

JEU VIDÉO : ANIMATION : CINÉMA & AUDIOVISUEL : AUDIO & SON



OBSERVATOIRE ECONOMIQUE  
2021

FILIÈRE DES  
INDUSTRIES CULTURELLES ET  
CRÉATIVES (ICC)



1990

## Les industries créatives. (UNESCO)

« toute industrie qui a pour origine la créativité individuelle, l'habileté et le talent et qui a le potentiel de produire de la richesse et de l'emploi à travers la création et l'exploitation de la propriété intellectuelle »

2009

## Les industries culturelles et créatives (ICC). (UNESCO)

L'ensemble des secteurs d'activité ayant comme objet principal la création, le développement, la production, la reproduction, la promotion, la diffusion ou la commercialisation de biens, de services et activités qui ont un contenu culturel, artistique ou patrimonial.

**Aujourd'hui**

## Observatoire économique des ICC sur le territoire de 3M.

Analyse des secteurs des ICC à **plus fort potentiel de développement économique** : le modèle économique ne doit pas s'appuyer essentiellement sur des subventions et la perspective de **création d'emplois**, tout comme la capacité à générer un **chiffre d'affaires annuel** sur le territoire métropolitain **doivent être significatives.**

# MÉTHODOLOGIE



**Réalisation d'une enquête en ligne adressée aux acteurs ICC du territoire**



**Taux de retour obtenu**




**Analyse des données économiques et financières des entreprises du territoire pour compléter les résultats de l'enquête (*exercice 2021*)**



**Codes NAF retenus pour cette nouvelle édition de l'observatoire**


# SYNTHÈSE EN QUELQUES CHIFFRES



**38%** des établissements sont des entrepreneurs individuels, des indépendants / freelances

**+13%** : évolution du nombre d'établissements présents sur le territoire par rapport à 2020


**850** établissements (88% de sièges)



Une hausse du CA attendue par **82%** des acteurs des ICC pour 2022 (+ 13 points de %)


**63%** des acteurs exportent déjà leur solution à l'international (+ 32 points de %)

**~ 300M** de Chiffre d'affaires



Une hausse des effectifs programmée par **69%** des acteurs ICC, pour 2022 (+ 3 points)

