

OBSERVATOIRE ECONOMIQUE 2020

FILIÈRE

INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

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.

2020

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.



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 2020*)



Codes NAF retenus pour cet observatoire



35% des établissements sont
des entrepreneurs individuels, des
indépendants / freelances

+22% : taux de croissance
annuel moyen des créations
d'entreprises depuis 2010

750
établissements
(9170 sièges)



Une hausse du CA attendue par
70% les acteurs des ICC

31% des acteurs exportent
déjà leur solution, création,
service, à l'international

~ 100M
de Chiffre
d'affaires



+ 40aine de formations

Une hausse des effectifs
programmée par
66% des acteurs ICC,
dès 2021

2 100
emplois
en 2020



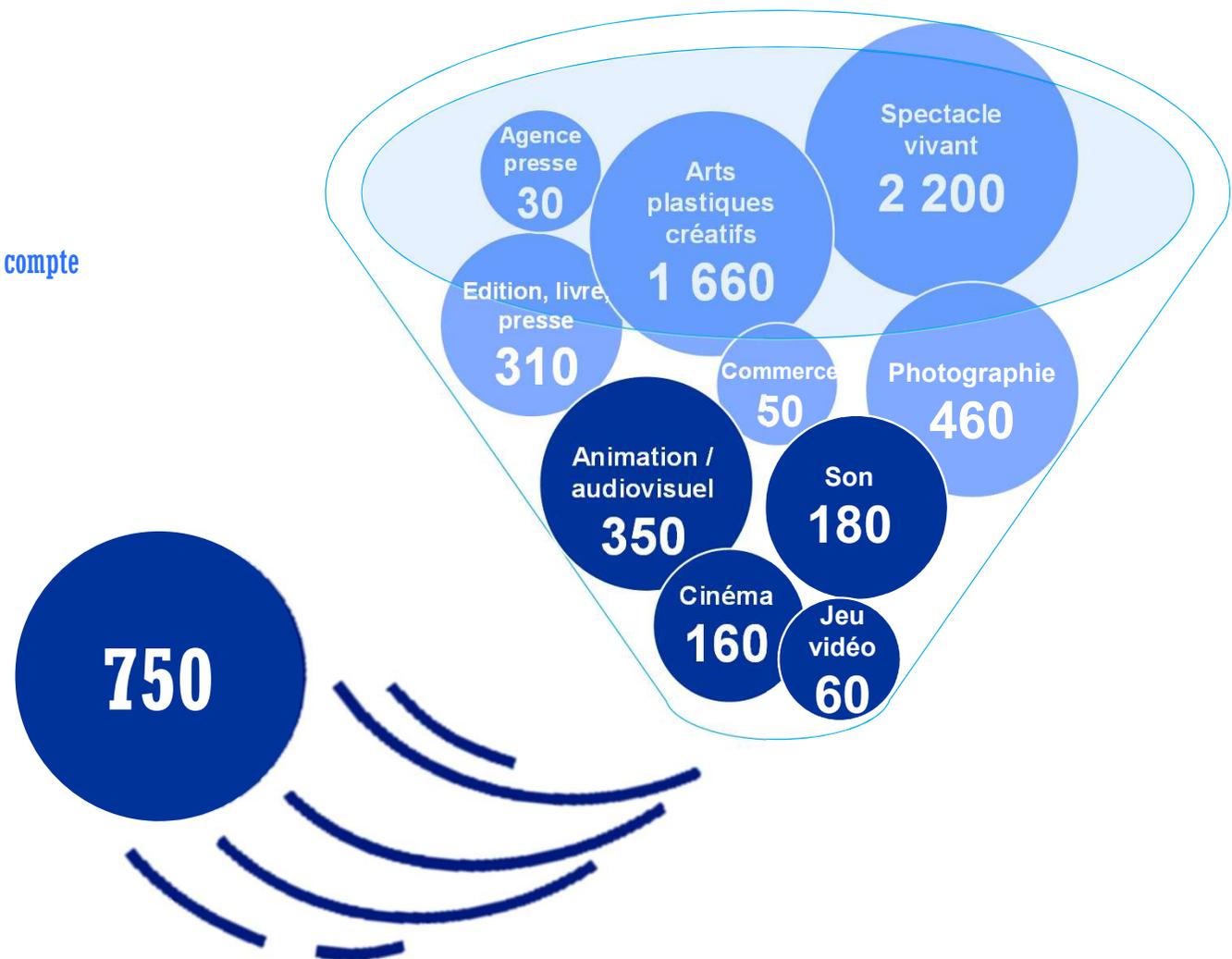
**L'animation,
l'audiovisuel, le son,
le cinéma et le jeu
vidéo**

