



**GOUVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# 2I2CO

## ***Imaginer les Industries Culturelles et Créatives en Occitanie (Volet 1)***

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

**C'est également une des conditions majeures pour la réussite du plan France 2030 : soutenir l'émergence de talents et accélérer l'adaptation des formations aux besoins de compétences des nouvelles filières et des métiers d'avenir. 2,5 milliards d'euros de France 2030 seront mobilisés sur le capital humain pour atteindre cette ambition.**

L'appel à manifestation d'intérêt « **Compétences et métiers d'avenir** » s'inscrit dans ce cadre et vise à répondre aux besoins des entreprises en matière de formations et de compétences nouvelles pour les métiers d'avenir.

Dans le cadre de ce dispositif, **la réalisation de diagnostics des besoins en compétences et en formations sont financés et diffusés.**

## **DIAGNOSTIC DE FORMATION – SYNTHÈSE**



# Synthèse du diagnostic 2I2CO

## A. Le contexte

Le diagnostic 2I2CO 2030 a été mené par l'Université Paul-Valéry Montpellier, auquel ont contribué un large panel de structures d'Occitanie :

- Organismes de formation et de recherche : universités, lycées, écoles privées, laboratoires...
- Acteurs du monde socio-économique : entreprises, groupements d'employeurs, organisations professionnelles, syndicats, fédérations professionnelles, OPCO, Pôle Emploi ...
- Collectivités territoriales et services décentralisés de l'Etat...

Le diagnostic territorial se limite aux cinq départements de l'Occitanie Est (ex-Languedoc-Roussillon) et a donc le même périmètre que celui du Campus des Métiers et des Qualifications *Design & Industries Créatives*.

Cette étude a été dirigée par Fabrice HIRSCH, Vice-Président délégué à la Culture, à la Communication et aux Relations Science-Société, et Jean-Charles DENAIN, chargé de mission Innovation & Développement des ICC, responsable du projet. Elle porte sur neuf secteurs<sup>1</sup> des Industries Culturelles et Créatives (ICC), que l'on retrouve dans la nomenclature de la Stratégie d'Accélération des ICC (certains ont pu être regroupés) :

- **Cinéma et audiovisuel**
- **Jeu vidéo**
- **Mode, textile, cuir et habillement**
- **Métiers d'art**
- **Architecture**
- **Arts visuels**
- **Patrimoine (dont musées)**
- **Spectacle vivant (dont musique)**
- **Edition Ecrite (livre)**

Si la nature du lien qui relie les secteurs ICC est relativement claire – la production et la distribution de biens et de services culturels ou d'activités à contenu culturel, pour reprendre la définition de l'UNESCO – leurs actions sur le territoire se révèlent être de l'ordre de la simple juxtaposition sans réel lien entre eux.

Il s'agit donc de tenter **une approche globale des ICC**, avec une question centrale servant de fil rouge : **quels sont les liens entre les secteurs au sein du territoire étudié ?** A cette question initiale, d'autres s'ajoutent :

- La création de dynamiques transversales permet-elle une valeur ajoutée individuelle à chaque secteur mais aussi globale pour les ICC ?
- Comment créer ces dynamiques à l'horizon 2030 ? Les conditions sont-elles réunies ?
- Avec quels secteurs ? Avec tous les secteurs ?
- Sur quels territoires ? Une stratégie et des complémentarités territoriales sont-elles possibles ?
- Quels sont les leviers, formations ou outils à mettre en place ? Quels seraient les nouvelles compétences, métiers et tissus économiques attendus ?

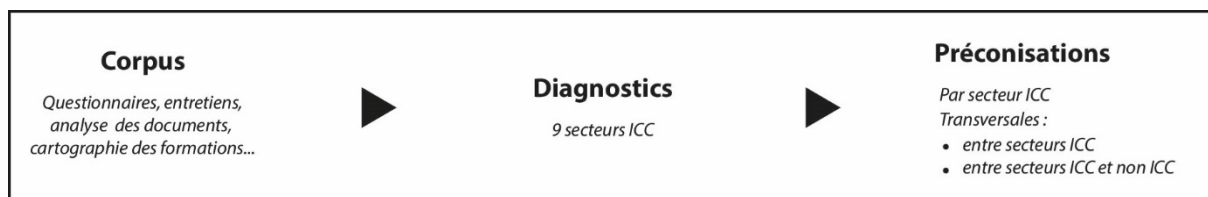
Pour tenter d'analyser globalement les ICC au sein de l'Occitanie Est, le diagnostic repose pour chaque secteur sur un canevas commun et une méthodologie identique :

- Analyse sectorielle : contexte macroéconomique, acteurs clefs, analyses interne et externe...
- Analyse des métiers et des compétences : panorama des métiers, métiers en tension, besoins actuels et futurs, métiers émergents, compétences transversales...
- Analyse des formations : offre, cartographie, corrélation entre besoins et offre...
- Analyse des perspectives : tendances, enjeux, défis ;
- Et enfin préconisations.

---

<sup>1</sup> Trois secteurs n'ont pas pu être finalisés : Design, Presse, Communication et Publicité.

Ces analyses intègrent l'étude de nombreuses bases de données, la lecture de très nombreux rapports et articles, ainsi que la contribution de 120 acteurs interrogés.



