des salariés intermittents et **34 %** des salariés permanents ont une activité déclarée dans le secteur des VFX depuis plus de 10 ans.
- Pour les deux populations, cette part est en nette augmentation entre 2011 et 2020 pour atteindre leur part la plus haute en 2020.

Répartition de l'effectif selon l'ancienneté dans le secteur (%)

Salariés intermittents

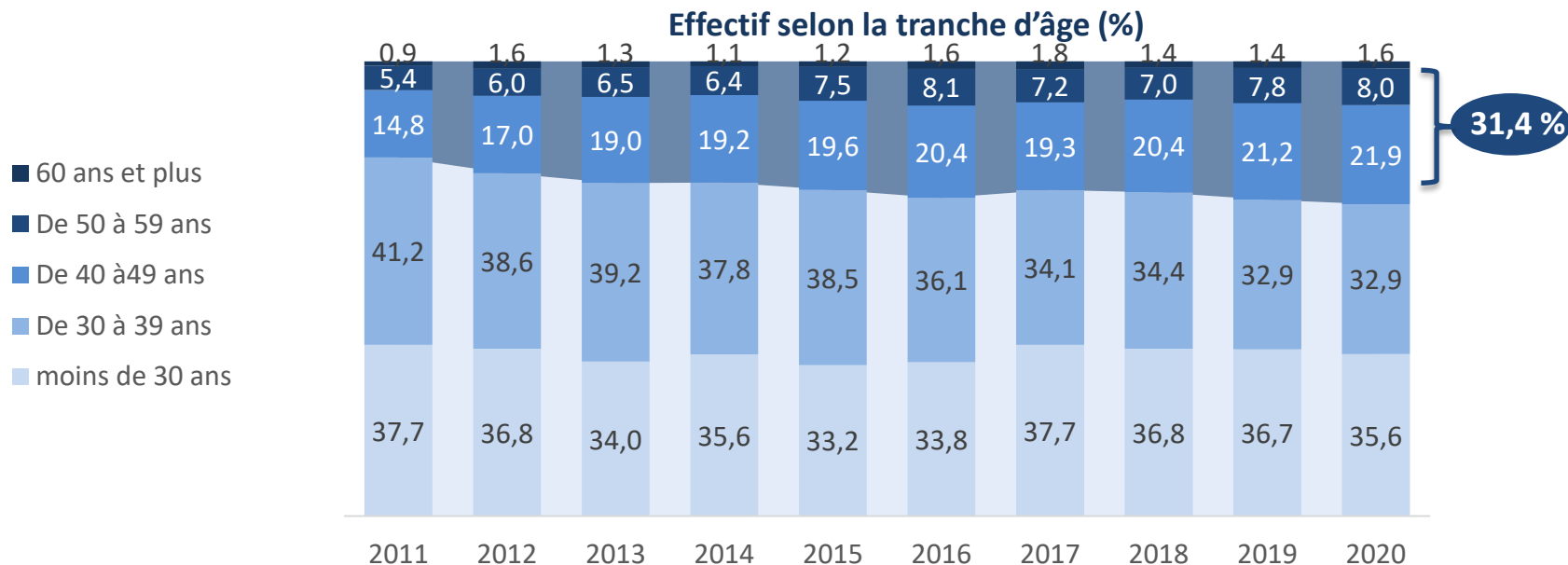


Salariés permanents



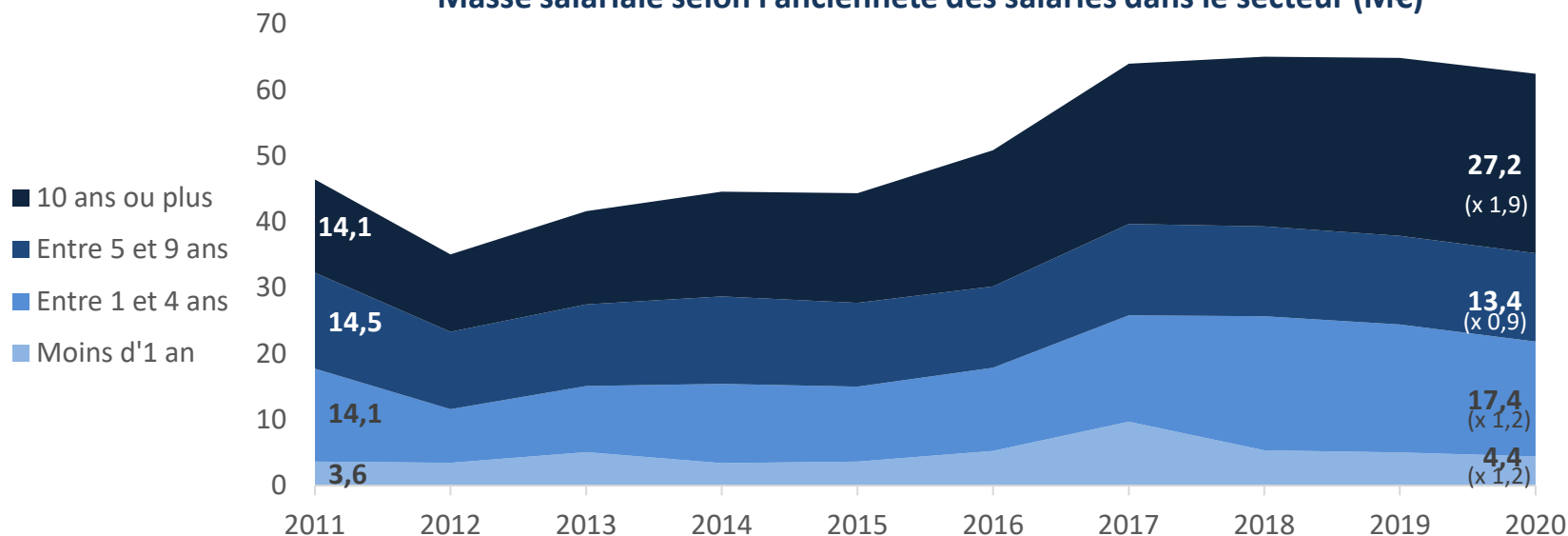
... qui s'accompagne d'une augmentation des profils les plus matures...