**2 500** emplois en 2021



L'animation, l'audiovisuel, le son, le cinéma et le jeu vidéo

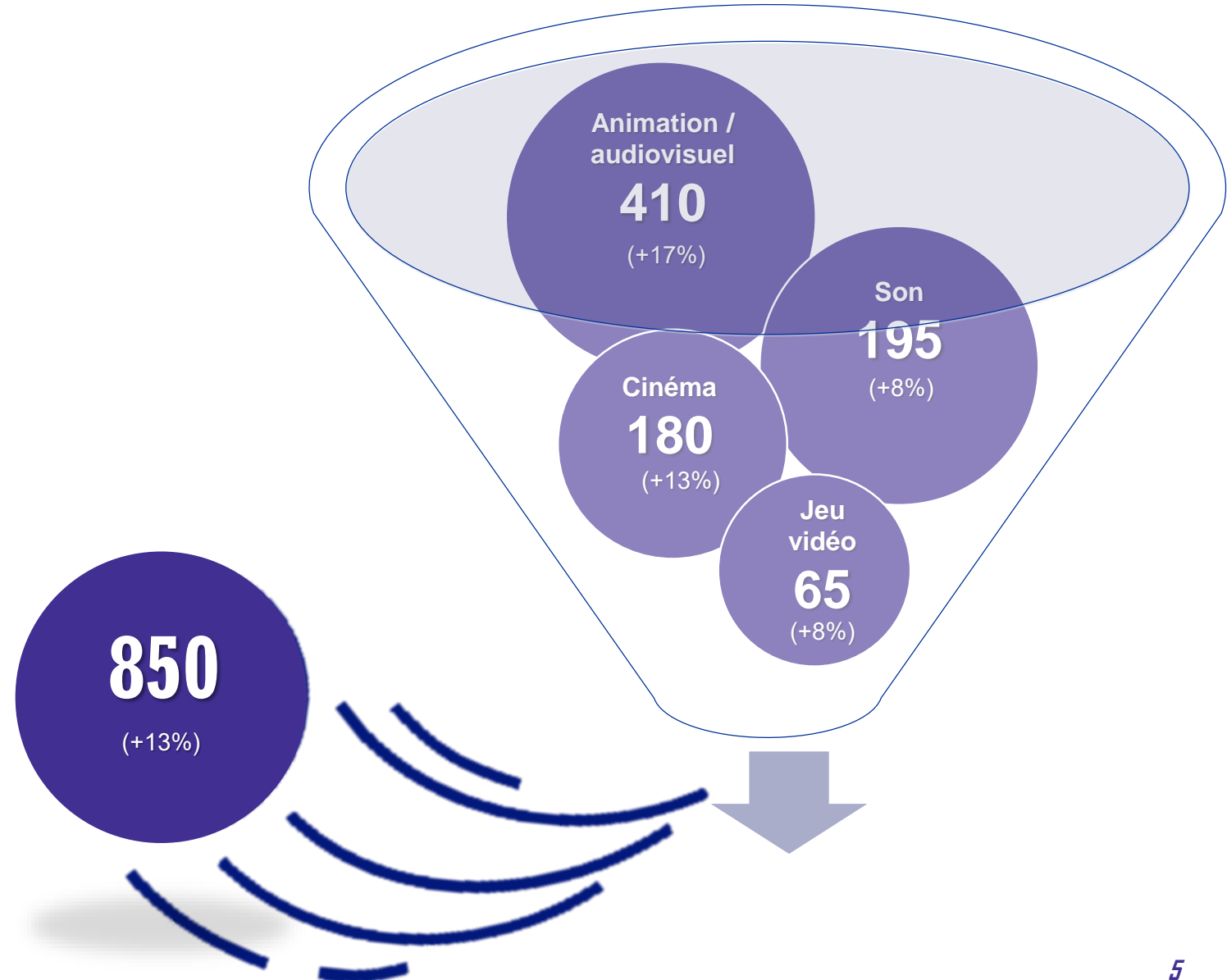
**4** structures régionales qui fédèrent et animent l'écosystème

