

Tendances et besoins en compétences dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant en Europe

Tendances

Une **FORCE DE TRAVAIL JEUNE**, une majorité de **PETITES ENTREPRISES**, de plus en plus de travailleurs **NON EMPLOYÉS**, des **MARCHÉS DYNAMIQUES** voyant une augmentation du nombre d'entreprises mais pas nécessairement une croissance similaire en matière d'emploi

REVOLUTION NUMÉRIQUE, diffusion **MULTIPLATEFORME**, un impact important sur les **MODÈLES ÉCONOMIQUES** et les carrières individuelles.

RÉDUCTION DES SUBVENTIONS, fragilisation des opportunités d'emploi, augmentation du travail **INDÉPENDANT**.

Compétences

De **NOUVELLES OCCUPATIONS**, l'augmentation de la demande en **MULTI-COMPÉTENCES**.

Un besoin d'innover et d'explorer de **NOUVEAUX MODÈLES DE DÉVELOPPEMENT**. Une demande de **CRÉATION DE CONTENUS** dans l'environnement numérique.

La diversification des compétences pour permettre la **PLURIACTIVITÉ**. Les connaissances légales, administratives, financières et les autres **COMPÉTENCES HORIZONTALES** nécessaires pour affronter les situations récurrentes de travail non salarié.

Creative Skills Europe, le Conseil européen pour l'emploi et la formation dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant, est un partenariat d'organisations professionnelles européennes et nationales.

En 2015 et 2016, Creative Skills Europe a collecté et partagé des statistiques et identifié les besoins en compétences dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant en Europe afin d'améliorer la qualité de la formation professionnelle, contribuer au développement du secteur et sécuriser les parcours professionnels.

Les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant ont tous deux une force de travail jeune, sont composés d'une majorité de petites entreprises, compte un nombre important et croissant de travailleurs non salariés (freelance, auto-entrepreneurs, ... ou tout autre statut suivant les provisions du droit national).

Les deux secteurs ont également des marchés relativement dynamiques qui se traduisent par un nombre croissant d'entreprises mais pas nécessairement par une croissance similaire du nombre d'emploi.

Dans le secteur audiovisuel, la plupart des employeurs sont actifs dans le domaine de la production ; les radio/télédiffuseurs employant la main d'oeuvre la plus importante. La révolution numérique et l'acquisition de compétences pour y répondre représentent un défi majeur pour le développement du secteur. L'environnement numérique a aussi fortement bouleversé les modèles

économiques, faisant émerger un besoin encore plus important d'innovation et d'expérimentation.

Les parcours individuels ont eux aussi été affectés avec l'émergence de la multi-compétence, l'apparition de nouvelles occupations et la disparition de certains métiers.

Dans le secteur du spectacle vivant, la plupart des employeurs sont actifs dans les domaines de la création et de la production. Très dépendant des financements publics, ce secteur a souffert de la réduction des subventions qui a suivi la crise financière de 2008. Toutefois, alors que les métiers du spectacle restent très attractifs pour la jeunesse, la demande d'emploi reste toujours bien supérieure à l'offre. La pluri/polyactivité des travailleurs est dès lors de plus en plus importante (au sein des secteurs culturels et créatifs mais aussi au-delà).

Ces dernières années, l'évolution majeure pour les acteurs du secteur audiovisuel a été la transition vers un environnement 'multiplateforme' combinant une présence sur des plateformes numériques aux médias traditionnels. La réalité multiplateforme exige non seulement de nouvelles compétences de gestion et de maintenance mais aussi de création et de production.

Dans le secteur du spectacle vivant, l'environnement numérique a ouvert de nouveaux horizons aussi bien en termes de diversification des revenus et des publics que d'exploration de nouveaux possibles créatifs ; tous ces chantiers demandent également des compétences spécifiques.

Si la révolution numérique a créé une demande urgente en compétences, elle a aussi placé les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant en première ligne des forces créatives ayant le potentiel d'alimenter et d'inventer les contenus numériques d'aujourd'hui et de demain.

Equiper les professionnels de l'audiovisuel et du spectacle avec les compétences nécessaires pour s'engager pleinement dans l'environnement numérique doit donc être compris comme un investissement pour l'avenir.

