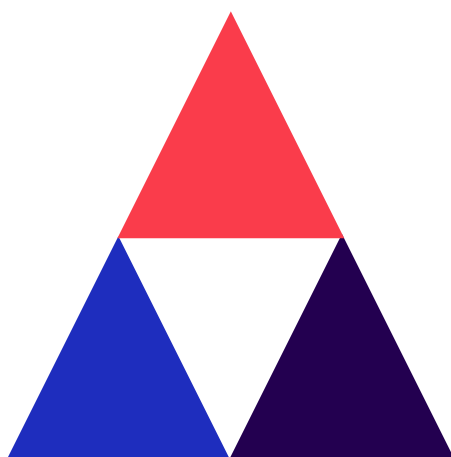




► L'avenir du travail dans le secteur des arts et du divertissement

Rapport soumis en vue de la Réunion technique sur l'avenir du travail
dans le secteur des arts et du divertissement

(Genève, 13-17 février 2023)



Copyright © Organisation internationale du Travail 2023

Première édition 2023

Les publications de l'Organisation internationale du Travail (OIT) jouissent de la protection du droit d'auteur en vertu du protocole no 2, annexe à la Convention universelle pour la protection du droit d'auteur. Toutefois, de courts passages pourront être reproduits sans autorisation, à la condition que leur source soit dûment mentionnée. Toute demande d'autorisation de reproduction ou de traduction devra être envoyée à Publications (Droits et licences), Bureau international du Travail, CH-1211 Genève 22, Suisse, ou par courriel à rights@ilo.org. Ces demandes seront toujours les bienvenues.

Bibliothèques, institutions et autres utilisateurs enregistrés auprès d'un organisme de gestion des droits de reproduction ne peuvent faire des copies qu'en accord avec les conditions et droits qui leur ont été octroyés. Consultez le site www.ifrro.org afin de trouver l'organisme responsable de la gestion des droits de reproduction dans votre pays.

Rapport soumis en vue de la Réunion technique sur l'avenir du travail dans le secteur des arts et du divertissement.
Genève: Bureau international du Travail, 2023

ISBN 978-92-2-038651-4 (imprimé)

ISBN 978-92-2-038652-1 (PDF web)

Également disponible en anglais: *Report for the Technical Meeting on the Future of Work in the Arts and Entertainment Sector*, ISBN 978-92-2-038649-1 (imprimé), ISBN 978-92-2-038650-7 (PDF web) et en espagnol: *El futuro del trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento*, ISBN 978-92-2-038653-8 (imprimé), ISBN 978-92-2-038654-5 (PDF web).

Les désignations utilisées dans les publications de l'OIT, qui sont conformes à la pratique des Nations Unies, et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'OIT aucune prise de position quant au statut juridique de tel ou tel pays, zone ou territoire, ou de ses autorités, ni quant au tracé de ses frontières.

Les articles, études et autres textes signés n'engagent que leurs auteurs, et leur publication ne signifie pas que l'OIT souscrit aux opinions qui y sont exprimées.

La mention ou la non-mention de telle ou telle entreprise ou de tel ou tel produit ou procédé commercial n'implique de la part de l'OIT aucune appréciation favorable ou défavorable.

Pour toute information sur les publications et les produits numériques de l'OIT, consultez notre site Web: www.ilo.org/publns.

► Table des matières

	Page
Sigles et acronymes	7
Contexte.....	9
1. Présentation du secteur des arts et du divertissement.....	9
Champ d'application et définitions	10
1.1. Évolution des modèles d'organisation, de production et de prestation de services dans le secteur des arts et du divertissement	10
1.2. L'évolution des droits de propriété intellectuelle	12
2. Les grandes tendances à l'œuvre dans le secteur des arts et du divertissement et leurs incidences	16
2.1. Mondialisation	16
Concentration d'entreprises dans le secteur des arts et du divertissement.....	17
Contribution à l'économie.....	19
2.2. Avancées technologiques	20
Technologies et questions liées au droit d'auteur	21
2.3. Durabilité environnementale	23
2.4. La pandémie et le bouleversement de l'économie et du marché du travail du secteur	24
Analyse par sous-secteur	25
Questions relatives aux politiques et à la reprise	28
3. Défis et perspectives en matière de travail décent dans le secteur des arts et du divertissement.....	29
3.1. Le potentiel de création d'emplois	29
Aperçu des tendances de l'emploi dans les différents sous-secteurs.....	29
Incidences des nouveaux modèles économiques et nouvelles pratiques sur les emplois et l'organisation du travail.....	42
Une diversité d'entreprises: micro, petites et moyennes entreprises (MPME) et entités de l'économie sociale et solidaire.....	43
Lutter contre l'informalité dans le secteur des arts et du divertissement.....	46
Besoins en compétences actuels et futurs dans le secteur des arts et du divertissement	47

3.2. Conditions de travail	52
Rémunération dans le secteur des arts et du divertissement.....	53
Rémunération dans le contexte de la diffusion en continu (<i>streaming</i>).....	54
Modalités de travail et types de relation de travail	57
3.3. Protection sociale	58
Questions de mobilité de la main-d'œuvre	60
4. Dialogue social	61
5. Principes et droits fondamentaux au travail et normes internationales du travail.....	62
5.1. Égalité de genre et non-discrimination.....	62
5.2. Questions relatives au travail des enfants dans le nouvel environnement de travail culturel et artistique	66
5.3. Liberté syndicale et reconnaissance effective du droit de négociation collective dans un secteur en mutation	68
5.4. Garantie d'un milieu de travail sûr et salubre.....	70

Figures

1. Nouveaux modèles économiques	11
2. Cadre international du droit d'auteur	13
3. Évolution des importations et des exportations de services culturels et de loisirs dans une sélection de pays, en fonction des données disponibles, par région (2010-2019).....	17
4. Incidences de la quatrième révolution industrielle pour le secteur des arts et du divertissement.....	20
5. Croissance moyenne au premier trimestre de 2020 par rapport au dernier trimestre de 2019 dans une sélection de pays, en fonction des données disponibles	26
6. Contribution des régions à l'emploi mondial dans les médias et la culture, 2019, en milliers de salariés et en pourcentage du total	30
7. Évolution de la part des emplois des sous-secteurs dans l'ensemble de l'économie, 2015-2019	31
8. TCAC de l'emploi total dans les médias et la culture, par sexe et par région, 2015-2019.....	32
9. Part des travailleurs âgés de 15 à 24 ans, par sous-secteur, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2019	34
10. Distribution des emplois dans les médias et la culture par niveau d'éducation des travailleurs et par région, 2019	36
11. Évolution des emplois par niveau d'éducation dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, entre 2015 et 2019	37
12. Distribution des emplois par sexe, sous-secteur et niveau d'éducation, 2019	38
13. Répartition des emplois par types de contrat et sous-secteur, 2019	39

14. Distribution des emplois par statut d'emploi dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2019.....	40
15. Évolution des emplois (TCAC) par statut d'emploi, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, entre 2015 et 2019	41
16. Chaîne de valeur de l'industrie cinématographique	43
17. Valeur ajoutée au coût des facteurs (en millions d'euros) par taille d'entreprise, 2018.....	44
18. Part des entreprises exportatrices par sous-secteur, selon la taille de l'entreprise	45
19. Défis de compétences dans le secteur, selon les employeurs ayant répondu à l'enquête, 2018	48
20. Évolution du nombre de personnes employées par sous-secteur et par niveau de qualification dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2015-2019	50
21. Partage des recettes dans l'édition, les jeux vidéo et la vidéo à la demande.....	57
22. Proportion de réalisateurs et de réalisatrices aux États-Unis, entre 2011 et 2020.....	63
23. Proportion de réalisateurs aux États-Unis par origine ethnique, entre 2011 et 2020	65

Tableaux

1. Tableau comparatif WPPT/Convention de Rome et WCT/Convention de Berne: principaux changements	14
2. Défis et perspectives associés au nouvel environnement numérique de la musique	56

Encadrés

1. Droits exclusifs	14
2. Modèle centré sur le marché contre modèle centré sur l'utilisateur	55
3. Le dialogue social comme outil pour orienter la reprise du secteur de l'audiovisuel pendant et après la pandémie de COVID-19	62

► Sigles et acronymes

CNUCED	Conférence des Nations Unies sur le commerce et le développement
PIB	produit intérieur brut
MPME	micro, petites et moyennes entreprises
OMPI	Organisation mondiale de la propriété intellectuelle
SST	sécurité et santé au travail
UNESCO	Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture
WCT	Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur
WPPT	Traité de l'OMPI sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes

► Contexte

1. À sa 341^e session, en mars 2021, le Conseil d'administration du Bureau international du Travail (BIT) a approuvé la tenue d'une réunion technique sur l'avenir du travail dans le secteur des arts et du divertissement ¹.
2. La réunion sera consacrée à l'examen des possibilités qui s'ouvrent et des difficultés qui se posent en matière de travail décent dans ce secteur, dans le contexte des technologies numériques, de la mondialisation, de la durabilité environnementale, des changements démographiques et d'une reprise centrée sur l'humain après la pandémie de maladie à coronavirus 2019 (COVID-19).
3. Le présent document a pour objet d'éclairer les débats de la réunion en mettant en évidence les grandes tendances à l'origine des transformations profondes à l'œuvre dans le secteur et en analysant en quoi ces transformations pourraient avoir des incidences sur l'avenir du travail dans les arts et le divertissement.

► 1. Présentation du secteur des arts et du divertissement

4. Le secteur des arts et du divertissement a une portée à la fois culturelle et économique. Il ne crée pas seulement des biens, mais aussi des expériences ². Par ailleurs, la pandémie de COVID-19 a suscité une réflexion autour de l'idée selon laquelle la culture au sens large, au-delà de sa seule valeur marchande, peut parfois constituer un «bien public mondial» ³, car elle est de nature à promouvoir la cohésion sociale, à accroître la résilience des personnes et à établir un lien entre les communautés et diverses formes d'expression culturelle ⁴.
5. Les arts et le divertissement présentent des caractéristiques spécifiques qui jouent un rôle dans le développement économique des pays: ils tournent autour de la création, de la production et de la distribution de biens et de services dont les principaux facteurs de production sont la créativité et le capital humain; leurs activités sont fondées sur la connaissance et font appel à des compétences pour générer des revenus au moyen d'une exploitation commerciale, le système reposant sur la protection de la propriété intellectuelle; et ils prennent la forme de biens matériels et de services intellectuels ou artistiques immatériels qui ont un contenu créatif et une valeur économique ⁵.
6. Aux fins du présent rapport, l'expression «secteur des arts et du divertissement» désigne les activités créatives, artistiques et de divertissement; l'édition; la production de films cinématographiques et vidéo et de programmes de télévision; les activités d'enregistrement du son et d'édition musicale; les activités de programmation et de diffusion; et les activités des

¹ GB.341/POL/3(Rev.1).

² Luciana Lima Guilherme, «Creative Economy: Thematic Perspectives Addressed and Research Methodologies», *Brazilian Journal of Science and Technology* 4, n° 2 (2017): 1-17.

³ *The Conversation*, «Are the Arts & Culture A Public Good?», 2014.

⁴ Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), *Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*, 2015.

⁵ Conférence des Nations Unies sur le commerce et le développement (CNUCED), *Creative Economy Report*, 2010, 8.

bibliothèques, archives, musées et autres institutions culturelles ⁶. La main-d'œuvre de ce secteur se compose à la fois des «créatifs» (acteurs, musiciens, chefs d'orchestre, etc.) et des techniciens qui appuient leur travail (par exemple ingénieurs de l'audiovisuel et du son), ainsi que des autres professionnels qui contribuent au bon déroulement de l'activité artistique ou de divertissement.

Champ d'application et définitions

7. Les termes associés au secteur des arts et du divertissement sont divers et doivent être compris dans le cadre plus large de l'évolution des «industries culturelles», des «industries créatives» ou des «économies créatives». La terminologie a évolué au cours des dernières décennies, passant de l'«économie culturelle» ou de l'«industrie culturelle» (limitées aux secteurs tels que la musique, la danse, le théâtre, etc.) à l'«économie créative» (qui comprend les secteurs liés à la création de contenus ainsi qu'à l'utilisation des technologies, comme ceux du jeu vidéo et de l'animation) et à des secteurs connexes, qui sont liés à l'économie culturelle et sont développés conjointement avec elle. Il s'agit entre autres de la mode, du design et de la publicité ⁷.
8. L'utilisation des médias numériques et d'Internet dans les arts et le divertissement depuis une vingtaine d'années a élargi la portée créative et économique de ce secteur. Elle a aussi contribué à une nouvelle réflexion sur le rôle des acteurs publics et privés et sur la place des travailleurs de la culture, des entreprises et de tous ceux qui interviennent dans le secteur au moyen des technologies numériques ⁸.
9. Cette évolution montre que le secteur des arts et du divertissement est largement construit autour de structures de taille et de type différents: associations à but non lucratif, travailleurs à leur compte, start-ups et micro, petites et moyennes entreprises (MPME) coexistent avec de grandes entreprises. En ce sens, l'expression «économie créative» recouvre désormais un champ plus large et englobe les différents secteurs de la culture, l'éventail des disciplines artistiques et divers modes et dimensions de production.
10. Le présent rapport traite du plein emploi productif et du travail décent pour les travailleurs et les entreprises qui produisent des biens spécifiques et fournissent des services plus particulièrement dans la sphère des arts et du divertissement de l'écosystème de la culture et de la création, comme les arts du spectacle, la musique, la danse, les interprétations et exécutions (sonores et audiovisuelles) en direct ou enregistrées, les arts visuels, les livres, le jeu vidéo et l'animation.

1.1. Évolution des modèles d'organisation, de production et de prestation de services dans le secteur des arts et du divertissement

11. On a assisté ces dernières années à un changement de comportement des consommateurs, ces derniers se tournant davantage vers les «expériences» et les «services de loisirs», par opposition à l'acquisition de produits tangibles. Cette évolution a favorisé l'émergence de nouveaux modèles économiques (figure 1), de nouvelles formes de production et d'une diversité de modalités de travail et de types d'entreprises, qui fonctionnent souvent en lien avec les nouvelles plateformes numériques. Elle a en outre créé de nouveaux marchés et besoins en compétences ⁹. Les

⁶ Cette définition est établie d'après la *Classification internationale type, par industrie, de toutes les branches d'activité économique (CITI), Révision 4*, 2009, Nations Unies, Département des affaires économiques et sociales, codes R90, R91, J58, J59 et J60.

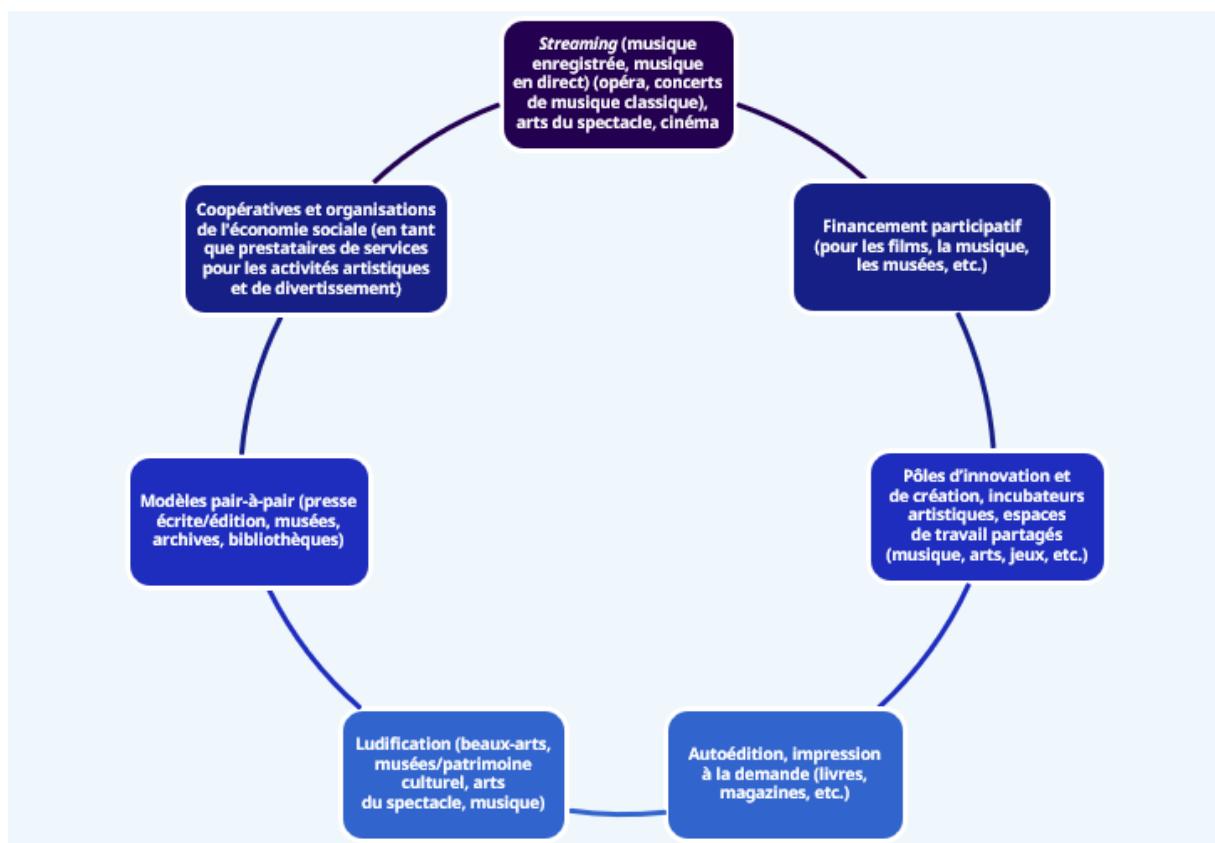
⁷ Guilherme.

⁸ Frédéric Martel, «State of the arts, Cartographie d'une discipline en réinvention: la politique culturelle», Zurich University of Arts, 2020.

⁹ Rasa Levickaitė, «Four Approaches to the Creative Economy: General Overview», *Business, Management and Economics Engineering* 9, n° 1 (2011): 81-92.

nouveaux modèles économiques s'appuient sur des outils comme le téléphone portable, la liseuse, la tablette et les réseaux de médias sociaux, qui ont transformé les méthodes de production et de diffusion dans le secteur des arts et du divertissement, où la musique, le jeu vidéo, la publication en ligne et les films occupent désormais une place plus importante. Ces modèles se caractérisent principalement par la transformation d'un marché de la possession (CD, DVD, etc.) en un marché de l'accès à un service (diffusion en continu (*streaming*) de chansons, de séries télévisées ou de films).

► **Figure 1. Nouveaux modèles économiques**



Source: adapté de Réseau européen d'experts pour la culture (EENC), «*New Business Models in the Cultural and Creative Sectors*» 2015, 9-10.

12. En outre, les nouveaux modèles économiques conduisent à une redéfinition des relations au sein du secteur des arts et du divertissement et au-delà ¹⁰. Les nouveaux acteurs numériques, comme les «agrégateurs de contenus» (plateformes de streaming ou de partage de contenus), redessinent les contours du secteur, font interagir davantage les auteurs et les consommateurs de contenus grâce à la technologie et à la prise de décision algorithmique, et ajoutent à l'importance de l'entrepreneuriat ¹¹. Ces acteurs bénéficient souvent de dispositions relatives au principe de l'exonération de responsabilité, qui n'étaient pas prévues pour des opérateurs de ce

¹⁰ Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI), *An Introduction to the Global Digital Music Market*, SCCR/39/3, 2019 (un résumé est disponible en français).

¹¹ Levickaitė, 82.

type, ce qui soulève d'importantes questions en matière d'obligation de rendre des comptes et de respect du droit d'auteur ¹².

13. Cette transformation s'est accélérée pendant la pandémie de COVID-19, qui a contraint les publics à s'adapter et a engendré une demande d'autres modèles de production et de consommation, en complément des modèles traditionnels de consommation des arts par le cinéma, les concerts ou les musées. L'évolution des attentes des consommateurs a accentué la tendance en faveur des modèles d'«accès» par opposition à la «possession» de produits artistiques. La distribution et la consommation de musique (en direct ou enregistrée), de films et de spectacles sont passées de l'étagère au nuage informatique. Tous les secteurs n'ont pas pu s'adapter: aucun service en ligne n'a pu remplacer complètement le spectacle vivant pendant la pandémie, en raison de la relation particulière avec le public que celui-ci suppose et du fait qu'il propose une «expérience» multidimensionnelle unique que la technologie numérique ne peut pas toujours égaler.
14. Les changements démographiques ont aussi fait évoluer la demande de nouveaux modes de consommation. Les jeunes ont stimulé la demande de services de divertissement fondés sur la technologie, qui offrent un accès instantané à des contenus et améliorent l'expérience grâce à l'intelligence artificielle et à des effets de réalité virtuelle. Dans le même temps, le vieillissement croissant de la population dans les pays développés et dans certains pays en développement est à l'origine d'un accroissement de la demande de services artistiques et de divertissement adaptés aux besoins des aînés. Les confinements liés à la pandémie de COVID-19 ont poussé ces derniers à adopter de nouveaux modes de consommation de divertissements. Certaines plateformes numériques ciblent spécifiquement les adultes d'âge moyen ¹³ et, aux côtés des joueurs plus actifs, les générations plus âgées pratiquent de plus en plus les jeux vidéo et le sport électronique ¹⁴. L'urbanisation s'accompagne par ailleurs d'une hausse de la consommation de produits de divertissement conçus pour les personnes qui passent du temps dans les transports pour aller au travail ou qui ont une vie très remplie (podcasts et livres audio, par exemple) ¹⁵. Sous l'effet combiné des facteurs démographiques et technologiques, on assiste à une augmentation du nombre de créateurs de contenus amateurs, en particulier parmi les jeunes. Ces contenus aisément produits et facilement accessibles soulèvent des questions liées au respect de la vie privée des consommateurs et à leurs données personnelles, lesquelles sont analysées, utilisées et exploitées financièrement par des tiers ¹⁶. Des initiatives ont été prises, en particulier au niveau de l'Union européenne (UE), pour accroître la transparence et renforcer la protection des données personnelles ¹⁷.

1.2. L'évolution des droits de propriété intellectuelle

15. La protection des œuvres et interprétations ou exécutions originales des acteurs, musiciens, producteurs de phonogrammes, distributeurs et organismes de radiodiffusion est essentielle pour protéger la créativité et soutenir les travailleurs et les entreprises du secteur des arts et du divertissement. Les changements à l'œuvre viennent nourrir le débat en cours sur les droits de

¹² Friend MTS, «Building Trust: Safe Harbour», 2021.

¹³ Adrian Pennington, «Netflix Goes 'Direct' to Older Viewers», Streaming Media, 9 novembre 2020.

¹⁴ GWI, *The Gaming Playbook*, 2021.

¹⁵ Forum économique mondial (FEM), «Digital Transformation of Industries: Media Industry», 2016.

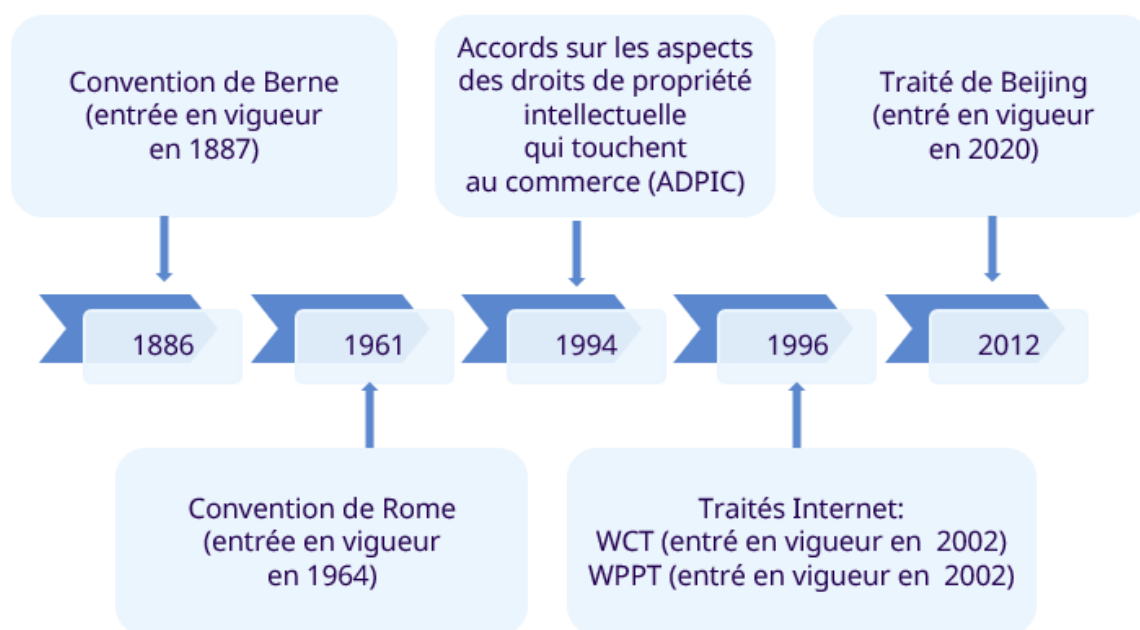
¹⁶ FEM, «Digital Transformation of Industries: Media Industry».

¹⁷ UE, Directive (UE) 2019/790 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique et modifiant les directives 96/9/CE et 2001/29/CE.

propriété numérique des travailleurs de la culture, des créateurs et des autres acteurs du secteur ¹⁸.

16. Le piratage numérique fait perdre à l'industrie cinématographique mondiale entre 40 et 97,1 milliards de dollars des États-Unis d'Amérique (dollars É.-U.) de recettes ¹⁹. Cette pratique ainsi que l'absence d'un cadre juridique de propriété intellectuelle qui soit solide et favorable empêchent les travailleurs et les entreprises de prétendre à une part équitable des bénéfices et entraînent la perte d'emplois et de revenus dans le secteur ²⁰.
17. Il est difficile d'adapter les droits de propriété intellectuelle dans un paysage numérique en constante évolution, dans lequel les copies numériques d'une œuvre peuvent être reproduites à l'infini, les activités traditionnelles d'édition et d'impression deviennent superflues, et la question de l'adéquation des rémunération peut se poser. Par ailleurs, le nouveau marché numérique ne connaît pas les frontières nationales, ce qui pose des problèmes quant au contrôle que peuvent exercer les créateurs sur leurs droits de propriété intellectuelle dans tous les pays.
18. Le cadre international en matière de droit d'auteur a évolué face à ces nouveaux enjeux et sujets de préoccupation (figure 2). Plus spécifiquement, les traités Internet adoptés par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) en 1996 ([Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur](#) (WCT) et [Traité de l'OMPI sur les interprétations et exécutions et les phonogrammes](#) (WPPT)) visent à moderniser et à harmoniser les droits de propriété intellectuelle dans le nouveau marché numérique, en particulier en ce qui concerne les droits exclusifs des artistes-interprètes ou exécutants et des producteurs de phonogrammes, y compris le droit de communication au public et le droit de mise à disposition (encadré 1) ²¹.

► **Figure 2. Cadre international du droit d'auteur**



Source: adapté de Paolo Lanteri, «[Treaties and International Agreements on Copyright and Related Rights](#)» (OMPI, 2020).

¹⁸ OIT, *Les relations d'emploi dans les industries des médias et de la culture*, GDFMCS/2014.

¹⁹ David Blackburn, Jeffrey A. Eisenach and David Harrison Jr., «[Impacts of Digital Video Piracy on the U.S. Economy](#)» (NERA, 2019), 6.

²⁰ CNUCED, «[Unlocking Potential of Intellectual Property Rights to Support the Creative Economy](#)», 2021.

²¹ OMPI, *Comprendre le droit d'auteur et les droits connexes*, 2016.

► **Encadré 1. Droits exclusifs**

Droit de communication au public (WCT, article 8). Sont visées toutes les communications au public, par fil ou sans fil, y compris «la mise à disposition du public [des] œuvres de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit de manière individualisée». Ce droit s'applique en particulier à la communication interactive à la demande sur Internet.

Droit de mise à disposition (WCT, article 8; WPPT, articles 10 et 14). Sont y compris visées les situations dans lesquelles des œuvres protégées (copies de musique enregistrée, films, livres, etc.) sont mises à disposition en ligne sur un site Internet pour que les utilisateurs puissent télécharger les fichiers et visionner ou écouter les contenus de quelque endroit que ce soit (grâce à l'accès Internet) et à quelque moment que ce soit.

19. Ces traités marquent aussi une évolution par rapport à la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques (1886), qui traite du droit d'auteur, et à la Convention internationale sur la protection des artistes-interprètes ou exécutants, des producteurs de phonogrammes et des organismes de radiodiffusion (Convention de Rome, 1961), qui traite des droits connexes (ou droits voisins) (tableau 1).

► **Tableau 1. Tableau comparatif WPPT/Convention de Rome et WCT/Convention de Berne: principaux changements**

		Rome/WPPT		WCT/Berne	
		Rome	WPPT	Berne	WCT
Définition du phonogramme		Fixation de sons exclusivement sonore	Couvre aussi la représentation numérique de sons		
Programmes d'ordinateur et bases de données en tant qu'œuvres				Non	Oui
Droits des artistes-interprètes ou exécutants et droits des producteurs de phonogrammes	Stockage sous forme numérique en tant que droit de reproduction	Non	Oui	Non	Oui
	Droit de distribution	Non	Oui	Non	Oui
	Droit de location	Non	Oui	Non	Oui*
	Droit de mise à disposition	Non	Oui	Non	Oui
Droit moral des artistes-interprètes ou exécutants		Non	Oui		
Durée		20 ans	50 ans	20 ans	50 ans
Test en trois étapes		Non	Oui	Pour le droit de reproduction	Pour tous les droits économiques
Dispositions contre la neutralisation; information sur le régime des droits		Non	Oui	Non	Oui

* Seulement pour les programmes d'ordinateur, les œuvres cinématographiques et les œuvres incorporées dans des phonogrammes.

Source: Miyuki Monroig, «[Overview of WIPO-Administered Treaties on Copyright and Related Rights](#)» (OMPI, 2015).

