



L'EMPLOI DANS LES EFFETS VISUELS NUMÉRIQUES

Janvier 2026

Sommaire

Contexte – Des signes d'essoufflement en 2025 après une période d'essor de la filière	3
Les entreprises – Un secteur concentré autour de grands studios	11
Un recul de l'activité en 2024 qui touche d'abord les profils les moins expérimentés	17
Léger recul sur un an de la part de femmes après une décennie de progression quasi continue	25
Une féminisation des effectifs dans la plupart des familles de métiers	28
Un usage de l'IA très répandu parmi les studios de VFX	33

**CONTEXTE
DES SIGNES D'ESSOUFFLEMENT EN 2025
APRES UNE PERIODE D'ESSOR DE LA
FILIERE**

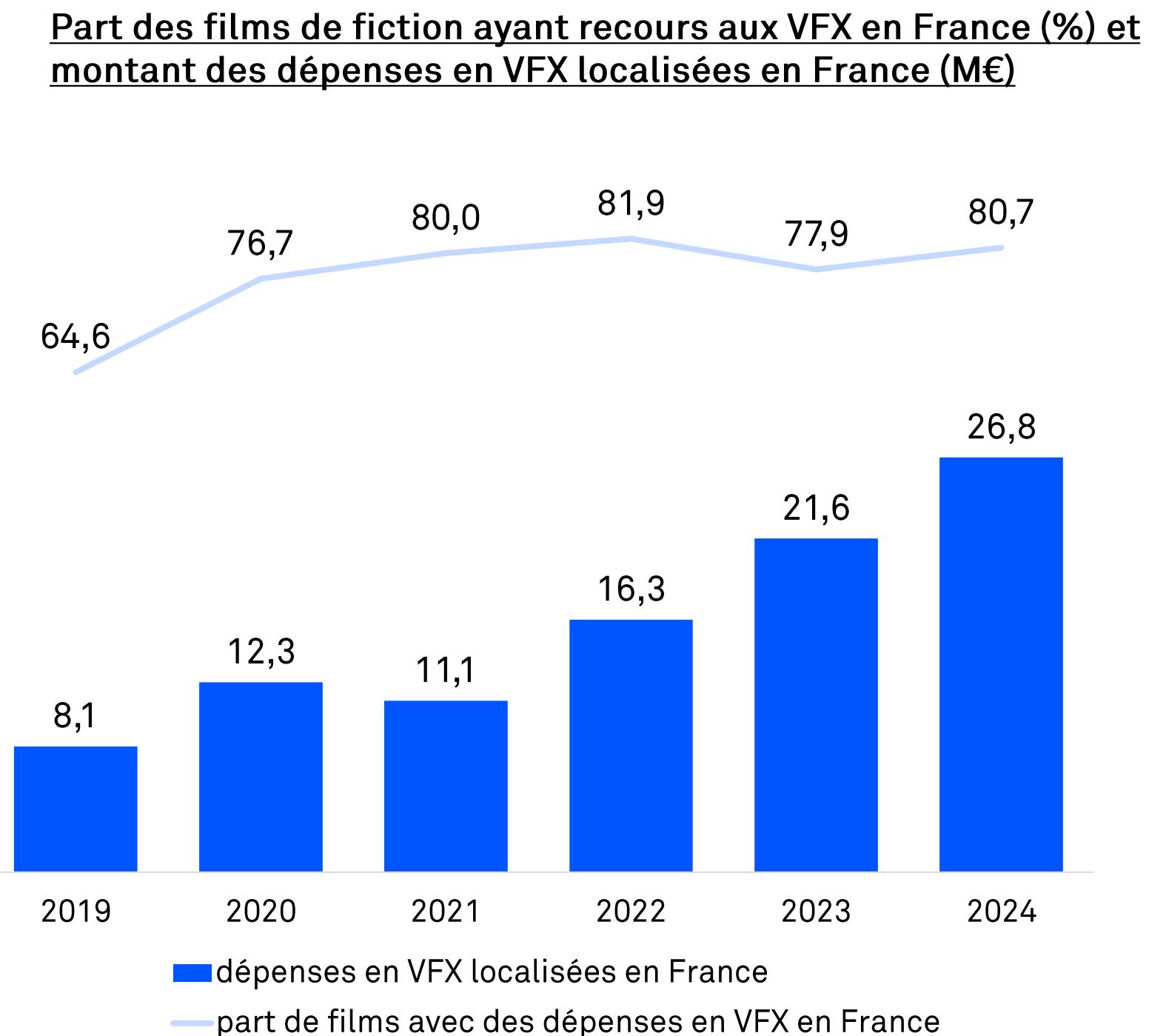
Les VFX dans les longs métrages d'initiative française

Méthodologie

- À partir de 2018, l'évolution de la grille des dépenses des dossiers d'agrément du CNC permet d'isoler celles relatives aux effets visuels numériques
- Pour cette présentation, l'année de référence retenue pour les films correspond à l'année d'obtention de leur agrément de production, délivré après la sortie en salles du film. Par conséquent, les dépenses en VFX sont généralement engagées au cours des années qui précèdent l'année de référence
- Depuis 2023, la nouvelle grille de dépenses est disponible pour l'ensemble des films de fiction agréés en production

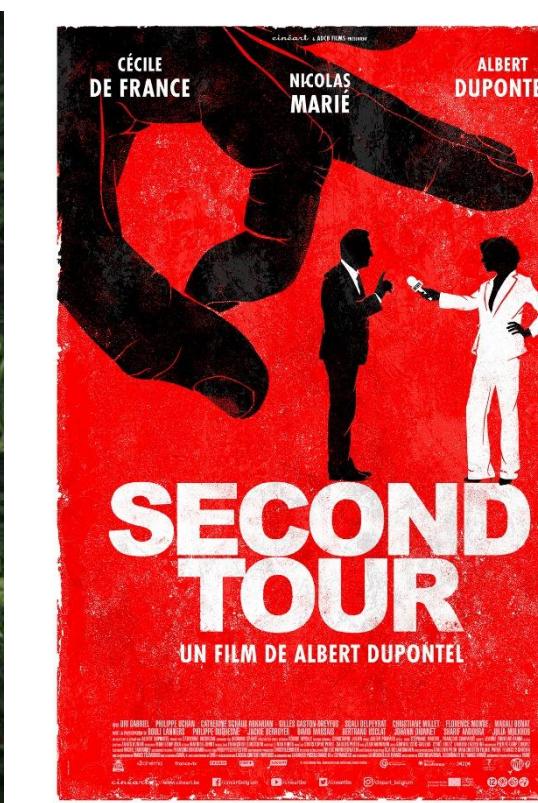
Un niveau record de dépenses en VFX pour les films de fiction

- En 2024, **80,7 % des films de fiction** ont effectué des dépenses en effets visuels numériques en France
 - ✓ **Le nombre de films ayant recours aux VFX en France est au plus haut :** 155 films en 2024 vs. 148 films en 2023 (+4,7 %) et 140 en 2022 (+10,7 %)
- 26,8 M€** de dépenses en VFX en 2024 effectuées en France, un **record**
 - 21,6 M€ en 2023 (+24,3 % sur un an) et 16,3 M€ en 2022 (+64,3 %)
- Les dépenses en VFX localisées en France représentent **2,8 % des coûts totaux des films de fiction** en 2024
 - Une part **stable sur un an** (2,7 % en 2023) et au plus haut sur la période
 - **6 films de fiction en 2024 (3,9 %)** avec un **poids des VFX > 10 %** (6 films en 2023, soit 4,1 %)
- 172,9 K€ en moyenne par projet**, un record (+25,4 % sur un an)
 - +18,6 % sur un an et +78,7 % vs. 2019
 - **Seulement 27,7 % des projets** ont des dépenses en VFX localisées en France **supérieures à 100 K€**
 - Un **coût moyen de 5,65 M€ pour les fictions avec VFX** en 2024 vs. 5,28 M€ pour l'ensemble des fictions (+7,1 %)



Une concentration des dépenses en VFX sur quelques films

- En 2024, **6 films** consacrent plus d'1 M€ en VFX et concentrent **42,8 % des dépenses totales en VFX**
 - 2023 : 4 films pour 51,9 % des dépenses
 - 2022 : 3 films pour 30,8 % des dépenses



Digital District

Mac Guff

Station Animation Studios

MPC Film



Meilleurs effets visuels

Add Fiction

French Keys

The Yard

Buf

Mac Guff

Add Fiction

Dark Matters

French Keys

MPC

CGEV

Des dépenses en VFX très majoritairement effectuées en France

- 55 fictions utilisant des VFX en 2024 ont des **dépenses en effets visuels à l'étranger** (32,5 % des fictions avec VFX)
 - Une part **en hausse vs. les deux dernières années** (21,4 % en 2022 et 24,7 % en 2023), **28,9 % entre 2020 et 2024**
 - Parmi les fictions avec des dépenses en VFX à l'étranger, **41 films ont aussi des dépenses en VFX en France** en 2024 (74,5 %)
- Les **dépenses à l'étranger** représentent **15,6 % de l'ensemble des dépenses en VFX** en 2024
 - 17,5 % en 2023 et 10,7 % en 2022
- **Deux films concentrent 34,6 % des dépenses en VFX réalisées à l'étranger** en 2024 :

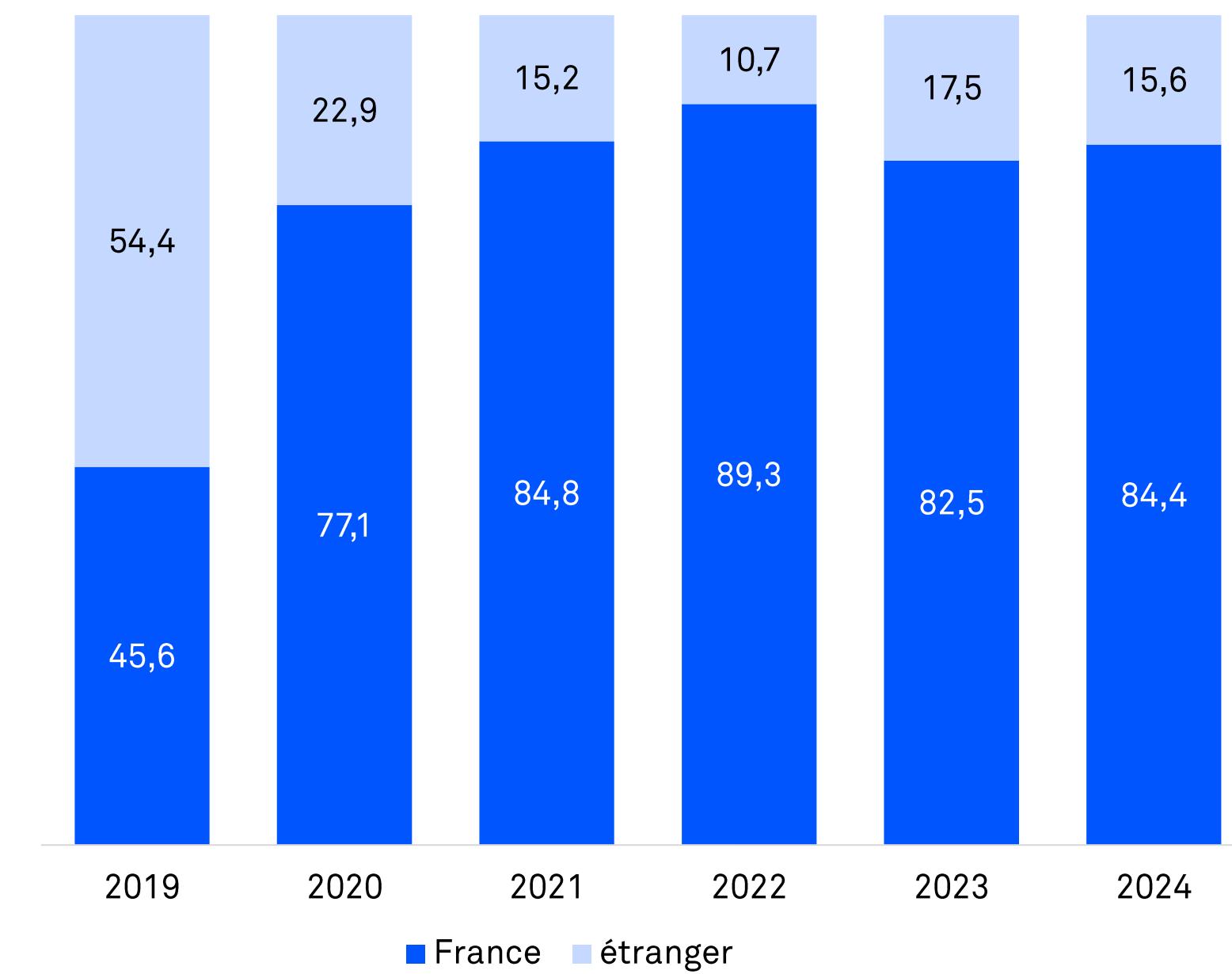


VFX = 5,6 % du coût



VFX = 5,5 % du coût

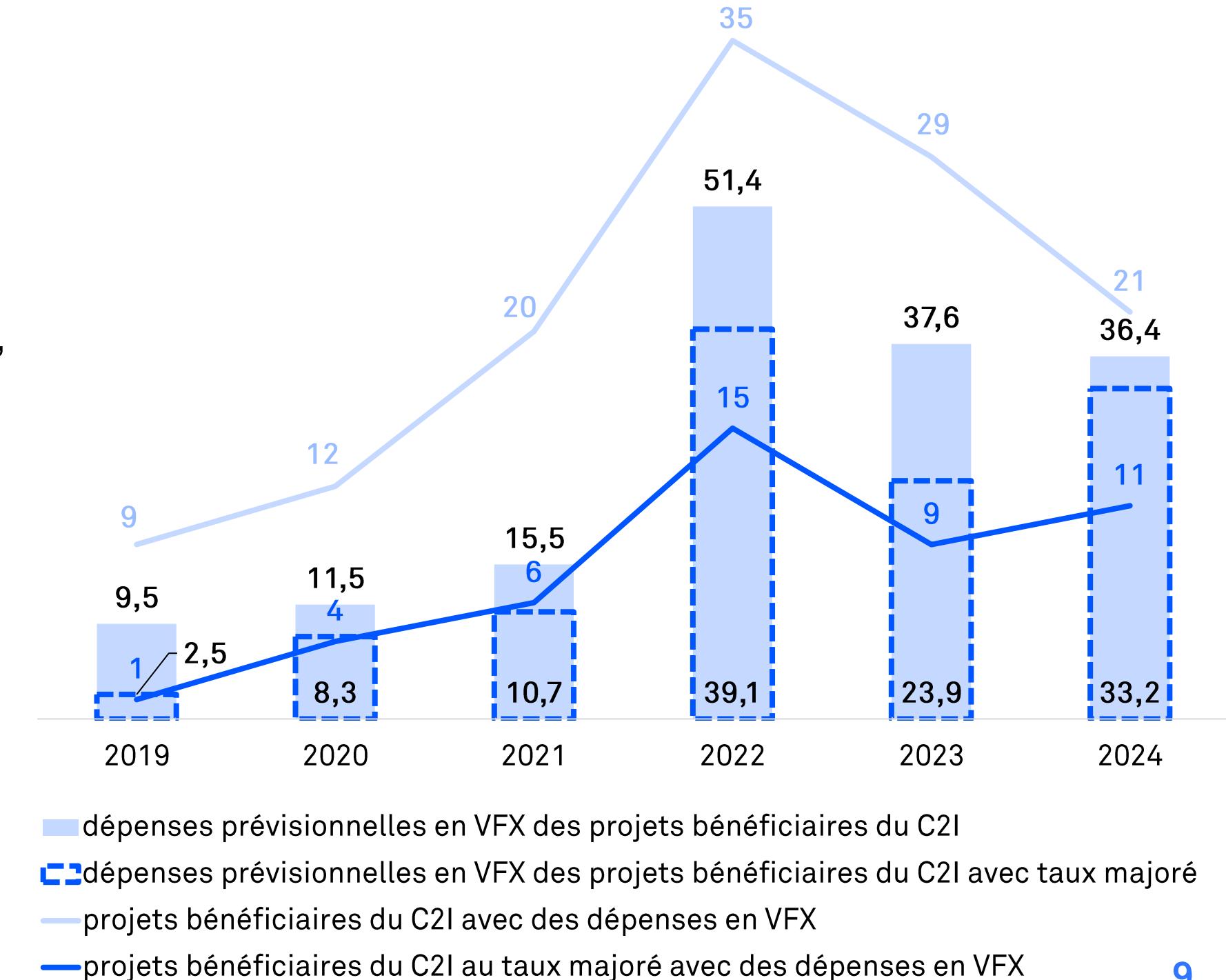
Localisation des dépenses en VFX (%)



