



N° 2023-05



RAPORTU

POSTU

DA A CUMISSIONI ECUNUMIA, TRASPORTI È AFFARI AURUPEI

ENCAPACITATION NUMERIQUE

NUVEMBRI DI U 2023

Table des matières

Introduction :	3
I. L'évolution des pratiques de travail à distance :	4
I.1. Évolution générale :	4
I.2 : Le secteur de l'information et de la communication :	5
I.3 : Les digital nomads :	5
II. Un champ à investir ?	6
II.1 : Les canaux de diffusion de l'information :	6
II.2. Focus métier – Infographiste en jeu vidéo :	6
II.2.a. L'augmentation des débouchés métiers :	7
II.2.b. Captation de flux financiers extérieurs :	7
II.3 Une émergence possible en Corse ?	8
II.3.a Les besoins matériels :	8
II.3.b Le cadre de vie :	9
III. Développement du secteur de l'information et de la communication.	10
III.1. Démontrer la faisabilité :	10
Proposition 1 : Mettre en avant les réussites du territoire en matière de numérique.	10
Proposition 2 : Démontrer la faisabilité d'un travail à distance depuis le territoire sur un temps court.	10
Point de vigilance :	11
Proposition 3 : Favoriser l'installation de digitals nomads sur le territoire sur une période donnée.	11
III.2. Permettre l'émergence du secteur sur l'île :	11
Proposition 4 : Etudier l'offre et la demande	12
Proposition 5 : Monter en compétences dans les domaines ciblés.	12
Proposition 6 : Levier public	12
Point de vigilance :	13
Conclusion :	14

Introduction :

Si la pandémie du Covid-19 a bousculé nos relations sociales et, pour beaucoup, marqué un tournant dans notre relation à l'autre, il est un domaine où son impact n'est pas négligeable. En effet, cette pandémie s'est muée en accélérateur du changement dans notre relation au travail en démontrant qu'il était possible d'accomplir ses tâches sans être physiquement présent. L'accélération de la dématérialisation du monde du travail et la prise de conscience collective de sa possibilité est un des legs des différents confinements.

En parallèle de ces nouvelles données, l'économie de la Corse est toujours suspendue aux caprices météorologiques puisque le tourisme est le secteur d'activité prépondérant dans le PIB insulaire. Talonné par les services publics et le secteur de la construction, les nouvelles possibilités du monde du travail ne sont que très peu prises en compte. Par impossibilité, tant il est difficile de construire un bâtiment ou servir un client en terrasse sans être présent. Par obligation d'accueil pour les services publics, le télétravail est encadré au niveau des administrations et ne peut être que partiellement adopté.

Or, certains font désormais le choix d'un télétravail à temps complet. Sans bureau fixe, ils s'ouvrent alors la possibilité d'un bureau-monde au sein duquel le travail et les appétences personnelles ne sont plus antinomiques. Cependant les secteurs économiques prépondérants de l'économie corse ne sont pas, ou peu, en capacité d'utiliser ce nouveau mode de travail au vu de leur fonctionnement.

L'objectif de ce rapport est donc de convertir la possibilité du télétravail à distance en levier de développement. Pour cela, une première partie abordera les pratiques de travail à distance. La suite de ce rapport mettra en exergue l'un des champs qu'il serait possible d'investir. La troisième et dernière partie de ce rapport présentera une suite d'actions, de manière chronologique, visant à développer ce secteur d'activité.

I. L'évolution des pratiques de travail à distance :

I.1. Évolution générale :

Nous l'avons vu en introduction, la pandémie du Covid-19 a facilité la transition, qui était déjà engagée, vers des modes de travail en distanciel. Cette évolution du monde du travail a touché la quasi-totalité de la population active et a entraîné des réflexions, personnelles ou collectives, sur la façon dont devrait s'organiser le travail dans le monde post-Covid. Ces réflexions ont finalement abouti sur plusieurs actions allant de la mise en place d'un télétravail partiel et facultatif dans certains secteurs jusqu'à la volonté assumée de s'émanciper d'un lieu unique de travail.

D'après l'INSEE, en 2021¹, près d'un quart des salariés a effectué au moins une journée de télétravail dans la semaine. Parmi ces derniers, 43,9 % ont effectué la totalité de leur temps de travail à distance. Cela représente environ une personne sur dix ayant effectué son travail à distance. Rapporté à la population active française tout secteur confondu, cela représente un potentiel de 3 millions de salariés.

