

NOVEMBER 2022

PROJEKTERGEBNIS 1



PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job

Identifikation neuer Berufsfelder im Kultur- und Kreativsektor



Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Agence Erasmus+ France / Education Formation wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

DER EINFLUSS VON COVID AUF DEN KULTUR- UND KREATIVSEKTOR



Es wird geschätzt, dass der Kultur- und Kreativsektor (CSS), gemeinsam mit der Tourismusbranche **zu jenen Branchen gehört, die am meisten unter den Maßnahmen zur sozialen Distanzierung**, die zur Bekämpfung der Covid Pandemie getroffen wurden, gelitten haben. Die Krise spielte eine wichtige Rolle als **Beschleuniger der Digitalisierungsprozesse in Unternehmen**, die bereits einige Jahre zuvor begonnen haben in Technologien und digitale Lösungen zu investieren. .

Um die **Chancen die die Digitalisierung bietet zu nutzen, muss der Mangel an digitalen Fähigkeiten** in diesem Sektor **behoben** und der digitale Zugang außerhalb der großen Städte verbessert werden, wobei zu berücksichtigen ist, dass der **digitale Zugang reale kulturelle Erlebnisse nicht ersetzen kann**.

PROFIL- BESCHREIBUNG

Verglichen mit dem Arbeitsmarkt existiert die **größte Arbeitslosenrate in diesem Sektor** (ca. 33 %). Die offiziellen Statistiken beinhalten jedoch nicht Zweitjobs oder Freiwilligenarbeit, die man häufig im Kultur- und Kreativsektor findet. Daher zeigt die Statistik nicht die wahre Dimension der Beschäftigung im Kulturbereich sowie die Bedeutung des Kultur- und Kreativsektors.

Das Paint the Bit Konsortium führte eine **Studie über die Profile von Fachleuten und Stakeholdern im Kultur- und Kreativsektor** durch. Das Ziel war es, zukünftige Schulungsprogramme zu definieren, um damit besser auf die aktuellen Marktbedingungen im Kultur- und Kreativsektor einzugehen. Folgende Resultate wurden erzielt:

Informations- und Kommunikationsfähigkeiten:

Die meisten Befragten nutzen täglich Geräte wie Smartphones, Computer etc., um im Internet zu surfen, E-Mails abzurufen, soziale Medien zu verwenden, um mittels digitaler Tools zu kommunizieren, administrative Aufgaben durchzuführen, online einzukaufen und um Musik zu hören oder Videos anzusehen. **Grundlegende digitale Fähigkeiten sind demnach im Kultur- und Kreativsektor weit verbreitet**. In Bezug auf spezifische digitale Fähigkeiten, die im Kultur- und Kreativsektor notwendig sind, hat die Studie gezeigt, dass **Kommunikationsfähigkeiten** besonders wichtig sind. Danach wurden Fähigkeiten zum Erstellen von Videos bzw. zum Durchführen von Interviews angeführt sowie die Fähigkeit zur Erstellung von Bildmaterial.

Unternehmerische Fähigkeiten:

Teilnehmer_innen wurden gebeten ihre unternehmerischen Fähigkeiten einzuschätzen. Es wurde beobachtet, dass die größten Unterschiede zwischen Interessensvertretern und Fachleuten bei den folgenden Kriterien definiert wurden: **Managementfähigkeiten** (Stakeholder 100 %, Fachleute 64 %), **Initiative** (Stakeholder 100 %, Fachleute 90 %) und **Selbstbewusstsein** (Stakeholder 88 %, Fachleute 73 %). Es muss darauf hingewiesen werden, dass für jede der genannten Kriterien mindestens 70 % der beiden Gruppen der Meinung waren, dass sie zumindest über ein bisschen davon verfügen, mit Ausnahme des Kriteriums der **Risikobereitschaft** (61 % der Stakeholder, 56 % der Fachleute).

Kooperationsfähigkeiten:

Bereits vor Covid fand **Netzwerken hauptsächlich über soziale Medien** statt. Dieser Anteil hat sich durch Covid sogar noch erhöht, sowohl für Fachleute als auch für Stakeholder. Videoanrufe fanden, ähnlich wie in allen anderen Branchen, immer öfters statt. Unsere Studie hat gezeigt, dass sich **dieser Übergang negativ auf die Qualität des Austausches zwischen den Beschäftigten im Kultur- und Kreativsektor ausgewirkt hat**.

NEUE GESCHÄFTSMÖGLICHKEITEN

Durch die Analyse des Angebots und der Nachfrage nach Sammlerstücken lässt sich sagen, dass im Jahr 2020 aufgrund der Pandemie einige der wichtigsten Trends aus dem Jahr 2019 bestätigt oder sogar verstärkt wurden. Dies führte zu einem wachsenden Drang nach Technologie und Innovation, z.B.:



- **Digitalisierung und Transparenz:** Eine der positiven Folgen war die Steigerung der Preistransparenz, ein Element das die **Online-Messen sehr stark von den Präsenzmessen unterscheidet**, die Preise nur auf ausdrückliche Anfrage hin offenlegen, wie dies in Kunstgalerien häufig der Fall ist.
- **Neue Käufer_innen und Zunahme des Anteils der Millennials:** es gibt eine Zunahme an jungen Menschen und an Millennials die Sammlerstücke erwerben, insbesondere bei den **reinen Online-Auktionen**, was eine **Verbesserung der Zugänglichkeit des Kunstmarktes** zeigt.
- **Nachhaltigkeit:** In der Zeit dieser "Pause" hat das Kunstsystem mehr über seine Nachhaltigkeit nachgedacht und **wichtige Initiativen** gestartet, um das Bewusstsein der Akteure zu schärfen und zum Kampf um dem Klimawandel beizutragen.
- **Zunahme der Privatverkäufe:** Mit dem Ausbruch der Pandemie und der anschließenden Krise stieg der Wunsch nach Vertraulichkeit und Schnelligkeit in Transaktionen, was zu einem **erheblichen Anstieg des Umsatzes im Privatverkauf geführt hat**.
- **Vielfalt und Inklusion:** die durch die Pandemie ausgelöste Krise hat dazu beigetragen, dass **Fragen der Vielfalt und der Inklusion stärker in den Vordergrund gerückt wurden**. So haben beispielsweise viele Museen und Institutionen auf internationaler Ebene Initiativen ergriffen, um den Anteil von Werken schwarzer Künstler oder Künstlerinnen und anderer Minderheiten, die in Museumssammlungen schlecht vertreten sind, zu erhöhen.
- **Erhöhung der Anzahl von Charity-Aktionen:** Die Krise hat die Anzahl von Auktionen erhöht, deren Erlöse entweder ganz oder teilweise **für wohltätige Zwecke** gespendet werden.



Um den vollständigen Bericht zu lesen oder mehr über das Projekt zu erfahren, besuchen Sie bitte die Projektwebseite: <https://www.best.at/en/paint-the-bit/>

Oder besuchen Sie uns in den sozialen Medien:



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



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