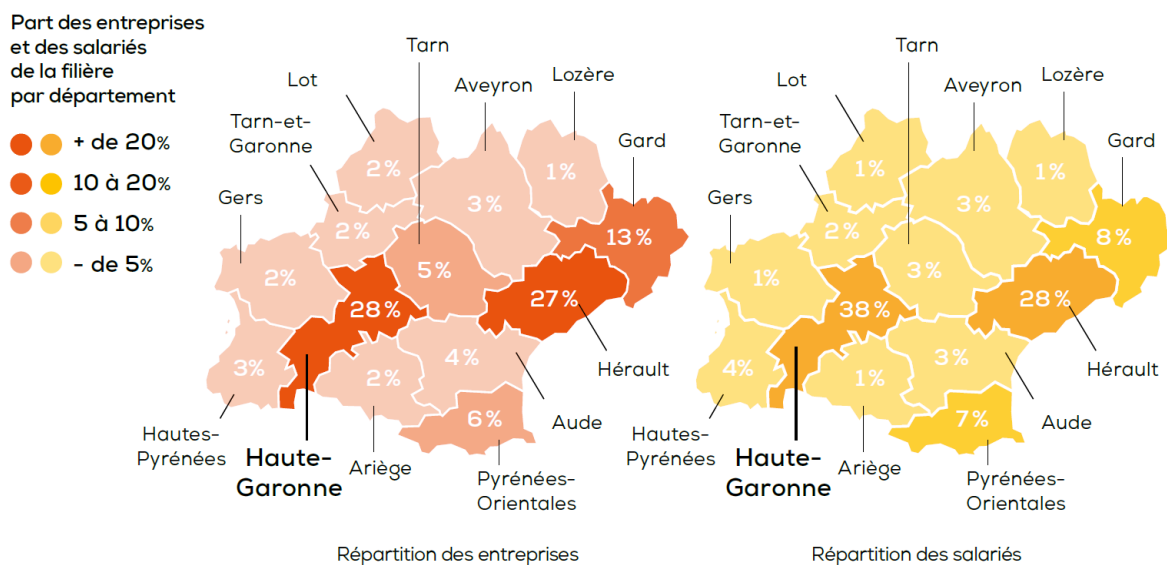
N.B. : Un schéma de synthèse reprenant les chapitres qui suivent est présenté en dernière page.

## B. Les principaux résultats des observations sur le territoire

### 1. Une hétérogénéité sectorielle importante sur un territoire fortement contrasté

Si l'Occitanie possède un spectre quasi complet des ICC, leur répartition spatiale reste très dépendante des éléments constitutifs de la géographie de la région, comme les points de concentration de la population (ou leur dilution), les flux existants (ou pas), le jeu des acteurs (ou leur absence). Que ce soit en Occitanie Ouest (ex-Midi-Pyrénées) ou en Occitanie Est (ex-Languedoc-Roussillon), la **densité de population** y est plus faible que la moyenne nationale (80 habitants par km<sup>2</sup> contre 105 à l'échelle française), le **maillage urbain** relativement faible (un quart de la population vit dans des espaces très denses contre 38% au niveau national) et on note une forte **concentration urbaine** sur quelques lieux (les quatre plus grandes aires urbaines regroupent un habitant sur deux : Toulouse, Montpellier, Perpignan et Nîmes).

#### Les ICC se concentrent dans les départements les plus urbanisés d'Occitanie



Source : Portrait de territoire – Occitanie, AFDAS, 2019.

Sur cet espace fortement hétérogène, évoluent divers secteurs composant les ICC, dont le niveau de développement économique peut être très différent et révèle de fortes spécificités sectorielles très localisées, tant urbaines que rurales : le textile dans le Gard en raison d'une implantation multiséculaire (et avec des liens forts avec les régions de production situées à proximité), le numérique à Montpellier (dès les années 80) et à Perpignan (plus récemment).

Il est donc déjà difficile de parler de dynamique globale des ICC, mais plutôt de plusieurs dynamiques sectorielles qu'il faudrait d'abord mesurer pour ensuite les renforcer, structurer, voire connecter.

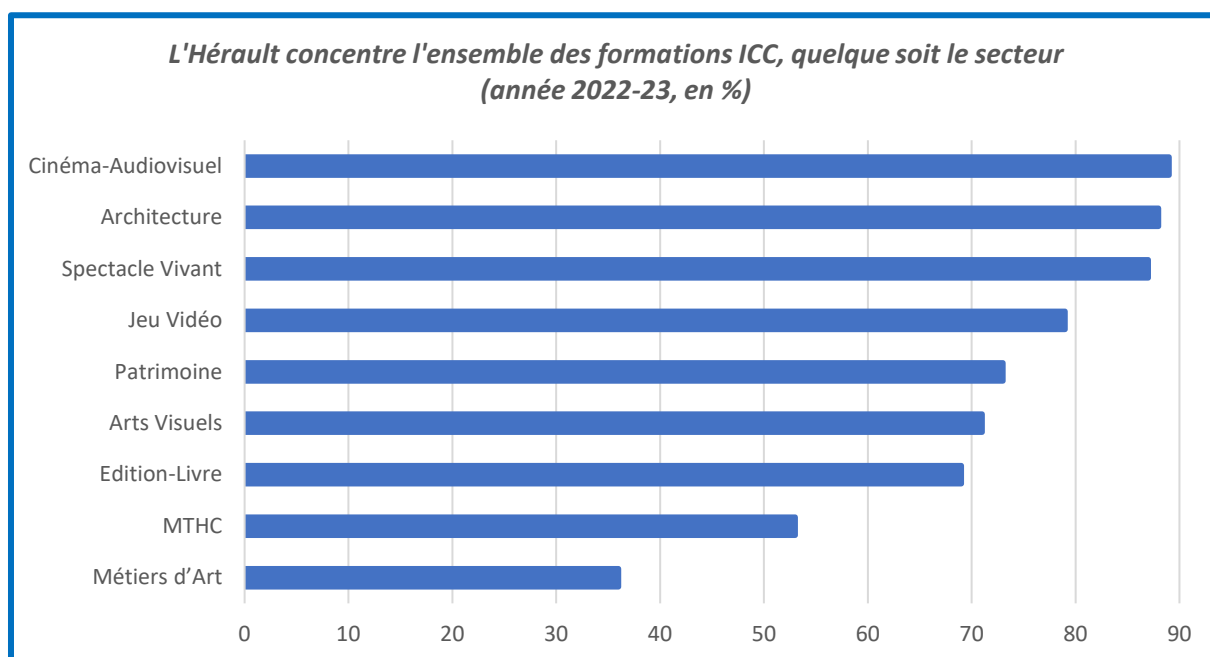
## 2. Des atouts plutôt concentrés dans l'Hérault et surtout à Montpellier

### Une forte concentration des activités ICC dans le département de l'Hérault

L'essentiel des entreprises du Jeu Vidéo et du Cinéma-Audiovisuel sont localisées dans l'Hérault, de même que plus de la moitié des cabinets d'architectes, ainsi que 45% en moyenne des établissements ou déclarations d'activités pour le Spectacle Vivant, les Arts Visuels et l'Édition (livre). Le Gard concentre quant à lui les activités des Métiers d'Art et ceux de la Mode, du Textile, de l'Habillement et du Cuir (MTHC), seuls secteurs où le Gard se positionne devant l'Hérault.

