

ÉDITION N° 7

Étude de décembre 2021

PANORAMA DONNÉES 2020

Cette enquête a été réalisée à partir des données de l'Observatoire du Département de la Haute-Savoie, partenaire de la filière Image et industries créatives.

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

**haute
savoie**
le Département

La crise de la Covid-19 a considérablement ébranlé l'économie mondiale. Ici comme ailleurs, entre confinements, fermeture des domaines de ski alpin, annulation d'événements, application de gestes barrières et restrictions de déplacements, c'est l'ensemble de l'activité des entreprises qui a dû être repensé. De manière plus ou moins durable, les entreprises se sont adaptées à ces contraintes sans précédent, ayant des conséquences à la fois dans le positionnement stratégique, la relation aux clients et dans la manière de travailler.

La filière Image et industries créatives en Haute-Savoie ne fait pas exception. Malgré sa jeunesse et la dynamique forte qui était la sienne avant la pandémie, elle s'est confrontée probablement à la première crise majeure de son histoire.

L'analyse de sa faculté à traverser cette zone de turbulences apporte des informations fondamentales sur ses forces, ses faiblesses, mais aussi sur sa capacité à se réinventer et à faire preuve de résilience.

SOMMAIRE

Synthèse	p 2
Activités et chiffre d'affaires	p 4
Clientèle et débouchés	p 6
Zoom sur la crise de la Covid-19	p 8
Aspects méthodologiques	p 12

CHIFFRES CLÉS FIN 2020



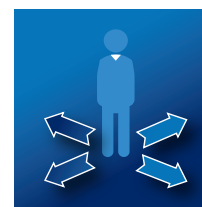
472 entreprises hors auto-entrepreneurs, soit **+61%** par rapport à 2011¹ (294 entreprises en 2011), avec en moyenne **3,16** emplois ETP par entreprise.



331 auto-entrepreneurs, soit **+314%** par rapport à 2011 (80 auto-entrepreneurs en 2011), occupés en moyenne à **57%** de leur temps.



Chiffre d'affaires : **155 M d'€**, soit **+39%** par rapport à 2011 (111 M€).



1 680 emplois ETP (équivalent temps plein), soit **+66%** par rapport à 2011 (933 emplois ETP). **747** emplois ETP ont été créés entre 2011 et 2020.

¹ 2011 correspond à la première année d'observation chiffrée de la filière dans son ensemble à l'échelle de la Haute-Savoie.

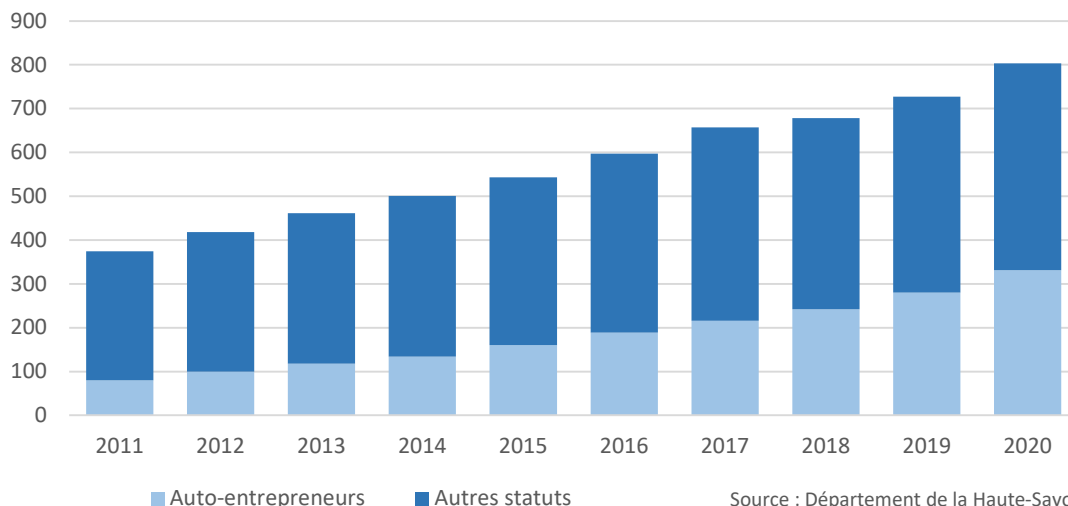
SYNTHÈSE

Malgré un net recul du chiffre d'affaires en 2020 et les difficultés dans quelques secteurs, la filière poursuit sa croissance, dopée par l'industrie du jeu vidéo et l'auto-entrepreneuriat.

► Fin 2020, la filière rassemble au total 803 entreprises en Haute-Savoie : 331 auto-entrepreneurs et 472 entreprises ayant un autre statut juridique.

Elles emploient 1 881 personnes, représentant 1 680 ETP (équivalents temps plein), et ont généré près de 155 millions d'€ de chiffre d'affaires HT dans l'année.

Évolution du nombre d'entreprises de la filière selon leur statut en Haute-Savoie de 2011 à 2020



Source : Département de la Haute-Savoie

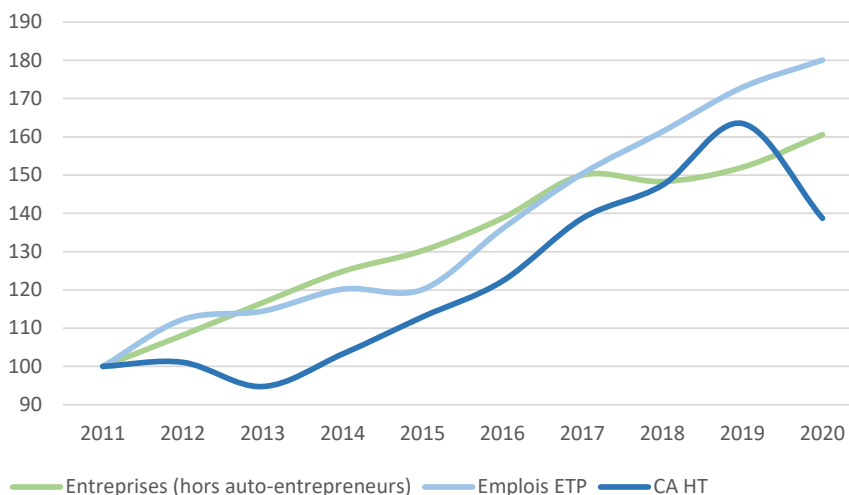
► Sur le long terme, la croissance reste soutenue en Haute-Savoie et depuis 2011, on compte chaque année dans la filière :
 - 20 entreprises et 28 auto-entrepreneurs supplémentaires,
 - 83 emplois ETP (équivalents temps plein) supplémentaires,
 - 4,8 millions d'€ de progression annuelle du chiffre d'affaires.

► Les années 2018-2020 se sont cependant traduites par un ralentissement de cette dynamique. Dès 2018, le nombre d'entreprises (hors auto-entrepreneurs) s'est stabilisé, la progression étant quasiment exclusivement le fait du dévelop-

pement de l'activité freelance (+15% par an pour les auto-entrepreneurs depuis 2018, contre +2% pour les autres entreprises).

► C'est surtout l'année 2020, marquée par la crise de la Covid-19, qui a profondément affecté la filière. Le chiffre d'affaires a reculé de 28 M€ en un an (soit -15%), après avoir atteint un pic historique en 2019 (182 M€). Néanmoins, l'emploi a continué de progresser pendant cette période, à un rythme à peine moins rapide qu'avant la pandémie (+4% en 2020, contre +7% par an sur la période 2011-2019).

Évolution des principaux indicateurs de 2011 à 2020 en Haute-Savoie (indice 100 en 2011)



Source : Département de la Haute-Savoie

► Depuis 2011 et jusqu'à fin 2019, chacun des quatre grands secteurs d'activité de la filière a vu son chiffre d'affaires très fortement augmenter, par exemple jusqu'à +138% pour les agences de communication. Cependant, la crise de la Covid-19 a eu des impacts très différents selon les secteurs. L'activité des agences de communication (-21% en un an) et surtout des studios de production cinématographique, audiovisuelle et numérique (-44%) a été catastrophique.

