

NOVEMBRE 2022

1° RISULTATO DI PROGETTO

PROGETTO PAINT THE BIT

Identificazione dei
ruoli professionali
emergenti nel
settore culturale e
creativo.



PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

L'IMPATTO DEL COVID NEL SETTORE CULTURALE E CREATIVO



Si stima che, insieme al settore del turismo, il settore culturale e creativo (CCS) sia stato tra i settori più colpiti dalle misure di distanziamento sociale adottate per contrastare la crisi epidemiologica da Covid-19. La crisi ha svolto un ruolo di acceleratore del processo di digitalizzazione delle aziende che, già da qualche anno, stavano iniziando a investire in tecnologia e soluzioni digitali.

Per sfruttare questa opportunità di digitalizzazione è necessario affrontare la mancanza di competenze digitali all'interno dell'industria e migliorare l'accesso digitale al di fuori delle grandi aree metropolitane, tenendo sempre presente che l'accesso digitale non sostituisce un'esperienza culturale dal vivo.

DESCRIZIONE PROFILI

Rispetto al mercato del lavoro in generale, il tasso di lavoro autonomo è il più alto in questo settore (circa il 33%). Tuttavia, le statistiche ufficiali, nella loro forma attuale, non tengono conto del secondo lavoro o del volontariato che spesso sono molto presenti nei settori culturali e creativi, quindi non mostrano la reale dimensione dell'occupazione culturale e l'importanza del CCS.

Il consorzio Paint the Bit ha condotto uno studio sui profili dei professionisti e degli stakeholder dei CCS al fine di definire i futuri programmi di formazione per rispondere meglio all'attuale quadro di mercato della produzione artistica e creativa. Abbiamo ottenuto i seguenti risultati:

Competenze ICT :

La maggior parte degli intervistati utilizza quotidianamente dispositivi come smartphone, computer, ecc. per navigare in Internet, controllare le e-mail, utilizzare i social network, comunicare attraverso strumenti digitali, svolgere attività amministrative, fare acquisti online, ascoltare musica o guardare video. Le competenze digitali di base sono quindi piuttosto diffuse nel CCS. Per quanto riguarda le competenze digitali specifiche necessarie nel CCS, il nostro studio ha dimostrato che le competenze comunicative sono particolarmente essenziali. Seguono le tecniche di video e di intervista e la capacità di creare immagini.

Competenze imprenditoriali:

Agli intervistati è stato chiesto di giudicare se avessero capacità imprenditoriali. È stato osservato che le maggiori differenze tra stakeholder e professionisti sono state riscontrate sulle seguenti frasi: Capacità di gestione (Stakeholder 100%, Professionisti 64%), Iniziativa (Stakeholder 100%, Professionisti 90%) e Fiducia in se stessi (Stakeholder 88%, Professionisti 73%) Va notato che per ognuna delle capacità menzionate, almeno il 70% di entrambi i gruppi ha ritenuto di possederne almeno un po', ad eccezione di una: il gusto per il rischio (61% per gli stakeholder, 56% per i professionisti).

Capacità di collaborazione:

Anche prima del Covid, il networking avveniva principalmente attraverso i social network, ma questi numeri sono aumentati dopo il Covid, sia per i professionisti che per gli stakeholder. Anche le videochiamate iniziano ad essere utilizzate più spesso, come in molti altri settori professionali. Il nostro studio ha dimostrato che questa transizione ha avuto un impatto negativo sulla qualità degli scambi tra gli operatori del CCS.

NUOVE OPPORTUNITA' DI MERCATO

Analizzando gli elementi della domanda e dell'offerta di beni da collezione, è possibile affermare che nel 2020, a causa della pandemia, alcune delle principali tendenze di mercato già delineate nel corso del 2019 sono state confermate o addirittura accentuate, dimostrando una crescente spinta all'innovazione tecnologica. Ad esempio:



- **Digitalizzazione e trasparenza:** una delle conseguenze positive è stata l'aumento della trasparenza dei prezzi, elemento che **rende le fiere online molto diverse da quelle in presenza**, che erano caratterizzate invece da una marcata tendenza a divulgare i prezzi solo su specifica richiesta, come spesso accade nelle gallerie d'arte.
- **Nuovi acquirenti e crescita della quota di millennials:** si è registrato un aumento dei giovani e dei millennials che hanno acquistato beni da collezione, con particolare riguardo alle **azioni "online-only"**, a dimostrazione di un **miglioramento dell'accessibilità al mercato dell'arte**.
- **Sostenibilità:** in questo periodo di "pausa", il sistema dell'arte si è trovato a riflettere maggiormente sulla propria sostenibilità, avviando **importanti iniziative** per sensibilizzare gli operatori e contribuire alla lotta al cambiamento climatico.
- **Crescita delle vendite private:** con lo scoppio della pandemia e la conseguente crisi, è cresciuta la voglia di riservatezza e velocità nelle transazioni, che ha fatto **aumentare notevolmente il fatturato generato dalle vendite private**.
- **Diversità e inclusione:** la crisi generata dalla pandemia ha contribuito ad aumentare il livello di **attenzione alle questioni legate alla diversità e all'inclusione**. Ad esempio, molti musei e istituzioni a livello internazionale hanno intrapreso iniziative per aumentare la quota di opere di artisti di colore o donne e di altre minoranze scarsamente rappresentate nelle collezioni museali.
- **Aumento del numero di azioni di beneficenza:** la crisi ha generato un aumento delle azioni il cui ricavato è andato in beneficenza, in tutto o in parte.



Per leggere il rapporto completo o per saperne di più sul progetto, visitate il sito web del progetto:

<https://www.best.at/en/paint-the-bit/>

Oppure potete trovarci sui canali:



<https://www.facebook.com/Paintthebit/>



<https://www.linkedin.com/company/paint-the-bit/>