**4** secteurs en pleine effervescence

**Une terre d'accueil propice à la création, comme à l'implantation d'établissements secondaires !**

**Une progression des établissements actifs au 31/12/2021**

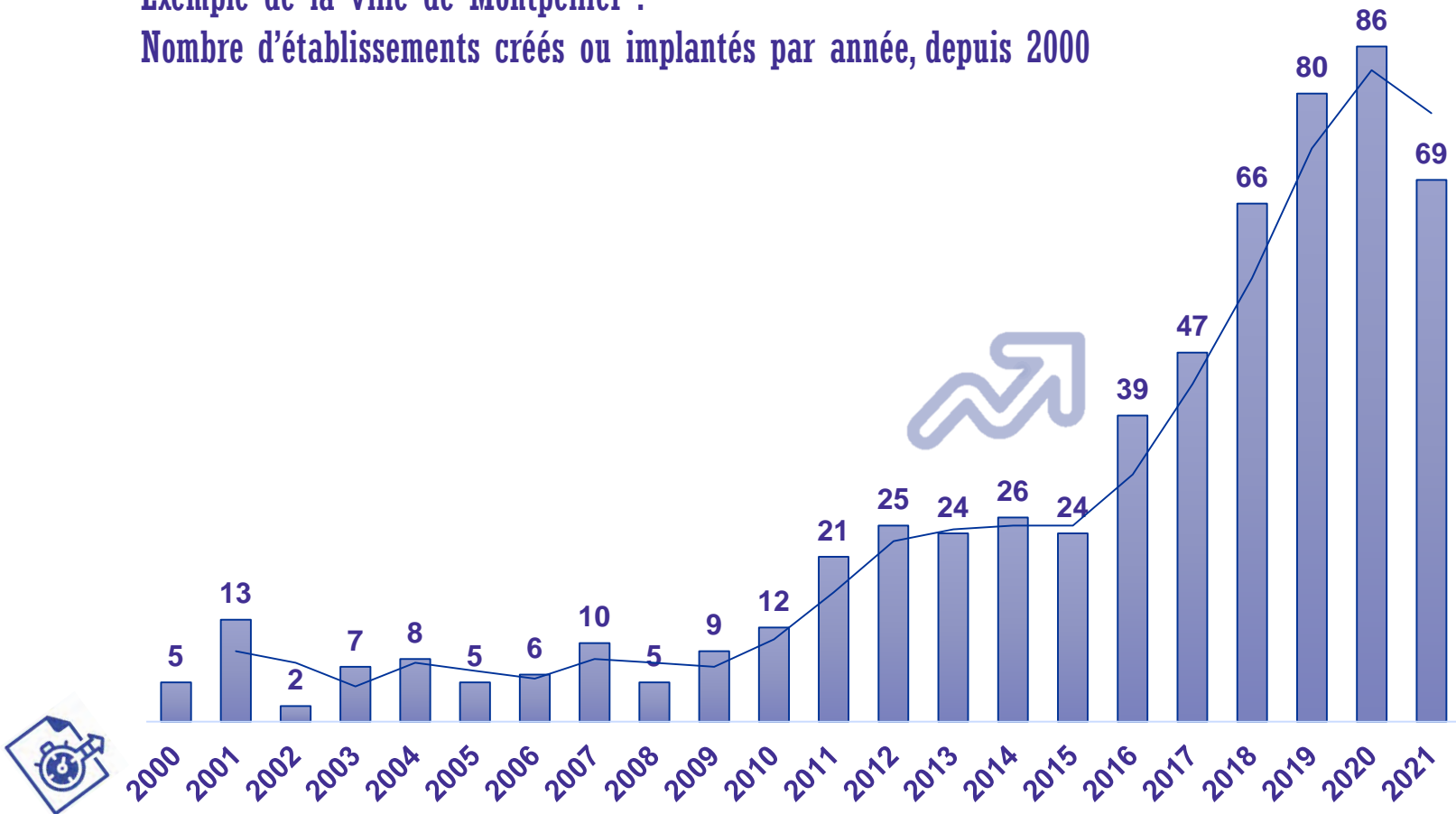
Malgré une légère baisse du nombre de sièges (88% soit -3 points de %) présents sur le territoire de 3M





# UNE BELLE DYNAMIQUE DE CRÉATION ET D'IMPLANTATION

Exemple de la ville de Montpellier :  
Nombre d'établissements créés ou implantés par année, depuis 2000