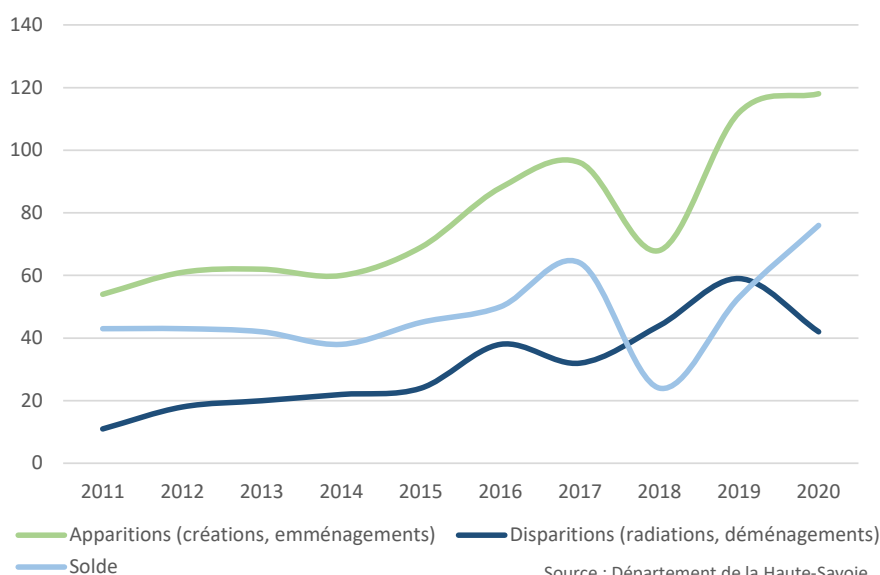
À l'inverse, celle du jeu vidéo à su tirer son épingle du jeu (+30%), tandis que l'activité Web et multimédia s'est maintenue (-1%).

► L'ancienneté moyenne des entreprises "classiques" reste stable malgré la pandémie, avec 7,2 ans en moyenne. Celle des auto-entrepreneurs est bien plus courte mais a tendance à

augmenter sur le long terme, malgré un léger reflux depuis 2018 (3,4 ans en 2011, 5,1 ans en 2018, puis 4,8 ans en 2020), qui s'explique par l'accélération des créations d'entreprises ayant ce statut particulier.

► Depuis début 2019, la filière connaît en effet un taux de création d'entreprise record (26,4% en 2020). Pas moins de 118 entreprises ont été créées dans la filière en 2020, après 112 créations en 2019 : des niveaux largement supérieurs à la moyenne 2011-2018 (70 créations par an). Toutefois, près de 60% de ces créations sont le fait d'auto-entrepreneurs : leur poids dans la création d'entreprise a quasiment doublé en 2 ans. Ce phénomène illustre le véritable succès de l'activité freelance dans la filière.

Apparition et disparition d'entreprises dans la filière en Haute-Savoie de 2011 à 2020



► Malgré la pandémie et le recul du chiffre d'affaires dans la filière, les défaillances n'ont pas progressé, bien au contraire : leur nombre a reculé en 2020 (42 disparitions, contre 59 en 2019 et 44 en 2018). Bien qu'en progression sur le long terme, cette stabilité traduit l'efficacité des dispositifs économiques mis en

place par les entreprises, l'État et les collectivités territoriales pour amortir au maximum les contrecoups de la crise sanitaire (pour plus de détails sur ce point, se référer au "Zoom sur la crise de la Covid-19" page 8).

ALTIMAX - ANNECY

2021 se présente complètement différemment avec un plan de charge très élevé et de nouveaux recrutements.

Qu'allez-vous retenir de cet épisode de pandémie ? Qu'allez-vous garder ou au contraire arrêter ? Quelles sont vos perspectives pour l'année à venir ?

Nous avons appris beaucoup de choses sur la capacité d'une équipe à être solidaire en plein brouillard puis à rebondir dès que la météo s'est éclaircie. Il y a un esprit d'équipe qui fait partie des grandes forces de notre agence. Nous avons progressé sur le télétravail, avec un accord d'entreprise que nous finalisons actuellement (1 jour par semaine, 2 jours sur demande précise), nous avons culturellement avancé mais les côtés positifs du travail en équipe et en présentiel restent à notre avis largement supérieurs une version élargie du télétravail. Nos perspectives 2021 sont bonnes (supérieures à 2019) avec un plan de charge très élevé et de nouveaux recrutements, et celles

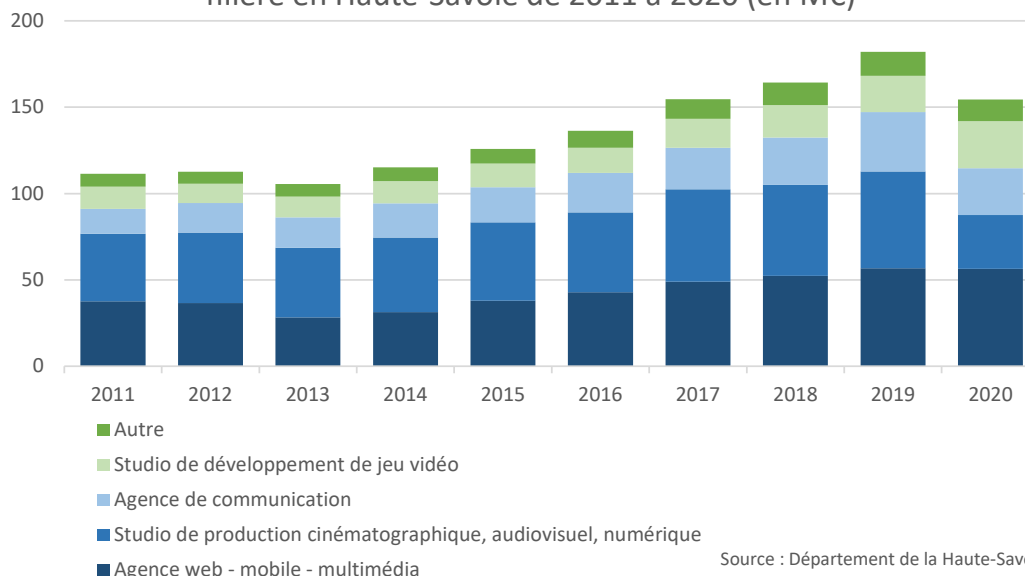
de 2022 s'annoncent encore meilleures. Notre groupe est aujourd'hui la première agence digitale et créative de Savoie Mont-Blanc.

Reste un sujet épineux qui vient de l'évolution du travail des frontaliers... Les métiers du digital sont en tension forte. Tout le monde recrute mais les employeurs suisses n'ont pas les mêmes règles du jeu que nous... ils proposent jusqu'à 4 jours de télétravail à des "frontaliers" qui ne passent plus la frontière (ce qui n'est pas légal soit dit en passant) et ne voient leurs collègues que de façon épisodique. Est-ce une vision d'avenir ou du pur opportunisme ?

En conclusion, nos perspectives sont bonnes, le vrai défi est d'entretenir une qualité d'équipe et de travail en équipe pour que cela soit une valeur clé de notre entreprise. C'est ce qui nous mettra aussi durablement en position favorable vis-à-vis de nos clients

4 DIFFÉRENTS SECTEURS D’ENTREPRISES AUX ACTIVITÉS TRANSVERSALES

Évolution du CA selon la typologie des entreprises de la filière en Haute-Savoie de 2011 à 2020 (en M€)



► AGENCES WEB – MOBILE – MULTI-MÉDIA

Cette catégorie regroupe des studios de développeurs informatiques, spécialisés en conception de solutions multimédias, développement d’outils software, ou en technologies 2D/3D. Ils sont de petite taille (1,3 emplois ETP en moyenne, 1,9 hors auto-entrepreneurs), et 44% sont même des auto-entrepreneurs.

36% du chiffre d’affaires de la filière est réalisé dans ce type d’entreprises, qui a su bien résister à la crise de la Covid-19 : l’emploi a continué à progresser (+10% en 2020) et le chiffre d’affaires s’est maintenu (-0,7% en 2020).

