

## Tendenze e competenze nel settore audiovisivo e dello spettacolo dal vivo europeo

### Tendenze

Una **FORZA LAVORO GIOVANE**, una maggioranza di **AZIENDE DI PICCOLE DIMENSIONI**, un grande numero (e in aumento) di professionisti che si muovono **AL DI FUORI DEL "LAVORO DIPENDENTE"**, **MERCATI** relativamente **DINAMICI** che si traducono in un numero crescente di aziende, a cui però non corrisponde una crescita equivalente di opportunità di impiego.

La **RIVOLUZIONE DIGITALE**, l'**AMBIENTE MULTIPIATTAFORMA**, la loro ricaduta sui **BUSINESS MODEL** del settore e sui percorsi di carriera individuali.

**FINANZIAMENTI PUBBLICI RIDOTTI**, opportunità lavorative più precarie, come dimostrano i **CONTRATTI DI LAVORO PIÙ CORTI**, un aumento dei **FREELANCE** e di **NUOVE FORME DI MODALITÀ LAVORATIVE**.

### Competenze

La comparsa di **NUOVE OCCUPAZIONI** e la scomparsa di altre. La maggior rilevanza delle **MULTICOMPETENZE**.

La necessità di **INNOVARE E SPERIMENTARE** nuovi schemi di sviluppo. Le opportunità offerte dagli **STRUMENTI DIGITALI** e dall'alta domanda di **NUOVI CONTENUTI** nell'ambiente digitale.

La diversificazione degli insiemi di competenze per adattarsi alla **MULTI-ATTIVITÀ**. I requisiti legali, amministrativi e finanziari, ed altre **COMPETENZE ORIZZONTALI** necessarie per affrontare il lavoro in proprio, il lavoro come freelance e nuovi tipi di modalità lavorative.

**Creative Skills Europe**, il Consiglio Europeo per le Competenze di Settore dei Settori Audiovisivo e dello Spettacolo dal Vivo, è una partnership di organizzazioni professionistiche europee ed enti nazionali per le competenze. Nel 2015 e 2016 Creative Skills Europe ha pubblicato i risultati dei suoi studi sul mercato del lavoro e ha identificato le tendenze in merito alle competenze necessarie per migliorare la qualità degli schemi di formazione professionale, per contribuire allo sviluppo del settore e per aumentare la sicurezza dei percorsi di carriera per i professionisti del settore.

Sia il settore audiovisivo che quello dello spettacolo dal vivo si caratterizzano per una forza lavoro giovane, un numero crescente di aziende di piccole dimensioni ed un numero elevato (ed in aumento) di professionisti che si muovono al di fuori dell'ambito di lavoro dipendente standard (come freelance, lavoratori intermittenti, in proprio, o altre modalità stabilite dalle leggi nazionali sul lavoro o dal codice civile). Entrambi i settori godono inoltre di mercati relativamente dinamici che si traducono in un numero crescente di aziende, ma non portano necessariamente ad una crescita lineare equivalente delle opportunità di lavoro.

Nel settore audiovisivo la maggior parte delle aziende è attiva nel campo della produzione, dove le emittenti sono ancora i principali datori di lavoro. La rivoluzione tecnologica e l'acquisizione di competenze digitali sono delle sfide chiave per lo sviluppo del settore. La rivoluzione digitale inoltre ha avuto un effetto profondo sui business model del settore e richiede sempre

maggiori capacità di innovazione e sperimentazione di nuovi schemi di sviluppo. Anche i percorsi di carriera individuali hanno risentito dell'arrivo delle multi-competenze, con la comparsa di nuove occupazioni e la scomparsa di altre.

Nel settore dello spettacolo dal vivo la maggior parte delle aziende è attiva nel campo della creazione e della produzione. Questo settore, che dipende molto dai sussidi pubblici, ha sofferto per i tagli ai finanziamenti pubblici successivi alla crisi finanziaria del 2008. Le opportunità di lavoro sono diventate più precarie. Allo stesso tempo, dato che l'occupazione nello spettacolo dal vivo è ancora molto attraente, la domanda di lavoro continua ad essere più alta dell'offerta. La "multi-attività" dei lavoratori sta quindi diventando sempre più importante (sia all'interno del settore che in abbinamento ad attività di altri settori).

L'evoluzione chiave per gli attori del settore audiovisivo è stata la transizione ad un "ambiente multiplatforma", che abbina ai canali di distribuzione tradizionali la presenza sul Web e sulle nuove applicazioni multimediali. Questo ambiente multiplatforma non richiede solo nuove competenze di manutenzione, ma anche nel campo della creazione e della produzione. Nel settore dello spettacolo dal vivo l'ambiente digitale ha aperto nuove opportunità per la diversificazione delle fonti di guadagno, estendendosi verso nuovi pubblici ed esplorando nuovi orizzonti creativi, che richiedono altresì delle competenze specifiche.

Dato che l'ambiente digitale ha creato un bisogno pressante di nuove competenze, ha anche posto i settori audiovisivo e dello spettacolo dal vivo all'avanguardia delle forze creative ed innovatrici che sono il motore dello sviluppo tecnologico digitale. Per prosperare, l'ambiente digitale ha bisogno di nuovi contenuti creativi. Dotare i professionisti dell'audiovisivo e dello spettacolo dal vivo delle competenze necessarie per integrarsi pienamente nell'ambiente digitale costituisce un solido investimento per il futuro.