### Une forte concentration des formations ICC dans la métropole de Montpellier

La concentration est encore plus forte concernant l'offre de formation dans les ICC en Occitanie Est, plaçant l'Hérault en tête dans tous les secteurs (ex-æquo avec le Gard pour les Métiers d'Art). A l'échelle du département, le taux de concentration se renforce sur la métropole, lorsqu'il n'atteint pas les 100% sur la commune même de Montpellier (Arts Visuels, Patrimoine, Édition-Livre).



Source : analyse de la base de données des formations CARIF-OREF, 2023.

### 3. Des métiers en tension plutôt dans les secteurs à fort potentiel

Des métiers en tension sont présents dans la plupart des secteurs ICC, et surtout pour le Cinéma-Audiovisuel et le Jeu Vidéo, secondairement pour le Spectacle Vivant. Les principales catégories de métiers en tension sont les **métiers techniques** et les **métiers de l'encadrement** (administration et gestion), secondairement ceux du **développement informatique** et les métiers de la **médiation culturelle**.

**Cinq principaux facteurs de tension** ont été identifiés : le **manque de compétences**, le **manque d'attractivité** de certains métiers, l'**augmentation de l'activité** dans certains secteurs, le **déséquilibre entre la demande et l'offre de travail** (postes inoccupés faute de candidats), le **taux de perte important** (turnover).

### 4. Une offre de formation importante mais principalement privée

#### Un foisonnement de l'offre privée...

La loi sur la formation professionnelle de 2018 a multiplié très fortement l'offre privée : pour les 9 secteurs retenus, 64% des formations initiales et continues proposées en Occitanie Est en 2022-23 sont privées. Ce rapport va d'autant plus se creuser avec la présence dans la métropole montpelliéraine de huit des onze lauréats de l'AAP « La Grande Fabrique de l'Image » du CNC : sur la cinquantaine de nouvelles formations prévues dans le secteur audiovisuel, seulement deux seront publiques aux prochaines rentrées. Les causes de cette distorsion entre l'Enseignement Supérieur public (universités et lycées) et privé sont multiples. Par exemple : une flexibilité plus grande et des moyens financiers beaucoup plus élevés pour proposer de nouvelles formations dans le privé ; un doublement du nombre d'étudiants ces 40 dernières années, une évaluation plus stricte des formations (par le Haut Conseil de l'Evaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur) pour le public...

#### ... mais une population régionale plus pauvre que la moyenne nationale

Selon l'INSEE et d'après les données 2020<sup>2</sup>, la part des ménages aux revenus modestes est de 44,4% en Occitanie, soit environ 5 points de plus que la moyenne nationale. Pour l'Occitanie Est, quatre des cinq départements figurent parmi les sept départements métropolitains les plus pauvres (les Pyrénées-Orientales, l'Aude, le Gard et l'Hérault). A titre d'exemple pour cette catégorie de ménages, le revenu mensuel moyen d'un couple avec 2 enfants de plus de 14 ans est de moins de 3.825€<sup>3</sup>.

Plusieurs questions se posent :

- Comment financer les formations publiques à budget constant (et surtout constamment en réduction) avec les frais d'inscription 20-25 fois moins élevés que dans le privé (450€ vs 9-12.000€) ?
- Comment financer les intervenants d'une ou plusieurs formations continues supplémentaires alors que les universités et les lycées sont déjà en fort sous-effectif dans leurs propres formations initiales ?
- Comment garantir pour le plus grand nombre – et notamment les ménages aux revenus modestes – l'accès aux compétences nouvelles, aux métiers d'avenir et emplois qualifiés de demain ? Quelles alternatives pour leurs enfants mis à part le recours aux écoles privées et donc aux crédits pour assumer leurs frais d'inscription élevés ?

<sup>2</sup> Insee Dossier Occitanie N° 20 (Octobre 2023), *Panorama de la pauvreté en Occitanie : une pauvreté plus répandue, renforcée par les situations familiales*. [https://pos-occitanie.fr/files/pdocument/public/r1247\\_19\\_lm\\_ind\\_20.pdf](https://pos-occitanie.fr/files/pdocument/public/r1247_19_lm_ind_20.pdf)

<sup>3</sup> <https://inegalites.fr/Pauvres-moyens-ou-riches-Les-revenus-par-type-de-menage>

## 5. La faible visibilité des acteurs économiques pour 2030

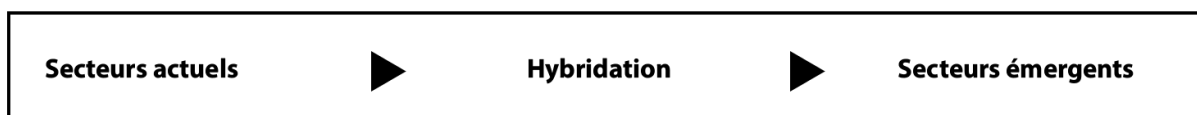
Les diagnostics montrent – et confirment ce qui est généralement admis – la difficulté qu’ont les acteurs économiques à se projeter au-delà de 3 à 5 ans. S’ajoute aussi à la phase post-COVID, une conjoncture économique compliquée pour les ICC : hausse du prix des matières premières, baisse du pouvoir d’achat des ménages, réglementations plus contraignantes, impacts incertains de l’Intelligence Artificielle (IA)...