Entreprises de plus de 10 emplois ETP dans la filière : Pure Illusion, LaVisibilite.com, Netdev, Aboutgoods Company, DARYL, CEGI Santé...

► AGENCES DE COMMUNICATION

Les agences de communication proposent des missions d’accompagnement à un annonceur dans sa démarche de vente au moyen d’une campagne de communication. Elles sont à peine plus étoffées (2,2 emplois ETP en moyenne, 3,1 hors auto-entrepreneurs) et 32% sont des auto-entrepreneurs. Elles réalisent 18% du chiffre d’affaires de la filière, mais elles ont fortement souffert de la pandémie (-21% en 2020). Leurs emplois se sont néanmoins maintenus (+0,7%).

Entreprises de plus de 10 emplois ETP dans la filière : Agence Gardeners, Altimax, MNSTR, Félix Création, AMM et Associés, Webgenery, Apache Conseil

► STUDIOS DE PRODUCTION, PRESTATION ET DISTRIBUTION AUDIOVISUELLE

L’audiovisuel couvre un domaine très vaste : il fait référence essentiellement à la production de créations originales ou de films institutionnels et publicitaires pour la télévision

(81% des cas), le cinéma (30% des cas), le Web (13%) ou encore des films d’animation (14%). 50% des studios proposent également des prestations de postproduction, 50% des prestations de services : les salles de diffusion de films cinématographiques se trouvent dans cette catégorie (19 entreprises, soit 9% de cette catégorie).

Au fil des années, les entreprises du secteur sont devenues de plus en plus petites : 1,8 emplois ETP en moyenne en 2020 (2,8 hors auto-entrepreneurs), contre 2,5 en 2011. 47% sont même désormais des auto-entrepreneurs, alors qu’ils n’étaient que 15% en 2011.

Ce type d’entreprises a été, de très loin, le plus affecté par la crise de la Covid-19 : -44% pour le chiffre d’affaires en 2020, mais aussi -5% pour l’emploi. Les quelques studios d’animation ont néanmoins bien mieux résisté : leur chiffre d’affaires ne s’est contracté que de -9% entre 2019 et 2020 et leurs effectifs ont même augmenté de 23%.

Entreprises de plus de 10 emplois ETP dans la filière : Caribara Annecy, Pathé Archamps, 8 Mont-Blanc, Pathé Annecy, Les Films du Cygne, INTHEBOX, Pix Pocket, Oxo Média

► STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT DE JEU VIDÉO

Les studios de jeu vidéo sont peu nombreux (13 entreprises). Cependant ils pèsent respectivement pour 18% du CA et 19% 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, applications de serious games. Ils comptent en moyenne 24,9 emplois ETP (40 hors auto-entrepreneurs).

Ce type d’entreprises sont les principales bénéficiaires de la pandémie et des épisodes de confinement qui ont affecté la planète entière : leur chiffre d’affaires a bondi de 30% en 2020, et l’emploi de 14%.

Entreprises de plus de 10 emplois ETP dans la filière : Ubisoft Annecy, Daesign

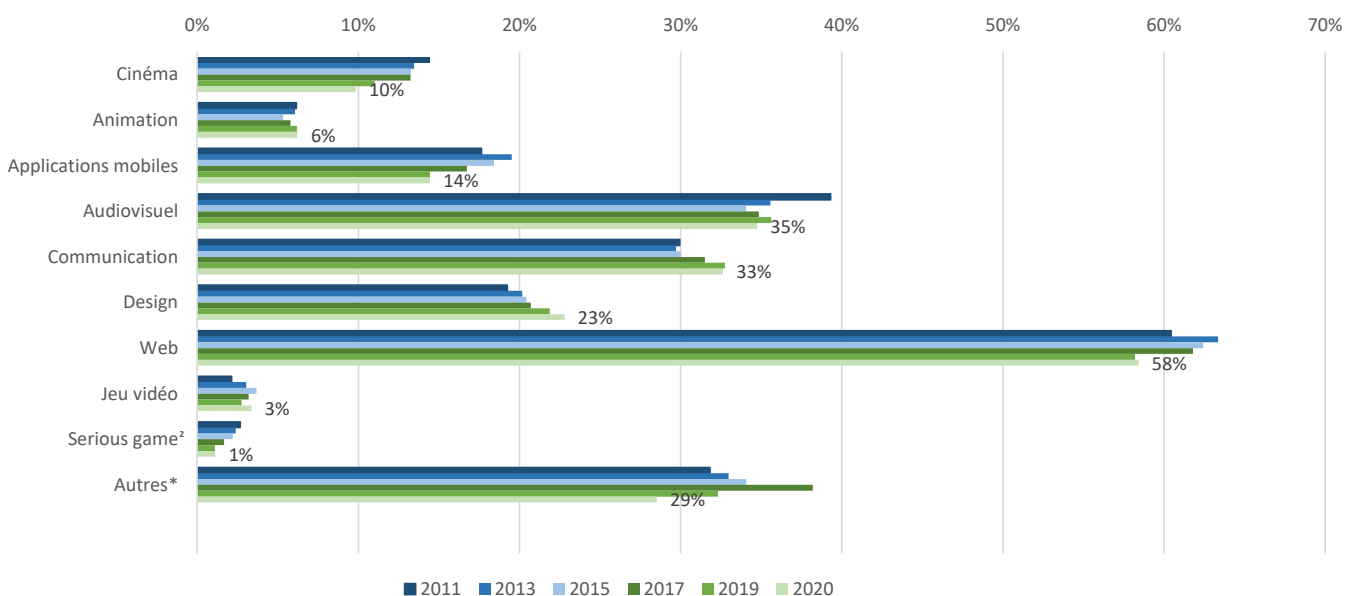
Typologie	Entreprises (hors AE)			Auto-entrepreneurs			CA HT cumulé (en M€)		Effectif ETP cumulé		Emploi total cumulé	
	Nombre	%	Ancienneté moyenne	Nombre	%	Ancienneté moyenne	CA HT	%	Effectif ETP	%	Nombre	%
Agence web - mobile - multimédia	180	38,1%	7,15 ans	140	42,3%	5,04 ans	56,3	36,4%	418	24,9%	526	28,0%
Studio de production audiovisuelle	132	28,0%	11,09 ans	115	34,7%	4,27 ans	31,3	20,3%	442	26,3%	468	24,9%
Agence de communication	102	21,6%	9,47 ans	48	14,5%	5,65 ans	27,1	17,5%	335	19,9%	371	19,7%
Studio de développement de jeu vidéo	8	1,7%	6,59 ans	5	1,5%	2,77 ans	27,2	17,6%	324	19,3%	331	17,6%
Autre	50	10,6%	8,65 ans	23	7,0%	4,21 ans	12,7	8,2%	161	9,6%	185	9,8%
TOTAL	472	100,0%	8,24 ans	331	100,0%	4,77 ans	154,6	100,0%	1680	100,0%	1881	100,0%

L'OFFRE MÉDIA DES ENTREPRISES SE STABILISE AUTOUR D'UN PÔLE WEB DEVENU INCONTOURNABLE

58% des entreprises de la filière Image et industries créatives disposent d'une offre de prestations Web et Webmarketing. La demande en digitalisation de l'économie s'est encore accélérée avec la pandémie, offrant des perspectives de travail fortes pour les entreprises qui sont dotées de ces compétences. L'une des principales difficultés, pour cette activité, est de trouver une main-d'œuvre qualifiée : 49% des entreprises travaillant

dans le Web déclarent rencontrer des difficultés à embaucher (contre 7% en 2011). Ces difficultés expliquent le recours massif aux freelances dans l'activité du Web (pour 42% des entreprises), et le nombre croissant d'auto-entrepreneurs spécialisés dans ce domaine (215 fin 2020 contre 53 fin 2011) : 61% des auto-entrepreneurs exercent une activité liée au Web et au Webmarketing.