Or, en 2017, une étude de la DARES² sur le télétravail montrait que seulement 3 % des salariés pratiquaient le télétravail et, parmi ces derniers, 29,3 % l'effectuaient trois jours ou plus par semaine. Toujours d'après cette étude, le nombre de télétravailleurs, toute durée de télétravail confondue, serait alors de 1,8 million en France.

Ces deux statistiques suffisent à elles seules à démontrer le poids que le travail à distance a pu prendre dans un intervalle d'à peine quatre ans. Il est cependant nécessaire de nuancer cette démonstration au niveau des différents secteurs d'activités.

Le rapport d'information adressé au Sénat le 22 octobre 2021 par la délégation sénatoriale à la prospective³ cite le secteur de l'information et de la communication comme étant l'un des premiers secteurs à recourir au télétravail.

¹ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/6209490>

² https://dares.travail-emploi.gouv.fr/sites/default/files/pdf/dares_analyses_salaries_teletravail.pdf

³ <https://www.senat.fr/rap/r21-089/r21-0891.pdf>

1.2 : Le secteur de l'information et de la communication :

En 2008, avec l'essor des technologies de l'information et de la communication (TIC), la Nomenclature d'Activités Française (NAF) a créé une nouvelle catégorie de services relative à l'information et à la communication (production, distribution, traitement et transmission de l'information et des produits culturels). Elle regroupe l'édition littéraire, l'édition musicale, l'édition de logiciels, les activités audio-visuelles, les services de télécommunications, les services informatiques et les activités liées à l'internet.⁴

Ce secteur regroupe donc un vaste panel d'activités qui, d'après le rapport cité précédemment, sont susceptibles d'être effectuées en tout ou partie à distance. Cette possibilité de travailler loin de chez-soi a alors donné lieu à l'émergence d'un nouveau type de professionnel : les digital nomads ou nomades numériques.

1.3 : Les digital nomads :

La définition d'un digital nomad est claire : il s'agit d'un professionnel non sédentaire. Qu'il soit occasionnel, à mi-temps ou à temps plein, le principe de mobilité est privilégié au sein de ce mode de travail. Une étude statistique montre que 47 % des digital nomads effectuent des séjours ne dépassant pas une semaine ; 33 % partent pour plus d'une semaine et parmi ceux-ci 20% se déplacent pour une durée supérieure ou égale à un mois.

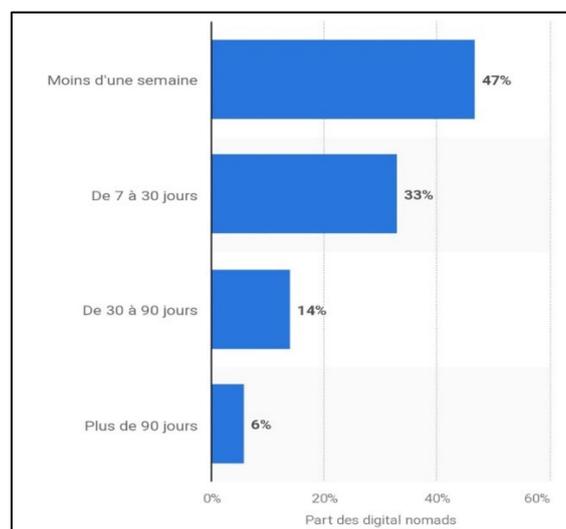


Figure 1 : Répartition des temps de séjour des digital nomads (Source)

⁴ <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/definition/c2127>

II. Un champ à investir ?

II.1 : Les canaux de diffusion de l'information :

Il est nécessaire, lorsque l'on aborde le secteur de l'information et de la communication sous l'angle du numérique, de mentionner les réseaux sociaux et les smartphones. Au même titre que la pandémie, ces deux technologies ont révolutionné nos relations sociales et fournissent du contenu à leurs utilisateurs de manière automatique. Cependant, que nous parlions de vidéos, de post en tous genres, d'applications ou de jeux vidéos, chaque format de l'information nécessite un travail au préalable. Chaque canal de diffusion ayant ses fonctionnalités et caractéristiques propres, ce sont autant de métiers à part entière qui se développent et qui, *in fine*, ne nécessitent pas d'investissement coûteux mis à part l'accès à un réseau de haut/très haut débit et quelques équipements informatiques aux caractéristiques poussées.

II.2. Focus métier – Infographiste en jeu vidéo :

Hormis les métiers relatifs aux réseaux sociaux et au développement d'applications légères à destination des smartphones, une branche d'activité pouvant être assimilée à celle de l'information et de la communication est le secteur du jeu vidéo.