20. Un nouveau traité, le Traité de Beijing sur les interprétations et exécutions audiovisuelles, est entré en vigueur en 2020. Il porte sur les droits de propriété intellectuelle des artistes-interprètes ou exécutants sur les interprétations et exécutions audiovisuelles. Il protège aussi toutes les exécutions et interprétations d'œuvres littéraires ou artistiques ou des expressions du folklore, de quelque nature qu'elles soient. Le nouveau traité est plus moderne que la Convention de Rome, en ce qu'il reconnaît aux interprètes et exécutants un ensemble complet de droits exclusifs, notamment le droit de mise à disposition sur demande, qui est essentiel eu égard aux avancées technologiques et à la diffusion numérique des œuvres créatives. Il garantit aux artistes-interprètes ou exécutants d'œuvres audiovisuelles des droits moraux (par exemple le droit de paternité et le droit à l'intégrité, qui permettent aux auteurs et aux créateurs de préserver leur réputation et leur identité)²², en plus des droits économiques prévus pour améliorer leurs moyens de subsistance. Qui plus est, le traité protège les interprétations ou exécutions non fixées (vivantes) et les fixations audiovisuelles, alors que la Convention de Rome ne reconnaissait pas de droits postérieurs à la fixation aux artistes-interprètes ou exécutants d'œuvres audiovisuelles. Le Traité de Beijing complète les dispositions du WPPT, qui porte sur les enregistrements sonores²³. L'une des différences principales réside dans le fait que le Traité de Beijing intègre une présomption de transfert des droits économiques exclusifs au producteur dès lors que l'artiste consent à la fixation de son interprétation ou exécution sur un enregistrement audiovisuel²⁴.
21. Ce traité constitue le premier cadre juridique international offrant un niveau minimal de protection, quelle que soit la manière dont les interprétations ou exécutions sont données au public et la façon dont elles sont fixées (fixation du son ou fixation audiovisuelle). Il marque en outre un tournant dans le contexte de mondialisation accrue des produits audiovisuels, car il garantit une protection aux artistes étrangers dont les œuvres sont exploitées sur les territoires respectifs des parties contractantes²⁵.
22. Cependant, les applications technologiques dans le secteur des arts et du divertissement ont modifié le flux des droits de propriété et autres droits, à la fois pour les entreprises et pour les travailleurs individuels²⁶, ce qui a des incidences sur le système de recettes et les modèles de paiement²⁷.

²² OMPI, *Comprendre le droit d'auteur et les droits connexes*.

²³ Beijing Treaty WIPO, «Qu'est-ce que le Traité de Pékin?».

²⁴ Sara Tortosa, «The Beijing Treaty: A Step Forward in the Protection of Related Rights in Audiovisual Performances», *Kluwer Copyright Blog* (blog), 18 juin 2021.

²⁵ Tortosa.

²⁶ OMPI, *Inside the Global Digital Music Market*, SCCR/41/2, 2021(un résumé est disponible en français).

²⁷ OMPI, *Study on the Artists in the Digital Music Marketplace: Economic and Legal Considerations*, SCCR/41/3, 2021(un résumé est disponible en français).

► 2. Les grandes tendances à l'œuvre dans le secteur des arts et du divertissement et leurs incidences

23. Le secteur des arts et du divertissement progresse depuis plusieurs années: la valeur des exportations de biens et de services culturels a doublé entre 2015 et 2019, et celle des produits audiovisuels a augmenté de 70 pour cent sur la même période ²⁸. Cette situation est due à une conjonction de facteurs, notamment à l'augmentation de la richesse, qui a conduit à une réorientation des dépenses en faveur des activités de loisirs, à l'utilisation accrue des technologies de l'information, qui ont apporté une valeur ajoutée aux activités culturelles et de divertissement, ainsi qu'à la mondialisation, qui a permis d'accroître la pénétration des biens et des services sur les marchés.

2.1. Mondialisation

24. Le secteur des arts et du divertissement recouvre de nombreuses réalités économiques. À certains égards et selon le sous-secteur ou le pays, il reste principalement composé de MPME ainsi que de travailleurs indépendants ou à leur compte. La mondialisation qui touche l'ensemble du secteur des services a contribué à intensifier le commerce transfrontière et les échanges de biens et de services culturels ²⁹. Les nouvelles applications technologiques (*streaming*, vidéo à la demande, etc.) facilitent les échanges internationaux de services artistiques et de divertissement et offrent de nouveaux modes de distribution. Il en résulte une «dématérialisation» de certains biens culturels (musique, films, presse écrite, etc.), maintenant accessibles en ligne, qui s'accompagne d'une réduction très marquée des ventes de produits physiques.
25. Globalement, entre 2010 et 2019, la valeur des importations et des exportations de services culturels et de loisirs a augmenté dans plusieurs pays (figure 3). D'après les données sur les échanges mondiaux de services personnels, culturels et de loisirs, les importations et exportations d'œuvres audiovisuelles originales et de licences de reproduction ou de diffusion de produits audiovisuels ont augmenté de 22 pour cent et de 9 pour cent, respectivement, entre 2010 et 2020 ³⁰. Au cours de la même période, les exportations de services créatifs ont davantage progressé que celles de biens créatifs. Ce «découplage» est dû à la dématérialisation de certains biens créatifs, qui se transforment en services ³¹.

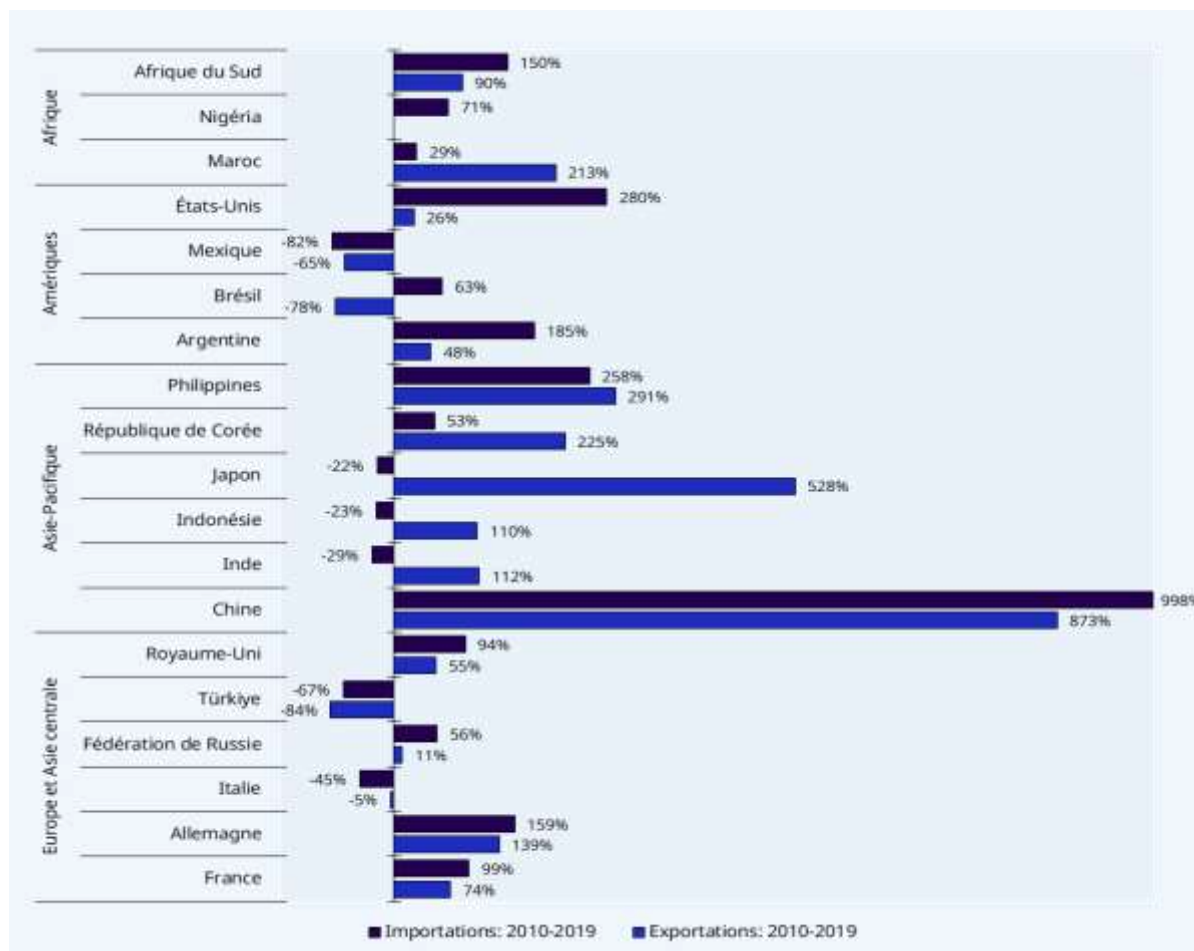
²⁸ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité : la culture, un bien public mondial*, 2022.

²⁹ Organisation mondiale du commerce, *Rapport sur le commerce mondial 2019*.

³⁰ Centre du commerce international, «Trade Map».

³¹ CNUCED, *Creative Economy Outlook 2022*.

► **Figure 3. Évolution des importations et des exportations de services culturels et de loisirs dans une sélection de pays, en fonction des données disponibles, par région (2010-2019)**



Source: Centre du commerce international, «Trade Map».

26. La demande de produits culturels reste principalement tirée par l'Amérique du Nord, l'Europe et l'Asie de l'Est, où les recettes connexes continuent d'être majoritairement distribuées, tandis que les pays à faible revenu d'Afrique subsaharienne (à quelques exceptions près, comme le Nigéria avec Nollywood), des Caraïbes et de la région des États arabes jouent un rôle accessoire dans les flux internationaux de biens et de services culturels ³².

Concentration d'entreprises dans le secteur des arts et du divertissement

27. Certaines entreprises du secteur des arts et du divertissement ont convergé à différents niveaux, selon le sous-secteur. C'est notamment le cas dans la télévision et la radio, l'industrie cinématographique, la musique enregistrée et l'édition. Dans ces secteurs, la mondialisation a entraîné la création de nouvelles entreprises, lesquelles sont pour beaucoup devenues des sociétés plurimédias intégrées sur le plan vertical. Les technologies ont accentué ce phénomène,

³² UNESCO, *The Globalisation of Cultural Trade: A Shift In Consumption – International Flows of Cultural Goods and Services 2004-2013*, 2016, 77; Organisation mondiale du commerce, «Le commerce des services en chiffres», dans *Rapport sur le commerce mondial 2019*.

qui tire aussi parti des économies d'échelle ³³. Ceci est particulièrement vrai dans les industries du cinéma et de l'animation, dont toute la chaîne de valeur (de la création à la consommation) a été internationalisée ³⁴.

28. En 2019, la concentration du secteur audiovisuel a pris de l'ampleur non seulement aux États-Unis, mais aussi en Europe, comme suite, dans le premier cas, à l'acquisition de salles de cinémas par des chaînes nord-américaines et, dans le second, au rachat de services de télévision payante par satellite par des sociétés de production. Il est intéressant de constater que cette concentration s'est traduite par le rachat d'activités de diffusion et de câble par des entreprises de télécommunication ³⁵. Parallèlement, la mondialisation et la libéralisation du marché dans la diffusion et l'audiovisuel ont eu pour effet d'accroître l'influence des chaînes étrangères sur le marché de certaines régions. Ainsi, dans l'Union européenne, en 2017, la part d'audience des groupes de télévision non européens a dépassé 20 pour cent dans 26 marchés européens ³⁶ et, en 2020, celle des quatre principaux groupes de télévision européens a baissé de 1 pour cent par rapport à 2019 ³⁷. En 2019, le marché des services de télévision était dominé par les États-Unis et le Canada, en partie du fait de l'essor des services de télévision connectée et de médias audiovisuels proposés directement par Internet, dont la base d'abonnés a explosé pendant le confinement ³⁸.
29. La progression du modèle économique de vente directe aux consommateurs a permis aux entreprises technologiques de pénétrer le marché de l'audiovisuel. La capacité de ces entreprises de s'adapter aux nouvelles habitudes de consommation, notamment en recueillant des données relatives à l'audience, leur apporte un avantage concurrentiel sur les studios et entreprises traditionnels du secteur des médias ³⁹.
30. L'industrie musicale, qu'il s'agisse de la musique enregistrée ou des manifestations musicales en direct, a aussi été marquée par un phénomène de concentration. Le développement des plateformes de *streaming* a accentué ce processus, en particulier parmi les entreprises technologiques, qui dominent généralement la radio ainsi que les activités de promotion des manifestations et de vente de billets. La pandémie de COVID-19 a contribué à accroître encore cette concentration dans l'industrie musicale, en particulier pour ce qui est des manifestations musicales en direct, ce qui a été vu comme un soulagement par les entreprises et les start-ups touchées par la pandémie ⁴⁰.

³³ Joško Lozić, «Modern Trends in the Development of the Media Industry: Post-Industrial Media Society in a Different Cultural Environment», Université de Split, septembre 2019.

³⁴ UNESCO, *The Globalisation of Cultural Trade*, 77.

³⁵ Observatoire européen de l'audiovisuel, *Annuaire 2019/2020 – Tendances clés - Télévision, cinéma, vidéo et services audiovisuels à la demande – Le paysage paneuropéen*, 2020, 7.

³⁶ Observatoire européen de l'audiovisuel, «The Internationalisation of TV Audience Markets in Europe», 35.

³⁷ Observatoire européen de l'audiovisuel, *Annuaire 2021/2022 Tendances clés – Télévision, cinéma, vidéo et services audiovisuels à la demande – Le paysage paneuropéen*, 2022, 30.

³⁸ Allied Market Research, «Television Services Market by Delivery Platform [(Digital Terrestrial Broadcast, Satellite Broadcast, Cable Television Broadcasting, Internet Protocol Television (IPTV), and Over-the-top Television (OTT)], Revenue Model (Subscription and Advertisement), and Broadcaster Type (Public and Commercial): Global Opportunity Analysis and Industry Forecast 2021-2027».

³⁹ Observatoire européen de l'audiovisuel, *Annuaire 2019/2020*, 54.

⁴⁰ Brian Penick, «Post-Pandemic Music Industry Predictions: The Consolidation of Power», *Forbes*, 29 mai 2020.

Contribution à l'économie

31. L'UNESCO estime que le secteur de la culture et de la création au sens large – différentes définitions étant retenues selon les pays – représente 3,1 pour cent du produit intérieur brut (PIB) mondial ⁴¹. En 2019, aux États-Unis, les activités économiques liées aux arts et à la culture ont représenté 4,3 pour cent du PIB (soit une hausse de 3,7 pour cent par rapport à l'année précédente) ⁴². En Australie, la contribution du secteur de la culture et de la création à l'économie s'élève à 111,7 milliards de dollars É.-U. (soit 6 pour cent du PIB à la fin de la période 2016-17) ⁴³. En République de Corée, le secteur de la culture et de la création, qui croît rapidement, représente 2,6 pour cent du marché mondial et rapporte 114 milliards de dollars É.-U. de recettes; il devrait progresser de 4,4 pour cent d'ici à la fin de 2022 ⁴⁴.
32. On dispose de quelques informations concernant les pays en développement et les pays émergents. Une étude récente montre ainsi que, en 2020, l'économie de la culture et de la création représentait 2,7 pour cent du PIB de l'Afrique du Sud et 6 pour cent de son emploi total. Toutefois, cette tendance a été freinée par la pandémie, qui a entraîné une réduction des exportations de produits culturels ⁴⁵.
33. En Afrique, les recettes générées par l'industrie cinématographique et le secteur de la musique enregistrée nigériens ont dépassé les projections et contribué au PIB à hauteur de 1,8 milliard de dollars É.-U. en 2020, avec un marché en progression de 7,49 pour cent ⁴⁶. En 2019, les recettes guichets générées au Libéria, au Ghana et au Nigéria se montaient à environ 16 millions de dollars É.-U. ⁴⁷.
34. En Amérique latine, le secteur des arts et du divertissement est l'un de ceux qui connaissent le développement le plus rapide. En Colombie, les activités culturelles ont représenté 3,3 pour cent du PIB en 2019 ⁴⁸, affichant de meilleurs résultats que certains secteurs clés comme les transports routiers et la construction. Le spectacle vivant et les autres activités artistiques ont enregistré une croissance de 68,75 pour cent au cours de la période 2005-2008 ⁴⁹. Au Mexique, le secteur de la culture a contribué au PIB à hauteur de 2,9 pour cent en 2020, et les médias audiovisuels ont représenté 37 pour cent de la production du secteur de la création ⁵⁰. Dans d'autres pays, comme au Brésil, le secteur de la vidéo devrait connaître une croissance de plus de 15 pour cent au cours de la période 2019-2023 ⁵¹.

⁴¹ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*, 44.

⁴² Bureau d'analyse économique des États-Unis, «[Arts and Cultural Production Satellite Account, U.S. and States, 2020](#)».

⁴³ Comité australien de l'industrie et des compétences, «[Arts, Culture, Entertainment and Design](#)».

⁴⁴ Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), «[12 Ways Korea is Changing The World: Cultural and Creative Sectors](#)», 25 octobre 2021.

⁴⁵ CNUCED, *Creative Economy Outlook 2022*, 63.

⁴⁶ Administration du commerce international des États-Unis, «[Nigeria: Country Commercial Guide](#)», 2021.

⁴⁷ Statista, «[Film Industry in English-speaking West Africa](#)», 2020.

⁴⁸ *Biz Latin Hub*, «[Colombia Boosts Development of its Orange Economy](#)», 21 juin 2019, mis à jour le 21 août 2022.

⁴⁹ UNESCO, «[Culture for Development Indicators: Colombia's Analytical Brief](#)», 2014, 5-6 (un [résumé](#) est disponible en français).

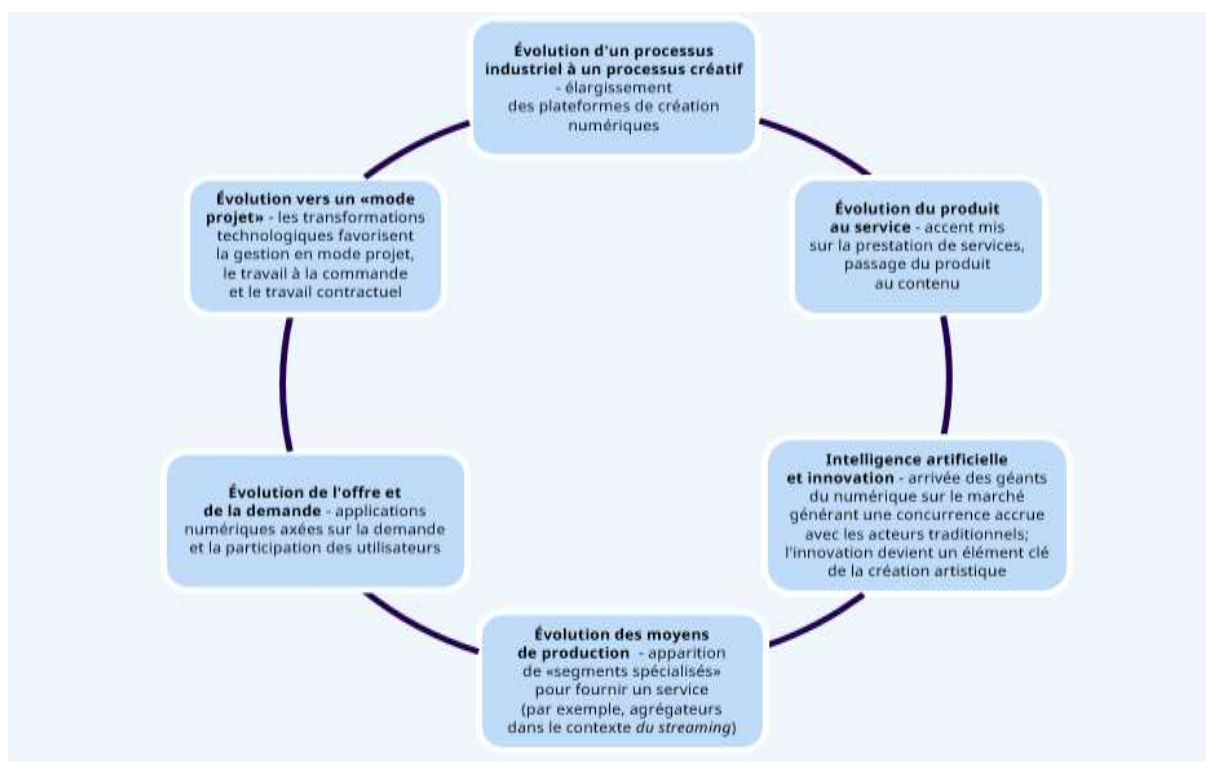
⁵⁰ CNUCED, *Creative Economy Outlook 2022*, 28.

⁵¹ Statista, «[Growth of the Brazilian Media and Entertainment Spending 2019-2023, by Sector](#)», 2021.

2.2. Avancées technologiques

35. Tous les segments du secteur des arts et du divertissement se sont transformés de façon plus ou moins importante sous l'effet des avancées technologiques. Cette transformation fondamentale touche tant les modes de production que les modes de diffusion et influe aussi sur la concurrence concernant le temps de loisirs disponible. Dans le cas des sociétés de diffusion et des studios d'enregistrement, notamment, les technologies ont facilité la création et la diffusion de contenus, ce qui a dans une certaine mesure aidé les entreprises à se développer, réduit le temps et les coûts de production et offert à plus de gens la possibilité de publier leurs créations ou leurs contenus. Toutefois, dans le domaine des arts du spectacle, les recettes générées par les représentations numériques sont faibles, voire nulles, alors que ces représentations requièrent des investissements considérables de la part des entreprises.
36. La quatrième révolution industrielle a été au-delà de la simple «reproductibilité technique» de l'art, entraînant l'apparition de nouvelles formes d'entrepreneuriat et de nouveaux modèles économiques. Partant, il est nécessaire de compléter les approches nationales ou purement «publiques» du développement culturel en adoptant d'autres mesures, comme des politiques de l'emploi et des politiques sociales ainsi que des stratégies relatives aux technologies et à l'innovation. Les transformations technologiques ont entraîné plusieurs grandes phases d'évolution dans le secteur des arts et du divertissement (figure 4).

► **Figure 4. Incidences de la quatrième révolution industrielle pour le secteur des arts et du divertissement**



37. Si les transformations technologiques ont été particulièrement marquées dans certains sous-secteurs comme la musique, le jeu vidéo et la télévision, les musées ont également pris le tournant du numérique et ont ainsi numérisé leurs collections et mis en place de nouveaux services ⁵². Les techniques utilisées par les opéras et les théâtres pour capter les représentations et les diffuser sur des plateformes de *streaming* ont également évolué ⁵³.
38. À certains égards, les applications technologiques, comme les services d'autoédition et les plateformes proposant des contenus produits par les utilisateurs, ont donné à ces derniers les moyens de participer à la création de contenus culturels. Cependant, la place croissante prise par les utilisateurs en tant que créateurs de contenus pose la question de la propriété, notamment pour ce qui est de la protection et du respect du droit d'auteur, et celle de la qualité des contenus créés (c'est-à-dire de la valeur ajoutée que peut apporter un professionnel qualifié). Des plateformes numériques, par exemple de financement participatif, ont été créées pour compenser le manque à gagner résultant de la diminution des fonds publics et de l'appui apporté à la viabilité financière des entreprises du secteur artistique ⁵⁴.
39. L'augmentation du taux de pénétration d'Internet et des smartphones sur le marché favorise la production et la distribution de musique au format numérique. Entre 2019 et 2021, le nombre d'utilisateurs d'Internet a augmenté de 800 millions pour atteindre 4,9 milliards de personnes, soit 63 pour cent de la population mondiale ⁵⁵. En 2020, année au cours de laquelle a débuté la pandémie de COVID-19, ce nombre a enregistré une hausse de 10,2 pour cent à l'échelle mondiale, la plus forte en dix ans ⁵⁶.
40. Toutefois, dans les pays en développement, l'inadéquation des infrastructures Internet continue d'entraver la croissance du secteur. Ainsi, en Afrique, la couverture Internet et l'accès au réseau restent limités, bien que l'arrivée de l'Internet mobile en 4G et des smartphones bon marché contribue à améliorer la situation. Fin 2021, seuls 33 pour cent de la population africaine – qui compte plus de 1 milliard de personnes – avaient accès à Internet ⁵⁷. Dans l'industrie musicale, le fonctionnement des modèles économiques fondés sur le numérique n'est pas encore bien maîtrisé ⁵⁸.

Technologies et questions liées au droit d'auteur

41. Le passage de l'analogique au numérique a entraîné l'apparition de nouveaux intermédiaires, souvent issus des grandes entreprises du secteur des technologies de l'information dotées des infrastructures et des capacités techniques nécessaires. Les approches suivies par les pays en ce qui concerne la réglementation à appliquer à ces nouveaux acteurs économiques varient. Dans certaines régions, les plateformes numériques de vidéo à la demande par abonnement ⁵⁹ et les fournisseurs de contenus créés par les utilisateurs ⁶⁰ sont généralement soumis à une réglementation différente de celle qui s'applique aux sociétés de diffusion. Cela a contribué à

⁵² Steve Lohr, «Museums Morph Digitally», *The New York Times*, 23 octobre 2014, et Anand Giridharadas, «Museums See Different Virtues in Virtual Worlds», *The New York Times*, 7 août 2014.

⁵³ EENC, «New Business Models in the Cultural and Creative Sectors», 2015.

⁵⁴ EENC.

⁵⁵ Union internationale des télécommunications (UIT), *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2021*.

⁵⁶ UIT.

⁵⁷ UIT.

⁵⁸ OMPI, *Étude portant sur le marché numérique de la musique en Afrique de l'Ouest*, SCCR/41/6, 2021.

⁵⁹ Comme Netflix ou Amazon Prime Video.

⁶⁰ YouTube, par exemple.

faciliter leur pénétration sur les marchés, les pouvoirs publics ayant tendance à imposer des règles moins strictes aux fournisseurs d'accès à Internet ⁶¹.

42. Le rôle du producteur, en particulier dans l'industrie musicale, a aussi été transformé avec l'apparition des agrégateurs: alors qu'il était principalement chargé de la distribution, le producteur est maintenant davantage responsable du financement (par exemple des activités de création de contenus des artistes), de la production, de la commercialisation et de la promotion, ainsi que de la gestion des droits liés au *streaming*. Toutefois, dans de nombreuses régions, comme en Afrique subsaharienne, la consommation croissante de produits numériques par Internet ou par les réseaux de télécommunication n'offre pas nécessairement de débouchés économiques viables, ce qui tient en partie à l'absence de politiques culturelles garantissant une surveillance et une régulation adéquates. Ainsi, les contenus culturels sont souvent utilisés à des fins commerciales sur des plateformes numériques et des chaînes de télévision sans l'accord de l'artiste et sans qu'aucune rémunération ne soit versée à l'organisme de gestion collective concerné ⁶². En outre, l'absence de cadre harmonisé régissant l'économie de la création numérique encourage le piratage et l'exploitation d'œuvres protégées, ce qui nuit souvent à l'investissement et à la création d'emplois durables dans l'écosystème de la culture. Une analyse du marché de la musique en Amérique latine montre aussi qu'il n'existe pas de système efficace de perception des recettes et des droits d'auteur ni de structure commerciale bien établie ⁶³.
43. Un autre problème majeur tient à l'absence de rémunération adéquate pour les droits transférés aux producteurs, qui peut avoir des incidences sur des aspects du travail décent autres que les salaires (comme la capacité de cotiser à un régime de sécurité sociale, la viabilité de l'entreprise, etc.). À l'échelle de l'Union européenne, la directive 2019/790 sur le droit d'auteur et les droits voisins dans le marché unique numérique vise à améliorer la protection des droits de propriété intellectuelle, en particulier au moyen de dispositions offrant aux auteurs (y compris aux auteurs-compositeurs) et aux artistes-interprètes ou exécutants des garanties en matière de transparence.
44. L'évolution rapide des applications technologiques dans le secteur du divertissement a pour effet de stimuler la demande dans les domaines de l'animation, des effets visuels et du jeu vidéo, laquelle est aussi directement liée aux avancées techniques que connaît le secteur en matière de diminution des coûts d'accès à Internet et de pénétration des téléphones mobiles sur le marché. Surtout, avec l'essor des technologies, les jeux vidéo, qui étaient jusqu'alors des produits de niche, sont devenus des produits grand public ⁶⁴. L'amélioration des techniques numériques appliquées à l'animation, aux effets visuels et au jeu vidéo a en outre réduit le temps et les coûts de production ⁶⁵, tandis que l'expansion des médias sociaux a fait progresser la consommation de jeux vidéo mobiles ⁶⁶.
45. Les progrès technologiques et le rôle joué par Internet dans la production et la distribution de livres ont entraîné deux changements importants: l'essor des plateformes numériques de vente en ligne et l'émergence des outils d'autoédition. Les plateformes numériques permettent de

⁶¹ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia: Overview and General Trends*, SCCR/41/7, 2021, 7 (un résumé est disponible en français).

⁶² OMPI, *Étude portant sur le marché numérique de la musique en Afrique de l'Ouest*, 6.

⁶³ OMPI, *The Latin American Music Market*, SCCR/41/4, 2021, 7 (un résumé est disponible en français).

⁶⁴ PR Newswire, «Global Animation, VFX & Games Markets, 2018–2020: Total Value of Global Animation Industry Is Projected to Reach US\$ 270 Billion», 7 janvier 2019.

⁶⁵ GlobeNewswire, «Outlook on the Animation & VFX Global Industry to 2025: Market Size was \$156 Billion in 2020», 22 janvier 2021.

⁶⁶ ArcGIS, «Video Games and Globalization».

consommer des podcasts et des livres audio. L'intensification de la concurrence liée à la distribution en ligne a poussé les éditeurs indépendants à collaborer avec des libraires à l'adoption d'une approche hybride afin d'atteindre les consommateurs au moyen de supports physiques et numériques. La technologie de l'impression à la demande offre maintenant une qualité équivalente à celle délivrée par les éditeurs traditionnels. La cocréation de livres, résultat de la collaboration entre plusieurs auteurs, est un autre produit de la révolution numérique.

