OBSERVATOIRE
FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE

citia
IMAGE & INDUSTRIES CRÉATIVES

ÉDITION N° 5

Étude d'octobre 2019
basée sur des données de décembre 2017

CETTE ENQUÊTE A ÉTÉ RÉALISÉE À PARTIR DE DONNÉES FOURNIES PAR LE DÉPARTEMENT DE LA HAUTE SAVOIE

haute savoie le Département

La filière Image et industries créatives en Haute-Savoie rassemble depuis plusieurs années un nombre croissant d'entreprises et d'acteurs qui produisent, distribuent ou diffusent des images réelles ou virtuelles pour le cinéma, l'audiovisuel, l'animation, le jeu vidéo ou le multimédia.
Autour du Festival et du Marché international du film d'animation d'Annecy, c'est toute la Haute-Savoie qui s'affirme comme un pilier de la filière aux niveaux régional et national, avec un écosystème foisonnant de formations, d'accompagnements et d'actions volontaristes des animateurs du territoire.

CHIFFRES CLÉS FIN 2017

391 entreprises soit
+26% par rapport à 2014
(311 entreprises en 2014)

CA en 2017
130 M€ soit
+ 8,7% (+ 11 M€) par rapport à 2014 (119 M€)

1 451 emplois ETP soit
+15% (+189 emplois)
par rapport à 2014 (1 262 emplois ETP)

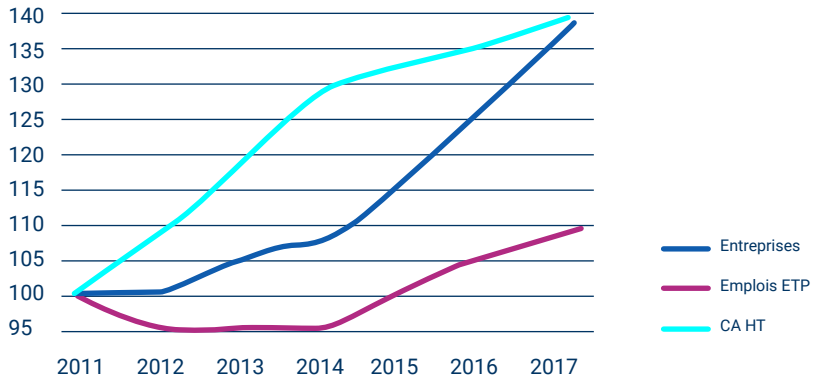
L'ACTIVITÉ DE LA FILIÈRE PROGRESSE
AVEC LA CRÉATION DE NOUVELLES ENTREPRISES ET DE NOUVEAUX EMPLOIS

► Fin 2017, la filière rassemble 391 entreprises en Haute-Savoie. Ces entreprises comptent 1 451 emplois ETP et ont généré 130 M€ de chiffre d'affaires HT dans l'année.

► Le bassin annécien concentre à lui seul 63% d'entre elles (247 entreprises), loin devant le Genevois (61 entreprises, 16%), le pays du Mont-Blanc (40 entreprises, 10%), le Chablais (33 entreprises, 8%) et la vallée de l'Arve (10 entreprises, 3%).

► L'ancienneté moyenne des entreprises est de 8,7 ans. Les écarts selon le secteur d'activité peuvent être très importants. De très loin, les entreprises dans l'audiovisuel sont les plus pérennes (10,69 ans en moyenne), à l'inverse des studios de développement de jeu vidéo (8,05 ans) et les agences web-mobile-multimédia (6,71 ans).

ÉVOLUTION DES PRINCIPAUX INDICATEURS ÉCONOMIQUES
POUR LES ENTREPRISES DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE DE 2011 À 2017

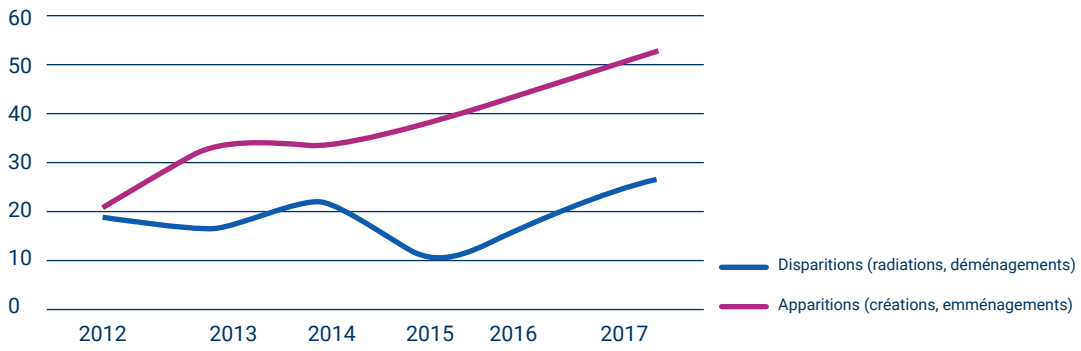


Source : Département de la Haute-Savoie

► Depuis 2014, 135 entreprises sont apparues dans le paysage de la filière, tandis que 57 entreprises ont stoppé leur activité. On assiste depuis 2012 à une accélération de la création d'entreprises, année après année (21 créations en 2012, 52 en 2017). Les défaillances progressent également depuis 3 ans (10 en 2015, 27 en 2017).