**624**

Établissements actifs présents  
sur Montpellier à fin 2021

**+12%**

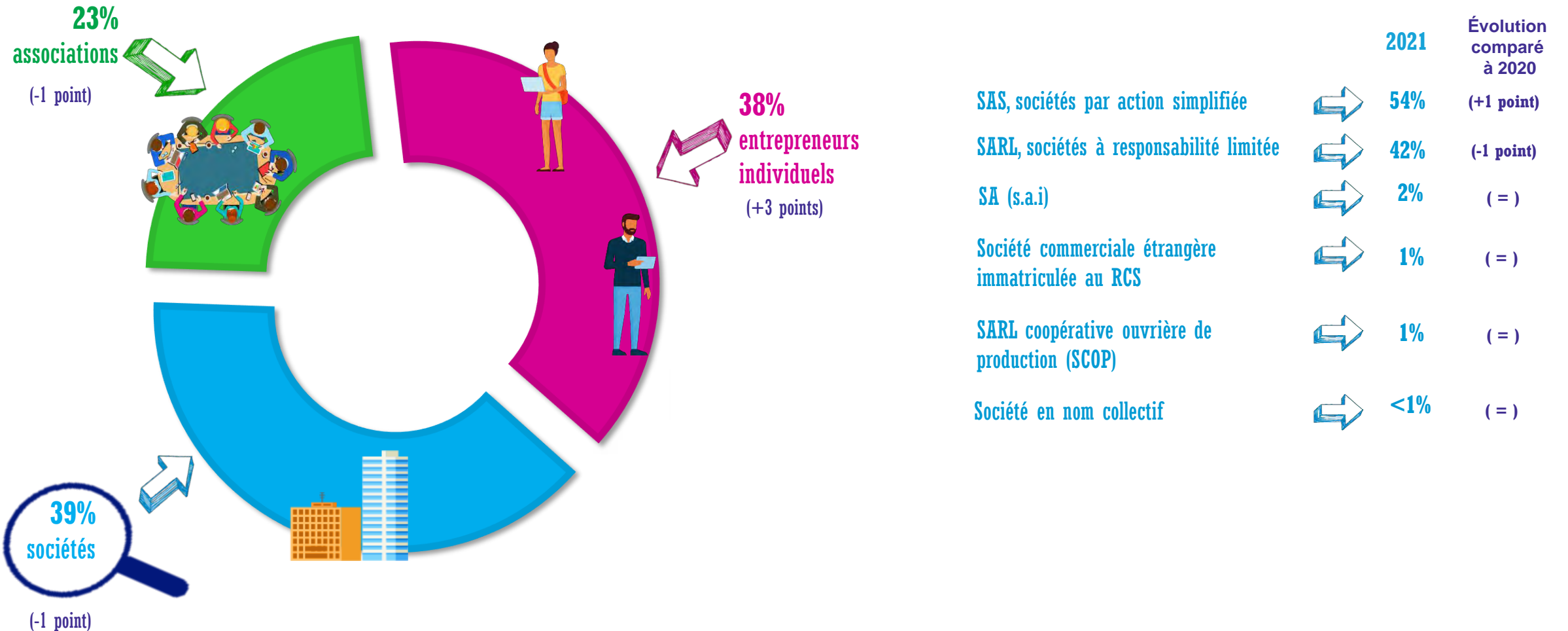
Établissements implantés sur Montpellier  
par rapport à 2020



*Une tendance qui se retrouve sur les  
autres communes de la Métropole, à  
une moindre échelle*

Source : Données SIRENE- Analyse sur la base de 14 codes NAF

# UNE BELLE DIVERSITÉ DE STATUTS JURIDIQUES



Source : Données SIRENE- Analyse sur la base de 14 codes NAF

# UNE FILIÈRE EN EFFERVESCENCE, UNE STRUCTURATION NÉCESSAIRE

## 4 structures régionales présentes à Montpellier pour fédérer et animer



- **COODIO** à destination des acteurs du **son et de l'audio**
- **OCCITANIE FILMS** à destination des acteurs du **cinéma et de l'audiovisuel**
- **APIFA Occitanie** à destination des producteurs indépendants
- **PUSH START** à destination des acteurs du **jeu vidéo**

## Des offres d'hébergement et d'accueil fléchées pour les acteurs des ICC



- **Un quartier phare : la Cité Créative**
- **Une offre immobilière complète sur tout le territoire pour les structures de toute taille**

## Des offres de formation reconnues à l'international



- **Une quarantaine de formations pour les secteurs du son, de l'image animée, du jeu vidéo et du cinéma** (cf. [iCONIC.montpellier3m.fr](http://iCONIC.montpellier3m.fr))

## Des offres d'accompagnement / incubation



- **MONTPELLIER GAME LAB** (BIC + Push Start)
  - **ILLUSION ET MACADAM**
  - **CONTEXT'ART**
- Majoritairement orientées vers les acteurs culturels



