

LES ENTREPRISES ET STRUCTURES



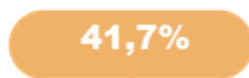
→ **24**
Structures répondantes
203 casinos et 7 clubs de jeux



→ **2 172**
Salariés représentés
(ETP annuel moyen hors IDS)



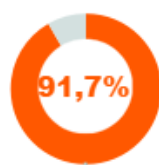
Moins de 11 salariés



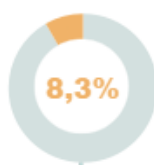
De 11 à 49 salariés



Plus de 50 salariés



Entreprises avec au moins un projet de recrutement futur



Entreprises sans projet de recrutement futur

50,0%

→ Entreprises sans projet mais avec au moins un recrutement dans les douze derniers mois

50,0%

→ Entreprises sans projet ou sans recrutement passé

> Les motivations des recrutements

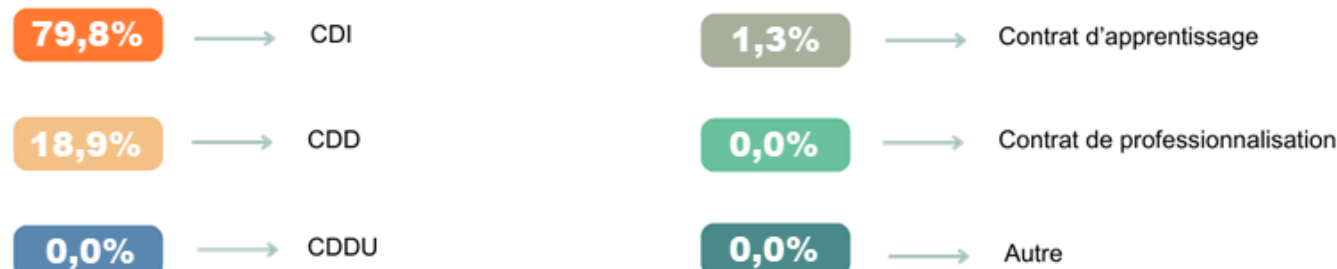
Remplacer les départs **61,3%**

Faire face à un accroissement ponctuel de l'activité (projet, activité, surcroît d'activité temporaire) **25,8%**

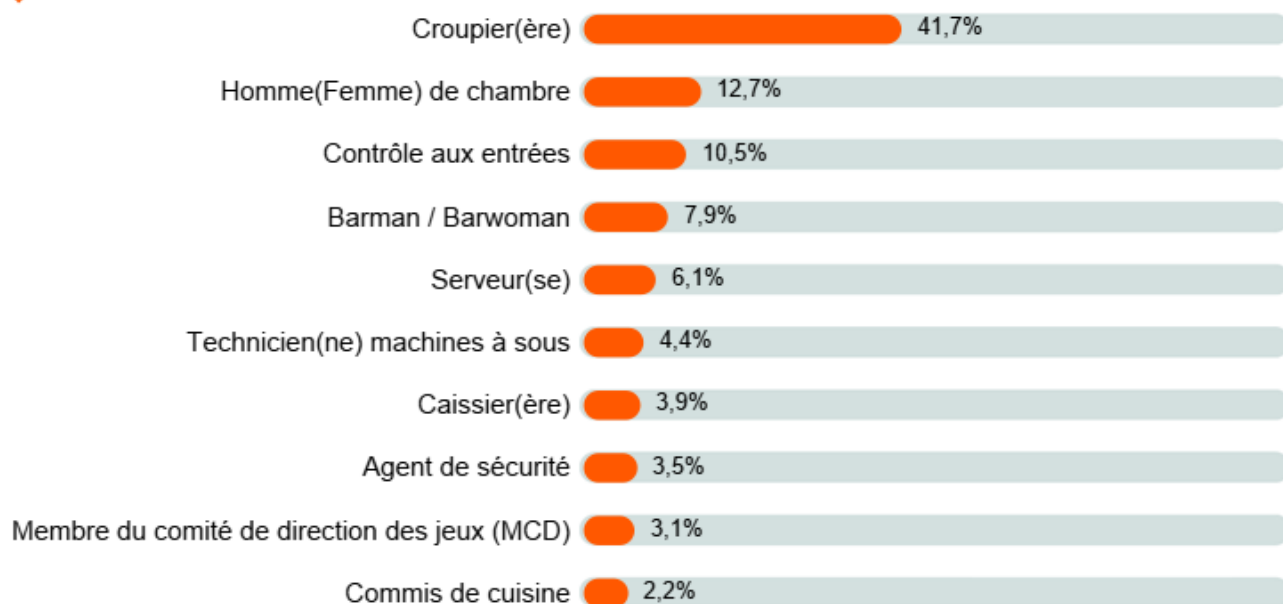
Développer les activités existantes de l'entreprise / structure **12,9%**