A titre d'information, au niveau mondial, le chiffre d'affaire global de ce secteur est estimé à plus de 300 milliards de dollars⁵ en 2022. Sur la même année, au niveau national ce sont plus de 5 milliards d'euros qui ont été générés au sein de cette industrie.

Outre les grands noms de cette industrie (Nintendo, Sony etc.), de nombreux studios de création sont missionnés pour mener à bien la construction des jeux vidéos et embauchent de nombreux salariés. Or, certaines de ces entreprises font le choix de ne posséder aucun espace physique et emploient l'entièreté de leur personnel à distance.

A titre d'exemple, nous pouvons citer le studio de création de jeu vidéo 1047 Games. Fondée en 2017, l'entreprise fait, selon elle « appel à des talents dans le monde entier »⁶. Basée aux Etats-Unis, cette entreprise emploie effectivement ses salariés dans divers états du sol américain bien sûr, mais également en Amérique du Sud (Brésil) et en Europe (France, Italie, Espagne etc.).

⁵ <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>

⁶ Cf. Site de 1047 Games : [About 1047 Games - Splitgate | Free-to-Play PvP FPS](#)

D'un point de vue financier, au sein de cette entreprise, un infographiste nouvellement arrivé touche environ 2500 € net mensuel, soit 30.000 € nets annuels⁷. A titre comparatif, un tel salaire se situe au-dessus du salaire moyen constaté en Corse⁸.

Investir dans tel champ de l'économie et de l'emploi donnerait donc lieu à trois conséquences directes : l'augmentation des débouchés métiers, la captation de flux financiers extérieurs, l'augmentation, pour une partie des salariés locaux, du niveau de vie.

II.2.a. L'augmentation des débouchés métiers :

Investir un nouveau secteur d'activité est gage d'une augmentation des débouchés métiers possibles. En Corse, où la part de la population inactive ou au chômage des 16-29 ans atteint les 25 % (soit 11 000 personnes) en 2021⁹, l'émergence d'un nouveau secteur d'activité et des métiers associés pourrait être une des pistes envisagées dans le cadre des politiques publiques de lutte contre le décrochage scolaire et d'insertion sur le marché du travail. Combinée à la possibilité de travail à distance, cette émergence pourrait également être un élément de solution en réponse à la problématique de revitalisation du rural.

II.2.b. Captation de flux financiers extérieurs :

Développer un tel secteur d'activité permet également de mettre le pied au sein d'un marché mondialisé. De ce fait, il est tout à fait possible, comme démontré dans le focus métier précédent, de travailler depuis la Corse pour une entreprise étrangère, captant ainsi un flux financier externe. Cela rejoint donc dans une certaine mesure la catégorie des exportations, non pas des marchandises mais des compétences.

Il est également à noter qu'au vu des salaires pratiqués dans ce secteur, un employé travaillant depuis la Corse pour une entreprise étrangère se retrouverait au dessus du salaire moyen constaté. Cette donnée est également un indicateur à prendre en compte dans la problématique de l'accès au logement.

⁷ Donnée issue d'un salarié de 1047 Games souhaitant rester anonyme.

⁸ <https://www.journaldunet.com/business/salaire/corse/region-94>, d'après INSEE 2019

⁹ <https://www.insee.fr/fr/statistiques/5763369>

II.3 Une émergence possible en Corse ?

Afin de vérifier la possibilité d'une émergence sur le territoire insulaire, il est tout d'abord nécessaire de lister les besoins de ce secteur, en termes de matériel de travail tout d'abord mais également en termes de cadre de vie.

II.3.a Les besoins matériels :

Hormis le matériel personnel ou fourni par l'entreprise, un employé de ce secteur n'a au final besoin que d'une connexion Internet stable et de haute qualité. Cette condition *sine qua non* est réalisée dans le cadre du déploiement du Très Haut Débit en Corse lancé officiellement le 8 novembre 2018. Actuellement, ce sont 184 communes qui sont déjà desservies par la fibre (51 %) ¹⁰. La carte suivante met en exergue le calendrier pour arriver à une couverture totale de l'île, rendant possible le déploiement d'un secteur d'emploi à distance.