# UN FONCTIONNEMENT EN MODE PROJETS AVEC DES PICS D'EMPLOIS CONJONCTURELS

## 2 500 emplois \*

recensés au 31/12/2021 (soit +14% comparé à 2020)  
 sur nos 4 secteurs cibles



\* dont 40% sont des entrepreneurs individuels ou des freelances / indépendants (+10 points)

Source : Base SIRENE 2021 et enquête en ligne 3M

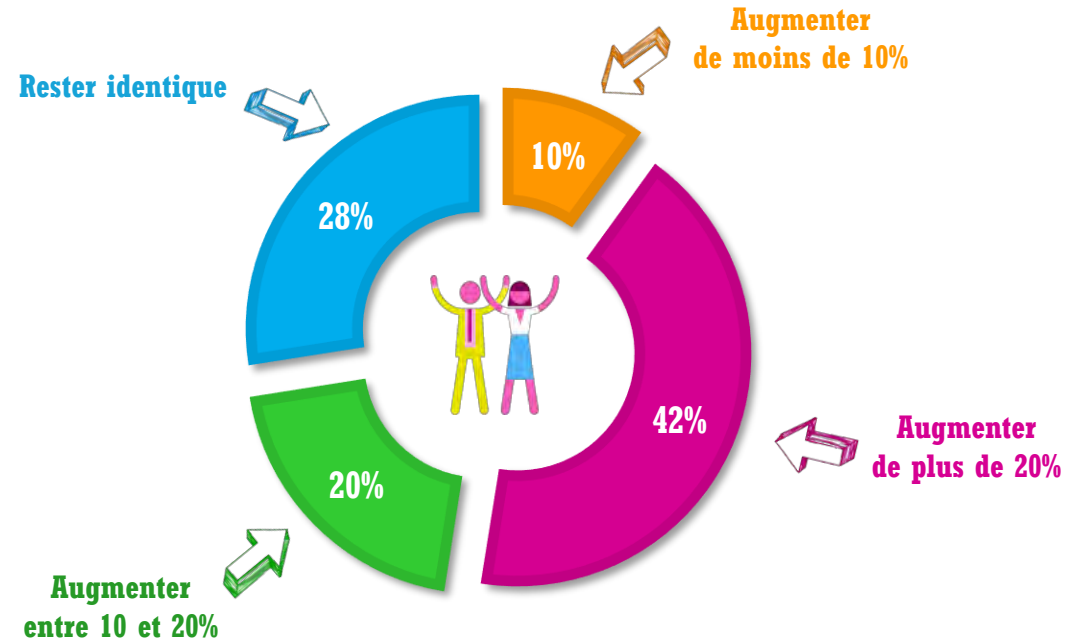
**Le poids des ICC dans l'économie locale est très variable selon les territoires :**

- > 40 emplois salariés pour 1000 dans les ICC à Montpellier et Nantes,
- entre 30 et 35 emplois salariés pour 1000 à Toulouse, Lyon, Bordeaux ou Marseille-Aix.

Source : Étude sur les industries culturelles et créatives toulousaines 2021 – AUAT

