



Multimédia et intermittents du spectacle

**Etude portant sur les codes NAF
des sociétés de l'industrie du jeu vidéo et du multimédia**

Sommaire

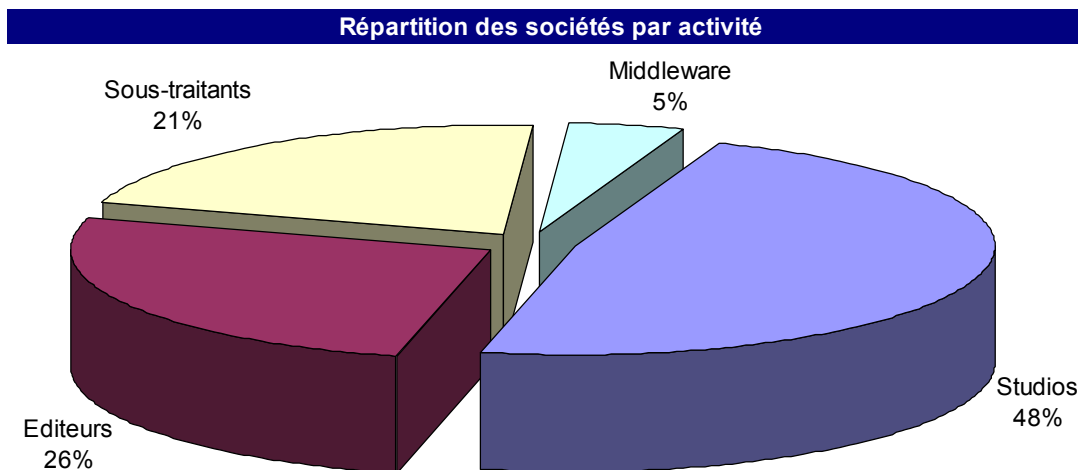
Sommaire	2
Préambule.....	3
Le code NAF.....	4
Etude des divisions et classes NAF.....	5
Toutes catégories confondues	5
Studios.....	6
Editeurs	7
Sous-traitants.....	8
Middleware	9
Conclusion	10

Préambule

Toutes les entreprises ne peuvent pas bénéficier des faveurs du régime des intermittents du spectacle. Il faut en effet que le secteur d'activité de l'entreprise soit en rapport avec l'audiovisuel, le cinéma, la télévision ou les spectacles vivants. C'est le code NAF (Nomenclature d'Activités Française) qui détermine le secteur d'activité, il en existe 712. Le législateur a fixé la liste des codes NAF pouvant employer des intermittents du spectacle.

Par ailleurs, il n'existe pas de secteur d'activité « multimédia » et encore moins « jeux vidéo » dans la nomenclature d'activité française. Les entreprises de création de jeux vidéo ou de produits multimédia doivent donc faire un choix. S'inscrivent-elles dans la catégorie « *activités informatiques* » ou bien dans les « *activités récréatives, culturelles et sportives* » ? Ce choix pourrait ne pas être anodin puisque l'une aura la possibilité d'employer des intermittents du spectacle, l'autre non.

Cette étude a pour objectif de déterminer et d'examiner quels sont les secteurs d'activités privilégiés par les entreprises multimédia. Elle porte sur 131 sociétés inscrites à l'annuaire de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo et ayant comme activité principale la commercialisation ou la réalisation de tout ou partie de jeux vidéo et produits multimédia.



Etude portant sur 131 sociétés de l'industrie des jeux vidéo et du multimédia - © 2003 - Agence Française pour le Jeu Vidéo - afjv.com

Le code NAF

Le code NAF détermine le secteur d'activité principale d'une entreprise. Ce code, correspondant à la Nouvelle Nomenclature des Activités Françaises¹, est composé de trois chiffres et d'une lettre. Le code caractérisant l'activité principale exercée par les unités économiques (code APE), attribué par l'Insee, est déterminé à partir du niveau le plus détaillé de la NAF (5 niveaux de détail).

Illustration des niveaux de détail de la nomenclature :

Code NAF 72.2A

Niveau 1	K	Immobilier, location et services aux entreprises
Niveau 2	KA	Immobilier, location et services aux entreprises
Niveau 3	72	Activités informatiques
Niveau 4	72.2	Réalisation de logiciels
Niveau 5	72.2A	Edition de logiciels (non personnalisés)

La possibilité d'employer ou non des intermittents du spectacle dépend du code NAF : pour employer des intermittents du spectacle il faut que le secteur d'activité soit : l'édition d'enregistrement sonore, ou la production cinéma et audiovisuel, ou la diffusion de programmes TV et radio.

