



DIGI *Kommune*

FEMALE ARTISTS & CREATIVES ONLINE

SINTESI DEI RISULTATI DI RICERCA

DIGIKOMMUNE: IO1



PREMESSA

Il progetto DigiKommune mira a fornire alle artiste e alle professioniste del settore creativo una formazione che fornirà loro le competenze necessarie per sostenere le loro attività online attraverso la digitalizzazione e l'acquisizione di competenze digitali. DigiKommune è un progetto di 24 mesi partito nel giugno 2021. È finanziato dal programma Erasmus+ della Commissione Europea ed è gestito da cinque organizzazioni partner provenienti da Italia, Paesi Bassi, Polonia e Regno Unito.

L'industria culturale globale è stata duramente colpita dalla pandemia di Covid-19. Il settore ha subito un calo enorme delle entrate durante il lockdown che ha portato a una conseguente diminuzione dei posti di lavoro. Le artiste e le professioniste del settore creativo sono state particolarmente colpite dalla crisi legata alla pandemia. Sono state costrette ad affrontare un "doppio svantaggio" determinato da stereotipi e pregiudizi di genere estremamente dannosi. Ad esempio, il lavoro di cura connesso alla chiusura delle scuole e al lavoro da casa è ricaduto quasi completamente sulle loro spalle.

Un'altra conseguenza della pandemia di Covid-19 è stata lo spostamento delle attività imprenditoriali online (a causa della chiusura di mostre, teatri, negozi e di tutte le altre attività non essenziali). La necessità di adattarsi al mercato online in un breve lasso di tempo ha lasciato molte artiste e professioniste del settore creativo economicamente inattive, ed esse hanno visto minacciate le loro fonti di reddito. Poiché molte imprese nel settore artistico e culturale sono costituite da ditte individuali o PMI, molte imprenditrici non dispongono delle competenze, del tempo e del denaro necessari per trasferire con successo il proprio lavoro online.

La ricerca, che ha contribuito alla creazione del portfolio delle competenze Covid-19 DigiKommune europeo e dei singoli Paesi partner, fornisce un'istantanea dell'impatto della Covid-19 sul settore artistico e sulle dinamiche di genere. Inoltre, è servita ad individuare le competenze di cui queste professioniste hanno bisogno per digitalizzare con successo le loro attività.

LA PANDEMIA DI COVID-19 E IL MONDO DELL'ARTE

Nel marzo 2020 il Covid-19 è stato ufficialmente dichiarato una "pandemia globale" ed i paesi di tutto il mondo sono entrati in lockdown allo scopo di contenere la diffusione del virus. Ciò ha comportato la chiusura temporanea (spesso trasformata in permanente) di alcune attività.

Ad esempio, nel 2020 nei Paesi Bassi è stata registrata una riduzione del 35% delle entrate nel settore culturale rispetto al 2019. Allo stesso modo, secondo una ricerca condotta da GUS in Polonia, il 64,9% delle imprese culturali sostiene che il Covid-19 ha avuto un impatto negativo sulla loro attività nell'ultimo trimestre del 2020. Inoltre, nel Regno Unito circa il 70% delle lavoratrici e dei lavoratori nel settore delle arti e dell'intrattenimento hanno dovuto accedere ai sussidi di sostegno all'occupazione messi a disposizione dal governo. Inoltre, nel primo trimestre del 2020 in Italia le attività artistiche, di



intrattenimento, ricreative e altri servizi hanno registrato il calo più consistente del tasso di crescita, insieme alle attività di commercio all'ingrosso e al dettaglio, trasporti, alloggi e servizi di ristorazione.

Sia i dati quantitativi che quelli qualitativi raccolti in tutti i paesi partner indicano che la pandemia di Covid-19 ha avuto un impatto negativo sulla condizione delle artiste e delle professioniste del settore creativo nonché sul settore nel suo insieme. In ciascun Paese è stato condotto un sondaggio online su un campione di almeno 10 partecipanti, nonché *focus group* o interviste a donne che operano nel campo. In tutti i paesi partner, almeno la metà dei soggetti intervistati ha dichiarato che le proprie attività sono state colpite duramente dalla pandemia di Covid-19.