2.3. Durabilité environnementale

46. La durabilité environnementale suscite un intérêt accru dans le secteur des arts et du divertissement et fait l'objet de nombreuses discussions. Les questions qui se posent sont notamment liées à la consommation (consommation d'électricité, recyclage des éléments de scénographie, costumes et accessoires, des supports papiers ou des appareils multimédias, utilisation de bouteilles en plastique et d'autres produits en plastique lors de la préparation des spectacles vivants ou des représentations), à la production (retombées écologiques de l'impression et de la distribution de journaux, production de contenus à diffuser ou des représentations théâtrales, empreinte carbone des tournées, gestion énergétique des infrastructures événementielles, etc.), et au contenu culturel ou au divertissement lui-même (prise en compte des questions liées à la durabilité environnementale pendant les manifestations) ⁶⁷.
47. Les progrès technologiques et l'évolution des préférences des consommateurs – en faveur des médias en ligne plutôt que traditionnels – influent sur la façon dont les biens et les services culturels sont produits et consommés, ce qui a des retombées sur l'empreinte carbone globale. Toutefois, la question de la durabilité environnementale des contenus numériques est complexe. Si les activités traditionnelles de divertissement (impression d'un quotidien ou production d'un CD) ont une empreinte carbone fixe, les données d'analyse montrent que celle des produits numériques tend à changer constamment, car elle dépend du nombre de personnes qui utilisent ces produits et des acteurs du secteur qui participent à la production des contenus: responsables de centres de données, fournisseurs de services informatiques en nuage et d'accès à Internet, développeurs, etc. ⁶⁸.
48. Les méthodes de production du secteur et l'utilisation qui est faite des matériaux peuvent avoir des conséquences néfastes pour l'environnement ⁶⁹. Le passage à des modes de consommation numériques se traduit par une demande accrue d'appareils électroniques (téléphones, ordinateurs portables, casques audios, téléviseurs, etc.), ce qui génère des déchets électriques et électroniques. L'informatique en nuage consomme de plus en plus d'énergie, et on estime qu'il représentera 8 pour cent de la demande d'énergie mondiale d'ici à la fin des années 2020 ⁷⁰.
49. Le secteur des arts et du divertissement devra sans doute mettre en place des stratégies globales pour réduire son empreinte écologique au-delà de la sphère numérique et favoriser une production de contenus économe en énergie dans les salles de spectacle et les studios et sur les plateaux.

⁶⁷ Malin Picha Edwardsson, «Towards a Sustainable Media System: Explorative Studies of Emerging Media Consumption Trends and Media Processes for Content Production», présentation PowerPoint de soutenance de thèse (Institut royal de technologie KTH, 2015).

⁶⁸ Christopher Hodgson, «Can the Digital Revolution Be Environmentally Sustainable?», *The Guardian*, 13 novembre 2015.

⁶⁹ Parlement européen, *Research for CULT Committee: Culture and Creative Sectors in the European Union – Key Future Developments, Challenges and Opportunities*, 2019 (un résumé est disponible en français).

⁷⁰ Dina Bass, «Microsoft Teams Up With Accenture, Goldman on Greener Software», *Bloomberg*, 2021.

50. Cela est tout particulièrement pertinent dans le secteur de l'audiovisuel, qui a commencé à mettre au point des calculateurs de carbone pour évaluer et limiter l'impact environnemental de ses activités. Le coût écologique des arts numériques est aussi source d'inquiétude, du fait de l'utilisation de réseaux énergivores et de métaux rares. Toutefois, ce sont généralement les plateformes numériques de vidéo à la demande et de musique qui consomment le plus de données ⁷¹. En outre, la complexité de cette nouvelle chaîne d'approvisionnement numérique fait qu'il est plus difficile pour les opérateurs de surveiller les émissions de carbone, qu'ils ne peuvent pas forcément contrôler puisqu'elles sont générées par les plateformes numériques et les intermédiaires. Une réglementation plus complète, des politiques intersectorielles (culturelles, environnementales et sociales), des travaux de recherche fondés sur des données factuelles et des études d'impact pourraient contribuer à limiter les émissions de carbone du secteur ⁷². Dans certaines régions, les partenaires sociaux avancent dans l'analyse des mesures clés à prendre pour concilier la nécessité de réduire l'impact environnemental avec celle de garantir une transition juste – c'est-à-dire de limiter les effets non voulus sur l'emploi ⁷³.
51. Le secteur des arts et du divertissement peut jouer un rôle majeur pour sensibiliser le public aux questions environnementales. Les travailleurs – y compris les artistes, les écrivains et les artistes-interprètes ou exécutants – et les entreprises et leurs organisations peuvent mobiliser le public autour de mouvements et d'actions concrètes en faveur de la durabilité. Avec l'émergence du « militantisme artistique » et sa mise au service de causes environnementales, le secteur peut influencer sur les choix de consommation au-delà de la sphère artistique et favoriser une plus grande interaction entre les œuvres culturelles, la contribution du secteur à l'économie, et l'écologie ⁷⁴.

2.4. La pandémie et le bouleversement de l'économie et du marché du travail du secteur

52. La pandémie de COVID-19 a bouleversé le secteur des arts et du divertissement de différentes manières selon la dynamique et les caractéristiques propres à chaque sous-secteur. Elle a accéléré la transformation technologique du secteur et, dans le même temps, favorisé l'apparition de nouveaux modèles économiques, ce qui s'est accompagné d'une progression de la création de contenus dans l'environnement numérique des différentes régions. Ce bouleversement est lié tant aux répercussions immédiates de la pandémie sur les sous-secteurs (dues aux confinements et à la fermeture des productions) qu'à ses effets à long terme pendant la période de reprise et au-delà. D'ailleurs, la gestion de ces difficultés à long terme se poursuit pour ce qui est de la mise en place de systèmes résilients pour assurer la viabilité économique des productions, de l'appui aux moyens de subsistance des travailleurs du secteur, et de l'élaboration de politiques publiques visant à aider le secteur à faire face à des crises similaires.
53. L'UNESCO a estimé qu'en 2020 la pandémie de COVID-19 avait entraîné la perte de 10 millions d'emplois dans le secteur de la création et de la culture au niveau mondial. La même année, les droits collectés par les créateurs ont baissé de plus de 10 pour cent, soit plus d'un milliard d'euros ⁷⁵. En Asie et dans le Pacifique, plus de 55 pour cent des travailleurs du secteur des arts et du divertissement ont enregistré zéro heure de travail par semaine au second trimestre de 2020;

⁷¹ Parlement européen.

⁷² Parlement européen, 53 et 75.

⁷³ CEPI, «Capacity Building Seminar on Sustainability in the Audiovisual Industry», 2022.

⁷⁴ Tim Jackson, *Prosperity without Growth: Foundations for the Economy of Tomorrow* (Routledge, 2017).

⁷⁵ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*.

presque tous les emplois qui ont disparu relevaient de l'économie informelle ⁷⁶. Les travailleurs de certains sous-secteurs ont pu s'adapter plus facilement que d'autres au travail à distance; certains ont vu leur capacité de survie compromise par la nécessité de respecter la distanciation physique et d'éviter les activités se déroulant en présence d'un public. Les arts visuels et l'artisanat, le spectacle vivant et les festivités ainsi que les activités liées au patrimoine culturel ont été les plus touchés ⁷⁷.

54. Ainsi, les activités qui dépendent d'un lieu donné (comme les musées et salles de théâtre, de concert ou de cinéma) ont été particulièrement frappées, tandis que la demande a augmenté dans les domaines qui reposent sur les technologies, comme le jeu vidéo et l'animation. Les confinements, conjugués aux restrictions de déplacement, ont eu pour conséquence de réduire l'ampleur des manifestations culturelles – certaines étant tout simplement annulées tandis que d'autres étaient soumises à l'application de jauges réduites – et de limiter les rencontres en face-à-face, qui sont essentielles pour les travailleurs et les entreprises du secteur des arts et du divertissement, car elles permettent de créer des réseaux, de trouver un emploi ou de mettre en place des collaborations professionnelles ⁷⁸.

Analyse par sous-secteur

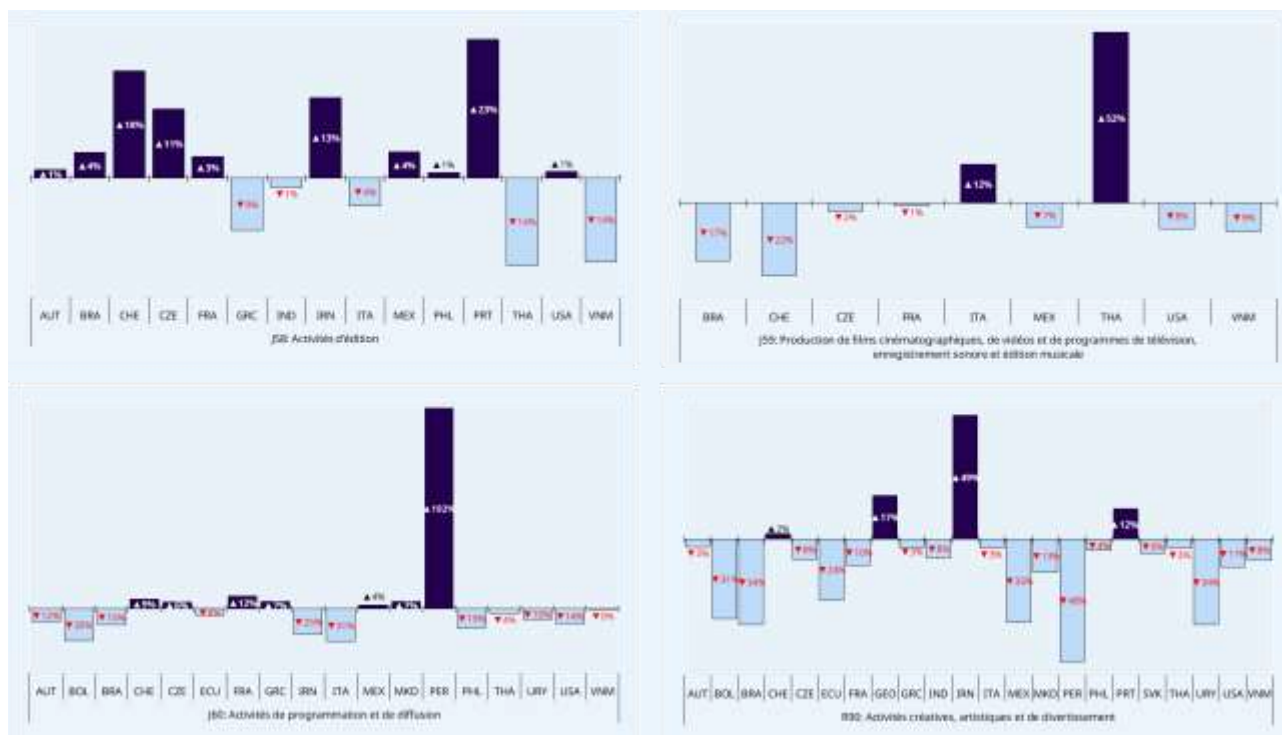
55. D'après les données disponibles, le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement est celui qui a enregistré le plus de suppressions d'emplois par rapport au dernier trimestre de 2019 (avant le début de la pandémie), suivi par le sous-secteur du film cinématographique, de la vidéo et des programmes de télévision (figure 5). Ainsi, seuls la République islamique d'Iran (49 pour cent), la Géorgie (17 pour cent), le Portugal (12 pour cent) et la Suisse (2 pour cent) ont enregistré une hausse de l'emploi dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement par rapport au dernier trimestre de 2019. Sur la même période, les chiffres de l'emploi ont reculé en moyenne au Brésil (-39 pour cent), au Mexique (-37 pour cent), aux États-Unis (-13 pour cent) et au Viet Nam (-9 pour cent).

⁷⁶ OIT, *Asia-Pacific Employment and Social Outlook 2020: Navigating the Crisis towards a Human-Centred Future of Work*, encadré 4.

⁷⁷ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*.

⁷⁸ FEM, «COVID-19 Shows It's Time to Rewrite the Script on Jobs in the Creative Economy», 2020.

► **Figure 5. Croissance moyenne au premier trimestre de 2020 par rapport au dernier trimestre de 2019 dans une sélection de pays, en fonction des données disponibles**



Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

56. Le sous-secteur du spectacle vivant (y compris l'opéra, la danse, les concerts et les festivals) a enregistré un fort recul en raison de l'arrêt des productions et de sa moindre capacité à s'adapter au modèle du streaming. En Europe, les recettes de la musique et des arts du spectacle ont baissé de 76 pour cent et de 90 pour cent, respectivement, pendant la pandémie de COVID-19, ce qui a eu des répercussions sur l'emploi et l'accès à la protection sociale ⁷⁹. Dans le cas des salles de spectacle, au-delà de la fermeture immédiate de tous les lieux de représentation publics et privés, les mesures de distanciation physique ont été source de préoccupation, et la nécessité d'élaborer des protocoles de sécurité a compliqué la réouverture. Cette particularité des salles de spectacle et du secteur du spectacle vivant, qui ont dû appliquer des jauges réduites et limiter le nombre de représentations quotidiennes, a fortement compromis leur viabilité à court terme. Certains pays ont mis en place des programmes de maintien dans l'emploi, un appui aux travailleurs indépendants et des mesures d'allègement fiscal en faveur des salles de spectacle pour encourager de nouvelles productions et relancer la croissance du secteur ⁸⁰.
57. En 2020, en pleine pandémie de COVID-19, les recettes du marché de la musique enregistrée ont augmenté de 7,4 pour cent, principalement en raison de la hausse de 19,9 pour cent des recettes de la diffusion en continu. Cela a entraîné une diminution de la demande de ventes physiques et de téléchargements, et une baisse des recettes perçues au titre des droits de représentation de 10,1 pour cent entre 2019 et 2020 ⁸¹. Les recettes issues de la collecte des droits de synchronisation (utilisation de musique dans les annonces publicitaires, les jeux vidéo et les

⁷⁹ EY, *Rebuilding Europe: The Cultural and Creative Economy before and after the COVID-19 Crisis*, 2021 (un résumé est disponible en français).

⁸⁰ *Financial Times*, «Sam Mendes: How We Can Save Our Theatres», 5 juin 2020.

⁸¹ Fédération internationale de l'industrie phonographique (IFPI), *Global Music Report*, 2021, 13.

programmes télévisés) ont également reculé sur la même période, de même que les téléchargements (-9,4 pour cent et -15,7 pour cent, respectivement)⁸². Toutefois, une analyse du marché de la musique réalisée en 2022 montre qu'une légère reprise a été amorcée en 2021 s'agissant tant des ventes physiques (+16,1 pour cent) que des droits de représentation (+4 pour cent)⁸³.

58. En 2020, les recettes de l'industrie cinématographique (visionnage en salle, à domicile ou sur appareil mobile) ont diminué de 18 pour cent par rapport à 2019, ce qui est essentiellement dû à la baisse de fréquentation des salles (dont les recettes ont représenté 15 pour cent des recettes totales du secteur du divertissement, contre 43 pour cent en 2019). Toutefois, les recettes tirées du divertissement numérique ont enregistré une hausse de 31 pour cent sur la même période⁸⁴. La pandémie a perturbé la production de films et fait progresser les sorties sur les plateformes de *streaming* et de vidéo à la demande par abonnement⁸⁵.
59. Parallèlement, la plupart des segments du sous-secteur de l'animation et des effets visuels ont enregistré un taux de croissance annuel de 2 à 3 pour cent en 2020. L'une des principales caractéristiques de ce sous-secteur réside dans la mondialisation croissante de la production, résultat des incitations fiscales, des subventions et de la présence d'une main-d'œuvre à bas coût dans certaines régions, qui ont pour effet de faciliter les activités transfrontières⁸⁶. Néanmoins, l'emploi a tout de même été en partie touché du fait des liens avec les autres sous-secteurs (en l'occurrence, l'industrie cinématographique). Par exemple, dans les services d'animation de films aux États-Unis, l'emploi a reculé de 0,9 pour cent entre 2019 et 2020⁸⁷.
60. La pandémie de COVID-19 a accéléré la transition vers les plateformes numériques dans le sous-secteur du jeu vidéo. Des données récentes (2021) montrent que la part des utilisateurs d'Internet qui jouent à des jeux vidéo (86 pour cent) est stable depuis 2015⁸⁸. Les confinements ont entraîné une hausse de la demande et de la consommation de jeux vidéo et de sport électronique, et les recettes des entreprises et plateformes de jeu ont de ce fait augmenté⁸⁹. Les services de jeu vidéo à la demande ou en nuage et ceux fonctionnant sur abonnement se développent⁹⁰, mais la production et la demande de jeux pour console et pour ordinateur ont particulièrement fait les frais de la pandémie (les jeux sur console ont reculé de 8,9 pour cent entre 2020 et 2021 et ceux pour ordinateur de 2,8 pour cent). Cette évolution de la demande, qui se tourne davantage vers les jeux mobiles, et des recettes connexes vient principalement de la région Asie et Pacifique⁹¹.

⁸² IFPI, *Global Music Report*, 2021, 13.

⁸³ IFPI, *Global Music Report*, 2022.

⁸⁴ Motion Picture Association, *Theme Report*, 2020.

⁸⁵ Arkenberg, «Digital Media Trends», 2020.

⁸⁶ *GlobeNewswire*.

⁸⁷ IBISWorld, «Film Animation Services in the US – Employment Statistics 2002-2027», 30 juillet 2021.

⁸⁸ GWI, *The Gaming Playbook*, 2021.

⁸⁹ Stefan Hall, «How COVID-19 Is Taking Gaming and E-Sports to the Next Level» (FEM, 2020).

⁹⁰ Newzoo, *Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition*, 2021.

⁹¹ Newzoo.

61. La demande de livres est restée stable pendant la pandémie, bien que celle-ci ait favorisé l'adoption des livres en ligne et que les salons du livre aient été contraints de se cantonner à la vente en ligne. Les nouveaux formats ont tendance à coexister avec les formats traditionnels, comme c'est le cas des podcasts et des livres audio, qui cohabitent avec les livres numériques. Cette transformation pourrait avoir des effets à long terme et oblige les entreprises et les éditeurs à adopter des modèles économiques hybrides ⁹².

Questions relatives aux politiques et à la reprise

62. Les pertes d'emplois dans l'ensemble du secteur ont mis en évidence la grande fragmentation de ce dernier, qui est composé aussi bien de travailleurs et d'entreprises opérant pour des institutions financées par l'État (comme les sociétés nationales de radiodiffusion et de télévision ou les sociétés nationales de théâtre) que d'acteurs privés, y compris de MPME et d'entrepreneurs indépendants ⁹³. Outre que cette diversité a des effets hétérogènes sur la durabilité du secteur, elle nécessite de prendre un éventail de mesures de relance tenant compte des besoins des différents sous-secteurs, depuis le spectacle vivant jusqu'au jeu vidéo. Ceci est particulièrement vrai pour les MPME, en faveur desquelles de nouveaux efforts et investissements doivent être consentis afin d'instaurer un environnement favorable et de renforcer l'accès aux infrastructures numériques. À long terme, les petites entreprises pourraient avoir besoin d'un ensemble de mesures économiques (y compris de crédit et de prêts à court terme), de services adaptés à leurs besoins, d'orientations en matière de santé au travail et de plans de santé et de protection sociale plus développés ⁹⁴.
63. Les nouveaux modèles de streaming sont devenus une source importante de recettes pour certains artistes-interprètes. Toutefois, des difficultés persistent dans certains sous-secteurs comme l'industrie musicale, par exemple lorsque des artistes-interprètes ou exécutants non crédités ne sont pas rémunérés lorsqu'un enregistrement est diffusé sur les plateformes de *streaming*, ce qui pose question quant à la capacité du cadre réglementaire actuel de garantir une rémunération adéquate pour les créateurs. La pandémie de COVID-19 a davantage mis en lumière les inégalités d'accès aux technologies, face auxquelles les artistes dont la carrière est établie sont globalement avantagés. Elle a aussi montré que différents profils professionnels sont nécessaires pour fournir des compétences adaptées, et qu'il faut accroître les investissements publics et privés appropriés pour favoriser une reprise qui soit plus inclusive et plus résiliente ⁹⁵. Le déplacement de l'espace et du lieu des activités de production vers le domicile soulève également des questions concernant l'adaptation des conditions d'emploi au travail à domicile ou informel ⁹⁶.

⁹² PwC, «Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025», 2021.

⁹³ OIT, «Le COVID-19 et le secteur de la culture et des médias», Note sectorielle de l'OIT, juin 2020.

⁹⁴ OIT, «Le COVID-19 et le secteur de la culture et des médias».

⁹⁵ OIT, *Appel mondial à l'action en vue d'une reprise centrée sur l'humain qui soit inclusive, durable et résiliente pour sortir de la crise du COVID-19*, 2021.

⁹⁶ OIT, «Le COVID-19 et le secteur de la culture et des médias».

► 3. Défis et perspectives en matière de travail décent dans le secteur des arts et du divertissement

64. Pour que l'image donnée de la situation de l'emploi soit complète et ne porte pas seulement sur la période marquée par la pandémie de COVID-19, l'analyse qui suit porte principalement sur les données de 2019, de manière à faire ressortir les changements et l'évolution du potentiel d'emploi au fil des années.

3.1. Le potentiel de création d'emplois

65. La demande croissante d'activités de divertissement a ouvert des perspectives pour les entrepreneurs créatifs et la création d'emplois. Ces tendances ont eu des effets positifs sur l'inclusion sociale et le développement en général: aujourd'hui, dans le secteur des arts et du divertissement à l'échelle mondiale, tant les utilisateurs que les créateurs d'innovation, les entreprises et les travailleurs contribuent au développement de nouveaux biens et services et de nouveaux modèles économiques, ainsi qu'à la création de nouveaux emplois, ce qui produit un effet d'entraînement sur l'ensemble de l'économie ⁹⁷.
66. Certaines lacunes persistent cependant au niveau des politiques, empêchant la mise en place d'un cadre de gouvernance plus efficace qui permettrait de meilleures synergies entre la culture, d'une part, et les politiques de l'emploi, l'éducation et le développement des compétences, d'autre part. Pour que le potentiel de création d'emplois du secteur des arts et du divertissement soit pleinement exploité, les politiques publiques devraient être soutenues par un système de gouvernance plus fort qui se préoccupe du développement économique local et s'attache à fournir des outils technologiques, à encourager l'entrepreneuriat, à promouvoir des institutions du marché du travail et une protection sociale efficaces, et à investir dans les compétences et l'inclusion ⁹⁸.

Aperçu des tendances de l'emploi dans les différents sous-secteurs

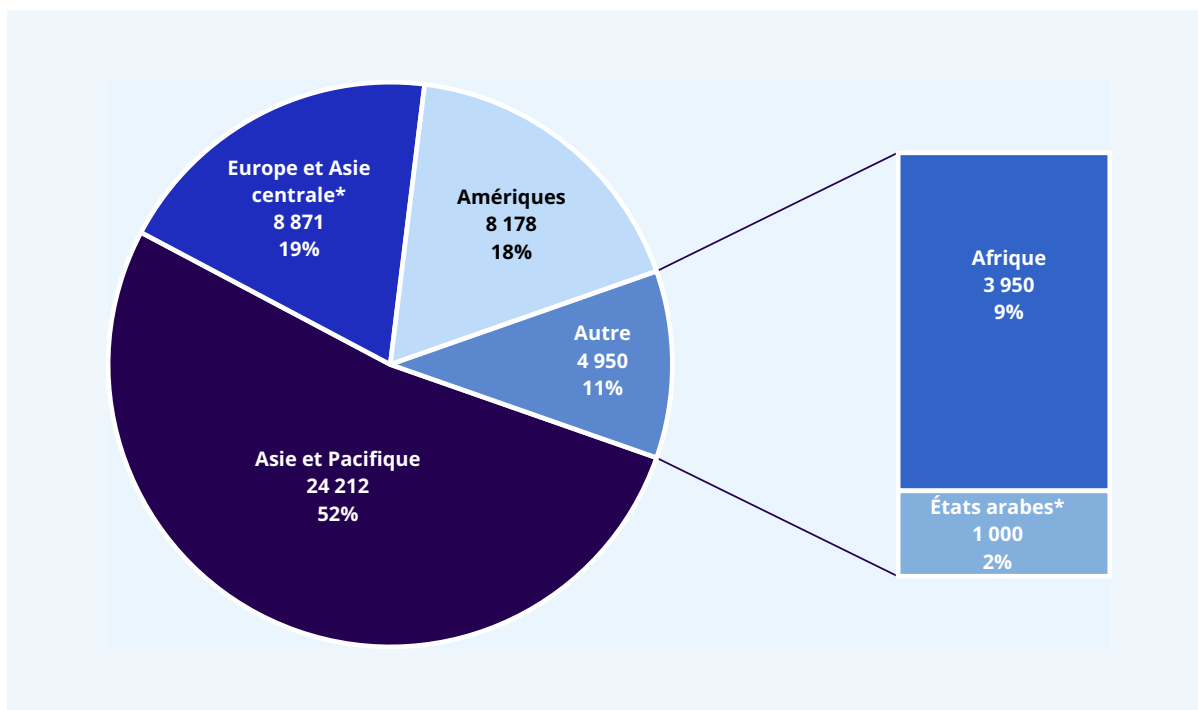
67. De façon générale, les niveaux d'emploi dans le secteur des arts et du divertissement sont sous-estimés puisque les emplois secondaires – généralisés chez les travailleurs de ce secteur – ne sont pas toujours pris en compte dans les systèmes de comptabilité nationale ⁹⁹. Dans son évaluation des tendances de l'emploi dans les différents sous-secteurs, la présente analyse va tenir compte de l'ensemble des activités économiques concernées – tant culturelles que non culturelles – du secteur des arts et du divertissement, afin de donner une idée plus large du potentiel de création d'emplois pour tous les types de travailleurs du secteur de la culture.
68. Selon les estimations modélisées du BIT, le secteur dans son ensemble représentait 46,2 millions d'emplois en 2019, soit 1,4 pour cent de l'emploi mondial. Au niveau régional, l'Asie et le Pacifique concentraient la plus grosse part (52 pour cent) de l'emploi mondial dans les médias et la culture (figure 6).

⁹⁷ OIT, «Technological Changes and Work in the Future: Making Technology Work for All», 2016, 6.

⁹⁸ UE, «Culture for the Future: Creativity, Innovation and Dialogue for Inclusive Development», document de travail pour un colloque international, juin 2019.

⁹⁹ OCDE, «Cultural & Creative Industries (CCIs): Fulfilling the Potential», note d'orientation, Conférence de l'OCDE sur la culture et le développement local, 2018.

► **Figure 6. Contribution des régions à l'emploi mondial dans les médias et la culture, 2019, en milliers de salariés et en pourcentage du total**

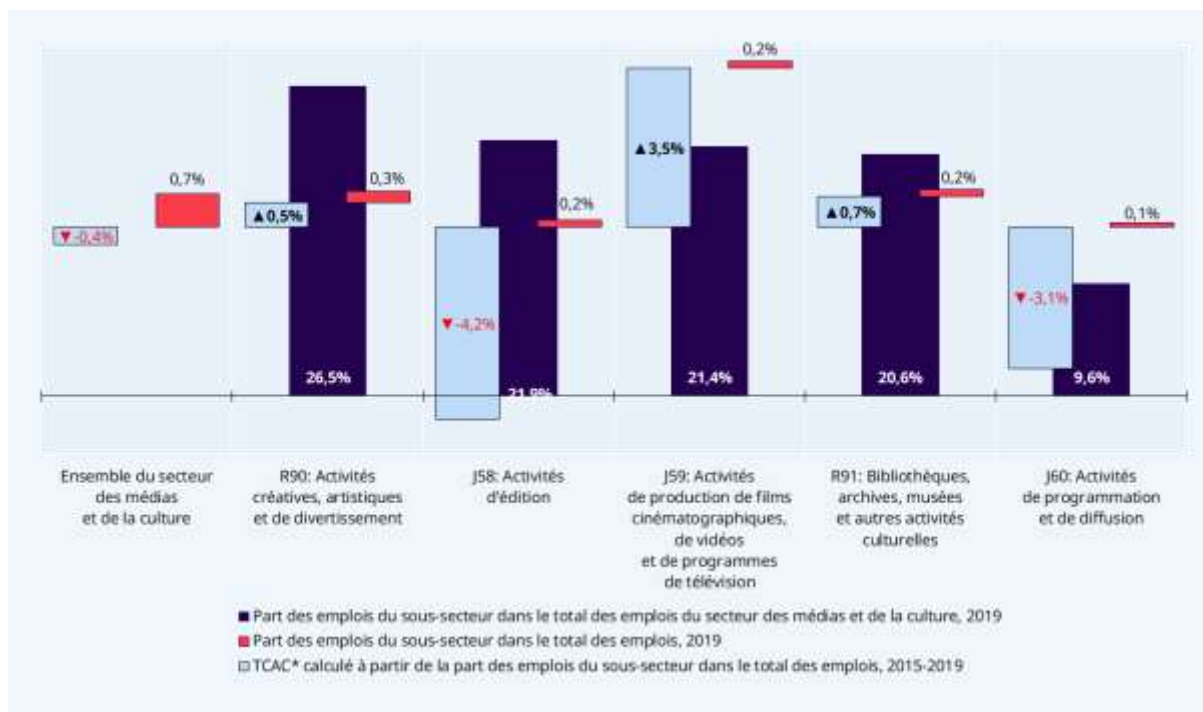


Note: Pour les régions marquées par un astérisque (*), la modélisation des estimations a été réalisée avec les données de moins de 50 pour cent des pays de la région.

Source: Estimations modélisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

69. Sur les cinq sous-secteurs analysés, c'est celui des activités créatives, artistiques et de divertissement qui concentre la part la plus importante des emplois du secteur (26,5 pour cent) et du total des emplois (0,25 pour cent). Si globalement la part des emplois générés par le secteur des médias et de la culture dans l'économie totale a diminué de 0,4 pour cent par an entre 2015 et 2019, la part des emplois dans le sous-secteur de la production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision a augmenté de 3,5 pour cent, et celle des emplois dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement de 0,5 pour cent (figure 7).