Ces indicateurs révèlent une véritable logique entrepreneuriale dans la filière Image en Haute-Savoie, avec des prises de risque et un essaimage des talents. Le taux de création d'entreprises, déjà très élevé, progresse encore et se situe en 2017 à 13,3% (12% en 2014).

APPARITION ET DISPARITION D'ENTREPRISES
DANS LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE DE 2012 À 2017



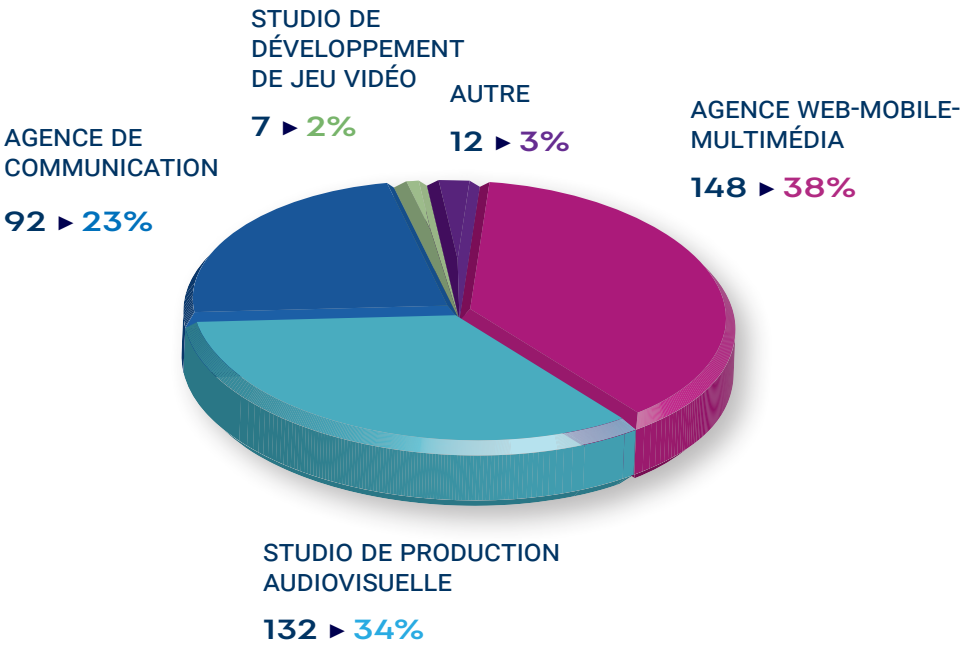
Source : Département de la Haute-Savoie

ACTIVITÉS – CHIFFRE D'AFFAIRES

DIFFÉRENTS TYPES D'ENTREPRISES
AUX ACTIVITÉS TRANSVERSALES

4 types d'entreprises se partagent le marché de l'image en mouvement et des industries créatives. Leurs caractéristiques sont différentes mais leurs activités convergent au fil du temps car elles sont appelées à adapter leur modèle économique à une demande de plus en plus axée "cross-média"[1]. L'objectif étant de jouer sur la complémentarité entre les différents médias utilisés.

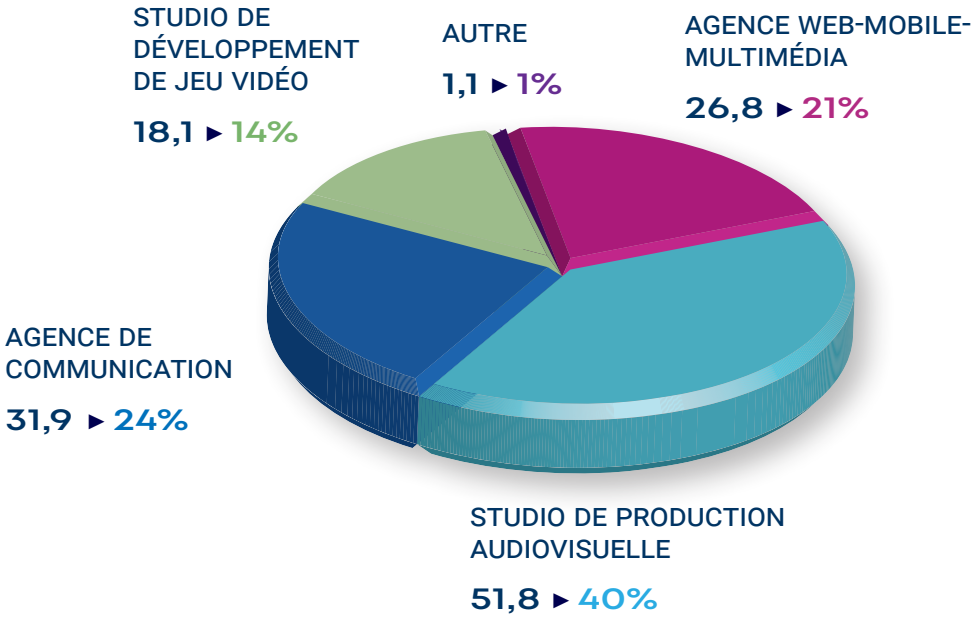
TYPOLOGIE DES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

