

SOUHAITS PROFESSIONNELS "PROMO 2025"

Pour cette 6^{ème} enquête annuelle sur les souhaits professionnels des étudiants en dernière année des écoles du RECA, 465 réponses ont été reçues (contre 525 en 2024) représentant 24 écoles (sur 34 écoles membres du RECA).

Où travailler ? (3 réponses max)

France (y compris l'Outremer)	88%
Europe (hors France)	69%
Amérique du Nord	28%
Peu importe	21%
Asie	14%
Océanie	6,5%
Amérique du Sud	1,5%
Afrique	0,6%

Le podium reste inchangé : la France est en tête du classement des destinations de travail avec 88% des réponses (contre 77% en 2024), suivie par l'Europe, qui augmente également avec 69% des réponses contre 56% l'an dernier puis par l'Amérique du Nord qui en revanche perd de son attrait (28% contre 37% en 2024), sans doute en conséquence directe de la baisse des opportunités outre-Atlantique, tant d'un point de vue économique que politique.

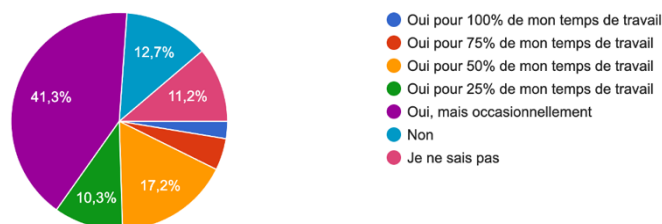
Lorsque les étudiants n'ont formulé qu'un seul choix (ils avaient la possibilité d'en indiquer 3), la France arrive toujours très largement en tête avec 73 réponses "uniques", contre seulement 2 réponses uniques pour l'Europe, 2 pour l'Amérique du Nord et 1 pour l'Asie.

L'Asie qui passe de 10% des réponses en 2024 à 14% cette année. Quand l'Océanie double son score en passant de 3% à 6,5%. Les autres destinations se maintiennent à peu près à leurs niveaux précédents.

Télétravail (1 seule réponse possible)

La très grande majorité des étudiants (69%) envisagent la possibilité de télétravailler mais occasionnellement (jusqu'à la moitié du temps de travail). Ces chiffres sont quasiment identiques à ceux de 2024. A noter cependant l'augmentation de presque 5 points des étudiants ne souhaitant pas du tout télétravailler et, sans surprise, la diminution de ceux qui envisagent un travail à distance pour 100% du temps (plus que 2,6% en 2025 contre 4% en 2024).

Non	12,7%
Oui, 100% du temps	2,6%
Oui, 75% du temps	4,7%
Oui, 50% du temps	17,2%
Oui, 25% du temps	10,3%
Oui, occasionnellement	41,3%
Ne sait pas	11,2%



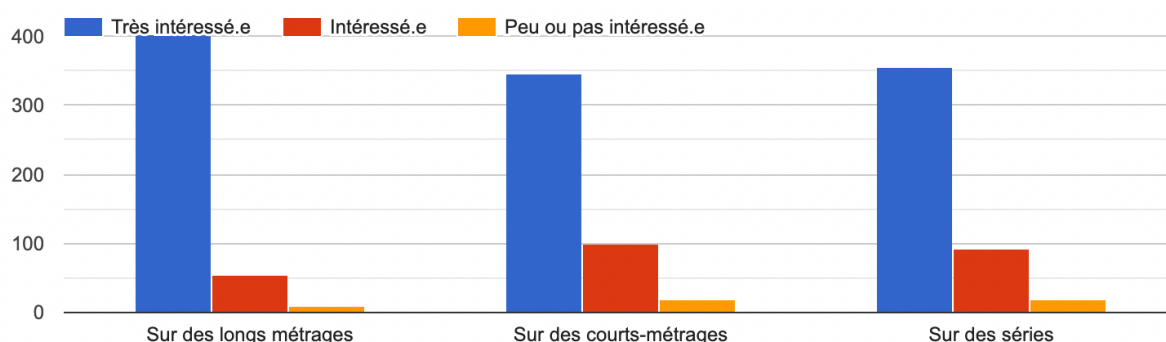
Métiers	Très intéressé	intéressé	(Σ)	peu ou pas intéressé
Animation 2D	26%	16%	(42%)	58%
Animation 3D	20%	16%	(36%)	64%
Anim Temps Réel	19%	34%	(53%)	47%
Compositing	21%	30%	(51%)	49%
Design (perso, décors)	28%	28%	(56%)	44%
Direction / Lead	13%	31%	(44%)	56%
Gestion de Prod	09%	21%	(30%)	70%
Layout 2D	14%	19%	(33%)	67%
Layout 3D	08%	22%	(30%)	70%
Matte Painting	08%	24%	(32%)	68%
Modélisation background	17%	26%	(43%)	57%
Modélisation Objets	22%	27%	(49%)	51%
Modélisation Perso	17%	23%	(40%)	60%
Monteur (image / son)	08%	24%	(32%)	68%
R & D	06%	13%	(19%)	81%
Rendu éclairage	19%	24%	(43%)	57%
Rigging et Set Up	8%	12%	(20%)	80%
Story Board	19 %	27%	(46%)	54%
Texture et Shading	23%	22%	(45%)	55%
VFX / FX	26%	24%	(50%)	50%

Les étudiants en dernière année des promos 2025 ne dérogent pas à la règle ! Comme observé depuis 2020, ils identifient toujours plus facilement les métiers qu'ils ne veulent pas exercer que les postes qu'ils aimeraient occuper.