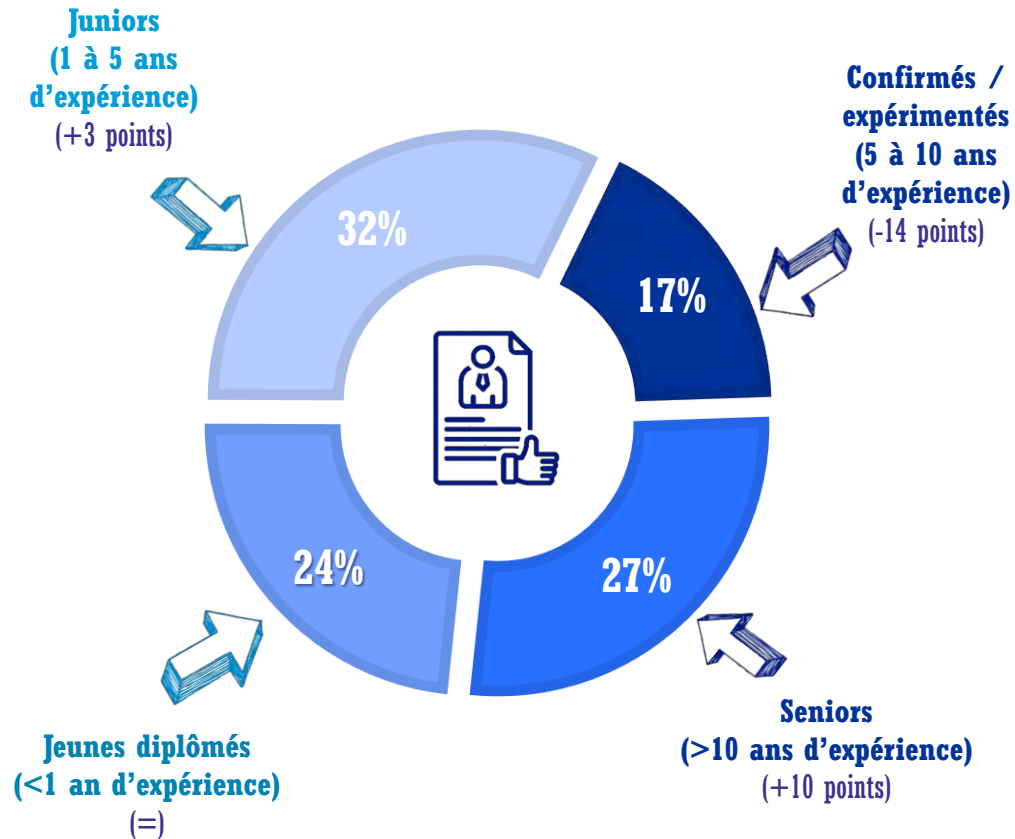
**56%** des établissements ICC ont fait évoluer leurs effectifs au cours de l'année 2021 (à la hausse comme à la baisse selon les projets)

**69%** des établissements ICC prévoient une augmentation de leurs effectifs pour 2022 (+3 points comparé à 2021)



Source : Enquête en ligne réalisée auprès des acteurs territoriaux par la Métropole 9

# DES RECRUTEMENTS QUI DEMEURENT MAJORITAIREMENT MASCULINS, À TOUT NIVEAU D'EXPÉRIENCE



La part moyenne des femmes dans les effectifs reste encore en deçà des 50% en 2021:

L'animation, l'audiovisuel

34%  
(-1 point)



Le son, L'audio

43%  
(+6 points)



37%  
de femmes en moyenne  
(+ 1 point)

Le cinéma

33%  
(=)



Le jeu vidéo

34%  
(+6 points)



