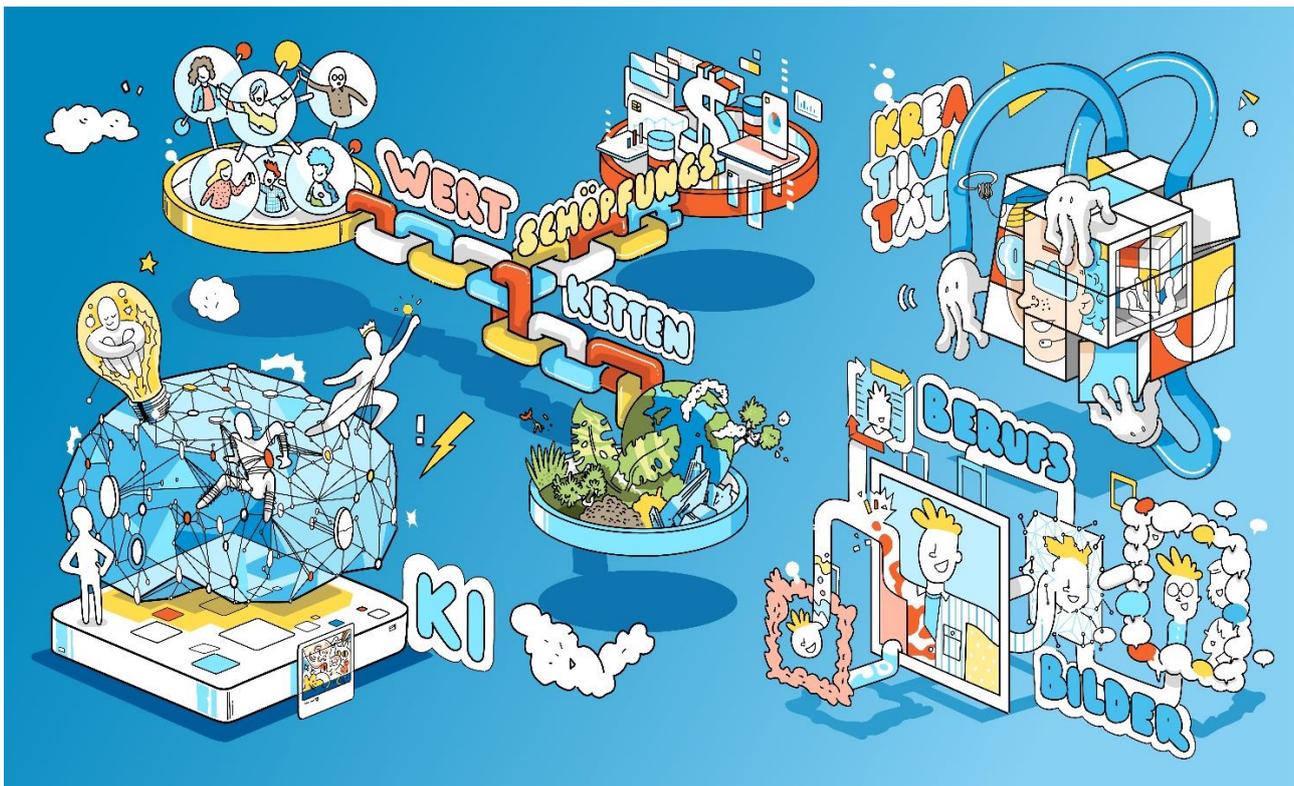


Impulspapier des Wissenschaftsnetzwerks

Berufsbilder der Kultur- und Kreativwirtschaft im Wandel

Hypothesen aus dem Wissenschaftsnetzwerk über den Einfluss von Künstlicher Intelligenz (KI), neue Wertschöpfungsketten, die Rolle von Kreativität und die Neu(er)findung von Berufen



© Max Bachmeier

Inhaltsverzeichnis

1 Zielstellung	1
2 Einfluss von KI auf Berufsbilder	3
3 Neue Wertschöpfungsketten	6
4 Die Rolle von Kreativität / The Role of Creativity	8
5 Neu(er)findung von Berufen	12

1 Zielstellung

Die Arbeitswelt verändert sich in rasantem Tempo und damit die Anforderungen an künftige Fachkräfte. Die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) spielt eine Schlüsselrolle, wenn es darum geht, die „twin transition“ aus Digitalisierung und Nachhaltigkeit sowie die Fachkräftesicherung Deutschland- und EU-weit erfolgreich voranzutreiben. Bei der Entwicklung zukunftsfähiger Berufsbilder ist die KKW sowohl Impulsgeber für Veränderungen als auch ein Bereich, wo sich Trends früh abzeichnen. Die KKW dient der Gesamtwirtschaft dadurch als wertvoller Referenzpunkt.

Die Berufsbilder der Zukunft sind nicht mehr statisch, sondern flexibel und anpassungsfähig und erfordern eine Vielzahl an Kompetenzen, die über die klassischen Berufskonzepte und -kategorien hinausgehen. Kreativität, Resilienz und Veränderungsbereitschaft sind Fähigkeiten, die an Bedeutung gewinnen und typischerweise in der KKW verortet werden können. Kreativschaffende experimentieren bereits heute mit den Möglichkeiten an der Schnittstelle von KI-basierten Softwareanwendungen und menschlichen, kreativen Prozessen. Da sich im Zuge aktueller Transformationen Arbeitsweisen und Gewohnheiten verändern, müssen sich Berufe neu erfinden, um weiterhin am Markt zu bestehen. Gleichzeitig entstehen neue Interaktionsmöglichkeiten und Tätigkeitsprofile, wie z. B. der Beruf Gestalter*in für immersive Medien.