► **Figure 7. Évolution de la part des emplois des sous-secteurs dans l'ensemble de l'économie, 2015-2019**



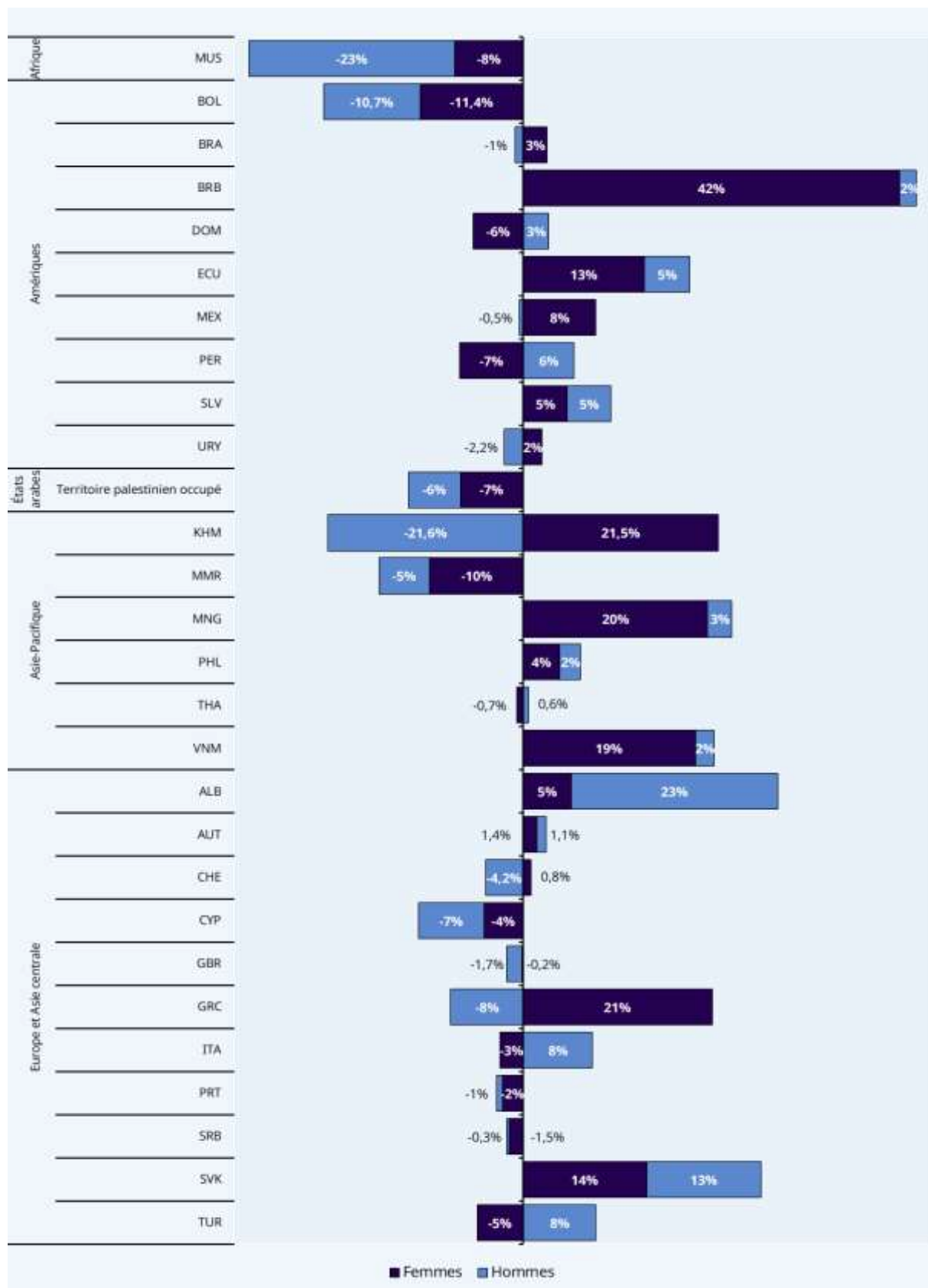
* TCAC: taux de croissance annuel composé.

Note: Graphique élaboré à partir des données des 35 pays et territoires suivants: Albanie, Autriche, Barbade, Bolivie (État plurinational de), Bosnie-Herzégovine, Brésil, Cambodge, Chypre, République dominicaine, Équateur, Égypte, El Salvador, Grèce, Guatemala, Honduras, Italie, Kiribati, Maurice, Mexique, Mongolie, Myanmar, Territoire palestinien occupé, Pérou, Philippines, Portugal, Serbie, Seychelles, Slovaquie, Suisse, Thaïlande, Türkiye, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, États-Unis, Uruguay, Viet Nam.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat ilo.org/fr/>.

70. Les données régionales montrent que le TCAC de l'emploi des femmes est supérieur à celui de l'emploi des hommes dans toutes les régions, à quelques exceptions près (figure 8).

► Figure 8. TCAC de l'emploi total dans les médias et la culture, par sexe et par région, 2015-2019

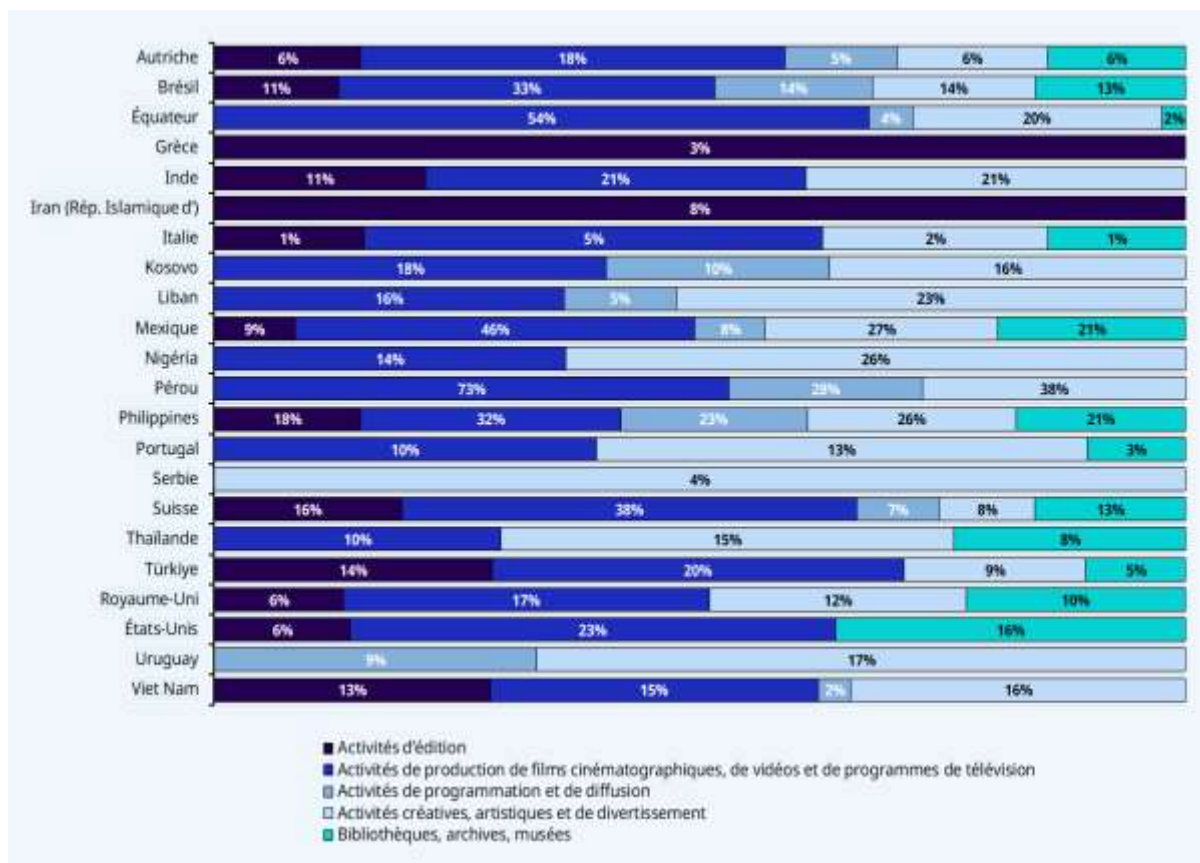
Source: Microdonnées harmonisées du BIT <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

Emploi des jeunes

71. Les nouveaux modèles économiques qui font leur apparition dans le secteur des arts et du divertissement concentrent une main-d'œuvre relativement jeune, souvent composée de travailleurs indépendants ou travaillant à leur compte, qui sont responsables de leur propre entreprise et de l'accès au financement, à l'externalisation ouverte, aux aides et aux subventions. Le passage au numérique entraîne également une augmentation de la demande de compétences dans ce domaine, où les plus jeunes sont plus représentés.
72. Dans les pays en développement, l'emploi tant au niveau sous-sectoriel que dans l'ensemble du secteur a tendance à être dominé par les jeunes (figure 9). Par exemple, au Pérou, les jeunes âgés de 15 à 24 ans représentent 73 pour cent de la main-d'œuvre employée dans le sous-secteur de la production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, de l'enregistrement sonore et de l'édition musicale; ils sont 38 pour cent à être employés dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement; et 28 pour cent dans le sous-secteur des activités de programmation et de diffusion. Il en va de même dans la plupart des pays en développement tels que le Brésil, l'Équateur, l'Inde, le Liban, le Nigéria, les Philippines et le Mexique, où les jeunes de 15-24 ans représentent une part considérable des personnes employées dans ces sous-secteurs.
73. À l'inverse, dans les régions développées, comme l'Europe, les travailleurs de plus de 65 ans sont toujours nombreux dans le secteur culturel, où ils occupent 4 pour cent des emplois, un pourcentage plus élevé que celui qu'ils représentent dans d'autres activités économiques (à quelques exceptions près au niveau sous-sectoriel). L'Europe a également enregistré une diminution de la part des jeunes (15-29 ans) dans l'emploi culturel entre 2008 et 2014 ¹⁰⁰. Dans l'ensemble, le sous-secteur des activités de production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, de l'enregistrement sonore et de l'édition musicale concentre une part considérable de l'emploi des jeunes dans les pays ou territoires étudiés par rapport aux autres sous-secteurs (analyse effectuée à partir des données fiables disponibles) (figure 9).

¹⁰⁰ Service de recherche du Parlement européen (EPRS), «[Employment in the Cultural and Creative Sectors](#)», 2019.

► **Figure 9. Part des travailleurs âgés de 15 à 24 ans, par sous-secteur, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2019**



Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat ilo.org/fr/>.

74. Un rapport de l'OIT sur les tendances de l'emploi des jeunes publié récemment montre que l'emploi des jeunes dans les activités créatives est très fortement axé sur le numérique, aussi bien dans les pays à revenu élevé (47,5 pour cent des jeunes étaient employés dans les secteurs à forte intensité numérique en 2020) que dans les pays à revenu faible ou intermédiaire (51 pour cent) ¹⁰¹.
75. Bien que la part des jeunes femmes dans les activités créatives soit plus élevée que celle des jeunes hommes dans les pays à revenu faible et intermédiaire (2 pour cent et 1 pour cent, respectivement) ¹⁰², la situation des femmes est toujours instable dans le secteur. Une étude menée en Afrique du Sud met également en évidence les problèmes que pose le taux élevé d'informalité chez les jeunes travailleurs de la culture (les 15-34 ans), ceux-ci étant plus susceptibles d'être employés dans l'économie informelle (47,2 pour cent) que les jeunes qui occupent des emplois non culturels (33,6 pour cent) ¹⁰³.
76. Les jeunes nouvellement arrivés dans le secteur des arts et du divertissement acceptent plus largement du travail non rémunéré, considéré comme faisant partie du «jeu» dans un environnement très compétitif où les jeunes sont souvent surreprésentés par rapport à d'autres

¹⁰¹ OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022: Investing in Transforming Futures for Young People*, 2022, 150 [un résumé est disponible en français].

¹⁰² OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022*, 151.

¹⁰³ South African Cultural Observatory, *The Employment of Youth and Women in Cultural Occupations in South Africa*, 2019.

secteurs ¹⁰⁴. Si les stages servent de points d'entrée et offrent aux jeunes des possibilités de se créer un réseau et d'acquérir une expérience pratique dans les secteurs du cinéma, de la télévision et de la musique, certains d'entre eux ne débouchent que sur des contrats courts ou du travail à la petite semaine ¹⁰⁵. Les jeunes travailleurs ont aussi tendance à utiliser leur temps et leur argent pour leurs propres créations afin de se faire connaître et lancer leur carrière artistique ¹⁰⁶.

77. Les études menées sur le marché européen montrent que les jeunes artistes ont statistiquement plus de risques d'être sans emploi, et que les emplois qu'ils trouvent sont généralement limités dans la durée. Les jeunes qui ont un niveau d'études élevé rencontrent parfois des difficultés à rentrer dans la vie active car leurs compétences ne correspondent pas forcément aux besoins du marché du travail. À cela s'ajoutent à la fois un manque d'expérience qui les rend plus difficilement employables et un manque d'informations disponibles sur les carrières et le développement des compétences ¹⁰⁷.

Tendances dans la composition de la main-d'œuvre, les types de contrats et le statut d'emploi

78. Pour les personnes qui travaillent dans le secteur des arts et du divertissement, le temps de travail, les «heures de travail cachées» (temps passé à travailler sur un projet ou à le mettre en œuvre) et les heures non travaillées forment souvent un continuum. Dans le passé, le BIT a mis en évidence la particularité de l'emploi dans ce secteur qui se caractérise par un large éventail de relations d'emploi et de types de contrats de travail ¹⁰⁸. En outre, compte tenu de l'irrégularité des revenus qu'ils tirent de leur emploi principal, les travailleurs de ce secteur sont souvent contraints d'avoir un emploi secondaire pour pouvoir joindre les deux bouts et diversifier leur expérience. Il arrive que cet emploi secondaire (lié ou non aux activités artistiques) soit leur principale source de revenu ¹⁰⁹.
79. Les travailleurs du secteur des arts et du divertissement ont dans l'ensemble un niveau d'études supérieures élevé. En moyenne, les travailleurs ayant un niveau d'éducation supérieur représentaient environ 47 pour cent des travailleurs du secteur en 2019, suivis des travailleurs ayant niveau d'éducation intermédiaire (32 pour cent). La figure 10 présente la situation dans plusieurs pays regroupés par région, selon les données fiables disponibles.

¹⁰⁴ OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022*, 159.

¹⁰⁵ EPRS, 9.

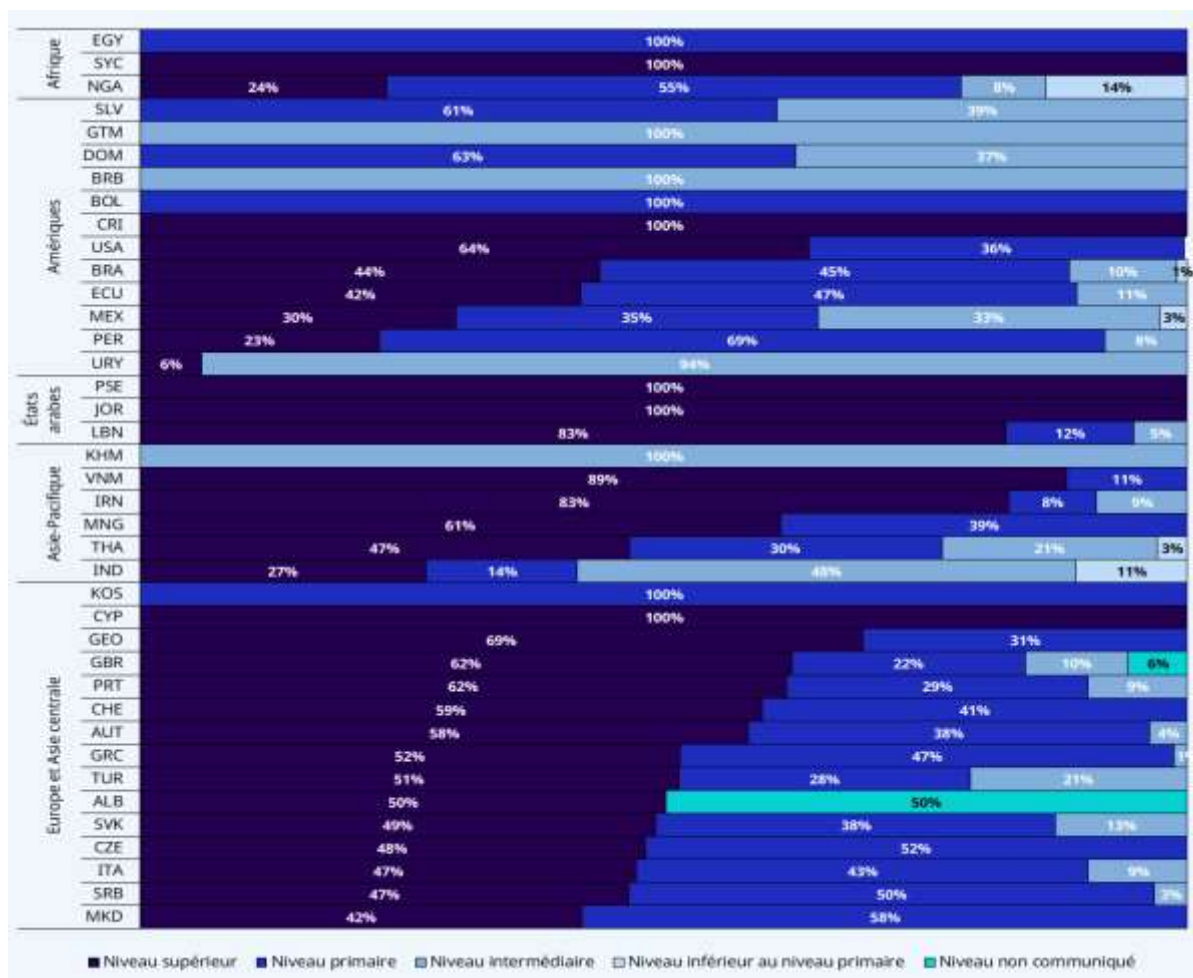
¹⁰⁶ Réseau européen d'experts pour la culture et l'audiovisuel (EENCA), «*The Status and Working Conditions of Artists and Cultural and Creative Professionals*», 2020.

¹⁰⁷ EENCA.

¹⁰⁸ OIT, *Points de consensus: Défis auxquels sont confrontés les gouvernements et les partenaires sociaux en ce qui concerne les relations d'emploi dans le secteur des médias et de la culture*, GDFMCS/2014/7, 2014.

¹⁰⁹ Gijsbert van Liemt, «*Employment Relationships in Arts and Culture*», document de travail n° 301 (OIT, 2014).

► Figure 10. Distribution des emplois dans les médias et la culture par niveau d'éducation des travailleurs et par région, 2019



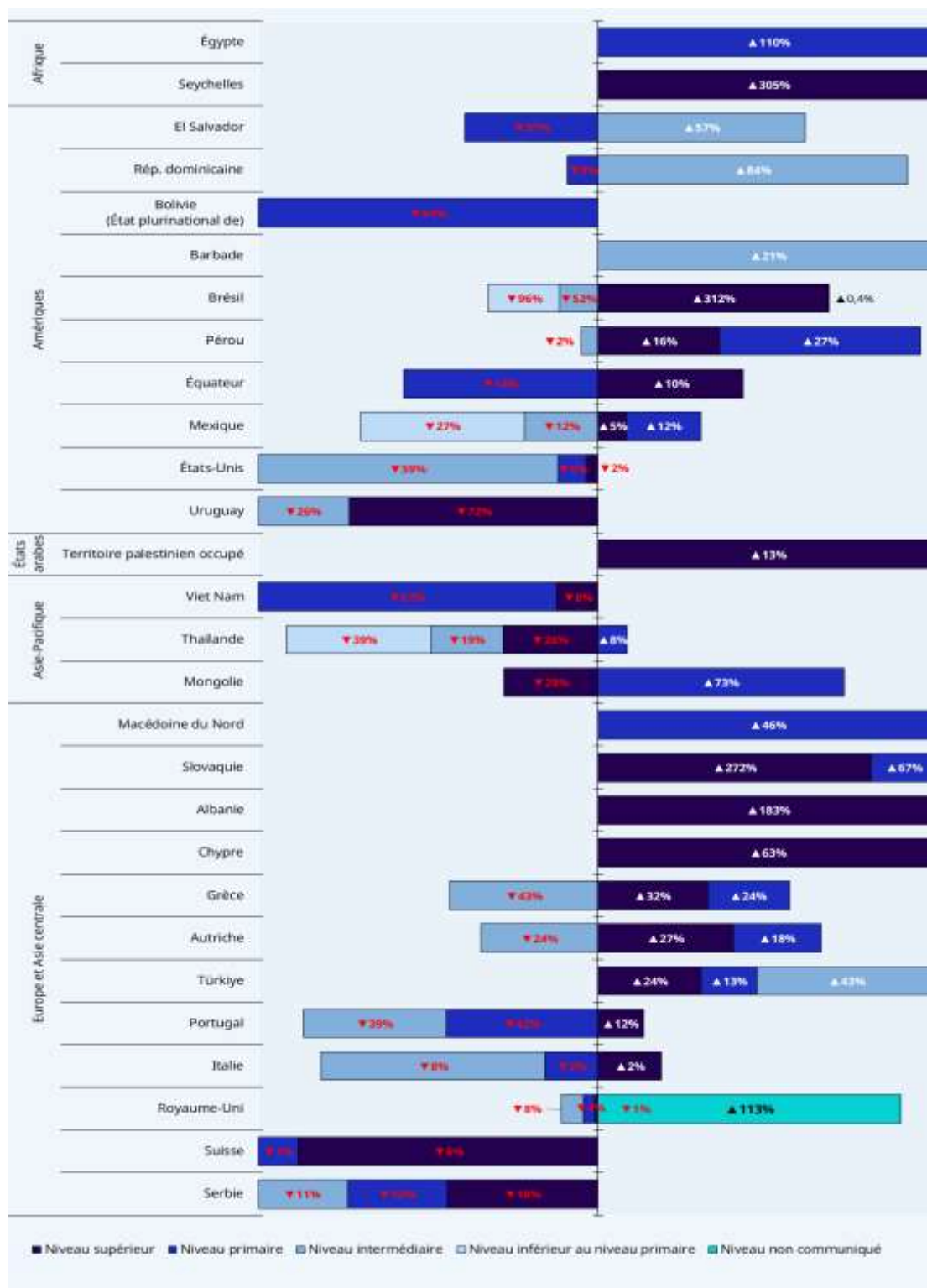
Note: Le pourcentage de 100 pour cent ne signifie pas nécessairement qu'il n'y a aucun travailleur du secteur qui possède un niveau d'éducation différent, mais que ces données ne sont pas disponibles.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>; classification basée sur la Classification internationale type de l'éducation.

80. L'analyse des microdonnées fait également apparaître une augmentation du nombre de travailleurs ayant un niveau d'éducation supérieur dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement (74 pour cent) et dans celui de la programmation et de la diffusion (36 pour cent). Dans le sous-secteur de la production de films cinématographiques, cette augmentation est de 30 pour cent ¹¹⁰.
81. L'emploi dans l'ensemble du secteur des arts et du divertissement évolue également au niveau mondial. En Afrique, on observe une augmentation du nombre de travailleurs qui possèdent un niveau d'éducation supérieur ou intermédiaire. Dans la région Amériques, le Brésil a enregistré la plus forte progression du nombre de travailleurs ayant un niveau d'éducation supérieur (312 pour cent), tandis qu'aux États-Unis le pourcentage de travailleurs de cette catégorie reculait de deux points. En Europe et en Asie centrale, le nombre des travailleurs ayant un niveau d'éducation supérieur a globalement augmenté (figure 11).

¹¹⁰ OIT, «Statistical Profile of the Media and Culture Sector», à paraître.

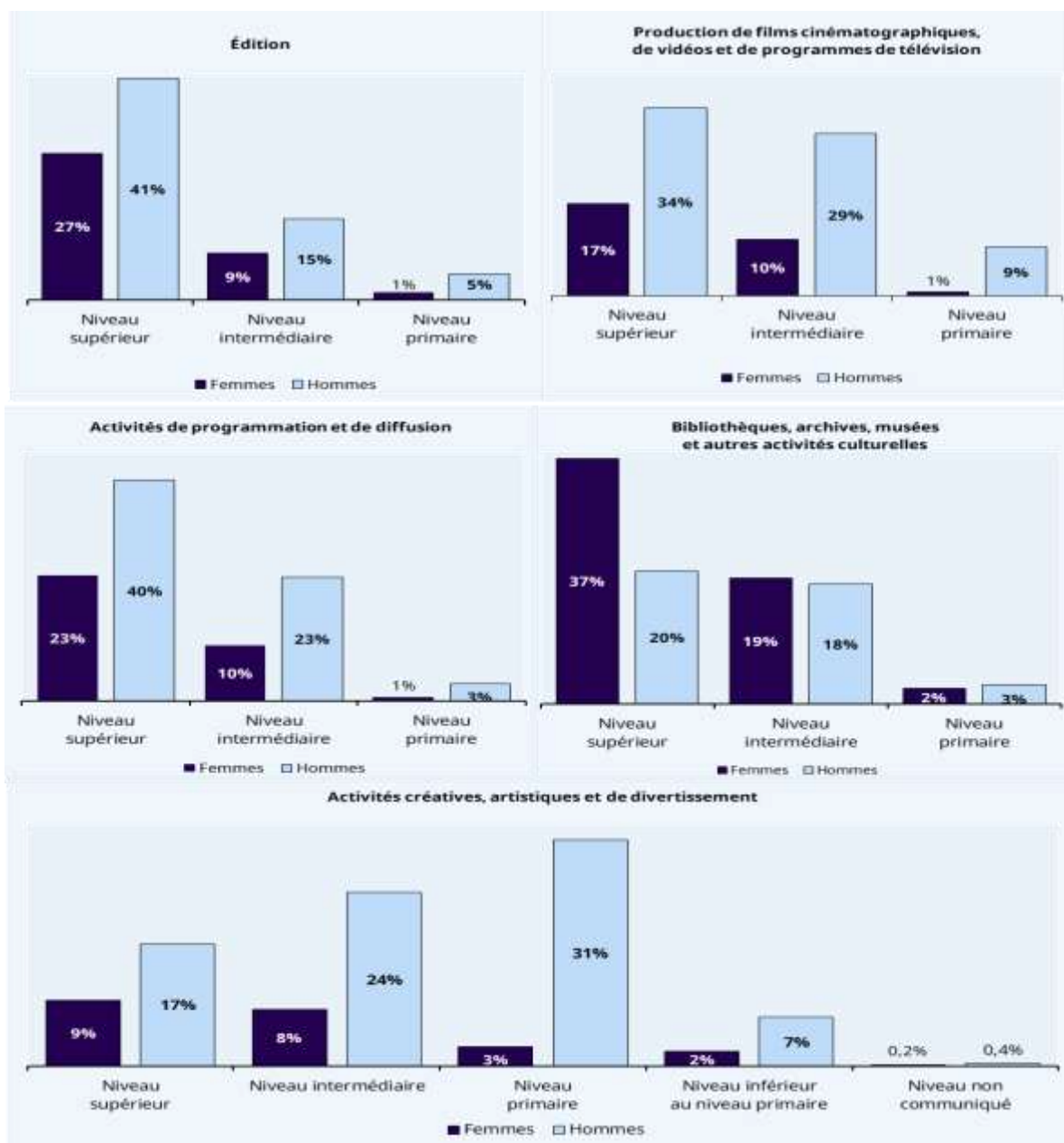
► Figure 11. Évolution des emplois par niveau d'éducation dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, entre 2015 et 2019



Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

82. L'analyse de la répartition des emplois dans les différents sous-secteurs par sexe et par niveau d'éducation montre qu'en 2019 encore les hommes étaient plus nombreux que les femmes dans les différents sous-secteurs, quel que soit le niveau d'éducation. Le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement était le seul à afficher un nombre plus important de travailleurs ayant un niveau d'éducation primaire, et représentait 34 pour cent du total de la main-d'œuvre, hommes et femmes confondus (figure 12).

► **Figure 12. Distribution des emplois par sexe, sous-secteur et niveau d'éducation, 2019**

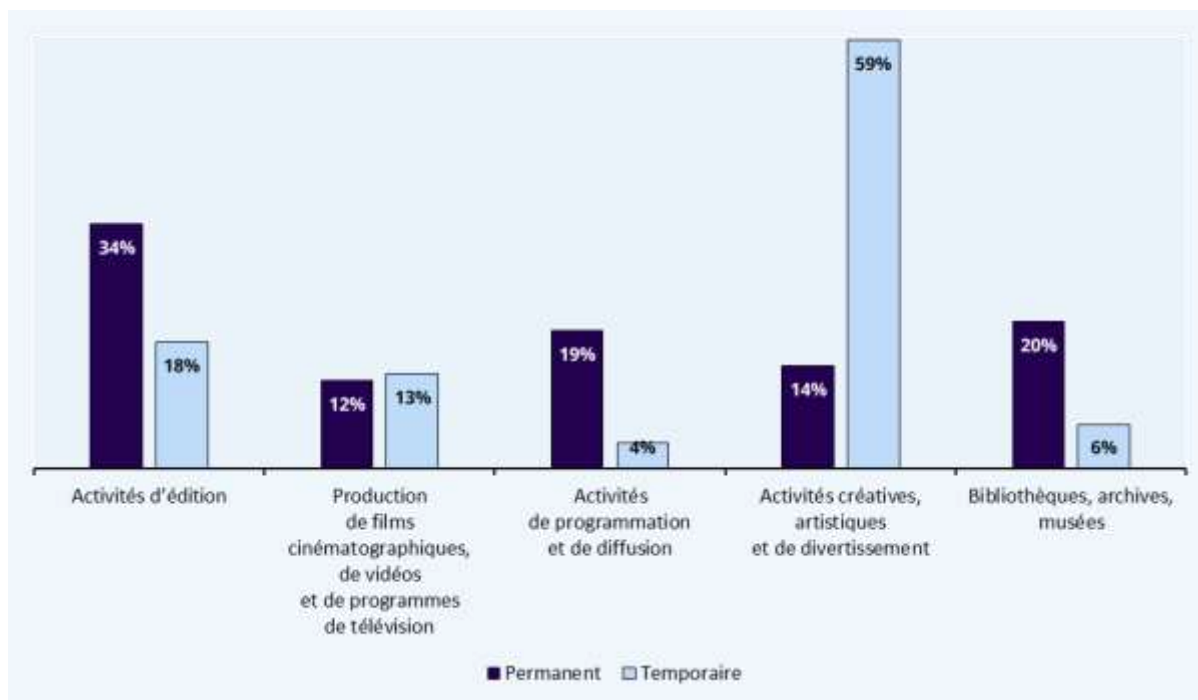


Note: Sur la base des données de 32 pays ou territoires pour les activités d'édition (CITI Rév. 4, code J58); de 25 pays ou territoires pour la production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, l'enregistrement sonore et l'édition musicale (CITI Rév. 4, code J59); de 41 pays ou territoires pour les activités de programmation et de diffusion (CITI Rév. 4, code J60); de 48 pays ou territoires pour les activités créatives, artistiques et de divertissement (CITI Rév. 4, code R90); et de 29 pays ou territoires pour les bibliothèques, archives, musées et autres activités culturelles (CITI Rév. 4, code R91).

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat ilo.org/fr/>.

83. En ce qui concerne les types de contrats, les données de 2019 montrent que plus de la moitié (59 pour cent) des travailleurs temporaires étaient employés dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement, tandis que la majeure partie des travailleurs permanents étaient employés dans le sous-secteur des activités d'édition (34 pour cent) et dans celui des bibliothèques, archives et musées (20 pour cent) (figure 13).