Un recul du nombre de projets internationaux, mais un niveau de dépenses stable sur un an

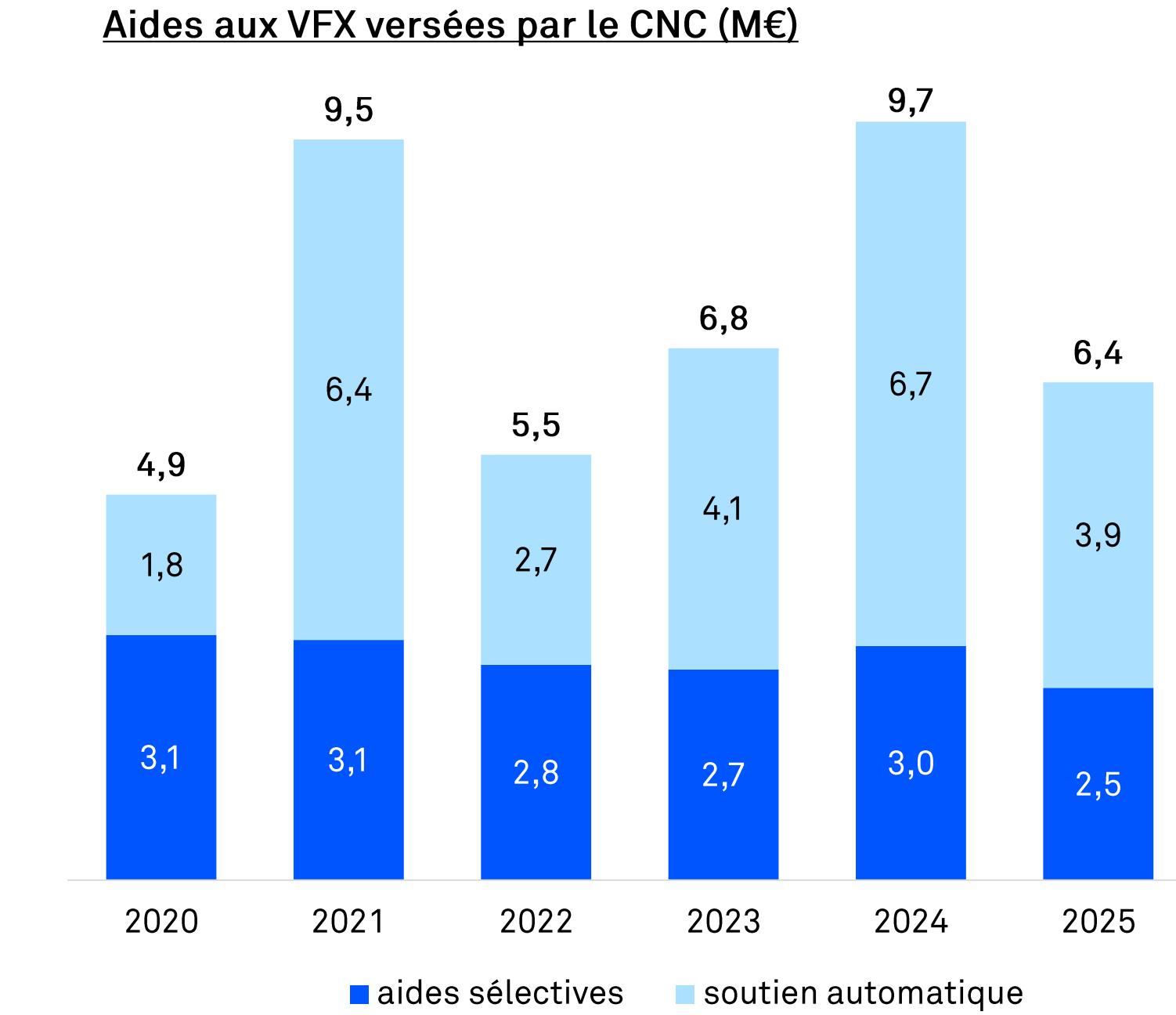
- **21 projets bénéficiaires du C2I avec des dépenses en VFX en 2024**
 - Baisse pour la deuxième année consécutive, après un pic en 2022 : 29 projets en 2023 et 35 projets en 2022
 - Un **nombre de projets avec taux majoré en hausse sur un an** : 11 projets en 2024, contre 9 en 2023
- **Un niveau de dépenses en VFX relativement stable sur un an (-3,2 %, à 36,4 M€)**
 - En revanche, **forte progression des dépenses pour les projets à taux majoré (+39,0 %, à 33,2 M€)**
 - Un **niveau de dépenses qui reste nettement inférieur au record enregistré en 2022 (-29,2 %, -15,1 % pour les projets à taux majoré)**
- **1,7 M€ de dépenses en VFX par projet, un record (+33,5 % sur un an, +17,9 % vs. 2022)**
 - **3,0 M€ pour les projets avec taux majoré (+13,5 % sur un an, +15,6 % vs. 2022)**

Projets bénéficiaires du C2I et dépenses prévisionnelles en VFX (M€)



Forte baisse sur un an des aides aux VFX versées par le CNC dans un contexte de recul plus sensible des dépenses

- **6,4 M€ d'aides aux VFX accordées par le CNC en 2025**
 - **2,5 M€ (38,6 %)** pour l'aide sélective et **3,9 M€ (61,4 %)** pour le soutien automatique
- **20,7 M€ de dépenses prévisionnelles** en VFX dans les projets soutenus en 2025
 - **40,5 M€ en 2024 (-48,8 %)** et 25,6 M€ en 2023 (-19,1 %)
- Un niveau en **forte baisse sur un an (-34,4 % vs. 2024)**, mais qui retrouve un ordre de grandeur comparable à 2023 (-6,4 %)
 - Une baisse qui provient surtout du **soutien automatique (-41,8 %)**
 - S'explique par une **baisse du nombre de projets** (28 en 2024 vs. 39 en 2023, soit -28,2 %) et **des dépenses en VFX par projet** (618,5 K€ vs. 886,8 K€, soit -30,3 %)
- **55 projets aidés** dans le cadre des aides automatiques et sélectives en 2025 vs. 60 projets en 2024 (-8,3 %)
- **30,9 % de longs métrages** parmi les projets soutenus en 2025
 - Représentent **52,1 % des aides versées**



LES ENTREPRISES
UN SECTEUR CONCENTRÉ AUTOUR DE
GRANDS STUDIOS

Méthodologie

- **Sources :**

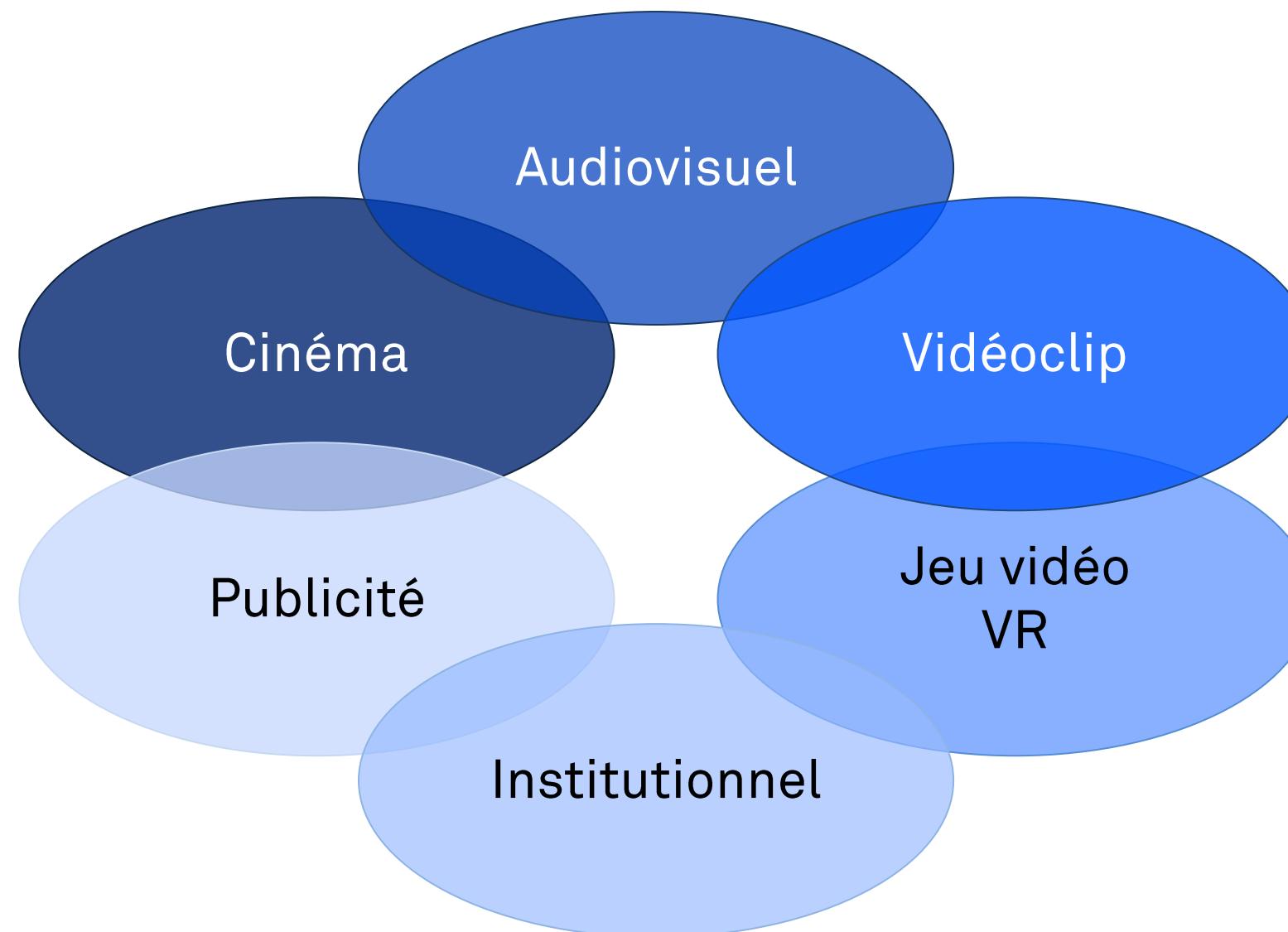
- ✓ Données issues du groupe de protection sociale Audiens
- ✓ Données basées sur les déclarations sociales nominatives (DSN) des salariés, transmises mensuellement par les entreprises affiliées à Audiens
- ✓ Contenu des DSN, pour chaque période d'activité déclarée : les dates de début et de fin d'activité, la catégorie professionnelle du salarié, le salaire brut après abattement pour frais professionnels pour les professions qui peuvent bénéficier de cette déduction

- **À savoir :**

- ✓ Périmètre de sociétés exerçant une activité VFX conçu à partir d'une liste transmise par le CNC et enrichie annuellement
- ✓ Revenus non pris en compte : allocations chômage, congés payés
- ✓ En 2020, les salariés relevant du dispositif exceptionnel de chômage partiel mis en place en réponse à la pandémie de Covid-19 sont intégrés dans les chiffres présentés par Audiens
- ✓ Une obligation de déclarer l'ensemble des effectifs intermittents salariés dans les VFX sous la convention collective du champ de la production de films d'animation
- ✓ 163 libellés de métiers de techniciens intermittents répertoriés en 2024 et répartis dans 11 catégories, dont 24 professions présentant au moins 30 salariés en 2024 qui font l'objet d'une analyse spécifique

Un large périmètre d'activités

Une présence des entreprises de VFX dans différents secteurs...



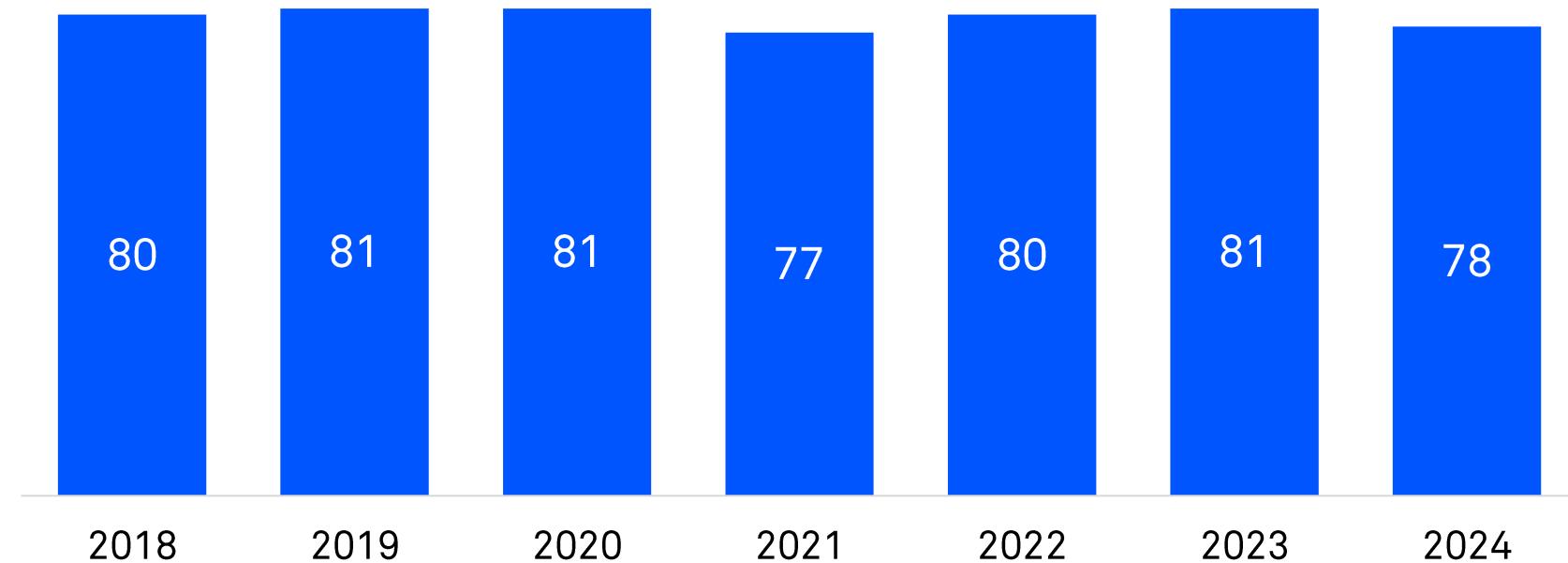
... ainsi que sur des activités diverses

- habillage 3D
- réalité augmentée
- animation 3D
- curation scientifique / muséographie
- ...