Évolution de l'offre des entreprises de la filière en Haute-Savoie de 2011 à 2020



Somme des pourcentages supérieure à 100% du fait des réponses multiples

*Autres : activité print, photographie, rédaction de contenus, formation, maintenance, consulting, gestion de données, vente de matériels... Source : Département de la Haute-Savoie

Malgré son rôle de locomotive pour la filière, le jeu vidéo ne concerne que 3% des entreprises en Haute-Savoie. Mis en avant chaque année par le Festival international du film d'animation d'Annecy, le secteur de l'animation ne touche également que 6% des entreprises (10% pour le cinéma de façon générale).

D'une manière générale, c'est l'ensemble des activités exercées qui semble s'être stabilisé : en 2011, les entreprises travaillaient dans 2,2 activités différentes, contre 2,3 en 2018 puis 2,1 en 2020. Le recours croissant à des activités annexes à la filière s'est réduit depuis 2018 (39% en 2018, 29% en 2020), signe d'un ancrage plus prononcé des entreprises concernées dans les activités phares de l'image et des industries créatives.

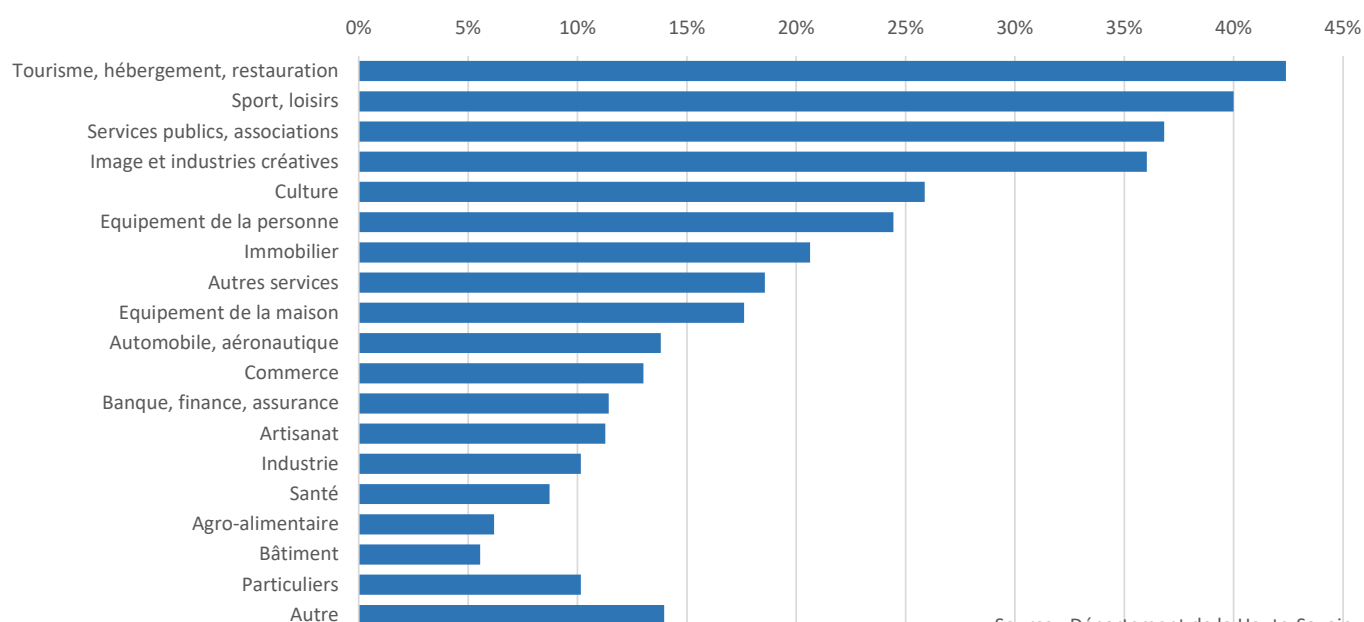
² Application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique

LES CLIENTS DES ENTREPRISES DE LA FILIÈRE SONT ISSUS EN MOYENNE DE 4 GRANDS DOMAINES D'ACTIVITÉ DIFFÉRENTS

La moyenne pour l'ensemble de la filière est une clientèle diversifiée dans 3,7 domaines d'activité. Les clients sont plus diversifiés dans les agences de communication (4,5 domaines) que dans les studios de développement de jeux vidéo (2,4 domaines).

La filière travaille principalement pour 4 domaines d'activité (dans plus de 35% des cas) : tourisme – hébergement – restauration (42%), sports – loisirs (40%), services publics – associations (37%) et la filière Image et industries créatives elle-même (36%).

Domaine d'activité des clients des entreprises de la filière en Haute-Savoie en 2020



Source : Département de la Haute-Savoie

Cette situation explique que la pandémie ait eu un impact sévère : le tourisme, la restauration, le sport, le cinéma, l'événementiel et le monde associatif, tous durement touchés par les

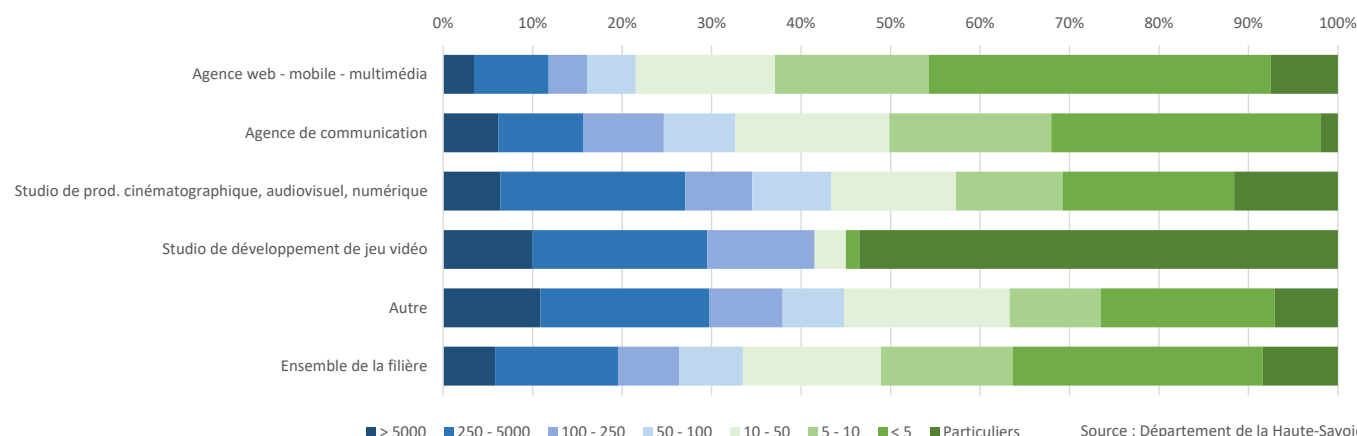
confinements, annulations, restrictions et fermetures administratives, sont les clients principaux des entreprises de la filière.

LE CLIENT MÉDIAN EST UNE ENTREPRISE D'ENVIRON 9 SALARIÉS

Les différences dans le portefeuille clients sont fortes selon les types d'entreprises. Les auto-entrepreneurs travaillent de manière préférentielle pour des TPE (médiane à 6 salariés),

et 65% de leur activité s'effectue avec des entreprises de moins de 10 salariés. Pour les entreprises "classiques", la proportion se limite à 43% (avec une médiane à près de 30 salariés).