Les compétences sectorielles à renforcer restent cependant plus ou moins bien identifiées et nous pourrions les classer selon l’échelle de temps suivante :

- **A court terme** pour **résoudre la pénurie de main d’œuvre** (c’est le cas notamment pour le Cinéma-Audiovisuel où la préoccupation première est le recrutement intensif sur certains postes) ;
- **A moyen terme** pour, par exemple, **mettre en place les solutions qu’imposent les évolutions du secteur : notamment faire face à un** cadre législatif plus contraignant avec l’écoconditionnalité pour le financement des projets audiovisuels, à la législation européenne pour préserver les savoir-faire des Métiers d’Art... Les solutions pouvant aider les secteurs évoqués sont alors souvent à rechercher dans d’autres domaines : audits RSE issus du management, recherche en biomatériaux et en numérisation du geste artisanal.
- **A long terme** pour les innovations à venir pour **accélérer la transition digitale**, notamment par la **création de nouveaux outils numériques** : outils de médiation pour la Culture, le Patrimoine et les Arts Visuels (applications intégrant la réalité augmentée ; expositions immersives...) ; outils d’analyse spatiale en 3D et jumeaux numériques pour l’Architecture ; développement de prompts pour l’IA dans plusieurs secteurs... Sur ce plan également, les solutions sont à rechercher dans d’autres secteurs. L’incertitude est aussi renforcée par la montée en puissance de l’IA, plus rapide que prévue, et par l’intensité variable de son impact selon les secteurs (notamment pour les métiers ayant des tâches numériques répétitives).

Les contributions des acteurs ont permis de relever les spécificités propres à leur secteur, les points communs entre les filières, et des pistes de développement notamment par hybridation (avec des secteurs ICC ou d’autres non ICC). Dans la phase d’accélération du numérique que nous connaissons actuellement, cette hybridation reste un élément essentiel pour l’évolution des secteurs et l’émergence de nouveaux, comme le montre l’apparition de métiers dans la sphère ICC tels que podcasteurs, streamers, créateurs de dispositifs interactifs et immersifs...

Si des préconisations spécifiques à chaque secteur ont été faites<sup>4</sup> et sont connues des clusters et animateurs de filière, nous insisterons ici plutôt sur **celles qui vont dans le sens de la transversalité intersectorielle et interdisciplinaire** – ce qui est rarement étudié – ou sur des pistes permettant de mieux répartir sur l’ensemble du territoire les formations aux métiers émergents et métiers d’avenir, ainsi que les opportunités d’emplois qualifiés. Si cette transversalité se révèle être **moteur de l’innovation et du développement économique**, c’est aussi un **levier pour décroisonner les filières ICC et non-ICC et structurer certains secteurs hybrides autour de nouvelles thématiques**, afin de **faire émerger de nouveaux tissus économiques**.



**Ces préconisations axées sur la transversalité constituent des pistes de réflexion concrètes pour une stratégie régionale, dans le cadre d’une tentative d’approche globale des ICC sur un territoire donné pour l’horizon 2030.**

<sup>4</sup> Toutes les préconisations, qu’elles soient spécifiques à chaque secteur ou transversales, sont détaillées dans le chapitre « Préconisations » de chaque diagnostic sectoriel du tome 2 et synthétisées dans le chapitre 4 du tome 3.

## C. La transversalité, un des moteurs du développement économique et territorial

Plusieurs pistes et leviers ont été identifiés pour consolider les filières ou pour développer les compétences d'avenir. Plusieurs besoins en compétences se dégagent des diagnostics sectoriels et peuvent être communs à certains secteurs ICC, voire à la totalité : la mise en place de réponses et méthodologies communes est alors possible en faveur d'une mutualisation. Ces besoins partagés par tous les secteurs ICC peuvent être dus notamment à :

- La transformation des métiers (ex : transition numérique et technologique, transition écologique, adaptabilité des professionnels aux évolutions des métiers),
- Une demande croissante due au fort développement de l'activité économique (ex : narration, langues),
- Un besoin spécifique ou structurel local, régional ou national (ex : compétences polyvalentes, gestion de projets, narration, langues).

Au cours des entretiens que nous avons pu mener, notamment avec les acteurs des formations publiques et privées, d'autres pistes ont été formulées à la croisée des filières ICC et non ICC. Des préconisations ont donc été également faites pour **générer ces activités hybrides** qui peuvent être transversales à plusieurs secteurs ICC et non ICC, et ainsi contribuer à **développer des compétences émergentes et à créer des métiers d'avenir**. Enfin, quelques mesures sont proposées pour accompagner l'offre de formation actuelle et future.

### 1. Création de formations hybrides<sup>5</sup>

#### → Formations en lien avec la transition écologique :

- Formation interdisciplinaire sur les démarches d'écoproduction (métiers d'écomanager, d'écotechnicien...) : parcours « Cinéma-Audiovisuel et Animation », « Jeu Vidéo et Animation », « Spectacle Vivant », « Arts Visuel et Patrimoine »
- Formations courtes sur la RSE et la réduction de l'empreinte carbone : pour tous les secteurs

#### → Formations en lien avec la narration :

- Formation interdisciplinaire sur l'art narratif : comment raconter une histoire en littérature (romans, nouvelles, essais...), au cinéma (scénarios...), dans l'audiovisuel (écriture sérielle, podcast...), dans le jeu vidéo (métier de narrative designer), pour la scénographie (spectacle vivant), pour les expositions immersives, pour la communication, pour le journalisme, pour les sciences, pour l'écriture transmédia (multi-supports), pour l'écriture de chansons...
- Ateliers d'écriture dès le cycle primaire et dans les cycles supérieurs pour renforcer le déficit de compétences à l'échelle française (cf. le rapport de la mission Sullivan, 2019) : avec le Rectorat, les conservatoires, les médiathèques, les associations, dans les activités extra-scolaires ...

#### → Formation « métier de ludologue » : pour proposer des procédures basées sur le jeu (ludification) afin de répondre aux problématiques sociales, sociétales et institutionnelles (approche patrimoniale avec la médiation culturelle, approche sociale pour la médiation entre individus, approche psychologique avec l'addiction aux jeux, les phobies, le stress...).

#### → Formation « métiers de concepteur de requêtes en Intelligence Artificielle » (prompt IA) : pour concevoir des requêtes d'IA générative de contenus textes, sons, images fixes ou animées tout en étudiant leurs limites (exploratoires, éthiques ...) et en analysant le contenu généré (comment doit être construite une image...), en intégrant les professionnels et les chercheurs des métiers impliqués (co-conception des requêtes)...

---

<sup>5</sup> Cf Tome 3, page 19-26.