La crisi economica ha rinforzato drasticamente alcune delle caratteristiche dell'occupazione nei settori audiovisivo e dello spettacolo dal vivo, in particolare il lavoro a progetto e quello in proprio. Per gestire le proprie carriere, sempre meno lineari, i professionisti devono diversificare ancora di più le loro competenze. Molti devono inoltre acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per essere in grado di affrontare gli aspetti legali, amministrativi e finanziari legati al lavoro in proprio o come free-lance. ■

## OTTENERE DATI PERTINENTI PER LA CONOSCENZA DEL MERCATO

Gli attori settoriali ed il legislatore devono avere accesso a dati nazionali affidabili e stabili per poter monitorare gli sviluppi dei mercati audiovisivi e dello spettacolo dal vivo. Devono capire le tendenze più profonde, prevedere meglio gli sviluppi futuri ed essere in grado di adattare le competenze della forza lavoro di conseguenza. Inoltre occorre raccogliere dati più precisi a livello europeo, compresi quelli sulla mobilità occupazionale (settoriale e transnazionale).

## CREARE PIATTAFORME DI SETTORE AGGIORNATE E SOSTENIBILI

Si dovranno creare delle piattaforme, sia a livello nazionale che europeo, composte da rappresentanti scelti degli attori del settore (datori di lavoro, sindacati, enti nazionali per le competenze, associazioni professionali, organizzazioni educative e formative) per sviluppare studi analitici dei dati raccolti e definire possibili decisioni pratiche che rispondano ai bisogni del settore.

## RISPONDERE ALLA RIVOLUZIONE DIGITALE

Il nuovo ambiente digitale, con i suoi progressi tecnologici in costante evoluzione, ha indotto una trasformazione pervasiva dell'industria creativa e culturale, con ricadute sui canali di produzione e distribuzione, performance e pubblicità, ed inoltre ha reso molto più importante la creazione di contenuti. I programmi di finanziamento dell'UE e le politiche finanziarie nazionali devono essere resi compatibili con le necessità di sviluppo di competenze nei settori audiovisivo e dello spettacolo dal vivo, andando molto oltre le competenze basilari sulle TIC e riconoscendo il ruolo degli attori creativi nella creazione ed innovazione dei contenuti.

## MIGLIORARE LA GESTIONE DELLA CARRIERA

Il lavoro a progetto, l'occupazione intermittente e la necessità di aggiornamento costante sono state caratteristiche del settore per decenni. Ciononostante, la rivoluzione digitale e la situazione economica precaria stanno esercitando nuove pressioni sui lavoratori individuali, a fronte di una maggior insicurezza rispetto a prima. Occorre progettare schemi di supporto per offrire gli strumenti idonei allo sviluppo della carriera (competenze specifiche ed orizzontali) a tutti i lavoratori, sia dipendenti che in proprio. È necessaria una miglior pubblicità per promuovere le opportunità di formazione, al fine di aumentare la partecipazione di aziende e lavoratori individuali.

## POTENZIARE LA FORMAZIONE ON-THE-JOB

La formazione on-the-job si è dimostrata efficace nell'aiutare nuovi professionisti ad entrare sul mercato, acquisendo una migliore comprensione del loro futuro ambiente di lavoro e ottenendo la giusta serie di competenze per gestirlo. Occorre sviluppare maggiori opportunità di formazione di questo tipo, completamente allineate alle specificità del settore (lavoro a progetto, stagionale e sostenuto da piccole strutture).

Per scaricare la versione completa della pubblicazione 'Trends and skills in the European audiovisual and live performance sectors' pubblicata nel giugno 2016, accedere al sito di Creative Skills Europe:

[www.creativeskillseurope.eu](http://www.creativeskillseurope.eu)

Creative Skills Europe, il Consiglio Europeo per le Competenze per l'occupazione e formazione nei settori audiovisivo e dello spettacolo dal vivo, è un progetto comune pilotato dai partner sociali dei Comitati per il Dialogo Sociale dell'UE nei settori audiovisivi e dello spettacolo dal vivo: *EURO-MEI* (settore media, intrattenimento e arti di UNI Europa), *Federazione Internazionale degli Attori* (FIA), *Federazione Internazionale dei Musicisti* (FIM), *Federazione Europea dei Giornalisti* (EFJ), *Unione Europea di Radiodiffusione* (UER), *Associazione Datoriale Arti Sceniche Lega Europea* (PEARLE\*), *Coordinamento Europeo di Produttori Indipendenti* (CEPI).

Creative Skills Europe gode inoltre dell'appoggio e dell'esperienza dei seguenti enti nazionali delle competenze: *mediarte.be* e *Sociaal Fonds voor de Podiumkunsten* (Belgio), *Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Audiovisuel* e *Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Spectacle Vivant* (Francia), *GOC, Expert-centre for the creative industries* (Paesi Bassi), *Creative Skillset* e *Creative & Cultural Skills* (Gran Bretagna).



*Il Consiglio Europeo per le Competenze per l'occupazione e formazione nei settori audiovisivo e dello spettacolo dal vivo è un progetto europeo sostenuto dal programma dell'UE per l'occupazione e la solidarietà sociale - Progress (2007-2013). Questo documento riflette esclusivamente le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile di nessun uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.*