Codes NAF permettant l'emploi d'intermittents du spectacle	
22-1G	Edition d'enregistrements sonores
92-1A	Production de films pour la télévision
92-1B	Production de films institutionnels et publicitaires
92-1C	Production de films pour le cinéma
92-1D	Prestations techniques pour le cinéma et la télévision
92-2A	Activités de radio
92-2B	Production de programmes de télévision
92-2C	Diffusion de programmes de télévision (ancienne nomenclature)
92-3A	Activités artistiques
92-3B	Services annexes aux spectacles
92-3D	Gestion de salles de spectacles
92-3J	Autres spectacles (ancienne nomenclature)

¹ La nomenclature d'activités française révision 1 (NAF rév. 1, 2003) est la nouvelle nomenclature statistique nationale d'activités qui se substitue depuis le 1er janvier 2003 à la NAF de 1993.

Etude des divisions et classes NAF

Le code NAF est divisé en cinq niveaux de précision. Le niveau 3 comporte deux chiffres (les divisions NAF) alors que le niveau 5 comporte trois chiffres et une lettre (les classes NAF).

L'étude procède à en deux temps :

1. La répartition des sociétés par divisions NAF (100% des sociétés étudiées)
2. La répartition des sociétés par classes NAF (ne concerne que les entreprises ayant un code NAF permettant l'emploi d'intermittents du spectacle)

Toutes catégories confondues

Même si la majorité des sociétés multimédia (61 %) sont référencées sous le code NAF « 72-Activités informatiques » il convient de noter que 16% d'entre elles sont référencées sous le code « 92-Activités récréatives, culturelles et sportives ». Cela s'explique, en partie seulement, par la présence des sous-traitants, notamment les prestataires en charge de la musique et du son.

Répartition des sociétés multimédia (toutes catégorie) par division NAF		
xx	Divers (non significatif)	2%
22	Edition, imprimerie, reproduction	6%
51	Commerce de gros et intermédiaires du commerce	8%
74	Services fournis principalement aux entreprises	8%
92	Activités récréatives, culturelles et sportives	16%
72	Activités informatiques	61%
Totaux		100%

Répartition par classes NAF des sociétés multimédia (toutes catégorie) ayant accès à l'emploi d'intermittents du spectacle		
Classes NAF	Définition de la classe NAF	Sociétés
22-1G	Edition d'enregistrements sonores	19%
92-1A	Production de films pour la télévision	5%
92-1B	Production de films institutionnels et publicitaires	33%
92-1D	Prestations techniques pour le cinéma et la télévision	33%
92-2B	Production de programmes de télévision	5%
92-3B	Services annexes aux spectacles	5%

Studios

Définition : société de réalisation de jeux vidéo et/ou d'oeuvres multimédia disposant en interne des capacités de production graphiques et informatiques (programmation). Le studio travaille généralement pour le compte d'un éditeur qui lui apporte tout ou partie du financement de la production. Certains studios auto-produisent leurs créations, mais en confient la commercialisation à un éditeur.

Répartition des studios par division NAF		
xx	Divers (non significatif)	8%
92	Activités récréatives, culturelles et sportives	14%
72	Activités informatiques	78%
Totaux		100%

On notera que si la majorité des studios de création (78%) sont inscrits dans la division NAF « 72 - Activités informatiques », il n'en reste pas moins que 14% sont enregistrés dans la division « 92- Activités récréatives, culturelles et sportives ». Dans la définition générique, l'activité ne semble pas usurpée. Il n'en est pas forcément de même lorsque l'on regarde le détail des classes.

Répartition par classes NAF des studios ayant accès à l'emploi d'intermittents du spectacle		
Classes NAF	Définition de la classe NAF	Studios
22-1G	Edition d'enregistrements sonores	13%
92-1A	Production de films pour la télévision	13%
92-1B	Production de films institutionnels et publicitaires	38%
92-1D	Prestations techniques pour le cinéma et la télévision	38%

Les classes NAF décrites dans le tableau précédent s'éloignent incontestablement, dans leur dénomination, d'une activité principale dédiée à la création multimédia ou au jeu vidéo. Il sera intéressant de noter que la Notice DAJ 804-1 (liste exhaustive des différentes fonctions exercées par les intermittents du spectacle) fait apparaître, entre autres, les métiers suivants :

- Directeur technique
- Responsable d'exploitation 3D
- Traducteur
- Animateur
- Animateur effets spéciaux
- Animateur 3D
- Animateur retouches temps réel
- Infographiste modélisation 3D
- Opérateur capture de mouvement
- Programmeur / Développeur

Ces métiers sont parmi les principaux au sein de l'immense majorité des studios de création multimédia.

Editeurs

Définition : société de production et de commercialisation de jeux vidéo et plus généralement d'œuvres multimédia. Certains éditeurs possèdent leur propre studio de développement.