► Figure 13. Répartition des emplois par types de contrat et sous-secteur, 2019



Note: Sur la base des données de 27 pays ou territoires: Albanie, Autriche, Costa Rica, Chypre, Tchèque, République dominicaine, Égypte, Géorgie, Grèce, Inde, Italie, Jordanie, Kosovo, Maldives, Mexique, Mongolie, Macédoine du Nord, Territoire palestinien occupé, Philippines, Portugal, Serbie, Seychelles, Slovaquie, Suisse, Türkiye, Royaume-Uni, Viet Nam.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

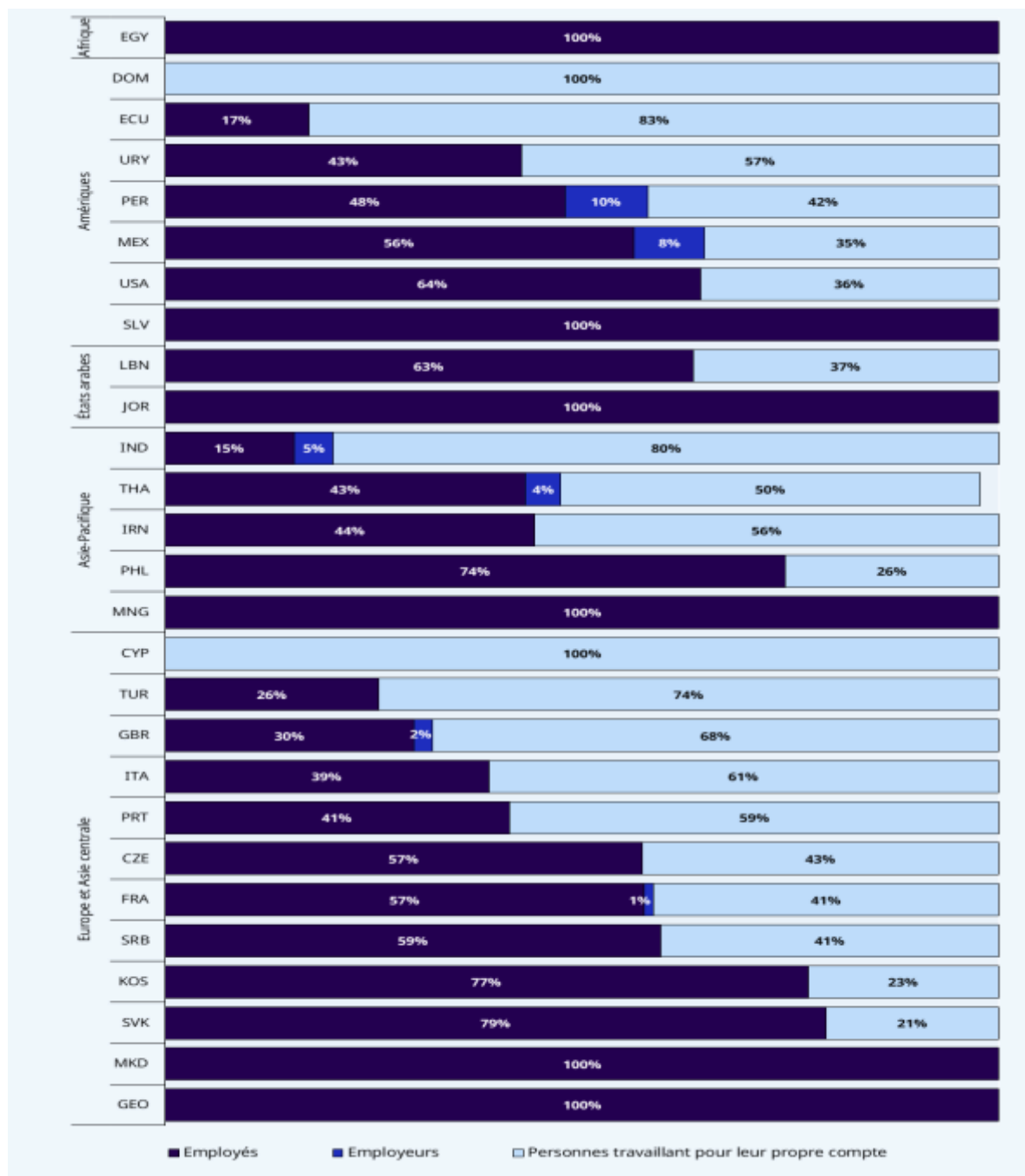
84. Parmi les pays et territoires inclus dans l'analyse, on peut noter qu'en Inde, par exemple, les travailleurs en contrat temporaire représentaient 62 pour cent de la main-d'œuvre du sous-secteur des activités créatives, artistiques et du divertissement; en Autriche, ils étaient 79 pour cent; en Italie, 54 pour cent; au Kosovo ¹¹¹, 63 pour cent; et au Mexique, 65 pour cent. La plupart des travailleurs ayant un contrat de travail à durée indéterminée étaient employés dans le sous-secteur de l'édition ou dans celui des bibliothèques, archives et musées ¹¹².
85. Les modèles de l'économie des plateformes numériques sont en train de transformer la manière dont le travail est organisé ¹¹³, ce qui a des incidences sur le nombre de personnes travaillant pour leur propre compte. Cette catégorie de travailleurs était ainsi la plus représentée dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement en 2019 (figure 14).

¹¹¹ Tel que défini dans la résolution 1244 (1999) du Conseil de sécurité de l'ONU.

¹¹² OIT, «Statistical Profile of the Media and Culture Sector».

¹¹³ EENCA.

► **Figure 14. Distribution des emplois par statut d'emploi dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2019 ***



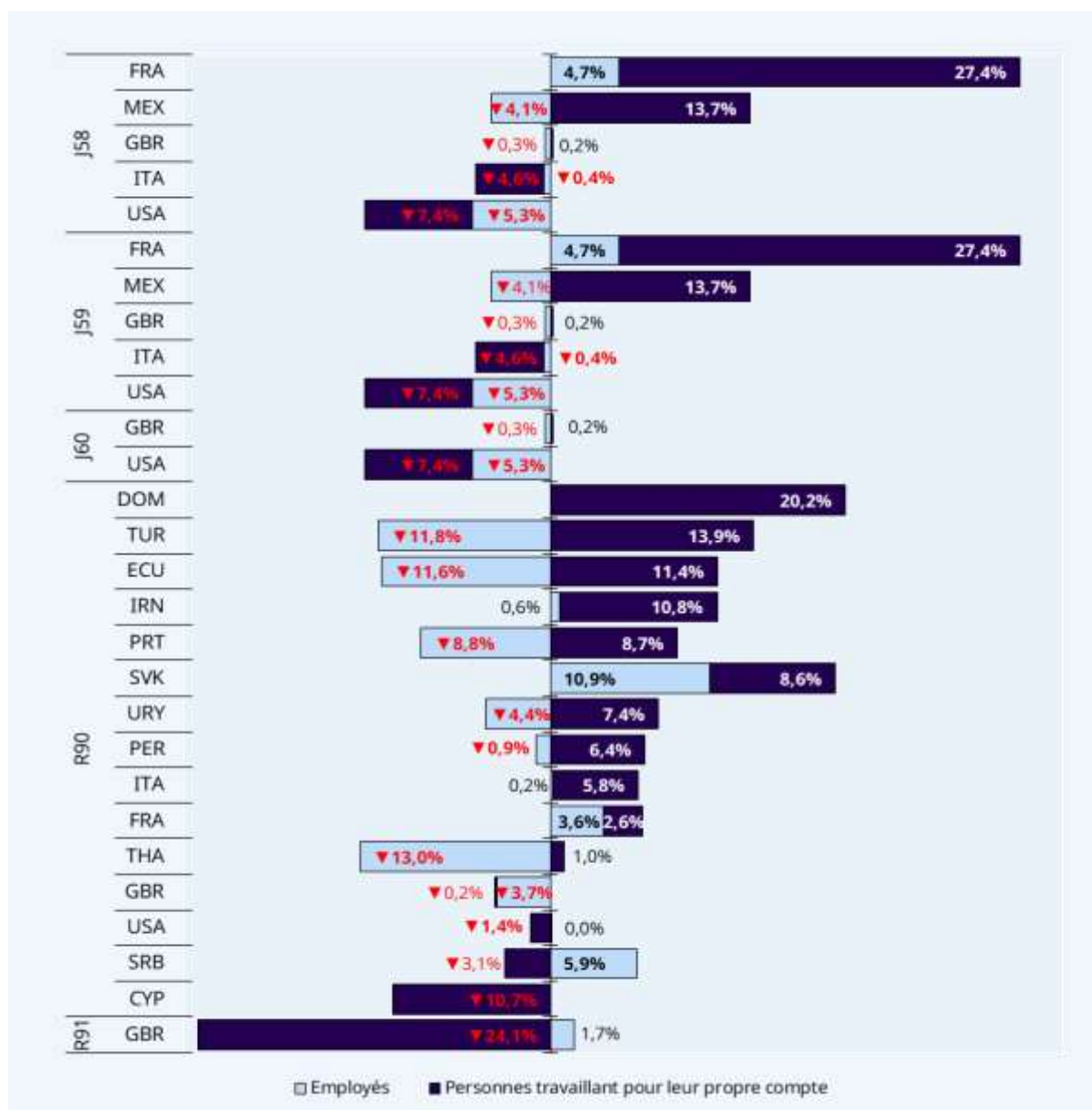
* Pays pour lesquels des données fiables sont disponibles.

Note: Le pourcentage de 100 pour cent ne signifie pas nécessairement qu'il n'y a pas de travailleurs ayant un statut d'emploi différent, mais que ces données ne sont pas disponibles.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

- 86.** Bien qu'il existe des différences entre les pays, l'analyse des tendances pour la période 2015-2019 met en évidence une augmentation du nombre de personnes travaillant pour leur propre compte dans tous les sous-secteurs des arts et du divertissement (figure 15).

► Figure 15. Évolution des emplois (TCAC) par statut d'emploi, dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, entre 2015 et 2019



Note: CITI Rév.4, code J58: Activités d'édition; CITI Rév.4, code J59: Production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision; CITI Rév.4, code J60: Activités de programmation et de diffusion; CITI Rév.4, code R90: Activités créatives, artistiques et de divertissement; CITI Rév.4 code R91: Bibliothèques, archives, musées et autres activités culturelles.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat ilo.org/fr/>.

87. Dans certaines régions, la part des travailleurs de la culture travaillant à plein temps a tendance à être plus faible que dans l'ensemble de l'économie. C'est le cas en Europe par exemple, où 82 pour cent des hommes travaillant dans le secteur de la culture occupaient un emploi à plein temps en 2019, contre 91 pour cent en moyenne pour l'ensemble de l'économie de l'UE-27. La part des femmes travaillant à plein temps dans le secteur de la culture était encore plus faible (68 pour cent contre 69 pour cent pour l'ensemble de l'économie de l'UE-27) ¹¹⁴.

¹¹⁴ Eurostat, «Culture Statistics: Cultural Employment», 2021.

Incidences des nouveaux modèles économiques et nouvelles pratiques sur les emplois et l'organisation du travail

88. Comme indiqué plus haut, les nouveaux modèles économiques se sont imposés dans les différents sous-secteurs des arts et du divertissement, entraînant des incidences variables sur l'emploi, le développement des entreprises et les conditions de travail. Le sous-secteur de la musique et de la production de films fait partie de ceux qui ont été le plus profondément transformés.
89. Dans le secteur de la musique, par exemple, la chaîne logistique a étendu son réseau de partenariats entre des entreprises et des personnes travaillant à la fois sur la création de contenus (chanteurs, auteurs et producteurs) et sur la communication avec les clients et le public (plateformes de *streaming*, salles de spectacle, radio, etc.). La diffusion en continu a modifié l'organisation du travail dans la chaîne logistique du secteur de la musique ainsi que la manière dont l'artiste est «traité» dans la chaîne de valeur de la musique. En règle générale, la musique est toujours concédée sous licence aux plateformes de *streaming* par les maisons de disques. Dans certains cas, les plateformes de l'Internet sont passées à un modèle plus direct qui permet aux créateurs de contenus d'éviter les intermédiaires ¹¹⁵. Ce modèle économique repose sur l'abandon des droits de reproduction (mécanique) au profit des revenus générés par le droit exclusif de mise à disposition du public qui est transféré au fournisseur de contenu numérique ¹¹⁶.
90. Les éléments constitutifs de la chaîne logistique de l'industrie cinématographique ont également changé (figure 16). Toutes ces composantes opèrent au sein de réseaux spécifiques de fournisseurs et de distributeurs et sont en rapport avec d'autres secteurs et entreprises (des entités musicales aux entités juridiques) ¹¹⁷, qui emploient une main-d'œuvre très diverse, mais interconnectée. Les applications numériques ont transformé l'organisation de la production et la consommation de films ¹¹⁸. La transformation technologique a aussi révolutionné les phases de distribution et d'exploitation, car aujourd'hui les distributeurs numériques exercent une influence et un contrôle de plus en plus importants sur la structure du sous-secteur et sur la manière dont le travail y est organisé.

¹¹⁵ Ignacio De Leon et Ravi Gupta, «[The Impact of Digital Innovation and Blockchain on the Music Industry](#)», Note de discussion n° IDB-DP-549 (IDB, 2017).

¹¹⁶ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia*, 11-12.

¹¹⁷ Bernd W. Wirtz, *Business Models and Value Creation in the Movie Market* (Springer, 2020).

¹¹⁸ Ieva Vitkauskaitė, «[Types of Film Production Business Models and Their Interrelationship](#)», *Informacijos mokslai* 89 (2020), 43-54.

► **Figure 16. Chaîne de valeur de l'industrie cinématographique**

Source: Adapté de Bernd W. Wirtz, *Business Models and Value Creation in the Movie Market* (Springer, 2020).

91. Parallèlement, les fournisseurs de films ne se limitent pas à distribuer des contenus, ils en produisent de nouveaux; quant aux réalisateurs de films, ils ont davantage de possibilités de développer des projets à très petit budget, qui ne passent pas par les distributeurs traditionnels. Les applications numériques sont de plus en plus utilisées pour mobiliser des fonds (à travers le financement participatif) et elles permettent de contourner la distribution traditionnelle en salle, en offrant aux cinéastes indépendants de nouvelles plateformes de distribution ¹¹⁹.

Une diversité d'entreprises: micro, petites et moyennes entreprises et entités de l'économie sociale et solidaire

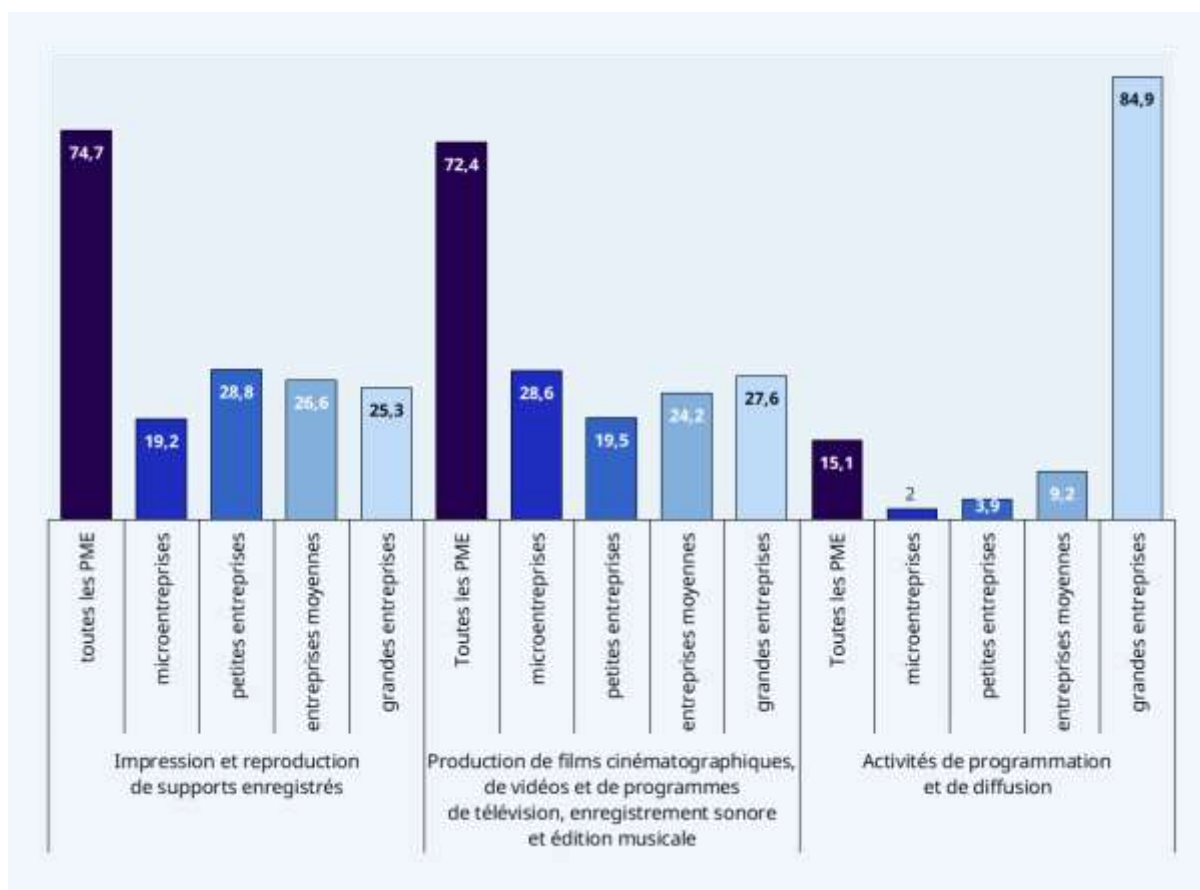
92. Comme indiqué plus haut, la tendance est à la concentration dans le secteur des arts et du divertissement. Les grandes entreprises dominent les activités de programmation et de diffusion; au niveau de l'UE par exemple, elles emploient près de trois quarts (74 pour cent) de la main-d'œuvre. Mais il existe aussi tout un écosystème de MPME dans les sous-secteurs tels que les arts du spectacle, la musique vivante, l'impression et la reproduction de supports enregistrés, les activités d'édition, le design, la photographie et l'enregistrement de son, entre autres. Selon une publication de l'OIT, la part des personnes travaillant à leur propre compte et au sein de microentreprises dans l'ensemble du secteur des arts, des spectacles et des loisirs, et d'autres activités de services s'établit à 61 pour cent (estimations mondiales pour 2020 avant la pandémie de COVID-19) ¹²⁰.

¹¹⁹ Vitkauskaitė.

¹²⁰ OIT, «Observatoire de l'OIT: le COVID-19 et le monde du travail – Estimations actualisées et analyses», troisième édition, 2020.

93. En 2018, les MPME dominaient la plupart des activités économiques du domaine de la culture en Europe, et représentaient une valeur ajoutée supérieure à celle réalisée par les grandes entreprises, excepté pour la programmation et la diffusion (figure 17) ¹²¹.

► Figure 17. Valeur ajoutée au coût des facteurs (en millions d'euros) par taille d'entreprise, 2018

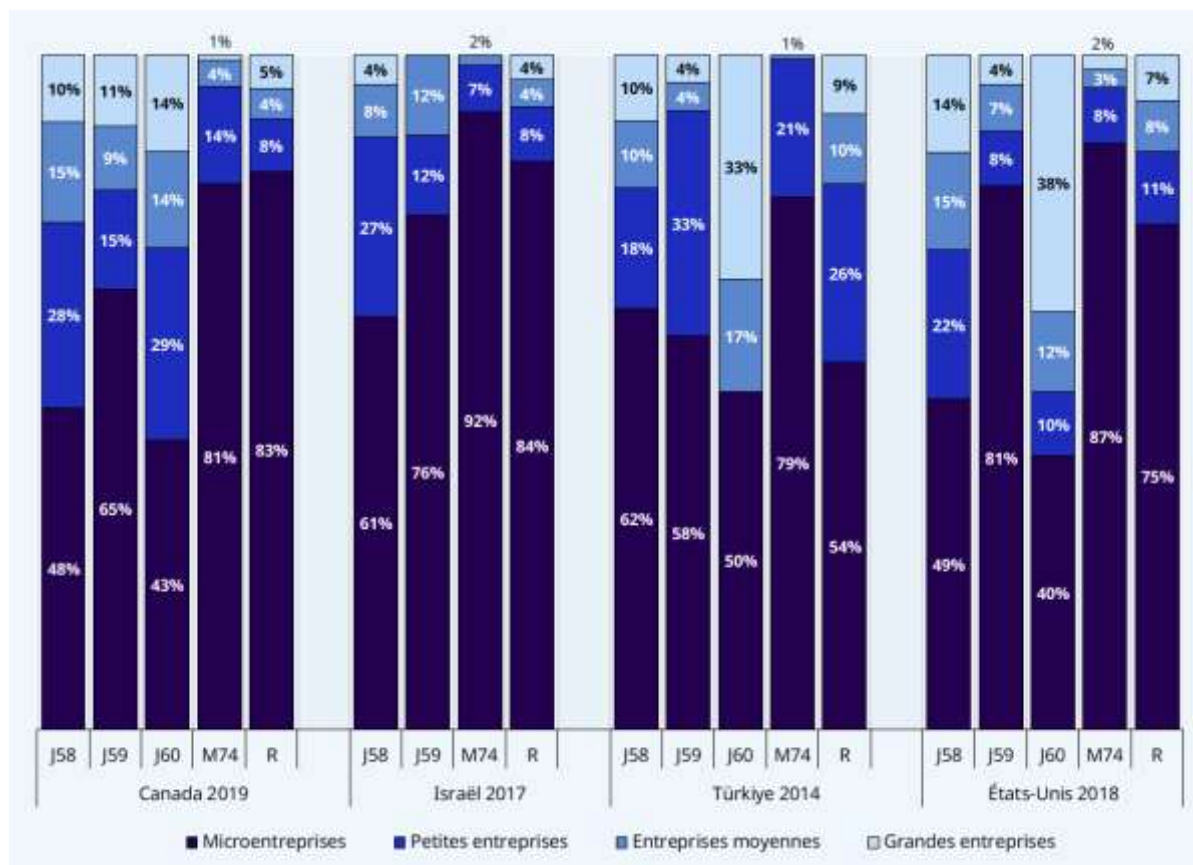


Source: Eurostat, «File:Table 4 – Main Indicators for Selected Cultural Activities, by Enterprise Size Class, EU, 2018.png».

94. Les exemples de pays présentés ci-après montrent que la part des MPME exportatrices est plus importante que celle des grandes entreprises pour tous les sous-secteurs (figure 18). Par exemple, aux États-Unis, les microentreprises qui exportent des activités de production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, ainsi que d'enregistrement sonore et d'édition musicale représentent 81 pour cent du total des entreprises exportatrices dans le sous-secteur; en Israël, elles représentent 76 pour cent; au Canada, 65 pour cent; et en Türkiye, 58 pour cent. Dans le sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement, les microentreprises exportatrices représentent 84 pour cent du total des entreprises exportatrices en Israël; au Canada, 83 pour cent; aux États-Unis, 75 pour cent et en Türkiye, 54 pour cent.

¹²¹ Eurostat, «File: Table 4 – Main Indicators for Selected Cultural Activities, by Enterprise Size Class, EU, 2018.png».

► Figure 18. Part des entreprises exportatrices par sous-secteur, selon la taille de l'entreprise



Note: J58: Activités d'édition; J59: Production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale; J60: Activités de de programmation et de diffusion; M74: Autres activités professionnelles, scientifiques et techniques; R90: Activités créatives, artistiques et de divertissement.

Source: OCDE, *OECD.stat*.

95. Les MPME sont néanmoins confrontées à d'immenses défis, en particulier dans les pays en développement ¹²², notamment en raison des inégalités d'accès au transfert de technologies ¹²³. Le fait que leurs investissements dans les technologies à forte intensité de capital (plateformes numériques, services en ligne, etc.) soient insuffisants compromet aussi le développement des MPME dans le secteur ¹²⁴.
96. En Europe, ce sont les entreprises du sous-secteur des activités créatives, artistiques et de divertissement qui ont le taux de survie le plus faible ¹²⁵. Les MPME de ce sous-secteur ont souvent de grandes difficultés à accéder aux financements, en particulier pour des produits considérés comme étant des «actifs incorporels». On observe aussi une forte dépendance vis-à-vis des financements publics qui ont continué de diminuer au fil du temps, et un manque de compétences propres à garantir la viabilité de l'entreprise qui s'est aggravé pendant la pandémie ¹²⁶.

¹²² OIT, «Small Matters: Global Evidence on the Contribution to Employment by the Self-Employed, Micro-Enterprises and SMEs», 2019 [un résumé est disponible en français].

¹²³ CNUCED, *Creative Industry 4.0 – Towards a new globalized creative economy*, 2022, 24.

¹²⁴ EY, *Les secteurs culturels et créatifs européens, générateurs de croissance*, 2014, 26.

¹²⁵ UE, «Culture Statistics: Cultural Enterprises».

¹²⁶ UE, «Culture for the Future».

97. Un nouveau modèle d'organisation est en train de voir le jour pour la fourniture de services aux travailleurs et aux entreprises dans le secteur des arts et du divertissement – celui des entités de l'économie sociale et solidaire, au nombre desquelles figurent les coopératives qui ont toujours joué un rôle important en temps de crise et de récession économique ¹²⁷.
98. Les entités de l'économie sociale et solidaire se sont révélées particulièrement efficaces dans le soutien qu'elles ont apporté à l'émergence de modèles de travail plus résilients et plus inclusifs dans le secteur, en particulier pendant la pandémie. Généralement présentes dans les secteurs à forte intensité de main-d'œuvre ainsi que dans les secteurs moins propices à l'automatisation, elles ont la capacité de rassembler les travailleurs (y compris les travailleurs indépendants) pour mieux faire entendre leur voix et accroître leur pouvoir de marché; elles ont offert une «infrastructure d'emploi» dont les prestations sont satisfaisantes en matière de protection des travailleurs et de protection sociale; elles ont aussi permis aux travailleurs de l'économie informelle de s'associer et de coopérer de différentes façons, en renforçant leur pouvoir de marché et en facilitant leur accès à des financements et à des services d'appui aux entreprises ¹²⁸. Parallèlement, dans le cadre d'une discussion récente consacrée aux entités de l'économie sociale et solidaire, l'OIT a mis en lumière la nécessité de «lutter contre les pseudo-entités de l'économie sociale et solidaire et d'éviter qu'elles ne contournent la législation du travail et d'autres lois et n'enfreignent ainsi les droits des travailleurs, ainsi que de lutter contre le risque de concurrence déloyale vis-à-vis des entreprises respectueuses de la réglementation et des entreprises responsables, en particulier les micro, petites et moyennes entreprises, conformément à la recommandation n° 193» ¹²⁹.
99. La rencontre de ces modèles avec le secteur des arts et du divertissement a favorisé la mobilisation communautaire et le développement local en renforçant la cohésion sociale et en facilitant l'accès à la protection sociale (par exemple DocServizi en Italie) ¹³⁰, ce qui a permis aux travailleurs de mieux faire entendre leur voix collectivement et d'accroître leur représentation dans le secteur, et contribué à la formalisation et à la croissance des MPME ¹³¹.

Lutter contre l'informalité dans le secteur des arts et du divertissement

100. Dans certains pays et régions, le secteur des arts et du divertissement pâtit de l'emploi informel qui touche les chaînes de distribution et favorise le travail non rémunéré, la concurrence déloyale et l'absence de réglementation ou le non-respect de la réglementation existante. Dans certaines régions, le secteur a tendance à être moins réglementé et plus difficile à mesurer; de fait, lorsque de nombreux artistes et créateurs de contenus ne sont pas enregistrés, les autorités ont plus de difficultés à appréhender l'étendue et la contribution économique du secteur ¹³². Des travaux de recherche menés en Afrique du Sud ont montré que les emplois culturels sont souvent plus présents dans l'économie informelle (50,5 pour cent) que les emplois non culturels (32,4 pour cent) ¹³³, le lieu de travail pouvant être un espace ouvert, une installation informelle ou un espace de type «arrière-cour».

¹²⁷ OIT, *Le travail décent et l'économie sociale et solidaire*, ILC.110/VI, 2022.

¹²⁸ OIT, «Les coopératives et l'économie sociale et solidaire au sens large comme vecteurs du travail décent dans le secteur culturel et créatif», Note d'information de l'OIT, 2021.

¹²⁹ OIT, *Résolution concernant le travail décent et l'économie sociale et solidaire*, Conférence internationale du Travail, 110^e session, 2022, Conclusions, paragr. 7 g).

¹³⁰ DocServizi, «Professionisti dello Spettacolo».

¹³¹ OIT, *Le travail décent et l'économie sociale et solidaire*.

¹³² OIT, «Promoting Decent Work in the African Cultural and Creative Economy», à paraître.

¹³³ South African Cultural Observatory.

- 101.** La pandémie de COVID-19 a mis en évidence le rôle clé des activités culturelles dans la préservation des moyens de subsistance, même en dehors des structures de l'économie formelle. De fait, l'informalité dans les industries culturelles est très importante et empêche les travailleurs et les entreprises du secteur de bénéficier pleinement de conditions de travail décentes, d'un appui financier viable et d'un environnement favorable au développement des entreprises ¹³⁴.
- 102.** Malgré un niveau élevé d'emploi formel dans le sous-secteur de l'audiovisuel, des études récentes ont révélé l'existence de poches d'informalité, en particulier dans les économies émergentes. Des travaux de recherche menés en Argentine, en Colombie et au Mexique ont permis de recenser les difficultés auxquelles sont confrontés les scénaristes qui travaillent dans l'économie informelle, notamment le travail au noir, le sous-emploi et l'incertitude de l'emploi, même lorsqu'ils ont un emploi secondaire. Il a été établi que cette incertitude entravait l'accès à la protection sociale, en particulier aux systèmes de santé et aux régimes de pension, ainsi que la mise en œuvre effective des droits de propriété intellectuelle et du droit à une rémunération ¹³⁵.
- 103.** Pour lutter contre l'informalité dans le secteur des arts et du divertissement, il conviendrait de s'attaquer à un large éventail d'obstacles à la formalisation, notamment l'accès limité aux financements et aux marchés; les difficultés d'accès aux technologies ou l'absence de compétences numériques de base; et l'incapacité à se faire entendre et à se faire représenter. Il est également nécessaire de régler d'autres questions telles que l'inadéquation du cadre réglementaire et la mauvaise couverture sociale des travailleurs culturels informels; le non-respect des normes du travail; et l'absence d'environnement propice aux entreprises et à l'investissement pour garantir la sécurité du revenu. Dans ce contexte, la recommandation (n° 204) sur la transition de l'économie informelle vers l'économie formelle, 2015, pourrait servir de référence pour le secteur en mettant l'accent sur la nécessité d'adopter une approche intégrée qui réunisse différents domaines dans un cadre réglementaire et juridique approprié et prévoit des politiques de l'emploi adéquates, la possibilité d'accéder aux droits du travail et à une protection sociale adéquate et d'en bénéficier, et qui définisse des mesures d'incitation afin de renforcer le respect des politiques et leur mise en œuvre.