IL RUOLO DELLE DONNE IN AMBITO CREATIVO

I risultati della ricerca testimoniano la presenza di un forte divario di genere all'interno del settore artistico, non a caso le donne che vi operano sono costrette ad affrontare ulteriori difficoltà. Ad esempio, devono fare i conti con il cosiddetto "soffitto di cristallo" poiché gli uomini occupano una quantità sproporzionata di posizioni manageriali e di leadership nel settore. Nei Paesi Bassi, benché la maggioranza della popolazione studentesca a livello universitario sia costituita da donne, gli uomini continuano ad occupare il maggior numero di posti di lavoro in questo ambito professionale.

Inoltre, una ricerca condotta nel 2016 in Polonia suggerisce che le donne che operano nel settore creativo e dell'intrattenimento ricevono un salario pari all'89% di quello percepito dalle loro controparti maschili. Allo stesso tempo, nel Regno Unito il 16% dei film sono diretti da uomini, mentre il 28% di tutti gli episodi televisivi sono scritti da donne. Siamo di fronte a una cronica mancanza di donne in posizioni di leadership in vari ambiti. In Italia le donne sono sottorappresentate in ruoli creativi chiave.

La ricerca ha evidenziato che la pandemia di Covid-19 ha esacerbato le questioni di genere precedentemente esistenti poiché le donne sono oggi gravate da ulteriori responsabilità. Tale condizione è stata analizzata anche nel corso dei focus group durante i quali molte donne hanno affermato di non avere il tempo o la possibilità di digitalizzare la propria attività a causa della pandemia e della necessità di prendersi cura della propria famiglia a seguito della chiusura delle scuole.

CAPACITÀ DI DIGITALIZZAZIONE

Nel corso della ricerca è emerso chiaramente che le imprese artistiche e culturali che sono state in grado di continuare a realizzare entrate durante la pandemia sono state quelle che hanno saputo adattarsi agli ambienti digitali. Ad esempio, secondo DEN i musei olandesi hanno visto un maggiore coinvolgimento dei visitatori internazionali nel 2020 grazie al successo delle mostre virtuali.

In Polonia, StartUP offre dei corsi di formazione sul social media marketing e la pianificazione per chi lavora in ambito creativo. Questa formazione riflette una richiesta di competenze digitali da parte di artiste e professioniste del mondo dell'arte e della cultura. Tale tema è stato affrontato anche all'interno dei focus group, in particolare per quanto riguarda i social media e il linguaggio digitale.



In Italia, Her Clique è una piattaforma online dedicata alla valorizzazione e promozione delle artiste. L'intento è quello di promuovere l'arte femminile rendendola più accessibile e visibile online. Ciò evidenzia l'importanza della collaborazione e della comunicazione per le artiste.

Nel corso delle ricerche condotte sul campo (focus group e sondaggi online) artiste e professioniste del settore creativo hanno espresso le proprie opinioni sulle competenze necessarie per poter procedere alla digitalizzazione della loro attività. Sono state, dunque, individuate le seguenti competenze tecniche e trasversali. L'elenco è rappresentativo delle esigenze del gruppo target su scala internazionale.

- Comunicazione
- Sicurezza
- Risoluzione dei problemi
- Informazione e alfabetizzazione dei dati
- Collaborazione
- Comunicazione e cooperazione
- Autoefficacia
- Proattività
- Agilità
- Creazione di contenuti digitali

Conclusioni

Le ricerche condotte in ogni Paese partner ai fini della creazione del portfolio delle competenze costituiscono la base per il proseguimento del progetto DigiKommune. Forniscono informazioni essenziali per lo sviluppo dei futuri programmi e delle attività di formazione e saranno utilizzate per individuare i contenuti dei percorsi proposti alle artiste e alle professioniste del mondo dell'arte.

Poiché ogni organizzazione partner ha condotto sondaggi online e focus group mirati, è stato possibile maturare una certa consapevolezza per quanto attiene al divario di competenze affrontato dal gruppo target. Pertanto, la formazione futura sarà adattata per soddisfare le esigenze e le richieste individuate.

PARTNERS



COORDINATOR

Inova Consultancy (UK)

<http://www.inovaconsult.com>



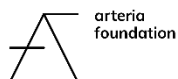
CESIE (Italy)

<http://www.cesie.org>



Inova Aspire BV (Netherlands)

<http://www.inovaspire.com>



Fundacja ARTeria (Poland)

<http://fundacja-arteria.org/>



L'Albero Associazione Culturale (Italy)

<http://www.lalbero.org/>



DIGI *Kommune*

FEMALE ARTISTS & CREATIVES ONLINE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.