Taille des clients des entreprises de la filière en Haute-Savoie en 2020



Source : Département de la Haute-Savoie

De même, selon la spécialisation de l'entreprise, le profil des clients varie fortement. En moyenne, l'activité se réalise à 8% directement avec des particuliers, mais la proportion s'élève à 54% pour les studios de développement de jeux vidéo contre

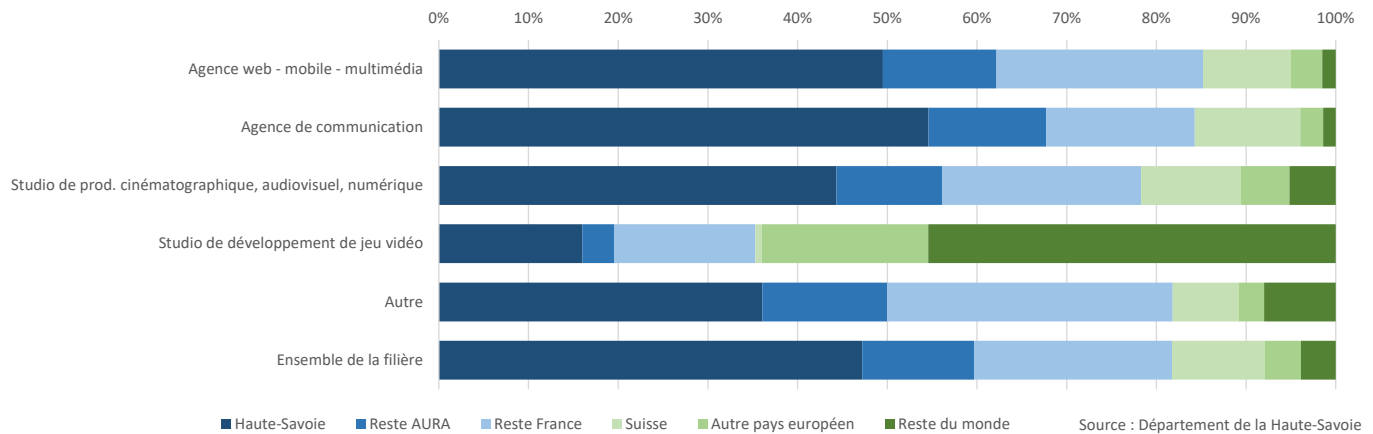
2% pour les agences de communication. Les clients de plus de 100 salariés représentent 43% de l'activité des studios de développement de jeux vidéo, mais à peine 16% de celle des agences Web – mobile – multimédia.

LA HAUTE-SAVOIE CONCENTRE À ELLE SEULE 47% DES CLIENTS

Autant la diversité est forte quant à la taille des entreprises clientes, autant leur localisation géographique présente une

grande homogénéité parmi toutes les entreprises de la filière.

Localisation géographique des clients des entreprises de la filière en Haute-Savoie en 2020



Seuls les studios de développement de jeux vidéo font exception, avec une ouverture à l'international (65% de l'activité) bien plus forte que la moyenne (18%). Pour le reste, la clientèle

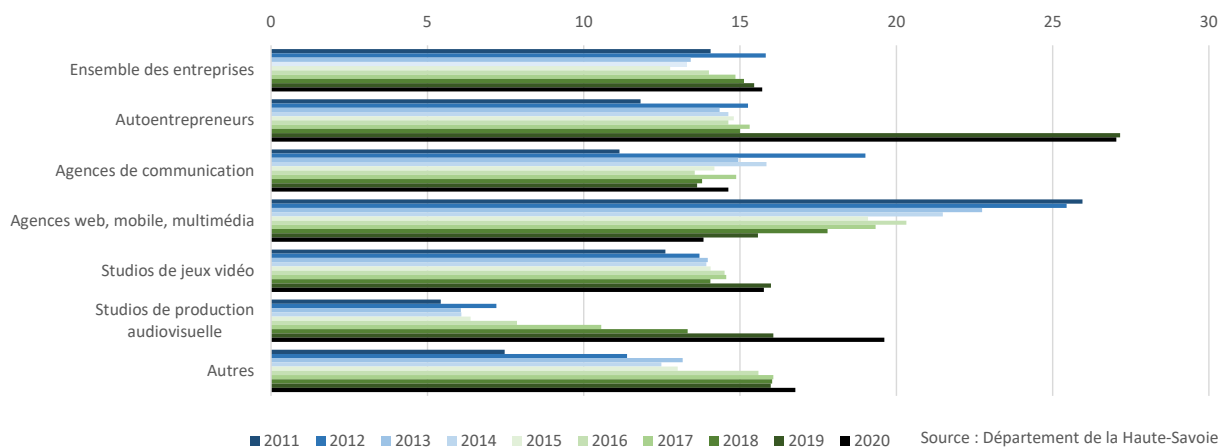
provenant des autres départements d'Auvergne-Rhône-Alpes représente 12% de l'activité ; celle du reste de la France 22% ; la Suisse 10% ; le reste du monde 8%.

16% DU CHIFFRE D'AFFAIRES DE LA FILIÈRE EST RÉALISÉ À L'EXPORT

L'ancrage international de la filière Image et industries créatives est en progression légère mais constante depuis 5 ans, passant de 12,8% du CA en 2015 à 15,7% en 2020. Les trajectoires sont parfois diverses : la présence à l'export a

nettement reculé pour les agences Web – mobile – multimédia (de 26% en 2011 à 13,8% en 2020), alors qu'elle a fortement progressé pour les studios de production audiovisuelle (de 5,4% en 2011 à 19,6% en 2020).

Évolution du % du chiffre d'affaires de la filière en Haute-Savoie réalisé à l'international de 2011 à 2020

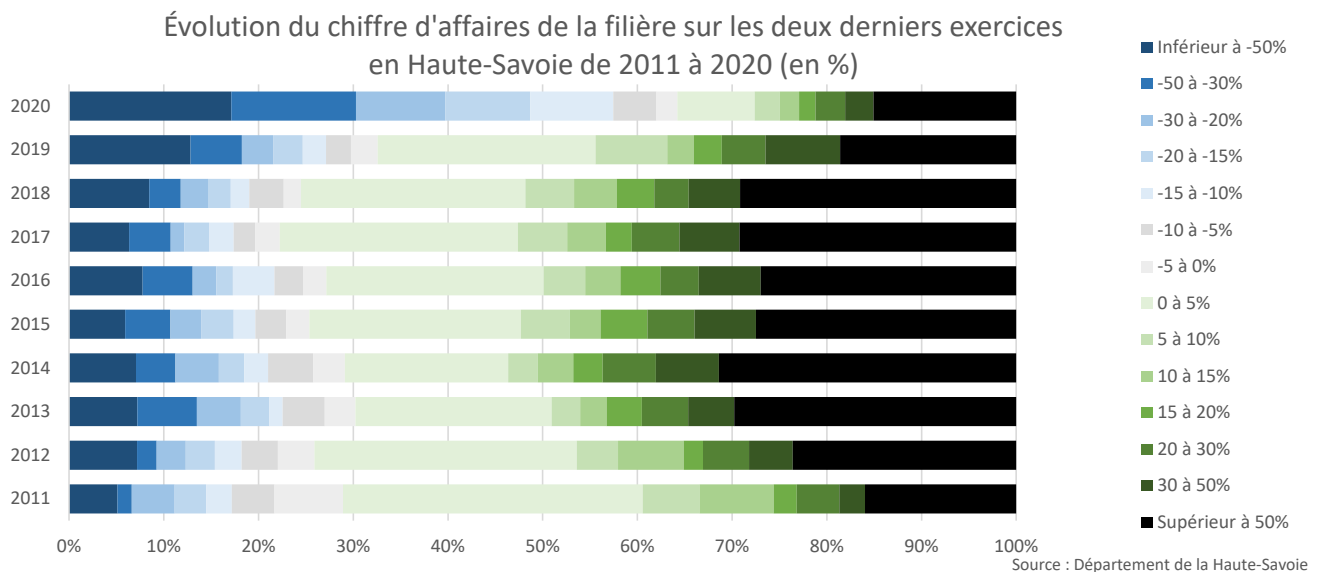


Le principal client à l'export est historiquement la Suisse voisine (47% en 2020, 50% en 2011). Le marché genevois et ses acteurs historiques (horlogerie, organisations internationales) représente un pôle de clientèle considérable pour les entreprises de Haute-Savoie. Les activités liées à la digitalisation des entreprises et les missions freelance au service des

entreprises de l'image et des agences de communication suisses représentent également un apport d'affaires important. Les autres pays européens représentent, en 2011 comme en 2020, 31% des destinations à l'export. Le marché américain s'étoffe légèrement (9,4% en 2011, puis 12,6% en 2020). Les autres marchés restent mineurs : 4,5% en Afrique, 3,9% en Asie.