→ Formations en lien avec la transition numérique et technologique (voir focus ci-dessous)

**FOCUS SUR LES FORMATIONS EN LIEN AVEC LA TRANSITION NUMERIQUE ET TECHNOLOGIQUE**

**Accélérer la transition numérique par le transfert des technologies du Jeu Vidéo et de l'Animation**

La transition numérique touche l'ensemble des ICC, et plus particulièrement le Cinéma-Audiovisuel et le Jeu Vidéo, ainsi que le Spectacle Vivant (notamment pour la diffusion). Des secteurs moins avancés dans cette transition peuvent saisir cette opportunité pour s'adapter et évoluer en intégrant également ces nouvelles technologies qui permettent le développement d'outils et de solutions numériques innovants : c'est le cas pour le Patrimoine et les Arts Visuels où la médiation tend et tendra de plus en plus vers une utilisation accrue du numérique (Jeu Vidéo, serious games, vidéo mapping, vision 360, technologies interactives et immersives...). Pour le secteur des Métiers d'Art, si le numérique peut certes parfois se positionner comme un outil de travail (ex : aide à la diffusion et à la commercialisation), il peut aussi être un outil de préservation des savoir-faire (par la numérisation 3D du geste artisanal qui a permis de produire la création). De nombreux développements technologiques sont en effet déjà mobilisés et attendus dans les activités quotidiennes de certains secteurs : jumeaux numériques et logiciels d'analyse 3D dans l'Urbanisme et l'Architecture ; gestion de vente des billets et marketing dans le spectacle vivant et autres lieux de diffusion (musées, expositions...) ; apport de l'IA...

**Métiers émergents ou d'avenir :**

- Les métiers de la création et de la médiation numérique,
- Les métiers de la simulation 3D,
- Les métiers de l'analyse de la Data.

**Nouvelles compétences et secteurs ICC concernés :**

- La création artistique (création d'expériences en technologies immersives et interactives) : Spectacle Vivant, Arts Visuels,
- La médiation numérique (ingénierie culturelle numérique, accompagnement des institutions...) : Arts Visuels, Patrimoine & Musées (Culture, Histoire, Tourisme, Métiers d'Art, Mode/Textile, Sciences, rapports Sciences/Société...),
- Les jumeaux numériques et les outils d'analyse spatiale 3D (simulation et modélisation en 3D) : Architecture et toutes les disciplines intervenant avec l'Aménagement et la Smartcity (Urbanisme, Géomatique, Data Analyst...),
- Les jumeaux numériques (simulation 3D) : Cinéma-Audiovisuel, Spectacle Vivant,
- L'analyse de la Data (gestion des données) : Patrimoine, Arts Visuels, Spectacle Vivant,
- Les livres hybrides et transmédia (livre numérique avec réalité augmentée et musique, BD, webtoons et images animées...) : Edition Ecrite/Livre,
- La numérisation du geste artisanal : les Métiers d'Art,
- Le live (transmissions live à 360° en temps réel, stade connecté, certification de l'information live, live-streaming apps...) : Spectacle Vivant.

**Nouvelles compétences et secteurs non-ICC concernés :**

- En Santé : Simulation et modélisation en 3D pour la biologie médicale ; serious games à des fins thérapeutiques (rééducation médicale, gestion de l'anxiété pré-opératoire, gestion de la douleur, perte d'autonomie, lutte contre la sédentarité, thérapie virtuelle...),
- Pour la Pédagogie/l'Education : Outils numériques pédagogiques (ludification),
- Pour la gestion d'espace où l'intervention humaine n'est pas possible (centrales nucléaires, fonds marins...) : jumeaux numériques.

→ Formation « métiers du design : UX, UI, UxD » ([voir focus ci-dessous](#))

**FOCUS SUR LA FORMATION « METIERS DU DESIGN : UX, UI, UxD »**

Cette formation entre dans le champ du **design d'expérience** (design d'interface, d'interaction et des usages). L'originalité repose ici sur une approche complémentaire de 5 disciplines : Sciences Cognitives, Information & Communication, Information & Documentation, Humanités Numériques, Data Analytics. L'objectif principal est de mieux prendre en compte dans la conception du design d'expérience les facteurs humains et cognitifs (psychologiques, sociologiques...) pour répondre aux problématiques sociales, sociétales et institutionnelles, dans le cadre de la digitalisation des services et des produits dans le champ des ICC (transition numérique, essor des IA génératives...). Cette approche Design (méthodologie, réflexion, cadrage, mesure, expérimentation, validation...) permettrait de mettre en place des preuves de concept par des prototypages rapides de dispositifs (numériques ou autres) afin réduire les risques d'échec avant de lancer une production, une médiation, une communication...

Cette approche repose sur 3 étapes :

- Le storytelling : la narration à développer, l'histoire à raconter...
- Le choix de la bonne interface : serious games, audiovisuel, document écrit...
- L'évaluation afin de savoir ce qui est produit sur le public, directement (ex : peur, satisfaction, surprise) ou indirectement (ex : impact à long terme sur la personne, le groupe ou le territoire).

Les prototypages pourront être réalisés plus rapidement et avec davantage de contenus grâce à l'essor des IA génératives. Une approche plus méthodologique apparaît nécessaire à renforcer, notamment en phase amont (origine des datasets, utilisation ou non de certaines données, acceptabilité...).

Tout processus créatif peut donc être concerné par cette approche Design, qu'il soit issu d'un secteur ICC ou d'un autre : communication ; conception d'un produit culturel ; scénarios simulant le comportement des populations face à un événement...

→ Formation « Design de la Santé » : pour répondre par une approche globale aux divers besoins en Santé grâce au design numérique, graphique, d'espace, d'objet, de service et d'interface, au design sur les sens... Cette formation pluridisciplinaire (Design, Psychologie, Sciences Cognitives, Architecture) n'existe pas en France et peu en Europe.