- Depuis 2011, la part de salariés âgés de 40 ans et plus augmente pour atteindre **31 %** de l'effectifs total en 2020 (21 % en 2011).



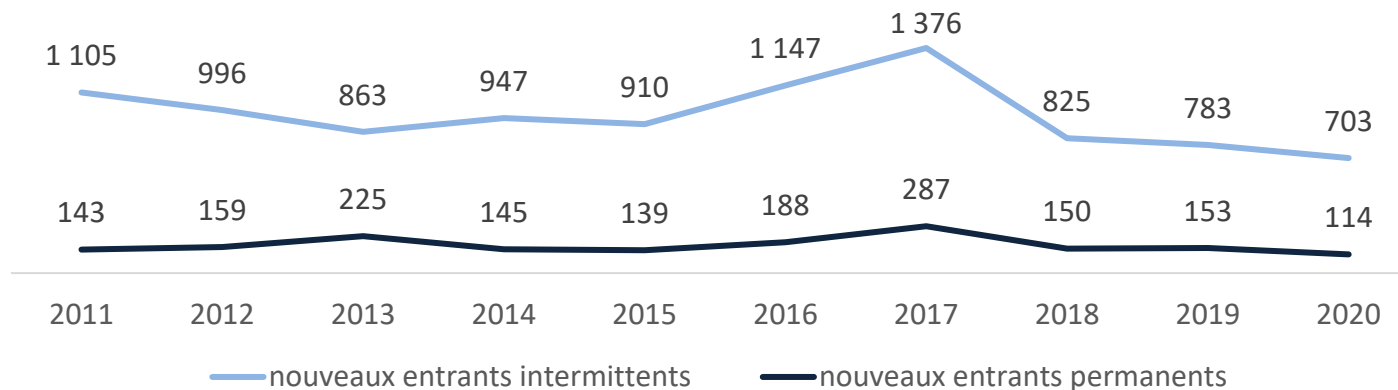
- En 2020, la masse salariale des effectifs permanents et intermittents présents depuis plus de dix ans dans le secteur est de **27 M€**, soit 2 fois plus qu'en 2011.
- Elle représente **44 %** de la masse salariale totale en 2020, contre 31 % en 2011.

Masse salariale selon l'ancienneté des salariés dans le secteur (M€)



- En 2019, le secteur compte 936 nouveaux entrants soit **-25 %** par rapport à 2011.
- Cette baisse est principalement liée aux contrats intermittents : entre 2011 et 2019, leur nombre baisse de 29 % tandis que le nombre de nouveaux entrants permanents augmente de **+7 %**.
- En 2020, malgré la pandémie, le nombre de nouveaux entrants observe une baisse mesurée (**-13 %**).

Nombre de nouveaux entrants selon le type de contrat



- Un certain nombre de freins complexifient le recrutement des entreprises de VFX





La place des femmes

Un secteur qui se féminise

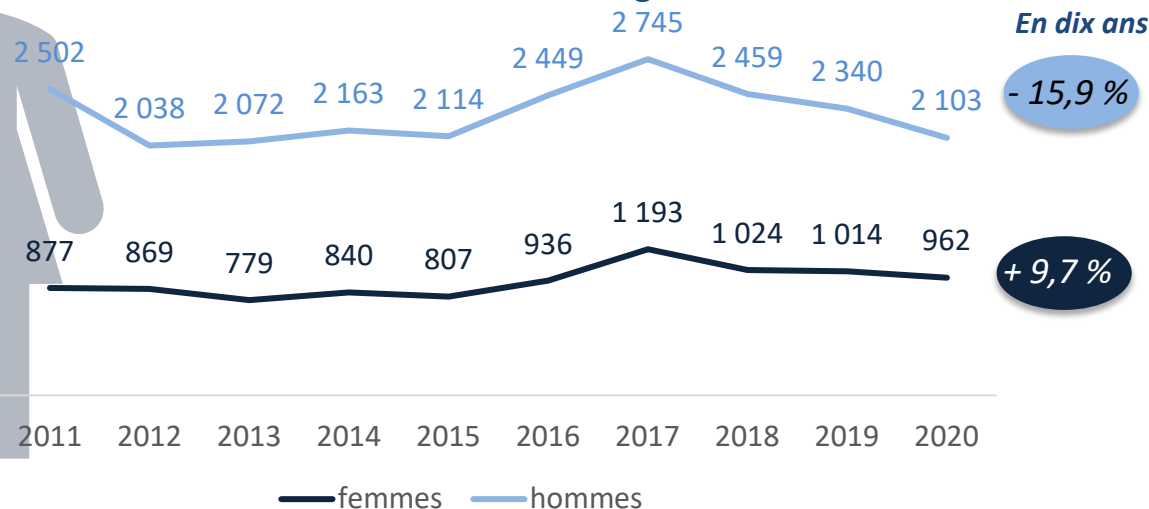


Audiens

Une présence renforcée des femmes ...

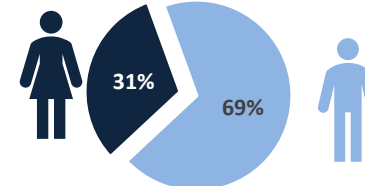
- En 2020, près de **1 000** femmes sont employées dans le secteur des VFX, soit **10 %** de plus qu'en 2011 (contre **-16 %** d'hommes).
- Les femmes représentent **31 %** des effectifs en 2020 (26 % en 2011) et **27 %** de la masse salariale (23 % en 2011).