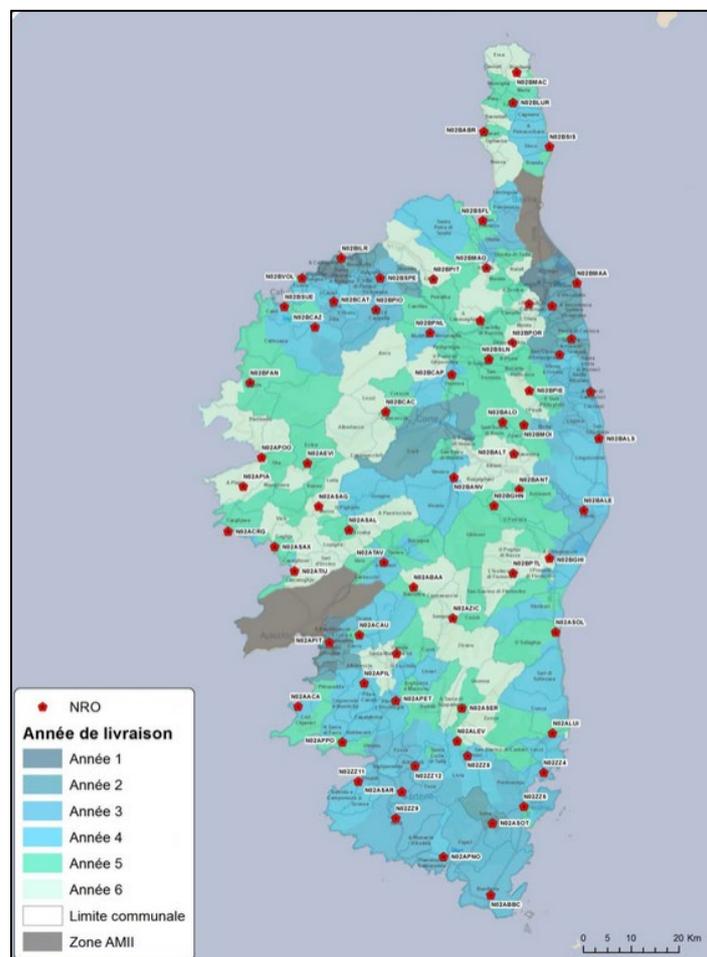


Figure 2 : Carte du déploiement de la fibre en Corse (Source)

¹⁰ <http://corsicafibra.corsica/>

II.3.b Le cadre de vie :

Devant la multitude des profils des travailleurs à distance, il est difficile de lister de manière précise les différents attendus en matière de cadre de vie. Cependant, deux points essentiels semblent émerger de l'attitude des digital nomads.

Le « besoin touristique » :

La plupart des digital nomads font ce choix de carrière par envie d'évasion. Sur ce critère, au vu des chiffres du tourisme avancés chaque année par l'Agence de Tourisme de la Corse (ATC), l'INSEE et pléthore d'autres études statistiques, la Corse n'a pas à rougir de son image. La Corse est donc encore et toujours une destination prisée par les touristes.

Cependant, la forme que prend le tourisme sur le territoire peut devenir un frein au développement d'un tel secteur d'activité dans le cas où l'on envisage de travailler en extérieur durant la période estivale.

Le « besoin d'infrastructures » :

La somme des besoins individuels ne donnant pas forcément lieu à la détermination d'un besoin collectif, il est difficile de déterminer avec exactitude les infrastructures nécessaires tant les lieux adoptés par les personnes travaillant à distance sont variés. Cependant, nous savons que les espaces de coworking peuvent être un exemple de lieu prisé par cette catégorie de travailleurs. En ce sens, la Corse a développé depuis plusieurs années maintenant un réseau d'espace destiné à la mise en commun de locaux à usage professionnel. A ce jour, on dénombre 12 espaces de ce type sur le territoire, principalement concentré dans les deux plus grosses agglomérations¹¹.

Dans un autre contexte, il serait également possible de mettre à disposition des bâtiments patrimoniaux, dans certains cas et notamment dans le cas de créations artistiques, à disposition de ces travailleurs. Ce point rejoint l'idée développée dans le rapport « Vers une nouvelle dynamique touristique » d'initier la transformation des lieux patrimoniaux en lieux de vies et de transmissions des connaissances¹².