3 structures régionales
qui fédèrent et animent
l'écosystème

4 secteurs
en pleine
effervescence

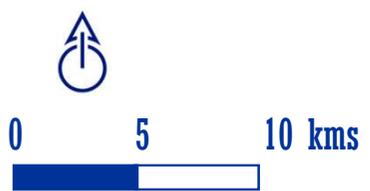
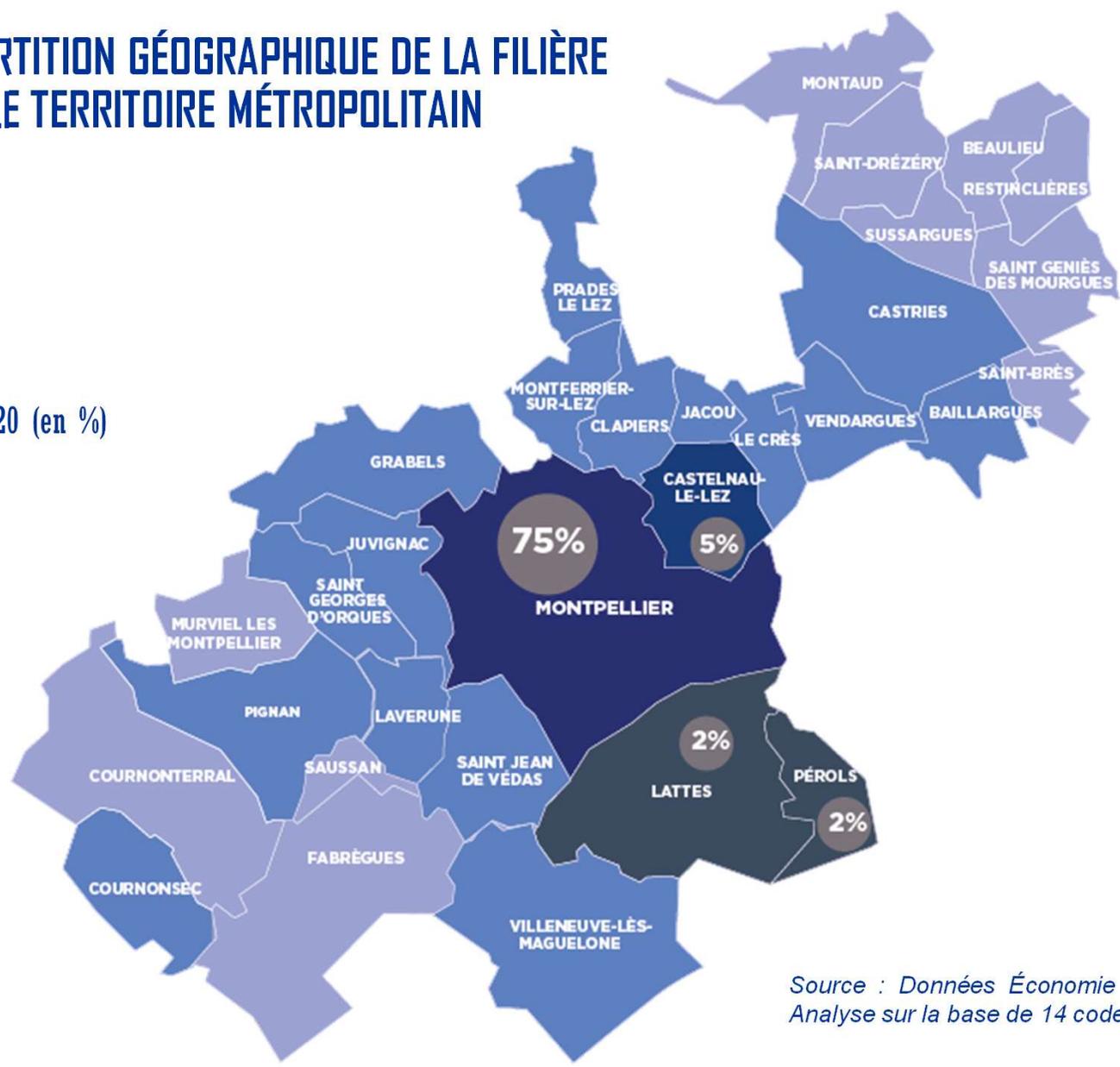
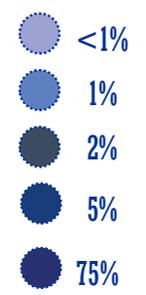
Selon la définition de l'Unesco, le territoire de 3M compte
5 460 établissements des ICC
(soit ~ 5% du tissu économique)

