



***Observatoire de l'IA***  
**Baromètre des usages de l'IA**  
**dans les secteurs du cinéma et**  
**de l'audiovisuel**

Juin 2024





# 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** afin de mieux comprendre les usages de l'IA et ses impacts réels sur la filière de l'image.

Après avoir dressé un premier état des lieux des cas d'usages et des impacts pressentis de l'IA sur la filière dans une **étude menée avec Bearing Point dévoilée en mars 2024**, le CNC a mis en place un **baromètre annuel des usages de l'IA**.

## 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

Trois questionnaires diffusés successivement avec l'aide des organisations professionnelles et organismes de gestion collective des droits :

- **Du 18 mars au 22 avril** : Premier questionnaire adressé à **quatre professions** (auteurs-scénaristes, producteurs, cinéastes et chefs opérateurs)
- **Du 02 avril au 07 mai** : Deuxième questionnaire adressé à **trois secteurs** (studios d'animation, studios de postproduction et studios d'effets visuels numériques)
- **Du 29 avril au 03 juin** : Troisième questionnaire adressé aux **studios d'édition et de développement de jeux vidéo**



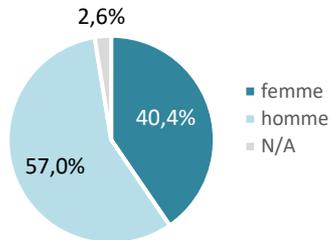
Volet 1 : Auteurs-scénaristes,  
producteurs, réalisateurs et chefs  
opérateurs



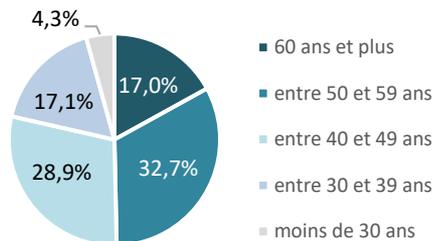
**794 répondants\***

- 531 auteurs-scénaristes
- 176 producteurs
- 423 réalisateurs
- 55 chefs opérateurs\*\*

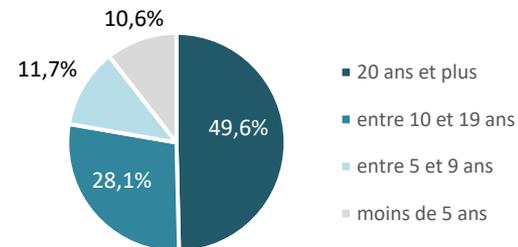
## Genre



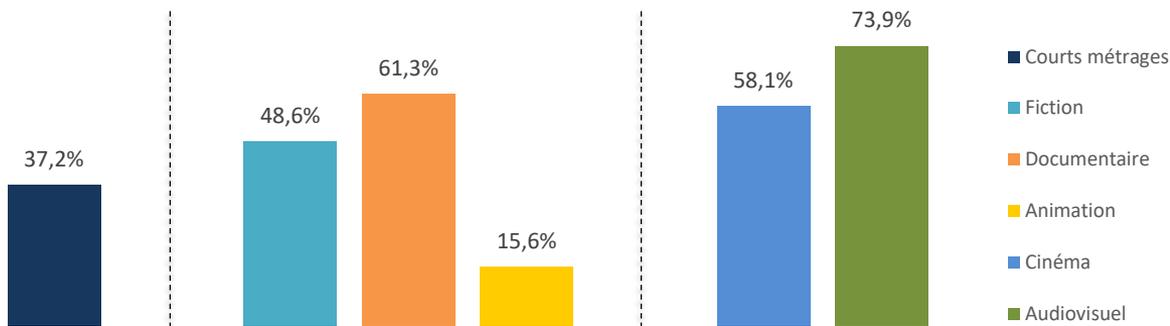
## Âge



## Ancienneté dans le secteur



## Type d'œuvres



Lecture : 37,2% des répondants ont collaboré sur un court métrage

\* De nombreux répondants ont déclaré avoir plusieurs professions, c'est pourquoi la somme des répondants de chaque profession est supérieure au total dédoublonné des répondants.

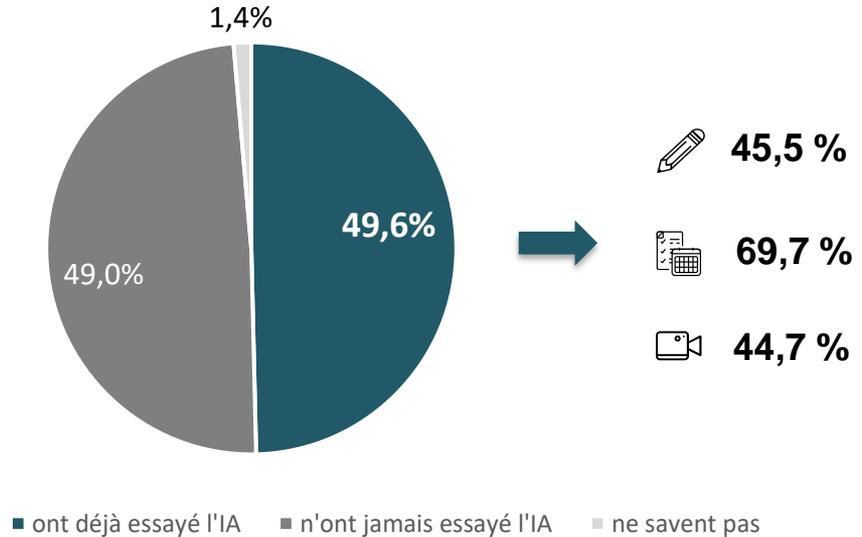
\*\* En raison du faible nombre de répondants, les chefs opérateurs ont été regroupés avec les réalisateurs dans les analyses qui suivent.



# La moitié des professionnels interrogés ont déjà essayé des outils d'IA

- ✓ En **avril 2024**, seule la moitié des répondants avait déjà **testé des outils d'IA** dans le cadre de leur activité professionnelle et **40 % l'IA générative**
- ✓ Un taux de pénétration **plus important parmi les producteurs (70 %)**
- ✓ **Plus faible** pour ceux travaillant **exclusivement dans le secteur du cinéma : 43,5 %**
- ✓ Des différences selon le profil socio-démographique :
  - **Plus utilisés par les hommes : 55,2 %** contre **43,1 %** des femmes
  - **Rupture générationnelle à partir de 60 ans : 37,3 %** de cette tranche d'âge ont essayé l'IA, contre **52,7 %** pour les moins de 60 ans

## Taux d'utilisation de l'IA



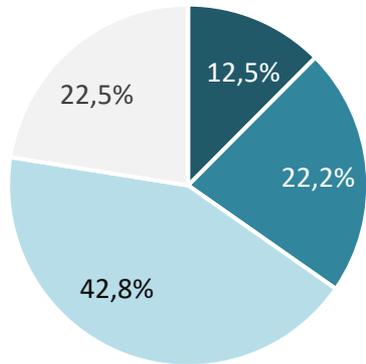


# Une intégration de l'IA générative dans les pratiques professionnelles très récente et encore ponctuelle

✓ **77,5 %** des répondants qui ont essayé l'IA générative **continuent à l'utiliser** au moins ponctuellement

 Les **producteurs** ont **davantage adopté** l'IA générative : **46 %** de ceux ayant essayé l'IA générative en ont une utilisation régulière ou quotidienne (33 % pour les scénaristes et 31 % pour les réalisateurs / chefs opérateurs)

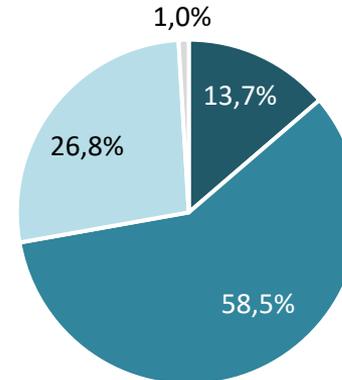
## Fréquence d'utilisation de l'IA générative



**34,7 %** des utilisateurs en ont un usage **quotidien ou régulier**

■ quotidienne ■ régulière ■ ponctuelle ■ N'ont pas adopté l'IA

## Utilisent l'IA générative depuis...



**72,2 %** ont commencé à utiliser l'IA générative **au cours de la dernière année**

■ quelques semaines ■ moins d'un an ■ un à trois ans ■ plus de trois ans

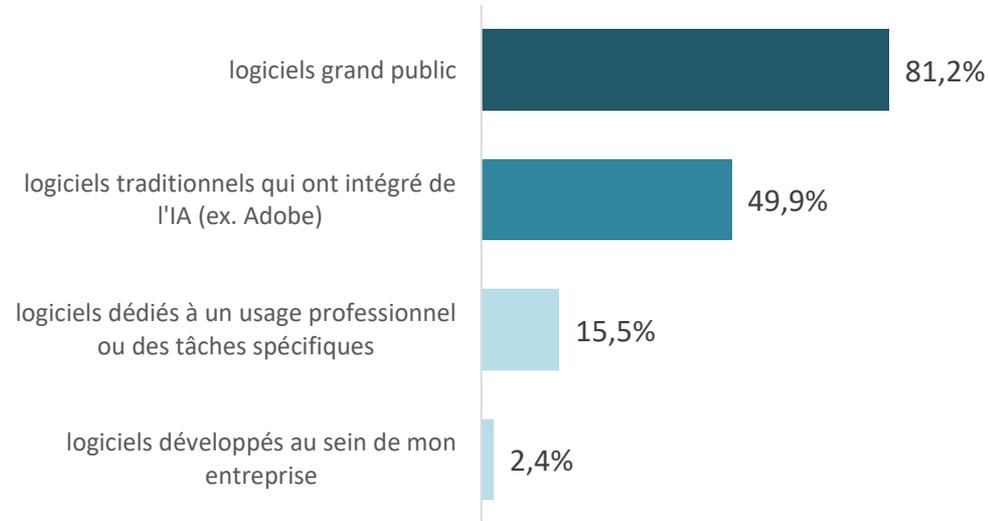


# Les professionnels utilisent principalement des logiciels grand public

 **93,8 %** des producteurs qui ont essayé l'IA utilisent des logiciels grand public

 **59,3 %** des réalisateurs et/ou chefs opérateurs qui ont essayé l'IA utilisent des logiciels traditionnellement utilisés dans le secteur et qui ont intégré des briques d'IA

## Types de logiciels utilisés



Parmi ceux qui utilisent l'IA (X %)