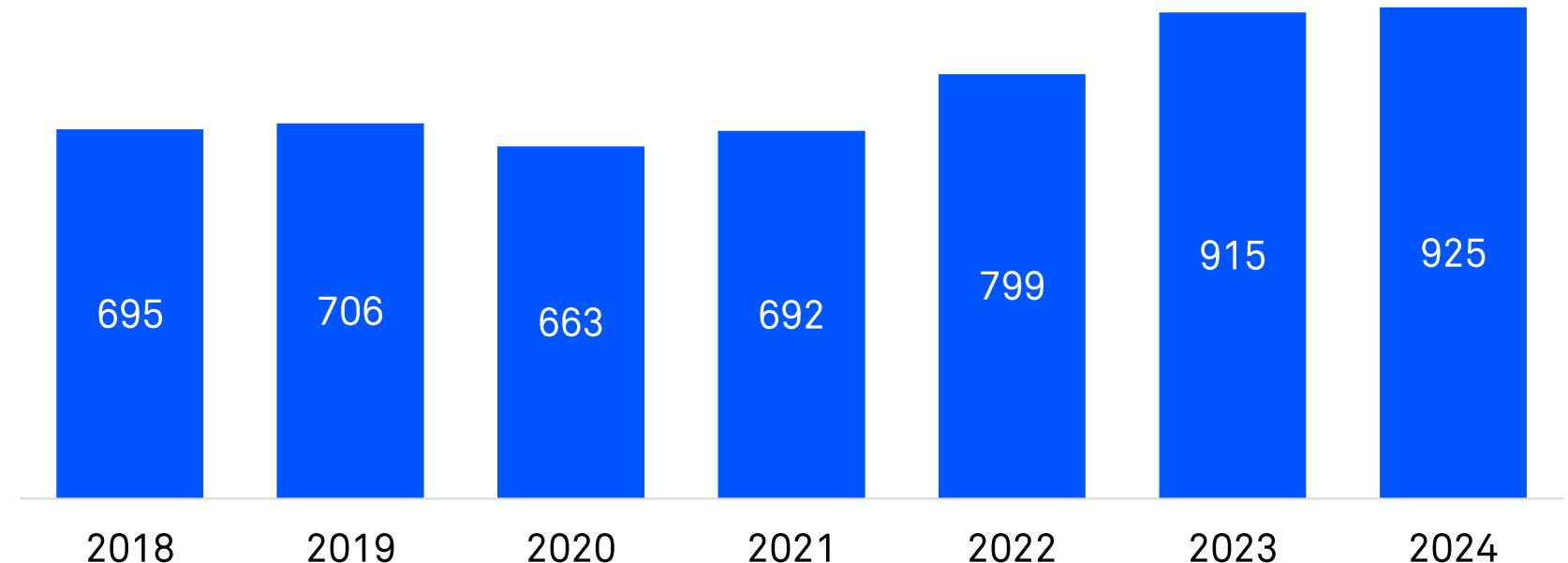
Un nombre d'entreprises stable sur la décennie, mais des équivalents temps plein au plus haut

- **78 entreprises actives en 2024**
 - **51 sociétés pérennes (65,4 %)**, identifiées chaque année entre 2015 et 2024
 - **4 sociétés actives en 2023** et 16 sociétés actives en 2019 ne le sont plus en 2024
 - **1 société active pour la première fois en 2024** et 13 nouvelles sociétés vs. 2019
- **Léger recul du nombre d'entreprises sur un an (-3 entreprises), mais un nombre stable sur la décennie (78 entreprises en 2015)**
- Des effectifs en ETP (CDI et CDD) au plus haut : **925 ETP en 2024**
 - +1,1 % vs 2023 et +33,1 % vs. 2018
- **11,9 ETP en moyenne par entreprise en 2024**, un record
 - 11,3 ETP en 2023 et 8,7 en 2022

Nombre d'entreprises en activité



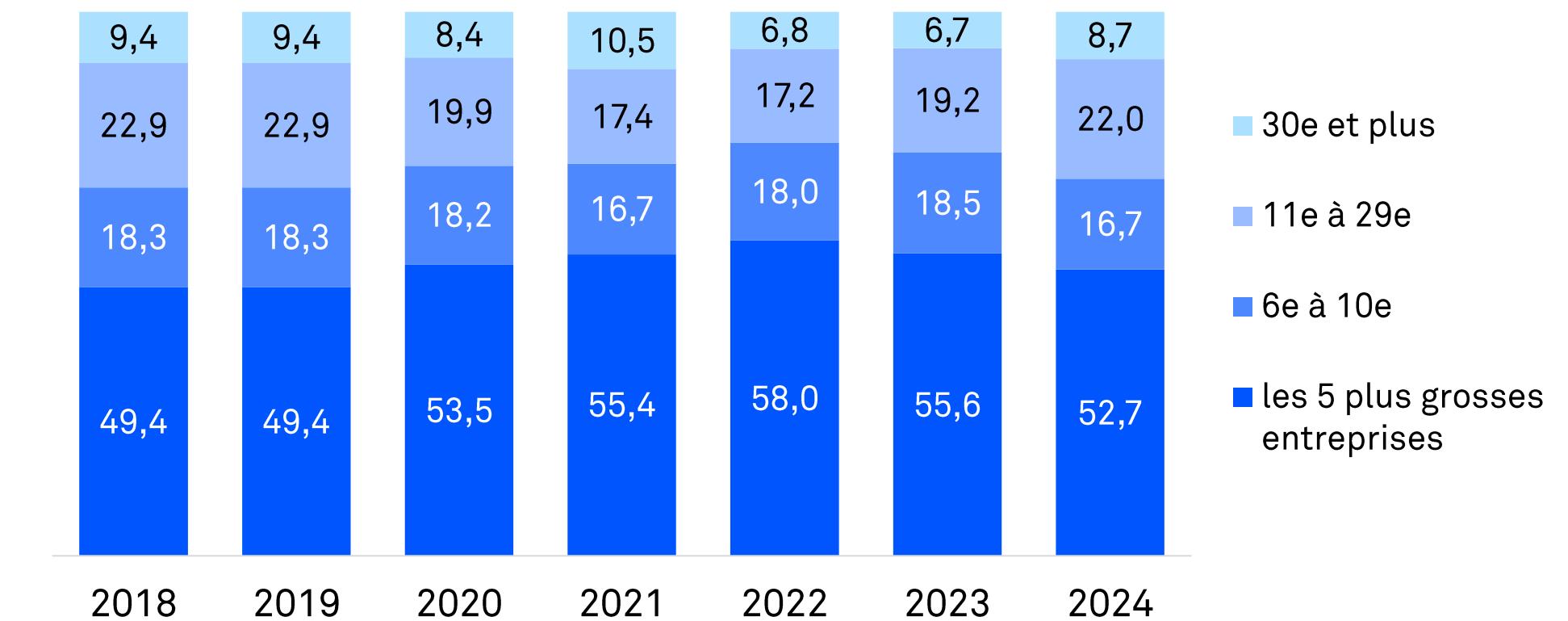
Nombre d'équivalents temps plein (CDI et CDD)



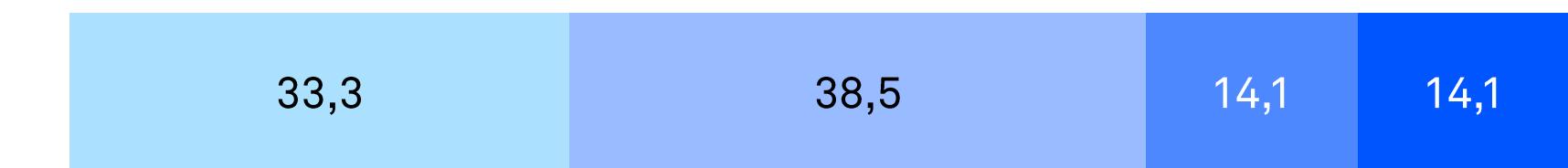
Un secteur qui reste concentré autour de quelques entreprises...

- Plus de la moitié de la masse salariale totale (52,7 %) générée par les 5 plus grosses entreprises
 - Une part en **recul pour la deuxième année consécutive** (55,6 % en 2023 et 58,0 % en 2022)
- Une **majorité de micro et petites entreprises** en 2024 :
 - **100 salariés ou plus** : 11 entreprises (14,1 % des entreprises)
 - **50-99 salariés** : 11 entreprises (14,1 %)
 - **10-99 salariés** : 30 entreprises (38,5 %)
 - **Moins de 10 salariés** : 26 entreprises (33,5 %)
- **6 entreprises n'ont déclaré qu'un seul salarié** en 2024

Concentration de la masse salariale (%)



Part d'entreprises selon le nombre de salariés en 2024 (%)



moins de 10 salariés
50-99 salariés

10-49 salariés
100 salariés ou plus

... et très centralisé en Île-de-France

- **71,1 %** des établissements avec une activité VFX situés **en Île-de-France** en 2024
 - 71,6 % en 2023 et 76,6 % en 2018
- **Un nombre d'établissement implantés hors Île-de-France stable** depuis 2 ans : 26 en 2024, comme en 2022
 - **5 régions hexagonales sans aucune activité VFX en 2024**