# DES REVENUS SIGNIFICATIFS ET EN AUGMENTATION

## 300 M d'€

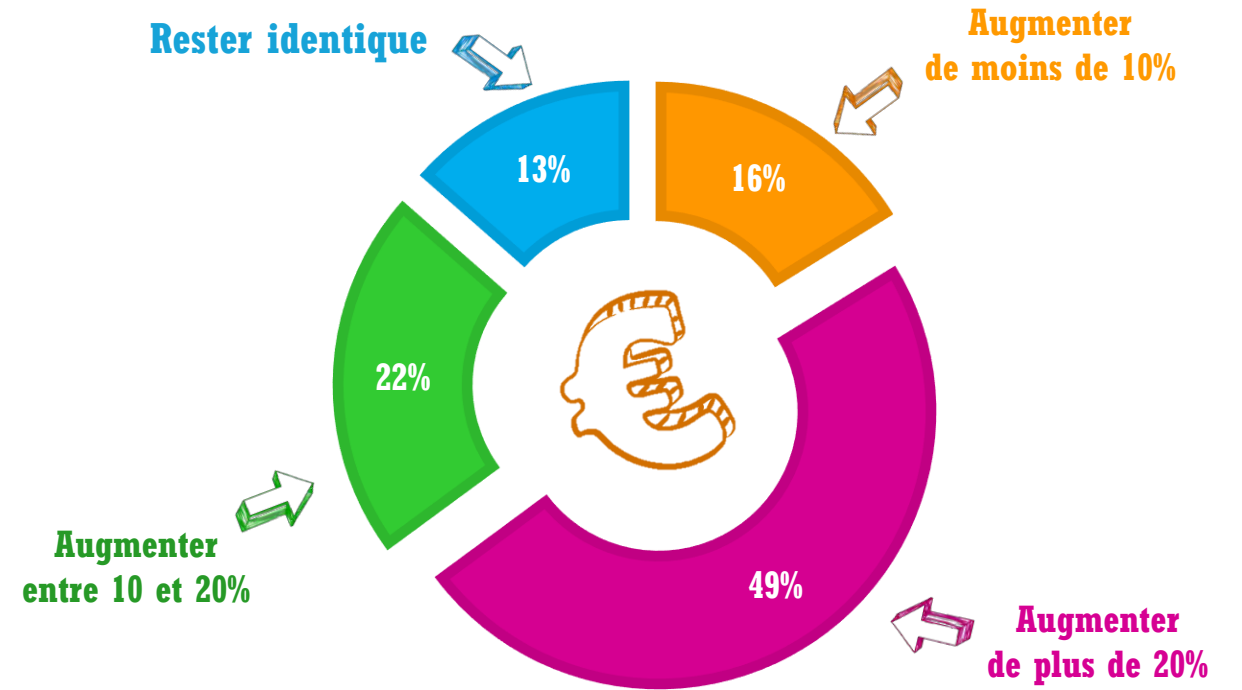
**CA annuel agrégé estimé pour l'année 2021**

(+200% par rapport à l'estimation réalisée en 2020)

## 82%

**des acteurs ICC ont des perspectives de croissance du CA pour l'année 2022**

(seuls 6% (-1 point) des acteurs envisagent une baisse de leur CA pour 2022)