Établissements actifs au 31/12/2020
(91% de sièges) représentatifs de la filière ICC
sur le territoire de 3M



RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DE LA FILIÈRE SUR LE TERRITOIRE MÉTROPOLITAIN

Part des établissements ICC en 2020 (en %)



Source : Données Économie & Territoire - Analyse sur la base de 14 codes NAF

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



555

Établissements actifs présents
sur Montpellier à fin 2020

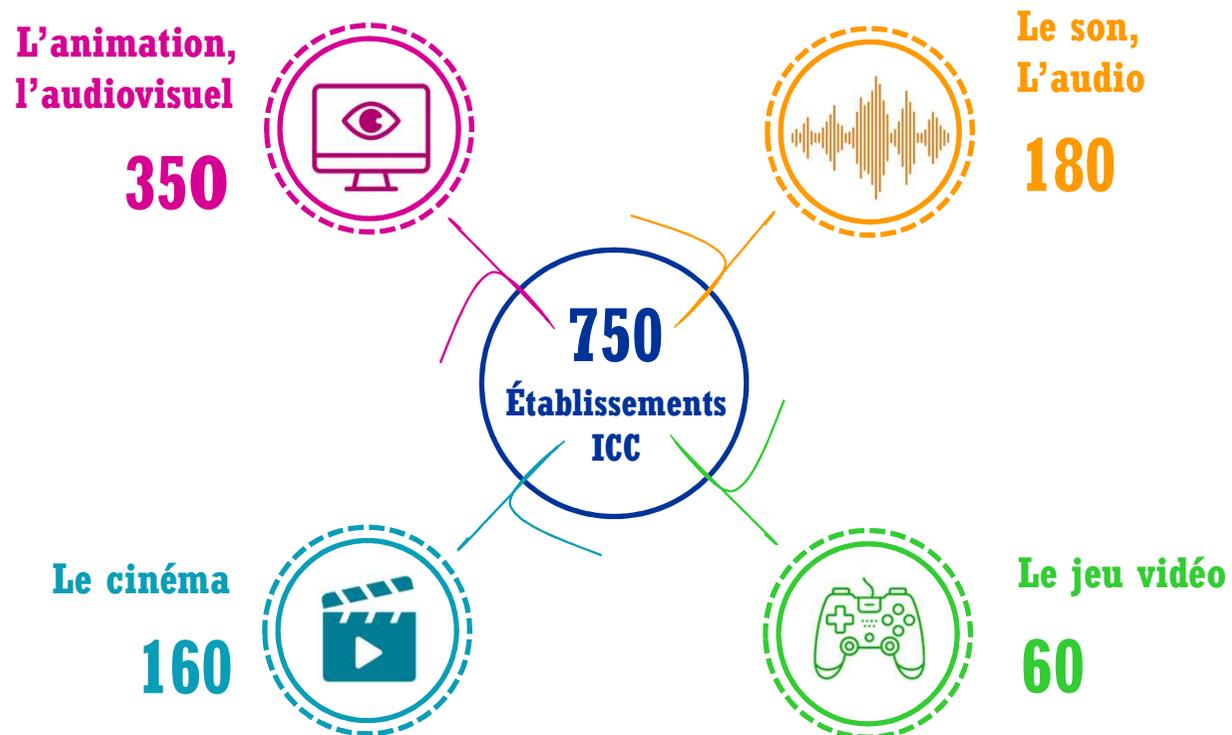
+22%

Depuis 2010, progression annuelle
moyenne des créations / implantations
d'établissements