(45,5 %)

**1 Recherche documentaire (58,0 %)**

**2 Aide à la reformulation (50,6 %)**

**3 Source d'inspiration (45,4 %)**



(69,7 %)

**1 Traduction (69,4 %)**

**2 Test de nouvelles idées (50,9 %)**

**3 Illustration de projets et storyboards (35,2 %)**

4. Propositions de plusieurs versions (33,3 %)

5. Retranscriptions et/ou sous-titrages (32,4 %)



(45,5 %)

**1 Recherche documentaire (36,1 %)**

**2 Illustration de projets (29,3 %)**

**3 Tests de nouvelles idées (27,8 %)**

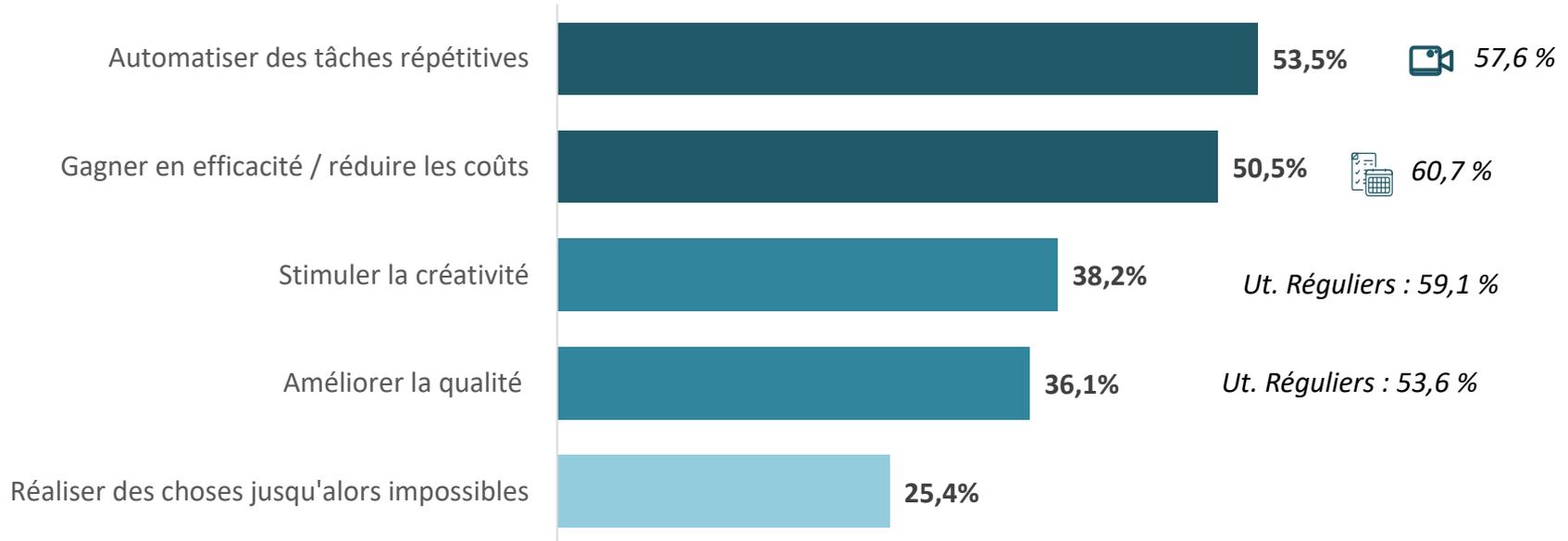
4. Assistance au montage vidéo (24,8 %)

5. Assistance à la création d'effets visuels (23,3 %)



# Une utilisation de l'IA qui vise surtout aujourd'hui à automatiser des tâches et gagner en efficacité

## Principaux apports de l'IA

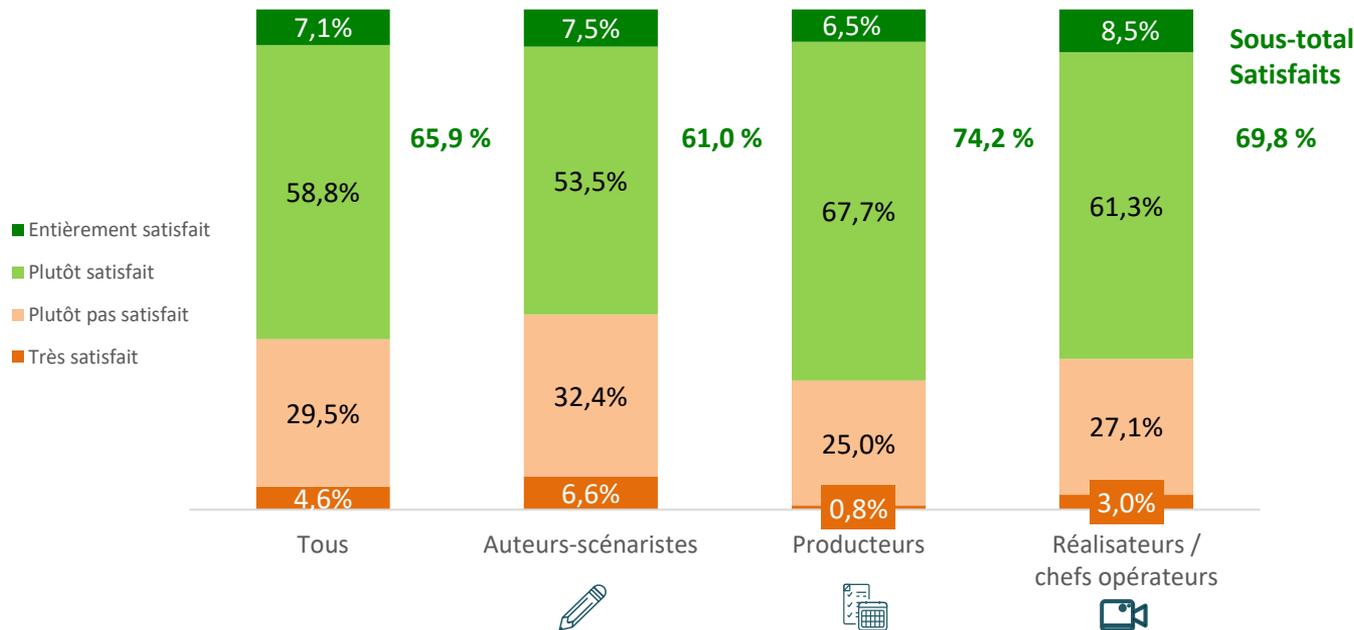




# Des outils d'IA qui ne sont pas encore pleinement satisfaisants

- ✓ Faible taux de **très satisfaits** : 7 % au global
- ✓ Un **taux de satisfaction plus élevé pour les utilisateurs réguliers** : 80,0 %, dont 13,5 % très satisfaits

## Degré de satisfaction des outils d'IA existants selon la profession

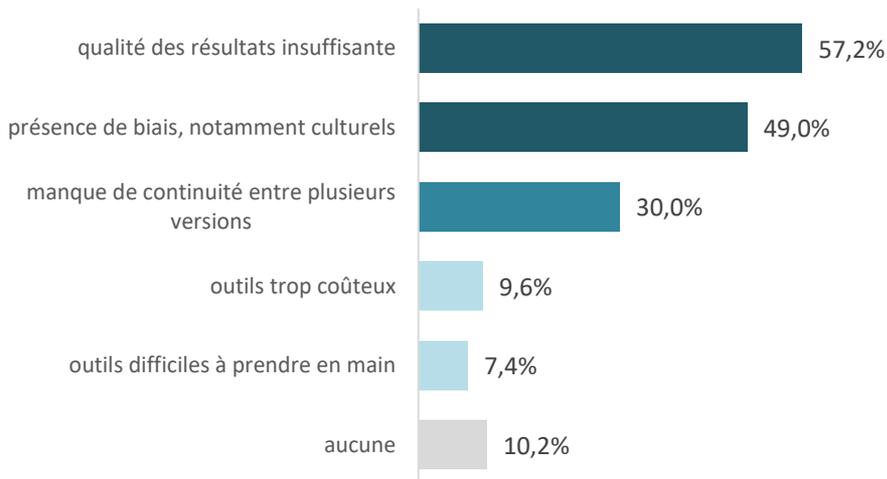




# Un niveau de qualité jugé insuffisant, des biais, et, pour les non-utilisateurs, un manque d'intérêt pour l'IA

- ✓ **Pour les utilisateurs d'IA : une qualité des résultats** qui ne permet pas un usage professionnel, et des **biais, notamment culturels**
- ✓ **Pour les non-utilisateurs : une multitude de raisons**, en premier lieu, le fait que l'IA ne peut selon eux remplacer l'expertise et la créativité humaine et les problèmes éthiques

## Principales limites à l'IA identifiées par les utilisateurs



Base : 353 répondants qui ont essayé l'IA et qui n'en sont pas entièrement satisfaits

## Raisons pour lesquelles les professionnels n'utilisent pas l'IA



Base : 436 répondants qui n'ont jamais essayé l'IA ou qui l'ont essayée sans l'intégrer dans leurs pratiques 11



# L'impact sur les métiers jugé plus important par les utilisateurs d'outils IA

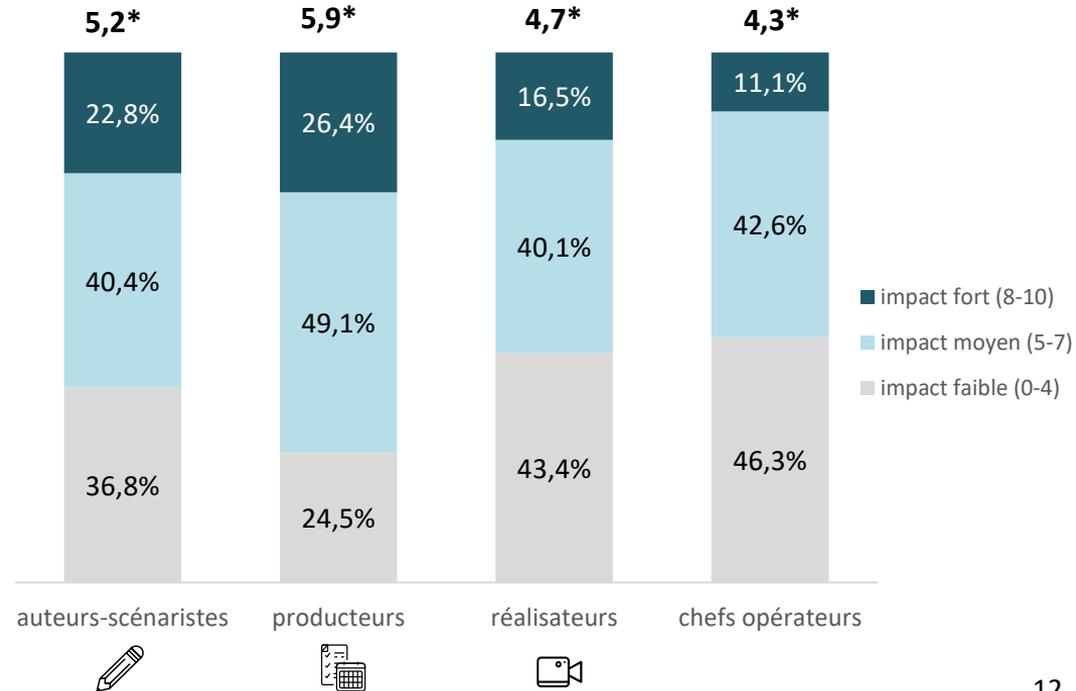
## Impact estimé sur les manières d'exercer chaque profession (0 = très faible impact et 10 = impact très important)