Doch inwiefern werden sich Berufsbilder durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz verändern? Welche neuen Wertschöpfungsketten werden entstehen? Welche Rolle wird Kreativität in der KKW künftig spielen? Und welche Berufe müssen sich neu erfinden?

Im Mai 2023 fand in Bad Belzig (Brandenburg) die zweite Ausgabe des Wissenschaftscamps statt. Das Workshop-Format wird vom Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes organisiert und bietet den Expert*innen des Wissenschaftsnetzwerks einen Rahmen, um zu aktuellen Entwicklungen und Herausforderungen in der KKW in Dialog zu treten. Die Wissenschaftler*innen stellen dem Kompetenzzentrum ihr Fachwissen zur Verfügung und geben wertvolle Impulse aus ihrer Forschungstätigkeit. Die heterogene Zusammensetzung der Teilnehmenden beim Wissenschaftscamp ermöglichte eine lebhaftere Fachdebatte. Dies spiegelt sich auch in dem vorliegenden Impulspapier wider, welches im Anschluss an den Anlass verfasst worden ist. Die Autor*innen widmen sich darin den oben genannten Fragen und reflektieren das Thema Berufsbilder der Zukunft aus Sicht der und für die KKW. Die entwickelten Ideen und Ansätze werden in Form von Impulsbeiträgen und dazugehörigen fachlichen und individuellen Einschätzungen vorgestellt. Durch diesen diskursiven Ansatz kann die Komplexität der adressierten Themen besser berücksichtigt werden. Die Stärke des Papiers liegt in der Heterogenität der Sichtweisen und Textformen.

Die Beiträge bilden den aktuellen, persönlichen Ist-Stand der Autor*innen ab, unter Vorbehalt künftiger Entwicklungen. Der Fokus liegt auf dem Diskurs und die entwickelten Fragestellungen und Hypothesen dienen als Grundlage und Impuls für den weiterführenden Dialog. Das Impulspapier erhebt keinen Anspruch auf empirische, evidenzbasierte Ergebnisse und gibt keine Handlungsempfehlungen ab.

Beteiligte Mitglieder des Expert*innennetzwerks:



Pelin Celik, Professorin für Industrial Design und System Design an der Hochschule für Technik und Wirtschaft in Berlin



Timothée Ingen-Housz, Professor für Dramaturgie und Gestaltung Audiovisueller Kommunikation an der Universität der Künste Berlin



Gesa Birnkraut, Professorin für strategisches Management im Non-Profit Bereich an der Hochschule Osnabrück und Geschäftsführerin Birnkraut Consulting

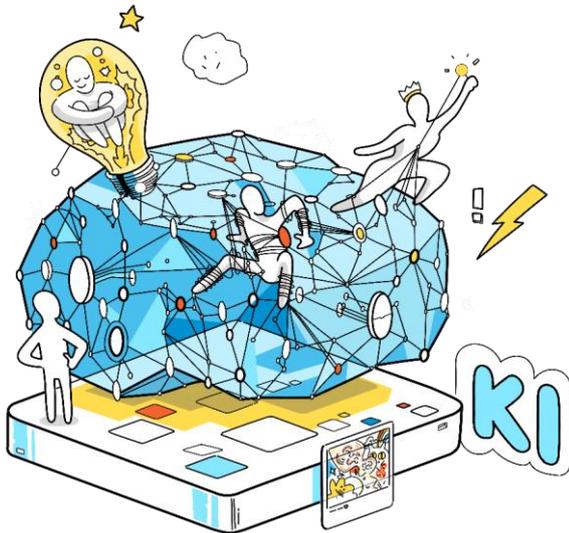


Jörg Stegmann, Career & Alumni, Projektleitung Gründungskultur 2019-2021, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe



Jens Badura, Senior Scientist an der Universität für angewandte Kunst in Wien und Associate Researcher an der Zürcher Hochschule der Künste

2 Einfluss von KI auf Berufsbilder



© Max Bachmeier

Impuls von **Pelin Celik**

Die rasante Entwicklung der Künstlichen Intelligenz (KI) hat erhebliche Auswirkungen auf verschiedene Bereiche der Wirtschaft und das soziale Leben. Eine Branche, die von dieser Revolution derzeit stark beeinflusst wird, ist die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW). Sie gilt seit jeher als Motor für Innovation, Kreativität und wirtschaftliches Wachstum. Sie umfasst eine breite Palette von Sektoren, darunter Kunst, Musik, Film, Literatur, Design, Architektur, Werbung und viele andere. Vor dem Hintergrund technologischer Veränderungen wird Kreativität oft als die menschliche Eigenschaft

gepriesen, die weniger anfällig für die Kräfte technologischer Disruption und von entscheidender Bedeutung für die Zukunft ist.

In den letzten Jahren jedoch hat die Integration von KI in diese Sektoren zu einer Transformation geführt, die nicht nur neue Möglichkeiten eröffnet, sondern auch bedeutende Herausforderungen mit sich bringt. Generative KI-Anwendungen wie ChatGPT, Midjourney, Dall-E, Stable Diffusion etc. haben das Potenzial, die kreative Arbeit, sowohl in unabhängiger als auch in festangestellter Tätigkeit, erheblich zu verändern. Diese neuen generativen KI-Modelle lernen aus umfangreichen Datensätzen, bestehenden Werken von Kreativschaffenden und dem Feedback der Nutzer*innen. Sie sind in der Lage, neue Inhalte in Form von Text, Bildern und Audio oder einer Kombination dieser zu erstellen. Als Konsequenz davon scheinen Berufe, die sich auf die Erstellung von Inhalten konzentrieren - wie das Schreiben, die Erstellung von Bildern, das Programmieren und andere Tätigkeiten, die in der Regel ein hohes Maß an Wissen und Information erfordern - nun in einzigartiger Weise von generativer KI betroffen zu sein.