Effectifs selon le genre

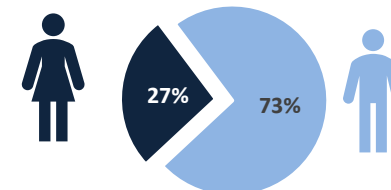


En 2020

Effectifs



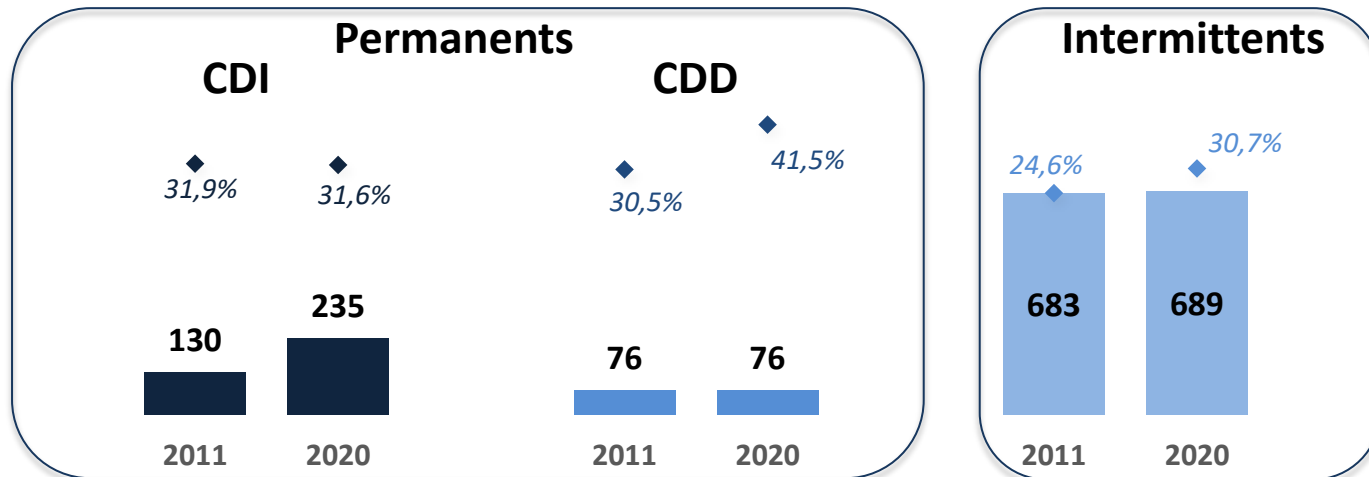
Masse salariale



... qui se constate principalement chez les intermittents et les emplois en CDD

- Entre 2011 et 2020, la part de femmes augmente au sein des emplois en CDD (+11 pts) et des emplois intermittents (+6 pts).
- Pour autant, seul le nombre de femmes en CDI augmente sur la période (+81 %), malgré une part stable dans l'effectif global (32 %).

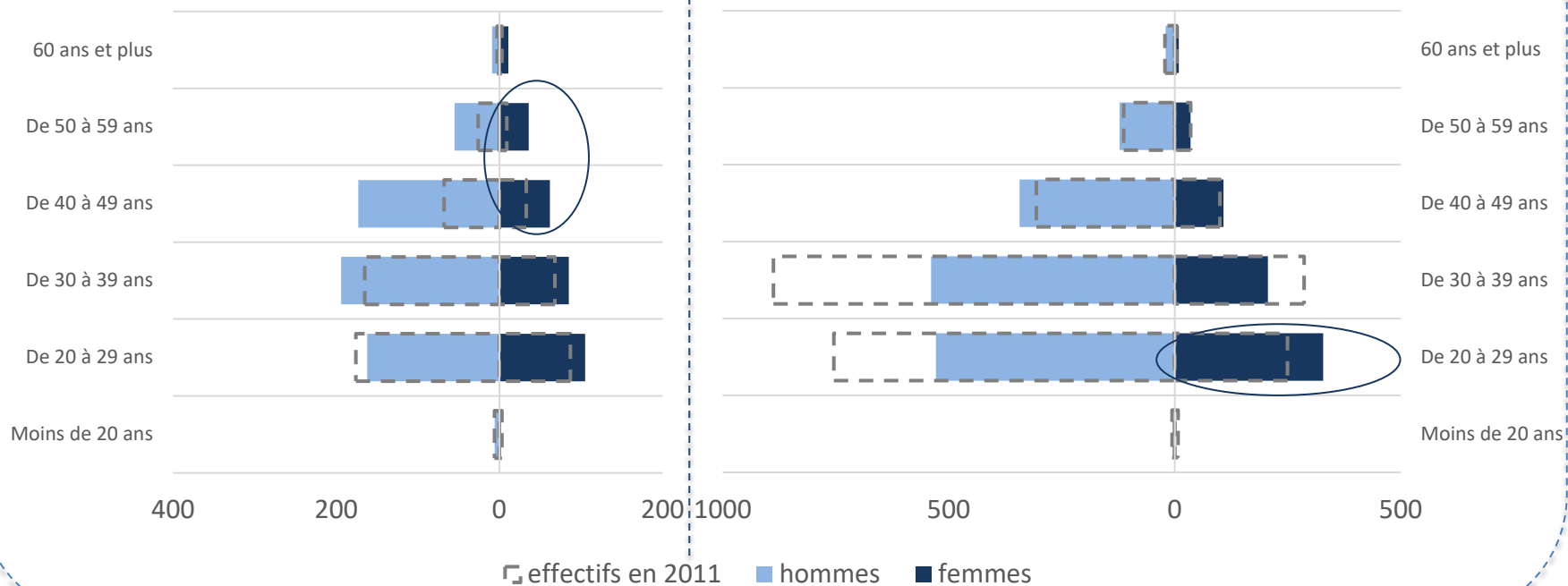
Nombre et part de femmes dans les effectifs selon le type de contrat en 2020 (%)