ZOOM SUR : LA CRISE DE LA COVID-19

Nota : Les analyses sur les impacts de la Covid-19 se basent sur les réponses des 220 entreprises (27% du total d'entreprises de la filière) qui ont complété le volet "Covid-19" de notre enquête.



La Covid-19 a provoqué une baisse de l'activité de 15% en un an. Mais c'est également 17% des entreprises qui ont connu un recul de chiffre d'affaires de plus de 50%. Seules 36%

des entreprises ont connu une stabilité ou une progression de leur chiffre d'affaires (contre 72% en temps normal).

LE RECOURS À DES MESURES DE PRÉVENTION ÉCONOMIQUE A CONCERNÉ 30% DES AUTO-ENTREPRENEURS ET 64% DES ENTREPRISES "CLASSIQUES" EN 2020

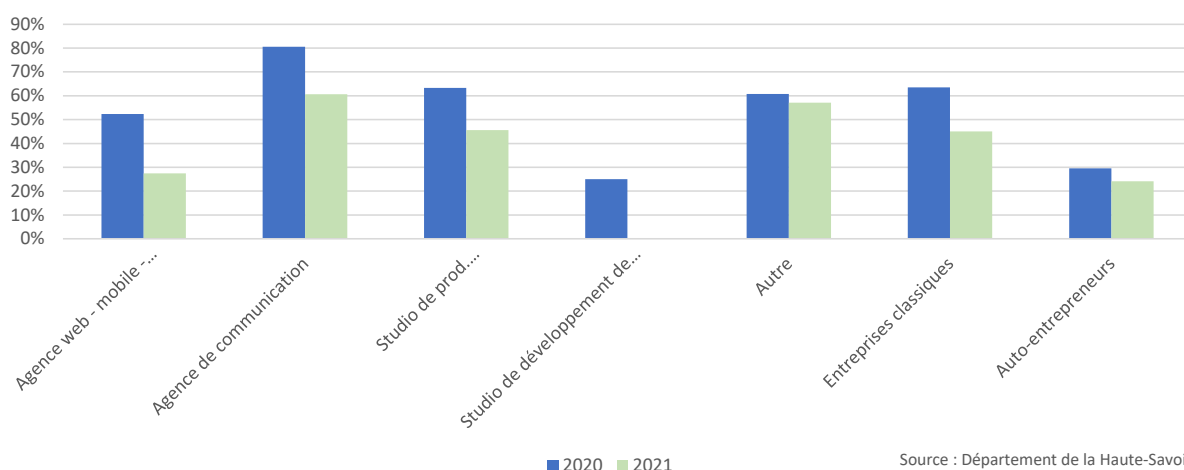
Bien que l'ensemble de l'activité économique ait été affecté par la pandémie, les conséquences sur le fonctionnement habituel des entreprises classiques ont été bien plus fortes que pour les auto-entrepreneurs, dont la structure est plus légère.

Parmi les entreprises hors auto-entrepreneurs, les écarts selon les types d'entreprises sont également très importants. Si à peine 25% des studios de développement de jeux vidéo ont eu recours à des mesures spécifiques en 2020, elles étaient 81%

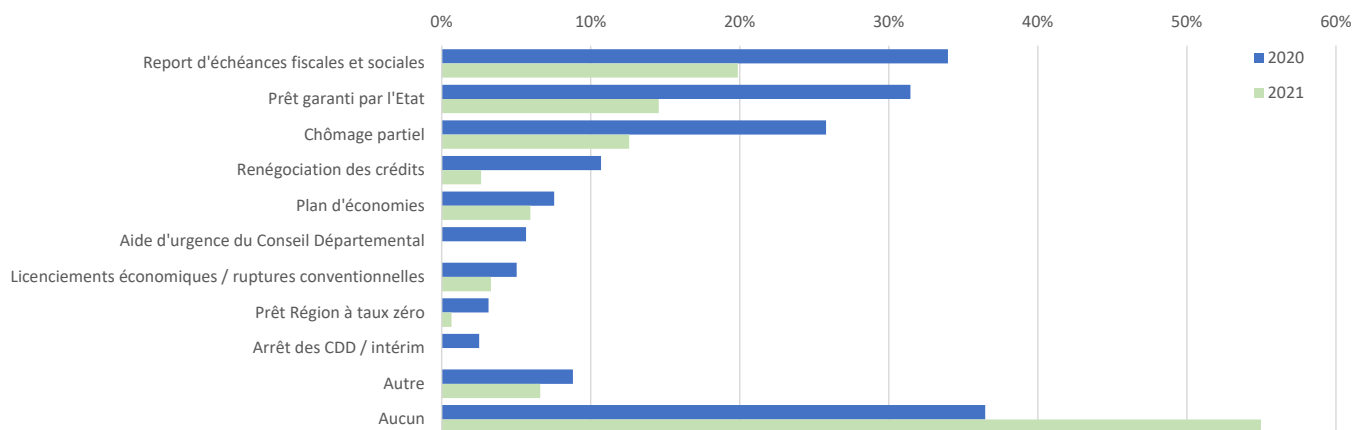
dans les agences de communication et 63% dans les studios de production audiovisuelle.

Les cinémas ont en particulier connu une longue période de fermeture administrative au cours de l'année 2020, grevant leurs performances économiques de façon considérable (-68% pour leur chiffre d'affaires entre 2019 et 2020), et les obligeant à recourir en totalité au chômage partiel.

Recours à des mesures de prévention économique dans les entreprises de la filière en Haute-Savoie (hors auto-entrepreneurs) en 2020 et 2021



Mesures de prévention économique adoptées par les entreprises "classiques" en Haute-Savoie en 2020 et 2021



Source : Département de la Haute-Savoie

Les entreprises ont souvent également eu recours à des mesures volontaires d'adaptation à la crise : renégociation des crédits (11% en 2020), plan d'économies (8% en 2020, 6% en 2021), voire fin de contrats de travail.

8% des entreprises ont eu recours à l'aide d'urgence du Conseil Départemental en 2020.

42% DES EFFECTIFS DE LA FILIÈRE SONT EN TÉLÉTRAVAIL EN 2021

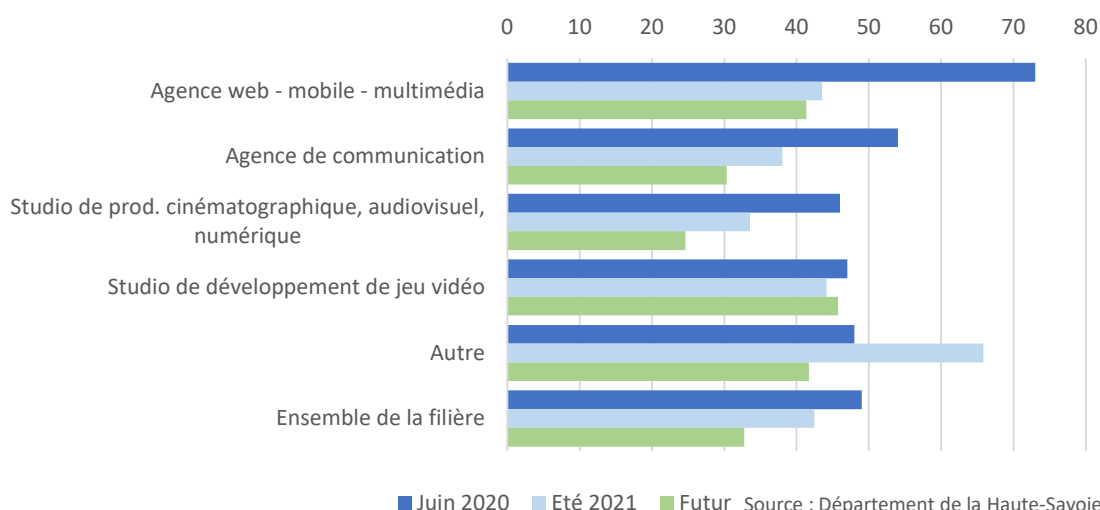
En juin 2020, 49% des effectifs de la filière étaient en télétravail. À l'été 2021, ils n'étaient plus que 42%. Les entreprises déclarent clairement vouloir institutionnaliser le télétravail puisqu'elles estiment en moyenne vouloir y recourir à 33% à l'avenir.