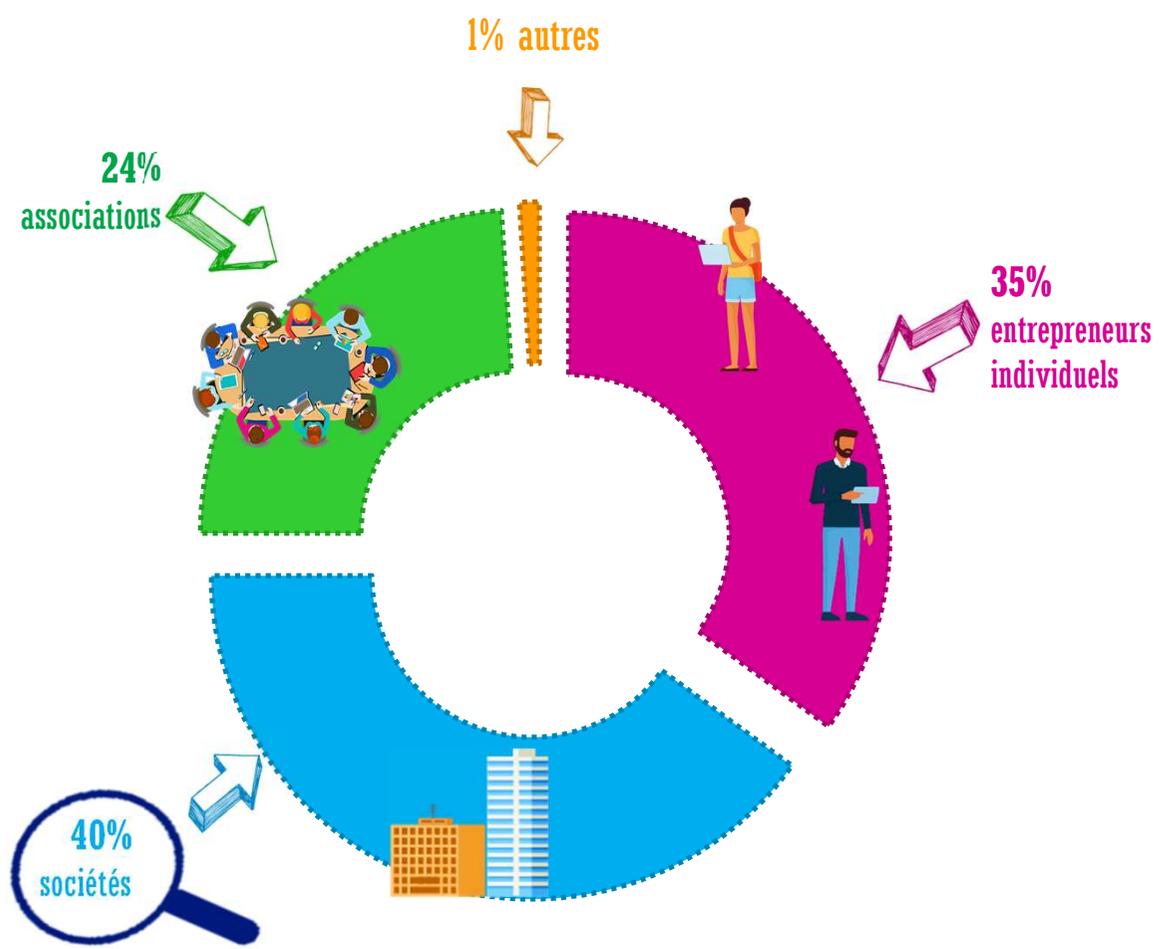
*Une tendance qui se retrouve sur les
autres communes de la Métropole, à
une moindre échelle*

COMPOSITION DE LA FILIÈRE ICC MÉTROPOLITAINE



Source : Données Économie & Territoire - Analyse sur la base de 14 codes NAF et baromètre du jeu vidéo 2020 SNJV

MICC ZOOM SUR LES STATUTS JURIDIQUES



SAS, sociétés par action simplifiée	➔	53%
SARL, sociétés à responsabilité limitée	➔	43%
SA (s.a.i)	➔	2%
Société commerciale étrangère immatriculée au RCS	➔	1%
SARL coopérative ouvrière de production (SCOP)	➔	1%
Société en nom collectif	➔	<1%

Source : Données Économie & Territoire - Analyse sur la base de 14 code NAF

3 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**
- **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 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. micc.montpellier3m.fr)