Pyramide des âges en 2011 et 2020

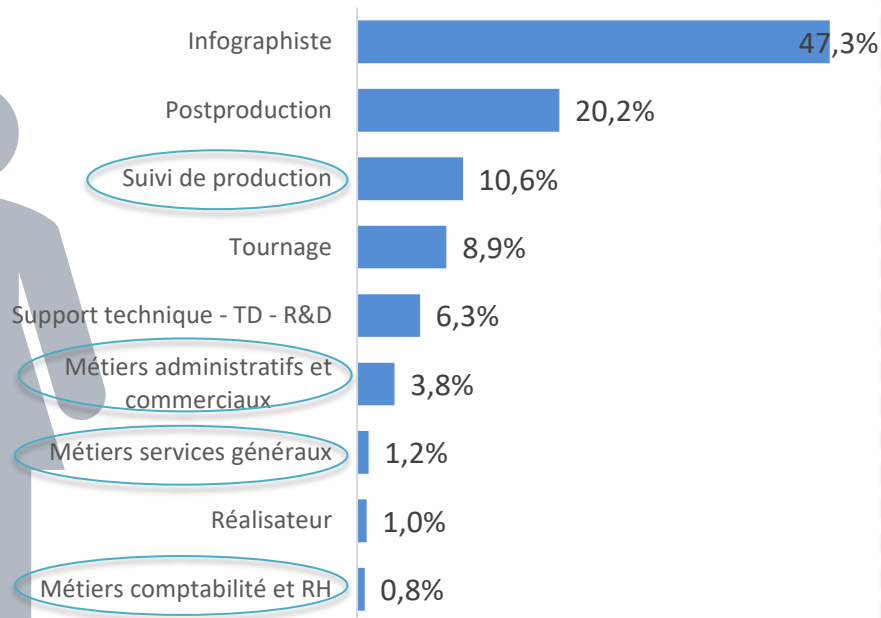
Permanents

Intermittents

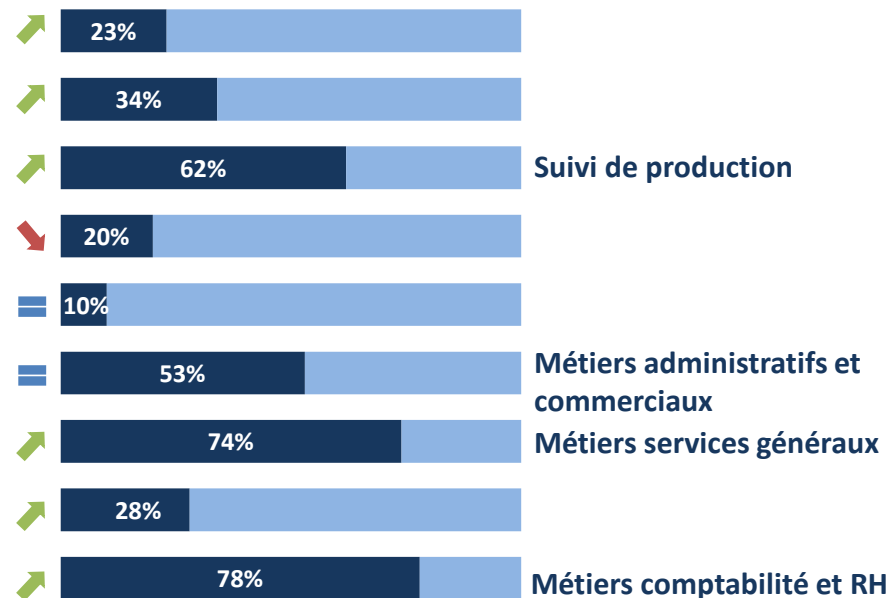


Des femmes principalement présentes dans les fonctions supports

Poids des professions dans l'effectif en 2020



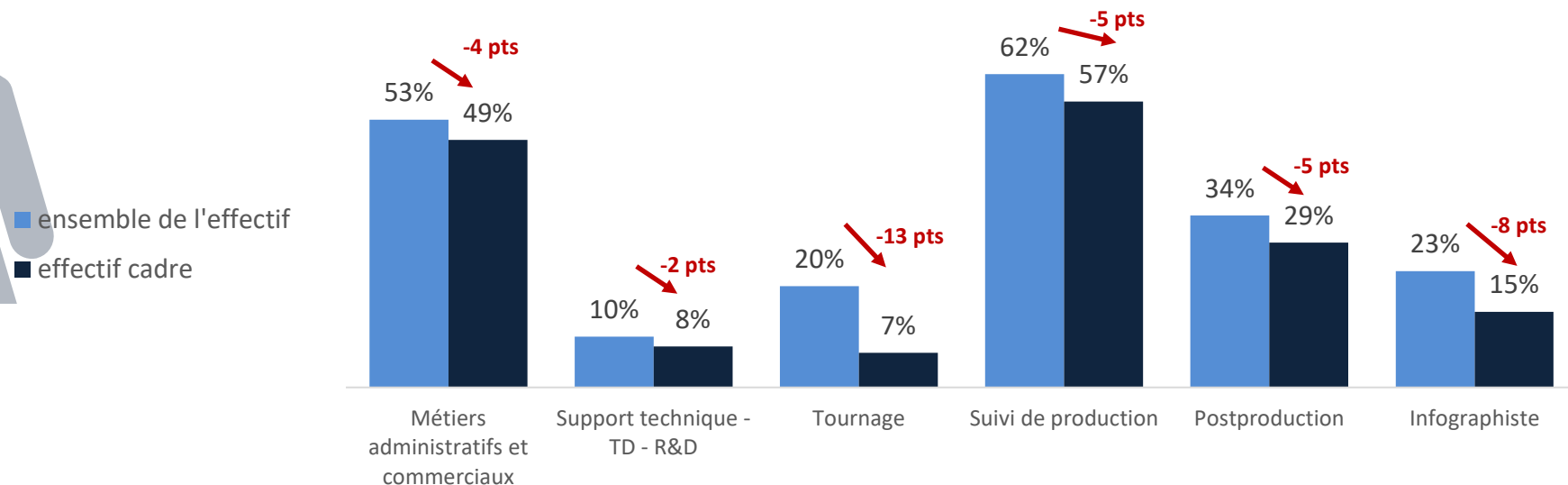
Part des femmes dans les professions en 2020



Une féminisation des métiers moins prononcée sur les postes de cadres

- Les femmes sont proportionnellement moins représentées au sein des populations cadres que dans l'effectif global pour l'ensemble des professions.