On constate sur ce sujet deux situations bien distinctes. D'une part, pour les agences Web et les studios de jeu vidéo, l'objectif de taux de télétravail à atteindre est plus élevé encore (respec-

tivement 41% et 46%), et semble d'ores et déjà atteint.

D'autre part, pour les agences de communication et les studios de production audiovisuelle, cet objectif est moins élevé (respectivement 30% et 25%) mais il est surtout encore loin des niveaux de télétravail actuels (38% et 34%). Ce décalage confirme que le retour à l'exercice normal du travail n'est pas encore effectif dans ces domaines.

Taux de télétravail (en %) dans les effectifs de la filière en Haute-Savoie en 2020 et 2021



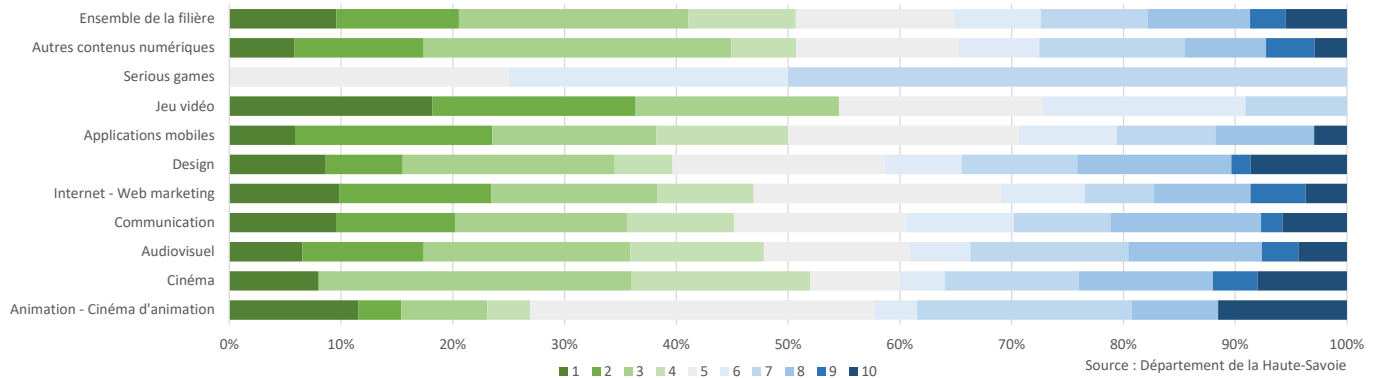
Source : Département de la Haute-Savoie

LES ENTREPRISES FONT ÉVOLUER LEUR POSITIONNEMENT STRATÉGIQUE

Invitées à évaluer les mutations de leur domaine d'activité, les entreprises de la filière ont attribué une note moyenne de 5,7 sur 10 : cette note témoigne que la pandémie a bien eu un impact visible, mais dans des proportions qui ne sont pas irréversibles. Elle est particulièrement homogène selon l'activité exercée, à l'exception du Web et des applications mobiles où le niveau de mutation est estimé plus important (note de 6,6).

Invitées à juger le risque du contexte actuel pour leur pérennité, les entreprises remontent parfois des inquiétudes fortes. Si en moyenne le risque est jugé modéré (4,7/10), il est bien plus élevé pour les serious games (6,3/10) et pour l'animation (5,5/10), contrairement au jeu vidéo (3,7/10).

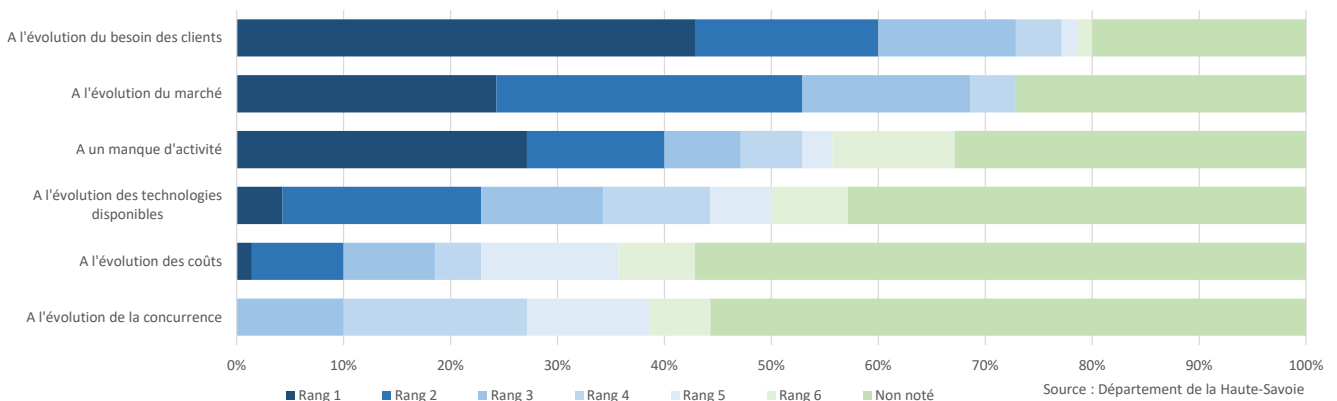
Risque pour la pérennité de l'entreprise dans la filière en Haute-Savoie en 2021
1: Aucun risque - 10: Risque très élevé



En raison de ce contexte particulier, 32% des entreprises ont été ou vont être amenées à modifier leur positionnement stratégique, de façon homogène selon les types d'entreprises. Ce changement, quand il a lieu, est loin d'être cosmétique puisqu'il est évalué à 51% par rapport à l'activité initiale de l'entreprise, et même à 61% dans les studios de production audiovisuelle. Il est en revanche moins tranché dans les activités du Web (44%).

Le changement de positionnement de l'entreprise a lieu, de très loin, pour répondre à l'évolution du besoin des clients (43% des entreprises placent cette raison au 1^{er} rang). Le manque d'activité (27% au 1^{er} rang) et l'évolution du marché (24%) sont aussi évoqués.

Causes du changement de positionnement de l'entreprise, par rang d'importance, dans la filière en Haute-Savoie en 2021



Au sortir de la crise sanitaire, 32% des entreprises nourrissent des projets d'investissement, et même 50% parmi les studios de jeux vidéo et 41% parmi les studios de production audiovisuelle. Dans 47% des cas, le projet consiste à acquérir de nouveaux équipements innovants, mais 38% des projets visent également à développer une nouvelle activité et 27% à développer l'innovation et la R&D (recherche et développement).

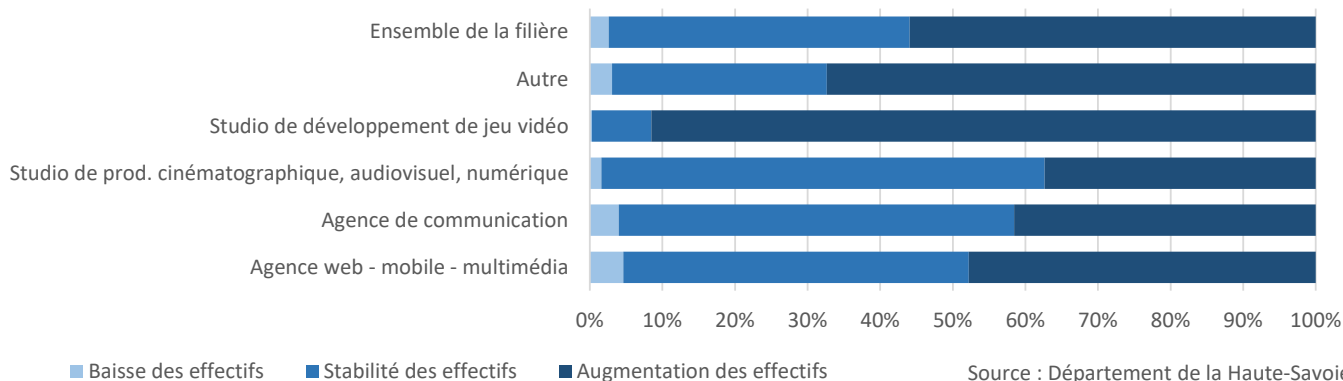
7% des entreprises envisagent également un projet de restructuration, en particulier dans l'animation (12%), le cinéma (16%) et les serious games (33%).