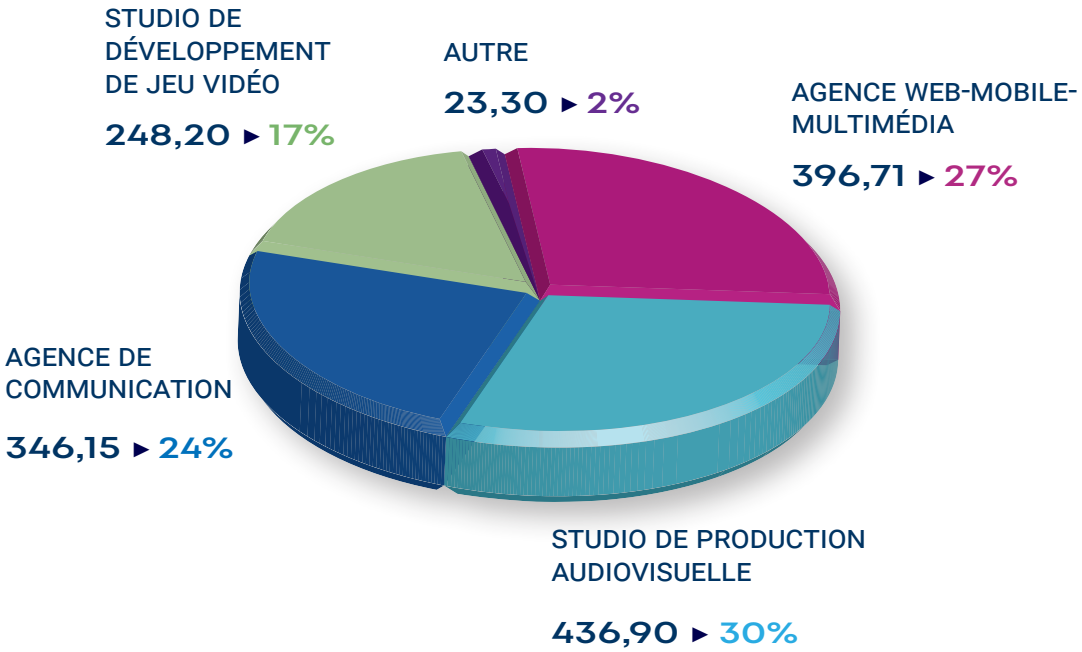
[1] Stratégie de communication qui consiste à utiliser plusieurs médias en jouant sur leur complémentarité pour augmenter la lisibilité et l'attractivité commerciale d'un produit.

CHIFFRE D'AFFAIRES CUMULÉ
(EN MILLIONS D'EUROS) POUR LES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

EMPLOIS EN ÉQUIVALENT
TEMPS PLEIN (ETP) POUR LES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

▸ **AGENCES WEB –** MOBILE-MULTIMÉDIA

Cette catégorie regroupe des studios de développeurs informatiques, souvent de petite taille (2,7 emplois ETP en moyenne), dont le cœur de métier se situe dans l'internet (86%) et de plus en plus dans les applications mobiles (43%, contre 29% en 2014). Leur poids dans la filière est stable (38%). Ces studios sont souvent compétents en matière d'animation 2D/3D, de conception de solutions multimédias et de développement d'outils software.

Entreprises : Altimax, Net Design Paprika, Funky Sound Studio, 3D Concepts Studio, AboutGoods Company, Maison du Net...

▸ **AGENCES** DE COMMUNICATION

Les agences de communication (globale ou digitale) sont plus étoffées (3,8 emplois ETP en moyenne). Elles proposent des missions d'accompagnement à un annonceur dans sa démarche de vente au moyen d'une campagne de communication réalisée à cet effet. Cette catégorie regroupe la prestation globale de conseil en stratégie de communication, la création de sites web (76% des cas), de contenus numériques (52%) ou d'applications mobiles (20%), la production de supports audiovisuels (42%), d'animations 3D (5%) et tout autre conseil ou service annexe (community management, web marketing…). Leur poids dans la filière recule légèrement (24% contre 27% en 2014).