✓ L'impact de l'IA sur les professions est jugé **plus important par les utilisateurs réguliers** :

 **6,9** en moyenne pour les auteurs-scénaristes utilisateurs réguliers contre 5,1 pour les non-utilisateurs

 **7,2** en moyenne pour les producteurs utilisateurs réguliers contre 4,7 pour les non-utilisateurs

 **6,4** en moyenne pour les réalisateurs utilisateurs réguliers contre 4,2 pour les non-utilisateurs



\*Note moyenne sur 10 estimée par les répondants de chaque profession  
Base : 754 répondants



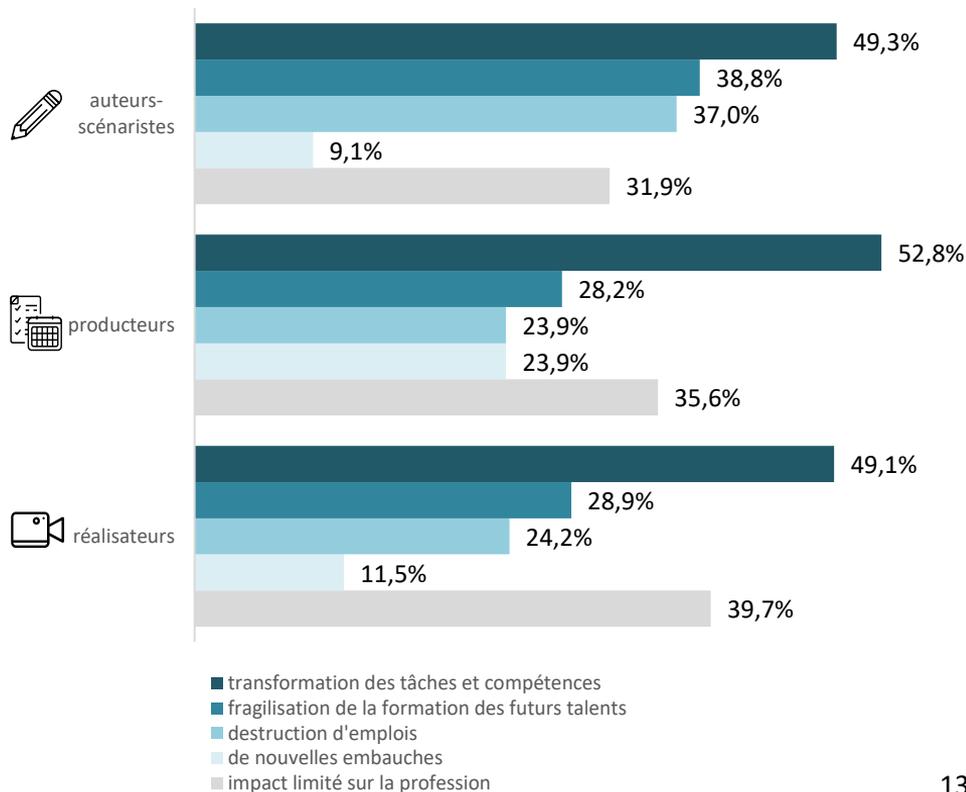
# Une transformation des tâches et compétences attendue par chaque profession

Près de **la moitié des répondants** de chaque profession considèrent que l'IA entraînera une **transformation des tâches et des compétences**

 **35,6 %** des producteurs et **39,7 %** des réalisateurs considèrent que l'IA aura un impact limité sur leur profession

 **23,9 %** des producteurs considèrent que l'IA entraînera de **nouvelles embauches** (autant que de destruction d'emplois)

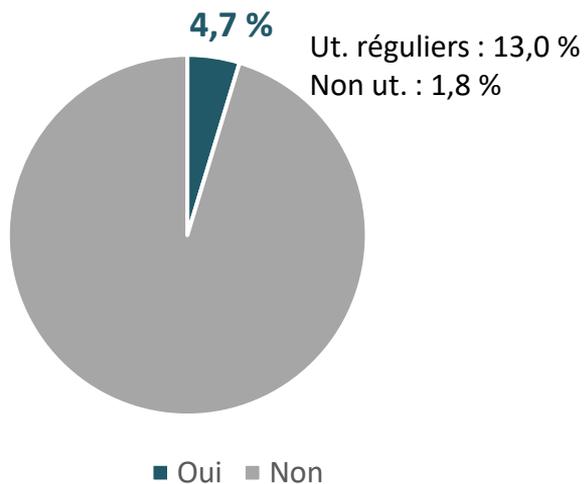
## Nature des impacts selon la profession



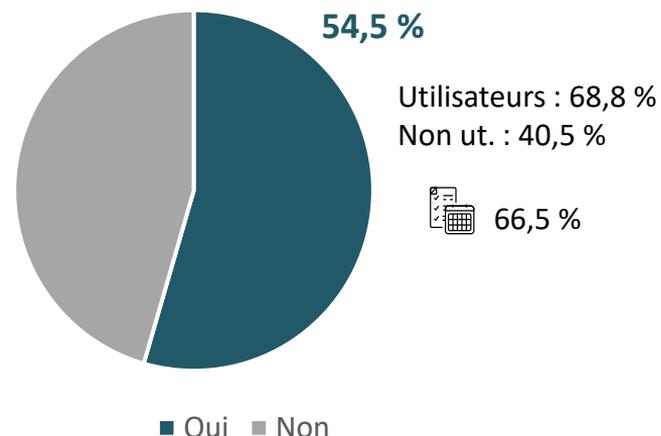


# Un besoin de formation formulé par une majorité des répondants (notamment ceux qui ont déjà testé l'IA)

## Ont déjà suivi une formation sur les outils d'IA

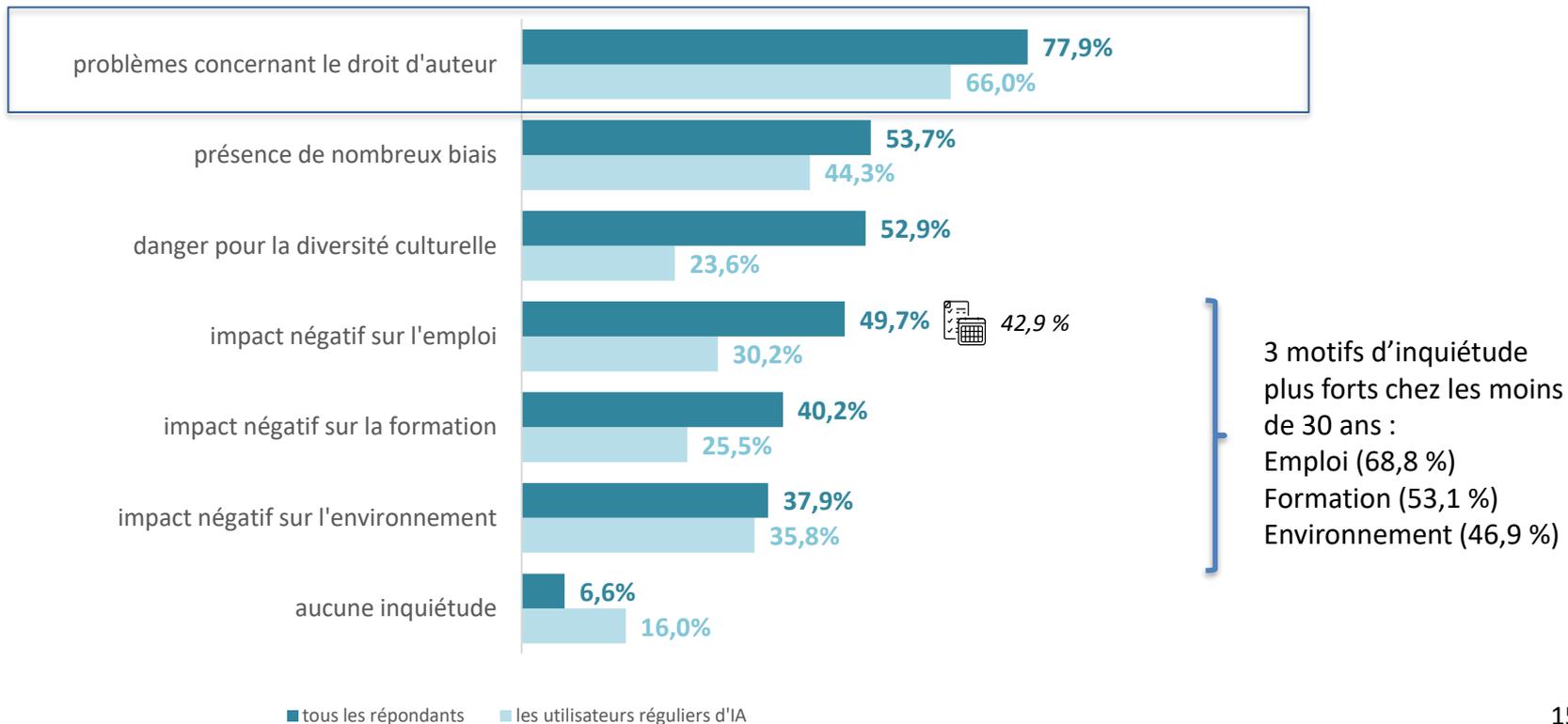


## Souhaitent suivre une formation sur les outils d'IA



Par ailleurs, **9 %** des sociétés de production ont un expert IA.  
Pour celles qui n'en ont pas encore, 1 sur 4 envisage d'en recruter ou en former.

## Inquiétudes concernant le déploiement de l'IA dans les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel





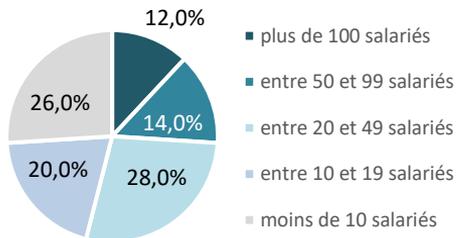
Volet 2 : Studios d'animation, de postproduction et d'effets visuels numériques (VFX)



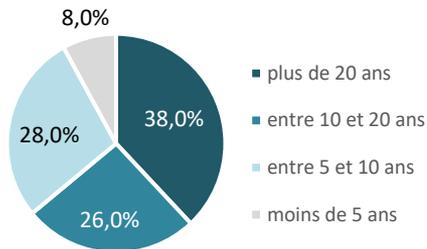
**50 répondants\***

- 22 studios d'animation
- 21 studios de postproduction
- 17 studios d'effets visuels numériques (VFX)

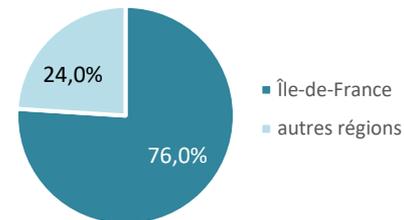
## Taille



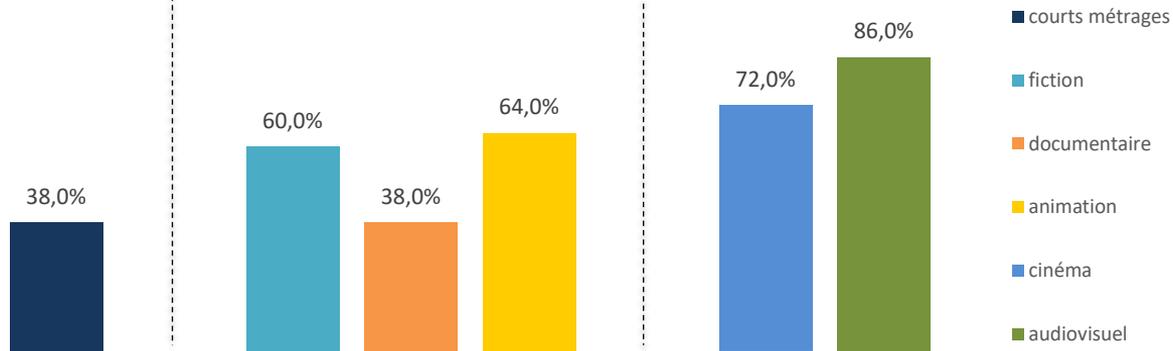
## Ancienneté



## Localisation



## Type d'œuvres



Lecture : 38,0% des répondants ont collaboré sur un court métrage

Résultats à interpréter avec précaution concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon par rapport au nombre de sociétés actives).

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



# Les trois quarts des studios interrogés ont déjà essayé des outils d'IA

✓ **3/4 des studios interrogés ont déjà testé des outils d'IA** dans le cadre de leur activité professionnelle

➤ **66,0 %** des outils IA **générative**



Un taux de pénétration **plus important pour les studios de VFX : 94,1 %**

✓ Types de logiciels utilisés

➤ Logiciels grand public (ChatGPT, Midjourney...) : **87,9 %**



**100 %** des studios d'animation

➤ Logiciels traditionnellement utilisés dans le secteur (Adobe, Unreal Engine...) : **54,0 %**

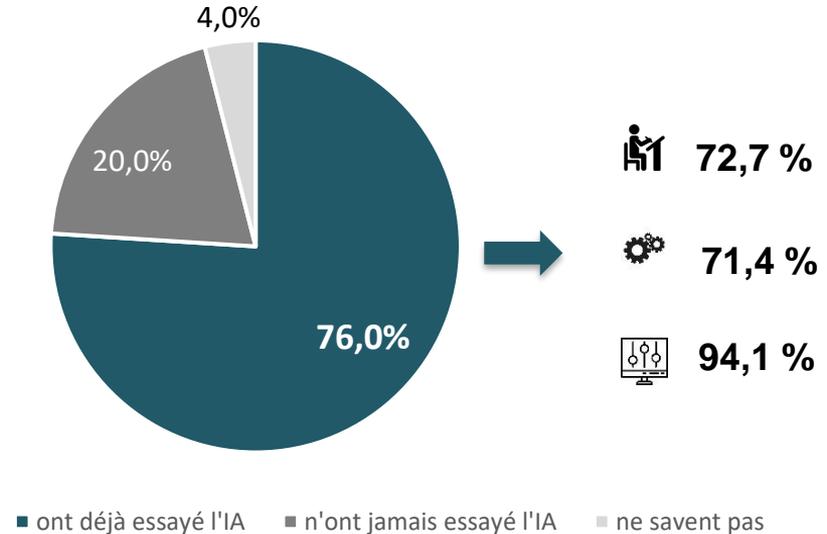
➤ Logiciels professionnels dédiés à un usage spécifique (Runway ML, Cascadeur...) : **45,5 %**

➤ Logiciels développés au sein du studio : **33,3 %**



**46,7 %** des studios de VFX

Taux d'utilisation de l'IA





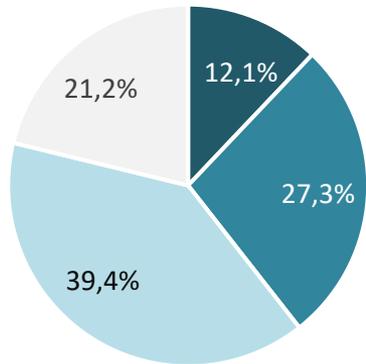
# Une intégration de l'IA générative dans les pratiques professionnelles récente et encore ponctuelle

✓ **78,8 %** des studios qui ont essayé l'IA générative **continuent à l'utiliser** au moins ponctuellement



Les **studios de VFX** ont **davantage adopté** l'IA générative : **46,7 %** de ceux ayant essayé l'IA générative en ont une utilisation régulière ou quotidienne (33,3 % pour les studios d'animation et les studios de postproduction)

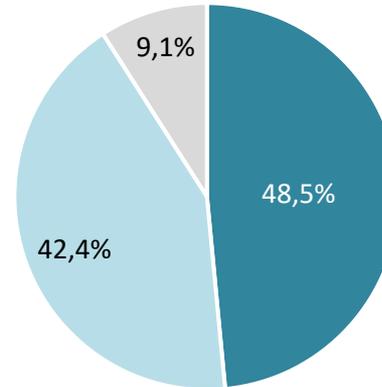
## Fréquence d'utilisation de l'IA générative



**39,4 %** des utilisateurs en ont un usage **quotidien ou régulier**

- quotidienne
- régulière
- ponctuelle
- n'ont pas intégré l'IA dans leurs pratiques professionnelles

## Utilisent l'IA générative depuis...



**48,5 %** ont commencé à utiliser l'IA générative **au cours de la dernière année**

- moins d'un an
- un à trois ans
- plus de trois ans



# Principaux cas d'usage selon la profession

Parmi ceux qui utilisent l'IA (X %)



(72,7 %)



(71,4 %)



(94,1 %)



Test de nouvelles idées (60,0 %)



Transcription automatique (46,2 %)



**Upscaling (80,0 %)**



**Upscaling (50,0 %)**



Assistance au mixage (30,8 %)



Test de nouvelles idées (80,0 %)



Déclinaison de plusieurs versions (30,0 %)



**Upscaling (30,8 %)**



Assistance à la rotoscopie, au *paint/prep* et au *compositing* (73,3 %)

4. Création de paysages et extension de décors (66,7 %)

5. Capture et modification du visage (60,0 %)



Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

Base : 38 studios ayant déjà utilisé l'IA



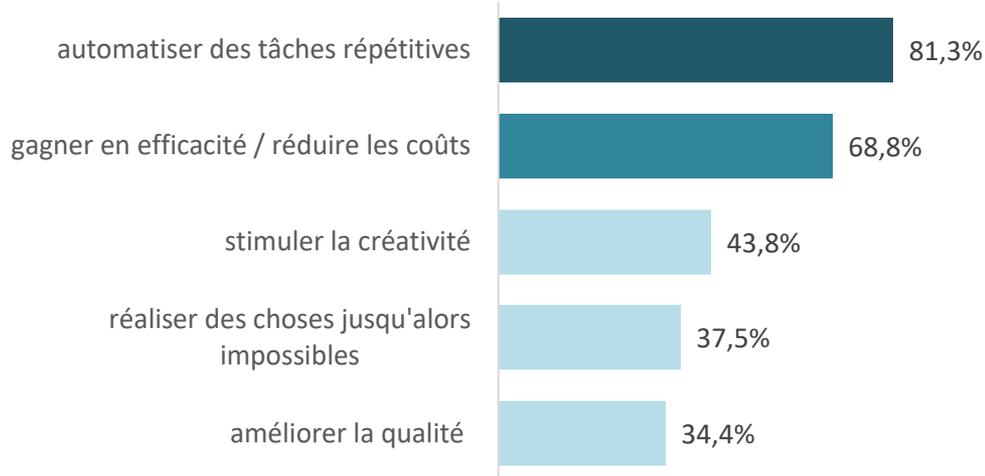
# Une utilisation de l'IA qui vise surtout à automatiser des tâches et gagner en efficacité

 **90,0 %** des studios d'animation utilisent l'IA pour automatiser des tâches répétitives

 **53,8 %** des studios de postproduction utilisent l'IA pour réaliser des choses jusqu'alors impossibles et **46,2 %** pour améliorer la qualité des résultats