Predator: Badlands
Studio : The Yard
Île-de-France, Occitanie

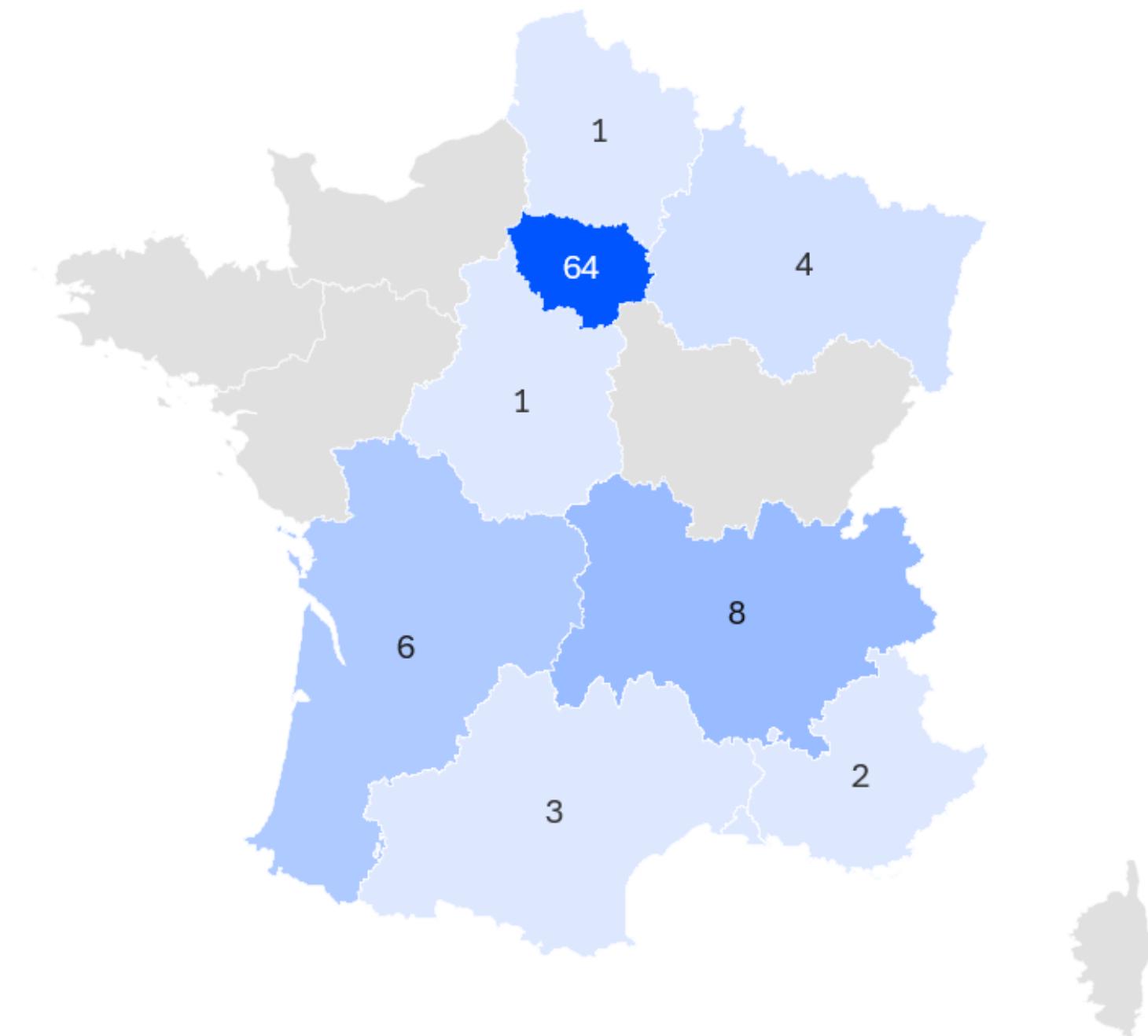


The Walking Dead: Daryl Dixon
Studio : Mathematic
Île-de-France, Occitanie



The Serpent Queen
Studio : Light VFX
Nouvelle-Aquitaine

Nombre d'établissements avec une activité dans les VFX par région en 2024

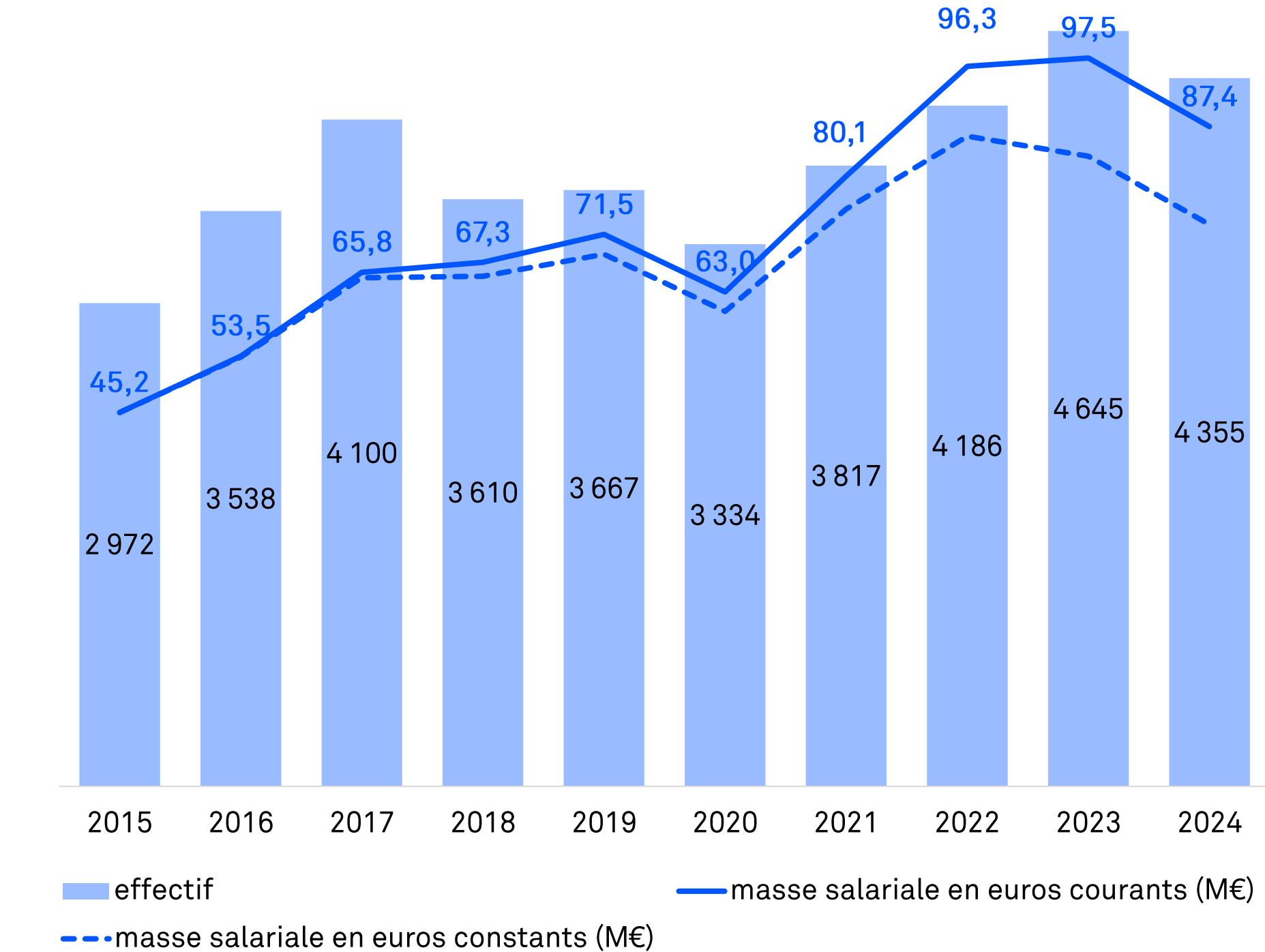


UN RECOL DE L'ACTIVITÉ EN 2024 QUI
TOUCHE D'ABORD LES PROFILS LES
MOINS EXPÉRIMENTÉS

Une activité en recul pour la première fois depuis 2020

- **4 355 salariés** dans les entreprises du secteur
 - **Baisse sur un an (-6,2 %)** après trois années de croissance marquée (**+11,7 % en moyenne chaque année entre 2020 et 2023**)
 - **+46,5 % vs. 2015**
- **Forte progression de la masse salariale sur la décennie**
 - +93,4 % en euros courants, +61,4 % en euros constants
 - Hors 2020 (année Covid), **la masse salariale en euros courants diminue pour la première fois en 2024** (-10,4 % en euros courants, -12,1 % sur un an en euros constants)
- Une **baisse de l'activité proche de celle observée dans le secteur de la production d'animation** en 2024 :
 - -8,1 % pour les effectifs
 - -10,3 % pour la masse salariale en euros courants

Effectifs et masse salariale du secteur des VFX



Une très large majorité d'intermittents et une part de CDI stable depuis 2019

En 2024

26,6 %

de permanents*

21,9 %

d'emplois en CDI

(+4,7 pts par rapport à 2015)

5,2 %

d'emplois en CDD

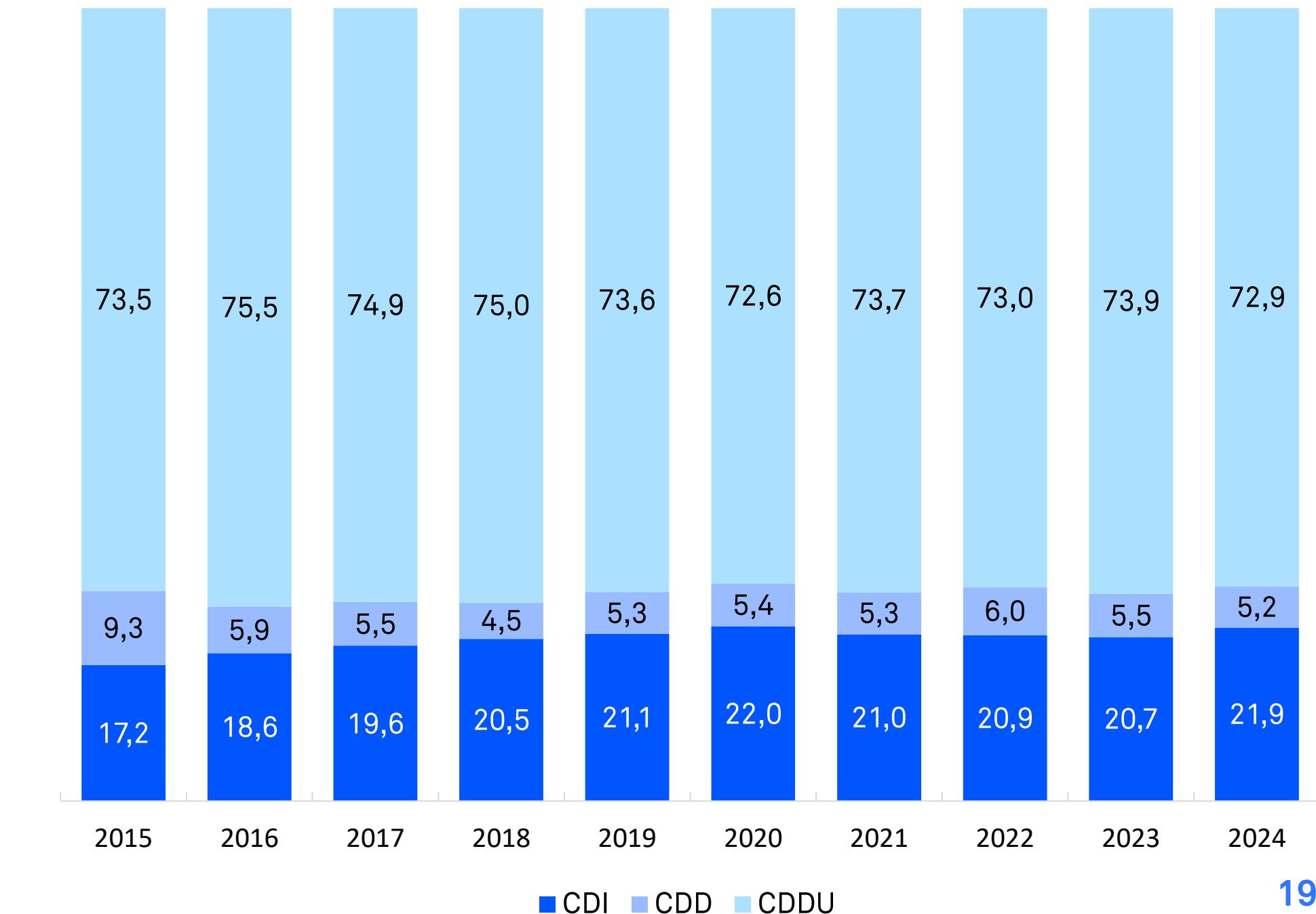
(-4,1 pts par rapport à 2015)

80,7 % des permanents en CDI

(64,8 % en 2015)

- Parmi **les 168 salariés qui occupaient un CDD en 2018 :**
 - 132 ne sont plus salariés par une entreprise du périmètre** en 2024 (78,6 %)
 - 19 sont en CDI** (11,3 %)
 - 16 sont en CDDU (9,5 %)
 - 1 salarié est en CDD (0,6 %)

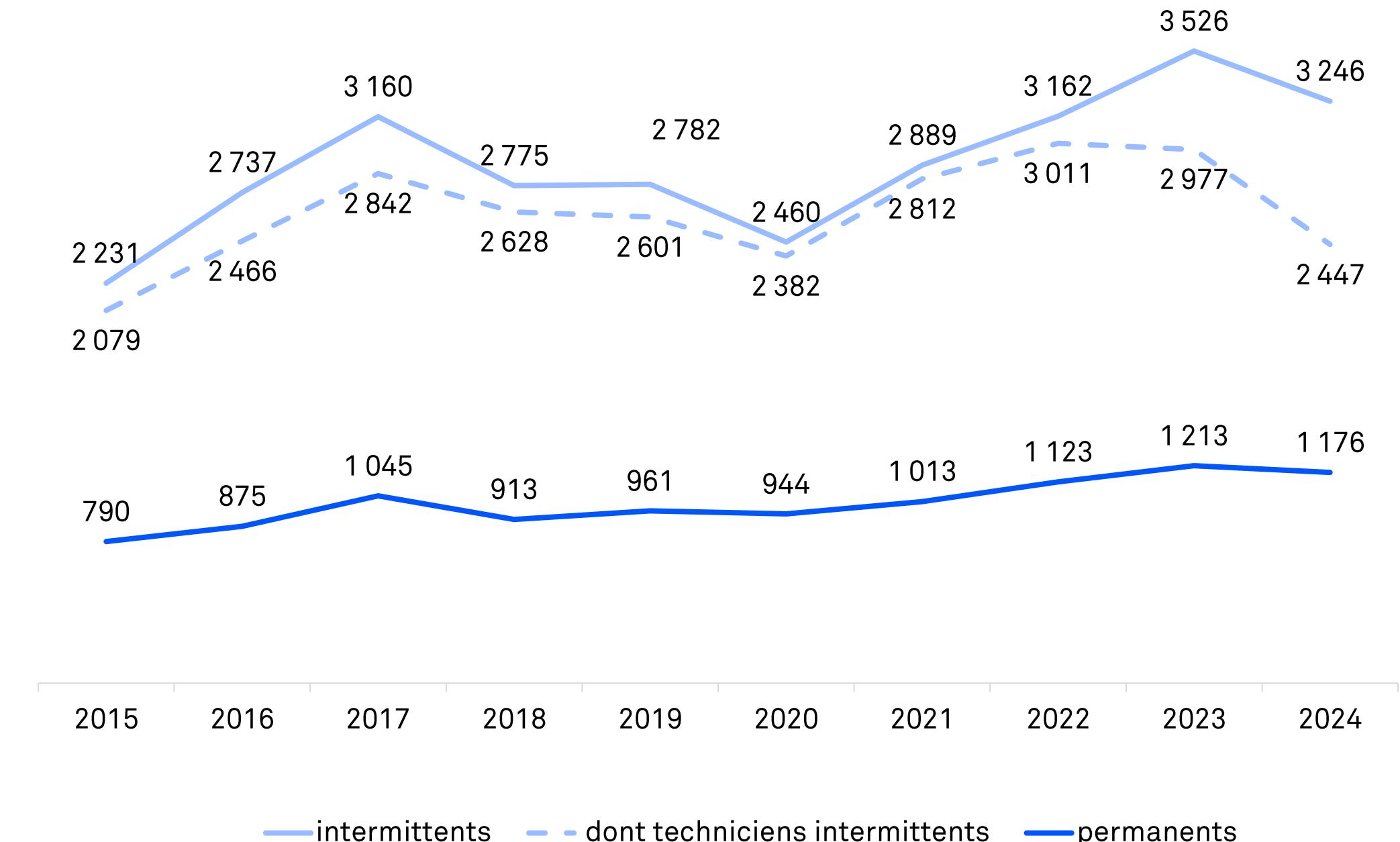
Effectifs selon le type de contrat (%)



Un recul de l'emploi très prononcé pour les techniciens intermittents

- **3 246 intermittents en 2024, soit 73,4 % des effectifs**
 - Vs. 83,7 % en animation
- **Une baisse de l'emploi sur un an qui touche davantage les intermittents : -7,9 % vs. -3,1 % pour les permanents**
 - Une baisse de l'emploi très prononcée parmi les techniciens intermittents : **-17,8 % sur un an, à 2 447 salariés**
- **Un secteur qui se structure avec une croissance quasi continue des permanents** sur la décennie
 - +48,9 % pour les permanents vs. 2015, contre +17,7 % pour les techniciens intermittents
- **Forte baisse sur un an de la part de cadres : 33,3 % en 2024** vs. 36,6 % en 2023 (un record)
 - Au plus bas de la décennie derrière 2016 (32,2 %) et 2017 (31,8 %)

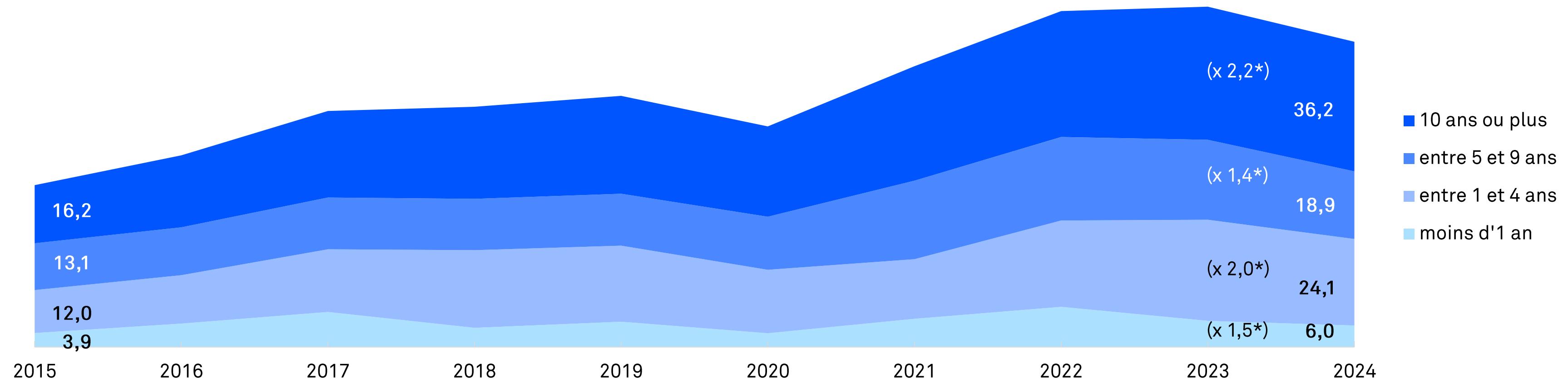
Nombre de salariés selon la catégorie



Les profils expérimentés nettement moins touchés par le recul de l'activité

- 36,2 M€ de masse salariale (42,5 %) pour les effectifs permanents et intermittents présents depuis au moins dix ans dans le secteur, une part au plus haut sur la décennie
 - La moitié de la hausse de la masse salariale (49,9 %) sur la décennie leur est imputable
- Une baisse importante de la masse salariale sur un an qui touche tous les profils, moins marquée pour les salariés présents depuis au moins dix ans
 - -2,5 % pour les salariés présents depuis au moins dix ans vs. -15,3 % pour les salariés ayant intégré le secteur au cours de la décennie