Besoins en compétences actuels et futurs dans le secteur des arts et du divertissement

- 104.** Outre l'évolution des modes de production et de distribution, les grandes tendances qui sont à l'œuvre contribuent à modifier la palette des compétences requises. Les profils d'emploi liés aux anciennes technologies sont remplacés par de nouveaux profils, comme ceux liés à l'archivage ou à la postproduction dans l'environnement numérique ¹³⁶. Au-delà des applications technologiques, l'inquiétude croissante à propos des enjeux environnementaux imposera au secteur des arts et du divertissement d'adapter sa façon de créer et de distribuer ses produits, et donc de disposer de compétences différentes pour répondre à la demande accrue concernant de tels contenus ¹³⁷. En raison du vieillissement de la main-d'œuvre du secteur, des mesures devront aussi être prises pour assurer l'apprentissage tout au long de la vie des travailleurs, leur requalification et leur perfectionnement professionnel afin qu'ils puissent mieux exploiter les nouvelles technologies.

¹³⁴ Avril Joffe et John Newbigin, «[The Relationship between the Informal Economy and the Cultural Economy in the Global South](#)» (British Council Creative Economy, 2021).

¹³⁵ Diana Rey, «[Informality in the Audiovisual Sector](#)» (British Council Creative Economy, 2021).

¹³⁶ Conseil européen pour l'emploi et la formation dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant, *Tendances et besoins en compétences dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant en Europe*, juin 2016.

¹³⁷ Advisory Board for the Arts, «[The Arts and Environmental Sustainability: A Guide to Key Areas](#)».

105. De récentes évaluations des besoins en compétences mettent en évidence des déficits dans certains domaines, qui font appel à la fois à des compétences techniques et à des compétences fondamentales, étant entendu que le secteur des arts et du divertissement au sens large recouvre une très vaste gamme d'activités (figure 19) ¹³⁸.

► **Figure 19. Défis de compétences dans le secteur, selon les employeurs ayant répondu à l'enquête, 2018**



106. Du fait des nouveaux modèles économiques qui s'y développent, le sous-secteur de la musique pourrait avoir besoin d'une expertise et de profils d'emplois adaptés dans la production vidéo, ainsi que dans la gestion des données et les infrastructures informatiques, afin de gagner en précision dans le stockage et le rapprochement des informations concernant les artistes et les morceaux joués et de prévenir les problèmes liés aux recettes dues aux titulaires des droits d'auteur ¹³⁹.
107. Des compétences créatives adaptées sont de plus en plus recherchées dans d'autres domaines également (design interactif, animation, intelligence artificielle, création de réseaux, données, publicité, etc.), et le recours au travail et aux compétences artistiques s'est ainsi accru en dehors du secteur des arts et du divertissement. Des questions concernant la «transférabilité» de ces compétences artistiques vers d'autres secteurs se posent; la «classe créative» transcende les frontières traditionnelles de l'art pour investir des domaines «non artistiques», et les «non-artistes» travaillent de plus en plus dans des domaines artistiques ¹⁴⁰. Aux niveaux sectoriel,

¹³⁸ Lindsey Bowes *et al.*, «Skills Needs Assessment for the Creative and Cultural Sector – A Current and Future Outlook» (CFE Research, 2018), 19.

¹³⁹ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia*, 12-13.

¹⁴⁰ Ann Markusen, «Artists Embedded: Sector, Employment Status, Occupation, Industry, Employer Type, Place», *Embedded Artists: Artists Outside the Art World – The World in Quest of Artists*, Hartmut Wickert et Frédéric Martel (dir. de publication) (Zurich University of the Arts, 2020).

régional et national, certaines expériences ont mis en évidence la nécessité d'organiser des formations formelles et informelles pour assurer l'adaptation aux nouveaux modèles et outils d'apprentissage et associer de manière plus proactive les organisations d'employeurs et de travailleurs à la promotion du développement des compétences et de l'emploi dans le secteur ¹⁴¹.

- 108.** Étant donné le nombre élevé de travailleurs indépendants dans le secteur, tous n'ont pas les compétences nécessaires pour comprendre le marché et bénéficier des mécanismes d'aide aux entreprises ou de financement ¹⁴². La révolution numérique a accru les besoins en compétences dans un secteur où les travailleurs indépendants sont légion, et ceux-ci doivent de plus en plus acquérir des compétences fondamentales ou non techniques, par exemple en ce qui concerne le travail en équipe, la communication et l'entrepreneuriat, pour améliorer leur employabilité et gagner en résilience et en adaptabilité dans ce secteur très concurrentiel ¹⁴³.
- 109.** Il y a certes des différences d'un sous-secteur à l'autre mais, dans sa globalité, le secteur se caractérise par un niveau de compétences élevé. Entre 2015 et 2019, on a constaté une augmentation générale du nombre de personnes hautement qualifiées qui y travaillaient, et une diminution dans certains sous-secteurs (figure 20). La disponibilité d'outils informatiques sophistiqués et de logiciels de nouvelle génération dans certaines professions (photographe, designer et réalisateur, par exemple) rend ces professions plus accessibles aux futurs professionnels ¹⁴⁴.
- 110.** Du fait de l'impact que la pandémie de COVID-19 a eu sur le marché du travail, il est encore plus difficile de retenir les talents créatifs. Le décalage déjà présent entre la proportion élevée de diplômés et le nombre d'emplois disponibles dans le secteur pourrait conduire à une perte de talents et accroître les inégalités dans les débouchés ¹⁴⁵. On constate un problème distinct quoique connexe dans le sous-secteur des effets visuels, de l'animation et de la postproduction, qui se heurte déjà à un déficit de compétences techniques et à des difficultés pour recruter et retenir des employés en postproduction ¹⁴⁶.

¹⁴¹ Conseil européen pour l'emploi et la formation dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant.

¹⁴² OCDE, «Cultural and Creative Industries (CCIs)».

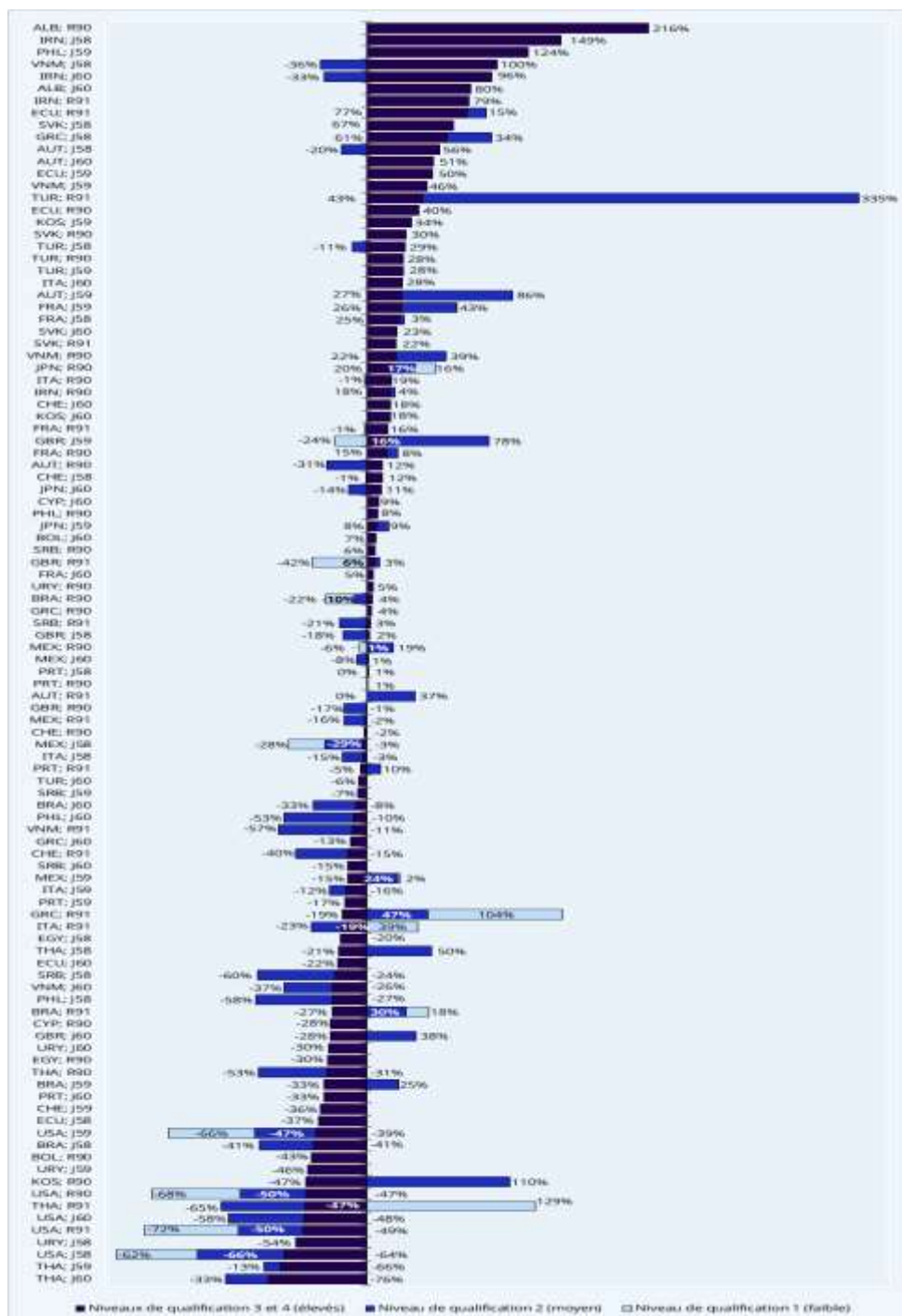
¹⁴³ OIT, *Changing Demand for Skills in Digital Economies and Societies: Literature Review and case Studies from Low- and Middle-Income Countries*, 2021.

¹⁴⁴ van Liemt.

¹⁴⁵ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*.

¹⁴⁶ Computer Animation Studios of Ontario, «Brief for the Standing Committee on Industry, Science and Technology Study of the Canadian Response to the COVID-19 Pandemic», 2020.

► Figure 20. Évolution du nombre de personnes employées par sous-secteur et par niveau de qualification ¹⁴⁷ dans une sélection de pays ou territoires, en fonction des données disponibles, 2015-2019



Note: codes de la CITI Rév.4: J58: activités d'édition; CITI Rév.4: J59: production de films cinématographiques, de vidéos et de programmes de télévision, enregistrement sonore et édition musicale; CITI Rév.4: J60: activités de programmation et de diffusion; CITI Rév.4: R90: activités créatives, artistiques et de divertissement; R91: bibliothèques, archives, musées et autres activités culturelles.

Source: Microdonnées harmonisées du BIT, <https://ilostat.ilo.org/fr/>.

- 111.** Le développement des compétences dans le secteur doit s'analyser dans le contexte de la question plus générale des inégalités dans l'accès à la connectivité et aux compétences numériques et du risque correspondant d'aggravation de la fracture numérique. Des efforts doivent être faits sur plusieurs fronts, notamment pour mettre en place des partenariats plus solides et renforcer le transfert des connaissances au sein des régions et entre elles, intégrer ces compétences dans des approches éducatives visant à développer les talents, investir dans la progression des carrières et les transitions professionnelles par le développement des compétences techniques et professionnelles et adapter l'entrepreneuriat aux différents sous-secteurs (de l'audiovisuel au spectacle vivant) ¹⁴⁸. Des efforts peuvent également être faits dans ces domaines, entre autres: investissement dans les apprentissages; requalification et perfectionnement professionnel; validation des acquis de l'expérience, y compris des compétences acquises dans le cadre d'un apprentissage formel ou non formel; et renforcement du lien entre l'enseignement et la formation techniques et professionnels et l'enseignement supérieur, d'une part, et, de l'autre, les besoins du marché du travail, quelle que soit la catégorie de travailleurs recherchée ¹⁴⁹.
- 112.** Les transitions professionnelles sont certes courantes dans le secteur, mais le développement des compétences est généralement axé sur le recyclage des travailleurs de la culture destinés à exercer une autre profession et non à rester dans le même secteur d'activité, ce qui s'explique en partie par le déplacement de la demande d'un sous-secteur vers l'autre. Les écoles et instituts d'art dispensent des formations à l'entrepreneuriat mais, une fois les artistes sur le marché du travail, les politiques gouvernementales ne favorisent pas la création de structures d'entreprises ou de soutien qui serviraient de référence pour l'apprentissage continu, pas plus qu'elles n'offrent de possibilités de perfectionnement professionnel ou en matière d'entrepreneuriat ¹⁵⁰.
- 113.** Au niveau régional, il a été appelé dans le cadre de certaines initiatives menées dans l'UE à une meilleure intégration de l'éducation, de la formation professionnelle et de l'entrepreneuriat dans les politiques culturelles en vue de professionnaliser le secteur des arts et du divertissement ¹⁵¹. Au niveau national, des évaluations des compétences effectuées dans le secteur (au Royaume-Uni par exemple) ont mis en évidence des lacunes chez une main-d'œuvre très qualifiée à laquelle il manque pourtant certaines compétences en raison de divers facteurs: une inadéquation du système d'enseignement supérieur qui oblige les nouveaux arrivants dans le secteur à se requalifier; des systèmes d'apprentissage non adaptés à la réalité des petites entreprises du secteur; une offre excessive de main-d'œuvre qualifiée entraînant un volume important de travail non rémunéré ou bénévole; et un manque d'adaptabilité et d'investissement pour répondre aux besoins technologiques ¹⁵².
- 114.** Au niveau européen, l'initiative intitulée «Pact for Skills: a new partnership to promote skills in cultural and creative industries», conçue en 2020 et lancée en 2021, a fait la promotion de partenariats pour les compétences dans le cadre desquels les travailleurs, les employeurs, les entreprises et les prestataires de services d'enseignement collaborent et mettent à l'essai des partenariats concernant les compétences numériques, les compétences entrepreneuriales, les

¹⁴⁷ La classification des niveaux de qualification est normalisée au niveau international. Par conséquent, une profession, indépendamment du lieu où elle est exercée et de la personne qui l'exerce, est toujours reliée au même niveau de qualification.

¹⁴⁸ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*.

¹⁴⁹ Conseil européen pour l'emploi et la formation dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant.

¹⁵⁰ EENCA.

¹⁵¹ Mercedes Giovinazzo et Guy Williams, «Culture and Cultural Industries: New Opportunities for Job Creation and Inclusiveness», document de travail, 2019.

¹⁵² Alliance Sector Skills Councils, «Sector Skills Assessment for the Creative Industries of the UK», 2011.

compétences axées sur la transition verte, l'innovation, ainsi que l'artisanat et des compétences techniques spécifiques non limitées à la technologie, mettent en commun des ressources et travaillent ensemble dans les domaines de l'innovation, du développement des compétences et de la formation afin d'améliorer la diversité du secteur.

3.2. Conditions de travail

115. Le secteur des arts et du divertissement est très tributaire de réseaux et d'institutions culturels informels. La réglementation des conditions de travail des professionnels de la culture peut varier d'un sous-secteur ou d'une région à l'autre. Cette situation non seulement restreint l'accès de ces professionnels aux possibilités d'investissement, mais fait également obstacle à la reconnaissance de leur statut professionnel, ce qui a des conséquences sur leurs droits et les protections dont ils peuvent bénéficier. Cela est d'autant plus vrai pour les femmes qui exercent des métiers de la culture ¹⁵³. Dans les années à venir, tant les entreprises que les travailleurs du secteur devront de plus en plus trouver d'autres moyens d'obtenir des recettes ou des revenus pérennes ou réguliers dans un contexte réglementaire qui ne sera pas forcément encore adapté à ces nouvelles réalités.
116. Étant donné que le travail dans le secteur est organisé en fonction des productions et des projets, et que chaque projet fait intervenir un vaste éventail de personnes aux profils très divers, il n'est pas rare que les travailleurs concernés enchaînent de multiples contrats courts sous divers statuts. Les contrats de travail traditionnels occupent toujours une place importante dans le paysage de l'emploi du secteur, en particulier dans les plus grandes structures telles que les organismes de radiodiffusion et les grandes institutions culturelles, mais on constate aussi qu'un nombre croissant de MPME et de start-up ont recours à des formules contractuelles nouvelles et plus souples, parmi lesquelles le travail à temps partagé, le partage de poste, le travail mobile au moyen des TIC, le travail réparti entre plusieurs activités et le travail collaboratif.
117. Les travailleurs sont couramment engagés sous des contrats à court terme et à temps partiel, qu'il s'agisse d'un contrat de travail ou d'un contrat de prestation de services, et sont souvent considérés comme des «freelances». Selon le contexte national, cette notion peut désigner différents types de travailleurs, par exemple les travailleurs indépendants, les travailleurs à leur compte (sans employés) ou encore les travailleurs engagés dans le cadre de contrats d'auteur. Ces travailleurs constituent toujours une part essentielle de la main-d'œuvre du secteur et sont très souples et qualifiés. Pourtant, ils restent trop souvent cantonnés à des formes de travail incertaines, sont vulnérables et ne sont pas dûment couverts par les protections que le droit du travail offre aux travailleurs. Leurs revenus sont parfois fluctuants, ce qui engendre de l'incertitude. En outre, les systèmes de protection sociale et de retraite ne sont fréquemment pas conçus pour eux.
118. Les carrières dans le secteur, en particulier dans le sous-secteur du cinéma et de la télévision et dans celui du spectacle vivant, sont généralement courtes, les travailleurs devenant avec l'âge plus exposés à l'insécurité de l'emploi et subissant une pression accrue lorsqu'il s'agit de décrocher de nouveaux rôles ou engagements et de rivaliser avec les jeunes, tout en essayant de rester visibles sur un marché du travail très concurrentiel ¹⁵⁴. Il arrive également dans certains pays que les professionnels de la culture se voient refuser tout statut juridique ou ne soient pas reconnus comme travailleurs en raison du caractère intermittent de leur travail. La confusion couramment opérée entre amateurs et professionnels peut aussi contribuer à saper les efforts déployés pour garantir aux travailleurs du secteur un revenu et des conditions de travail décentes.

¹⁵³ Institut de statistique de l'UNESCO, «La situation précaire des femmes qui travaillent dans le secteur de la culture», fiche d'information n° 47, novembre 2017.

¹⁵⁴ Pierre-Michel Menger, «Artistic Labor Markets: Contingent Work, Excess Supply and Occupational Risk Management», *Handbook of the Economics of Art and Culture*, Victor A. Ginsburgh et David Throsby (dir. de publication) (North-Holland, 2006), 765-811.

- 119.** Le nouvel environnement numérique offrira nécessairement davantage d'occasions d'intégrer certains sous-secteurs, et davantage de visibilité aux artistes. Mais il a aussi ajouté un niveau de complexité supplémentaire pour les travailleurs comme pour les entreprises, notamment du fait de l'apparition et de la concentration de grandes plateformes. Il faudra donc peut-être adapter les lois et les systèmes de gouvernance pour protéger ces personnes, y compris par la garantie d'une rémunération adéquate, d'une professionnalisation, d'une représentation et d'un statut d'emploi ¹⁵⁵, ainsi que par la promotion d'un environnement favorable, en particulier pour les MPME.
- 120.** Face à la diversité, aux conditions de travail uniques et au potentiel économique propres au secteur, certains pays ont adopté des lois particulières qui offrent un cadre normatif sur le statut des artistes (Argentine et Uruguay, par exemple), qui reconnaissent l'artiste en tant que travailleur, qui parfois fixent un revenu minimum garanti (Luxembourg, par exemple ¹⁵⁶) ou qui instaurent un système d'enregistrement (voir la loi sur le statut de l'artiste récemment adoptée par le Sénégal, par exemple). Certains pays ont utilisé de telles lois pour créer un environnement propice à la professionnalisation des travailleurs et des entreprises de la culture afin d'accompagner leur transition de l'économie informelle vers l'économie formelle ¹⁵⁷. D'autres ont adopté des lois contenant des dispositions particulières pour les travailleurs de la culture en les intégrant à leur législation fiscale ou concernant la sécurité sociale, ou ont défini des principes directeurs pour contribuer à l'amélioration des conditions de travail de ces personnes ¹⁵⁸.

Rémunération dans le secteur des arts et du divertissement

- 121.** Les travailleurs de la culture ayant des statuts très divers – qui vont du statut d'employé au statut d'indépendant –, leur rémunération tend elle aussi à prendre des formes très diverses. Cela vaut notamment pour le travail reposant sur des activités artistiques (rémunéré par un salaire, des subventions ou des recettes tirées des ventes), les emplois complémentaires en rapport avec l'art (l'enseignement, par exemple) et les autres activités économiques non liées à un travail artistique (mais nécessaires pour financer ce travail). En outre, les artistes touchent des droits d'auteur pour l'utilisation de leurs œuvres, encore que cela ne soit pas forcément le cas de tous. Les régimes fiscaux diffèrent également de ceux applicables aux autres secteurs. Les droits d'auteur offrent aux travailleurs de la culture une source de revenu, mais la structure de la rémunération de ces travailleurs est généralement complexe du fait de leur mobilité internationale, ce qui entraîne souvent une imposition double, excessive ou bien supérieure au seuil minimum, et donc une perte de revenu ¹⁵⁹.
- 122.** Fixer un salaire minimum dans le secteur des arts et du divertissement pour toutes les catégories de travailleurs, indépendamment de leur statut d'emploi, peut se révéler difficile dans les pays où la participation des partenaires sociaux est insuffisante ou qui n'ont pas de cadre juridique clair concernant le salaire minimum. Toutefois, les partenaires sociaux ont négocié dans plusieurs pays des accords qui comprennent des clauses sur les honoraires minimum pour les travailleurs indépendants du secteur. De manière générale, on constate dans les pays où la négociation collective est plus développée que la proportion de travailleurs peu rémunérés est plus faible,

¹⁵⁵ UNESCO, *La culture & les conditions de travail des artistes: mettre en œuvre la Recommandation de 1980 relative à la condition de l'artiste*, 2019.

¹⁵⁶ Luxembourg, «Loi du 8 juin 2004 portant modification de la loi modifiée du 29 avril 1999 portant création d'un droit à un revenu minimum garanti», 2004.

¹⁵⁷ UNESCO, *La culture & les conditions de travail des artistes*.

¹⁵⁸ Finlande, ministère de l'Éducation et la Culture, «*Indicative Guidelines for Arts*», 2019.

¹⁵⁹ EPRS.

grâce aux dispositions sur le salaire minimum ¹⁶⁰. Les initiatives visant l'établissement de codes ou de guides de bonne conduite ¹⁶¹ dans le secteur de la culture aident aussi à régler une large gamme de questions, concernant par exemple la rémunération adéquate, la «bonne gouvernance», la diversité et l'inclusion ¹⁶².

123. Les données sur la rémunération dans le secteur sont généralement incomplètes du fait que les travailleurs concernés ont différentes sources de revenus, provenant par exemple d'emplois classiques, d'activités indépendantes (pas toujours prises en compte) et de cachets pour les engagements. Les travailleurs du secteur des arts et du divertissement dont l'emploi principal leur rapporte peu ont généralement un emploi secondaire qui leur apporte un revenu supplémentaire. La rémunération peut également se faire en nature ou prendre la forme de pourboires ou d'autres paiements, avec certaines variations dans la distribution des revenus. Les parrainages publics et privés sont une autre source de revenu possible ¹⁶³.
124. Dans un secteur caractérisé par la flexibilité des pratiques de travail, les travailleurs de la culture indépendants ont souvent davantage d'occasions de travailler de façon autonome, d'exprimer leur créativité et d'apprendre. Cela étant, la nature du travail peut entraîner des périodes d'inactivité entre deux emplois et réduire le nombre d'heures de travail, ce qui nuit à la capacité contributive de ces travailleurs et à leur accès à des prestations. En outre, du fait de la conception même de certains des nouveaux modèles économiques et des pratiques en vigueur dans des secteurs comme l'audiovisuel, les recettes ne sont pas toujours dûment transférées aux artistes-interprètes.

Rémunération dans le contexte de la diffusion en continu (*streaming*)

125. Les services de *streaming* ont connu une croissance rapide ces dernières années et génèrent des recettes substantielles pour l'industrie. Cependant, toutes les parties prenantes ne bénéficient pas de la même manière de ces nouvelles sources de revenu. La question de l'«écart de valeur» (à savoir la différence entre la valeur que les plateformes tirent du contenu musical et les recettes qu'elles versent à ceux qui créent ce contenu ou qui investissent dans cette création) appelle des améliorations sur le plan politique ¹⁶⁴. En outre, le modèle du *streaming* repose sur des droits de propriété intellectuelle qui ont été conçus en 1996 dans un environnement numérique très différent. Certaines questions peuvent donc se poser quant à l'adéquation de ces droits pour protéger les personnes qui travaillent dans ce nouveau contexte, et des mesures pourraient devoir être prises pour y répondre.
126. Partager du contenu créatif est aujourd'hui plus facile, et la demande croissante de contenu culturel dans le monde a ouvert de nouvelles perspectives économiques dans le secteur. Mais il subsiste également des obstacles à une rémunération adéquate de tous les travailleurs créatifs concernés. La tendance à ne plus acquérir de supports physiques pour privilégier l'accès à des services numériques n'a pas réglé ce problème, puisqu'il y a toujours un déséquilibre dans la distribution des recettes. Le modèle économique du *streaming* repose sur diverses sources de recettes, comme les abonnements payants, les chaînes officielles d'artistes financées par la publicité ou encore les flux générés par les utilisateurs, avec des tarifs très variables selon les flux. Les tarifs peuvent varier d'un pays à l'autre; par exemple, un flux provenant d'un pays en

¹⁶⁰ EENCA.

¹⁶¹ Commission européenne, «Voices of Culture Report: Status and Working Conditions for Artists, Cultural and Creative Professionals», 2021.

¹⁶² EENCA.

¹⁶³ van Liemt.

¹⁶⁴ OMPI, *Inside the Global Digital Music Market*.

développement rapportera généralement moins qu'un flux provenant d'un pays développé. Des problèmes se sont fait jour concernant la transparence et la complexité des mécanismes de rémunération utilisés par les services de *streaming* et ont été encore amplifiés par la pandémie de COVID-19 puisque les consommateurs de contenus musicaux et le sous-secteur de l'audiovisuel se sont alors principalement servis de ce mode de diffusion ¹⁶⁵. Les difficultés tiennent à plusieurs aspects, parmi lesquels la relation entre les labels, les plateformes et les travailleurs créatifs, ainsi que l'absence d'un prix unique par flux. De nombreux facteurs influent sur la rémunération des artistes crédités, comme la localisation du service, la différence entre abonnements gratuits et abonnements payants ou encore le type de système utilisé (encadré 2) ¹⁶⁶. La rémunération des artistes non crédités dépend essentiellement de la législation applicable en matière de droits d'auteur et des pratiques contractuelles.

► Encadré 2. Modèle centré sur le marché contre modèle centré sur l'utilisateur

Dans le modèle «centré sur le marché», il n'y a pas de lien direct entre le contenu que les utilisateurs écoutent et le versement des redevances à l'artiste concerné. Les recettes vont dans un fonds commun (dit «big pool») et les redevances sont versées en fonction de la part de marché générale des artistes sur la plateforme, ce qui favorise les grands artistes bien établis, que l'utilisateur les ait effectivement écoutés ou non. Cela signifie aussi que les utilisateurs paient généralement pour de la musique qu'ils n'écoutent pas.

Certaines plateformes proposent un modèle de paiement «centré sur l'utilisateur» dans le but de distribuer la rémunération des diffusions de manière plus équitable. Avec ce système, la part des redevances redistribuées du fait d'un abonnement est partagée directement entre les artistes écoutés par l'abonné, ce qui permet de mieux soutenir les artistes indépendants et moins connus. Il reste cependant des problèmes à régler, y compris pour ce système, et à l'heure actuelle aucun modèle centré sur l'utilisateur ne permet de rémunérer les artistes non crédités.

- 127.** Dans le secteur de la musique, l'arrivée d'«agrégateurs» dans la chaîne de valeur, qui jouent certes un rôle dans la diffusion et la distribution du contenu des artistes, a créé des écarts dans le modèle de rémunération, lequel alloue une part importante des recettes à ces intermédiaires, réduisant d'autant la rémunération perçue par les auteurs et les artistes-interprètes ¹⁶⁷. Ces nouveaux modèles de rémunération comportent des défis mais laissent aussi entrevoir certaines perspectives (tableau 2).

¹⁶⁵ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*, 99-100.

¹⁶⁶ OMPI, *Study on the Artists in the Digital Music Marketplace*.

¹⁶⁷ De Leon et Gupta.