Entreprises : MNSTR, Félix, Activmag, Signature Communication, Altimax, Net Design, La Société Secrète...

▸ **STUDIOS** DE PRODUCTION AUDIOVISUELLE

La production audiovisuelle est un domaine très vaste puisqu'elle fait référence aux producteurs essentiellement de créations originales ou de films institutionnels et publicitaires. Certains produisent des films pour le cinéma (28% des cas), la télévision (76%), le web (18%) ou encore des films d'animation (17%). 48% proposent également des prestations de postproduction, 35% des prestations de services. La part des studios de production audiovisuelle est stable depuis quelques années (34% des entreprises de la filière).

NB : Les salles de diffusion de films cinématographiques se trouvent dans cette catégorie (19 entreprises, soit 14% de cette catégorie).

Entreprises : Caribara Annecy, 8 Mont-Blanc, Gaumont Archamps, Pathé Annecy, Eona, INTHEBOX, C Com Cie...

L'IMAGERIE FILMS

"Ancien étudiant Gobelins, puis salarié et finalement freelance dans le monde de la production audiovisuelle, j'avais l'idée de monter une structure depuis quelque temps déjà. Alors que le projet des Papeteries sortait de terre, j'y ai vu l'opportunité idéale pour y débuter cette nouvelle aventure. Tout a commencé en pépinière en 2016 dans 17m². Nous étions deux. Aujourd'hui, portée par l'effervescence du lieu et le dynamisme de la région, l'entreprise a pu grandir. Ce sont désormais 8 collaborateurs qui composent l'équipe de L'Imagerie Films, toujours au service des projets vidéo de nos clients."

▸ **STUDIOS** DE DÉVELOPPEMENT DE JEU VIDÉO

Les studios de jeu vidéo sont peu nombreux et moins présents qu'il y a quelques années (7 entreprises). Cependant ces derniers pèsent respectivement pour 15% du CA et 14% de l'effectif grâce à la présence d'Ubisoft, acteur principal de la filière en Haute-Savoie. Ils travaillent au développement, à l'édition et à la distribution de jeux pour PC, consoles, mobiles ainsi que de serious games[2].

Entreprises : Ubisoft, Daesign...

UBISOFT

"La mission d'Ubisoft ANNECY est d'enrichir la vie des joueurs en créant des expériences de jeu originales et mémorables.

Le studio Ubisoft Annecy collabore sur des marques de jeux AAA telles que *The Division, Assassin's Creed* et *Splinter Cell*.

En 2016, le studio sort *STEEP*, premier jeu créé à 100 % à Annecy. Suivent 2 extensions sorties en 2017 et 2018.

L'année 2019 est importante avec la sortie de *The Division 2*, développé en collaboration avec Massive studio et Ghost Recon Breakpoint, en collaboration avec Ubisoft Paris.

En 3 ans, le studio est passé de 150 à plus de 260 collaborateurs et conserve une croissance soutenue."

[2]Application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique.

TYPOLOGIE DES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES
EN HAUTE-SAVOIE EN 2017

Typologie	Entreprises			CA HT cumulé		Effectif ETP cumulé	
	Nombre	%	Ancienneté moyenne	en M€	%	Effectif ETP	%
Agence web - mobile-multimédia	148	38%	6,71 ans	26,8	21%	396,71	27%
Studio de production audiovisuelle	133	34%	10,69 ans	51,8	40%	436,90	30%
Agence de communication	92	24%	9,75 ans	31,9	25%	346,15	24%
Studio de développement de jeu vidéo	7	2%	8,05 ans	18,1	14%	248,20	17%
Autre	12	3%	3,83 ans	1,1	1%	23,30	2%
TOTAL	**391**	**100%**	**8,71 ans**	**129,6**	**100%**	**1451,26**	**100%**