Es besteht zweifellos eine berechtigte Notwendigkeit zur Berücksichtigung von Bedenken und Vorbehalten im Hinblick auf KI. Gleichwohl birgt die Verwendung von KI als Assistenzsysteme im gestalterischen Entwicklungsprozess ein erhebliches Potenzial. So können zeitaufwändige und repetitive Aufgaben durch KI übernommen werden und Kreativschaffenden die Möglichkeit bieten, sich mehr Freiraum für die eigentliche Kreativarbeit zu verschaffen - das emotionale Denken und Verknüpfen von Kontexten.

KI sollte als Werkzeug angesehen werden, das die menschliche Kreativität ergänzt und nicht ersetzt.¹ Eine kontinuierliche Lern- und Anpassungsfähigkeit ist für Akteur*innen im Bereich Kultur und Kreativität in diesem Kontext unverzichtbar. Dadurch entstehen neue Felder für die Kreativbranche, die beispielsweise KI generierten Input (Prompting, Text und Datamining) und Output kritisch von Menschenhand entscheiden und beurteilen müssen.²

Im Laufe der Geschichte wurden technologische Fortschritte und Veränderungen zu Beginn immer wieder kritisch beäugt. So hat die Entwicklung des World Wide Web und die Digitalisierung dazu geführt, dass Printjournalismus und Grafikdesign sich in neue Rollen einfinden mussten. Dabei sind neue Möglichkeiten im Bereich des Multimedia-Journalismus, Webdesign und des User Experience Design für Medienschaffende entstanden, die auf bemerkenswerte Art und Weise die Widerstandsfähigkeit der Kultur- und Kreativwirtschaft zeigen. Diese Resilienz, sich ändernden Technologien, wirtschaftlichen Bedingungen und kulturellen Veränderungen anzupassen, zeichnet Künstler*innen, Designer*innen und Kulturschaffende aus. Dazu zählt auch das systemische Innovationspotential für die Wirtschaft.

Ungeklärt ist dabei die ethische Frage im Zusammenhang mit der Nutzung von KI in der KKW, vor allem im Bereich des Urheberrechts und des Datenschutzes. Wo liegt die Grenze zwischen von Menschen geschaffenen und von Algorithmen generierten Werken? Welche rechtlichen Rahmenbedingungen müssen für das geistige Eigentum schnellstmöglich geschaffen werden? Wie kann ein Beteiligungsmodell an Text- und Datamining aussehen, das Kreative an der Datenverarbeitung beteiligt, wenn ihre Daten genutzt werden?

Was hier am dringendsten im Diskurs von KI benötigt wird, ist sicherlich eine schnelle rechtliche Anpassung und der Schutz des geistigen Eigentums, damit Kreativschaffende mit Hilfe von KI Assistenzsystemen weiterhin kulturelle Erlebnisse für unsere Gesellschaft kreieren und ihre Existenz erhalten können.

“Der Umgang mit KI muss noch stärker und proaktiver in der Bildung mitgedacht werden, damit am Ende auch ein verantwortungsvoller Umgang damit im Beruf möglich ist. Die Veränderung der Bildungsstrukturen in Bezug auf das Thema KI entwickelt sich allerdings wesentlich langsamer als die Veränderung im realen Arbeitsalltag vollzogen wird. Das birgt meiner Meinung nach eine Gefahr, dass gerade die ethischen und urheberrechtlichen Aspekte nicht ausreichend in dem Wissenskanon der zukünftigen Generationen verankert werden. Gerade aus der KKW können und müssen hier Forderungen und Förderungen entwickelt werden.”

- Einschätzung von Gesa Birnkrant

¹ Shkalenko A.V., Fadeeva E.A. Impact of Artificial Intelligence on Creative Industries: Trends and Prospects. Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Ekonomika [Journal of Volgograd State University. Economics], 2022, vol. 24, no. 3, pp. 44-59. (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.15688/ek.jvolsu.2022.3.4>

² Anantrasirichai, N., Bull, D. Artificial intelligence in the creative industries: a review. Artif Intell Rev 55, 589–656 (2022). DOI: <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>



"Die im Text formulierten Beteiligungsmodelle sollten direkt an den "Neuen Wertschöpfungsketten" orientiert sein, um zukunftsfähige Geschäftsmodelle zu etablieren.

Die im Kommentar von Gesa Birnkraut geforderte Bildung zum Thema KI inklusive ethischer und kritischer Reflexion sollte umgehend flächendeckend stattfinden, da sich Nutzer*innen bereits im Kindesalter mit KI konfrontiert sehen. Inner- und außerschulische Angebote mit Vertreter*innen der KKW können hier den Lehrplan ergänzen, was teilweise auch schon vollzogen wird. Dazu gehören auch Lehrer*innenfortbildungen zum Einsatz von KI im Unterricht.³"

- Einschätzung von Jörg Stegmann

"Probably the most attractive thing about artificial intelligence (AI) is not so much the shroud of mystery it wraps the future with, but the peculiar way it illuminates the digital disruptions the industry ´s been through in the past thirty years and ask: what was truly unavoidable, what was a fad?"