Parts de femmes au sein des effectifs par profession* en 2020



*professions présentant des effectifs cadres suffisants.



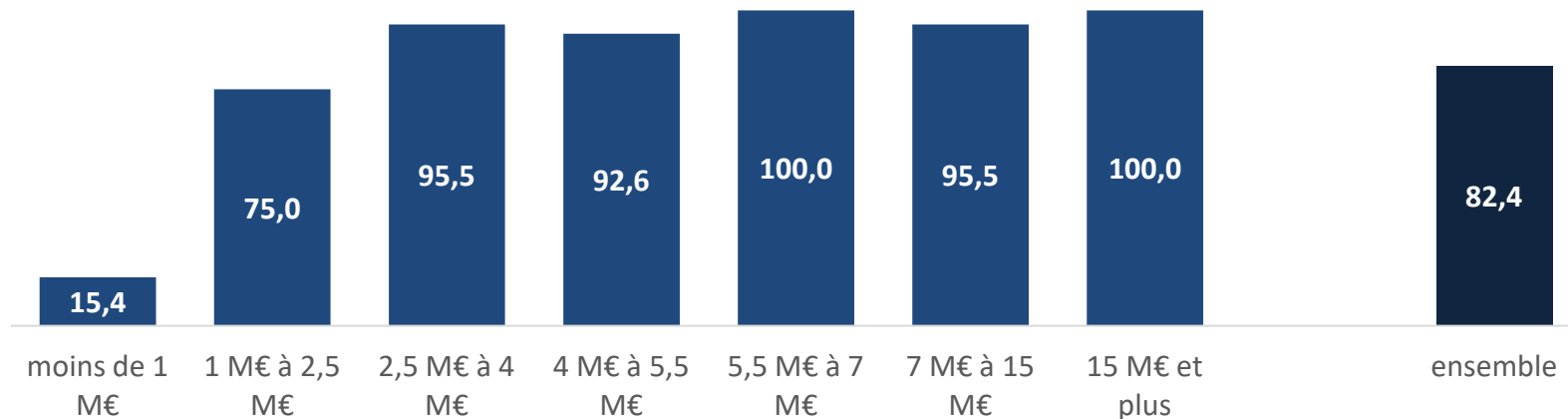
Le secteur face à la pandémie

Stabilité des dépenses en VFX
des longs métrages de fiction

- A partir de 2018, l'évolution de la composition des dossiers d'agrément du CNC permet d'isoler les dépenses de postproduction consacrées aux effets visuels numériques.
- En 2020, 108 des 131 longs métrages de fiction ayant utilisé la nouvelle grille d'agrément ont eu recours à des effets visuels numériques, soit 82,4 % des films d'initiative française agréés en production.
- La demande de l'agrément de production étant généralement corrélée à la sortie en salles des films, l'année de son obtention peut s'inscrire dans une temporalité postérieure à celle des dépenses. Pour cette raison, les dépenses déclarées pour les films de 2020 sont susceptibles de concerner des dépenses effectuées en 2019 et 2018.

- En 2020, plus des trois quarts (**82 %**) des films de fiction ont effectué des dépenses en effets visuels numériques.
- Cette part augmente à mesure que le coût des films est élevé.
- En 2020, **16 M€** de dépenses de VFX, un montant stable par rapport à 2019.

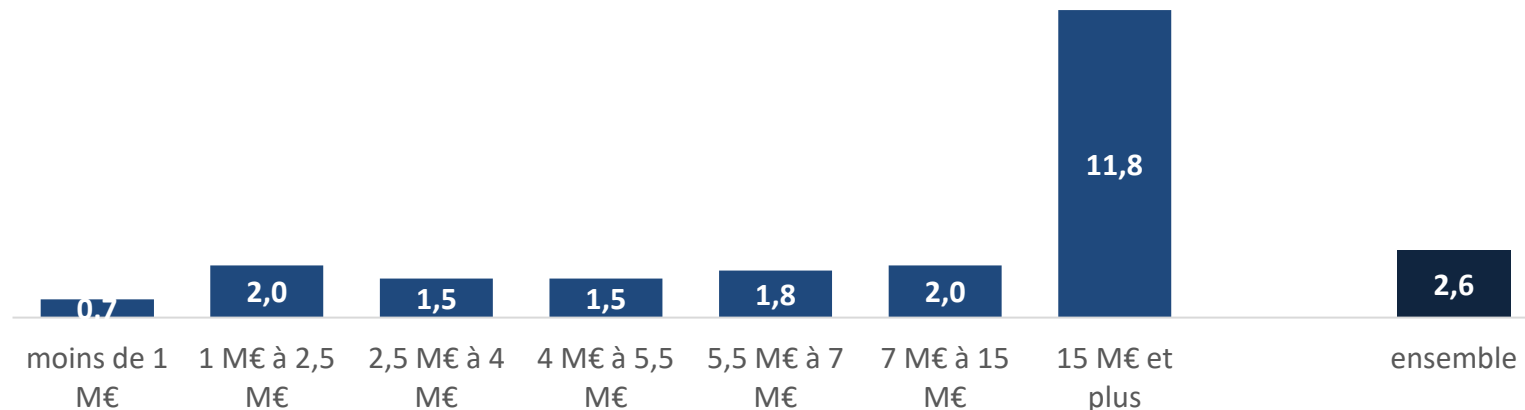
Part des films ayant recours aux VFX en 2020 selon la tranche de coût (%)



... et une ambition clairement affichée par les grosses productions

- En 2020, les dépenses en effets visuels numériques représentent **3 %** du coût total des films de fiction.
- Seuls les films dont le coût est supérieur à 15 M€ consacrent une part significative de leur budget aux effets visuels numériques (**12 %**).

