

# Etat des lieux Industries Culturelles et Créatives (ICC)

DOCUMENT DE TRAVAIL

Mise à jour 14 avril 2021



**BORDEAUX MÉTROPOLE**

## A. Les chiffres clés et points saillants tous secteurs

### Au niveau national

De 2013 à 2018, les revenus des secteurs de l'économie créative ont cru de 6,7% ➤ (2,3% de l'économie nationale - *Panorama des ICC en France, EY 2019*). + 15% de création d'entreprises dans le secteur des ICC (entendues comme incluant les arts graphiques, la musique, le cinéma, le livre, le spectacle vivant, l'audiovisuel, les jeux vidéo etc.)

### Au sein de la Métropole de Bordeaux (source Urssaf de 2013 à 2017)

**11910 emplois salariés privés** répartis dans 1697 établissements employeurs soit 3,4% de l'emploi privé salarié sur Bordeaux Métropole (+7,5%) + env. 11 000 ➤ indépendants (+12,6%) - Croissance surtout portée par le multimédia (jeu vidéo et logiciels +36%), le design et la publicité (+11%)

### ANIMATION

- L'animation est le meilleur exportateur de l'audiovisuel européen. Sa production a été multipliée par 5 depuis 1999. La France représente un tiers de la production européenne et se classe dans le top 4 mondial.
- La Région Nouvelle Aquitaine et Bordeaux Métropole représentent des ➤ acteurs territoriaux de premier plan, fortes d'un écosystème créatif et numérique figurant dans le trio de tête au niveau national et en pleine expansion (implantations depuis 2018 de studios dans les domaines des effets spéciaux, de la réalité virtuelle, du motion design, de la post-production, du jeu vidéo...).

### JEU VIDEO

- La France est le 2<sup>e</sup> pays au monde le plus attractif dans le monde des jeux ➤ vidéo derrière les Etats-Unis. Bordeaux est l'un des 4 premiers territoires français dans le jeu vidéo (env. 10% des emplois du national)

Le secteur pèse 2500 emplois à temps plein et un CA global de 800 M€ au niveau national. L'industrie du jeu vidéo, à fort potentiel d'innovation, se développe fortement sous l'effet de l'arrivée sur le marché de nouvelles consoles et de l'innovation numérique (e-sport, RA/RV...) accélérée par la ➤ crise du Covid.

- Nouvelle Aquitaine: 2<sup>e</sup>me région française du secteur après l'Ile-de France - **117 entreprises de jeux vidéo implantées en région**

Sur Bordeaux Métropole, **40 studios de production** de jeu vidéo parmi ➤ lesquels des majors les plus compétitives au monde et une constellation de succès commerciaux : Dead Cells (1,5 million ex vendus par Motion Twin Game Award du Best Action Game), Northgard & Darksburg (Shiro Games), Across The Grooves (Nova-box), A Plague Tale (Asobo, Pegase 2020), The Council & Vampire The Masquerade (Big Bad Wolf), Night Call (Black Muffin Studio), Assassin's Creed Valhalla sur lequel Ubisoft Bordeaux a travaillé etc.

### L'écosystème

- Territoire historique du jeu vidéo depuis Kalisto dans les années 1990, ➤ Bordeaux est un territoire d'excellence. Proximité avec le pôle Image Magelis d'Angoulême qui accueillera en sept. 2021 deux nouvelles écoles (ESA Games et Helios Gaming School) qui complèteront l'offre de formation d'Angoulême reconnue à l'international grâce au cursus public de l'Enjmin.
- Grâce à un maillage de studios de développement et de formations de ➤ qualité, l'écosystème se projette dans la structuration d'une filière d'excellence porteuse d'emplois et d'innovation.
- 6 espaces de réalité virtuelle (VR) ayant ouvert à Bordeaux Métropole en ➤ moins de sept mois

### Les « pépites » de la filière

#### JEU VIDEO

- Asobo, Ubisoft, Shiro Games, CCCP, Big Bad Wolf, Nova-Box, Black Muffin, Motion Twin...

#### REALITE VIRTUELLE, ANIMATION

- **Studios d'animation et 3D / RV** : Solidanim, Apperture, Digital District, Sun Creature; Umanimation; Un Je ne Sais Quoi; Midralgar (ex- Marmitifilms), Tsunami Studios, Balthazar Productions, Maelstrom Studios (Cité numérique) etc.
- **Ecoles** : Ynov'Campus; 3iS; LISAA Bordeaux; MJM Graphic Design; Brassart; e-art sup; ECV... Projet d'accueil d'un centre d'excellence Unity 3D porté par Bordeaux Games.

#### Acteurs et têtes de réseau

- Association Bordeaux Games (65 adhérents). Le secteur représente plus de 500 emplois et 50M€ de CA. Fusion en cours en 2021 avec Angoulême Jeux Vidéo pour devenir n°3 national
- Groupe fiction Nouvelle Aquitaine (production audiovisuelle, auteurs, réalisateurs)
- Implantation en 2017 du studio UBISOFT à Bordeaux (Top 3 des leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo) +250 salariés. 150 emplois créés dans les métiers artistiques (level art, animation, technical art), du design (level design, missions design) et de la programmation (gameplay, moteur, outils, réseaux).
- Asobo (220 salariés) a ouvert son capital au fonds d'investissement Sagard NewGen en 2021 et revendique la place de 1<sup>er</sup> développeur indépendant français de jeux vidéo sur console et PC.
- Création en septembre 2020 d'une filiale oARo par Solidanim dédiée à la production virtuelle et la 3D temps-réel.