- Einschätzung von Timothée Ingen-Housz

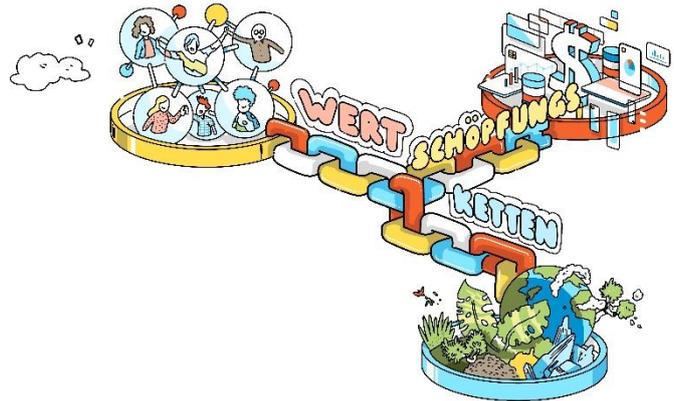
³ Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe: [KI als künstlerisches Werkzeug - Ehttps://zkm.de/de/ki-als-kuenstlerisches-werkzeug-experimente-mit-text-zu-bild-generatoren](https://zkm.de/de/ki-als-kuenstlerisches-werkzeug-experimente-mit-text-zu-bild-generatoren) experimente mit »Text-zu-Bild«-Generatoren | ZKM am 08.01.2024; Lehrkräftefortbildung Baden-Württemberg: [LFB \(kultus-https://lfb.kultus-bw.de/lfb/suche/9ELZGQ5Jbw.de\)](https://lfb.kultus-bw.de/lfb/suche/9ELZGQ5Jbw.de) am 08.01.2024



3 Neue Wertschöpfungsketten

Impuls von **Gesa Birnkraut**

Das rein profit- und shareholderorientierte Denken der Wirtschaftsunternehmen verliert zunehmend an Bedeutung. Schon 2015 setzten die Vereinten Nationen mit den 17 Sustainable Development Goals ein richtungsweisendes Zeichen auch für die Wirtschaft, wodurch sich das Denken nachhaltig veränderte. Social und creative entrepreneurship hat sich in den letzten Jahren aus einer Nischenposition bis in die Förderprogramme verschiedener Bundesministerien hinein entwickelt (siehe



© Max Bachmeier

das verstetigte Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen (IGP) des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) oder das Programm Gesellschaft der Ideen vom Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF)). Soziale Innovationen gewinnen an Bedeutung in einer Zeit der multiplen Krisen, die auf unorthodoxe Lösungen angewiesen ist. So entwickelte sich in den letzten Jahren verstärkt die Bewegung der **Purpose Economy**, die zu einem neuen Selbstverständnis von Unternehmen in Bezug auf ihre Wirksamkeit führt.⁴

Dieses Umdenken begann unter anderem mit dem Prinzip des ESG (Ecological / Social / Governance) - einer Selbstverantwortung von Unternehmen zu mehr Transparenz in den drei Aspekten. Seit Januar 2023 ist die Richtlinie zur Nachhaltigkeitsberichterstattung von Unternehmen (Corporate Sustainability Reporting Directive, CSRD) der Europäischen Union in Kraft.⁵ Diese verpflichtet Unternehmen mit mehr als 500 Mitarbeiter*innen, Informationen darüber zu veröffentlichen, wie sie soziale und ökologische Herausforderungen angehen. Auch dieses soll Investor*innen und Organisationen der Zivilgesellschaft sowie Kunden helfen, die soziale und nachhaltige Verantwortung der Unternehmen zu bewerten.

Dies setzt sich fort in Ansätzen wie der Gemeinwohlökonomie von Christian Felber⁶ und der B Corp Zertifizierung für Unternehmen⁷, die sich zu gesellschaftlicher und ökologischer Verantwortung

⁴ Vereinte Nationen: <https://sdgs.un.org/goals> am 06.01.2024

⁵ Europäische Kommission: https://finance.ec.europa.eu/capital-markets-union-and-financial-markets/company-reporting-and-auditing/company-reporting/corporate-sustainability-reporting_en am 06.01.2024

⁶ Felber, C. (2018). Die Gemeinwohl-Ökonomie: Ein Wirtschaftsmodell mit Zukunft. Österreich: Paul Zsolnay Verlag.

⁷ B Corp Zertifizierung: <https://www.bcorporation.de> am 06.01.2024



verpflichten. Diese setzt u. a. in Italien als Rechtsform neue Massstäbe. Im Koalitionsvertrag festgehalten und in 2023 angeschoben, plant auch die Bundesregierung eine neue Rechtsform des Verantwortungseigentums.⁸

Alle diese Initiativen haben gemeinsam, dass neben den monetär, profitorientierten Zielen eines Unternehmens nun auch gemeinwohlorientierte, soziale, kulturelle, Nachhaltigkeits- oder Bildungsziele gleichberechtigt in den Unternehmenskanon aufgenommen werden können. Das führt dazu, dass Profite stärker Stakeholder orientiert und damit weg von den individuellen Partikularinteressen einzelner eingesetzt werden. So gibt es Rückflüsse von Gewinnen in Nachhaltigkeits- und Sozialprojekte. Diese Modelle beeinflussen nicht nur die Unternehmen selbst, sondern auch ihre Lieferant*innen und ihre Kund*innen. Dadurch entwickeln sich neue und belastbare **werte- und normbasierte Wertschöpfungsketten**.