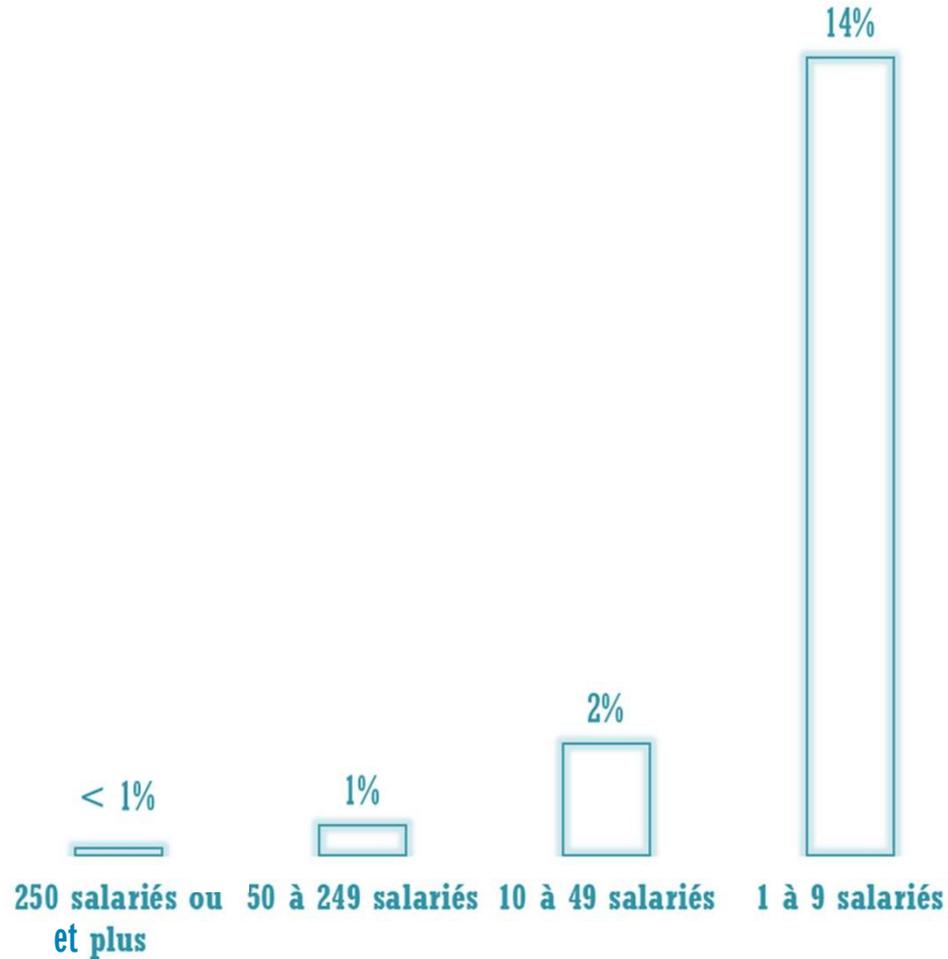
Des offres d'accompagnement / incubation



- **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



Source : Données Économie & Territoire - Analyse sur la base de 14 code NAF

2 100* emplois

recensés en 2020
sur nos 4 secteurs cibles



En comparaison, au plan national :

1,2 M emplois
dans les ICC (Unesco) en
France
(source : E&Y – étude 2016)

~ 7 500 salariés
dans le secteur de
l'animation en France
en 2018
(source : CNC)

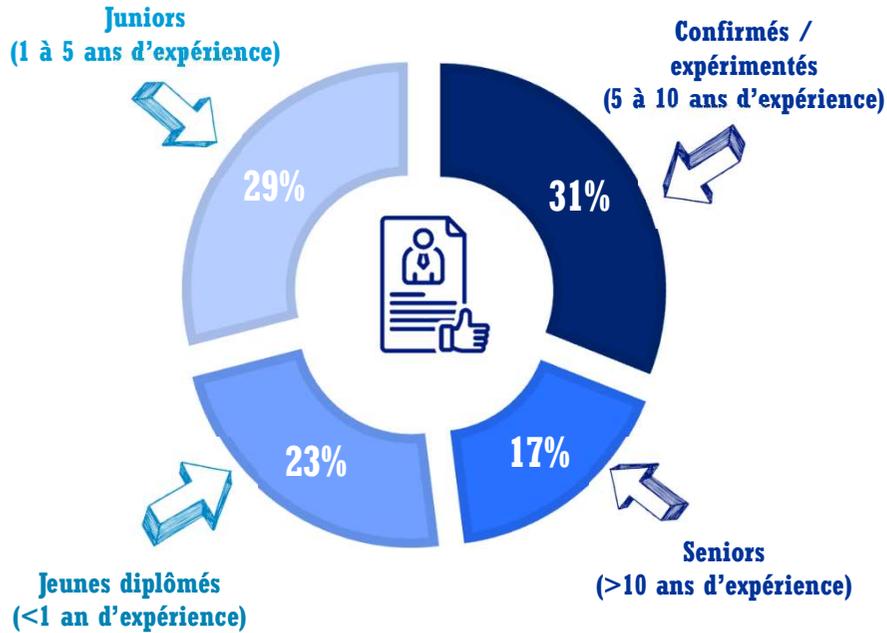
**+500 à 800
nouveaux emplois**
dans le jeu vidéo en France
en 2020
(source : Baromètre SNJV)