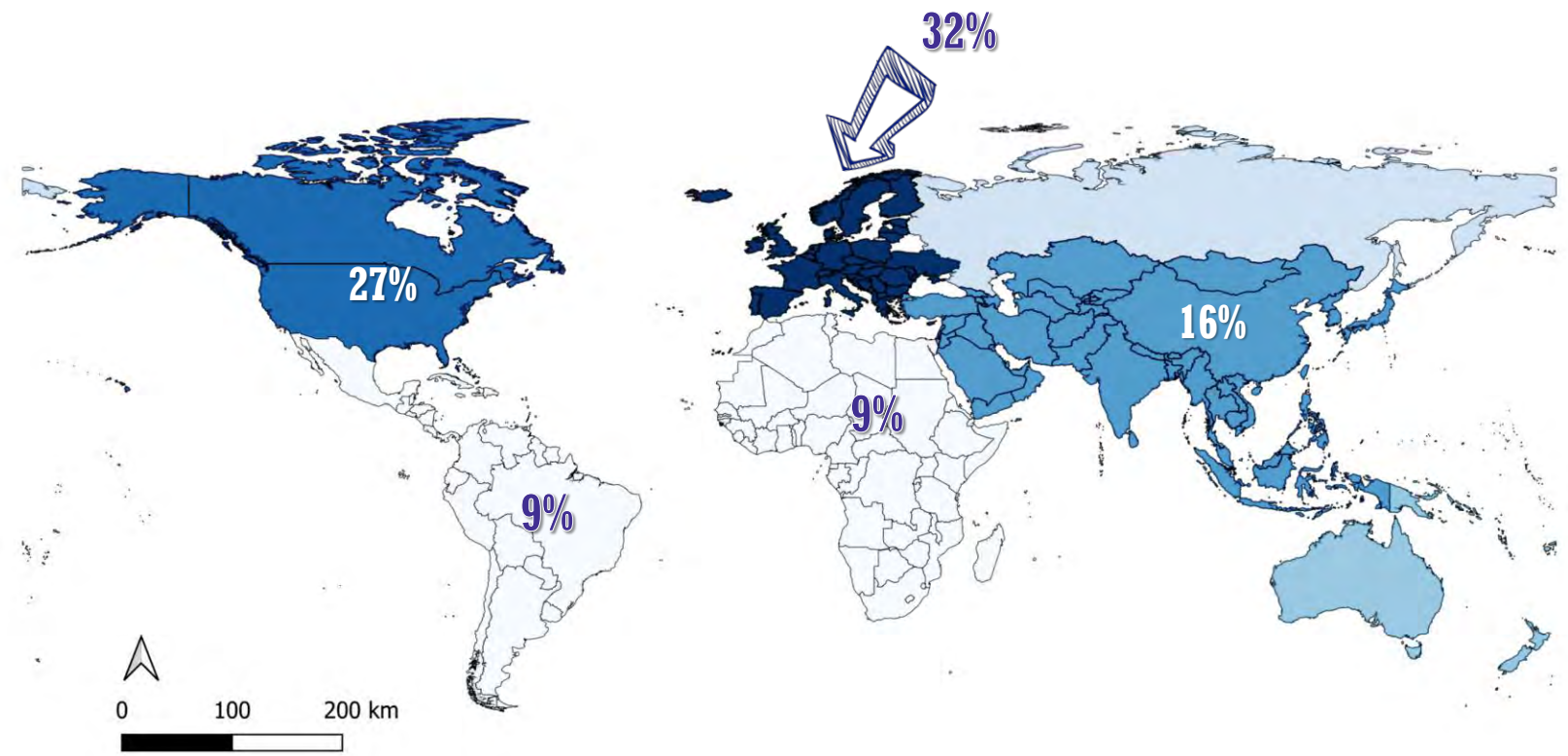


# UNE BELLE MARGE DE MANŒUVRE POUR ADRESSER LES MARCHÉS INTERNATIONAUX

**63%**

des acteurs ICC métropolitains exportent leurs solutions, créations ou services à l'international en 2021 (+32 points comparé à 2020)

Plus de la moitié des établissements (53%) n'ont pas adressé les marchés internationaux en 2021 mais envisagent de le faire pour 2022 !



Source : Enquête en ligne réalisée auprès des acteurs territoriaux par la Métropole

# DES METIERS SUR LESQUELS LES RECRUTEURS PEINENT A TROUVER DES TALENTS

**ANIMATEUR 3D**

**ARTISTES SPÉCIALISÉS /  
TECHNICAL ARTISTS**

**CHARGÉ DE PRODUCTION**

**DATA SCIENTIST**

**MOTION DESIGNER /  
MONTEUR / CAMÉRAMAN**



**DÉVELOPPEUR  
INFORMATIQUE UNITY /  
UNREAL ENGINE / RENDU**

**GESTIONNAIRE RÉSEAU  
INFORMATIQUE / RESPONSABLE  
IT ANIMATION**

**SOUND DESIGNERS /  
MONTEURS SON ET MIXEURS**

**TECHNICIEN CINÉMA  
ELECTRO-TECHNICIEN**

**MARKETING / PROGRAMMEUR  
/ OFFICE MANAGER**



**Merci pour votre attention**

Pour toute question ou information  
complémentaire souhaitée, vous pouvez contacter  
Valérie ou Pauline :

[icc@montpellier3m.fr](mailto:icc@montpellier3m.fr)

[iconic.montpellier3m.fr](http://iconic.montpellier3m.fr)  
[entreprendre-montpellier.com](http://entreprendre-montpellier.com)  
[@entreprendre\\_MT](https://www.instagram.com/entreprendre_MT)