Masses salariales selon l'ancienneté des salariés dans le secteur (M€)

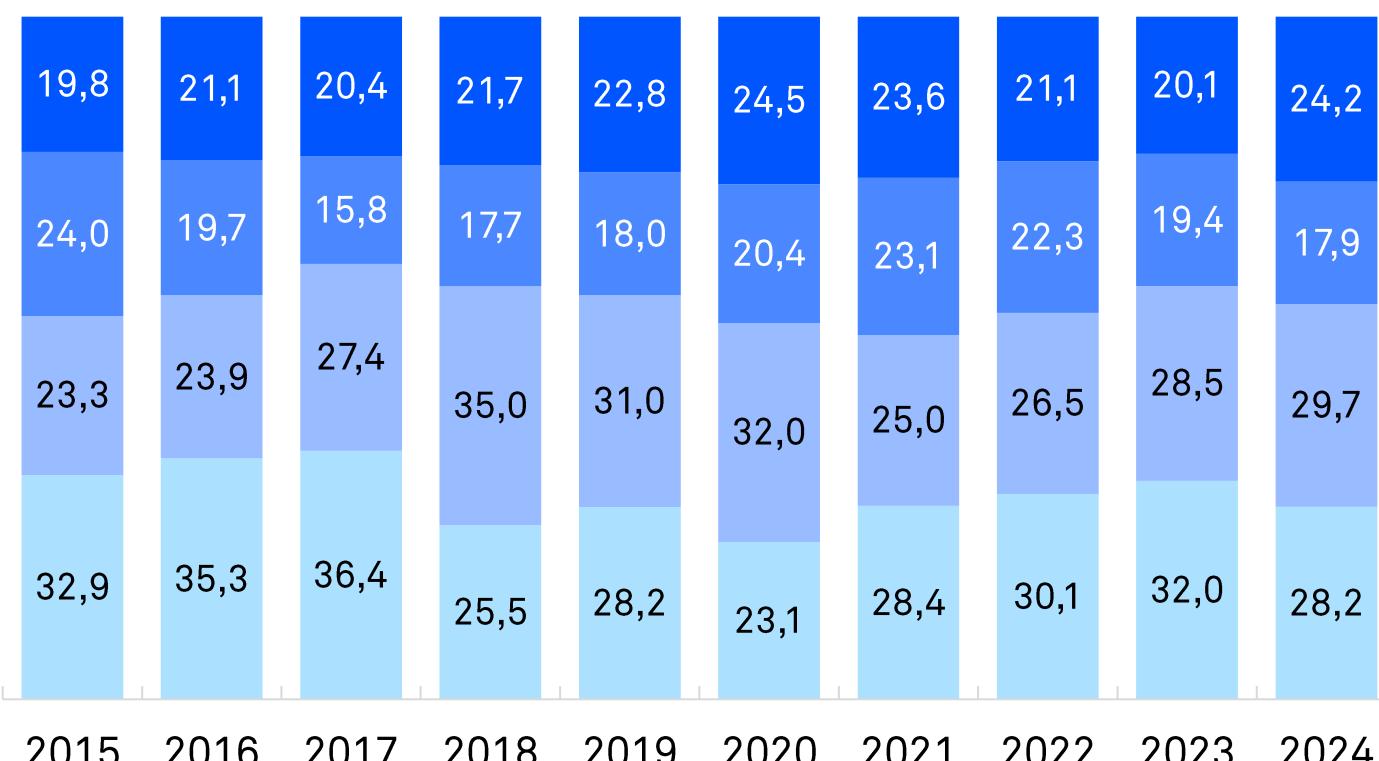


Forte progression de l'ancienneté parmi les permanents

- **24,2 % des salariés intermittents et 36,5 % des salariés permanents** ont une activité déclarée dans le secteur des VFX depuis 10 ans ou plus, en hausse sur un an (respectivement +4,1 pts et +2,9 pts)
 - Hausse liée à la **progression sur un an du nombre de salariés avec au moins 10 ans d'ancienneté** (+10,5 % pour les intermittents, +5,5 % pour les permanents), dans un contexte général de baisse de l'emploi (respectivement -8,2 % et -3,0 %)
 - **Forte progression sur la décennie pour les permanents** (+11,6 pts, vs. +4,4 pts pour les intermittents)
- **Un secteur attractif au cours des dernières années : 57,9 % des intermittents présents depuis moins de 5 ans** (45,0 % pour les permanents)
 - **28,2 % des intermittents présents depuis moins d'un an** (-3,8 pts sur un an), 12,1 % pour les permanents (-4,2 pts)

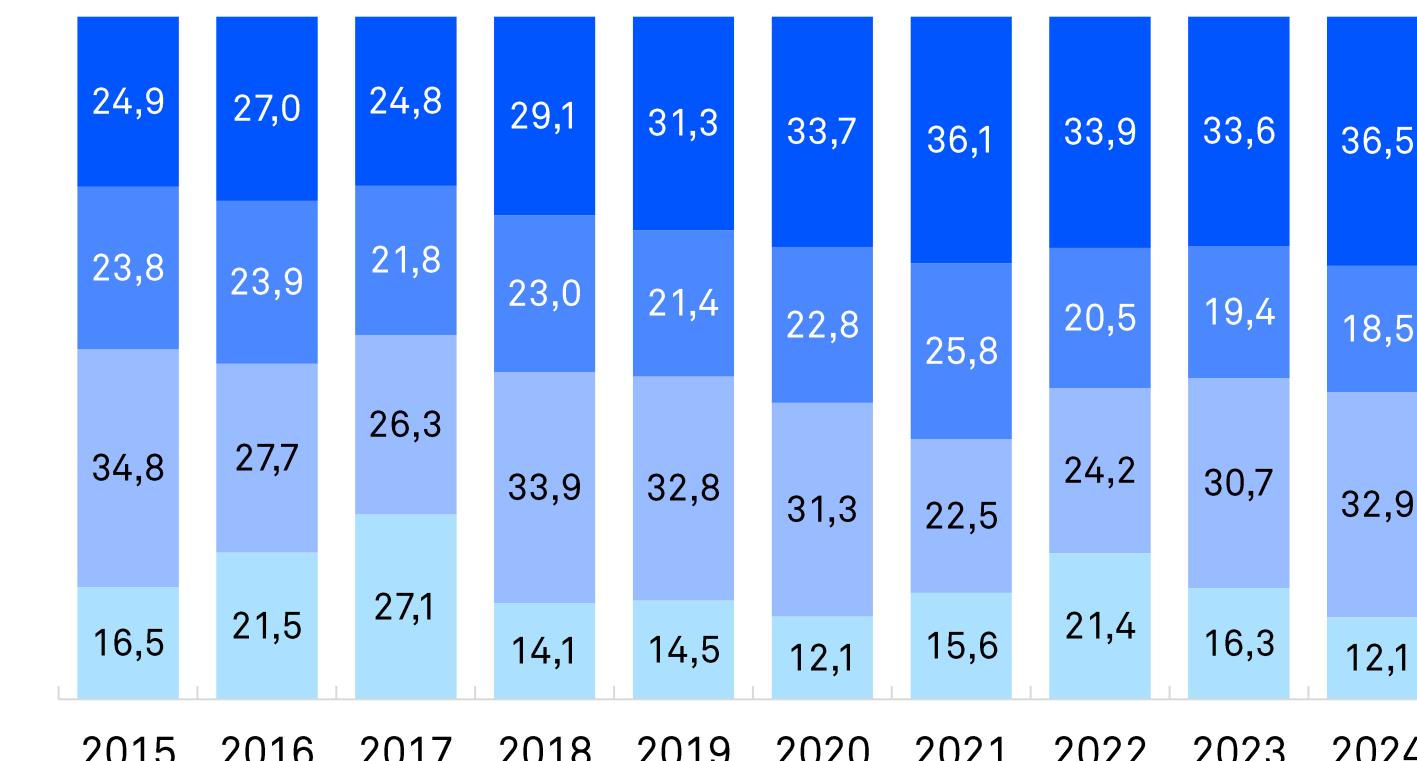
Répartition des effectifs selon l'ancienneté dans le secteur (%)

Salariés intermittents



■ 10 ans ou plus
 ■ entre 5 et 9 ans
 ■ entre 1 et 4 ans
 ■ moins d'1 an

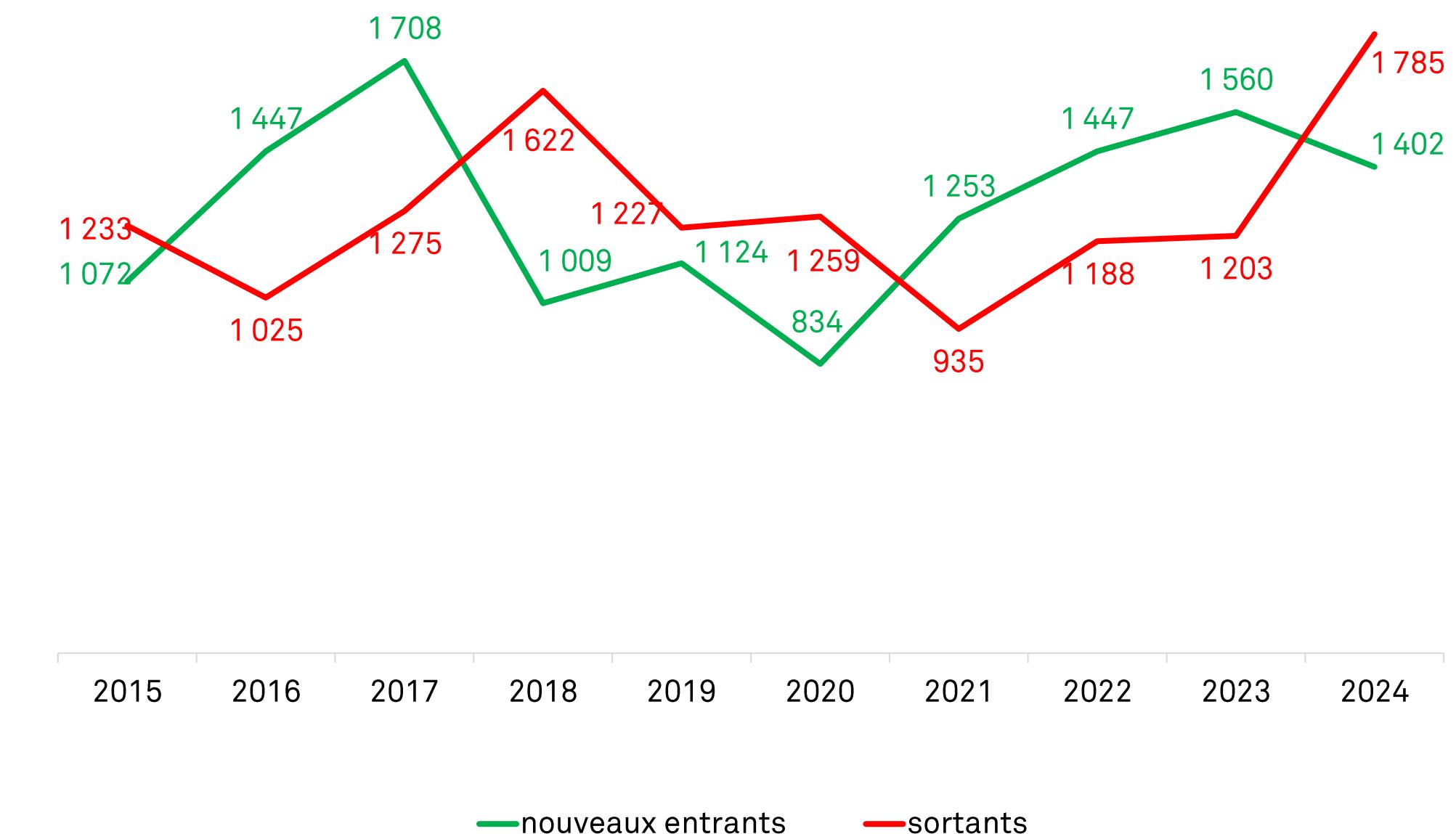
Salariés permanents



Davantage de sortants que de nouveaux entrants en 2024

- 1 402 nouveaux entrants* en 2024 (-10,1 % sur un an) et 1 785 sortants** (+48,4 % sur un an), soit un écart de -21,5 %
 - Un **nombre de sortants supérieur à celui des nouveaux entrants** pour la première fois depuis la période 2018-2020
 - 45,3 % des nouveaux entrants ont au moins 40 ans en 2024
- Un constat similaire, quel que soit le statut
 - **Permanents : 163 nouveaux entrants** (58,7 % en CDD) vs. 204 sortants (42,3 % en CDD), soit une balance de -20,1 %
 - **Intermittents : 1 246 nouveaux entrants** vs. 1 589 sortants, soit une balance de -21,6 %
- **40,7 % de femmes** parmi les nouveaux entrants (34,8 % dans l'ensemble des effectifs)
 - **2^e plus haut niveau de la décennie** derrière 2023 (41,7 %, 36,1 % en moyenne sur la décennie)
 - **41,0 % de femmes parmi les sortants**, un record sur la décennie (34,0 % en moyenne sur la décennie)
- Les nouveaux entrants représentent **32,3 % de l'ensemble des effectifs** du secteur (-1,4 pt vs. 2023) vs. 11,5 % dans l'animation (-2,4 pts)