* dont 30% sont des entrepreneurs individuels
ou des freelances / indépendants

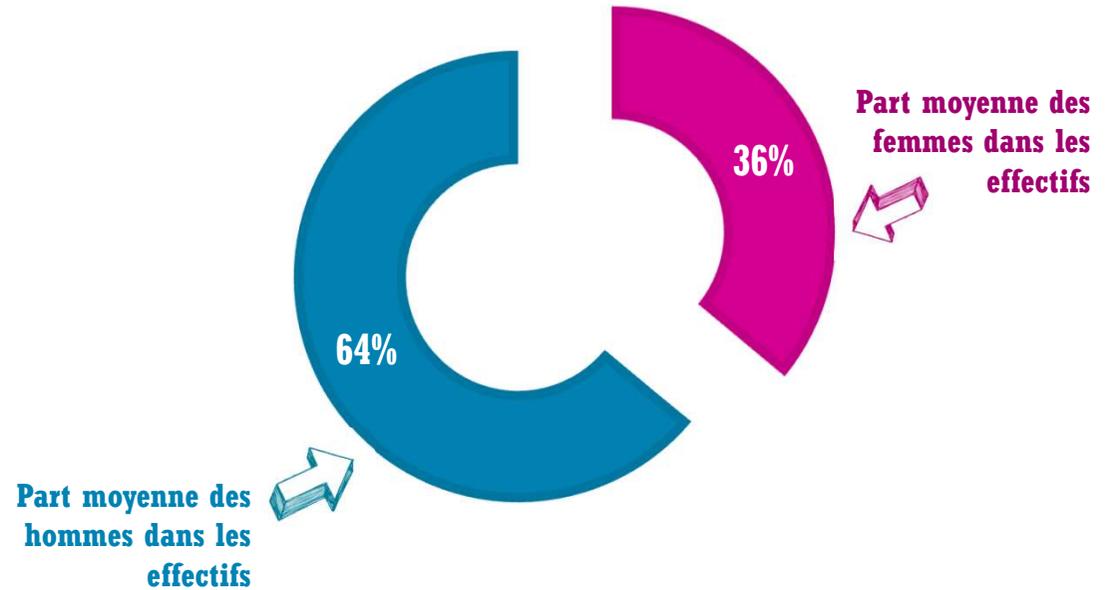


70%

des nouvelles recrues ICC sont issues du territoire. Une formation complémentaire assurée en interne est proposée dans 66% des cas



... MAIS ENCORE TROP PEU DE FEMMES



Une sensibilisation aux métiers des ICC doit être portée et encouragée dès le plus jeune âge afin de lever les freins et permettre aux talents féminins de se révéler !

100 M d'€

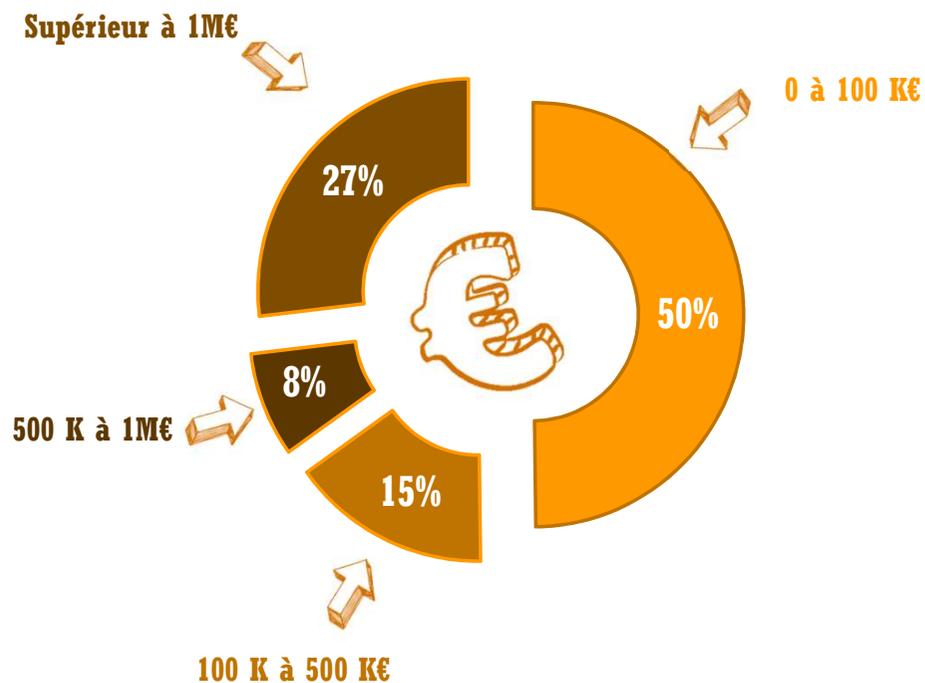
CA annuel agrégé estimé
pour l'année 2020 (sur la base des
informations renseignées, soit 4% des
établissements implantés sur le territoire)

30%

des établissements
ont bénéficié d'une aide en
2020 (à la création, soutien de
la région, accompagnement)