LES PROJETS DE RECRUTEMENT

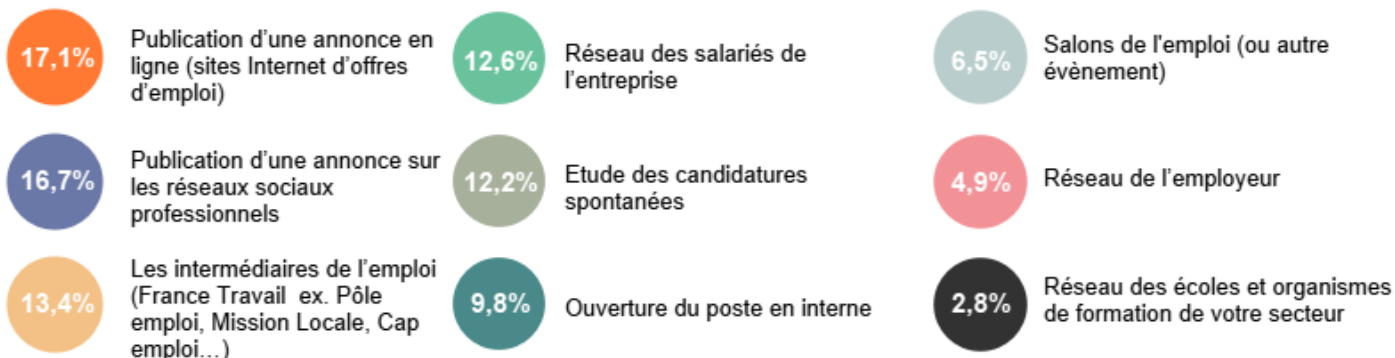
> Les types de contrats



> Le top 10 des métiers



> Les canaux de recrutements



LES DIFFICULTES DE RECRUTEMENT

23,7%

Des recrutements considérés
comme très difficiles

50,4%

Des recrutements considérés
comme plutôt difficiles

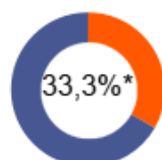
25,9%

Des recrutements considérés
comme sans difficulté

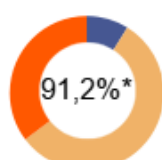
> La perception de la difficulté des recrutements par taille d'entreprise

■ Oui, très difficile(s)

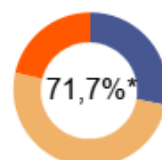
■ Non



Moins de 11 salariés



De 11 à 49 salariés



Plus de 50 salariés

(*) Recrutements perçus comme très difficiles et plutôt difficiles

> Les raisons des difficultés

Nombre de candidatures reçues insuffisant 24,8%

Profils des candidats ne correspondant pas au poste
(expérience, formation, ...) 16,8%

Conditions de travail atypiques 12,8%

Horaires de travail qui ne correspondent pas aux
attentes (temps partiel, ...) 12,0%

Nouveau métier pour lequel il manque des profils
formés 8,8%

Exigences salariales des candidats trop importantes 8,0%

Concurrence avec d'autres entreprises / structures
du secteur 5,6%

Absence de logements disponibles à proximité de
l'entreprise / structure 5,6%

Localisation de l'entreprise / structure 4,0%

Autre 0,8%

Concurrence avec les entreprises / structures
d'autres secteurs 0,8%

> Casinos et clubs de jeux

Enquête annuelle des besoins en métiers et compétences

LES BESOINS DES ENTREPRISES ET STRUCTURES

> Les besoins en compétences précisés



25,9%

Compétences liées à la réglementation



3,7%

Compétences liées à la transition écologique



22,2%

« Soft skills », savoir-être professionnels



22,2%

Compétences techniques « cœur de métiers »



14,8%

Compétences liées aux attentes des clients, publics ou visiteurs, et aux évolutions des offres



11,1%

Compétences liées au management, à l'organisation du travail et à la QVCT

> Les facteurs d'évolution de l'activité



Cette mission a été réalisée dans le cadre de l'Engagement de Développement et des Compétences (EDEC) intersectoriel de l'Afdas. Nous tenons tout particulièrement à remercier les partenaires sociaux des branches professionnelles pour leur participation à la conception et diffusion de l'enquête auprès des entreprises et structures des secteurs de la culture, des industries créatives, des médias, de la communication, des télécommunications, du sport, du tourisme, des loisirs et du divertissement.



GOVERNEMENT

Liberté
Égalité
Fraternité

CPNE

Commission paritaire
nationale de l'emploi
des casinos

Casinos

afDas

Enquête annuelle des besoins en métiers et compétences (données 2024)