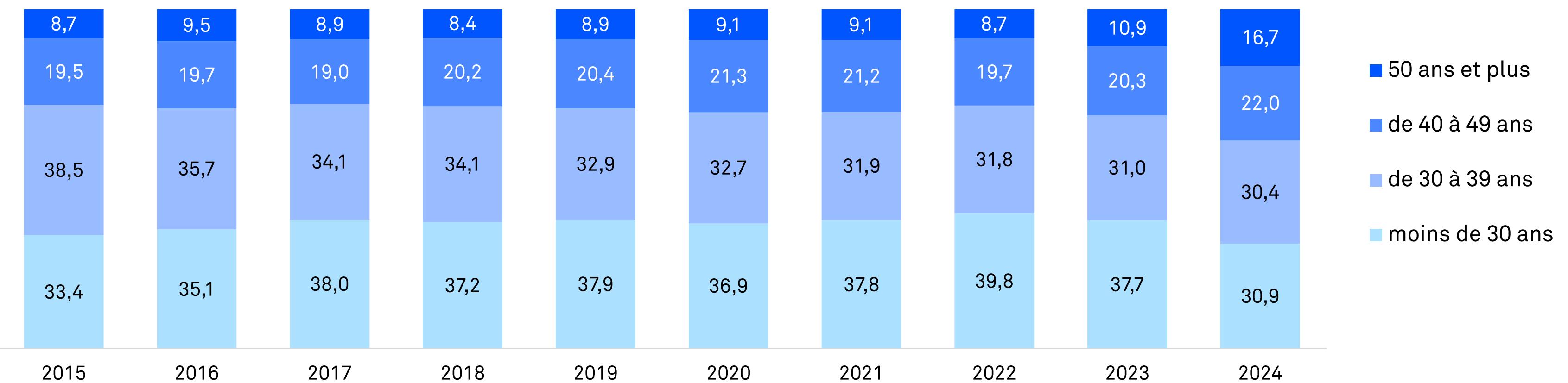
Nombre de nouveaux entrants et de sortants



Forte diminution sur un an des effectifs de moins de 30 ans, au plus bas sur 10 ans

- **Un âge moyen des salariés de 37,6 ans**, en hausse sur un an (35,1 ans en 2023 après une décennie de stabilité, 34,9 en 2015)
- **Forte baisse sur un an du nombre de salariés de moins de 30 ans** (-23,2 %, à 1 344 salariés)
 - À l'inverse, **progression des effectifs à partir de 40 ans** (+16,0 %, à 1 684 salariés), **encore plus prononcée à partir de 50 ans** (+42,7 %, à 725 salariés)
- Se traduit par une **forte baisse de la part de salariés de moins de 30 ans** (-6,8 pts, à 30,9 %), et par une **hausse de la part de salariés de 50 ans et plus** (+5,8 pts sur un an, à 16,7 %)

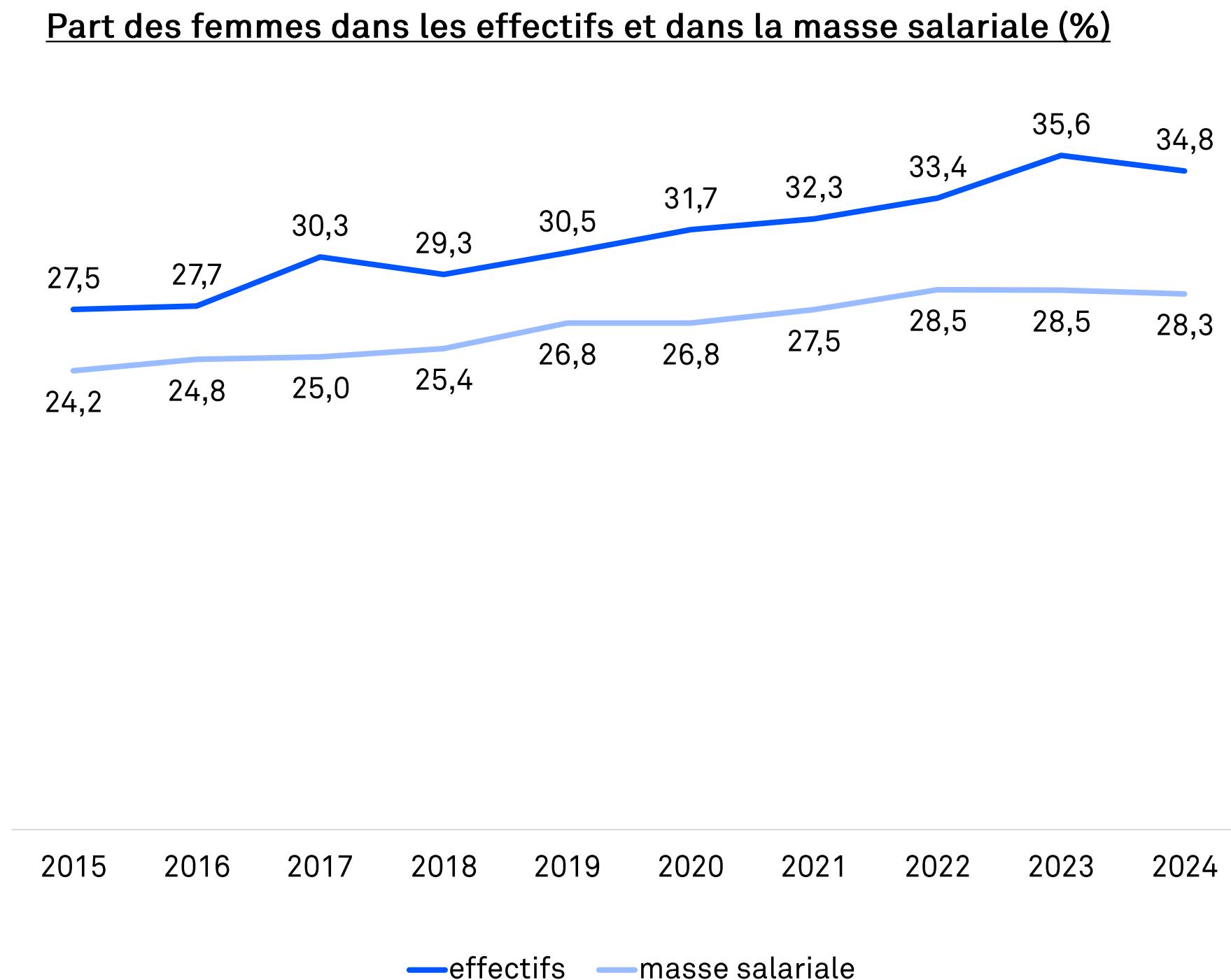
Effectifs selon la tranche d'âge (%)



LÉGER RECUL SUR UN AN DE LA PART DE
FEMMES APRÈS UNE DÉCENNIE DE
PROGRESSION QUASI CONTINUE

Une féminisation du secteur sur la décennie, mais un léger recul sur un an

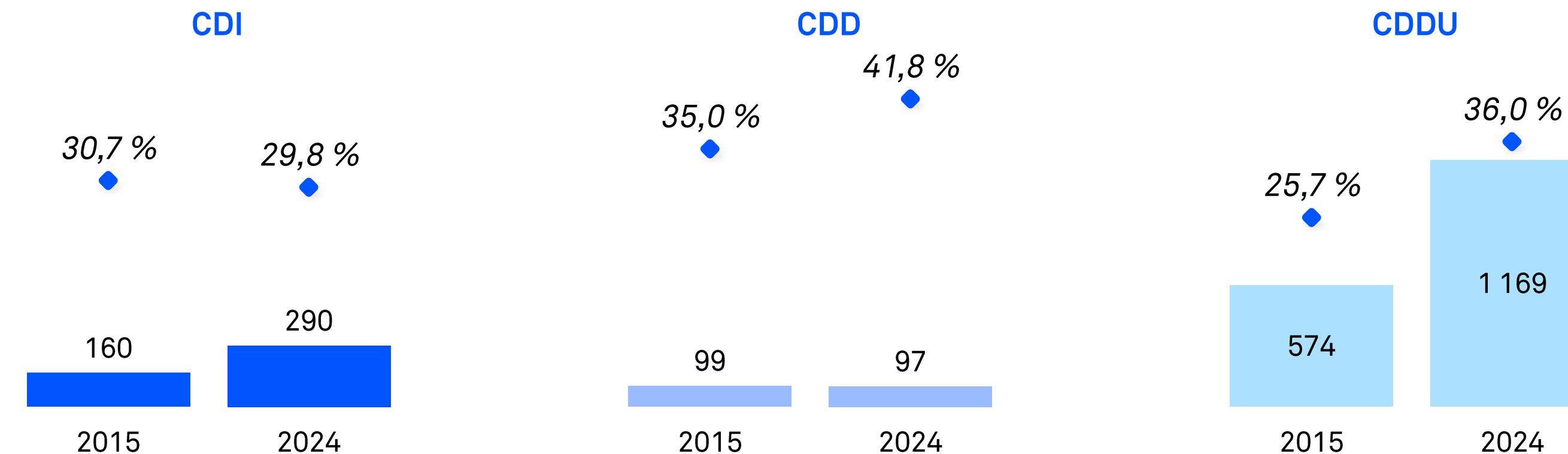
- **1 516 femmes** employées dans le secteur en 2024
 - **+85,6 % vs. 2015** (+31,7 % pour les hommes sur la même période)
 - **-8,3 % sur un an** (-5,1 % pour les hommes), une baisse plus prononcée qui s'explique en partie par une part plus importante de moins de 40 ans parmi les femmes (64,1 %, vs. 59,7 % pour les hommes)
- Les femmes représentent **34,8 % des effectifs** en 2024 (27,5 % en 2015) et **28,3 % de la masse salariale** (24,2 % en 2015)
 - En plus de l'âge, un écart qui s'explique notamment par la **moindre présence des femmes parmi les cadres en CDI** (26,0 %, vs. 38,7 % de femmes parmi les non-cadres en CDI)
- Un secteur nettement **moins féminin que la production d'animation** (44 % de femmes)
 - Mais **davantage de femmes par rapport à l'ensemble du secteur des prestations techniques** (32,4 % de femmes)



Une féminisation des effectifs portée par l'intermittence

- En dix ans, forte augmentation des effectifs féminins parmi les CDI (+81,3 %, à 290 salariées) et parmi les CCDU (+103,7 %, à 1 169 salariées)
 - Mais la part de femmes parmi les CDI reste relativement stable à 29,8 % (-0,9 pt), ce qui s'explique par une progression marquée des effectifs masculins sur ce type de contrat (+88,9 %, à 682 salariés)
- La part de femmes progresse fortement parmi les CDD (+6,8 pts) et parmi les CCDU (+10,3 pts)
- 82,3 % de la hausse des effectifs féminins sur la décennie est imputable à l'intermittence (76,7 % pour les hommes)

Nombre et part de femmes dans les effectifs selon le type de contrat

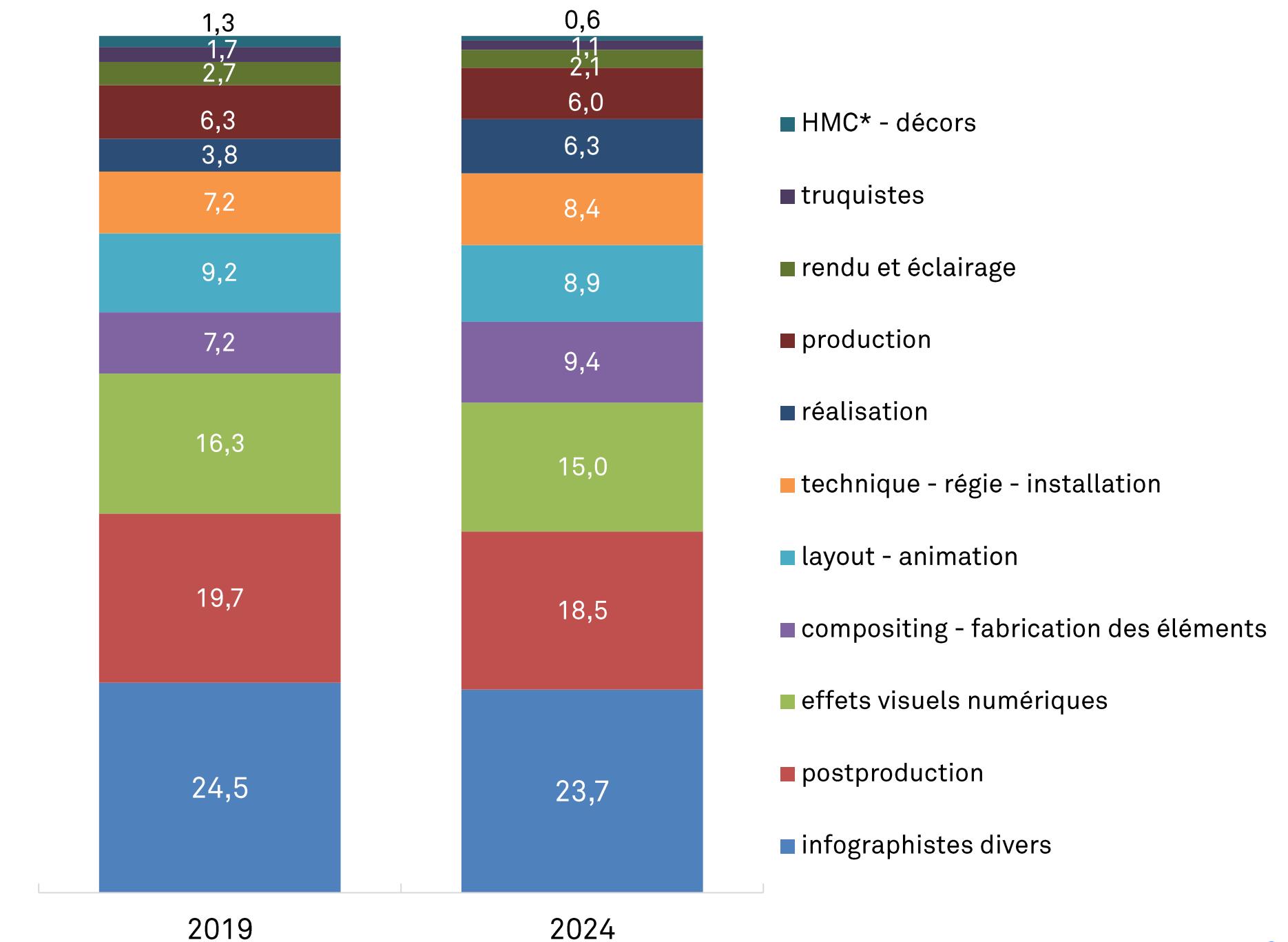


**UNE FÉMINISATION DES EFFECTIFS DANS
LA PLUPART DES FAMILLES DE MÉTIERS**

Une baisse des effectifs qui touche presque toutes les familles de métiers techniques

- **409 salariés spécialisés dans les effets visuels numériques en 2024** (15,0 % des effectifs), 3^e catégorie la plus représentée
 - -31,9 % vs. 2023, -16,5 % vs. 2019
- Une **baisse des effectifs dans chaque famille de métiers** vs. 2019, sauf dans les métiers de :
 - la **réalisation** (+49,6 %)
 - du **compositing et de la fabrication d'éléments** (+19,5 %)
 - de la **technique – régie – installation** (+5,6 %)
- Les **métiers de l'infographie**, répartis dans plusieurs familles de métiers, représentent **48,1 % des effectifs**