Poids des VFX dans le coût des films en 2020 selon la tranche de coût (%)



... en raison d'une mauvaise appréhension des coûts réels des VFX

« Les budgets français sont insuffisants par rapport à l'ambition des demandes visuelles pour la plupart des productions indépendantes »

« les prix des logiciels sont très/trop élevés par rapport au budget alloué au marché des VFX en Europe/France, hors super-productions »



« les effets visuels ne sont pas un inconvénient budgétaire et logistique, mais une plus value pour les œuvres »

- En 2020, les 3 films présentant le plus de dépenses en effets visuels numériques concentrent **39 %** de l'ensemble des dépenses en VFX (56 % en 2019).



Le Prince oublié, de Michel Hazanavicius
23 M€ de dépenses dont **17 %** en VFX



J'accuse, de Roman Polanski
25 M€ de dépenses dont **7 %** en VFX

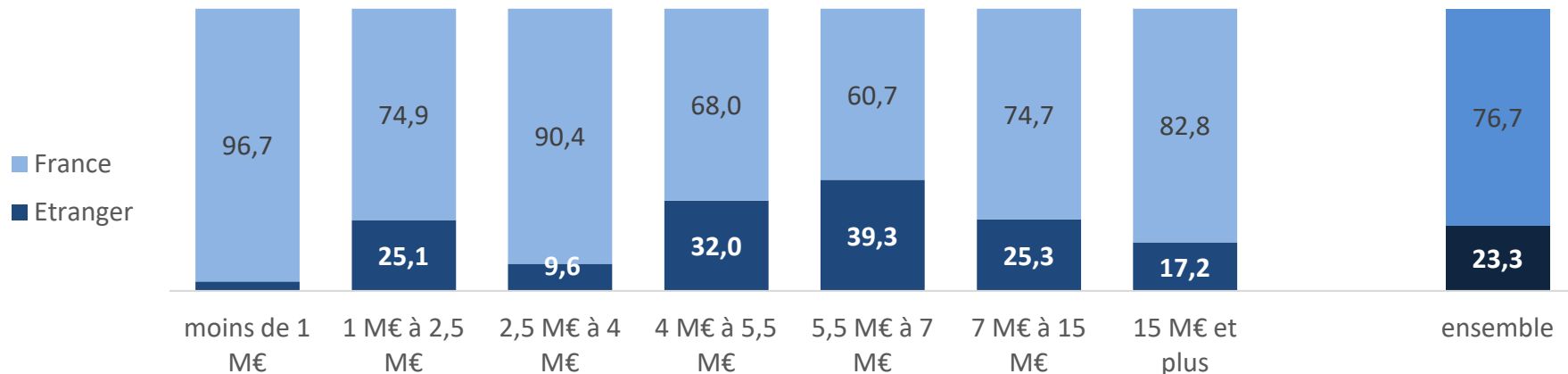


Mon cousin, de Jan Kounen
11 M€ de dépenses dont **5 %** en VFX

Une part de dépenses des sociétés de production à l'étranger en baisse...

- En 2020, **36 %** des films ayant recours à des VFX effectuent des dépenses à l'étranger. Ces dépenses représentent **23 %** de l'ensemble des dépenses en VFX, contre **51 %** en 2019.
- Les films dont le coût est compris entre 5,5 M€ et 7 M€ présentent la part de dépenses en VFX à l'étranger la plus importante (**39 %**).

Localisation des dépenses en VFX en 2020 selon la tranche de coût des films (%)



... et une ouverture des sociétés de VFX à l'international

« La crise a entraîné une consommation forte des contenus en V&DA, qui s'est répercutée sur une demande des productions nationales et internationales. Cette compétition créative et qualitative passe notamment par une plus grande utilisation des effets visuels. »

« L'évolution du crédit d'impôt sur les effets spéciaux en France est devenu un atout majeur pour nos clients. Nous pouvons maintenant rentrer en concurrence avec des studios canadiens ou anglais »

« Les budgets émanant de l'international, notamment des plateformes, sont nettement mieux rémunérés et en croissance avec de plus en plus de demandes »





