



DIGI *Kommune*

FEMALE ARTISTS & CREATIVES ONLINE

Podsumowanie

DIGIKOMMUNE: IO1



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.



WPROWADZENIE

Projekt DigiKommune ma na celu zaprojektowanie i przeprowadzenie dedykowanego wsparcia szkoleniowego dla artystek i reprezentantek przemysłów kreatywnych, aby dostarczyć im umiejętności niezbędnych do kontynuacji i prowadzenia swojej działalności w wersji online z wykorzystaniem wirtualizacji i rozwoju kompetencji cyfrowych. DigiKommune jest międzynarodowym partnerstwem projektowym, który będzie trwał przez 24 miesiące, a który rozpoczął się w czerwcu 2021 roku. Projekt ten jest współfinansowany przez program Komisji Europejskiej Erasmus+, a jego realizatorami jest pięć organizacji partnerskich z Włoch, Holandii, Polski oraz Wielkiej Brytanii.

Przemysły kultury i kreatywne ucierpiały w czasie pandemii Covid-19, poprzez znaczące zmniejszenie przychodów w okresach obowiązywania restrykcji (lockdown), ale także w związku z koniecznością zawieszenia lub zamknięcia wielu kreatywnych i artystycznych działalności, w więc perspektywą bezrobocia, z którą zmierzyło się wiele osób. Szczególnie artystki i reprezentantki przemysłów kreatywnych musiały mierzyć się z brakiem możliwości prowadzenia swoich działalności oraz braku dochodów podczas pandemii. Kobiety, pracujące w tych sektorach doświadczyły 'podwójnych trudności', ponieważ oprócz tego wciąż muszą też mierzyć się ze szkodliwymi stereotypami oraz uprzedzeniami. Na przykład, dla wielu kobiet podczas pandemii dodatkowym obciążeniem była konieczność opieki nad osobami zależnymi – w tym obowiązki rodzicielskie podczas zamknięcia szkół i okresu pracy zdalnej.

Inną, ważną z punktu widzenia projektu, konsekwencją pandemii Covid-19 jest to, że właściciele wielu kreatywnych czy kulturalnych działalności zostali zmuszeni do przeniesienia swojej aktywności do świata wirtualnego i pracy online (co jest wynikiem np. zamknięcia wystaw, teatrów, sklepów oraz wszystkich działalności, które nie zaliczały się do tych pierwszej potrzeby). Konieczność dostosowania się do wymagań i charakteru rynku online w bardzo krótkim czasie sprawiło, że reprezentantki przemysłów kreatywnych oraz artystki były często nieaktywne ekonomicznie, co groziło nawet tak poważnymi konsekwencjami jak brak środków do życia. Ponieważ wiele działalności w sektorach kulturalnych i kreatywnych składa się z jednoosobowych działalności gospodarczych lub małych czy średnich przedsiębiorstw, wiele z ich właścicielek nie posiada umiejętności, czasu ani środków na skuteczne przeniesienie swojego biznesu do wersji online (wirtualizacja).

Badania, w wyniku których powstało niniejsze „Portfolio umiejętności europejskich DigiKommune” oraz portfolio (raporty) krajowe z każdego państwa partnerskiego w projekcie, przedstawiają ogólny obraz wpływu pandemii Covid-19 na sektor artystyczny oraz na dynamikę zmian związanych z picią w przypadku artystek i reprezentantek przemysłów kreatywnych. Dostarczają również podsumowania dotyczącego umiejętności, których potrzebują artystki i reprezentantki przemysłów kreatywnych do wirtualizacji swojego biznesu.

COVID-19 I SZTUKA

W marcu 2020 roku Covid-19 został oficjalnie nazwany „globalną pandemią”, a kraje całego świata wprowadziły lockdown, aby pomóc w zatrzymaniu transmisji wirusa. Doprowadziło to do czasowych przerw w prowadzeniu działalności gospodarczych, niestety często zakończonych ich ostatecznym zamknięciem.

Dla przykładu, w Holandii odnotowano 35-procentowy spadek przychodów w sektorze kulturalnym w 2020 roku w porównaniu do 2019 roku. Badania przeprowadzone przez GUS w Polsce wskazały, że Covid-19 miał aż w 64,9% negatywny wpływ na prowadzenie działalności kulturalnych w samym ostatnim kwartale 2020 roku. Ponadto, około 70% pracowników w sektorach artystycznych oraz rozrywkowych w Wielkiej Brytanii skorzystało z urlopu tymczasowego realizowanego w ramach rządowego systemu wsparcia. We Włoszech, działalności związane ze sztuką, rozrywką, rekreacją oraz innymi usługami doświadczyły największego spadku tempa wzrostu w pierwszym kwartale 2020 roku wspólnie z handlem hurtowym i detalicznym, transportem, usługami hotelarskimi i gastronomicznymi.

Zarówno dane ilościowe jak i jakościowe zebrane we wszystkich krajach partnerskich wskazały, że pandemia Covid-19 miała szkodliwy wpływ na artystki oraz reprezentantki przemysłów kreatywnych oraz na cały sektor. Każdy kraj partnerski przeprowadził ankietę online, gromadząc co najmniej 10 odpowiedzi. Zorganizowano także grupy fokusowe lub przeprowadzono wywiady, z udziałem co najmniej pięciu artystek i reprezentantek przemysłów kreatywnych. W każdym z krajów partnerskich co najmniej połowa wszystkich uczestniczek ankiet wskazała, że ich działalność ucierpiała podczas pandemii Covid-19.