PERSPECTIVES DE REPRISE

Les tendances pour l'emploi sont particulièrement favorables puisque 47% des entreprises de la filière (ramenées à leur poids en termes d'emploi) déclarent augmenter leurs effectifs au cours de l'année 2021. La perspective de baisse des

emplois dans la filière est donc totalement écartée, signe qu'en dépit d'un recul de l'activité en 2020, les mesures prises ont permis d'éviter de fragiliser durablement la filière.

Perspectives en ressources humaines en 2021 dans la filière en Haute-Savoie (% des emplois ETP)



Enfin, c'est même 72% des entreprises (ramenées à leur poids en termes d'emploi) qui déclarent que les perspectives pour 2021 sont conformes aux prévisions faites avant le début de la pandémie. Seuls 17% jugent leurs perspectives 2021 moins bonnes que prévu initialement ; leur proportion est néanmoins de 32% parmi les studios de production audiovisuelle (mais seulement de 18% dans les studios d'animation).

Devant cette reprise annoncée en termes d'effectifs, avec un positionnement stratégique souvent corrigé et de nouvelles méthodes de travail, le retour de la croissance de la filière dépendra donc de sa capacité à continuer d'attirer des talents. Mais aussi à les conserver, dans un territoire où le coût de la vie est élevé, et dans un contexte de concurrence de plus en plus forte entre les territoires (Genève notamment) ainsi que de pénurie de main-d'œuvre.

Interview : CAProd – Allinges

Quelles ont été les impacts de la Covid sur votre activité (organisation du travail, modification des activités, suspension de certains projets, nouvelles perspectives...)?

Dès les premiers signes de risques sanitaires, nous nous sommes organisés pour que chaque employé permanent puisse passer en 100% télétravail et nous avons accompagné au mieux les intermittents. Certains projets ont été suspendus du jour au lendemain, comme les tournages à l'étranger d'une série documentaire pour France Télévisions. Les commandes des chaînes peinant à reprendre, nous avons dû diversifier nos activités, notamment vers le videostorytelling pour les entreprises et la formation, avec l'obtention d'un agrément Qualiopi.

Qui sont vos clients, quels profils (entreprise ou particulier, France PME, France/Europe/Monde...)?

Depuis 10 ans, nos clients étaient essentiellement des chaînes de télévision nationales (Arte, Museum) ou des agences mondiales. Mais, en raison de la crise, nous avons diversifié notre clientèle, en développant notamment les prestations de services à destination du tissu économique des PME locales (captation, marketing narratif, etc.).

C'est aussi la crise qui nous a fait accélérer la création d'une filiale en Suisse, afin de creuser le marché de la coproduction internationale et l'accueil de tournages dans ce pays qui est en dehors de l'Union européenne, où nous avons déjà une activité substantielle.

Qu'allez-vous retenir de cet épisode de pandémie ? Qu'allez-vous garder ou au contraire arrêter ? Quelles sont vos perspectives pour l'année à venir ?

La période a été difficile à gérer pour ne pas sombrer mais nous a également obligés à nous réinventer, à explorer de nouvelles opportunités, à nous fixer de nouveaux équilibres entre longs et courts métrages, production exécutive et déléguée. Nous avons réduit les projets au long cours et multiplié les prestations plus "immédiates".

L'impact a été profond, structurel, nous obligeant à revoir notre modèle économique. Nous avons anticipé "l'après" avec un tout nouveau business plan et nous avons beaucoup investi en R&D pour innover. Ce renforcement fondamental nous permet de renouer avec la croissance et nous avons même pu créer des postes.

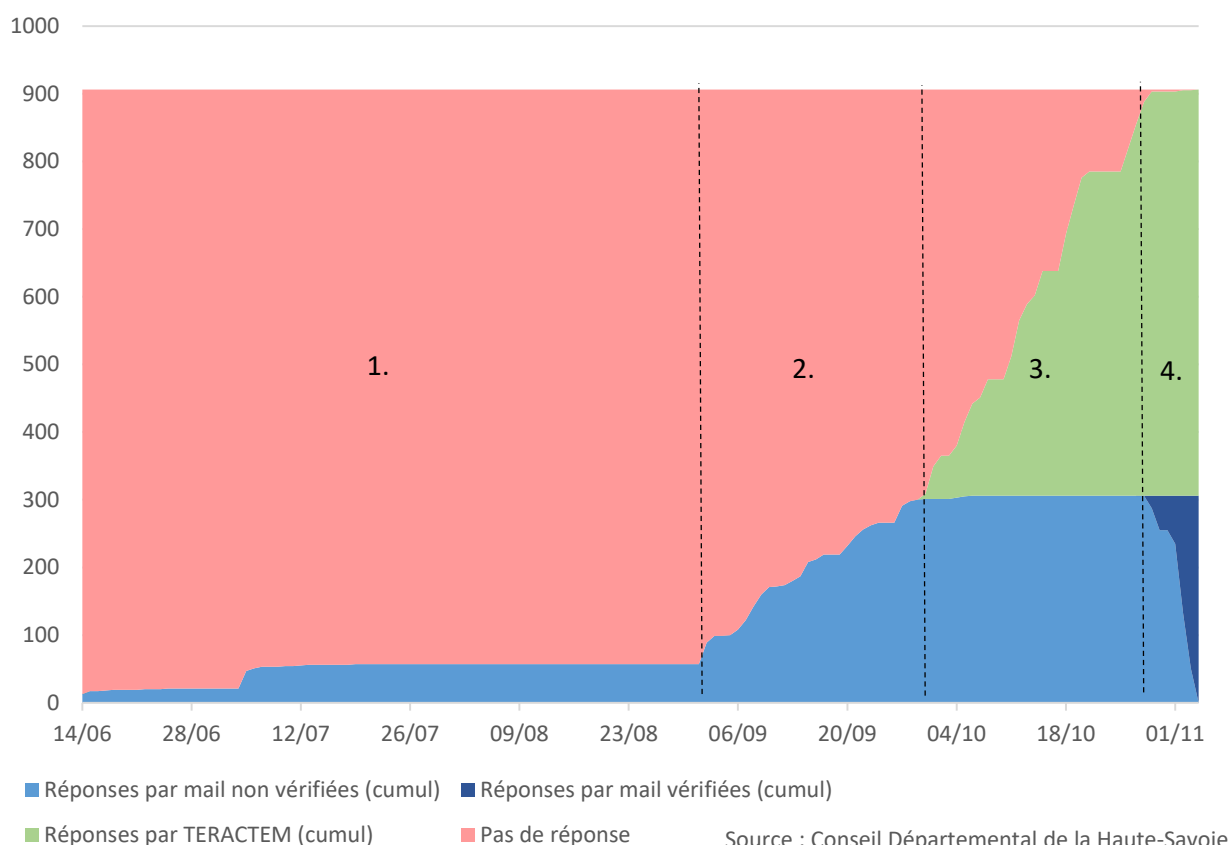
ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES

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 938 entreprises répertoriées dans le registre SIRENE au 1^{er} janvier 2021, dans l'un des 19 codes d'activité (803 entreprises en activité, 101 radiées ou ayant déménagé, 34 hors filière).

- 1 • Du 14/06 au 31/08 : enquête par e-mail
- 2 • Du 01/09 au 30/09 : relances téléphoniques
- 3 • Du 01/10 au 30/10 : finalisation de la collecte
- 4 • Du 01/11 au 04/11 : redressement des données

Évolution de l'avancement de l'enquête Filière 2021



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 2020.

Pilotée en partenariat avec CITIA, cette étude a été financée par le Conseil départemental de la Haute-Savoie et réalisée par TERACTION.