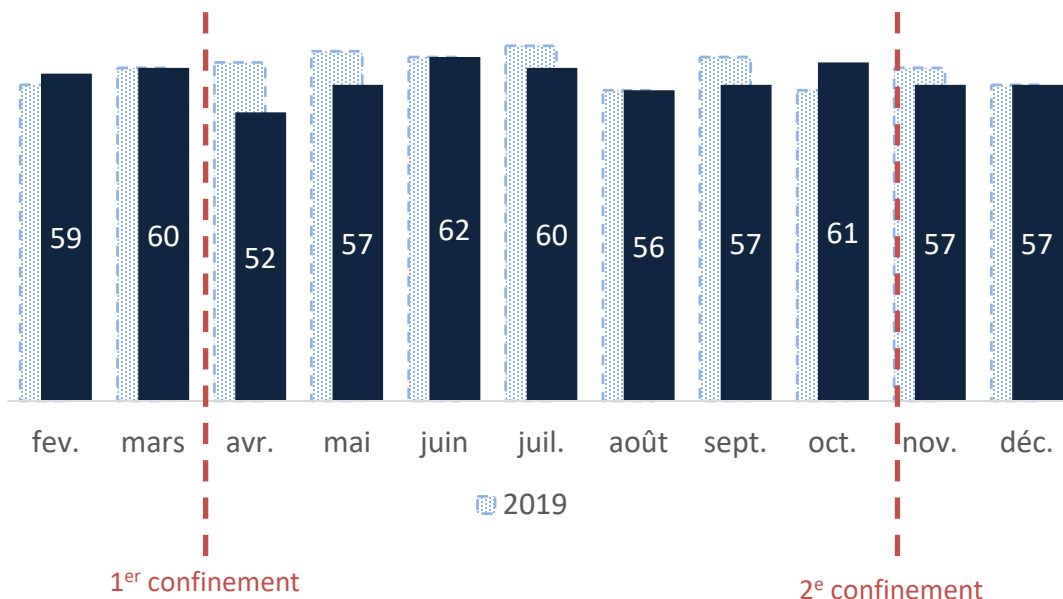
Le secteur face à la pandémie

Une activité contrainte par l'arrêt des tournages

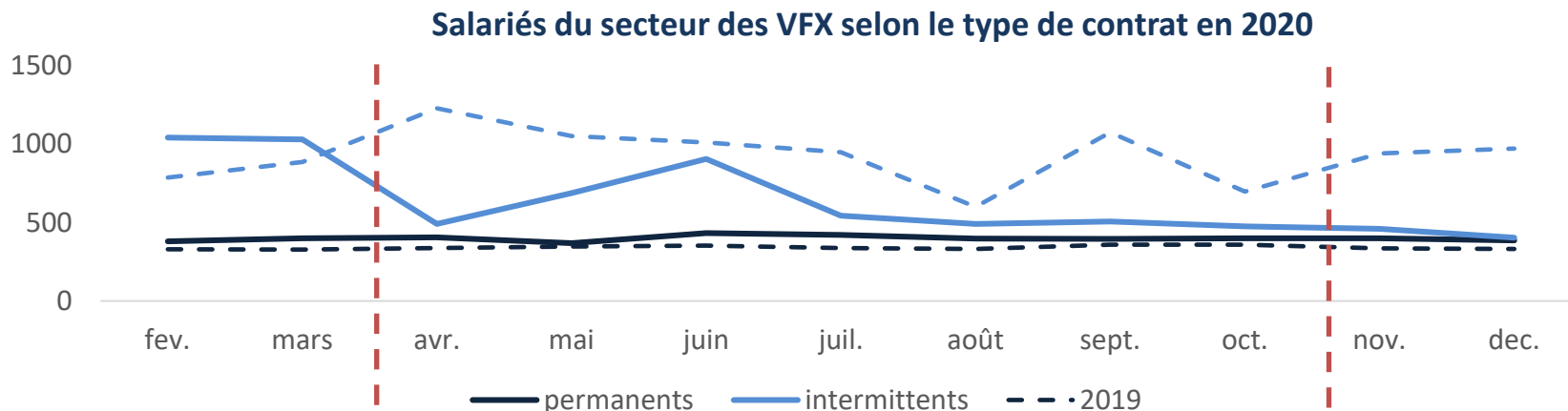
- Les analyses suivantes présentent des données mensuelles, qui sont susceptibles de varier par rapport aux indicateurs annuels (cumuls dédoublonnés sur l'année).
- Les périmètres des autres secteurs étudiés sont identifiés par le groupe Audiens sur la base du code NAF des entreprises, des conventions collectives ainsi que de l'activité réelle des entreprises. Pour éviter tout biais de comparaison, les entreprises de VFX étudiées sont exclues des autres périmètres.
- En raison des spécificités des déclarations de début d'année, le mois de janvier est exclu des analyses mensuelles.

- Baisse du nombre d'entreprises ayant déclaré de l'activité suite au 1^{er} confinement (-8 entreprises entre mars et avril 2020).
- Retour à un niveau normal dès juin 2020, égal à celui constaté en 2019.
- Peu d'impact du 2^e confinement sur le nombre d'entreprises actives (-4 entreprises entre octobre et novembre 2020)

Nombre d'entreprises en activité en 2020 selon le mois



- Un nombre de salariés permanents stable tout au long de l'année 2020.
- Les contrats intermittents sont davantage impactés par la crise : **-52 %** d'intermittents en avril 2020 par rapport à mars. Hormis une reprise d'activité en mai et juin 2020, le nombre de salariés intermittents demeure à un faible niveau sur l'ensemble du second semestre 2020.



Un report de l'activité lié à l'arrêt des tournages

« La crise sanitaire a eu un impact tardif. Lors de la première vague nous avons du travail et le télétravail a été aménagé pour permettre une continuité de l'activité. C'est en septembre que l'activité s'est vraiment trouvée au ralenti. Les tournages n'ayant pas repris nous avons eu un report de tous nos projets et donc une baisse importante de l'activité »

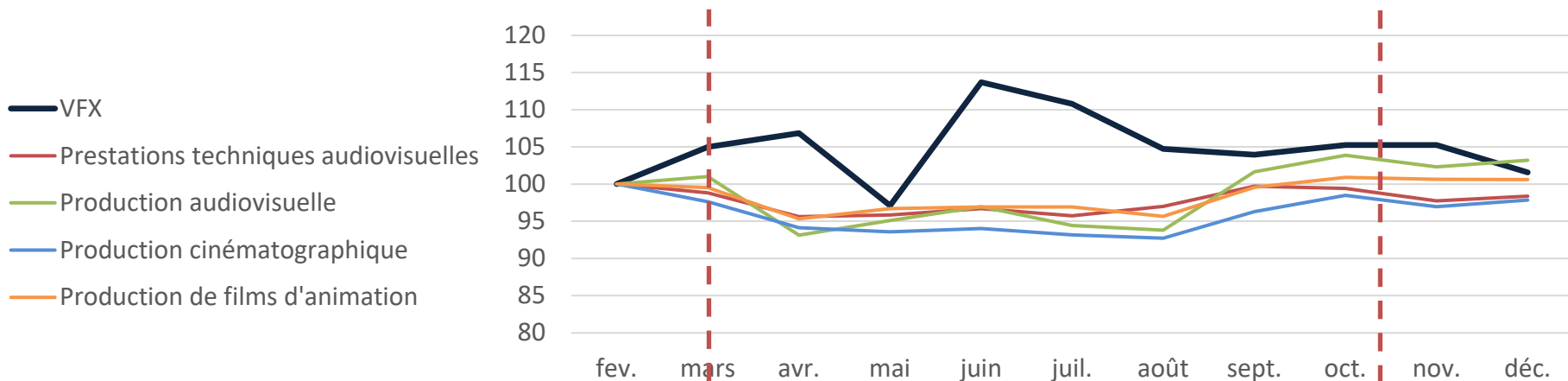
« La crise a marqué un arrêt de la prospection internationale ainsi qu'un arrêt des négociations de projets en phase préliminaire »

« Après un premier confinement qui a tout arrêté brutalement, le travail est revenu dès la fin mai 2020. Le 2e semestre 2020 a été très actif, malgré des projets décalés.»

Un niveau d'emplois permanents plus élevé que dans les autres secteurs...

- Le secteur des VFX est le seul des champs audiovisuel et cinématographique à avoir conservé un niveau d'emploi permanents élevé tout au long de l'année.
- Seuls deux autres secteurs parviennent à retrouver un niveau d'emplois permanents comparable à celui d'avant-pandémie : la production audiovisuelle et la production de films d'animation, tous deux à partir de septembre 2020.

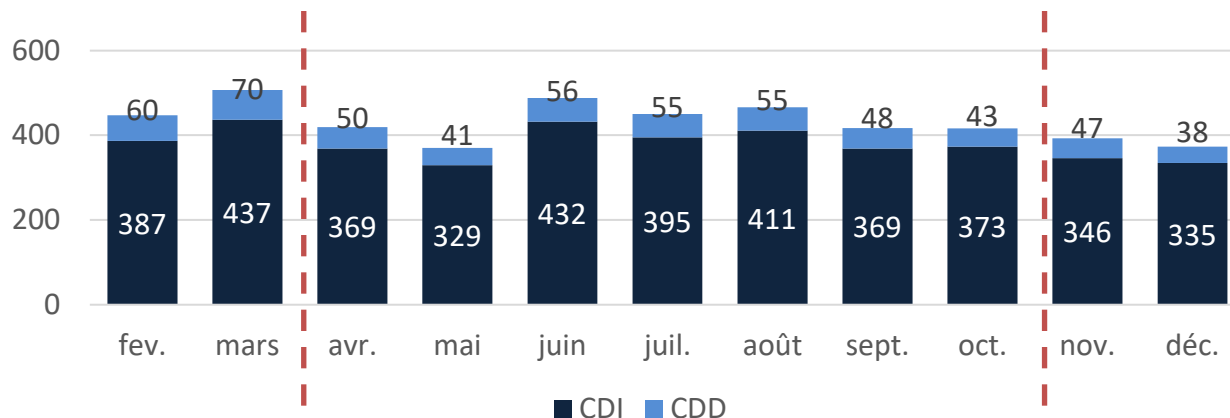
Évolution mensuelle des effectifs permanents selon le secteur (base 100)



... mais une baisse soutenue de l'activité tout au long de l'année

- Au sein des postes permanents, le nombre d'équivalents temps plein baisse tout au long de l'année : **-16 %** pour les CDI entre mars et avril 2020, et **-7 %** entre octobre et novembre 2020.
- Pour les autres secteurs, la baisse est plus mesurée. Entre mars et avril 2020 elle s'échelonne entre -3 % pour les CDI de la production cinématographique et -7 % pour la production audiovisuelle.

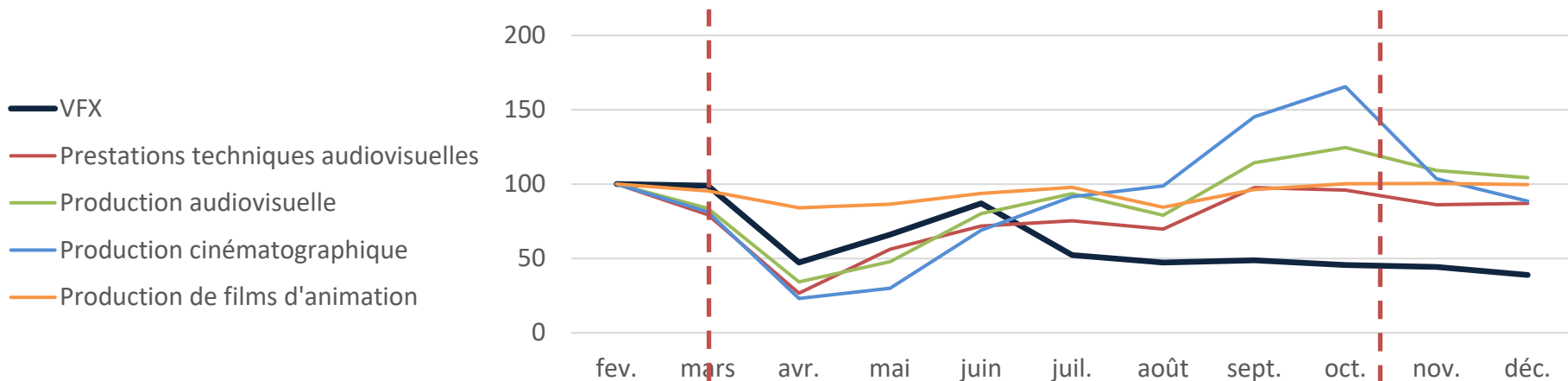
Évolution mensuelle des équivalents temps plein pour les contrats permanents des VFX



Des emplois intermittents plus lourdement impactés que dans les autres secteurs

- Le premier confinement marque une baisse de l'emploi intermittent plus contenu pour le secteur des effets visuels que dans les autres secteurs (hors production de films d'animation).
- La reprise des tournages dès l'été 2020 marque cependant une reprise de l'activité intermittente dans l'ensemble des secteurs, à l'exception des entreprises de VFX.

Évolution mensuelle des effectifs intermittents selon le secteur (base 100)





Merci...