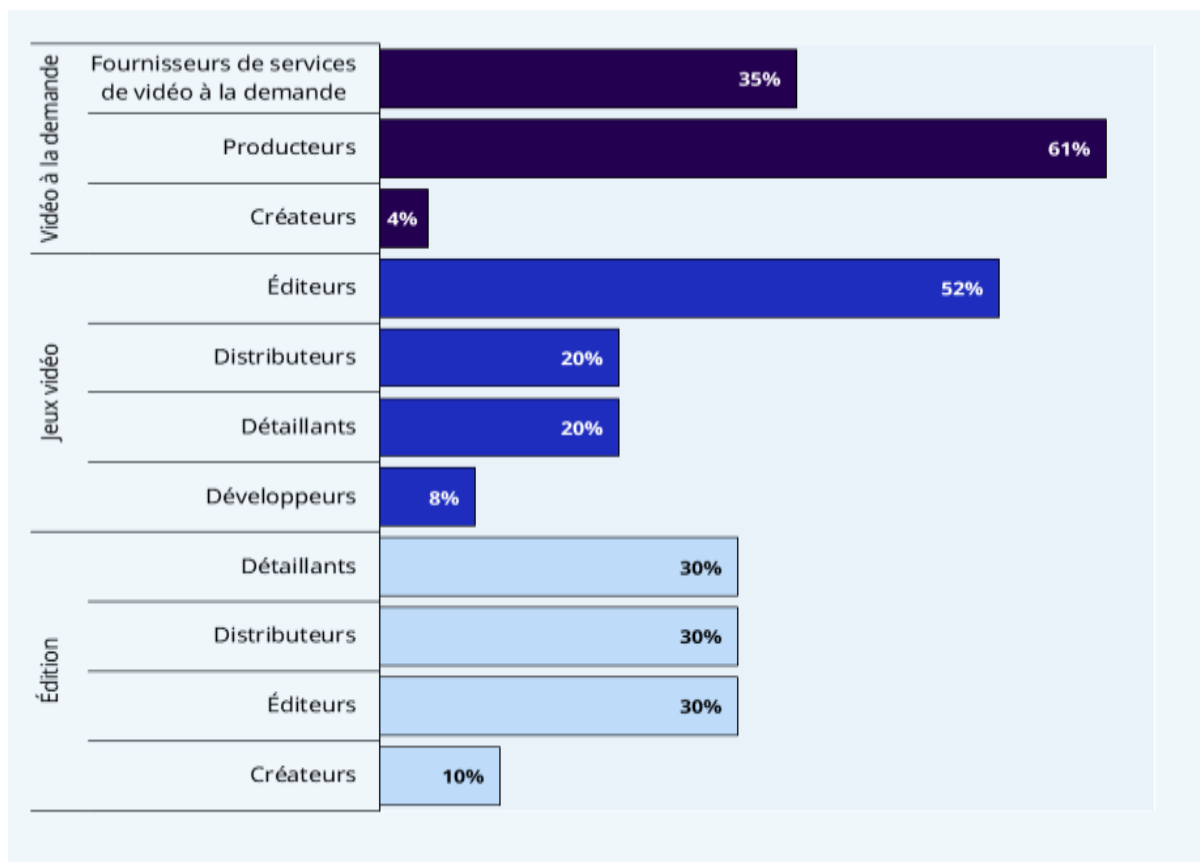
► **Tableau 2. Défis et perspectives associés au nouvel environnement numérique de la musique**

Perspectives	Défis
Donne aux artistes la possibilité de faire écouter leurs morceaux à un public plus large.	Les calculs de la rémunération des diffusions reposent sur des formules compliquées et les paiements ne sont pas uniformes.
La découverte de la musique d'un artiste au moyen de sa diffusion en ligne peut augmenter le nombre de spectateurs lors des concerts et le nombre de fans.	Les modèles plus récents ont ajouté une nouvelle couche d'acteurs/intermédiaires (les agrégateurs), qui toucheront une part des recettes.
Grâce au modèle du streaming, les artistes perçoivent des redevances qui, sinon, auraient été perdues à cause du piratage.	Il existe un conflit d'intérêts potentiel entre les fournisseurs de services numériques et les labels.
Le modèle du streaming musical peut offrir aux artistes une occasion de faire découvrir leur musique, indépendamment de la question des redevances.	Les nouveaux modèles de streaming n'ont ni amélioré le pouvoir de négociation des artistes ni donné aux auteurs un meilleur contrôle sur la gestion des recettes.

- 128.** Les différences dans le transfert et le partage des recettes tirées de la création culturelle touchent les créateurs dans tous les sous-secteurs. Cela s'explique souvent par le grand nombre d'intermédiaires présents dans ces sous-secteurs, comme les galeries d'art, les plateformes, les détaillants, les entreprises d'édition et les studios, ainsi que les différents acteurs qui interviennent dans la chaîne de valeur pour la production, la reproduction et la distribution des œuvres (figure 21) ¹⁶⁸.

¹⁶⁸ EPRS.

► Figure 21. Partage des recettes dans l'édition, les jeux vidéo et la vidéo à la demande



Source: Commission européenne, *Mapping the Creative Value Chains*, 2017; European Games Developer Federation (EGDF), *Game development and digital growth*, 2011.

- 129.** Au niveau régional, on a cherché, au moyen de cadres normatifs et stratégiques, à améliorer le pouvoir de négociation des auteurs et des artistes-interprètes. Un exemple est la directive 2019/790 de l'UE, déjà mentionnée, qui répond aux situations dans lesquelles la rémunération est disproportionnellement faible en instaurant le principe de la rémunération adéquate et proportionnée pour les auteurs et les artistes du marché numérique de la musique. Des États membres de l'UE ont commencé à donner effet à cette directive dans leur législation nationale, y compris au moyen de dispositions concernant les mécanismes de contrôle et la transparence s'agissant de l'exploitation des œuvres et des performances artistiques et de la rémunération due; tel est le cas de l'Italie ¹⁶⁹ et de la France. Dans ce dernier pays, un accord a été signé en mai 2022 à la suite de négociations sur la rémunération minimum entre les syndicats de musiciens, les éditeurs de phonogrammes et leurs organisations de gestion collective ¹⁷⁰.

Modalités de travail et types de relation de travail

- 130.** La nature du secteur des arts et du divertissement – qui repose sur le talent, les réalisations personnelles, la vocation artistique et l'absence de frontière entre le travail et le «jeu» – ouvre la voie à des types de relation de travail qui s'écartent des formules traditionnelles ¹⁷¹.

¹⁶⁹ Italie, «Decreto legislativo 8 novembre 2021, n. 177», *Normattiva*, 2021.

¹⁷⁰ Nicole Vulser, «Musique en ligne: l'accord sur la rémunération des artistes est enfin signé», *Le Monde*, 16 mai 2022.

¹⁷¹ Andrew Bibby, «Employment Relationships in the Media Industry», document de travail n° 294 (OIT, 2014).

- 131.** Les travailleurs de la culture verront peut-être les modalités de travail souples comme un moyen de diversifier leur carrière, de se motiver et d'acquérir de nouvelles compétences, mais certaines formes d'emploi dans le secteur peuvent déboucher sur des modes de travail instables et imprévisibles. Les réformes stratégiques qui ont été accélérées pendant la pandémie de COVID-19 sont peut-être une occasion de mettre en lumière les possibilités de création d'emplois qu'offrent ces modalités de travail souples et, en même temps, d'élaborer un nouveau cadre pour la promotion et la protection des droits des travailleurs du secteur, dans le contexte de cet environnement en mutation ¹⁷².
- 132.** Les «nouveaux» sous-secteurs tels que celui du jeu vidéo se caractérisent par une grande souplesse en ce qui concerne les types de contrat possibles et l'organisation du travail. Toutefois, de récentes études sur les différentes modalités de travail dans ce sous-secteur, qui étaient axées sur le marché européen, ont mis en évidence des formes de travail différentes et parfois incertaines, allant de contrats réguliers à durée indéterminée à des contrats de courte durée. Ce sous-secteur emploie en général un noyau de personnel permanent avec, en renfort, du personnel temporaire lors des différentes phases des projets ¹⁷³.
- 133.** En outre, le secteur des arts et du divertissement compte globalement une grande proportion de personnes qui, au cours de leur carrière, alternent entre emploi salarié, travail indépendant et autres formes de travail. L'absence de critères clairs ou d'un système de classification bien établi dans les cadres réglementaires nationaux fait qu'il est difficile de faire la distinction entre les travailleurs classés par erreur comme indépendants (ce qui a des conséquences sur leur capacité à prétendre à la protection du travail ou à la protection sociale) et ceux qui sont réellement des indépendants. Il faudra à l'avenir adapter les cadres existants à ces nouvelles modalités contractuelles et à ces nouvelles réalités économiques et veiller à ce que les travailleurs et les entreprises puissent tirer profit des possibilités qu'offre ce secteur pour le plein emploi.

3.3. Protection sociale

- 134.** La protection sociale dans le secteur des arts et du divertissement est plus ou moins étendue selon les régions et selon les modalités d'emploi. La couverture variera souvent en fonction du type d'arrangement contractuel (temps partiel, travail contractuel, travail informel, etc.) et de l'organisation du travail prévalant dans le secteur, ainsi que des cadres réglementaires nationaux en place, qui peuvent répondre à ces situations en adaptant les systèmes aux besoins des travailleurs du secteur. Même lorsqu'ils existent, de tels cadres peuvent se révéler difficiles à mettre en œuvre dans la pratique. Il arrive que certaines catégories de travailleurs du secteur, y compris les prestataires indépendants, soient exclus par la loi, ce qui peut aussi être le cas des travailleurs à temps partiel ou titulaires d'un contrat à court terme ou temporaire. Du reste, et notamment dans les pays en développement, de nombreux travailleurs de la culture sont engagés dans des formes de travail incertaines, sans contrat, ou évoluent dans l'économie informelle, de sorte qu'ils ne bénéficient généralement pas d'une véritable protection sociale ¹⁷⁴.
- 135.** L'exclusion de fait est un autre obstacle à une couverture effective. Même lorsque les travailleurs sont couverts par la loi, la nature du travail dans le secteur, qui mêle contrats à court terme, travail salarié, travail indépendant et autres modalités de travail, par exemple le «temps de travail caché», peut entraîner des hiatus dans les périodes de cotisation et une irrégularité des

¹⁷² Tamsyn Dent et al., *Creative and Cultural Workforce in Europe Statistics Report* (DISCE Publications, 2020).

¹⁷³ Christina Teipen, «Work and Employment in Creative Industries: The Video Games Industry in Germany, Sweden and Poland», *Economic and Industrial Democracy* 29, n° 3 (2008): 309-335.

¹⁷⁴ OIT, «Étendre la protection sociale au secteur de la culture et de la création», *Focus sur la protection sociale*, mars 2022.

paiements, ce qui aura des incidences sur la capacité contributive de ces travailleurs et, en définitive, sur leur accès aux prestations de sécurité sociale ¹⁷⁵. L'irrégularité des revenus, combinée à des périodes d'inactivité entre deux emplois et à la non-reconnaissance d'une partie du temps de travail, peut nuire à l'accès des travailleurs à la protection sociale, y compris à leur accès à une pension de vieillesse et au niveau des prestations qu'ils peuvent toucher pendant leur retraite ¹⁷⁶. Des rapports récents ont également mis en évidence que les travailleuses de la culture étaient plus vulnérables face au risque de pauvreté à l'âge de la retraite ¹⁷⁷.

136. Les difficultés auxquelles les travailleurs de la culture se heurtent pour faire reconnaître leur travail, notamment à des fins contributives, ont été mises en lumière par la pandémie de COVID-19, lors de laquelle l'accès à des prestations de sécurité sociale en cas de maladie, d'accident du travail ou de chômage a été au cœur des interventions gouvernementales. Dans de nombreux cas, ces travailleurs ont vu leur admissibilité aux prestations de sécurité sociale remise en cause parce qu'il leur était difficile de prouver qu'ils avaient effectivement travaillé ¹⁷⁸.
137. Plusieurs pays ont mis en place des systèmes susceptibles de répondre aux difficultés rencontrées par les travailleurs du secteur culturel, et, dans certains cas, le dialogue social s'est révélé important pour garantir l'inclusivité du système de protection sociale et faciliter la transférabilité des droits. L'Argentine et l'Uruguay ont ainsi adapté les prescriptions relatives aux cotisations à la situation d'emploi particulière des travailleurs du secteur, en particulier le calendrier des cotisations, les modalités de leur calcul ou les seuils applicables à cette fin concernant les revenus, la durée et le temps de travail ¹⁷⁹. En France (et, récemment, au Sénégal), par exemple, l'existence d'un rapport de dépendance dans la relation de travail est présumée pour les artistes-interprètes et les techniciens, ce qui leur permet d'être couverts par des régimes de sécurité sociale particuliers. Dans d'autres pays, les mécanismes de financement ont été diversifiés au moyen de contributions des consommateurs d'arts et de culture et de subventions publiques, dans l'idée d'assurer une large mutualisation des risques et la solidarité et ainsi d'élargir la couverture au moyen de solutions de financement durables; tel est par exemple le cas en Allemagne ¹⁸⁰.
138. Parmi les grandes questions qui continuent de se poser figure celle de la transférabilité des prestations entre différents types de contrats et d'un pays à l'autre («portabilité»). Cette question se pose tout particulièrement lorsque les règles et dispositions qui régissent les différents régimes dans les pays d'accueil et les pays d'origine ne sont pas claires ou ne sont pas définies – ou dans le cas d'activités culturelles menées simultanément dans deux ou plusieurs États, où les travailleurs ont des statuts d'emploi distincts. Ce débat a progressé dans certaines régions qui ont défini des grands principes pour assurer aux travailleurs appelés à être particulièrement mobiles le bénéfice de droits en matière de sécurité sociale, en garantissant notamment la non-discrimination et l'égalité de traitement des travailleurs transfrontaliers, la combinaison de différentes périodes d'assurance, la transférabilité des prestations et l'application d'une seule législation ¹⁸¹.

¹⁷⁵ Carlos Galian, Margherita Licata et Maya Stern-Plaza, *La protection sociale dans le secteur de la culture et de la création: Pratiques et innovations observées dans différents pays*, document de travail de l'OIT 28, 2021.

¹⁷⁶ van Liemt.

¹⁷⁷ UNESCO, *La culture et les conditions de travail des artistes*, 7.

¹⁷⁸ EENCA.

¹⁷⁹ Voir Argentine, *Ley 27203 de Actividad Actoral*, 18 novembre 2015; et Uruguay, *Estatuto del Artista y Oficios Conexos*, Ley No. 18.384, 17 octobre 2008.

¹⁸⁰ OIT, «Étendre la protection sociale au secteur de la culture et de la création».

¹⁸¹ Frederic De Wispelaere et al., «Cross-Border Employment in the Live Performance Sector: Exploring the Social Security and Employment Status of Highly Mobile Workers» (Ligue européenne des associations d'employeurs des arts et du spectacle, 2021).

- 139.** Les leçons tirées de la pandémie de COVID-19, ainsi que de la pratique des pays ayant étendu la sécurité sociale au secteur des arts et du divertissement ¹⁸², donnent à penser qu'il faut opter pour des politiques d'affiliation obligatoire pour garantir une couverture effective pour ce qui est de l'affiliation volontaire. La pandémie a aussi montré combien il était important de combiner systèmes contributifs et systèmes non contributifs afin de toucher les travailleurs vulnérables du secteur, conformément aux normes internationales relatives à la sécurité sociale ¹⁸³. Elle a aussi mis en évidence qu'il fallait assurer la durabilité et la viabilité à long terme du système de protection sociale.

Questions de mobilité de la main-d'œuvre

- 140.** Les travailleurs du secteur des arts et du divertissement sont très mobiles et font fréquemment des voyages à l'étranger, souvent de très courte durée. Dans certains sous-secteur comme celui du spectacle vivant, cette grande mobilité est couramment liée au statut des travailleurs et à la nature de leurs modalités de travail, qui se caractérisent par leur courte durée ou une relation d'indépendance ¹⁸⁴.
- 141.** Dans ce contexte, certains instruments internationaux créent les conditions nécessaires pour permettre aux travailleurs de la culture de voyager et d'obtenir des bourses d'études, favorisant leur libre circulation au niveau international ¹⁸⁵. Il reste toutefois des obstacles à la mobilité transnationale des travailleurs du secteur de la culture, en particulier pour ceux des pays en développement, qui se heurtent à davantage de restrictions liées aux visas que ceux des pays développés. Ces restrictions ont également une incidence sur l'accès à la sécurité sociale et sur la transférabilité des droits entre les pays. Nombre d'obstacles tiennent à ce que les travailleurs ne sont pas toujours au fait ou conscients des règlements d'application de la législation sur le travail et sur la sécurité sociale et des procédures administratives à suivre, la situation pouvant se révéler encore plus compliquée pour les travailleurs indépendants et les petites ou moyennes entreprises ¹⁸⁶.
- 142.** Les règles qui régissent la mobilité des travailleurs dans le secteur des arts et du divertissement varient beaucoup d'un pays à l'autre, et d'une région à l'autre. Certaines régions ont néanmoins amélioré leur cadre stratégique et juridique, ce qui permet aux travailleurs du secteur de circuler plus librement. Citons le cas de l'accord signé par deux États parties au Marché commun du Sud (MERCOSUR), l'État plurinational de Bolivie et le Chili, sur la résidence de leurs ressortissants, qui donne aux travailleurs de la culture le droit de vivre et de travailler indifféremment dans l'un ou l'autre des deux pays pendant deux ans; des discussions sont également menées en vue de l'adoption de stratégies régionales qui favoriseraient la mobilité des travailleurs de la culture au sein du MERCOSUR ¹⁸⁷.

¹⁸² Galian, Licata et Stern-Plaza.

¹⁸³ OIT, «Étendre la protection sociale au secteur de la culture et de la création».

¹⁸⁴ De Wispelaere *et al.*

¹⁸⁵ UNESCO, *Recommandation de 1980 relative à la condition d'artiste*, 2022.

¹⁸⁶ De Wispelaere *et al.*

¹⁸⁷ UNESCO, *La culture et les conditions de travail des artistes*.

► 4. Dialogue social

- 143.** Compte tenu de la diversité des modèles économiques émergeant dans les domaines de la culture et du divertissement, ainsi que des transformations technologiques à l'œuvre et de l'évolution de l'organisation du travail dans le secteur des arts et du divertissement, le dialogue social est particulièrement important pour préparer ce secteur à un avenir du travail qui soit inclusif, durable et résilient.
- 144.** Le nouvel environnement technologique offre aux travailleurs et aux entreprises du secteur des outils leur permettant de publier et de produire des contenus et de les diffuser directement, souvent sans passer par les intermédiaires traditionnels, ce qui a également pour effet de transformer les conditions de négociation entre les créateurs de contenus et leur employeur ou producteur «virtuel». Cette transformation peut influencer sur le pouvoir de négociation ou de représentation des travailleurs et des entreprises du secteur de la culture qui entrent sur le marché de la création numérique, ainsi que sur l'efficacité du dialogue social. En outre, les progrès technologiques et l'intégration des professions de l'informatique et des télécommunications dans les secteurs traditionnels de la culture et du divertissement (radiodiffusion) ont rendu le paysage des relations professionnelles plus complexe et souvent plus difficile, car les entreprises de l'informatique ou des télécommunications ne sont pas toujours «prêtes» à s'engager dans un dialogue social ¹⁸⁸.
- 145.** Dans le secteur des arts et du divertissement, il existe une telle diversité de sous-secteurs que le dialogue social est souvent fragmenté et associé à la fois des employeurs des secteurs public et privé et des professions aux problématiques et caractéristiques très différentes ¹⁸⁹. Les processus de dialogue social s'appliquent en général à divers domaines, selon les sous-secteurs, et à différentes catégories de travailleurs d'un même sous-secteur (par exemple, dans le sous-secteur de l'audiovisuel, le dialogue social peut intéresser les techniciens, les figurants, les acteurs ou les entreprises de publicité) ¹⁹⁰. Dans la musique, le dialogue social a été utilisé pour fixer la rémunération des spectacles vivants – y compris parfois pour les travailleurs indépendants –, déterminer les tarifs et conditions applicables aux orchestres, aux salles et aux enregistrements, et établir les tarifs des cours de musique, comme cela a été le cas au Royaume-Uni ¹⁹¹.
- 146.** La pandémie de COVID-19 a également montré la capacité des partenaires sociaux à unir leurs forces (encadré 3) pour négocier des fonds de secours avec les gouvernements, établir conjointement de nouvelles procédures de sécurité pour une reprise sûre des activités économiques, ou encore militer en faveur de l'octroi de subventions, de prêts et d'avances sur les droits d'auteur ou les droits voisins, et d'un plus large accès aux prestations de sécurité sociale et aux exonérations d'impôts ¹⁹². La pandémie a aussi favorisé l'émergence de nouveaux organismes et plateformes visant à permettre le partage d'informations et à encourager diverses formes de dialogue social (dans le cas du secteur du spectacle vivant à caractère commercial). Ce phénomène incite également les partenaires sociaux traditionnels à trouver des moyens innovants de prendre en compte la complexité des réalités de l'emploi et les types de relation de travail nouveaux ou émergents ¹⁹³.

¹⁸⁸ OIT, *Les relations d'emploi dans les industries des médias et de la culture*.

¹⁸⁹ OIT, *Les relations d'emploi dans les industries des médias et de la culture*.

¹⁹⁰ *Shooting in Spain*, «Labor Agreements of Audiovisual Industry», 2017.

¹⁹¹ Syndicat des musiciens, «Rates of Pay and Agreements», 11 octobre 2021.

¹⁹² OIT, «Le COVID-19 et le secteur de la culture et des médias».

¹⁹³ Agnieszka Paczyńska, «Mapping Social Dialogue in the Commercial Live Performance Sector in Bulgaria, Czechia, Poland, Romania and Serbia» (Alliance européenne des médias et du spectacle et Ligue européenne des associations d'employeurs des arts et du spectacle, 2021).

► **Encadré 3. Le dialogue social comme outil pour orienter la reprise du secteur de l'audiovisuel pendant et après la pandémie de COVID-19**

En avril 2020, les partenaires sociaux européens du secteur de la production de films et de programmes télévisuels ont signé une déclaration commune intitulée [Combattre la crise mondiale du COVID-19 dans le secteur de la production de films et de programmes télévisuels](#), dans laquelle ils appelaient les gouvernements à prendre des mesures pour soutenir le secteur et ses entreprises et travailleurs. Cet appel offre une feuille de route susceptible d'orienter la reprise non seulement au lendemain de la pandémie de COVID-19, mais aussi dans une perspective à long terme, en vue d'apporter un appui plus structuré au secteur.

Les grandes priorités citées étaient notamment:

- de préserver la viabilité des entreprises du secteur (aides d'État, mesures en matière de fiscalité et de protection sociale);
- de prévoir des mécanismes de financement pour la relance du secteur après la crise;
- de garantir à tous les travailleurs, y compris aux travailleurs indépendants, l'accès aux différentes prestations sociales (chômage, indemnité de maladie, etc.).

Source: Christophe Degryse, «*Union sacrée?*» *Les partenaires sociaux sectoriels face à la crise du Covid-19 en Europe* (European Trade Union Institute, 2021).

► 5. Principes et droits fondamentaux au travail et normes internationales du travail

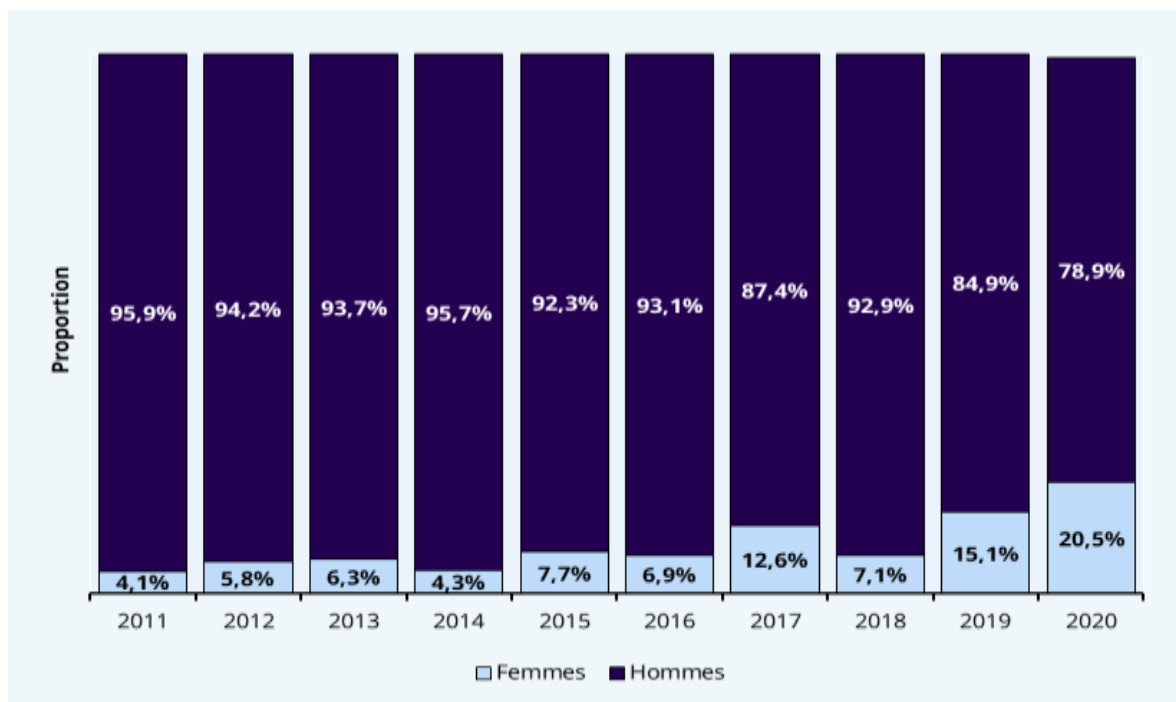
- 147.** Les principes et droits fondamentaux au travail s'appliquent à tous les travailleurs du secteur des arts et du divertissement. Les gouvernements ont le devoir de garantir que les principes et droits fondamentaux au travail ainsi que les conventions internationales du travail ratifiées sont mis en œuvre au bénéfice de tous les travailleurs du secteur et leur assurent une protection, tout en tenant compte des obligations qui leur incombent au titre d'autres normes internationales du travail. Plusieurs normes internationales du travail mentionnent expressément des sous-secteurs spécifiques. C'est le cas de la convention (n° 106) sur le repos hebdomadaire (commerce et bureaux), 1957, qui cite les entreprises de presse et les entreprises de spectacles et de divertissements publics, ainsi que de la recommandation (n° 120) sur l'hygiène (commerce et bureaux), 1964, qui ajoute à la liste les entreprises d'édition et les services récréatifs. La récente recommandation (n° 206) sur la violence et le harcèlement, 2019, cite le secteur des arts et du divertissement au nombre de ceux qui peuvent être davantage susceptibles d'exposer à la violence et au harcèlement.

5.1. Égalité de genre et non-discrimination

- 148.** Les données de l'OIT examinées précédemment montrent une progression de l'emploi des femmes dans les différents secteurs; toutefois, les inégalités de genre sont encore très marquées lorsque l'on considère la représentation des femmes dans des professions spécifiques, les écarts de revenus et les types de contrats. Par exemple, les femmes réalisatrices/productrices ou jouant un rôle principal demeurent sous-représentées dans certains pays comme les États-Unis (figure 22) ou en Europe, où les femmes représentaient 23 pour cent de l'ensemble des

réalisateurs ayant travaillé sur un ou plusieurs longs métrages entre 2015 et 2019 ¹⁹⁴. Les stéréotypes de genre demeurent monnaie courante dans toute l'industrie et dans la manière dont les femmes sont dépeintes lors des représentations, et les femmes sont plus vulnérables face à la violence et au harcèlement, qui s'ajoutent souvent à d'autres motifs de discrimination tels que la race ¹⁹⁵.

► **Figure 22. Proportion de réalisateurs et de réalisatrices aux États-Unis, entre 2011 et 2020**



Source: Darnell Hunt et Ana-Christina Ramón, *Hollywood Diversity Report 2021* (UCLA, 2021).

149. La situation est comparable dans le sous-secteur du spectacle vivant. Par exemple, une étude récente menée en Suisse a fait apparaître que seulement 15 pour cent des pièces de théâtre présentées étaient l'œuvre de femmes; parmi les pièces musicales classiques, seulement 2 pour cent étaient l'œuvre de compositrices ¹⁹⁶.
150. Les inégalités de genre qui existent dans ce secteur ont été amplement décrites, en particulier dans certains sous-secteurs – la radiodiffusion et la presse – depuis les années soixante-dix et tout au long des années quatre-vingt ¹⁹⁷. La question des inégalités de genre a donné lieu à de nombreux commentaires et analyses, portant notamment sur les «murs de verre» (ségrégation professionnelle), les «plafonds de verre» (faible représentation des femmes aux postes de décision) et les «escalators de verre» (hommes accédant à des postes de haut niveau dans des secteurs majoritairement féminins). Le rapport de l'UNESCO de 2022 souligne les progrès accomplis, notamment dans l'industrie cinématographique (65 pour cent des initiatives en faveur de l'égalité de genre étant mises en œuvre par les gouvernements et la société civile) et, dans une moindre mesure, dans les sous-secteurs de la musique et de l'édition (qui totalisent 13 pour cent

¹⁹⁴ Observatoire européen de l'audiovisuel, *Yearbook 2021-2022*.

¹⁹⁵ OIT, «*Note d'orientation sur le harcèlement sexuel dans l'industrie du divertissement*», 2021.

¹⁹⁶ Fondation suisse pour la culture, «*Dans le secteur culturel suisse, l'égalité des sexes a encore du chemin à faire*», 2021.

¹⁹⁷ Association of Cinematograph, Television and Allied Technicians, *Patterns of Discrimination against Women in the Film & Television Industries: A Special Report*, 1975; et Monica Sims, *Women in BBC Management*, 1985.

chacun des initiatives mises en œuvre) et dans les arts du spectacle (9 pour cent)¹⁹⁸. Le rapport de l'UNESCO met en lumière la sous-représentation des femmes dans divers sous-secteurs comme celui des jeux vidéo, qui sont liés à des technologies à évolution rapide, et leur surreprésentation dans les secteurs caractérisés par des formes de travail incertaines (comme celui des arts et du divertissement)¹⁹⁹. Une étude menée en 2019 auprès d'entreprises de différentes régions montre également que certains progrès ont été réalisés dans le secteur des arts et du divertissement: 75 pour cent des entreprises ont déclaré appliquer une politique en faveur de l'égalité des chances ou de la diversité et de l'inclusion, et 30 pour cent ont indiqué que leur conseil d'administration était présidé par une femme²⁰⁰.

151. Comme dans nombre d'autres secteurs, les inégalités de genre ressortent de façon très nette du fait que les femmes assument une plus large part des activités de soin non rémunérées et ont davantage de difficultés à concilier travail rémunéré et vie privée²⁰¹. Dans le secteur des arts et du divertissement, les travailleuses sont souvent pénalisées en ce qui concerne l'accès aux prestations de sécurité sociale et le partage des responsabilités familiales (congé de maternité), ce qui peut compromettre leurs perspectives de carrière. Les femmes exercent des professions moins bien rémunérées (directrice de production, coordinatrice, assistante, costumière ou membre du personnel de scène, par exemple)²⁰². Dans certains pays, des réformes politiques plus générales ont abouti à une normalisation du rôle des femmes en tant que dispensatrices de soin, ce qui s'est également ressenti dans le secteur des arts et du divertissement²⁰³. Toutefois, selon l'analyse susmentionnée, les femmes du secteur occupent en moyenne environ 26 pour cent des postes de cadre débutant, 34 pour cent des postes de cadre intermédiaire, 29 pour cent des postes de cadre supérieur et 31 pour cent des postes de direction²⁰⁴.
152. En ce qui concerne l'écart de rémunération entre hommes et femmes, des travaux de recherche en cours révèlent des inégalités salariales importantes dans l'industrie cinématographique (les actrices de Hollywood gagnent 25 pour cent de moins que les acteurs), pour des rôles similaires et compte tenu de l'expérience de chacun et des recettes des films au box-office²⁰⁵. En Europe, les écarts de rémunération se retrouvent également dans les secteurs en plein essor; au Royaume-Uni par exemple, l'industrie du jeu vidéo a enregistré un écart de rémunération de 17,1 pour cent entre les hommes et les femmes pour l'année 2021²⁰⁶.
153. S'agissant de la problématique de la diversité au sens large, des études consacrées à la représentation inégale de certains groupes en lien avec le genre, l'origine ethnique, la race, l'orientation sexuelle et le handicap ont fait apparaître que les avantages de la «classe créative» n'étaient pas équitablement répartis au sein du secteur²⁰⁷. En ce qui concerne l'origine ethnique et la race, les initiatives favorables aux minorités ethniques qui étaient axées uniquement sur les politiques de recrutement ont souvent renforcé les divisions ethniques en engendrant des

¹⁹⁸ UNESCO, *Re | penser les politiques en faveur de la créativité*, 245.