62%

des établissements
ont enregistré des pertes
d'activité > -25% du fait de la
crise sanitaire*

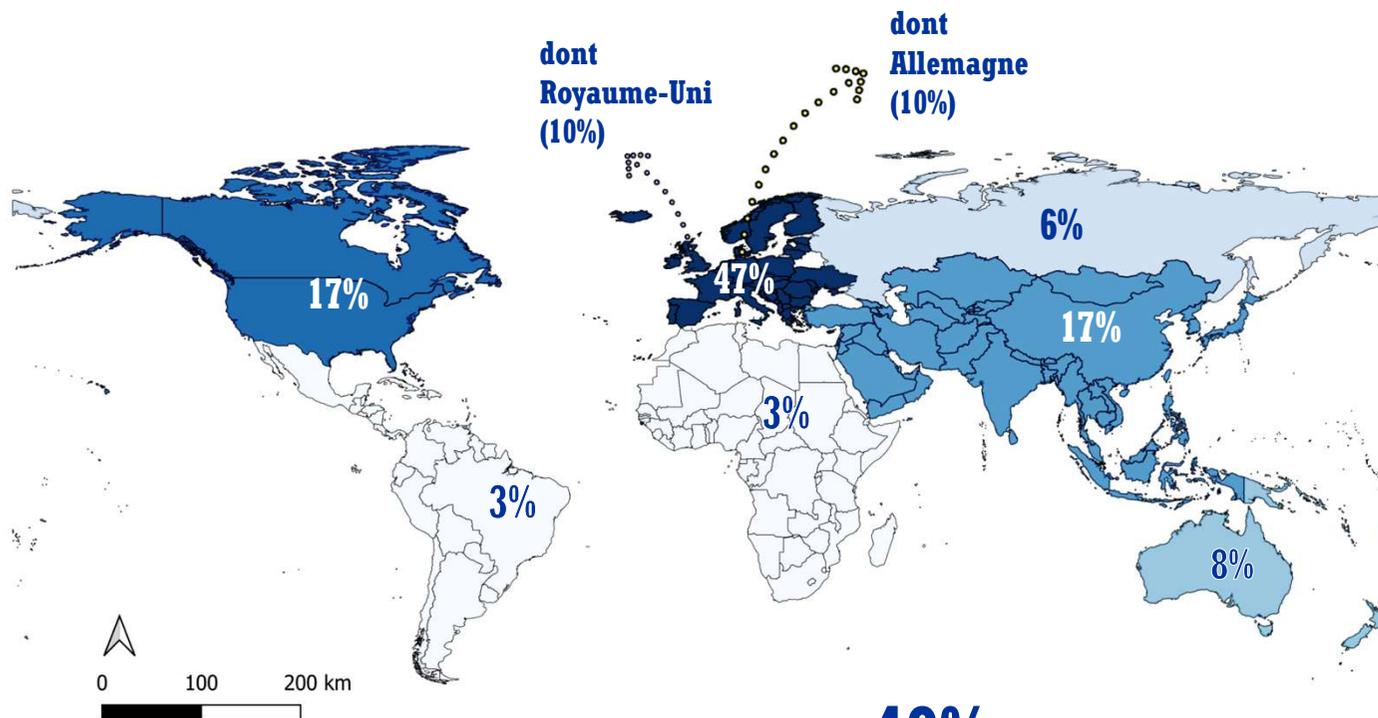


* En 2020, 78 établissements implantés sur le territoire métropolitain ont dû cesser définitivement leur activité avant le 31/12/2020.

Source : Données Économie & Territoire - Analyse sur la base de 14 code NAF

UNE BELLE MARGE DE MANŒUVRE POUR ADRESSER LES MARCHÉS INTERNATIONAUX

31%
 des acteurs ICC métropolitains
 exportent leurs solutions,
 créations ou services à
 l'international en 2020



40%
 Part moyenne du CA
 due aux exportations

DES FREINS AU DÉVELOPPEMENT IDENTIFIÉS

FREINS DÉCLARÉS

**ADMINISTRATIFS
& FINANCIERS**
34%

Obligations administratives et fiscales /
Manque de soutiens / Méconnaissance de
l'offre d'accompagnement territorial