Le contexte économique de ces dernières années a renforcé certaines des caractéristiques de l'emploi dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant.

Pour gérer des carrières de moins en moins linéaires, les professionnels doivent diversifier leurs compétences encore plus qu'auparavant. Beaucoup doivent également acquérir les connaissances et compétences nécessaires pour gérer les impératifs légaux, administratifs et financiers du travail non salarié.

AMELIORER LA PRODUCTION DE STATISTIQUES

Le secteur et les décideurs politiques doivent avoir accès à des statistiques stables et solides afin de suivre les évolutions affectant l'emploi sur les marchés de l'audiovisuel et du spectacle vivant. Ils doivent pouvoir identifier et comprendre les tendances lourdes, mieux anticiper les évolutions et être capables d'adapter les compétences des travailleurs au regard de ces évolutions. Des données européennes plus solides doivent également être collectées, en particulier en ce qui concerne la mobilité de l'emploi (sectorielle et transnationale).

CRÉER DES PLATEFORMES SECTORIELLES INFORMÉES ET DURABLES

Quand elles n'existent pas encore, des plateformes doivent être créées – au niveau national et européen – composées des représentants sectoriels pertinents (partenaires sociaux, associations professionnelles, instituts de formation, etc.) afin d'élaborer une analyse qualitative des statistiques collectées et permettre des décisions partagées et concrètes répondant aux besoins en compétences identifiés.

S'ADAPTER À L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

L'environnement numérique et ses avancées technologiques incessantes a opéré une transformation radicale des industries culturelles et créatives, affectant la production et la distribution, l'accès aux publics et la communication, mais redonnant également toute son importance aux créateurs de contenu. Des financements nationaux et européens doivent être mis à disposition des secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant afin qu'ils s'équipent des compétences nécessaires pour s'engager pleinement dans l'environnement numérique.

FACILITER LA GESTION DES CARRIÈRES

Le travail au projet, la fragmentation des périodes d'activités, les reconversions précoces ont toujours été caractéristiques de nos secteurs. L'environnement numérique et le contexte économique exercent toutefois de nouvelles pressions, fragilisant encore un peu plus les carrières. Des dispositifs doivent donc être créés ou renforcés afin d'offrir aux professionnels – salariés ou non - les outils nécessaires à la sécurisation de leurs parcours, leur permettant entre autres l'acquisition à des moments clés de nouvelles compétences spécifiques et/ou transversales.

DEVELOPPER LA FORMATION SUR LE LIEU DE TRAVAIL

La formation sur le lieu de travail permet aux futurs professionnels de mieux comprendre et de maîtriser l'environnement dans lequel il/elle devra évoluer. Plus d'opportunités de ce type doivent être créées dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant, tout en respectant pleinement les spécificités du secteur (organisation du travail au projet, saisonnalité, activités souvent portées par de petites structures, etc.).

Pour télécharger la publication dans son intégralité:
www.creativeskillseurope.eu

Creative Skills Europe, le Conseil européen pour l'emploi et la formation dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant, est un projet porté par les partenaires sociaux des comités de dialogue social européen des secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant : *EURO-MEI* (média, spectacle & arts de UNI Europa), *Fédération internationale des acteurs* (FIA), *Fédération internationale des musiciens* (FIM), *Fédération européenne des journalistes* (FEJ), *Union européenne de radio-télévision* (UER), *Ligue européenne des associations d'employeurs des arts du spectacle* (PEARLE*), *Coordination européenne des producteurs indépendants* (CEPI).

Creative Skills Europe a aussi bénéficié du soutien et de l'expertise des organisations nationales suivantes : *mediarte.be* et *Sociaal Fonds voor de Podiumkunsten* (Belgique), *Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Audiovisuel* et *Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Spectacle Vivant* (France), *GOC, centre d'expertise pour les industries créatives* (Pays Bas), *Creative Skillset* et *Creative & Cultural Skills* (Royaume Uni).



Ce projet reçoit le soutien du programme de l'Union européenne pour l'Emploi et la Solidarité sociale – Progress (2007–2013). Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