## 2. Adaptation/création de formations (besoins sectoriels)<sup>6</sup>

- Formations pour renforcer les compétences technologiques/numériques et l'adaptabilité des professionnels aux évolutions des métiers : Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Spectacle Vivant...
- Formations en compétences polyvalentes (entrepreneuriales, commerciales, marketing...) : pour de nombreux secteurs afin de répondre à une forte tendance à la polyvalence professionnelle (ex : TPE)
- Formations en Gestion de projet : Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Architecture
- Formations linguistiques : Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Spectacle Vivant...
- Formations « à la carte ». Parmi les nombreux exemples :
  - **Cinéma-Audiovisuel** : formation courte sur la mise à niveau en Histoire de l'Art et sur les courants artistiques pour les artisans chargés de la création des décors, des costumes et du mobilier
  - **Jeu Vidéo** : formations courtes permettant de déconstruire les stéréotypes (ethniques, genres...) sur des catégories de personnages en décalage par rapport aux évolutions sociales et sociétales

<sup>6</sup> Cf Tome 3, page 26-28.

### *3. Mettre en place des mesures qui accompagnent l'offre de formation*

- **Renforcer la communication autour des métiers et des dispositifs d'accompagnement de la filière :** Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Architecture, Edition Ecrite/Livre, MTHC, Métiers d'Art
- **Réaliser une étude sur la formation continue :** Arts Visuels, Edition Ecrite/Livre, Métiers d'Art
- **Identifier les outils les plus adaptés pour la formation continue :** Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Edition Ecrite/Livre
- **Développer des formations publiques/gratuites pour promouvoir la diversité dans les secteurs ICC :** principalement le Cinéma-Audiovisuel et le Jeu Vidéo

## ***D. Des leviers complémentaires pour accompagner les formations***

Plusieurs propositions et pistes de réflexion sont faites pour accompagner l'offre de formation actuelle et future, avec la mise en place d'outils de coopération pour développer une stratégie régionale des ICC en Occitanie Est.

### *1. La mise en place d'outils de coopération au service de l'innovation et du développement économique<sup>7</sup>*

D'autres leviers ont été identifiés pour accompagner les formations, stimuler les innovations, structurer le territoire et renforcer la dynamique économique, en se basant sur des ressources et opportunités existantes en Occitanie Est : les structures et initiatives métropolitaines, projets de recherche, outils R&D...

- **Renforcer l'accompagnement entrepreneurial des secteurs ICC**
- **Renforcer les collaborations interdisciplinaires et intersectorielles à partir de la dynamique montpelliéraine basée sur les piliers numériques des ICC (Cinéma-Audiovisuel, Animation, Jeu Vidéo) :**
  - Mettre en place une Cellule de Coordination en charge du volet "Compétences et Métiers d'Avenir" dans les ICC (une Cellule à l'échelle de la métropole montpelliéraine et une autre à l'échelle régionale),
  - Mettre en place un accélérateur d'innovations et laboratoire d'expérimentations : pour faire émerger les innovations thématiques et technologiques, qu'elles rentrent dans le champ industriel (Cinéma, Jeu Vidéo...) ou non-industriel (Patrimoine, Culture, Spectacle Vivant...), pour accélérer le transfert des apports de la Recherche (diagnostics, innovations...) vers les entreprises et institutions culturelles...
  - Coordonner les actions pour développer l'innovation :
    - (1) Identifier les besoins de l'industrie et ceux de la recherche, les tendances du marché du travail, les convergences entre les secteurs concernés afin de stimuler l'innovation et la création de synergies, faire émerger de nouveaux tissus économiques... ;
    - (2) Soutenir les collaborations R&D structurantes entre chercheurs, créatifs et ingénieurs...

---

<sup>7</sup> Cf Tome 3, p. 28-34.

### → Créer une structure intermédiaire universitaire dédiée à la R&D des projets ICC/SHS

- Intégrer plus de « sociétal » dans le concept d'innovation : pour mieux identifier les stades de maturité des concepts et projets pensés en relation avec une problématique de société, mettre en place la grille *Societal Readiness Level (SRL)* plutôt que l'habituelle *Technological Readiness Level*
- Mettre en place une structure « R&D et Innovation Sociale » dans les ICC et les SHS pour : faire l'interface entre la Recherche et le monde socioéconomique ; proposer des conseils, de l'accompagnement, de l'évaluation et de la certification pour les projets présentés ; mieux préparer les projets ICC avant incubation vers les structures d'accompagnement/incubateurs, avant déploiement industriel et entrepreneurial. N.B. : l'interaction entre cette structure et les deux autres proposées ci-dessus (chacune avec un champ précis d'intervention) serait indispensable pour une action commune sur les innovations et les compétences nouvelles à développer

### → Renforcer l'interaction entre l'écosystème des ICC et la Recherche universitaire, vecteur de transversalité et d'innovation :

- Avec le projet MIRANDA<sup>8</sup> (projet PIA4 ExcellencES obtenu en 2023, financement jusqu'à 24 millions d'euros sur 10 ans) qui fédère les acteurs publics de l'Enseignement Supérieur à Montpellier (Université Paul-Valéry en LLASHS, Architecture, Beaux-Arts, Art dramatique, Chorégraphie, INRAP, CNRS) autour des secteurs ICC Patrimoine, Architecture, Spectacle Vivant, Cinéma-Audiovisuel, Jeu Vidéo, Arts Visuels, Edition Ecrite (Livre et Presse), Mode-Textile-Habillement-Cuir, Design, Communication...
- Avec le programme d'accélération ICCARE<sup>9</sup> qui fédère le CNRS, les universités montpelliéraines, dont les deux montpelliéraines et leurs laboratoires sur les thématiques ICC : Audiovisuel, Edition (livre et presse), Arts Visuels, Architecture, Jeu Vidéo, Design, Spectacle Vivant, Musées et Patrimoine, secteurs émergents...

### → Développer l'IA au service des ICC

- Autour d'enjeux déjà identifiés tels que : l'éthique ; la formation ; la capacité d'auditer les algorithmes, de définir le fonctionnement problématique des modèles et de connaître les informations manquantes ; la capacité à développer une IA générative adaptée à une thématique précise à partir du modèle fonctionnel... ;
- Autour de métiers émergents ou d'avenir : sur le contenu des IA génératives ; sur la capacité à monter des équipes pluridisciplinaires ; sur la sécurité des datasets...

