



ID DU PROJET : 2021-1-FR01-KA220-ADU-000035172

**NOTE D'ORIENTATION POLITIQUE : ACTIVITÉS ET
SERVICES DE SOUTIEN POUR LES PROFESSIONNELS DU
SECTEUR CULTUREL ET CRÉATIF (SCC)
ET LES MICRO-ENTREPRISES EN FRANCE**

Avertissement : Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Les informations et opinions présentées dans ce document sont celles de l'auteur ou des auteurs et ne reflètent pas nécessairement l'opinion officielle de la Commission européenne. Ni les institutions de l'Union européenne ni aucune personne agissant en leur nom ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui peut être fait des informations qui y sont contenues.

Table des matières

| | |
|---|---|
| 1. INTRODUCTION | 2 |
| 2. ETAT ACTUEL DES PROFESSIONNELS DU SCC ET DES MICRO-ENTREPRISES | 4 |
| 3. RECOMMANDATIONS POLITIQUES | 6 |
| 4. CONCLUSION..... | 8 |

1. INTRODUCTION

Objet et portée de la note d'orientation

L'objectif de cette note politique est de fournir une vue d'ensemble des initiatives et des stratégies visant à soutenir les professionnels et les micro-entreprises du secteur culturel et créatif (CSC) en France. En tant qu'organisation partenaire du projet européen DiGiPORT, notre objectif est de doter les formateurs d'adultes et les organisations d'éducation des adultes des outils et des ressources nécessaires pour aider les professionnels et les artistes du CSC à développer des compétences essentielles pour leur durabilité et leur résilience. En abordant ces défis, nous visons à fournir des recommandations et des mesures politiques qui permettront la croissance et le développement du secteur culturel et créatif. Nous nous concentrerons sur la promotion de la collaboration, l'accès aux ressources et la création d'un environnement propice à la réussite des professionnels du secteur culturel et créatif en France. Par le biais de cette note politique, nous cherchons à plaider en faveur des structures de soutien et des initiatives nécessaires à l'amélioration de la situation des professionnels du secteur culturel et créatif en France. En tirant parti de l'expertise et de l'expérience de nos partenaires européens dans le cadre du projet DiGiPORT, nous visons à créer un cadre qui s'aligne sur les meilleures pratiques internationales. En tirant parti de l'expertise et de l'expérience de nos partenaires européens au sein du projet

DiGiPORT, nous visons à créer un cadre qui s'aligne sur les meilleures pratiques internationales tout en répondant aux besoins et au contexte spécifiques de la France.

Introduction au projet DiGiPORT

Les secteurs culturels et créatifs (ainsi que le secteur du tourisme) sont parmi les plus touchés par la crise actuelle de la Covid-19 dans toute l'Europe, avec des emplois menacés allant de 0,8 % à 5,5 % de l'emploi dans les régions de l'OCDE. Les mesures de distanciation sociale ont eu un impact négatif important sur les secteurs basés sur les sites, tels que les galeries, les boutiques pop-up, les magasins d'artisanat, les arts de la scène, les musées, etc. D'autre part, les plateformes de contenu en ligne ont profité de l'augmentation de la demande de contenu culturel en continu pendant le lockdown. Toutefois, les bénéficiaires de cette demande supplémentaire ont largement profité aux plus grandes entreprises du secteur, et non à celles qui sont en mesure d'offrir des services de qualité à leurs clients. Les bénéficiaires de cette demande supplémentaire ont toutefois largement profité aux plus grandes entreprises du secteur et non aux artistes et professionnels indépendants.

En ce qui concerne le marché des arts créatifs, sur lequel le projet DiGiPORT se concentrera principalement, il dépend fortement d'un marché européen dense et de la présence d'un grand nombre d'artistes et de professionnels, il s'appuie fortement sur un calendrier européen dense d'événements organisés dans des lieux particuliers (foires d'art, événements biennaux, expositions de galeries, etc., événements biennaux, expositions de galeries, etc.) La crise du Covid-19 a conduit à l'annulation de la plupart de ces activités et une réduction importante de la mobilité européenne est prévue à court et à moyen terme. Ces tendances rendent très improbable une reprise rapide de l'agenda artistique européen. Le CCS est composé en grande partie de micro-entreprises et de professionnels créatifs indépendants, qui opèrent souvent en marge de la viabilité financière.