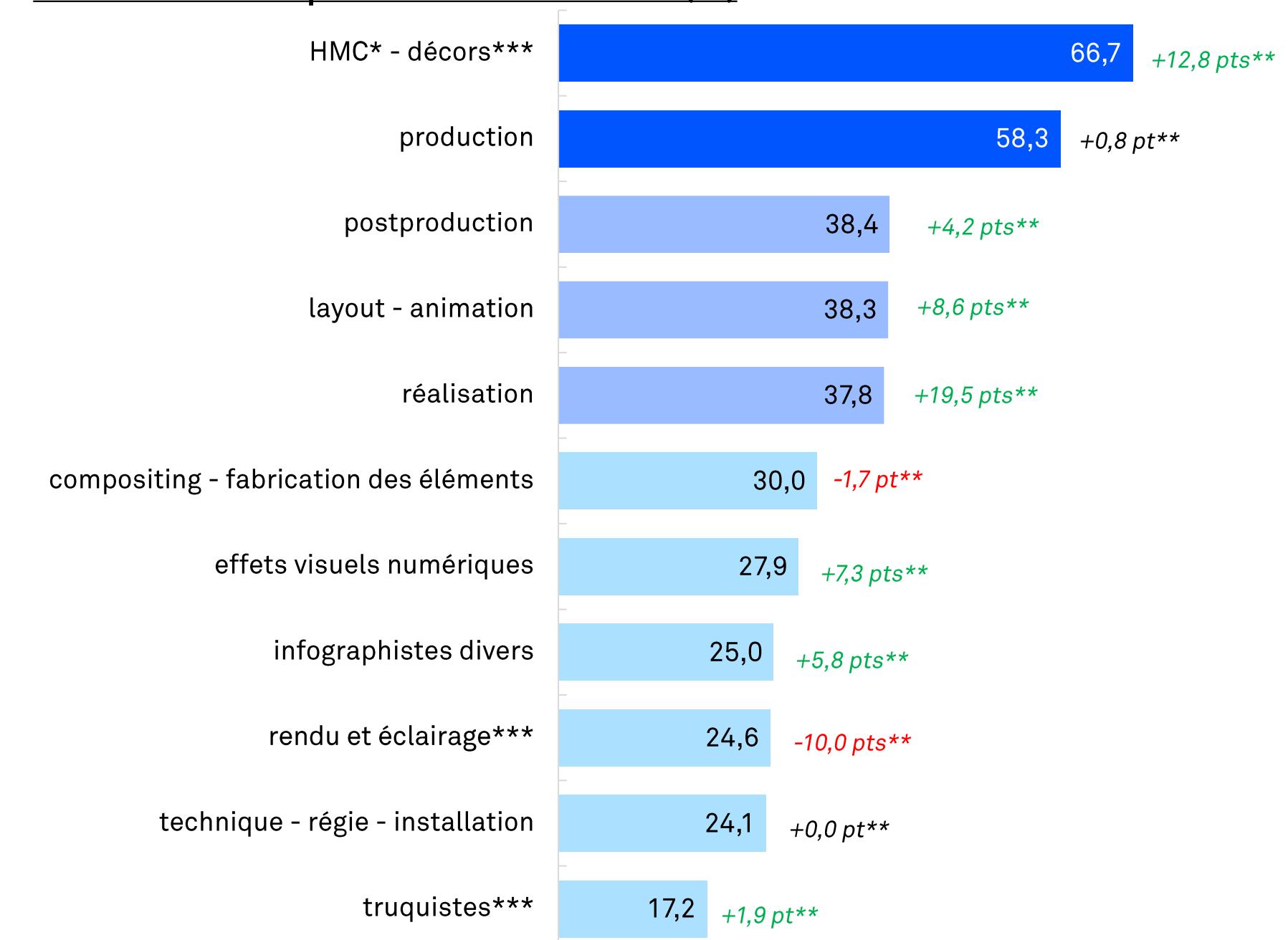
Répartition des familles de métiers des techniciens intermittents selon le nombre de salariés (%)



Une féminisation à l'œuvre dans presque toutes les familles de métiers

- Les femmes représentent **34,8 % des effectifs en 2024** vs. 30,5 % en 2019
- Sur les 11 familles de métiers, **seules 2 affichent une majorité de femmes : les métiers du HMC - décors** (66,7 %, mais seulement 15 salariés en 2024) et **de la production** (58,3 % de femmes)
- Une **part de femmes en hausse dans la plupart des familles** vs. 2019, sauf dans :
 - Les métiers de la production (stable)
 - Les métiers du compositing et de la fabrication d'éléments (-1,7 pt)
 - Les métiers du rendu et de l'éclairage (-10,0 pts, mais seulement 57 salariés en 2024)
- Hausse très prononcée** de la part de femmes dans **les métiers de la réalisation** (+19,5 pts vs. 2019)
 - +7,3 points dans la catégorie des **effets visuels numériques**, 4^e plus forte progression

Part de femmes par famille de métiers (%)



Une majorité de femmes dans seulement 20 % des professions

- Sur les 24 professions considérées* :

- 5 affichent une majorité de femmes, soit 20,8 % des professions
- 1 est paritaire (déTECTeur, avec 48,4 % de femmes)

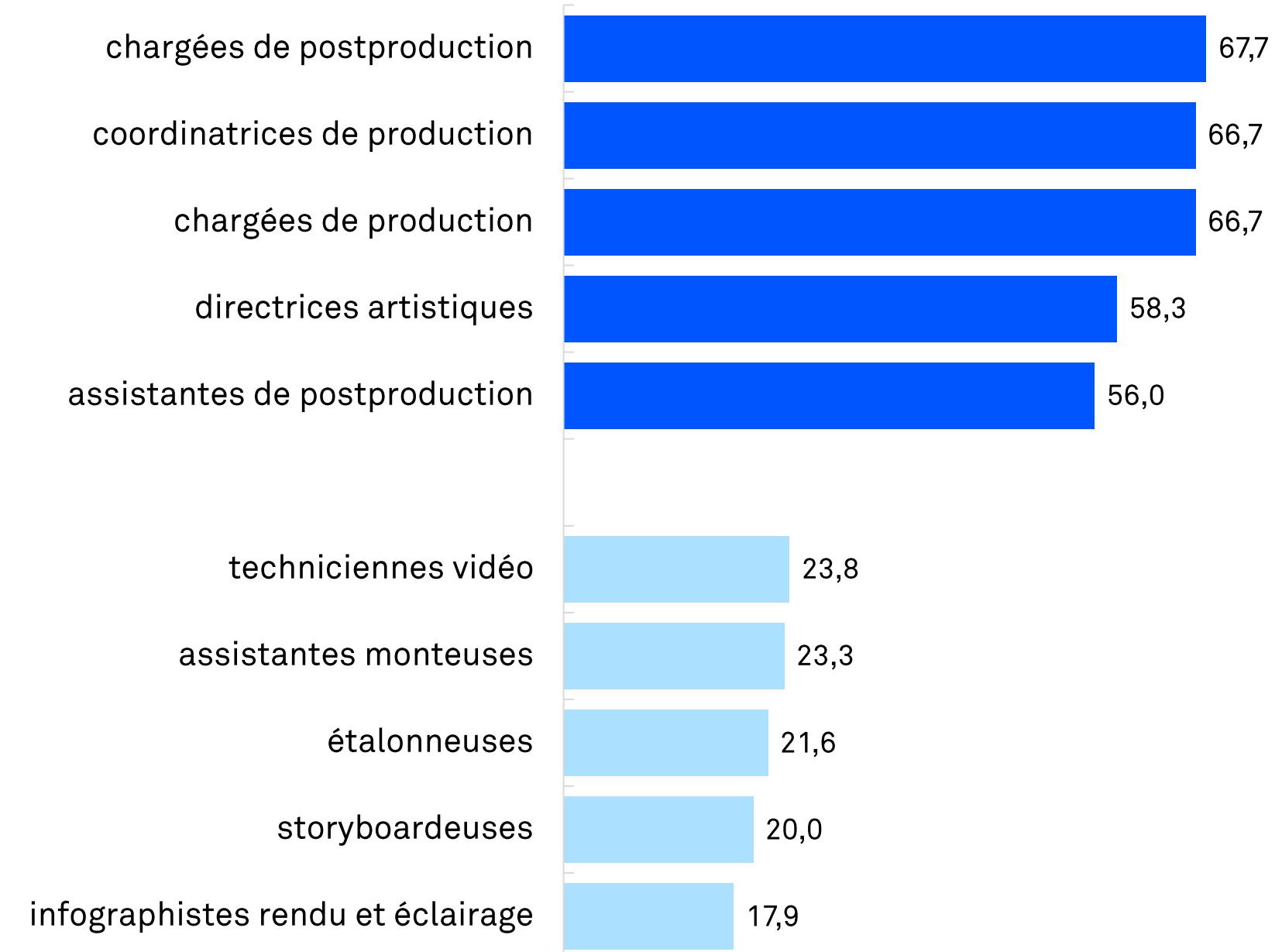
- Parmi les 18 professions restantes :

- 3 s'approchent de la parité (>40 % de femmes) : les monteurs (45,5 %), les assistants animateurs (45,2 %) et les chefs monteurs (44,7 %)
- 10 sont largement masculines (<30 % de femmes), soit 41,7 % des professions

- 2 professions considérées* font partie de la catégorie des effets visuels numériques :

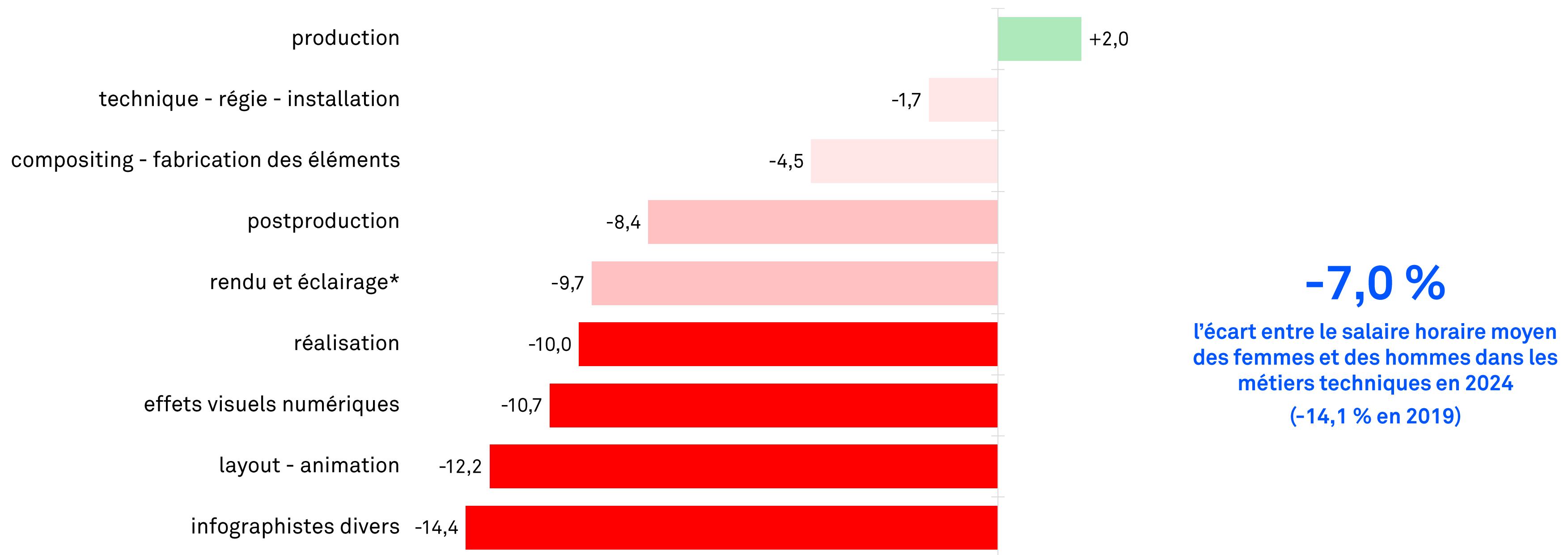
- Assistantes infographistes VFX (30,1 % de femmes)
- Infographistes VFX (27,9 % de femmes)

Les 5 professions* qui comptent les parts les plus et les moins élevées de femmes en 2024 (%)



Des écarts salariaux significatifs dans la plupart des familles, mais qui tendent à décroître avec le temps

Écarts entre le salaire horaire des femmes et des hommes par famille de métiers en 2024 (%)



**UN USAGE DE L'IA TRÈS RÉPANDU PARMI
LES STUDIOS DE VFX**

L'Observatoire de l'IA du CNC

Contexte

Dans un contexte d'essor et de forte médiatisation des applications d'intelligence artificielle (IA) générative, le CNC a décidé de [lancer un Observatoire de l'IA](#) début 2024 afin de mieux comprendre les usages de l'IA et ses impacts réels sur la filière de l'image.

Pour suivre plus précisément le déploiement des outils d'IA et leur niveau d'adoption par les professionnels de la filière, le CNC a mis en place un [baromètre annuel des usages de l'IA](#), dont un volet porte sur les studios numériques. La première édition de ce volet a été publiée en juin 2024 et la deuxième en décembre 2025.

Objectifs

- Estimer le **taux de pénétration** des outils d'IA auprès des professionnels de la filière
- Recueillir l'avis des professionnels concernant leur **expérience des outils d'IA**, leurs avantages et limites
- Evaluer la **perception des professionnels concernant l'impact de l'IA** au sein de leur profession et sur la filière

Méthodologie

- Dates de l'enquête : **du 08 avril au 27 mai 2025**
- Questionnaire adressé aux studios d'animation, de postproduction et d'effets visuels numériques (VFX), avec l'aide des organisations professionnelles et organismes de gestion collective des droits
- En raison du nombre limité de répondants, aucune comparaison sur un an n'est proposée dans les analyses qui suivent

67 répondants*

 34 studios d'animation

 29 studios de postproduction

 18 studios d'effets visuels numériques (VFX)