KONTEKST - ARTYSTKI I REPREZENTANTKI BRANŻ KREATYWNYCH

Badania przeprowadzone w każdym kraju partnerskim wykazały występowanie szeregu nierówności istniejących w sektorach artystycznych, oraz to, że kobiety w tych sektorach są zmuszone do mierzenia się z dodatkowymi wyzwaniami ze względu na swoją płęć. Przykładowo: zebrane dane wskazały że kobiety mierzą się często ze „szklanym sufitem” w sektorach kulturalnych i artystycznych. To mężczyźni zajmują nieproporcjonalnie dużą liczbę stanowisk menadżerskich i kierowniczych. W Holandii, większość studentów przedmiotów artystycznych w szkołach wyższych to kobiety, a mimo to większość zatrudnionych w sektorze stanowią mężczyźni.

Ponadto, badania przeprowadzone w 2016 roku w Polsce wykazały, że kobiety w sektorach kultury oraz związanych z rozrywką i rekreacją otrzymywały 89% pensji mężczyzn pracujących na tych samym stanowiskach i dysponujących tymi samymi kwalifikacjami. Zauważalny jest także brak kobiet na wysokich stanowiskach kierowniczych - na przykład, w Wielkiej Brytanii jedynie 16% producentów filmowych to kobiety, z kolei tylko 28% wszystkich odcinków seriali telewizyjnych stworzonych jest przez kobiety. We Włoszech kobiety również nie są wystarczająco reprezentowane w kluczowych sektorach kreatywnych.

Wyniki badania podkreśliły, że pandemia Covid-19 pogorszyła wcześniej istniejące problemy związane z brakiem równości szans ze względu na płęć, ponieważ kobiety mierzyły się z dodatkowymi obowiązkami rodzicielskimi czy opieką nad osobami zależnymi. Odzwierciedliły to rozmowy przeprowadzone w grupach fokusowych. Wiele kobiet stwierdziło, że nie miały czasu lub umiejętności potrzebnych do wirtualizacji oraz fakt, że musiały opiekować się dziećmi w czasie zamknięcia szkół.

UMIĘTNOŚCI POTRZEBNE W PROCESIE WIRTUALIZACJI

Faza badań w projekcie jasno pokazała, że biznesy artystyczne i kulturalne, które kontynuowały swoją działalność w czasie pandemii to takie, które dostosowały się do rzeczywistości pracy online. Na przykład, według DEN, holenderskie muzea odnotowały wzrost zaangażowania odwiedzających pochodzących z zagranicy w 2020 roku dzięki wirtualizacji, a więc odnotowały sukces.

W Polsce, StartUP przeprowadza specjalne szkolenia z przedsiębiorczości, powiązane z elementami marketingu w mediach społecznościowych oraz umiejętnościami planistycznymi dla reprezentantów przemysłów kreatywnych. Szkolenia te są także odpowiedzią na potrzeby artystek i reprezentantek branż kreatywnych w zakresie uzyskania umiejętności związanych z analizą danych. Ten aspekt był również tematem często poruszonym wśród uczestniczek grup fokusowych, szczególnie w zakresie wyzwań związanych z działalnością w mediach społecznościowych i posługiwaniem się językiem charakterystycznym dla aktywności w Internecie.

Her Clique jest platformą online we Włoszech, która skupia się na promowaniu artystek. Jej celem jest rozpowszechnianie sztuki tworzonej przez kobiety poprzez zapewnienie odbiorcom lepszego oraz łatwiejszego dostępu online. Ten aspekt wskazuje na wagę umiejętności takich jak współpraca czy komunikacja.

Badania ilościowe (grupy fokusowe oraz ankiety online) uwzględniły opinie artystek i reprezentantek przemysłów kreatywnych dotyczące umiejętności, które potrzebne są w procesie wirtualizacji. Następujące kompetencje twarde i miękkie uznano za najważniejsze w procesie wirtualizacji we wszystkich krajach partnerskich - zostały one przedstawione poniżej w kolejności losowej. Lista ta wskazuje najistotniejsze potrzeby grupy docelowej projektu w kontekście międzynarodowym:

- Komunikacja
- Bezpieczeństwo
- Rozwiązywanie problemów
- Umiejętność odczytywania danych
- Umiejętność współpracy
- Komunikacja i współpraca
- Poczucie własnej skuteczności
- Proaktywność
- Elastyczność
- Tworzenie treści cyfrowych

PODSUMOWANIE

Wszystkie badania przeprowadzone w krajach partnerskich jako część niniejszego „portfolio umiejętności” dostarczają podstaw do kontynuacji projektu DigiKommune. Zgromadzone informacje zostaną wykorzystane w procesie opracowywania przyszłych programów szkoleniowych i innych działań przewidzianych w ramach projektu oraz będą miały znaczący wpływ na tworzone materiałów dla wsparcie artystek oraz reprezentantek przemysłów kreatywnych.

Zważając na to, że każdy z partnerów przeprowadził ankietę online oraz grupę fokusową z udziałem artystek i reprezentantek branż kreatywnych, partnerstwu projektu DigiKommune udało się zarysować ogólny obraz deficytów w danych umiejętnościach, z którymi zmagają się reprezentantki grupy docelowej projektu. Właśnie dlatego zaproponowane szkolenia i wsparcie będą dopasowane do konkretnych potrzeb artystek i reprezentantek przemysłów kreatywnych.



PARTNERZY



KOORDYNATOR

Inova Consultancy (Wielka Brytania)

<http://www.inovaconsult.com>



CESIE (Włochy)

<http://www.cesie.org>



Inova Aspire BV (Holandia)

<http://www.inovaspire.com>



Fundacja ARTeria (Polska)

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



L'Albero Associazione Culturale (Włochy)

<http://www.lalbero.org>



DIGI*Kommune*



DIGI*Kommune*

FEMALE ARTISTS & CREATIVES ONLINE