Cependant, selon la recherche de terrain "Creative FLIP" du projet politique pilote menée dans 9 pays européens (<https://creativeflip.creativehubs.net/project/>), l'un des principaux besoins en compétences signalés par les professionnels des CSC est le

manque de compétences entrepreneuriales. Selon ce rapport, les cours d'éducation et de formation disponibles au niveau national sont en mesure de leur fournir les compétences techniques de base de leur profession, mais pas les compétences nécessaires et basées sur le marché. Alors que la créativité encourage les individus créatifs à créer des produits/services entièrement nouveaux et innovants, les compétences nécessaires pour s'intégrer dans le monde de l'entreprise et ainsi commercialiser les produits/services sont souvent insuffisantes. En outre, la numérisation massive combinée aux technologies émergentes (RV et AR) peut créer de nouvelles formes d'expérience culturelle, de diffusion et de nouveaux modèles d'entreprise qui sont bien adaptés aux nouveaux besoins et tendances. Il existe une opportunité d'innovation majeure en termes de déploiement de technologies de pointe qui permettent une "présence à distance" (intelligence artificielle, réalité virtuelle et enrichie, Internet des objets, etc). Les nouvelles formes de production créative décentralisée et médiatisée par le numérique permettent de s'engager avec des communautés plus larges et plus nombreuses, non seulement au niveau de la réception, mais aussi en termes de production de contenu. Pour en tirer parti, il est nécessaire de remédier à la pénurie de compétences numériques dans le secteur.

Le projet DiGiPORT vise à équiper les formateurs d'adultes et les organismes de formation des adultes afin de leur permettre d'aider les professionnels et les artistes des CSC de France, d'Italie, d'Irlande, de Bulgarie, de Chypre et de Grèce à développer les compétences numériques et entrepreneuriales nécessaires qui leur permettront d'assurer leur durabilité et d'améliorer leur résilience face à des défis et à des crises similaires. Au-delà du développement des compétences, le projet DiGiPORT a développé et mis en place une plateforme en ligne paneuropéenne qui permet aux professionnels et aux artistes des CSC d'établir leurs propres boutiques numériques, grâce auxquelles ils peuvent promouvoir et diffuser leur travail et atteindre leurs publics.

2. ETAT ACTUEL DES PROFESSIONNELS DU SCC ET DES MICRO-ENTREPRISES

Les industries culturelles et créatives (ICC) sont actuellement confrontées à des défis considérables liés à la transition numérique et écologique et à l'hyper concurrence créée par la création d'acteurs numériques globaux. L'évolution des usages, la concurrence accrue des acteurs internationaux, le bouleversement des modes de création, de production et de diffusion sont autant d'enjeux qui renvoient à des problématiques communes et invitent à développer des actions transversales à destination des ICC. (Ministère de la Culture).

Les industries créatives et culturelles sont l'un des moteurs de l'économie française. Les compétences sont essentielles pour soutenir cette croissance, et il est prioritaire de combler les lacunes et les pénuries actuelles pour que le secteur continue à prospérer. Les industries culturelles et créatives sont également un élément clé de l'influence et de la compétitivité de la France dans le monde. Malgré sa position forte dans l'économie, le secteur créatif et culturel est confronté à un certain nombre de défis en matière de compétences, qui pourraient menacer la poursuite de sa croissance et de sa prospérité. Lors des blocages liés au COVID-19 en France, les professionnels du secteur culturel et créatif (CCS) ont été les plus touchés. Le CCS vit aujourd'hui une situation d'urgence culturelle, avec des centaines de milliers de professionnels du CCS au chômage ou sous-employés (UNESCO, 2021).

Les activités de soutien technique et de renforcement des capacités sont des outils essentiels pour développer le secteur des industries culturelles et créatives. Elles constituent une composante majeure de tous les projets alloués en 2020. En fait, elles constituent l'objectif principal de la moitié d'entre eux. Les professionnels des ICC doivent posséder certaines compétences pour développer leur esprit d'entreprise ou leur emploi. Selon une enquête menée par l'AFD (2020) sur les lacunes en matière de compétences, une entreprise sur trois a signalé un manque de compétences, principalement dans les domaines suivants : Compétences en marketing et communication d'entreprise ; compétences en résolution de problèmes ; compétences professionnelles liées aux métiers de soutien aux entreprises ; compétences en collecte de fonds ; et compétences en médias sociaux. Presque tous les participants ne sont ni en désaccord ni d'accord sur le fait que leur organisation a une bonne compréhension des compétences requises de la part de leur personnel.