Die KKW nimmt in diesen Bereichen - manchmal auch unbewusst - schon seit Jahren eine Vorreiterrolle ein. Die Geschäftsmodelle der Branche bewegen sich vielfach in dem beschriebenen werteorientierten Bereich. Social und creative entrepreneurship sind an der Tagesordnung. Je stärker diese Trends in Politik und Wirtschaft Fuß fassen, desto verständlicher und akzeptierter sind auch die Geschäftsmodelle der Kreativwirtschaft und können als Vorbilder agieren.

"Während Zertifizierungsprozesse wie B Corp Unternehmen auf ihrem Weg zu gemeinwohlorientierten Organisationen sichtbar unterstützen können, organisieren sich kleinere Kreativunternehmen oder Soloselbständige in einem wachsenden Spektrum aus Crowdfunding und -investing, Social Payments oder genossenschaftlich organisierten Plattformen. Diese vielfältigen Angebote und damit verbundene Geschäftsmodelle machen es sowohl Kreativschaffenden als auch Stakeholder*innen nicht immer leicht, eine ihren individuellen Vorstellungen entsprechende, transparente Wahl zu treffen. Auch hier bedarf es einer Zertifizierung bzw. einem wertebasierten Ordnungssystem, um die Verwertung durch die Kreativschaffenden zu sichern."

- Einschätzung von Jörg Stegmann

"With Stewardship and the purpose economy, businesses must find new ways to shape values they can align their performances with. They'll need to discover new ways to account for them and communicate their offering in a believable manner without giving up their competitiveness...What kind of creativity can arise from these new constraints?"

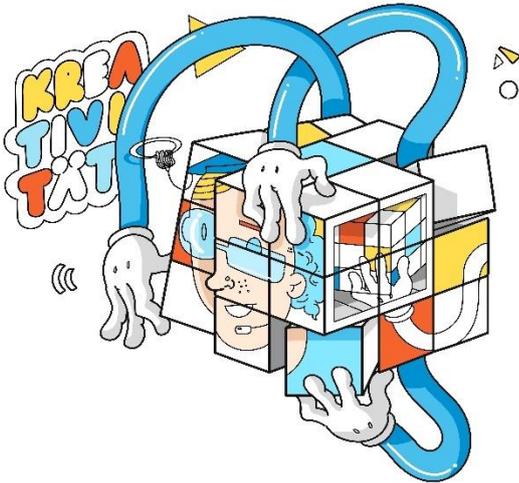
- Einschätzung von Timothée Ingen-Housz

⁸ Purpose: <https://purpose-economy.org/de/whats-steward-ownership/> am 06.01.2024



4 Die Rolle von Kreativität / The Role of Creativity

Impuls von **Jens Badura**



© Max Bachmeier

Im Folgenden soll entlang einiger Thesen ausgelotet werden, in welchem spezifischen Sinne das mit dem Begriff Kreativität adressierte Skillset für das Profil kreativwirtschaftlicher Handlungszusammenhänge künftig prägend sein wird. Diese Thesen erheben weder einen Anspruch auf Vollständigkeit, noch in der hier gewählten, prognostisch ausgerichteten Form den auf durchgängige wissenschaftliche Fundierbarkeit. Vielmehr geht es darum, ausgewählte, spezifische Aspekte dessen zu konturieren, was die sogenannten "Kreativen" besonders gut können könnten, wenn es

darum geht, Lösungen für Probleme zu finden, die sich im Zusammenhang krisengeprägter, komplex strukturierter Wirklichkeiten heute und in Zukunft erwartbar stellen werden – und welche Rahmenbedingungen es braucht, damit dieses Können sowohl erlernt wie auch zum Einsatz gebracht werden kann.

- Der Begriff „Kreativität“ wird angesichts seiner inflationären Verwendung künftig vermutlich weniger als vielversprechende Distinktionsvokabel vermeintlicher Innovationsavantgarden und innovationsversprechender „Branchen“ wie der KKW dienen. Wenn im folgenden Text dem eingeführten Sprachgebrauch folgend dennoch von Kreativität die Rede ist, dann eingedenk dieser Einschränkung.
- Genuin schöpferische Denk- und Verfahrensweisen werden – nicht zuletzt im Lichte der zunehmenden Bedeutung von KI und transversal implementierter Digitalisierungsdynamiken – zunehmend bedeutsam werden.
- Das gilt insbesondere für die multidimensionalen Transformationsbedarfe, die sich im Zuge der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen, hochdynamisierten Krisenkonstellationen entwickelt haben und entwickeln – also in der Auseinandersetzung mit den „advanced problems“, die auch die Handlungsumwelten und -bedingungen unternehmerischer Praktiken zunehmend prägen.
- Zum zielführenden Umgang mit solchen „advanced problems“ sind entsprechende „advanced practices“ im Sinne besagter schöpferischer Denk- und Verfahrensweisen erforderlich, die als



Vermögen zur spontan-selbstbeauftragten Aktivierung buchstäblich praktizierter Unkonventionalität und Agilität zunehmend gefordert sein werden.⁹