¹¹ <https://www.data.corsica/explore/dataset/espaces-de-coworking-de-corse/table/>

¹² https://www.isula.corsica/agiuventu/downloads/RAPORTI-DI-I-CUMISSIONI-RAPPORTS-DE-COMMISSIONS_t21994.html

III. Développement du secteur de l'information et de la communication.

Les deux premières parties de ce rapport viennent démontrer l'importance, au niveau mondial, d'un secteur économique aujourd'hui très peu présent en Corse ainsi que la présence sur le territoire de l'ensemble des facteurs nécessaires à son développement. Cette dernière partie est une proposition de feuille de route permettant à la Corse de se saisir des nouvelles opportunités offertes par le monde du travail dans ce secteur.

III.1. Démontrer la faisabilité :

Même si cela n'est pas correctement documenté, nous avons tous, personnellement ou indirectement, été en contact avec l'image d'une île peu développée. La mise en avant d'un environnement sauvegardé et la répétition du « retard de développement » au sein des études économiques publiées régulièrement par divers organismes, dont l'INSEE, participent à la diffusion de cette image dont il faut au préalable se départir si l'on souhaite faire émerger un secteur basé sur les TIC et plus généralement le numérique.

Proposition 1 : Mettre en avant les réussites du territoire en matière de numérique.

La partie précédente tend à démontrer que la Corse possède en réalité toutes les conditions de réalisation d'un tel projet et plusieurs exemples renforcent ce constat dont notamment le projet Smart Paesi situé à Cozzano¹³ ou encore plus récemment l'obtention d'un plan d'investissement d'avenir « Territoires intelligents et Durables (TID) » porté par la commune de Porto-Vecchio¹⁴.

La mise en avant de ses réussites est donc une des priorités pour contrer l'image de sous-développement véhiculée de longue date.

Proposition 2 : Démontrer la faisabilité d'un travail à distance depuis le territoire sur un temps court.

Une autre piste dans la lutte contre cette image est la démonstration de la faisabilité sur un temps court. Nous l'avons vu précédemment, environ la moitié des digital nomads effectuent des séjours d'une semaine au maximum. Il serait alors possible de capitaliser sur l'expérience de certains d'entre eux pour démontrer la faisabilité d'un travail à distance depuis le territoire. Pour cela, il serait donc possible de faire appel à des digital nomads et d'effectuer un retour

¹³ <https://smartvillage.universita.corsica/>

¹⁴ <https://www.gouvernement.fr/france-2030-annonce-des-laureats-de-l-appel-a-projets-territoires-intelligents-et-durables-tid-et-de>

d'expérience puis de capitaliser sur celui-ci en le diffusant largement. Cette proposition permet également de renforcer le tourisme d'affaire qui émerge sur l'île.

Point de vigilance :

L'augmentation de la visibilité du territoire peut découler sur la naissance d'un « hot spot » du nomadisme numérique attirant de fait une population à fort potentiel d'investissement. Il sera alors nécessaire d'anticiper cela afin d'éviter une éventuelle « prise d'assaut » de l'île entraînant un nouvel apport démographique massif. La présence de digital nomads « influenceurs » pouvant alimenter de multiples réseaux, notamment numériques, est à éviter dans le but de garder un contrôle sur cette première phase de développement. Ainsi, il est proposé que cette démonstration soit directement encadrée par les services publics insulaires, principalement la Collectivité de Corse et l'Agence de Tourisme de la Corse.

Proposition 3 : Favoriser l'installation de digital nomads sur le territoire sur une période donnée.

Partant du principe que pouvoir travailler pendant une courte période et travailler à distance de manière annuelle sont deux choses différentes, il sera nécessaire, une fois l'image numérique de la Corse remise à sa juste place, d'effectuer la démonstration de la possibilité de s'installer sur le territoire tout en travaillant entièrement à distance.

Si 47 % des digital nomads ne se déplacent que sur de courtes durées, 20 % d'entre eux effectuent des séjours de plus d'un mois. En ciblant plus précisément cette catégorie et en effectuant le même retour d'expérience que durant la première partie du développement, il serait possible de faire la démonstration, sur un temps plus long, de la capacité du territoire à permettre une activité à distance.

A ce stade, il serait également possible de faire appel à des salariés issus de la diaspora, travaillant sur le continent ou à l'étranger, dans le but de favoriser un éventuel retour sur l'île.

III.2. Permettre l'émergence du secteur sur l'île :

Démontrer la faisabilité n'est pas gage de réussite concernant le développement d'un nouveau secteur d'activité sur un territoire. En effet, cette démonstration ne concerne que la viabilité technique de la proposition. Les débouchés métiers, le potentiel d'employé, la montée en compétences et le soutien public sont également à prendre en compte.