#### ➤ Projets de la Métropole au sein de la filière

- Cité numérique
- Forum européen Cartoon Movie
- Convention CNC en faveur de la filière image et cinéma : fonds de soutien à la création numérique et nouveaux formats + Résidences So Film long métrage de cinéma de genre

### • Typologie de l'emploi

- En plein essor sous l'effet de la crise du Covid, du développement du jeu mobile, de l'arrivée de nouvelles consoles et de la RV, le secteur recrute + 1 000 personnes /an au niveau national dont 75% en CDI. Bordeaux est l'un des 4 premiers territoires français dans le jeu vidéo et concentre env. 10% des emplois français. Il s'agit essentiellement de PME jeunes : 54 % d'entre elles ont moins de 5 ans.

Besoin de profils techniques dans le cadre de la montée en puissance de la RV/RA, de l'e-sport (programmeurs et développeurs informatiques, spécialistes en animation 2D et 3D, marketing, communities managers, data analysts).

### Grands événements

- Animasia, Bordeaux Geek Festival, Indie Game Factory (IGF) événement dédié à la promotion des acteurs du jeu vidéo indépendant (26 000 participants), La Grande Jonction (Bordeaux Métropole), Cartoon Movie, événements Bordeaux Games...

### • B. Les enjeux conjoncturels / structurels/ les défis à relever sur le territoire

#### ➤ L'impact de la crise Covid sur la filière

- Marquée par les confinements et la sortie des nouvelles consoles, 2020 a été une année record pour le jeu vidéo en France. Le marché a dépassé pour la première fois les 5 Mds€ de chiffre d'affaires. Les achats de jeux au format digital ont bondi de 183% entre mars et décembre 2020. Le marché est dynamisé par le contexte pandémique et l'arrivée de nouvelles consoles, comme la Playstation 5 de Sony ou la Xbox Series X de Microsoft. 80% du CA est réalisé à l'international. Actuellement 49 % des Français déclarent jouer régulièrement aux jeux vidéo (95 % pour les moins de 24 ans).
- Arrêt brutal en revanche pour d'autres secteurs ICC durant la crise (cinéma, spectacle, arts vivants), grande difficultés pour les sociétés de production et les reports de tournages.
- **Difficultés structurelles**
- Difficultés conjoncturelles pour les secteurs disruptés (presse, audiovisuel, musique) – transformation profonde de l'économie créative
- Jeu vidéo: l'internationalisation de la partie « hardware » impacte le facteur humain de l'industrie, notamment au niveau de la conception des microcomposants retardant ainsi les sorties majeures sur le marché : consoles nouvelles générations retardées, très faible stock, etc... La demande ayant fortement augmenté.
- L'offre de formation s'étend sur le territoire national. Des écoles privées supérieures spécialisées s'ouvrent de plus en plus accentuant la compétition des métropoles quant à l'attraction de talents.

### FORCES

- A l'international, les exportations des ICC ont cru deux fois plus vite que l'ensemble des exportations françaises entre 2013 et 2016
- Bordeaux = territoire n°3 du jeu vidéo en France sur une filière en fort développement à haut potentiel d'innovation
- Nombreuses pépites et présence de leaders mondiaux sur le territoire, forte exportation des succès commerciaux
- Ecosystème attractif et structuré sur Bordeaux et Terres Neuves en complémentarité avec l'écosystème d'Angoulême
- Forte dynamique de recrutement dans le jeu vidéo et le numérique
- Un marché encore dynamisé par la crise du Covid et la digitalisation de l'économie créative pour les secteurs jeu vidéo et animation

### OPPORTUNITES

- Avec ses 10 secteurs, ses 300 000 entreprises et ses 600 métiers, les industries culturelles et créatives sont une mosaïque complexe qui intègre des ruptures de notre temps : révolution des usages, ruptures technologiques, innovations numériques...
- Une croissance qui repose largement sur les innovations numériques
- Création en cours d'un acteur du jeu vidéo à l'échelle régionale
- Axe de la coopération économique engagé depuis plusieurs années avec Angoulême (La Grande Jonction, Cartoon Movie, rencontres écosystèmes...)
- Renforcer la dynamique d'accueil de tournage et de la production de fictions qui soutiennent l'emploi des techniciens comme des intermittents du spectacle

### FAIBLESSES

- Leadership en termes d'attractivité d'Angoulême (Pôle image Magelis) après Paris et Lyon avec une réelle problématique d'attraction des talents
- Mixité parfois insuffisante dans le jeu vidéo (l'industrie du jeu vidéo n'emploierait que 14% de femmes)
- Enjeu de transition écologique fort avec des objectifs de réduction de l'impact carbone

### MENACES

- Hormis les deux secteurs en hausse, la plupart des autres secteurs des ICC sont en chute en nb d'emplois salariés privés depuis 2013 sur Bordeaux Métropole : arts vivants et spectacle (-7%); presse et édition (-10%); audiovisuel (-10,5%)
- Ces secteurs souffrent de la crise Covid (cinéma, spectacle)
- Risques de disruption et de migration de la valeur (musique) – pb de rémunération des produits culturels -> refonte des business models et de la propriété intellectuelle