ÉCONOMIQUES
34%

Conjoncture économique instable /
Marché très concurrentiel

SPÉCIFIQUES FILIÈRE
29%

Difficultés à recruter / pénurie de talents,
tension sur certains métiers

TECHNIQUES
2%

Réseau et accès THD insuffisamment
développés

QQ SOLUTIONS À PROMOUVOIR / IMAGINER

**PROMOUVOIR
L'ACCOMPAGNEMENT DE 3M**

**SENSIBILISER AUX
DIFFÉRENTS FINANCEMENTS
(ETAT, RÉGION, ETC.)**

**RENFORCER LE LIEN
FORMATIONS / ENTREPRISES**

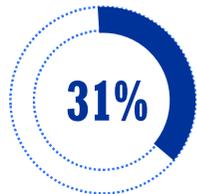
**RENDRE PLUS VISIBLE
L'OFFRE THD
(FTTH, 5G, ETC.)**



À HORIZON 3 ANS, DES LEVIERS D' ACTIONS IDENTIFIÉS PAR LES PROFESSIONNELS



Développer davantage les produits et services actuels



Diversifier les offres et services proposés



Augmenter la part du CA réalisée à l'international

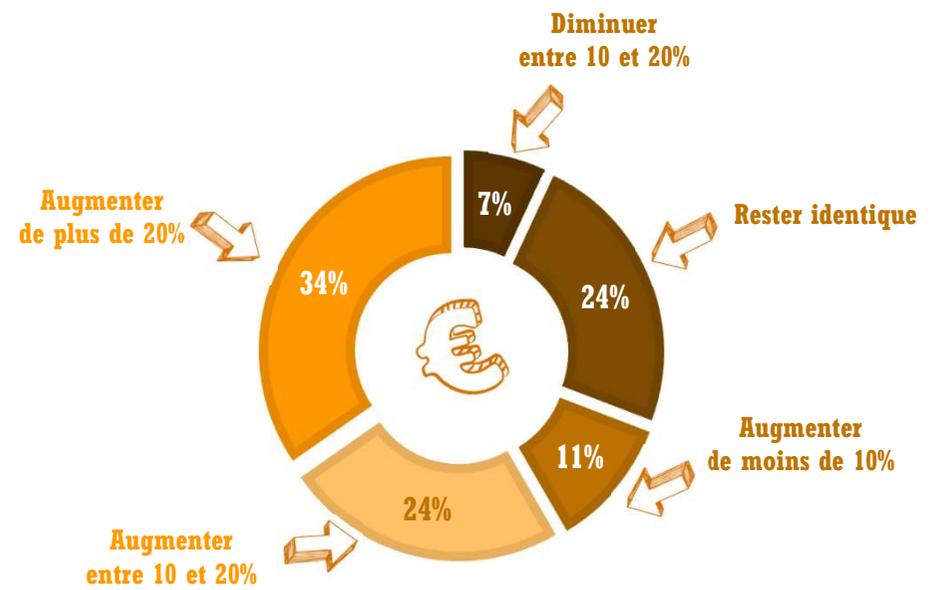
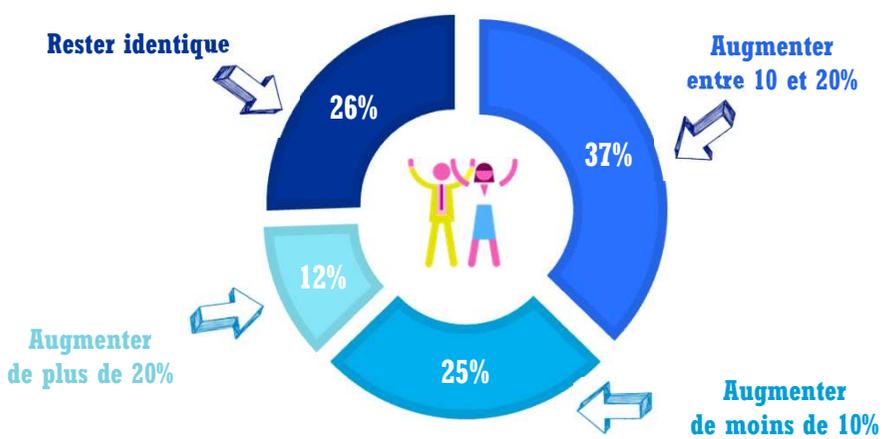


Investir dans une autre société (acquisition / prise de participation)

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

66%
des établissements ICC prévoient une augmentation de leurs effectifs pour 2021

47%
des acteurs déclarent des besoins en nouveaux locaux



94%
des acteurs ICC ont des perspectives de croissance du CA relativement optimistes pour l'année 2021
(seuls 7% des acteurs envisagent une baisse de leur CA pour 2021)

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



Merci pour
votre attention !

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

v.chailou@montpellier3m.fr – 04 67 13 64 63
p.mornet@montpellier3m.fr – 04 67 13 61 35

micc.montpellier3m.fr
entreprendre-montpellier.com
[@entreprendre_MT](https://www.instagram.com/entreprendre_MT)