Proposition 4 : Etudier l'offre et la demande

Nous l'avons vu, certaines entreprises font le choix de la dématérialisation totale de leur fonctionnement. Il est cependant nécessaire de quantifier, de manière précise, le type d'entreprise ayant fait ce choix ainsi que leurs besoins en termes de recrutement. De ce côté, un travail prospectiviste serait également le bienvenu, permettant d'identifier des besoins futurs et de pouvoir potentiellement se positionner sur des « métiers de demain ».

Le recensement des besoins des entreprises devra être également couplé au recensement des potentiels employés sur l'île. Cette enquête devra donc cerner la volonté de certains publics, prioritairement les personnes de 16 à 29 ans identifiées comme inactives ou au chômage par l'INSEE, de s'engager dans une carrière à distance.

Cette étude devra également servir de base à la proposition suivante en cernant les compétences des personnes interrogées.

Proposition 5 : Monter en compétences dans les domaines ciblés

En se basant sur les résultats de l'étude précédente il serait alors possible d'identifier des lacunes en compétences et de proposer des formations visant à les obtenir. Dans le cas de personnes ayant quitté le circuit « classique » de formation, il serait possible de proposer ces formations dans le cadre de politiques publiques de retour à l'emploi.

Cependant, dans le but de pérenniser ce secteur d'activité, des formations dans le circuit « classique » devront également être mises en place afin de permettre une équité entre publics potentiellement formés. A titre d'exemple, la formation intitulée Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI) actuellement dispensée à l'IUT de Corse pourrait servir de base pour le développement des formations dans ce secteur.

Il est donc important de cibler à la fois la formation initiale et la formation continue, dispensée dans un cadre public, afin de développer ce secteur d'activité.

Proposition 6 : Levier public

Pour favoriser le développement de ce secteur, un soutien public doit être mis en place. Celui-ci pourrait prendre d'innombrables formes (appui logistique à l'installation, mise à disposition de locaux connectés à la demande) mais une des formes privilégiées serait la dotation en matériel informatique, dans une limite restant à définir en fonction des métiers visés. Cette dotation, conditionnée à la domiciliation en Corse et à un travail à distance, pourrait

également prendre la forme d'un prêt sur une durée donnée ou d'une location à bas prix favorisant l'installation des employés sans toutefois grever la collectivité d'un budget supplémentaire.

Point de vigilance :

D'un point de vue social, le choix d'un travail à distance peut également entraîner des difficultés. L'isolement et le manque d'interactions ou encore le décalage horaire peuvent potentiellement être des facteurs psychologiquement impactant.

Dans l'optique de se prémunir de conséquences non souhaitées, il est également proposé au sein de ce rapport de mettre en place une cellule de veille sur la santé mentale des salariés, ou de la renforcer le cas échéant, permettant un relais efficace entre personnes psychologiquement fragiles et professionnels à même de les prendre en charge.

Conclusion :

La Corse, comme l'ensemble des autres territoires, fait face à une modification des conditions de travail. Cette modification semble aujourd'hui instaurer le travail à distance à un plan supérieur que le simple télétravail occasionnel.

Dans un contexte général de désertification rurale et de régression globale auquel viennent s'ajouter les contraintes d'accès au foncier, au logement mais également au travail, notamment pour les plus jeunes, inscrire le développement de la Corse au sein d'un secteur permettant d'allier des conditions salariales supérieures à la moyenne à la possibilité de rester travailler sur le territoire semble être naturel, notamment au regard de l'importance des secteurs de l'information de la communication ou celui des jeux vidéo dans l'économie mondiale.

Plus qu'un rapport, ce document peut être lu comme une feuille de route visant le développement de ces secteurs. Se servant tout d'abord d'un tourisme spécifique pour démontrer la faisabilité technique de ce type de travail sur l'île, ce document présente une suite de mesures visant i) étudier plus précisément ces secteurs en cartographiant les entreprises et leurs besoins tout en évaluant le potentiel de personnes employables sur notre territoire en leur offrant ii) les moyens de se former dans des métiers porteurs tout en iii) favorisant leur installation.

Pour conclure, ce rapport vise à ouvrir une voie possible pour permettre aux corses, et plus spécifiquement à sa jeunesse, d'investir un marché mondial tout en leur garantissant un niveau de rémunération élevé et la possibilité de travailler sur leur île. Cette voie est donc également un élément de réponse dans la lutte contre la désertification rurale ou contre la pauvreté insulaire et tend également à permettre aux corses un accès moins complexe au logement et au foncier.