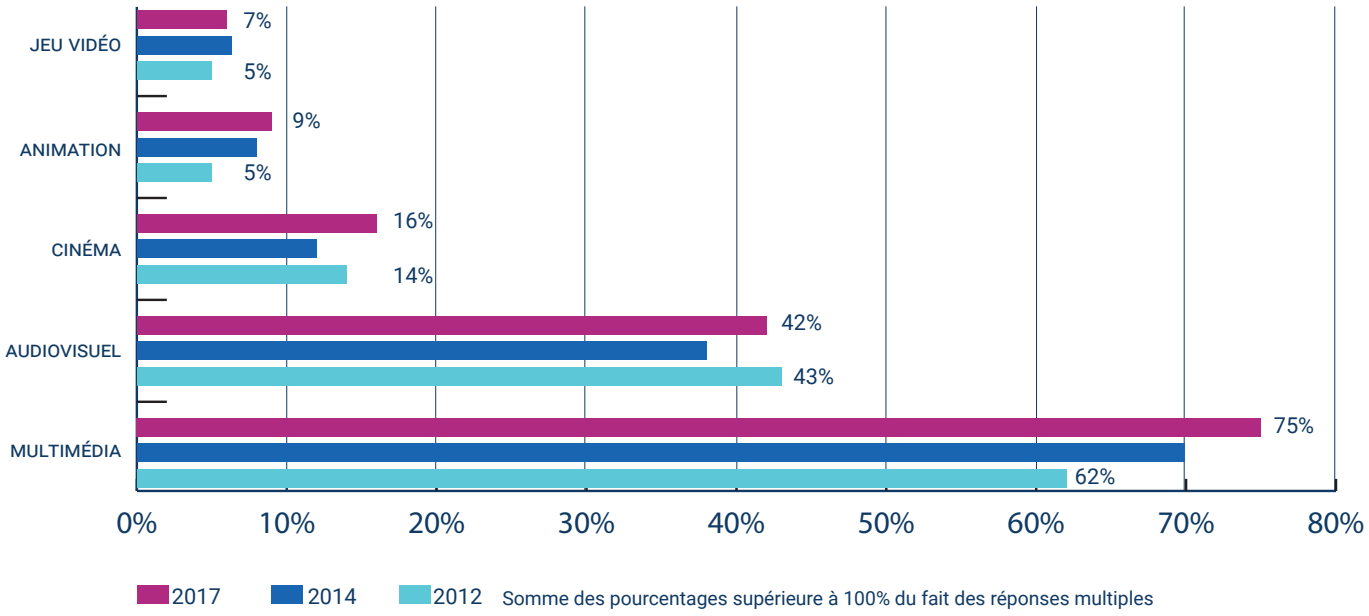
Source : Département de la Haute-Savoie

L'OFFRE SE DIVERSIFIE TOUT EN RESTANT CENTRÉE SUR LA CRÉATION DE CONTENUS MULTIMÉDIAS

75% des entreprises de la filière produisent des contenus multimédias, qu'ils soient sur internet, mobile, livre numérique. Le poids de ces contenus ne cesse de progresser (62% en 2012, 70% en 2014). Le poids des prestations audiovisuelles reste relativement stable, à 42%. Les autres offres restent largement moins représentées.

Année après année, les entreprises diversifient leur offre de produits, confirmant le virage du cross-média pris par la filière depuis quelques années. 48% des entreprises sont à cheval sur plusieurs secteurs (29% en 2012). 55% des entreprises qui produisent des contenus audiovisuels produisent également des contenus multimédias (42% en 2014).

ÉVOLUTION DE L'OFFRE DES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES
EN HAUTE-SAVOIE EN 2012, 2014 ET 2017

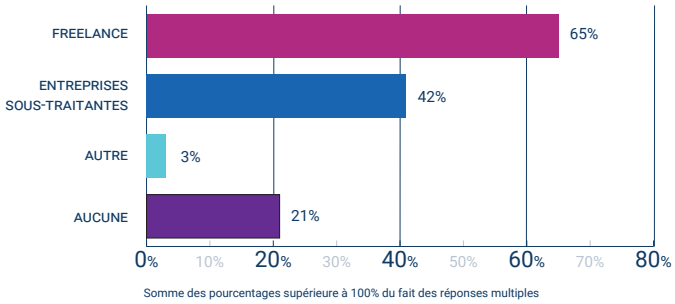


Source : Département de la Haute-Savoie

Plus que dans tout autre secteur d'activité, les entreprises de la filière de l'image et des industries créatives, quelle que soit leur taille, doivent faire face aux évolutions du monde du travail, mais aussi à l'évolution rapide des usages et des technologies. Ce secteur a des demandes en matière de compétences technologiques de pointe avec une forte variation des durées des missions. Les petites entreprises se retrouvent face au défi afin d'attirer les talents.

52% des entreprises interrogées sont concernées par le recrutement de collaborateurs. Parmi elles, 46% éprouvent des difficultés à embaucher. Cependant les formes alternatives d'emploi permettent de répondre à ces enjeux.

RECOURS À DES FORMES ALTERNATIVES D'EMPLOI
PAR LES ENTREPRISES DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

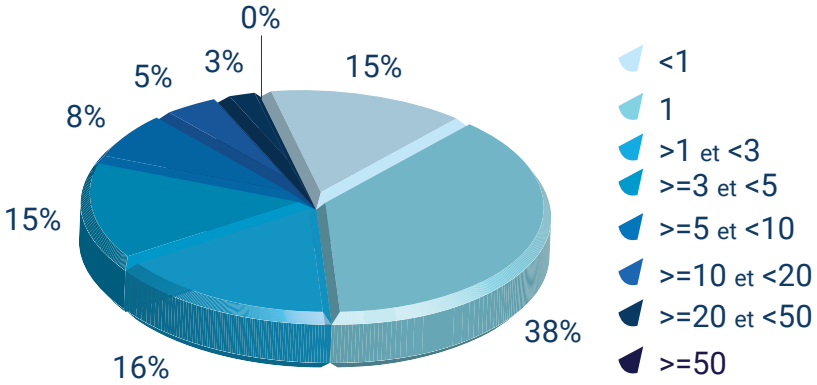
D'une part, les emplois ponctuels permettent d'avoir une réponse souvent peu onéreuse et bien formée. 9% des emplois de la filière sont ainsi pourvus par des stagiaires, apprentis, alternants ou intermittents, représentant 135 emplois ETP. Leur nombre a augmenté de 60% depuis 2014, plus de 4 fois plus vite que l'ensemble des emplois. Ce sont d'ailleurs 1 751 personnes qui, au total, de près ou de loin, à temps plein ou à temps partiel, travaillent pour la filière.

D'autre part, l'externalisation de ressources[3] est devenue une condition indispensable pour permettre aux entreprises de la filière d'être plus agiles, plus souples par rapport aux surcroîts d'activité, mais aussi pour utiliser ponctuellement des compétences spécifiques. 79% des entreprises y ont recours. 42% des entreprises travaillent avec des entreprises sous-traitantes, et 65% avec des personnes en freelance.

La filière est ainsi constituée de 92% de TPE (Très Petites Entreprises, moins de 10 salariés). 58 entreprises (15% du total) comptent moins de 1 emploi ETP : il s'agit d'individus qui exercent une activité en freelance en plus de leur activité salariée. 148 entreprises (38% du total) sont des entreprises individuelles travaillant intégralement dans la filière, souvent en freelance ou en sous-traitance. L'ensemble de ces entreprises ne représentent néanmoins que 9% du chiffre d'affaires de la filière.

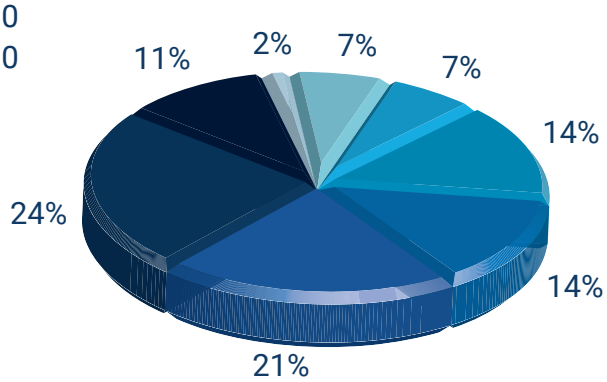
De l'autre côté du spectre, la filière ne compte qu'une seule entreprise de plus de 50 salariés (Ubisoft, 204 emplois), mais qui contribue à elle seule à 11% du chiffre d'affaires cumulé. De façon générale, 70% du chiffre d'affaires est réalisé par les entreprises d'au moins 5 emplois.

NOMBRE D'ENTREPRISES SELON LEUR TAILLE
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

CHIFFRE D'AFFAIRES SELON LA TAILLE DE L'ENTREPRISE ISSUE
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

[3] Stratégie visant à confier à des prestataires ou des sous-traitants des tâches spécifiques non-récurrentes ou en dehors du cœur de métier de l'entreprise.

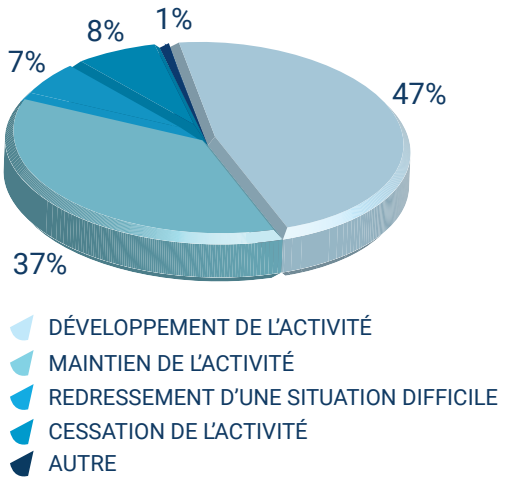
PERSPECTIVES D'ÉVOLUTION

47% des entreprises se sont déclarées optimistes pour 2018, avec un développement de leur activité. À l'inverse, 7% indiquent se trouver dans une situation difficile et 8% prévoient de cesser leur activité. Les perspectives étaient analogues lors de l'enquête précédente.

Les agences de communication (52% en développement) se montrent légèrement mieux orientées que les autres types d'entreprise. La situation des studios de développement de jeux vidéo est plus morose (2 des 7 entreprises du secteur envisageaient de cesser leur activité).

Malgré des perspectives stables, les intentions d'embauche progressent d'année en année. 27% des entreprises déclaraient vouloir embaucher dans le courant de l'année 2018. Elles étaient 22% en 2015 et 16% en 2014.

PERSPECTIVES D'ÉVOLUTION
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2018

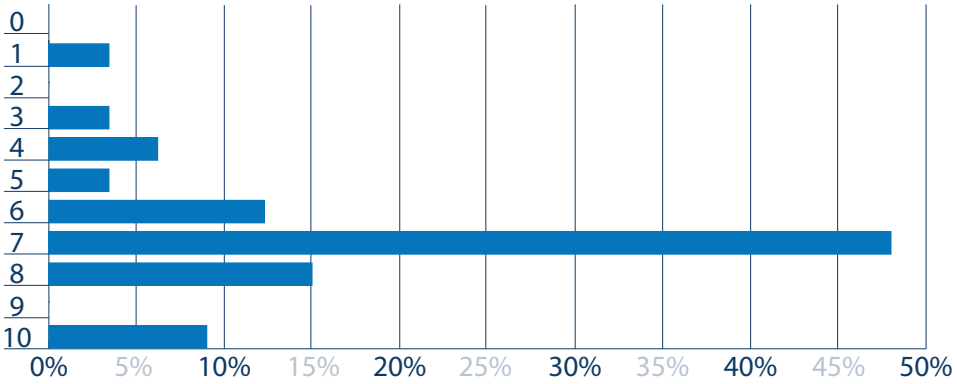


Source : Département de la Haute-Savoie

LES ATOUTS ET DÉFAUTS DU TERRITOIRE
VUS PAR LES ENTREPRISES À FORTE CROISSANCE

Les entreprises à forte croissance ont été interrogées sur les atouts et défauts du territoire. La Haute-Savoie obtient la note de 6,8/10. 48% des répondants octroient la note de 7/10, quand 9% attribuent la note maximale.

NOTE DE LA HAUTE-SAVOIE PAR LES ENTREPRISES DE CROISSANCE
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017

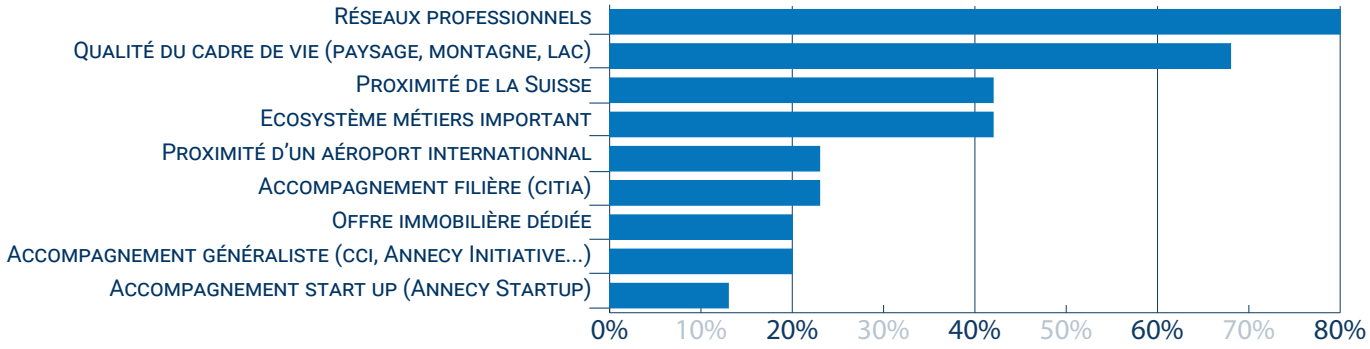


QUESTION POSÉE :
VOUS SEMBLE-T-IL QUE LE TERRITOIRE PRÉSENTE LES ATOUTS DE NATURE À FAVORISER VOTRE CROISSANCE ?

Source : Département de la Haute-Savoie

De très loin, les deux principaux points forts de la Haute-Savoie sont l'existence de réseaux (cité dans 78% des cas, mais seulement dans 9% des cas en tête), et la qualité du cadre de vie (cité dans 69% des cas, chaque fois en tête). La proximité de la Suisse fait figure d'atout pour 42% des répondants, tout comme l'existence d'un écosystème métiers important. Les particularités géographiques du territoire semblent avoir une tout aussi grande importance que l'avantage d'avoir un tissu d'entreprises déjà ancré localement. L'accompagnement des entreprises et le soutien de la filière sont moins plébiscités.