### → Un exemple transversal : mettre en place un plan de sauvegarde des Métiers d'Art

## 2. La mise en place d'outils de coopération pédagogique<sup>10</sup>

Des pistes sont à explorer pour renforcer l'offre publique dans les ICC, notamment en formation continue post-Bac, afin que l'accès à celles-ci soit possible aux revenus les plus modestes. Deux pistes s'avèrent particulièrement intéressantes :

### → Les partenariats entre les établissements

- Entre établissements publics et privés dans le but de : (1) de développer des compétences supplémentaires et partagées au sein de leurs formations respectives ; (2) de répondre aux besoins identifiés des professionnels par des formations continues à mettre en œuvre de façon collaborative.
- Entre établissements publics : comme le prévoient les programmes MIRANDA et ICCARE.

<sup>8</sup> MIRANDA : Montpellier Institute for Research-creation on Art, culture and heritage in a New Digital Age

<sup>9</sup> ICCARE : Industries Culturelles et Créatives : Action, Recherche, Expérimentation

<sup>10</sup> Cf Tome 3, p. 34-35

→ **Augmenter l'offre publique : développer les formations ICC par les GRETA-CFA** (voir focus ci-dessous)

### **FOCUS SUR LES FORMATIONS ICC A DEVELOPPER DANS LES GRETA-CFA**

Dans un contexte de baisse constante des budgets alloués à l'Education Nationale et à l'Enseignement Supérieur, la création de nouvelles formations publiques post-Bac est extrêmement rare : l'offre est donc essentiellement privée avec des frais d'inscription élevés (9.000-12.000€/an). Les **GRETA-CFA peuvent programmer des actions de formation continue** (et potentiellement en partenariat avec les universités), ce qui se fait actuellement peu. Leurs atouts sont :

- La capacité à développer de nouvelles formations en lien avec les besoins des entreprises et territoires ;
- La capacité à mobiliser plusieurs types de financements (fonds publics, OPCO et européens), notamment en tant qu'organisme de formation labélisé EDUFORM QUALIOP1 ;
- La possibilité de faire appel à des formateurs experts et de mobiliser un réseau d'établissements scolaires sur le territoire concerné disposant de plateaux techniques spécialisés ;
- Une expertise sur de nombreux secteurs de formation (métiers ICC et métiers support aux ICC).

Un partenariat pourrait ainsi être monté entre le Rectorat, les établissements de formation publics proposant des formations en apprentissage et les OPCO (en y associant les associations-animateurs de filière et les clusters), permettant ainsi de mieux identifier les besoins sectoriels et d'y répondre plus rapidement (avec la possibilité d'obtenir aussi une certification professionnelle). Cette proposition permettrait de répondre à plusieurs objectifs :

- Augmenter le nombre de formations publiques pour les ménages et les professionnels pouvant difficilement supporter financièrement des frais d'inscription élevés ;
- Promouvoir la diversité dans les filières numériques des ICC (Jeu Vidéo, Cinéma-Audiovisuel, Animation) ;
- Proposer des formations hors métropole grâce à la présence de plusieurs GRETA-CFA en région.

### *3. La mise en place d'outils de coopération territoriale<sup>11</sup>*

Plusieurs dynamiques autour des ICC se renforcent actuellement, que ce soit dans le domaine économique, dans celui de la formation, dans les politiques institutionnelles et gouvernementales. Elles devraient s'accroître au profit de l'aire métropolitaine et le risque est donc un accroissement des déséquilibres territoriaux en termes d'emplois et de formations. Quelques pistes existent pour mettre en place une stratégie territoriale, afin d'essayer de tendre vers une certaine péréquation, tenter de limiter ces déséquilibres et de renforcer le dynamisme ICC à l'échelle de l'Occitanie Est.

→ **Développer les partenariats sectoriels/thématiques entre les pôles ressources :**

- Autour du numérique et de l'innovation : Montpellier, Le Soler, Alès...
- Autour du Spectacle Vivant : Montpellier, Alès, Narbonne, diverses zones rurales...
- Autour des Métiers d'Art, et ceux de la Mode, du Textile, de l'Habillement et du Cuir : une vingtaine de petits pôles ruraux formant un archipel au sein du territoire (voir focus page suivante)

---

<sup>11</sup> Cf Tome 3, P. 36-40

## **FOCUS SUR UN PARTENARIAT TERRITORIAL POUR LES POLES DES METIERS D'ART ET CEUX DE LA MODE, DU TEXTILE, DE L'HABILLEMENT ET DU CUIR**

L'Occitanie Est regorge de pôles économiques dans les Métiers d'Art et ceux de la Mode, du Textile, de l'Habillement et du Cuir, souvent de taille modeste et en zone rurale. Un des besoins partagés par les acteurs de ces deux secteurs est la **mise en place d'une complémentarité territoriale autour de ces activités économiques spécifiques**, sur le volet économique (mutualisation, transmission des savoir-faire, compétences entrepreneuriales...), sur le volet innovation (tiers-lieux, R&D autour des biomatériaux à l'Université de Nîmes...) et sur la stratégie de communication dont l'objectif serait de mieux intégrer ces secteurs dans une économie régionale du Patrimoine et du Tourisme.

Pour ce dernier point, la médiation numérique autour de ces métiers permettrait de montrer par exemple :

- Les interactions territoriales entre les zones de production (laine du Larzac, cuir de l'Aveyron, soie des Cévennes...) et celles de transformation de la matière première dans les pôles de ces 2 secteurs ;
- L'enracinement des pôles dans l'Histoire régionale (proto-industrie du textile au Moyen-Age) ;
- La transformation des territoires (disparition de l'industrie du parfum à Montpellier au XVIIIe siècle).

Le développement de ce type d'outils numériques permettrait ainsi de :

- Répondre à une demande pédagogique (scolaires, jeunes publics) et touristique (tout en renforçant la transition numérique de ce secteur) ;
- Vulgariser les travaux universitaires à travers les images animées (applications mobiles ; jeux vidéo ; expositions immersives ; animation 2D/3D ; réalités augmentée, virtuelle et mixte...) ;
- Développer les thématiques patrimoniales et historiques au sein des studios d'animation (écosystème montpelliérain)...