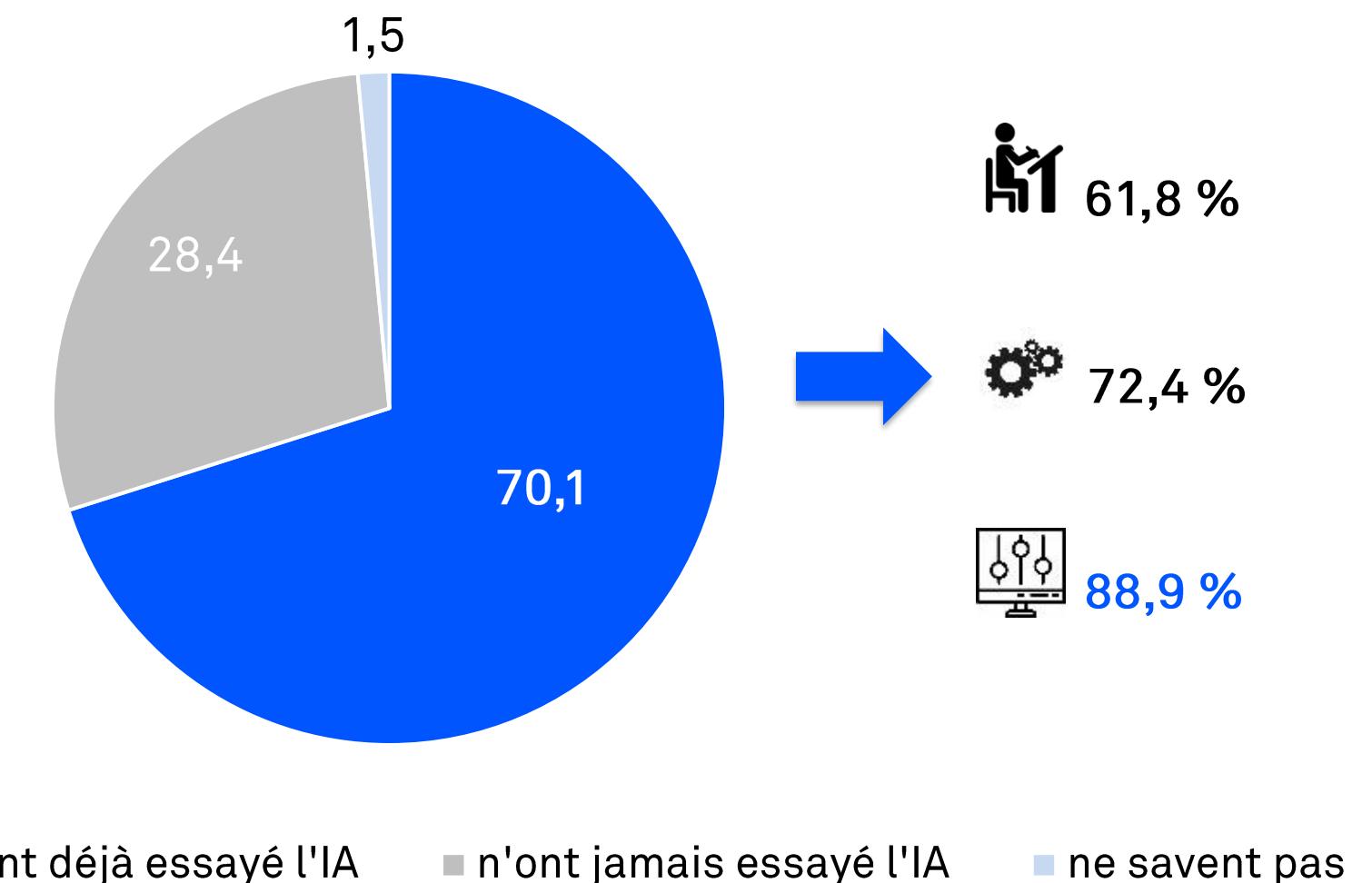
Résultats à interpréter avec prudence (taille réduite de l'échantillon).

* Plusieurs studios ont déclaré avoir plusieurs activités, c'est pourquoi la somme des répondants de chaque activité est supérieure au total dédoublonné des répondants.

La quasi-totalité des studios de VFX ont déjà essayé des outils d'IA

- **70,1 % des studios interrogés ont déjà testé des outils d'IA dans le cadre de leur activité professionnelle**
 - 88,9 % pour les studios de VFX vs. 61,8 % en animation
 - 77,8 % des studios de VFX ont testé des outils d'IA générative vs. 47,1 % en animation
- Une **utilisation régulière ou quotidienne** pour 71,4 % des studios de VFX qui utilisent l'IA (37,5 % en animation)
- Principaux usages de l'IA mentionnés par les studios de VFX :
 1. 81,3 % pour **tester de nouvelles idées**
 2. 68,8 % pour **de l'upscaling**
 3. 68,8 % pour **créer des paysages ou étendre des décors**

Taux d'utilisation de l'IA (%)



Résultats à interpréter avec prudence (taille réduite de l'échantillon).

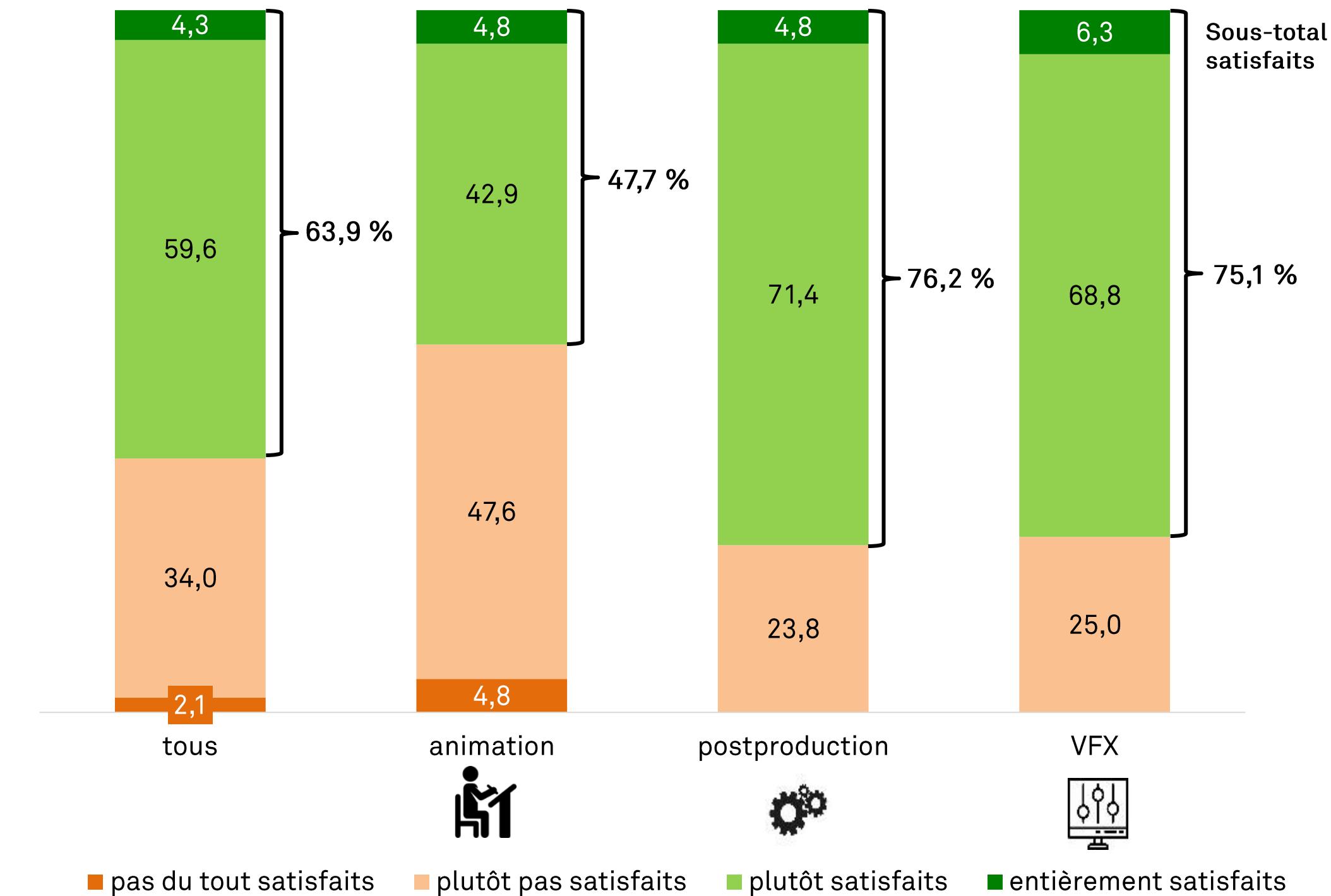
Base : 34 studios d'animation / 29 studios de postproduction / 18 studios de VFX.

Trois quarts des studios de VFX sont satisfaits des outils d'IA

- Taux de satisfaction élevé pour les studios de VFX (**75,1 %**) mais **faible taux de très satisfaits : 6,3 %**
- Principaux apports de l'IA pour les studios de VFX :
 - Automatiser les tâches** (81,3 %)
 - Stimuler la créativité** (75,0 %)
 - Gagner en efficacité et réduire les coûts** (62,5 %)
- Principale raison d'insatisfaction des studios de VFX : **la qualité insuffisante des résultats (80,0 %)**
- Logiciels mentionnés par les studios de VFX :**



Degré de satisfaction des outils d'IA existants selon la profession (%)



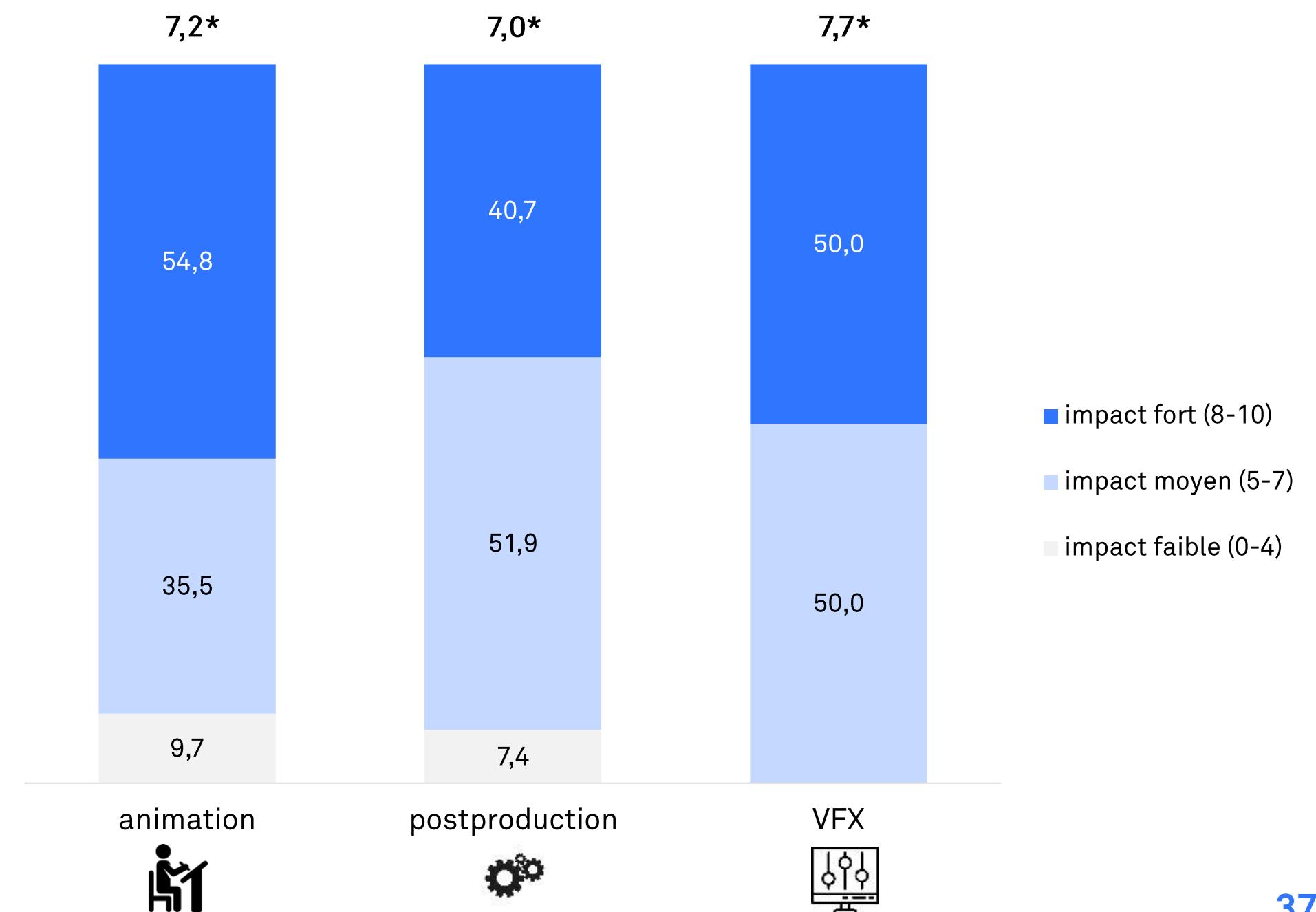
Résultats à interpréter avec prudence (taille réduite de l'échantillon).

Base : 47 studios utilisateurs d'IA / 21 studios d'animation / 21 studios de postproduction / 16 studios de VFX.

Un impact important sur les métiers, et déjà observables pour la quasi-totalité des studios de VFX

- La moitié des studios VFX considèrent que l'IA aura un impact fort sur leur manière d'exercer leur activité (54,8 % en animation)
- Nature des impacts :
 - 72,2 % considèrent que l'IA va impliquer un changement des tâches et des compétences nécessaires
 - 55,6 % pensent que l'IA va fragiliser la formation
- 38,9 % pensent qu'elle entraînera des créations d'emplois vs. 44,4 % une destruction d'emplois
 - Une vision moins pessimiste que dans l'animation : création d'emploi pour 16,1 % des studios vs. destruction d'emplois pour 48,4 %
- Des impacts déjà visibles pour 94,4 % des studios de VFX (46,7 % en animation)
- 33,3 % des studios de VFX ont déjà mis en place des formations

Impact estimé sur les manières d'exercer chaque profession (%)



Résultats à interpréter avec prudence (taille réduite de l'échantillon).

Base : 31 studios d'animation / 27 studios de postproduction / 18 studios de VFX / *Note moyenne sur 10 estimée par les répondants de chaque profession.

À retenir

Des dépenses en VFX désormais généralisées dans la production domestique

- ✓ Un **recours généralisé aux VFX** dans les longs métrages de fiction d'initiative française, avec **un niveau de dépenses record en 2024**
- ✓ Un **montant moyen par film au plus haut (172,9 K€)**, masquant de grandes disparités et notamment des **dépenses concentrées autour de quelques projets d'ampleur**
- ✓ Une **relocalisation des dépenses en France** observée depuis quelques années **et soutenue par des politiques publiques volontaristes**
- ✓ Une **activité internationale en baisse pour la deuxième année consécutive**, dans un contexte de contraction de la production, notamment américaine

Une filière concentrée autour de quelques grands studios, principalement franciliens

- ✓ **78 entreprises actives en 2024**, soit 3 de moins qu'en 2023
- ✓ **Un secteur concentré** autour de quelques grandes entreprises et **très centralisé en Île-de-France** (71,1 % des établissements en 2024)

Un recul de l'activité en 2024 qui touche exclusivement les profils les moins expérimentés

- ✓ Des effectifs et une masse salariale en **baisse sur un an** (respectivement -6,2 % et -10,3 %), pour la première fois depuis 2020
- ✓ Plus précisément, un recul très marqué des **effectifs de techniciens intermittents** (-17,8 % vs. 2023)
- ✓ Une **baisse significative de l'emploi pour les jeunes salariés** (-23,2 % sur un an pour les moins de 30 ans), tandis que le nombre de **salariés âgés de 40 ans et plus progresse fortement** (+16,0 %)
- ✓ Dans ce contexte, un **léger recul de la part de femmes** sur un an (-0,8 pt, à 34,8 %) après une décennie de forte progression (+7,3 pts vs. 2015), une baisse d'abord liée à la plus forte présence de profils moins expérimentés parmi les femmes, 1ers touchés par la baisse des effectifs

Une utilisation généralisée de l'IA par les studios VFX et un taux de satisfaction des outils élevé

- ✓ Mais des répondants toutefois **pas entièrement satisfaits**

Merci

<https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives>