



**L'emploi dans le secteur des effets visuels  
numériques**



# Evolution de l'emploi entre 2005 et 2015 dans le secteur des effets visuels numériques

Extrait du rapport de Jean Gaillard

<http://www.cnc.fr/web/fr/rapports/-/ressources/9672382>

*La première réalité à laquelle nous avons été confronté pour la réalisation de cette mission est l'impossibilité à obtenir facilement une image quantitative de l'activité.*



# Première étude sectorielle sur les VFX

Les secteurs de l'animation, d'une part, et des effets visuels numériques, d'autre part, bien qu'ils fassent appel à des compétences proches, ont des modèles économiques très différents.

Il convient de les étudier séparément, mais des comparaisons sont intéressantes.



# Définition du périmètre de 2005 à 2015

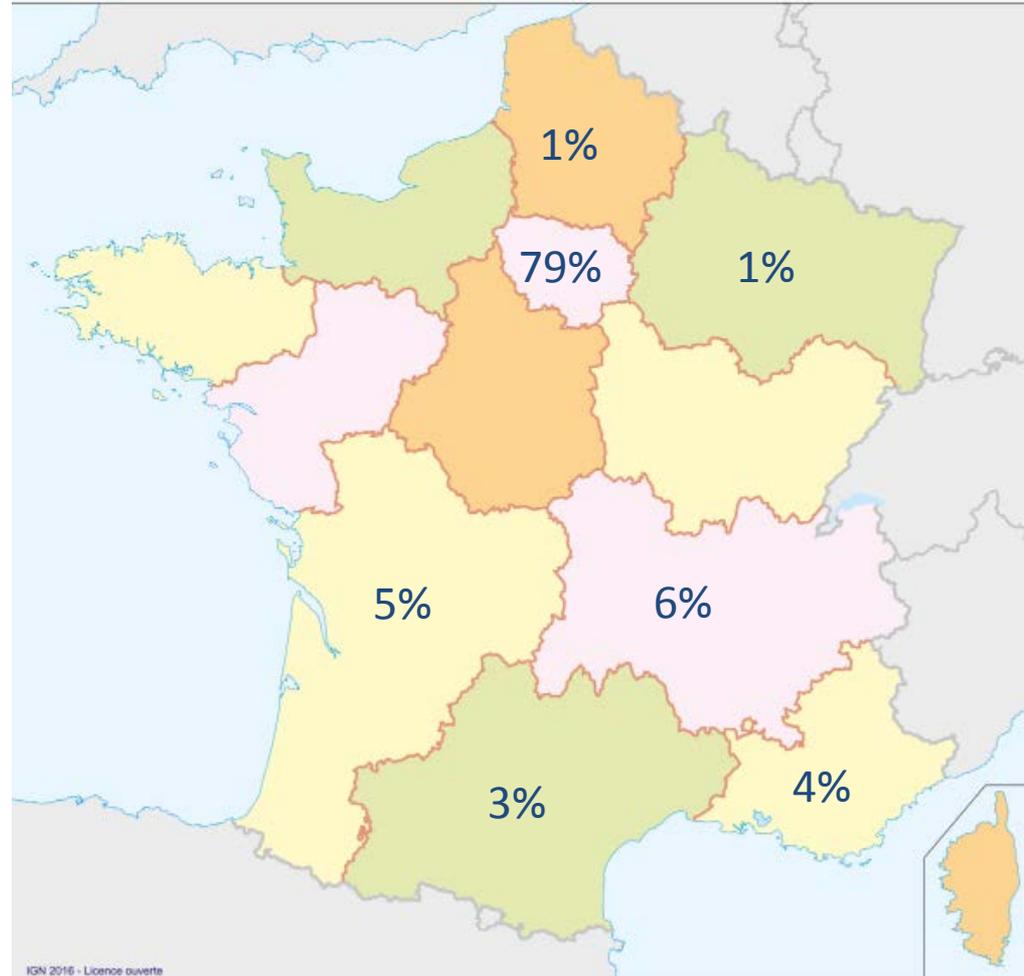
Périmètre de 110 entreprises qui se déclarent comme réalisant des VFX :

- FICAM
- Etude réalisée par Mediakwest pour le CNC en 2013
- Annuaire de régions
- Données aides CNC (Nouvelles technologies en production)



# Répartition géographique des entreprises

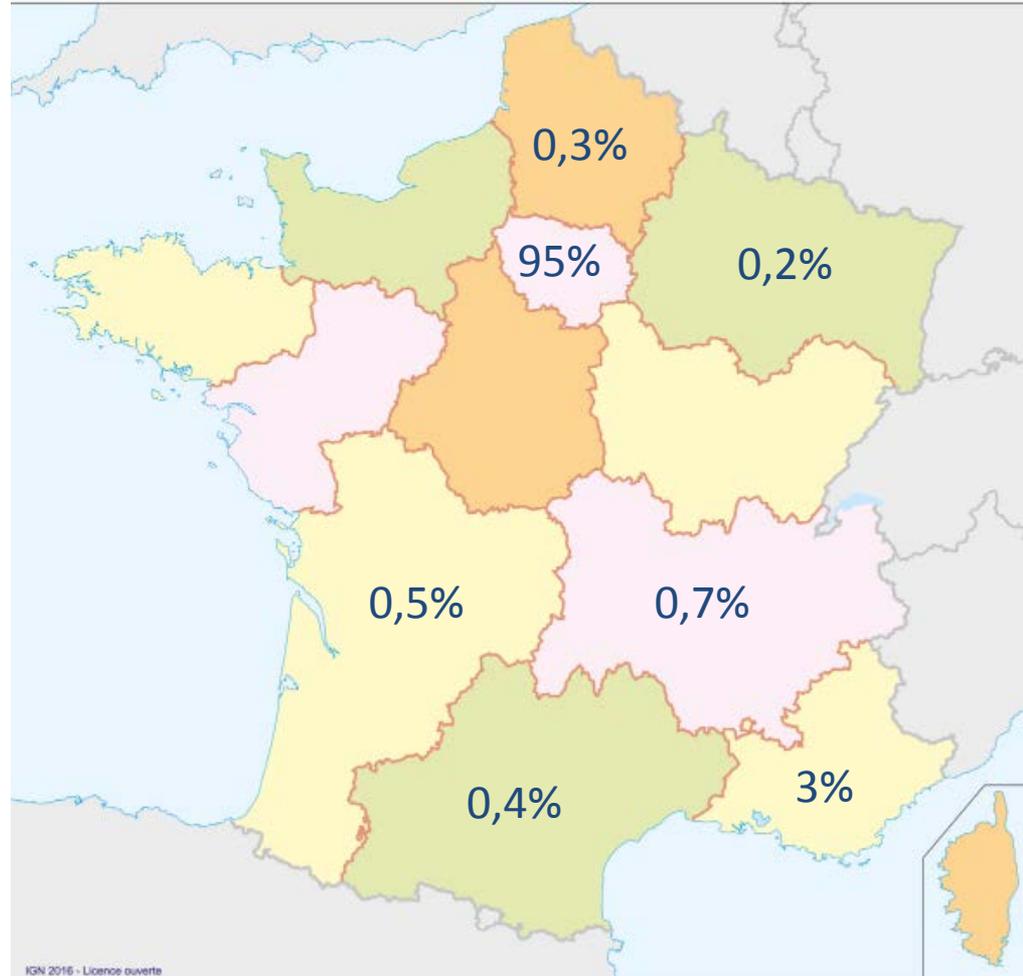
En 2015, 78 entreprises sont actives essentiellement en Île-de-France



# Répartition géographique de la masse salariale

La masse salariale du secteur des VFX est d'environ 50 M€.

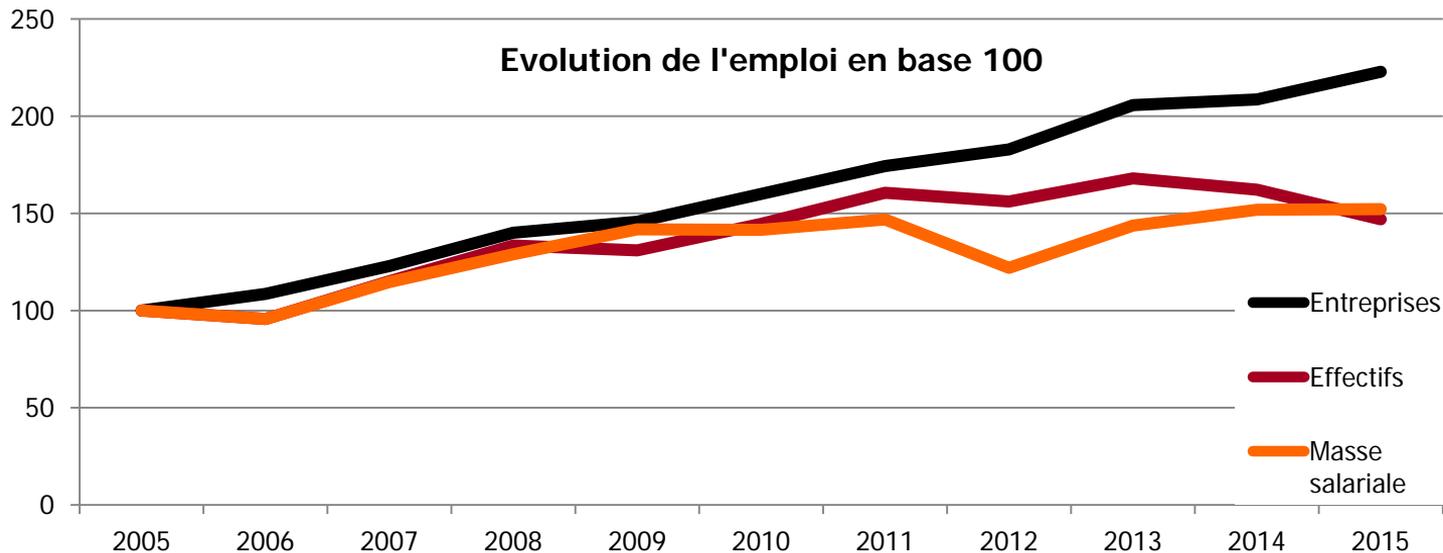
Le phénomène de concentration de l'activité en Île de France, commun à toutes les industries techniques est accentué.





# Evolution en base 100 entre 2005 et 2015

Evolution de l'emploi en base 100



En 10 ans :  
+1 200 emplois (+54%)  
+18 M€ de masse salariale  
(+59%)

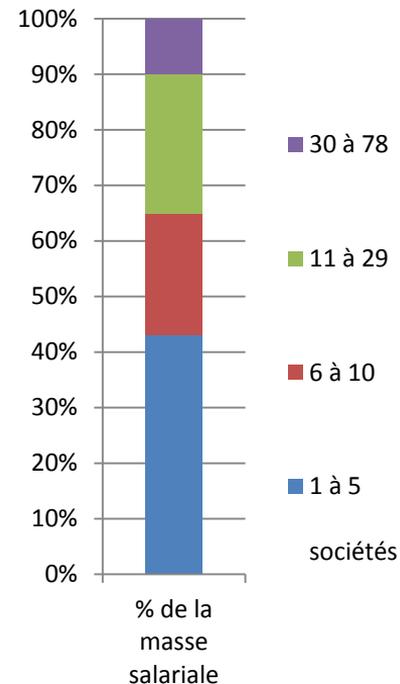


# Fragmentation du secteur

En 2015, sur 78 sociétés actives :

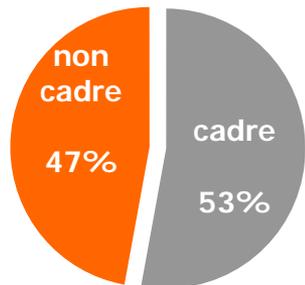
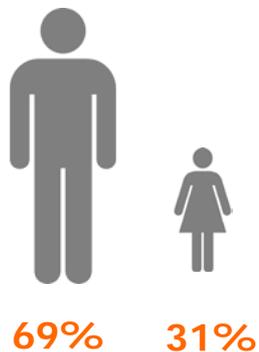
- Les 5 plus grosses (en masse salariale 2015) cumulent 43% de la masse salariale totale
- Les 10 plus grosses cumulent 65% de la masse salariale totale
- Les 29 plus grosses cumulent 90% de la masse salariale totale
- Les 49 plus petites cumulent 10% de la masse salariale totale

Pour l'étude des métiers	Groupe témoin	Groupe complémentaire	part que représente le groupe témoin
Nombre d'entreprises	39	39	50%
Effectifs salariés	2 371	1 266	65%
Masse salariale	39 488 k€	10 457 k€	79%

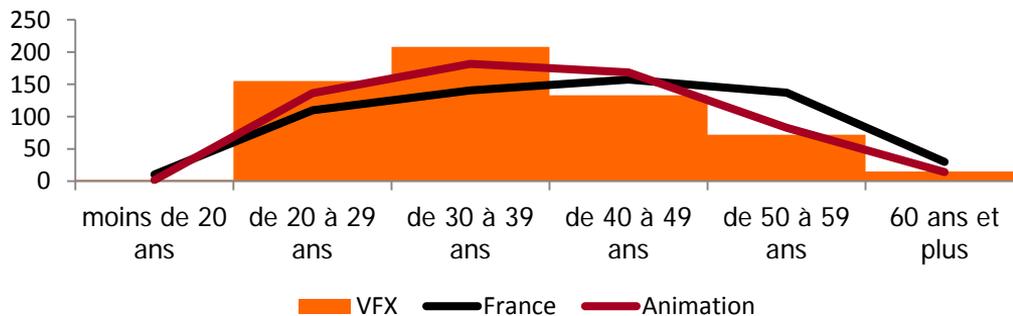
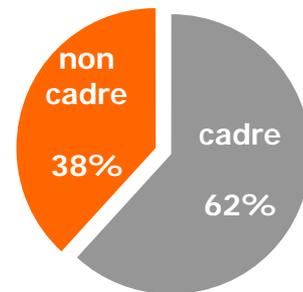


# Détail des effectifs CDI salariés en 2015

## VFX : 585 CDI

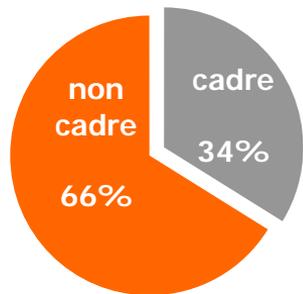


## Animation : 620 CDI

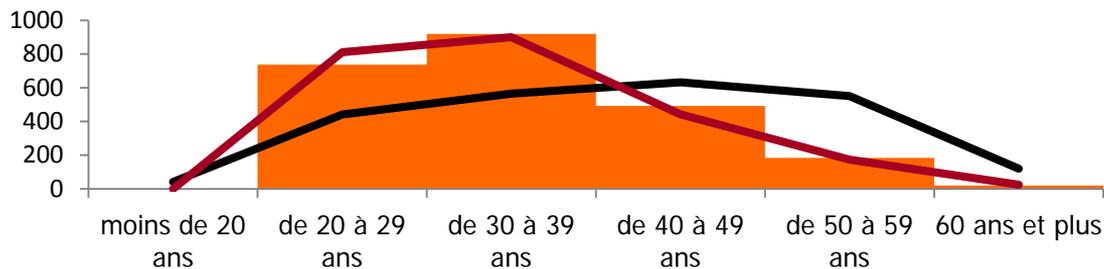
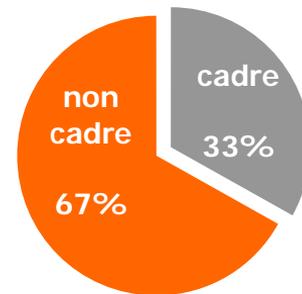


# Détail des effectifs CDDU salariés en 2015

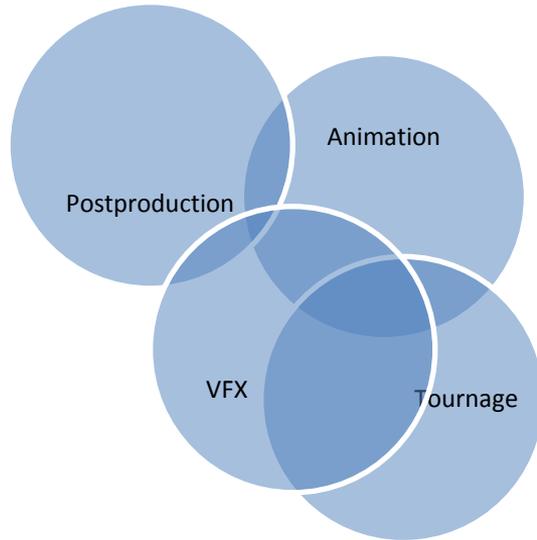
## VFX : 2 352 CDDU



## Animation : 4 746 CDDU



# Pistes d'améliorations



- Première édition de l'étude implique des améliorations méthodologiques
- Étude fine des métiers
- Échanges de salariés entre les secteurs, y compris celui du jeu vidéo