 **73,3 %** des studios de VFX utilisent l'IA pour stimuler leur créativité

## Principaux apports de l'IA



 Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

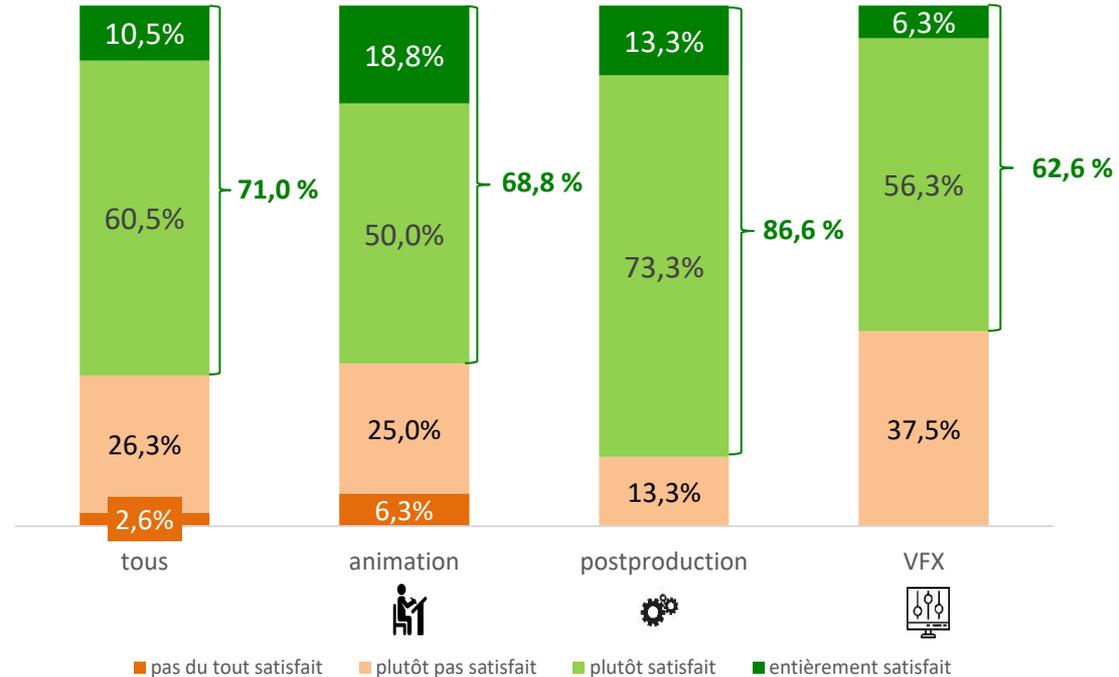
Base : 32 studios utilisateurs d'IA.



# Des outils d'IA qui ne sont pas encore pleinement satisfaisants

## Degré de satisfaction des outils d'IA existants selon la profession

- Taux de satisfaction élevé (**71,0 %**) mais faible taux de **très satisfaits** : **10,5 %**
- Un **taux de satisfaction moins élevé pour les studios de VFX** (**62,6 %**)



Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

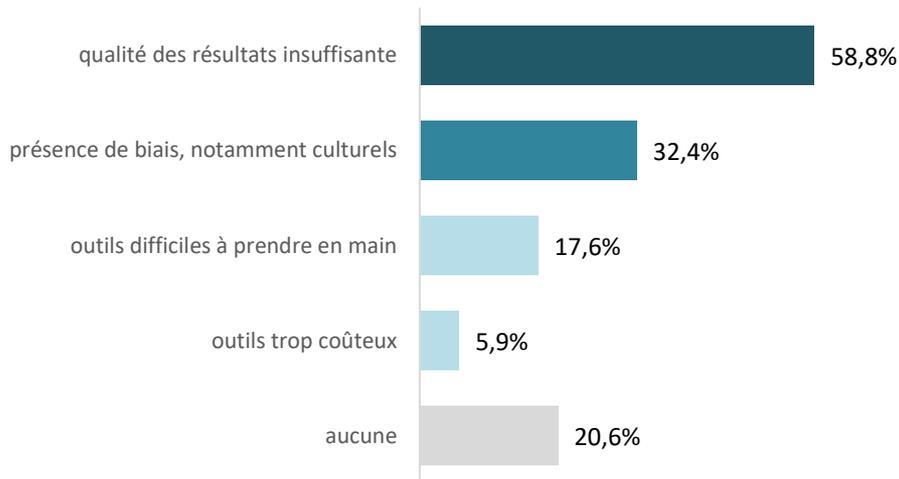
Base : 38 studios utilisateurs d'IA.



# Un niveau de qualité jugé insuffisant, des biais, et, pour les non-utilisateurs, un manque de compétences

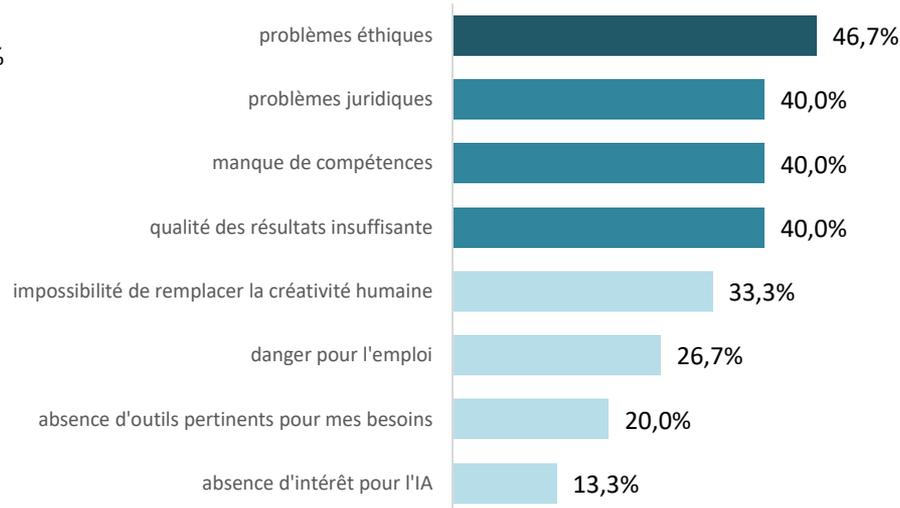
- ✓ **Pour les utilisateurs d'IA** : une qualité des résultats qui ne permet pas un usage professionnel, et des **biais, notamment culturels**
- ✓ **Pour les non-utilisateurs** : une multitude de raisons, en premier lieu, les problèmes éthiques et juridiques, le manque de compétences et la qualité insuffisante des résultats

## Principales limites à l'IA identifiées par les utilisateurs



Base : 34 studios utilisateurs d'IA et qui n'en sont pas entièrement satisfaits

## Raisons pour lesquelles les professionnels n'utilisent pas l'IA



Base : 15 studios qui n'ont jamais essayé l'IA ou qui l'ont essayée sans l'intégrer dans leurs pratiques



# Un impact fort de l'IA sur les métiers selon les studios interrogés

✓ L'impact de l'IA sur leur manière d'exercer leur activité est jugé **plus importante par les studios de postproduction**

✓ **Peu de studios considèrent que l'IA aura un impact faible** sur leur activité



2 studios d'animation

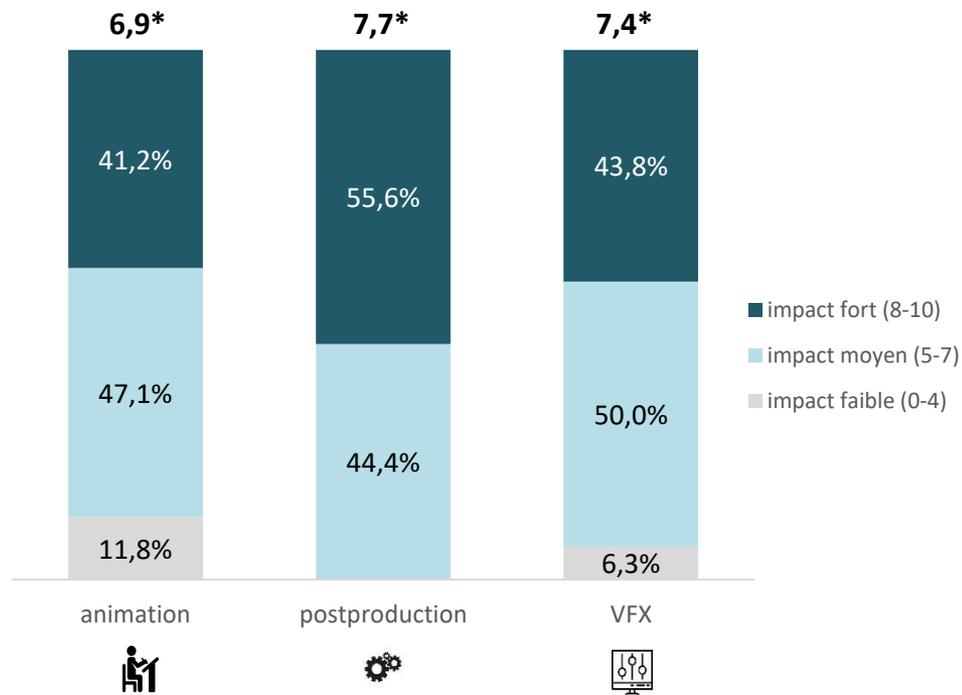


Aucun studio de postproduction



1 studio de VFX

## Impact estimé sur les manières d'exercer chaque profession



Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

\*Note moyenne sur 10 estimée par les répondants de chaque profession.  
Base : 17 studios d'animation / 18 studios de postproduction / 16 studios de VFX.



# Une transformation des tâches et compétences signalée par chaque profession

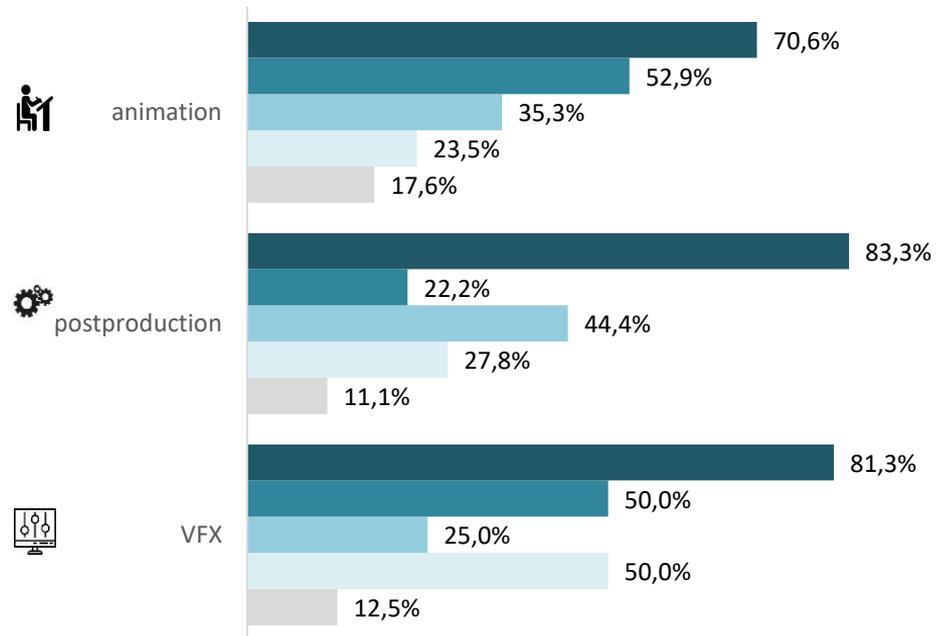
✓ La majorité des studios considèrent que l'IA entrainera une **transformation des tâches et des compétences**

La **moitié** des studios d'animation et de VFX considèrent que l'IA **fragilise la formation** des futurs talents

**44,4 %** des studios de postproduction considèrent que l'IA va **détruire des emplois** dans le secteur d'activité

**50,0 %** des studios de VFX considèrent que l'IA aura un **effet bénéfique sur l'emploi** et permettra de nouvelles embauches

## Nature des impacts selon la profession



- transformation des tâches et compétences
- fragilisation de la formation des futurs talents
- destruction d'emplois
- de nouvelles embauches
- impact limité sur la profession

Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

Base : 17 studios d'animation / 18 studios de postproduction / 16 studios de VFX.



# Un quart des studios ont déjà formé leurs salariés aux outils d'IA

**24,4 %** des studios ont déjà mis en place une formation sur les outils d'IA

**66,7 %** des répondants aimeraient mettre en place une formation sur les outils d'IA au sein de leur studio

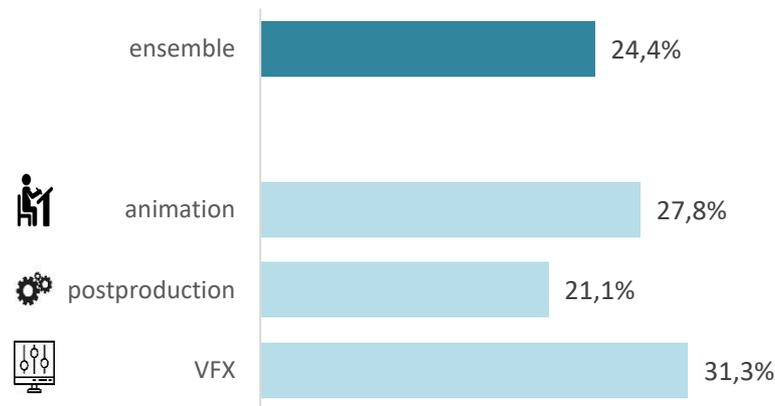
 **75,0 %** pour les studios de VFX

**35,6 %** des studios ont des experts IA et **33,3 %** aimeraient en recruter et/ou en former

 **62,5 %** des studios de VFX ont déjà des experts IA

 **Seulement 22,2 %** des studios d'animation ont des experts IA, et la moitié ne souhaitent pas en recruter et/ou en former

## Part de studios ayant mis en place une formation sur l'IA





# Le respect du droit d'auteur au cœur des inquiétudes des professionnels

**22,5 %** des studios sont très inquiets concernant le déploiement de l'IA dans le secteur, et **25,0 %** sont peu ou pas inquiets :

 **26,7 %** très inquiets et **13,3 %** peu ou pas inquiets

 **23,5 %** très inquiets et **29,4 %** peu ou pas inquiets

 **14,3 %** très inquiets et **35,7 %** peu ou pas inquiets

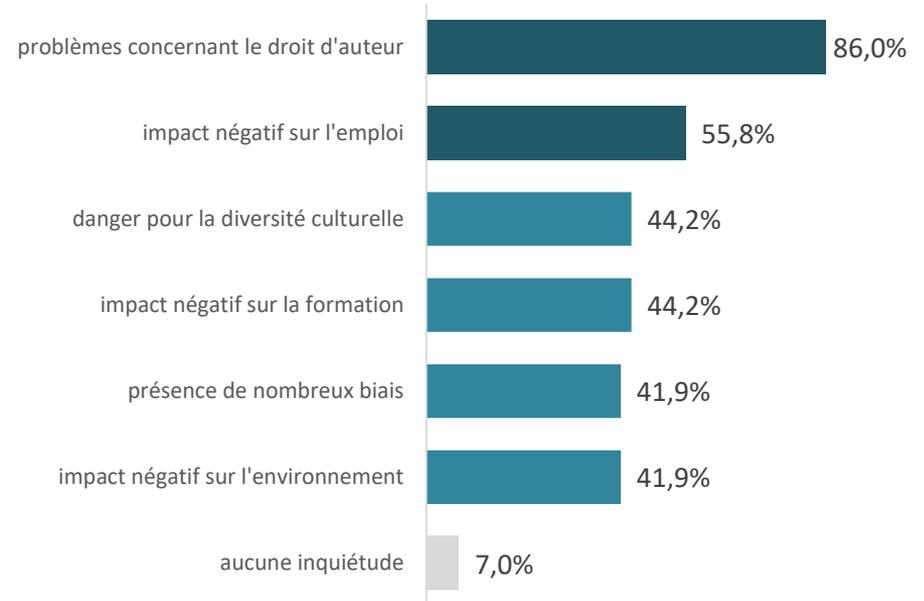
Le **respect du droit d'auteur** est la **première source d'inquiétude** de chaque profession

 **52,9 %** des studios d'animation sont inquiets concernant la **formation** et **l'impact négatif de l'IA sur l'environnement**

 **66,7 %** des studios de postproduction sont inquiets concernant **l'emploi** dans le secteur

 Seulement **25,0 %** des studios de VFX considèrent que l'IA met en danger la **diversité culturelle**

## Inquiétudes concernant le déploiement de l'IA dans les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel



 Résultats à interpréter avec prudence concernant les studios d'animation et de postproduction (taille réduite de l'échantillon).

Base : 43 studios



## Volet 3 : Studios de jeux vidéo



## 99 répondants\*

87 studios de jeux PC

62 studios de jeux pour consoles

25 studios de jeux mobiles

12 studios de jeux immersifs

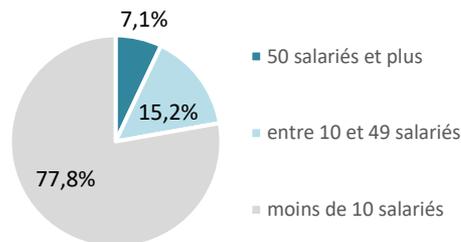
## 9 studios

ont également une activité d'éditeurs de jeux vidéo

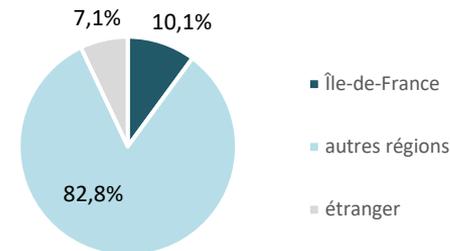
## 3 studios

ont également une activité de distributeurs de jeux vidéo

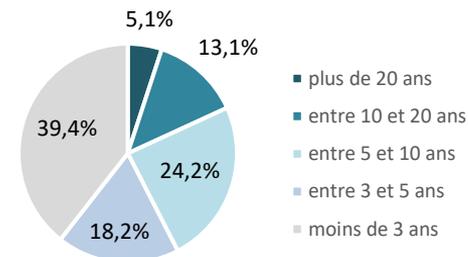
### Taille



### Localisation



### Ancienneté



Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

\* Plusieurs studios ont déclaré être actifs sur plusieurs types de jeux, c'est pourquoi la somme des répondants de chaque activité est supérieure au total dédoublonné des répondants.



# Plus de la moitié des studios interrogés ont déjà essayé des outils d'IA

✓ **58,6 % des studios ont déjà testé des outils d'IA** dans le cadre de leur activité professionnelle

➤ **55,6 % des outils IA générative**

✓ Types de logiciels utilisés

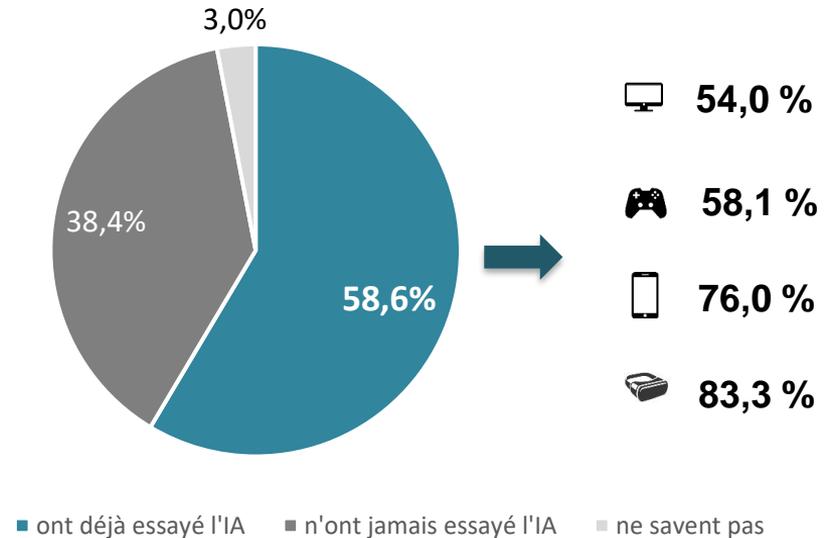
➤ Logiciels grand public (ChatGPT, Midjourney...) : **91,1 %**

➤ Logiciels traditionnellement utilisés dans le secteur (Adobe, Unreal Engine...) : **35,6 %**

➤ Logiciels professionnels dédiés à un usage spécifique (Nuclino, Milanote...) : **15,6 %**

➤ Logiciels développés au sein du studio : **13,3 %**

## Taux d'utilisation de l'IA





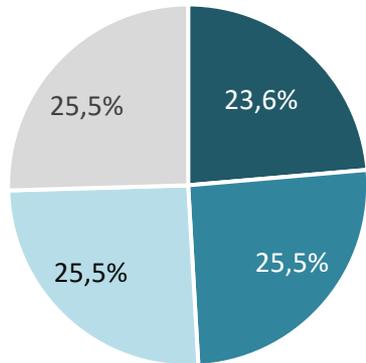
# La moitié des utilisateurs d'IA générative en ont un usage quotidien ou régulier

✓ **74,5 %** des studios qui ont essayé l'IA générative **continuent à l'utiliser** au moins ponctuellement

✓ Une fréquence d'utilisation de l'IA générative qui **diffère selon le type de jeu** :



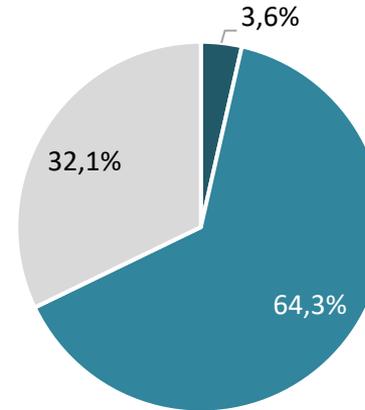
## Fréquence d'utilisation de l'IA générative



**23,6 %** des utilisateurs en ont un usage **quotidien ou régulier**

■ quotidienne ■ régulière ■ ponctuelle ■ n'ont pas adopté l'IA

## Utilisent l'IA générative depuis...



**67,9 %** ont commencé à utiliser l'IA générative **au cours de la dernière année**

■ quelques semaines ■ moins d'un an ■ plus d'un an



# Une diversité d'usages de l'IA dans le secteur du jeu vidéo

Parmi ceux qui utilisent l'IA (X %)

Ensemble (58,6 %)

-  **Source d'inspiration (59,1 %)**
-  **Programmation assistée par IA (47,7 %)**
-  **Création de contenus *marketing* (43,2 %)**
- 4. Création d'un *Game Design Document* (31,8 %)
- 5. Création d'assets 2D/3D (25,0 %)

 (54,0 %)

-  Source d'inspiration (61,8 %)
-  Programmation assistée par IA (47,1 %)
-  Création de contenus *marketing* (41,2 %)

 (58,1 %)

-  Source d'inspiration (51,9 %)
-  **Création de contenus *marketing* (51,9 %)**
-  Programmation assistée par IA (44,4 %)

 (76,0 %)

-  Source d'inspiration (64,3 %)
-  Programmation assistée par IA (57,1 %)
-  **Aide à la création d'un *Game Design Document* (42,9 %)**

 (83,3 %)

-  **Programmation assistée par IA (87,5 %)**
-  Source d'inspiration (62,5 %)

 Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

Base : 34 studios de jeux PC ayant déjà utilisé l'IA / 27 studios de jeux consoles ayant déjà utilisé l'IA / 14 studios de jeux mobiles ayant déjà utilisé l'IA / 8 studios de jeux immersifs ayant déjà utilisé l'IA.



# Plus de la moitié des studios mettent en avant le gain en créativité

Le **gain en efficacité** grâce à l'IA avancé par la majorité des studios (**64,4 %**), et par **74,1 % des utilisateurs réguliers**



Les studios de jeux PC mettent en avant les gains en créativité (**62,9 %**), devant les gains en efficacité et l'automatisation des tâches (**57,1 %**)

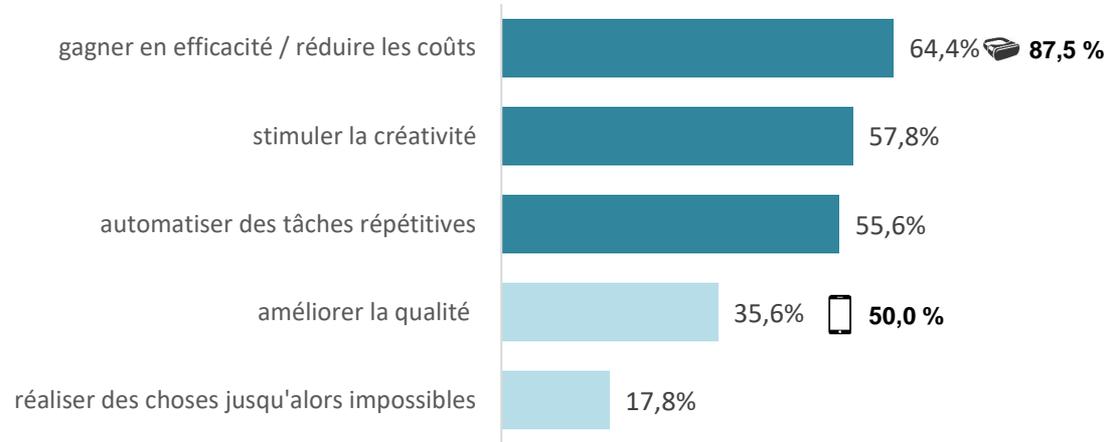


**50,0 %** des studios de jeux mobiles utilisent l'IA pour améliorer la qualité des résultats



**87,5 %** des studios de jeux immersifs mettent en avant les **gains en efficacité/réduction des coûts**

## Principaux apports de l'IA



Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

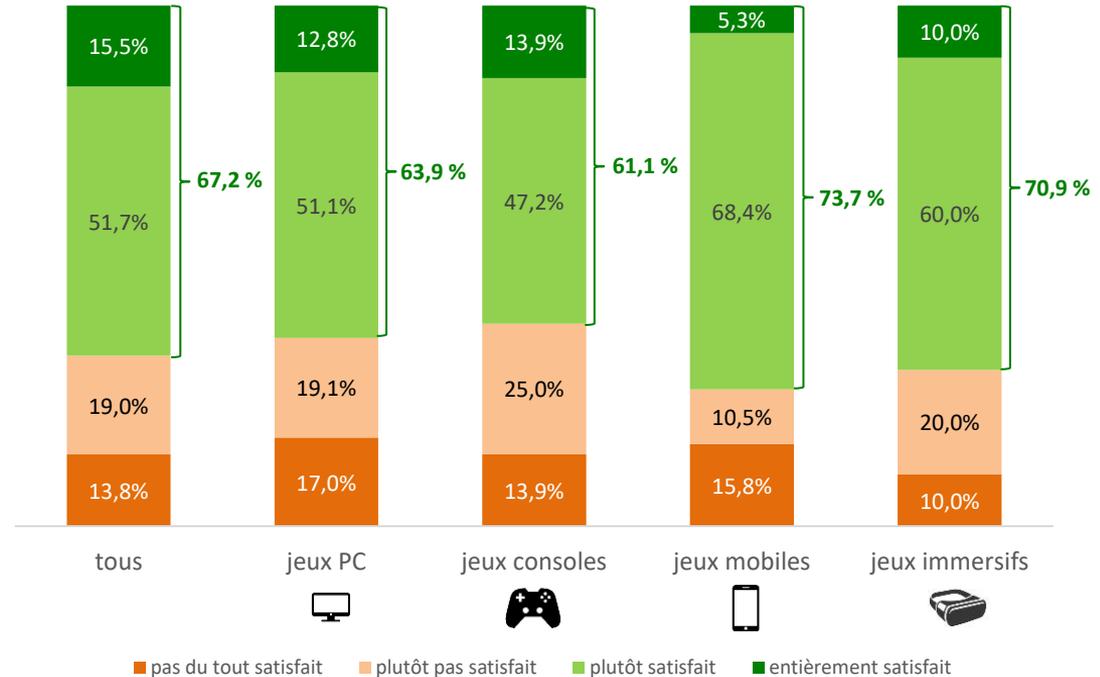
Base : 45 studios utilisateurs d'IA.



# Des outils d'IA qui ne sont pas encore pleinement satisfaisants

## Degré de satisfaction des outils d'IA existants selon la profession

- ✓ Deux tiers (67,2 %) des studios satisfaits, mais seulement 15,5 % très satisfaits
- ✓ 84,1 % de satisfaits parmi les **utilisateurs réguliers d'IA générative** (20,5 % très satisfaits)
- ☐ Un **taux de satisfaction plus élevé pour les studios de jeux mobiles** (73,7 %) mais peu de très satisfaits (5,3 %)



⚠ Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

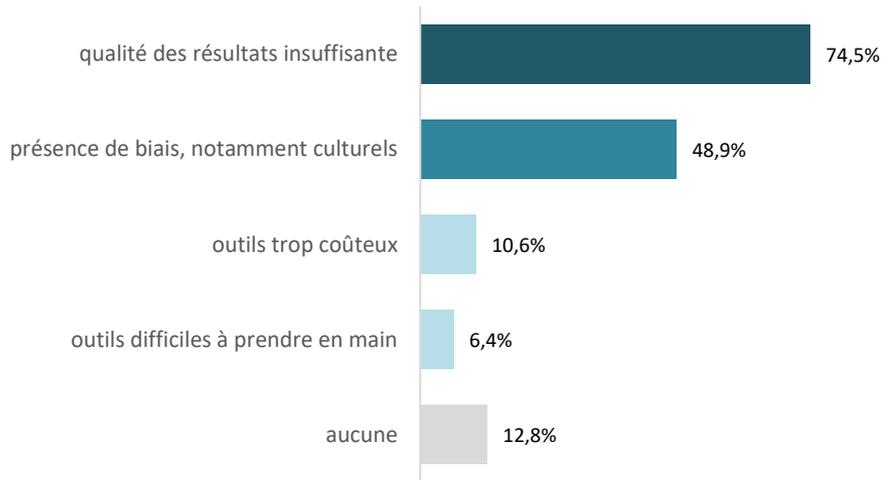
Base : 58 studios utilisateurs d'IA.



# Un niveau de qualité jugé insuffisant, des biais, et des problèmes éthiques et juridiques

- ✓ **Pour les utilisateurs d'IA** : une qualité des résultats qui ne permet pas un usage professionnel, et des **biais, notamment culturels**
- ✓ **Pour les non-utilisateurs** : une multitude de raisons, en premier lieu, les problèmes éthiques et juridiques, et le manque de créativité de l'IA

## Principales limites à l'IA identifiées par les utilisateurs



Base : 47 studios utilisateurs d'IA et qui n'en sont pas entièrement satisfaits.

## Raisons pour lesquelles les professionnels n'utilisent pas l'IA



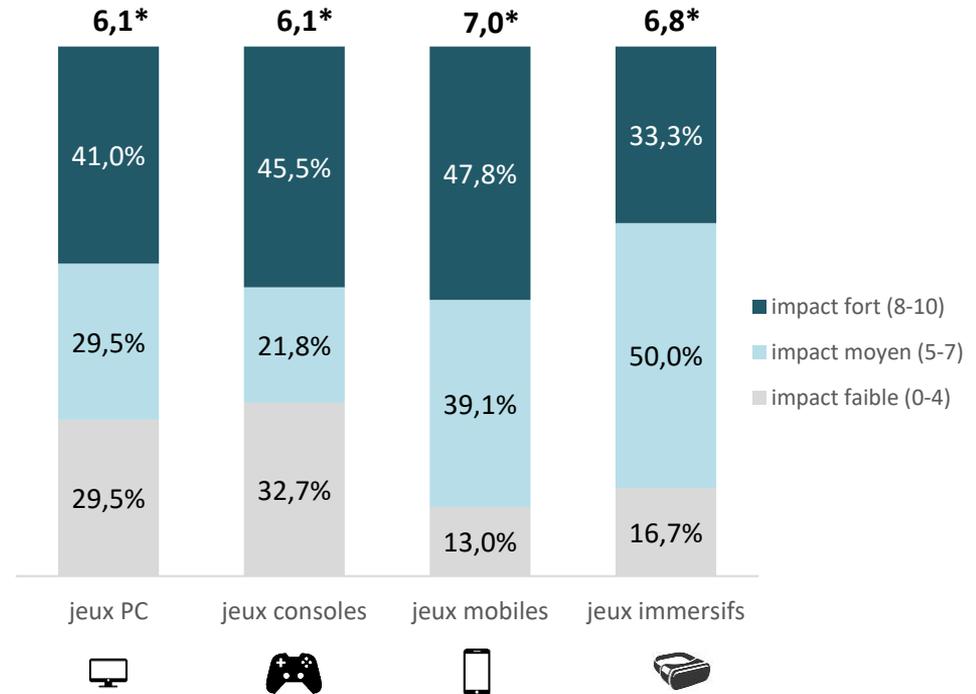
Base : 51 studios qui n'ont jamais essayé l'IA ou qui l'ont essayée sans l'intégrer dans leurs pratiques.



# Des avis partagés concernant l'impact de l'IA sur les métiers

- ✓ L'impact de l'IA sur leur manière d'exercer leur activité est jugé **plus importante par les studios de développement de jeux mobiles et de jeux immersifs**
- ✓ **Plus de la moitié** des studios considèrent que l'IA aura un **impact faible ou moyen** sur leurs métiers
- ✓ L'impact de l'IA sur les professions est jugé **plus important par les utilisateurs réguliers** : **7,8** en moyenne et **63,0 %** qui considèrent que l'IA aura un **impact fort**

## Impact estimé sur les manières d'exercer chaque profession



⚠ Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

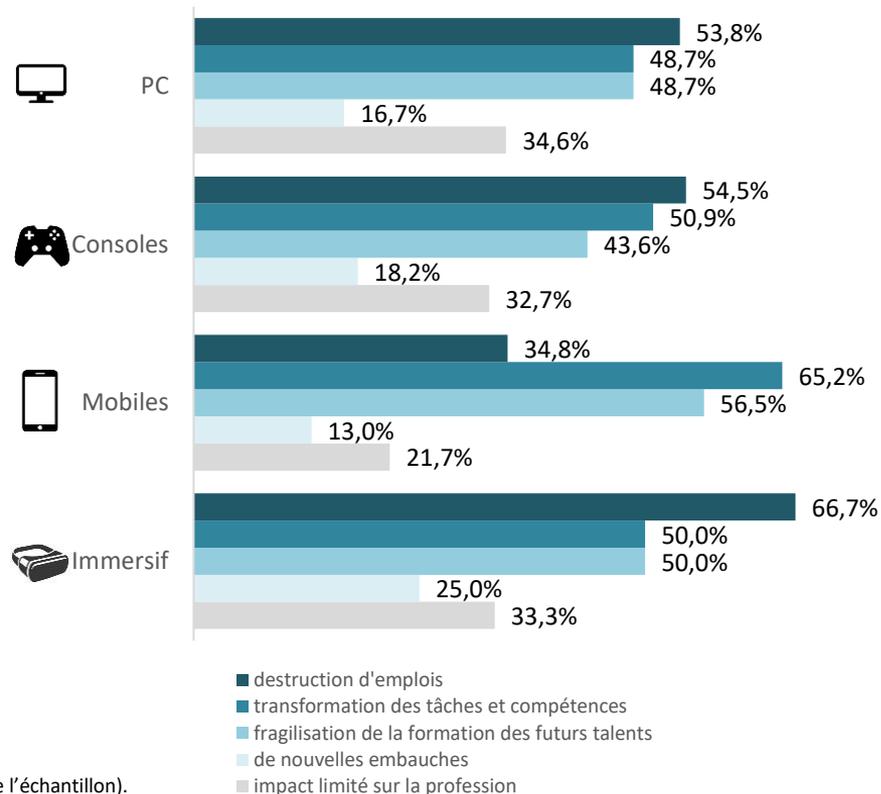
\*Note moyenne sur 10 estimée par les répondants de chaque profession.  
Base : 78 studios de jeux PC / 55 studios de jeux consoles / 23 studios de jeux mobiles / 12 studios de jeux immersifs.



# La moitié des studios estiment que les tâches vont évoluer et que des emplois vont disparaître

- ✓ La **destruction d'emplois** est le principal impact pressenti par les studios, **hormis pour les studios de jeux mobiles**
- ✓ Hors studios de jeux mobiles, **un tiers des studios** (33,7 %) présentent un **impact limité** sur leur profession
- ✓ **50,6 %** estiment que **les tâches vont évoluer** et **47,2 %** pensent que l'IA va **fragiliser la formation** des futurs talents

## Nature des impacts selon la profession



⚠ Résultats à interpréter avec prudence concernant les jeux mobiles et les jeux immersifs (taille réduite de l'échantillon).

Base : 78 studios de jeux PC / 55 studios de jeux consoles / 23 studios de jeux mobiles / 12 studios de jeux immersifs.



## Peu de formation et de besoins en expertise IA au sein des studios

### **2 studios (2,1 %)**

ont déjà mis en place une formation sur les outils d'IA

### **14 studios (14,6 %)**

aimeraient mettre en place une formation sur les outils d'IA au sein de leur studio

### **6 studios (6,3 %)**

disposent d'experts IA dans leurs effectifs

### **3 studios (3,1 %)**

aimeraient recruter un expert IA



# De nombreux professionnels du jeu vidéo inquiets, avec le respect du droit d'auteur au cœur des préoccupations

✓ **44,9 %** des studios sont **très inquiets** concernant le déploiement de l'IA dans le secteur :

 **48,7 %**

 **47,8 %**

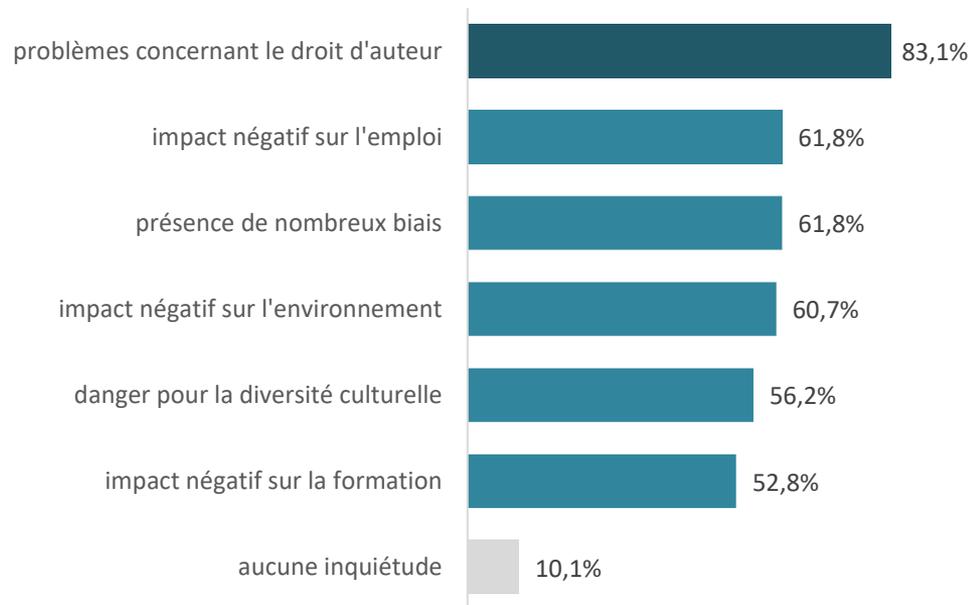
 **50,9 %**

 **41,7 %**

✓ Le **respect du droit d'auteur est la première source d'inquiétude** des studios, suivi par la présence de biais et l'impact négatif sur l'emploi

✓ L'inquiétude concernant **l'impact de l'IA sur l'environnement est plus marquée que dans les autres professions interrogées**

## Inquiétudes concernant le déploiement de l'IA dans les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel





# À retenir

## Différents degrés de maturité selon les professions

- **La moitié des scénaristes /réalisateur /producteurs** ont déjà utilisé des outils d'IA
- Les **studios (post-production, animation, VFX)**, dont les activités sont largement numérisées, **se sont davantage emparés des outils d'IA, plus que les studios de jeu vidéo**
- Des utilisations qui visent principalement à **gagner en efficacité** et à **automatiser certaines tâches**
- Une **utilisation des outils d'IA générative** qui a principalement commencé **au cours de la dernière année**
- Des **professionnels encore peu formés aux outils**, hormis dans les studios de post-production / animation / VFX. Une forte curiosité envers l'IA et une envie de se former manifestes chez la plupart des professionnels, moins dans le secteur du jeu vidéo

## Des outils qui ne sont pas encore pleinement satisfaisants

- Quelle que soit la profession, environ **deux tiers des utilisateurs sont satisfaits** des outils IA mais seulement une minorité très satisfaite
- Principales limites identifiées : **manque de qualité des résultats, présence de biais et problèmes éthiques et juridiques**

## Des impacts variables selon les professions, mais une même inquiétude concernant le droit d'auteur

- **Les studios de VFX** sont plutôt optimistes concernant les bénéfices de l'IA (notamment sur l'emploi), à l'inverse des studios de jeux vidéo qui sont nombreux à être inquiets
- Les **professions plus artistiques** (scénaristes, cinéastes, chefs opérateurs) ont des **avis partagés** concernant l'impact de l'IA sur leur manière d'exercer leur métier
- Le **respect du droit d'auteur** est la **principale préoccupation** de toutes les professions



## Merci

Pour tout renseignement :

[despro@cnc.fr](mailto:despro@cnc.fr)

Lien vers la présentation :

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