### → **Mettre en place des formations dans les villes universitaires d'équilibre et celles des campus connectés.**

Dix villes labélisées *Villes Universitaires d'Equilibre* et *Campus Connectés* sont présentes en Occitanie Est : Carcassonne et Narbonne (Aude) ; Nîmes-Alès et Le Vigan (Gard) ; Béziers, Sète et Agde (Hérault) ; Mende-Florac (Lozère) ; Perpignan et Font-Romeu (Pyrénées-Orientales). Certaines de ces villes ont déjà des formations ICC (Béziers) ou en auront à partir de la rentrée 2024 (Sète). Une des pistes **serait la mise en place de formations ICC par les Greta-CFA de ces dix villes labélisées**, ce qui permettrait – outre le fait d'augmenter le nombre de formations publiques – de :

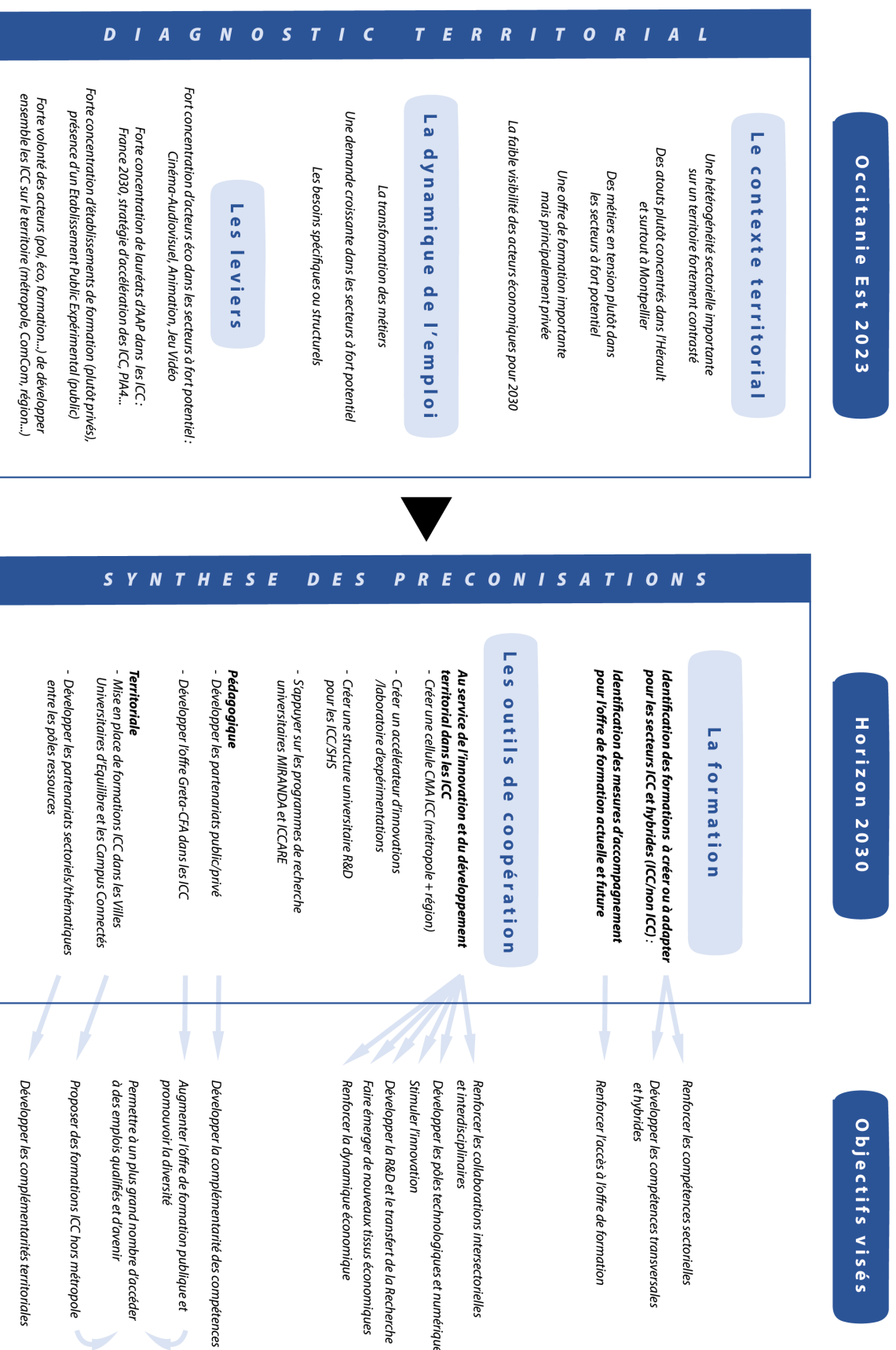
- Proposer des formations hors métropole
- Permettre à un plus grand nombre d'accéder à des emplois qualifiés et d'avenir

### → **Coordonner les actions des collectivités et valoriser les ICC comme levier du développement économique** :

seulement cinq collectivités sur un total de 67 ont intégré les ICC dans leur plan prospectif (Montpellier, Perpignan avec Le Soler, le Bassin de Thau avec Sète, Hérault-Méditerranée avec Agde et Pézenas, le Grand Pic-St-Loup) et quelques rares autres y pensent (Alès, Ganges, Uzès, Vallée de l'Hérault...).

### → **Développer les opportunités à l'international** via les partenariats à l'étranger des établissements de formation, des laboratoires de recherche universitaires, des entreprises et des villes (jumelages économiques, politiques et culturels) : par exemple la Biennale Euro-Africa de Montpellier, qui a comme ambition d'être le portail européen sur l'Afrique ; le Pôle Action Média du Soler, qui est une porte d'entrée vers Barcelone, la Catalogne et l'Espagne)...

# Schéma de synthèse : pistes de réflexion pour une stratégie régionale des ICC en Occitanie Est à l'horizon 2030





**Contacts :**

*Fabrice HIRSCH : [fabrice.hirsch@univ-montp3.fr](mailto:fabrice.hirsch@univ-montp3.fr)*

*Jean-Charles DENAIN : [jean-charles.denain@univ-montp3.fr](mailto:jean-charles.denain@univ-montp3.fr)*