¹⁹⁹ UNESCO, *Re | penser les politiques en faveur de la créativité*.

²⁰⁰ OIT, *Women in Business and Management: The Business Case for Change – Sectorial Snapshots*, 2019, 6-7.

²⁰¹ UE, *Towards Gender Equality in the Cultural and Creative Sectors*, 2021.

²⁰² EPRS.

²⁰³ Dent *et al.*

²⁰⁴ OIT, *Women in Business and Management*.

²⁰⁵ Sofia Izquierdo Sanchez et Maria Navarro Paniagua, «Hollywood's Wage Structure and Discrimination», Economics Working Paper Series 2017/5 (Lancaster University).

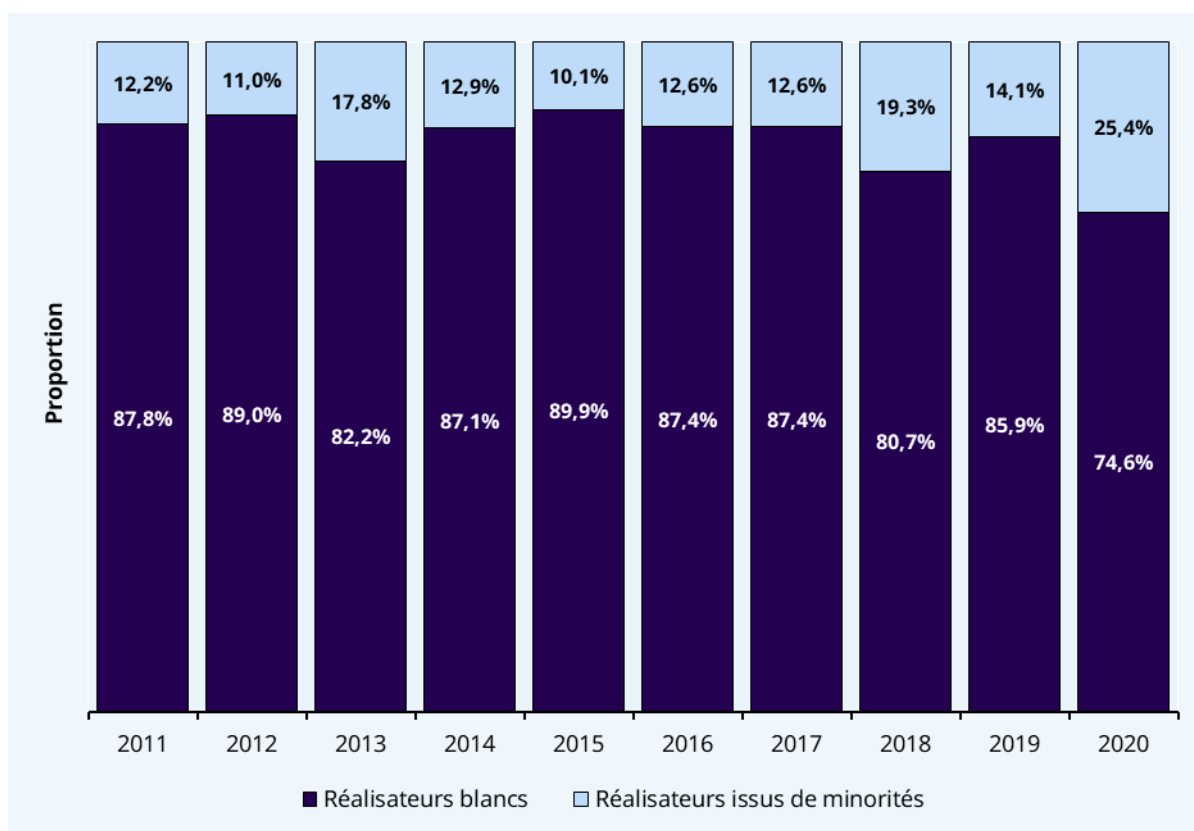
²⁰⁶ Marie Dealessandri, «Gender Pay Gap in UK Games Still Wide at 17.1% for 2021», 2022.

²⁰⁷ Dent *et al.*, 14-15.

représentations réductrices de la «race» ou de l'«origine ethnique». Ces inégalités fondées sur l'origine ethnique ou la race vont au-delà des disparités de revenus ou de la distribution des rôles et tiennent à l'utilisation des minorités comme un simple moyen d'obtenir un avantage concurrentiel décisif au sein d'un marché surchargé ²⁰⁸.

- 154.** Dans son rapport de 2022, l'UNESCO a indiqué que les femmes, les minorités ethniques et les personnes en situation de handicap restaient sous-représentées ou mal représentées, et que les femmes travaillant dans le secteur avaient payé un tribut particulièrement lourd à la pandémie de COVID-19 ²⁰⁹. Cette sous-représentation peut être aggravée par les inégalités en matière d'accès numérique ou de compétences numériques, ainsi que par les inégalités de rémunération d'une catégorie à l'autre. Il suffit par exemple d'analyser la répartition des réalisateurs par origine ethnique aux États-Unis pour voir à quel point le marché du travail est déséquilibré (figure 23). En même temps, les nouveaux modèles de streaming témoignent d'une tendance à investir dans des productions locales, ce qui offre un porte-voix à des travailleurs de la culture ayant des profils plus divers sur le plan ethnique (ou de l'âge).

► **Figure 23. Proportion de réalisateurs aux États-Unis par origine ethnique, entre 2011 et 2020**



Source: Darnell Hunt et Ana-Christina Ramón, *Hollywood Diversity Report 2021* (UCLA, 2021).

- 155.** Dans cet environnement en mutation, il devient indispensable d'assurer l'inclusion véritable des personnes en situation de handicap pour ce qui concerne les possibilités d'emploi, l'accès aux infrastructures, le développement des compétences et l'accès au financement. Le manque d'intégration socio-économique de ces personnes les empêche non seulement de consommer,

²⁰⁸ Anamik Saha, «Beards, Scarves, Halal Meat, Terrorists, Forced Marriage»: Television Industries and the Production of 'RACE', *Media Culture and Society*, 34, n° 4 (2012): 424-438.

²⁰⁹ UNESCO, *Re|penser les politiques en faveur de la créativité*, 241-261.

mais aussi de créer des produits de la culture et de divertissement. Peut-être faudrait-il que les politiques visent à remédier aux nombreux obstacles à l'emploi des personnes en situation de handicap et aux contraintes financières auxquelles ces personnes se heurtent, ainsi qu'à leur exclusion des activités de création de contenus et à leur défaut de représentation. Par ailleurs, certains types de handicap, tels que la déficience visuelle ou auditive, sont rarement pris en compte dans la conception des expériences culturelles ou dans l'élaboration des politiques de l'emploi concernant le secteur ²¹⁰. Les transformations des modèles économiques propres à chaque secteur et les nouveaux profils d'emploi pourraient nécessiter que des mesures ciblées soient prises pour faire en sorte que les personnes en situation de handicap disposent des compétences adéquates pour entrer sur le marché du travail ou pour s'adapter à ces changements, et qu'elles aient aussi accès à l'apprentissage tout au long de la vie ²¹¹.

- 156.** Les inégalités de genre et la persistance de stéréotypes liés au genre non seulement empêchent la pleine participation des femmes au marché du travail, mais les rendent en outre plus vulnérables face à la violence et au harcèlement, dont de nouvelles formes se profilent dans l'environnement numérique. La situation est aggravée par l'interaction entre plusieurs facteurs: aux obstacles systémiques auxquels les femmes continuent de se heurter s'ajoutent la façon dont celles-ci sont représentées dans certains sous-secteurs (tels que ceux du cinéma et des jeux vidéo) et les inégalités en matière de possibilités d'emploi et de traitement ²¹². Pour parvenir à un meilleur équilibre entre les travailleurs et travailleuses dans le secteur des arts et du divertissement, il pourrait être utile de concevoir des politiques qui promeuvent l'accès des femmes à des postes de direction (du poste de chorégraphe à celui de réalisateur ou de compositeur), d'affecter des fonds à des actions destinées à accroître la proportion d'œuvres produites par des femmes et de prendre des mesures pour remédier aux écarts de rémunération et à la discrimination fondés sur le genre dans certains sous-secteurs.

5.2. Questions relatives au travail des enfants dans le nouvel environnement de travail culturel et artistique

- 157.** L'utilisation d'enfants à des fins commerciales dans l'univers du spectacle est fréquente du fait que ceux-ci plaisent au public et qu'ils sont par conséquent une source garantie de revenus; employer des enfants est par ailleurs incontournable dans certains sous-secteurs, par exemple dans le cinéma. L'histoire du septième art est en effet remplie d'exemples d'enfants acteurs dont la carrière a été exploitée à des fins lucratives par leurs parents et leurs managers. Dans des pays comme le Canada, les États-Unis et le Royaume-Uni, il existe une législation du travail spécifiquement conçue pour protéger les droits de l'enfant dans le secteur du divertissement. Ce type de législation découle du principe selon lequel les enfants artistes-interprètes, en leur qualité d'enfants qui travaillent, ont besoin d'une attention et d'une protection particulières, car de nombreux aspects de leur lieu de travail ou de leurs activités professionnelles représentent pour eux un niveau de risque potentiel plus élevé que pour les artistes adultes ²¹³. Certains des problèmes auxquels les enfants artistes-interprètes sont exposés sont liés au caractère intermittent ou non régulier de l'emploi, au non-respect de leurs droits et à leur difficulté d'accès

²¹⁰ South African Cultural Observatory, *Youth, Women and People Living With Disabilities: A Landscape Assessment of the CCI's Readiness to Address the Needs of Persons with Disabilities*, 2020.

²¹¹ Global Business Disability Network et Fundación ONCE, *Making the Future of Work Inclusive of People with Disabilities*, 2019.

²¹² OIT, «Note d'orientation sur le harcèlement sexuel dans l'industrie du divertissement».

²¹³ Musa Murshamshul, Nurzihan Mohammad Udin et Zuhairah Ariff Abd Ghadas, «Child Performers in the Entertainment Industry: An Analysis from the Employment Regulations Perspective», *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 8, n° 12 (2018): 2222-6990.

à la protection sociale et à la protection des conditions de travail. En outre, certains facteurs peuvent avoir des répercussions particulières dès lors qu'il s'agit d'enfants, notamment la durée du travail et les périodes de repos, qui ne doivent pas compromettre l'éducation de l'enfant ni son bien-être physique et psychologique, et l'exploitation financière. À ces difficultés s'en ajoutent d'autres, notamment le fait que les carrières d'enfants artistes-interprètes sont particulièrement aléatoires, que les intérêts des mineurs ne sont pas représentés au sein des syndicats ou des organisations d'employeurs, et que les parents ne s'acquittent pas toujours comme ils le devraient de leur rôle de tuteur. En conclusion, les enfants artistes-interprètes travaillent dans un milieu «d'adultes» sans toutefois bénéficier des mêmes garanties et droits que ces derniers ²¹⁴.

158. La convention relative aux droits de l'enfant et la convention (n° 138) sur l'âge minimum, 1973, établissent un cadre normatif visant à protéger les enfants sur le lieu de travail. La convention n° 138 prévoit que l'autorité compétente peut accorder une dérogation à l'interdiction d'emploi et «limiter la durée en heures de l'emploi ou du travail autorisés et en prescrire les conditions» (article 8, paragraphes 1 et 2). Dans certains cas, ces exceptions se sont traduites par toutes sortes de dispositions et de mécanismes juridiques qui, souvent, ont abouti à une réduction de la protection des enfants artistes-interprètes ²¹⁵.
159. Certains législateurs ou auteurs ont également soulevé la question du recours accru aux applications technologiques et de la réglementation spécifique dont elles devraient faire l'objet au niveau national ou international afin d'assurer aux enfants qui travaillent dans le secteur du divertissement une protection adéquate contre l'exploitation numérique. Avec les plateformes numériques est apparu le phénomène des «enfants influenceurs» (enfants suivis par une large communauté d'abonnés sur les médias sociaux), qui peuvent être particulièrement exposés à l'exploitation faute de bénéficier de conditions de travail sûres et d'une protection au travail, souvent en raison du vide juridique qui existe en la matière car la législation du travail n'a pas été pensée pour certaines situations spécifiques liées à l'utilisation des plateformes numériques à des fins commerciales. Certains pays ont fait des progrès sur le plan de la réglementation de l'exploitation commerciale de l'image d'enfants sur les plateformes en ligne. C'est le cas de la France, où une nouvelle loi définit des obligations qui s'appliquent à la fois aux producteurs et aux plateformes de partage, ainsi qu'aux représentants légaux des enfants. Cette loi instaure une «procédure de contrôle» qui permet d'agir en cas de violation; elle s'applique aux enfants influenceurs semi-professionnels et porte aussi sur les revenus perçus par ces derniers. Si une part de ces revenus peut être laissée à la disposition des représentants légaux de l'enfant, la somme restante – l'épargne – est versée à une caisse spéciale qui en assure la gestion jusqu'à la majorité de l'enfant. Un élément particulièrement important dans le cas des enfants influenceurs semi-professionnels ou professionnels est l'obligation de déclarer leur activité auprès de l'autorité administrative compétente, qui formule des recommandations relatives aux horaires, à la durée, à l'hygiène et à la sécurité, aux risques psychologiques, à la scolarisation et aux obligations financières ²¹⁶.

²¹⁴ Katherine Sand, *Child Performers Working in the Entertainment Industry around the World: An Analysis of the Problems Faced*, OIT, document de travail n° 186, 2003.

²¹⁵ Murshamshul, Udin et Ghadas, 2018.

²¹⁶ France, «Loi n° 2020-1266 du 19 octobre 2020 visant à encadrer l'exploitation commerciale de l'image d'enfants de moins de seize ans sur les plateformes en ligne».

5.3. Liberté syndicale et reconnaissance effective du droit de négociation collective dans un secteur en mutation

- 160.** La liberté syndicale et la reconnaissance effective du droit de négociation collective dans le secteur des arts et du divertissement contribuent non seulement à ce que les règles applicables garantissent des conditions de travail décentes, mais aussi à ce que ces règles soient adaptées aux caractéristiques uniques du secteur. La négociation collective, associée aux réformes de la législation nationale, a favorisé l'encadrement des conditions de travail, en particulier pour certaines professions du secteur. Certaines lois reconnaissent la liberté syndicale et les conventions collectives comme un moyen de réglementer la rémunération et les conditions de travail; toutefois, dans de nombreux pays, il arrive que les artistes-interprètes et les travailleurs de la culture n'en bénéficient pas, même lorsqu'ils sont syndiqués. Une étude récente sur les coulisses de la production de films et de programmes télévisuels indique que si, dans la plupart des pays étudiés, les conventions collectives traitent du temps de travail, des heures supplémentaires, du travail de nuit, de l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée et des périodes de repos, la mise en application de ces conventions se heurte à des obstacles. Certains pays font figure d'exception, comme l'Allemagne et la Suède, où des accords récents ont contribué à améliorer la durée du travail quotidienne et hebdomadaire et la durée des périodes de repos. Dans d'autres pays, il n'existe aucune convention collective pour le sous-secteur du cinéma et de la télévision, ce qui pourrait expliquer que les travailleurs concernés aient plus difficilement accès à une protection quant au temps de travail, aux périodes de repos et à l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée ²¹⁷.
- 161.** Dans les nouveaux sous-secteurs des arts et du divertissement qui sont davantage numérisés, tels que celui des jeux vidéo, la syndicalisation des travailleurs n'est pas encore une réalité. Toutefois, de nouvelles organisations de travailleurs voient le jour, notamment pour lutter contre le phénomène du «crunch», période de travail intense qui précède la sortie d'un jeu et se caractérise par un allongement du temps de travail et des heures supplémentaires obligatoires ²¹⁸.
- 162.** En ce qui concerne la représentativité des syndicats et des organisations d'employeurs dans l'ensemble du secteur des arts et du divertissement, les études menées dans les sous-secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant en Europe donnent des éléments d'information sur les taux de syndicalisation et de couverture conventionnelle dans ces sous-secteurs; il est toutefois à noter qu'il n'existe pas de données en la matière pour les régions autres que l'Europe. Par exemple, seuls 39 pour cent des 160 syndicats actifs dans le sous-secteur de l'audiovisuel en Europe regroupent des travailleurs engagés dans les différentes branches d'activité économique du sous-secteur, tandis que 19 pour cent regroupent des travailleurs appartenant à différentes catégories professionnelles (musiciens, artistes-interprètes et techniciens). Bon nombre des organisations qui ont participé à l'étude – principalement celles qui représentent les travailleurs indépendants, les travailleurs à leur compte ou d'autres travailleurs engagés dans des formes d'emploi diverses – se considèrent comme des organisations professionnelles (non comme des syndicats) et, d'une manière générale, ne prennent pas part à la négociation collective. Pour ce qui est des organisations d'employeurs, la situation semble assez fragmentée. Il ressort de l'étude que, dans les pays d'Europe, 12 pour cent des organisations du sous-secteur de l'audiovisuel qui

²¹⁷ UNI Global Union, *Exiger la dignité sur les tournages: Mettre fin à la culture des heures de travail excessives dans l'industrie du cinéma et de la télévision au niveau global*, 2021.

²¹⁸ Sam Forsdick, «Dark Side of Working in the Video Game Industry: 100-Hour Weeks and On-The-Spot Sackings», *NS Business*, 16 novembre 2018.

ont participé regroupent des entreprises des différentes activités économiques du sous-secteur, et seulement 18 pour cent regroupent des entreprises des différentes branches professionnelles. Dans de nombreux pays, certaines activités économiques et branches professionnelles ne sont pas représentées du tout. Dans l'ensemble, ce sont plutôt les grandes entreprises qui s'affilient à des organisations d'employeurs ²¹⁹.

163. Dans le sous-secteur du spectacle vivant, la taille – petite ou moyenne – des entreprises et le statut professionnel – indépendant ou salarié – des travailleurs ont une incidence sur la représentativité et le taux de couverture des syndicats et des organisations d'employeurs, qui présentent un certain degré de fragmentation, ainsi que sur leur participation à la négociation collective. On ne dispose pas de données pour toutes les régions mais, pour ce qui est de l'Europe, la proportion de syndicats et d'organisations d'employeurs qui comptent des membres dans toutes les activités économiques du sous-secteur est relativement faible, puisqu'elle s'établit respectivement à 34 pour cent et à 44 pour cent ²²⁰.
164. La question du travail indépendant dans les différents sous-secteurs est étroitement liée à celle du droit de la concurrence et de la manière dont celui-ci peut entraver la participation des travailleurs indépendants à la négociation collective. Dans certains pays, la législation ne reconnaît pas à ces travailleurs le droit de créer un syndicat ou de s'y affilier; dans d'autres, les travailleurs indépendants ne peuvent pas négocier collectivement leurs conditions de travail par l'intermédiaire des organisations qui les représentent. Ce type de législation repose sur l'idée que les travailleurs indépendants sont des entreprises et que leur regroupement pourrait aboutir à une concentration du pouvoir dans les mains d'un seul groupe, ce qui nuirait à la libre concurrence ²²¹. En ce qui concerne l'importance du droit de la concurrence pour la prévention de la concurrence déloyale, il y a lieu de noter que, dans certains pays comme l'Irlande, la législation a été modifiée de manière à tenir compte de la situation propre à certaines catégories de travailleurs du secteur des arts et du divertissement et à donner aux acteurs de doublage, aux journalistes indépendants et aux musiciens de studio la possibilité de prendre part à la négociation collective ²²².
165. Au niveau européen, les efforts déployés en vue d'éliminer les obstacles à la reconnaissance effective du droit de négociation collective des travailleurs indépendants ont abouti à l'élaboration d'un projet de lignes directrices sur l'application du droit de la concurrence de l'Union européenne aux conventions collectives, qui pourrait avoir des incidences sur les travailleurs du secteur des arts et du divertissement. Ces lignes directrices, dont l'examen est en cours, établissent un cadre visant à améliorer les conditions de travail d'une catégorie particulière de travailleurs indépendants, les travailleurs indépendants sans salariés, en les considérant comme des travailleurs et non comme des entreprises de sorte qu'ils puissent prendre part à la négociation collective ²²³.
166. Dans certains pays de la région de l'Asie et du Pacifique, des réformes législatives ont été engagées à l'échelon national afin de clarifier la situation des travailleurs indépendants du secteur et la question de leur droit de négociation collective. Cela a par exemple été le cas en

²¹⁹ Eurofound, *Representativeness of the European Social Partner Organisations: Audiovisual Sector*, 2021.

²²⁰ Eurofound.

²²¹ EENCA.

²²² OIT, *Cas individuel (CAS) – discussion: 2016*, Publication: 105^e session CIT (2016).

²²³ Commission européenne, «Pratiques anticoncurrentielles: la Commission invite les parties intéressées à présenter leurs observations concernant le projet de lignes directrices sur les conventions collectives relatives aux conditions de travail des indépendants sans salariés», communiqué de presse, 9 décembre 2021.

Nouvelle-Zélande où, en 2010, la loi sur les relations d'emploi a été modifiée de sorte que les travailleurs exerçant des activités de production cinématographique sont depuis lors considérés comme des prestataires indépendants et non comme des salariés. Sur la recommandation du groupe de travail sur l'industrie cinématographique, constitué d'organisations d'employeurs et de syndicats, le projet de loi sur les travailleurs de l'industrie cinématographique présenté en 2020 a été adopté en deuxième lecture en août 2022. Il précise le statut professionnel des travailleurs de la production cinématographique, introduit une obligation de bonne foi et des clauses obligatoires concernant les relations contractuelles dans le secteur, et autorise la négociation collective aux différents niveaux ²²⁴.

167. À certains égards, la pandémie a grandement contribué au renouvellement des conventions collectives ou au renforcement des conventions collectives existantes dans certains sous-secteurs des arts et du divertissement. Ainsi, en Allemagne, la convention collective des salariés de l'industrie du cinéma et de la télévision prévoit désormais un système d'indemnisation du chômage partiel (indemnisation en cas de réduction des heures de travail), en vertu duquel une indemnité est versée aux travailleurs en cas d'arrêt, de report ou de suspension temporaire des activités de production ²²⁵.
168. On observe la même tendance dans les plateformes numériques, dans le contexte desquelles des accords collectifs sont négociés entre les services de *streaming* (production de films) et les syndicats au niveau national; on peut citer à titre d'exemple l'accord conclu entre Equity et une plateforme de *streaming* au Royaume-Uni ²²⁶ ou encore l'accord signé aux États-Unis entre SAG-AFTRA et la même plateforme de *streaming*, lequel accord comporte également des dispositions prévoyant une protection contre le harcèlement ²²⁷.

5.4. Garantie d'un milieu de travail sûr et salubre

169. La discussion sur la sécurité et la santé au travail (SST) dans le secteur des arts et du divertissement revêt une importance particulière étant donné l'inclusion récente de la SST dans le cadre des principes et droits fondamentaux au travail de l'OIT ²²⁸. Cette avancée influera probablement sur les efforts déployés par les gouvernements ainsi que par les organisations d'employeurs et de travailleurs du secteur pour mettre en place des politiques et des réglementations de nature à renforcer le cadre de la promotion d'un milieu de travail sûr et salubre, y compris la promotion de la santé physique et mentale.
170. Dans le secteur des arts et du divertissement, les questions qui se posent en matière de SST varient selon les sous-secteurs concernés. Dans le domaine de la danse, les risques professionnels, tels qu'une chute ou une blessure, peuvent entraîner une incapacité permanente ou temporaire chez les danseurs, et donc avoir des répercussions sur leur carrière. Dans le spectacle vivant, les dangers peuvent venir de la configuration des locaux, de la scène, des décors, du niveau sonore et des salles de répétition, qui ne sont pas toujours conformes aux normes en vigueur ²²⁹. Dans le milieu du cinéma, de nombreux travailleurs sont souvent amenés à travailler dans des lieux isolés. Généralement, les protocoles établis par la société de production ou par les

²²⁴ OIT, *Cas individuel (CAS) – discussion: 2022, Publication : 110^e session CIT (2022)*.

²²⁵ ECOVIS, «Short-Time Working Collective Agreement for the Film Industry in the Corona Crisis», 14 avril 2020.

²²⁶ Equity, «Netflix – First Ever Union Agreement with Streaming Giant», 13 juin 2019.

²²⁷ Deadline, «Netflix Signs SAG-AFTRA's Film and TV Contract», 20 juillet 2019.

²²⁸ OIT, «Le Conseil d'administration de l'OIT convient d'une discussion clé sur la sécurité et la santé au travail lors de la Conférence internationale du Travail 2022», communiqué de presse, 18 mars 2022.

²²⁹ Eugenija Zuskin et al., «Occupational Health Hazards of Artists», *Acta dermatovenerologica Croatica* 15, n° 3 (2007): 167-177.

normes du secteur en vue de réduire les risques pour la sécurité et la santé sur le plateau ou sur scène tiennent compte des risques auxquels sont exposés les travailleurs isolés et prévoient des mesures pour les atténuer. Ces protocoles prévoient aussi parfois des formations à l'intention des travailleurs – aussi bien les membres de l'équipe technique que les artistes-interprètes et les cascadeurs – sur les mesures de maîtrise et d'atténuation des risques et de l'exposition aux risques et sur les procédures de suivi et de contrôle de la sécurité des travailleurs isolés.

- 171.** Des études ont également mis en évidence l'émergence de phénomènes préoccupants en matière de SST dans le sous-secteur des jeux vidéo, notamment sur le plan de la protection des jeunes consommateurs et des travailleurs contre la violence et le harcèlement en ligne. Un autre aspect du nouvel environnement numérique sur lequel il convient de se pencher concerne les risques en matière de SST auxquels sont exposés les programmeurs et les mesures à prendre pour y remédier, celles-ci pouvant notamment consister à limiter le nombre d'heures de travail, à offrir à ces travailleurs un espace de travail ergonomique et à diminuer les niveaux sonores dans le cas des programmeurs audio.
- 172.** La pandémie de COVID-19 a donné une ampleur nouvelle au débat sur la SST, en le faisant porter sur les mesures à prévoir pour prévenir les infections et garantir la continuité des activités en cas de danger biologique. Les normes générales en matière de SST ont été adaptées pour les studios de cinéma, les plateaux de diffusion et les autres lieux de production, en raison des risques d'exposition propres aux travailleurs et aux directeurs de production dans ce secteur. Des protocoles et des lignes directrices spécifiques au secteur ont été élaborés conjointement par des syndicats et des organisations d'employeurs ou à l'initiative d'institutions opérant dans l'audiovisuel dans le but d'assurer la reprise en toute sécurité de la production cinématographique et télévisuelle ²³⁰.
- 173.** L'apparition de technologies nouvelles a contribué à réduire certains risques, mais en a également fait apparaître de nouveaux, notamment des troubles musculosquelettiques et d'autres risques pour la SST liés à la technologie ²³¹. Par ailleurs, si le numérique permet aux individus de travailler en dehors de leur lieu de travail traditionnel, qu'ils fassent la navette entre leur domicile et leur lieu de travail ou qu'ils travaillent exclusivement à domicile, une attention accrue est portée au stress et aux effets néfastes qui en résultent pour le bien-être mental des travailleurs de certains secteurs tels que le cinéma et l'audiovisuel; des mesures devront être prises pour remédier à ces problèmes. Il faudra peut-être que les partenaires sociaux se mobilisent davantage autour des questions relatives à l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée et au bien-être, notamment en contribuant à l'élaboration d'outils d'évaluation des risques adaptés aux défis liés aux nouvelles modalités de production de contenus. Dans certaines régions, des initiatives conjointes entre partenaires sociaux ont déjà ouvert la voie à l'élaboration d'outils d'évaluation des risques dans les sous-secteurs du spectacle vivant (salles et production) et de l'audiovisuel, qui pourront servir d'exemples lors de l'élaboration future de mesures visant à renforcer la promotion de la SST dans le secteur. Ainsi, les outils sectoriels OiRA, créés par les partenaires sociaux européens pour les sous-secteurs du spectacle vivant et de l'audiovisuel, ciblent les petites et moyennes entreprises, majoritaires dans ces deux sous-secteurs ²³².

²³⁰ OIT, «Le COVID-19 et le secteur de la culture et des médias».

²³¹ Bibby.

²³² Projet OiRA: «OiRA Tools for the Live Performance Sector», 30 mars 2016; et Fédération internationale des acteurs, «Launch of the NEW Risk Assessment Tool for Audiovisual Productions», 3 juin 2021.

- 174.** Certains de ces exemples montrent comment le dialogue social, fondé sur le respect de la liberté syndicale et la reconnaissance effective du droit de négociation collective, peut favoriser la participation constructive des créateurs à la prise de décisions concernant la conception des politiques, notamment les politiques en matière de SST et celles visant à garantir des conditions de travail décentes dans le nouveau sous-secteur du divertissement numérique.
- 175.** Compte tenu du rôle central que jouent les arts et le divertissement dans le développement durable et la promotion de la résilience et de la cohésion sociale, des investissements devront être réalisés dans ce secteur non seulement afin de créer des emplois et d'accroître les revenus, mais également pour garantir l'élaboration de politiques inclusives qui soient centrées sur l'humain et adaptées au contexte, avec la participation des différents acteurs tels que les pouvoirs publics, les organisations d'employeurs et de travailleurs et les communautés ²³³.

²³³ UNESCO, *Déclaration finale*, Conférence mondiale de l'UNESCO sur les politiques culturelles et le développement durable, MONDIACULT-2022/CPD/6.