- „Kreativität“ in diesem Sinne verstanden zeichnet sich u. a. dadurch aus, dass sich Handelnde – also auch „Unternehmende“ – im Bereich der Problemwahrnehmung, -konzeptualisierung, -analyse, -adressierung, -kontextualisierung und -verhandlung zwischen etablierten Referenzrahmen transversal bewegen können und verschiedene Wissenskulturen und Artikulationsmodi fallspezifisch zu konfigurieren in der Lage sind.
- Vorgegebene Rahmungen für diese Konfigurationen und daran anschließende Spezifikation entsprechender Vorgehensweisen werden hinkünftig immer weniger durch vorgegebene Branchen oder „Berufsfelder“ konturiert sein, sondern sind fall- und personenspezifisch selbst auszubilden und fortlaufend zu re-visionieren.
- Das macht eine wesentlich auch aus „innerem Kompass“ heraus gefestigte Selbstpositionierung der Akteur*innen in einem individuell zu gestaltenden Spannungsfeld von Prioritätensetzungen, Wertehierarchien und Opportunitäten. Die „Kreativität“ unternehmerischen Handelns bezieht sich somit künftig auch auf diese autorenschaftlich-gestaltende Praxis der eigenen Rollenentwicklung.
- Dabei bleiben die traditionell als „kreative Milieus“ bezeichneten Akteur*innen mit Verbindungen in den Kunst- und Kultursektor bzw. in den KKW zwar wichtige Player, doch werden sich deren spezifische Skillsets auch in anderen Kontexten etablieren und verändern.
- Die dafür erforderlichen, kreativen Denk- und Verfahrensweisen lassen sich nicht allein über die Vermittlung sogenannter „Kreativitätstechniken“ und Methoden wie „design thinking“ erlernen. Vielmehr erfordern sie Räume und Ressourcen, in bzw. mit denen ein „unbedingtes“ Erproben von Unkonventionalität möglich ist. In dem Zusammenhang spielen neben dem Kulturbetrieb und seinen diskursiven Dynamiken insbesondere Kunsthochschulen eine wichtige Rolle.
- Daher wird künftig nicht zuletzt die Schaffung geeigneter „struktureller Koppelungen“ zwischen Kulturbetrieb, Kunsthochschulen und der Aus- und Fortbildung künftiger Unternehmer*innen (nicht nur der KKW) eine wichtige Aufgabe sein. Zugleich wird sich zeigen müssen, wie solche Koppelungen so gestaltet werden können, dass sie nicht auf schlichte Instrumentalisierungsrelationen zwischen Künsten und Kultur, Ökonomie und Politik beschränkt bleiben.

⁹ Vgl. dazu das Impulspapier „Der Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft in sich überlagernden Krisen“ des Wissenschaftsnetzwerks (2022).

Impuls von **Timothée Ingen-Housz**

In his legendary 1935 essay, Walter Benjamin questioned how we will create, experience and trade art works in techno-aesthetic environments disrupted by "mechanical reproducibility". After thirty years of vertiginous digitization, crowd sourced dadaism and platform-based creator economics, a new kind of de- and re-commodification process is occurring in the thick of internet's metabolism.

In a strange replay of the 90's cut & paste euphoria, kids around the world learn to remix the totality of human culture in the magic soup of chat GPT5 and mid-journey's latent spaces. This time around, a new range of questions seems to appear : how should one understand "creativity" when everything ever wrote, painted, filmed or sung is used to "train" generative models capable to recombine them on the tip of one's finger? Is that all a matter of *promptuosity*?

Once again, a new culture arises outside the bounded realms of intellectual property rights. Some mourn the old ways while others dive down the rabbit hole to explore what such machineries may reveal in their combinatory alchemies. Perhaps even a new form of „aura“. What kind of expertises will emerge in the process, what kind of pay and play? What kind of education, what kind of industry? The answer is perhaps already rendering in our pocket altars.

In the vast construction sites of gothic cathedrals, real life „minecrafts“ were the training grounds of new experimental craftsmanships. Cities turned into multigenerational living labs co-creating the technologies that would revolutionize religious cult and transform the built environment. These were the R&D labs of the past. What can we expect from tomorrow's generative hypermalls and flea markets? Future prosumers may well spend their lives in co-design environments in which they will paint, write, build and jam with the totality of culture *at once*, in a fluid affective temporality reorganizing the way we remember and expect, trash and binge, bargain and share. The rise of AI probably announced the end of the "collage century" and plenty new challenges for the culture and creative industries. Science-fi books and films are full of chatty robots but no one knows how their creators may actually pay their bills or health insurance packages. Today's celebrities may scramble to copyright their generative digital clones, but lots of it may soon be worth nothing as new forms of entertainment uproot the old stages. It's „singing in the rain“ all over again...

Unavoidably, there will be endless streams of *déjà-vus* to choose from. The question will not be answered by flat rate streams of predictive, micro-targeted, hyper-customizable experiences; - new forms of differences and expectations will probably emerge as artificially created things clutter our pipes and flatten our sensitivities. Beyond the optimization strategies plotted to scale, streamline, and automatize the labor once associated with "creativity", there is no available *imaginary* to help us speculate what the next paradigm will be. The coming generative universe may not only be weirder than we imagine, it will be weirder than we *can* imagine, - to echo Eddington's famous quote. As usual in such situations, we should perhaps be first creative about doing nothing if we want to detect the weak signals announcing the *art of work in the age of generative transformability*.

“Die Rolle der Kreativität wird immer stärker transdisziplinär und branchenübergreifend definiert. Die Akteur*innen der KKW spielen damit die Rolle der Impulsgeber*innen und derjenigen, die den Mut



haben, die von Timothee Ingen-Housz beschriebene neue "weirdness" auszuhalten und zu nutzen. Besonders wichtig erscheinen mir dabei die von Jens Badura vorgeschlagenen strukturellen Kopplungen. Die Ausbildung von Ökonom*innen, Künstler*innen und Kreativwirtschaftler*innen muss zukünftig genauso inter- und transdisziplinär gestaltet werden, wie dies in der Praxis der Unternehmen bereits vielfältig gelebt wird. Diese strukturellen Kopplungen können langfristig zu einer Änderung des Bildungs- und Wirtschaftssystems führen."