A noter : les métiers du VFX / FX font leurs apparitions dans le Top 3 des métiers les plus envisagés. Cette entrée est sans doute la conséquence de l'intégration au sein du RECA d'une nouvelle école spécialisée dans les effets visuels : VFX WorkShop dont les étudiants ont largement participé à l'enquête. Le Temps Réel maintient son rang, tout comme le Design – toujours favori dans les ambitions des étudiants.

A l'opposé, pas de changement en queue de classement : les postes de R&D demeurent les plus mal aimés, talonnés par les métiers du Rig et du Set Up.

Projets	Très intéressé	intéressé	(Σ)	peu ou pas intéressé
Long Métrage	86%	12%	(98%)	2%
Court Métrage	74%	22%	(96%)	4%
Séries	76%	20%	(96%)	4%

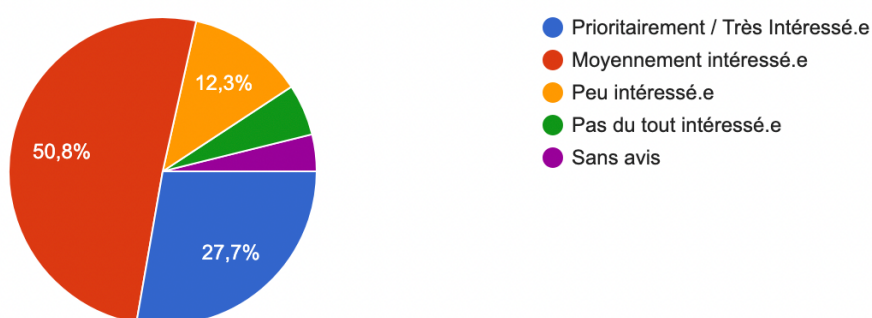


Au fil des ans, la différence d'attrait entre le long métrage, court métrage ou séries TV s'est estompée. En 2025, les 3 catégories sont sensiblement au même niveau.

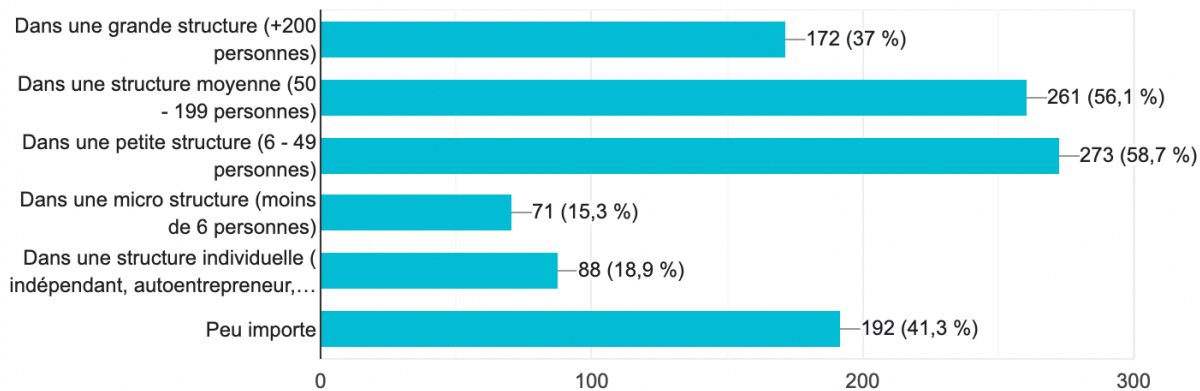
Et travailler dans l'animation pour le **jeu vidéo** ?

Très intéressé	intéressé	(Σ)	peu intéressé	pas intéressé	sans avis
28%	51%	(79%)	12%	5%	4%

Malgré la crise économique qui touche encore plus le jeu vidéo que l'animation, le total des futurs diplômés se disant très intéressés ou intéressés par ce secteur augmente de 5%, portant à presque 80% les jeunes qui pourraient envisager travailler pour des entreprises de jeu vidéo.



Structures



En pourcentage, sur le total des réponses cumulées, les petites ou moyennes structures restent très largement les plus attractives pour les jeunes talents. Cependant, quand les sondés ont donné une seule réponse (ils pouvaient en apporter 3 maximum), c'est très majoritairement qu'ils disent ne pas accorder de l'importance au type de structure – il semble que le projet pour lequel ils seront recrutés est plus décisif que le type de structure qui le porte.

Statuts (prioritairement recherché – 1 seule réponse)

Création de sa propre structure :	4%
CDD / CDDU :	28%
CDI :	24%
Peu importe :	24%
Ne sait pas encore :	17%

Les « classiques » CDD (et CDDU) ou CDI restent les statuts les plus envisagés - légèrement moins cependant que l'an dernier (52% au total contre 58% l'an dernier). Ceux qui ne s'attardent pas sur le statut (l'important étant d'avoir un travail) augmentent en proportion. Les indécis, tout comme les futurs créateurs d'entreprise, demeurent stables.