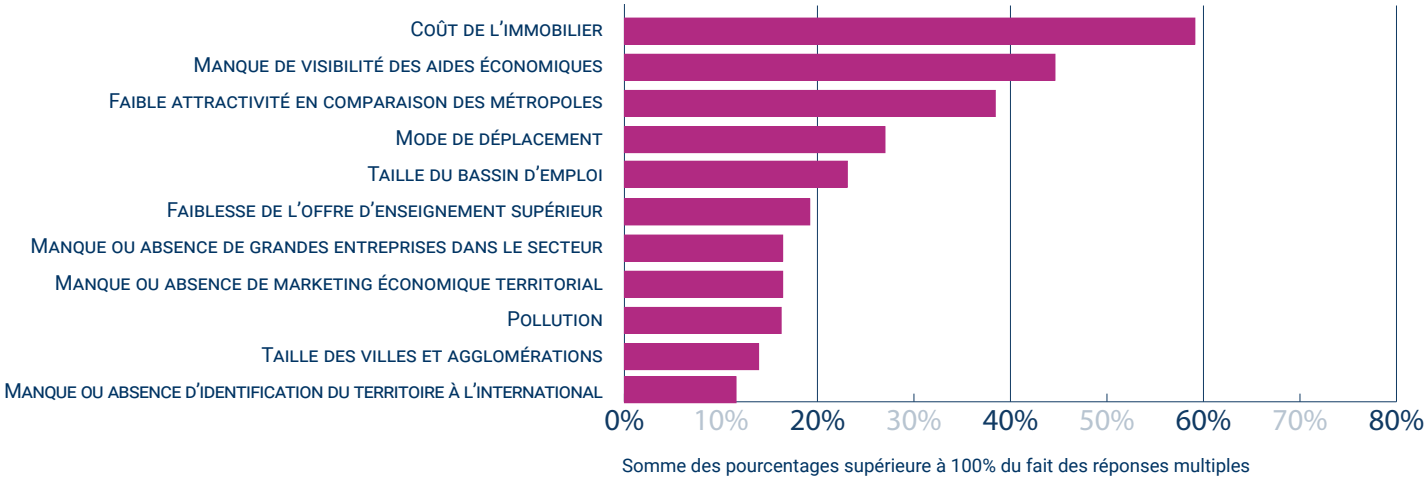
ATOUTS DU TERRITOIRE POUR LES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

Le coût de l'immobilier est cité dans 59% des cas, et à chaque fois en tête, comme le principal défaut du territoire. 38% des entreprises déplorent également la faible attractivité de la Haute-Savoie en comparaison des métropoles, et 28% les difficultés à se déplacer. Le manque de visibilité des aides économiques est cité comme un défaut du territoire pour 43% des répondants ; la faiblesse de l'offre d'enseignement supérieur pour 19%.

DÉFAUTS DU TERRITOIRE POUR LES ENTREPRISES
DE LA FILIÈRE IMAGE ET INDUSTRIES CRÉATIVES EN HAUTE-SAVOIE EN 2017



Source : Département de la Haute-Savoie

QUELQUES ENTREPRISES CRÉÉES EN 2016-2017

L' Imagerie Films, Prismo, Les Indiscrets, Dujour, Funky Sound Studio, Pure Illusion, CG Animation, Alpcat Médias...

ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES

Entrent dans le périmètre de la filière Image et industries créatives les entreprises qui produisent ou diffusent des images réelles ou virtuelles dans les domaines du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation, du jeu vidéo et du multimédia. Ce périmètre s'inscrit dans une liste de 19 codes d'activité.

Le recensement a été réalisé par une enquête sur internet (Sphinx) ou par téléphone auprès de 482 entreprises répertoriées par le RCS et le RM au 1er janvier 2015 ou immatriculées au cours des années 2015, 2016 et 2017, dans l'un des 19 codes d'activité (391 entreprises en activité, 57 radiées ou ayant déménagé, 34 hors filière).

L'unité statistique choisie est celle de l'entreprise. L'Observatoire prend en compte les entreprises ayant leur siège en Haute-Savoie et les établissements secondaires ayant leur siège dans un autre département. Pour ceux-ci, l'Observatoire considère uniquement l'activité relative au département de la Haute-Savoie. Les données recueillies concernent l'année 2017.

haute savoie le Département
Département de la Haute-Savoie
04 50 33 50 00 / www.hautesavoie.fr
Vincent Mailland-Rosset : vincent.mailland-rosset@hautesavoie.fr

citia IMAGE & INDUSTRIES CRÉATIVES
CITIA
04 50 10 09 00 / www.citia.org
Yannick Heude : yannickheude@citia.org

Étude financée par le Département de la Haute-Savoie et réalisée par TERACTEM