- Einschätzung von Gesa Birnkrant

"Die von Jens Badura angeführten "advanced problems" und deren lösende Praktiken zwischen den Referenzrahmen, Wissenskulturen und Artikulationsmodi deuten nicht nur auf eine Öffnung der Aus- und Fortbildungsstätten der KKW gegenüber neuer Zielgruppen hin. Ebenso erscheint es sinnvoll, zukünftige Problemlösungsstrategien anderer Bildungsstätten im gegenseitigen Austausch zu erschließen.

Timothée Ingen-Housz greift die Möglichkeit der Beliebigkeit, dem ewigen Echo KI-generierter Inhalte auf. Während des Wissenschaftscamps 2023 wurde über die in der KKW vertretene Gruppe der "Nostalgiker" gesprochen, welche bewusst Traditionen pflegen und verwerten. Eventuell lassen sich hierdurch Referenzpunkte sichern, wie sich auch konservierenden Einrichtungen wie Museen neue Bildungsaufgaben eröffnen können."

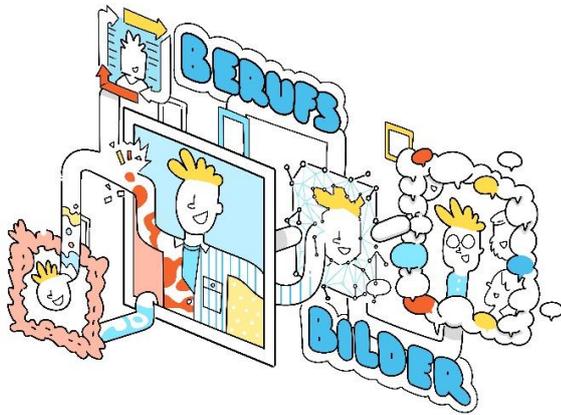
- Einschätzung von Jörg Stegmann

"Als Industriedesignerin sehe ich eine klare Aufforderung zur Neudefinition und Stärkung der kreativen Prozesse inmitten sich verändernder, industrieller Landschaften. Die Betonung schöpferischer Denk- und Verfahrensweisen in Zeiten von KI und digitaler Transformation ist entscheidend für die Evolution der Kultur- und Kreativschaffenden. Die Fähigkeit zur transversalen Bewegung zwischen verschiedenen Referenzrahmen und die Notwendigkeit, multidimensionale Transformationsbedarfe anzugehen, spiegeln den Ruf nach flexibleren und innovativeren Designansätzen wider. Die Erwähnung von "advanced practices" unterstreicht die Bedeutung von experimentellen, unkonventionellen Methoden im Kreativprozess, die nicht nur auf traditionelle Techniken beschränkt sind. Die Idee, dass Rahmungen weniger durch Branchen konturiert werden, sondern fall- und personenspezifisch selbst ausgebildet werden müssen, erfordert die Fähigkeit zur kontinuierlichen Anpassung und Neuausrichtung, die in der Natur von Kreativschaffenden und -handelnden liegt. Es erfordert jedoch nicht nur technische Lösungen, sondern auch eine tiefgehende Verbindung zu den kulturellen und gesellschaftlichen Kontexten, was die enge Zusammenarbeit mit Kulturbetrieben und Hochschulen besonders relevant macht. Zudem gilt es, Kreativität als Wirtschaftsfaktor in den Mittelpunkt zu rücken und bessere gesetzliche Rahmenbedingungen zum Schutz des geistigen Eigentums zu schaffen, insbesondere im Hinblick der maschinellen Aneignung ebenjener Kreativität."

- Einschätzung von Pelin Celik

5 Neu(er)findung von Berufen

Impuls von **Jörg Stegmann**



© Max Bachmeier

Auch die Berufsbilder in der Kreativwirtschaft unterliegen aktuellen globalen Trends und vorangegangenen Ereignissen. Der technologische Wandel mit fortschreitender Digitalisierung und der Einsatz von Künstlicher Intelligenz, die Klimaveränderung und die damit verbundene Notwendigkeit der Dekarbonisierung, geopolitische Disruptionen und globale wirtschaftliche Differenzen verlangen nach aktiven Anpassungen. Hinzu kommen die noch nicht ausgestandenen

Folgen der COVID-19-Pandemie sowie der Demografische Wandel. Die oben genannten Veränderungen verlangen nach aufmerksamen Transformationsprozessen, bergen sie sowohl Risiken als auch Chancen. KI wird bestimmte Aufgaben und Berufsbilder überflüssig machen, gleichzeitig kann sie als Werkzeug Routinen in kreativen Tätigkeiten effektiv unterstützen. Die Realität der Unterbrechung von internationalen Liefer- und Wertschöpfungsketten kann Geschäftsmodelle beenden, zugleich birgt sie Perspektiven lokaler Produktion, auch der nachhaltige Ansatz der Reparierbarkeit eröffnet neue Möglichkeiten. Der demografische Wandel mit dem Verlust von bis zu 7,5 Millionen Arbeitskräften bis 2030 schafft Optionen und neue Märkte im sozialen Bereich oder der Erwachsenenbildung. Weiterhin bieten sich aufgrund des Fachkräftemangels auch Möglichkeiten des Quereinstiegs.