Répartition des éditeurs par division NAF		
xx	Divers (non significatif)	9%
92	Activités récréatives, culturelles et sportives	6%
74	Services fournis principalement aux entreprises	9%
51	Commerce de gros et intermédiaires du commerce	29%
72	Activités informatiques	47%
Totaux		100%

Sur les 34 éditeurs étudiés seuls 2 sont inscrits sous une division NAF 92. Sur ces deux éditeurs, l'un a un code NAF « 92.1G - Edition et distribution vidéo », ne permettant pas l'emploi d'intermittents du spectacle, l'autre un code NAF « 92.2B - Production de programmes de télévision » permettant l'emploi d'intermittents du spectacle. A noter que ce dernier dispose d'un studio interne, ceci explique peut-être cela.

Répartition par classes NAF des éditeurs ayant accès à l'emploi d'intermittents du spectacle		
Classes NAF	Définition de la classe NAF	Editeurs
92-2B	Production de programmes de télévision	100%

Sous-traitants

Définition : société ne prenant à sa charge qu'une partie de la réalisation d'un jeu vidéo ou d'une œuvre multimédia et laissant l'assemblage et la réalisation du produit fini à son client (studio ou éditeur). La création sonore est souvent confiée à des sociétés sous-traitantes spécialisées.

Répartition des sous-traitants par division NAF		
22	Edition, imprimerie, reproduction	14%
74	Services fournis principalement aux entreprises	14%
92	Activités récréatives, culturelles et sportives	36%
72	Activités informatiques	36%
Totaux		100%

Les sous-traitants sont partagés entre les « *Activités récréatives, culturelles et sportives* » et les « *Activités informatiques* ». Cela semble normal compte tenu de la diversité des activités de sous-traitance du secteur. Parmi ces sociétés, on comptera aussi bien des studios d'enregistrement, des prestataires en infographie ou en réalisation de CD-ROM institutionnels, des cabinets de recrutement spécialisés, ou même des Renderfarm².

Répartition par classes NAF des sous-traitants ayant accès à l'emploi d'intermittents du spectacle		
Classes NAF	Définition de la classe NAF	Sous-traitants
22-1G	Edition d'enregistrements sonores	25%
92-1B	Production de films institutionnels et publicitaires	33%
92-1D	Prestations techniques pour le cinéma et la télévision	33%
92-3B	Services annexes aux spectacles	8%

Si l'activité « *Edition d'enregistrements sonores* » est peu discutable, les classes « *92.1B - Production de films institutionnels et publicitaires* » et « *92.1D - Prestations techniques pour le cinéma et la télévision* » sont souvent utilisées, à l'instar des studios, pour l'infographie 3D, voire pour la programmation et le développement.

Par contre, on pourra légitimement se demander qu'est-ce qu'une société ayant pour activité principale déclarée les « *Services annexes aux spectacles* » peut apporter à la création multimédia.

² Renderfarm : sociétés spécialisées dans la sous-traitance de calculs informatiques, le plus souvent dédiées aux rendus d'images de synthèse.

Middleware

Définition : Société de conception et de commercialisation d'outils logiciel dédiés à l'exécution de tâches informatiques précises : affichage 3D, décompression vidéo, interprétation de lois physiques, intelligence artificielle, etc.

Répartition des fournisseurs de middleware par division NAF	
74 Services fournis principalement aux entreprises	17%
72 Activités informatiques	83%
Totaux	100%

De part leur nature de concepteurs d'outils logiciel les sociétés de middleware se répartissent sur deux secteurs d'activité n'ayant aucun rapport avec l'industrie audiovisuelle ou les intermittents du spectacle.

Conclusion

Avec 16%, la proportion des sociétés multimédia utilisant un code NAF permettant l'emploi d'intermittents du spectacle est non négligeable. Ce chiffre pourrait être interprété de plusieurs façons :

- La crise touchant aujourd'hui l'industrie du multimédia contraint certaines entreprises à adopter de nouvelles méthodes de gestion, privilégiant l'emploi précaire à la constitution d'équipes et de savoir-faire interne.
- L'industrie multimédia n'étant pas reconnue comme secteur d'activité à part entière, elle n'apparaît donc pas dans la nomenclature NAF. Cet état de fait oblige les créateurs d'entreprises multimédia à choisir arbitrairement un camp : celui de l'informatique ou celui des activités récréatives et culturelles, aucun des deux n'étant réellement adapté.
- Bien que l'industrie multimédia ne soit pas explicitement citée dans la nomenclature NAF, la liste des métiers des intermittents du spectacle (Notice DAJ 804-1) intègre la quasi-totalité des métiers du multimédia. Il semblerait qu'en l'absence d'une nomenclature exhaustive, les créateurs d'entreprises s'orientent vers le secteur d'activité qui semble le mieux appréhender les différents métiers du multimédia.

Etude réalisée par l'Agence Française du Jeu Vidéo auprès de 131 sociétés.

Responsable de l'étude : Emmanuel Forsans

Pour toute question ou information concernant cette étude, contacter :

L'Agence Française pour le Jeu Vidéo

2, square Raynouard

75016 Paris

Par email : contact@afjv.com

Site Web : <http://www.afjv.com>