3. RECOMMANDATIONS POLITIQUES

Premier levier des transitions numériques et écologiques, la formation des jeunes et des salariés permet de renforcer le capital humain indispensable au fonctionnement de nos entreprises et, au-delà, de la société dans son ensemble. C'est aussi le meilleur moyen d'offrir emplois durables à tous les niveaux de qualification sur l'ensemble du territoire.

- 20 milliards d'euros consacrés au soutien de l'innovation, de la recherche et de l'enseignement entre 2021 et 2025
- 35 dispositifs de soutien du 4ème Programme d'Investissements d'Avenir (PIA4)
- 400 M€ dédiés spécifiquement à la stratégie d'accélération du secteur des industries culturelles et culturelles et créatives

Le 4e Programme d'investissements d'avenir (PIA 4) est un outil d'investissement majeur de 20 milliards d'euros sur cinq ans (2021-2025), entièrement dédié au soutien de l'innovation, de la recherche et de l'enseignement supérieur. Il vise à doter la France d'atouts stratégiques essentiels, afin de garantir le maintien de son indépendance, de sa compétitivité et donc de ses emplois, et de poursuivre l'effort de transition écologique engagé. emplois, et de poursuivre l'effort de transition écologique engagé.

Plan France 2030 : soutenir l'émergence des talents et accélérer l'adaptation des formations aux besoins en compétences des nouveaux secteurs et métiers d'avenir. 2,5 milliards d'euros de France 2030 seront consacrés au capital humain pour réaliser cette ambition.

L'appel à manifestation d'intérêt "Compétences et Métiers d'Avenir" (AMI CMA) s'inscrit dans les objectifs et leviers de France 2030. Conformément à la feuille de route du gouvernement du 26 avril 2023, il vise à accélérer la formation aux métiers d'avenir et à répondre aux 6 besoins des entreprises et des établissements publics en matière de formation, d'ingénierie de formation, de formation initiale et continue, et d'attractivité des formations, afin de permettre l'acquisition des compétences nécessaires aux métiers de demain.

Le présent appel est doté de 700 millions d'euros, pour poursuivre la formation des talents en lien avec les objectifs et leviers de France 2030, avec une forte priorité pour les filières de la décarbonisation et du numérique. décarbonisation et du numérique.

4. CONCLUSION

Cette note résume les principaux points du secteur des industries culturelles et créatives en France. Il identifie les problèmes, les défis et les questions clés, ainsi que les implications qui en découlent pour les décideurs politiques et les professionnels de la culture. politiques et les professionnels de la culture.

Les décideurs politiques devraient veiller à ce que les stratégies ou plans numériques sur la diversité des expressions culturelles soient élaborés en consultation avec les parties prenantes concernées des secteurs culturel et créatif, y compris les organismes publics (ministères de la culture, plus les autorités chargées de la communication, de la radiodiffusion, de la technologie, du commerce, de l'industrie et de la propriété intellectuelle, les conseils des arts, etc.), ainsi que les organisations de la société civile. Le gouvernement et les parties prenantes du secteur de la culture devraient tous donner la priorité aux aptitudes et compétences numériques, ainsi qu'à la culture numérique, afin de garantir que le renforcement des capacités et les autres formes de soutien soient accessibles et inclusifs.

Les Parties devraient continuer à adopter et à mettre en œuvre des politiques et des mesures qui améliorent la découvrabilité des diverses expressions culturelles sur les plateformes numériques, et qui offrent plus d'opportunités pour les expressions culturelles locales et nationales.

Les parties devraient collaborer avec les organisations de la société civile et le secteur privé pour adopter des politiques et des mesures qui contribuent à la juste rémunération des artistes et des agents culturels dans l'environnement numérique. l'environnement numérique.

Les gouvernements et les acteurs publics et privés des industries culturelles et créatives devraient travailler en collaboration sur les moyens d'accroître la transparence et la disponibilité des données sur la création, la production, la distribution et l'accès aux

expressions culturelles, y compris celles qui sont entre les mains des plateformes mondiales, et de veiller à ce que les données éclairent l'élaboration des politiques.