Im Wesentlichen findet also Transformation statt, die aktiv mitgestaltet werden darf und muss, auch wenn die Richtung noch nicht 100-prozentig klar ist. Dies kann in kleinen Schritten geschehen, ohne disruptiven Charakter, begleitet durch Weiterbildung in den jeweiligen Bereichen.

Individuelle und geschäftsbezogene Weiterqualifikationen, die Anpassung an die unternehmerische Realität oder neue Produktionsmittel sind in der KKW seit jeher immanent. Auch die für den zukünftigen Arbeitsmarkt benannten Top Ten „Core Skills“ klingen nicht ungewohnt (WEF Future of Jobs 2023). Analytisches und kreatives Denken, Resilienz, Flexibilität und Agilität, Selbstmotivation und -wahrnehmung, Neugierde, Verlässlichkeit und Aufmerksamkeit für Details, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit aktiv zuzuhören gepaart mit technologischer Kompetenz, Qualitätsbewusstsein und sozialen Führungsqualitäten bilden einen Baukasten, den man aus Sicht der KKW nicht als „Future“ sondern als „Present Skillset“ bezeichnen darf.

Hier können die Vertreter*innen der KKW nicht nur Erfahrungen einbringen, sie können auch Orientierung und inhaltliche Angebote für andere Wirtschaftsbereiche schaffen, um fähigkeitsbasierte Grundlagen zu vermitteln. Um die Potenziale der KKW von extern zu erkennen, bedarf es zentraler Formate für Sichtbarkeit und Austausch.

Die mögliche Vorbildfunktion entbindet aber nicht von der stetigen Aufmerksamkeit der Entwicklungen in der eigenen Branche, der Selbstorganisation zur Weiterbildung persönlicher Stärken, dem Anlegen und Folgen individueller Lernpfade.

Offen bleibt die Frage, wie die eigene Fortbildung organisiert und finanziert, wie eine neu erworbene Detailqualifikation sichtbar gemacht und validiert werden kann, und wie sich zukünftige Berufsbilder in ihrer Spezifität noch benennen lassen.

“Organisationsentwicklung wird in Zukunft in allen Branchen eine gänzlich neue Ausrichtung erhalten, da es verstärkt nicht mehr (nur) um strukturelle Veränderungen, sondern um Stellendefinitionsveränderungen gehen wird, die dann einen Einfluss auf die Struktur haben. Die KKW hat hier eine Vorreiterrolle, da sie immer wieder durch neue Arbeitsformen und Arbeitsweisen Pionierstatus eingenommen hat (agile Arbeitsweisen, co-working, co-creation, neue Büroformen, etc...)”

- Einschätzung von Gesa Birnkraut

“Die KKW ist Wegbereiter für neue Organisationsmodelle und innovative Arbeitsweisen im sogenannten New Work. Die Offenheit für Quereinsteiger, die Förderung von individuellen Lernpfaden und die aktive Weiterentwicklung von Rollen sind keine neuen Konzepte, sondern fest verankerte Praktiken in der Kreativbranche, die wiederholt als Inspiration für andere Wirtschaftsbereiche dienen. Die Kreativwirtschaft ist somit nicht nur Schrittmacher für kreative Ideen und Innovation, sondern auch für die Entwicklung zukunftsweisender Arbeitsstrukturen und -kulturen (z. B. empathische Führung, Role Models, Task & Teams, Selbstbild, Selbstverständnis und Purpose) maßgeblich verantwortlich.”

- Einschätzung von Pelin Celik

“When we speak about major transformations, we’re talking about opportunities to look at the world with new eyes, and shape it with new hands. Not everyone can afford this hopeful perspective on a landscape presenting extraordinary new dangers for business as usual. While some of us may feel anxious about the shape of things to come, others will detect new promises in these shifting streams. The urge to learn new skills, assemble new disciplines, run new experiments may outweigh our capacity to keep up with the challenge. New minds and new voices will enter the industry, and it is in our ability to collaborate across disciplines that we will stand a chance to stay afloat.”

- Einschätzung von Timothée Ingen-Housz

Bearbeitet von

Mitgliedern des Wissenschaftsnetzwerkes des
Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes:

Pelin Celik
Gesa Birnkraut
Jens Badura
Timothée Ingen-Housz
Jörg Stegmann

Im Auftrag von

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des
Bundes
Jägerstr. 65
10117 Berlin

Wissenschaftliche Analyse und Debatte
Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin
Telefon: +49 30 52 00 59-210
E-Mail: info@prognos.com
www.prognos.com

Kontakt

Bianca Creutz
Telefon: +49 30 587 089-193
E-Mail: bianca.creutz@prognos.com

Bildnachweise

©Max Bachmeier



Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes ist Teil der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung. Mit wissenschaftlichen Analysen und kontinuierlicher Trendforschung informiert es über die Entwicklung der Branche und zeigt ihre Relevanz innerhalb anderer Wirtschaftsbereiche auf.

prognos

u-institut

Alle Inhalte dieses Werkes, insbesondere Texte, Abbildungen und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet beim Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Jede Art der Vervielfältigung, Verbreitung, öffentlichen Zugänglichmachung oder andere Nutzung bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Zustimmung des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Zitate im Sinne von § 51 UrhG sollen mit folgender Quellenangabe versehen sein: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2024): Berufsbilder der Kultur- und Kreativwirtschaft im Wandel – ein Impuls von Mitgliedern des Wissenschaftsnetzwerkes

