

Branchenporträt zur
Fachkräftesituation in Wien
**Kunst, Unterhaltung und
Erholung**

2023

Zur Studie

Die vorliegende Studie wurde nach allen Maßstäben der Sorgfalt erstellt.

Die KMU Forschung Austria übernimmt jedoch keine Haftung für Schäden oder Folgeschäden, die auf diese Studie oder auf mögliche fehlerhafte Angaben zurückgehen.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Art von Nachdruck, Vervielfältigung, Verbreitung, Wiedergabe, Übersetzung oder Einspeicherung und Verwendung in Datenverarbeitungssystemen, und sei es auch nur auszugsweise, ist nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Auftraggebers der Studie / der Auftragnehmer der Studie (KMU Forschung Austria und L&R Sozialforschung) gestattet.

Auftraggeber

Stadt Wien - Wirtschaft, Arbeit und Statistik und Wiener Arbeitnehmer*innen Förderungsfonds (waff)

Verfasser*innen

KMU Forschung Austria:

Andrea Dorr

Eva Heckl (Projektleitung)

Karin Petzlberger

L&R Sozialforschung:

Daniela Hosner (Projektleitung L&R)

Lisa Danzer

Rückfragen

Eva Heckl

Tel.: +43 1 505 97 61 - 36

e.heckl@kmuforschung.ac.at

Die KMU Forschung Austria ist Mitglied bei:



Vorwort

Die Stadt Wien und der Arbeitnehmer*innen-Förderungsfonds (waff) haben die KMU Forschung Austria und L&R Sozialforschung mit der Studie „Arbeitskräfteangebot und -nachfrage in Wien sowie Branchenporträts zur Fachkräftesituation“ beauftragt. Ziel der gegenständlichen Studie ist es, die analytischen Grundlagen und darauf aufbauend mögliche Handlungsfelder bzw. -optionen für diese Strategien zu erarbeiten. Des Weiteren soll die Studie zusätzlichen Forschungsbedarf oder Bedarf nach Daten auf dem Gebiet aufzeigen.

Das vorliegende Branchenporträt zu Kunst, Unterhaltung und Erholung entstand im Rahmen dieser Studie und stellt wesentliche Beschäftigungscharakteristika sowie zentrale Trends und Herausforderungen inklusive Digitalisierung und Dekarbonisierung in Hinblick auf die Beschäftigung im Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung (ÖNACE Wirtschaftsabschnitt R) dar. Darauf aufbauend wird eine SWOT-Analyse des Wirtschaftsbereichs sowie Empfehlungen zur Verbesserung der Fachkräftesituation präsentiert. Die Ergebnisse basieren auf einer Literatur- und Sekundärdatenanalyse sowie Interviews mit Expert*innen.

Inhaltsverzeichnis

1 Überblick über den Wirtschaftsbereich	5
1.1 Definition der Branche	5
1.2 Zentrale Merkmale	5
2 Charakteristika der Beschäftigung	10
3 Zentrale Trends und Herausforderungen.....	12
3.1 Allgemeine (regionale und internationale) Trends.....	12
3.2 Herausforderungen	13
4 Digitalisierung und Dekarbonisierung	15
5 Schlussfolgerungen.....	16
5.1 SWOT-Analyse zur Fachkräftesituation in Wien in Kunst, Unterhaltung und Erholung	17
5.2 Empfehlungen	18
6 Anhang	20
6.1 Verwendete Datenquellen.....	20
6.2 Literatur	20

1 | Überblick über den Wirtschaftsbereich

1.1 | Definition der Branche

Der Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung umfasst:

„...eine Vielzahl von Tätigkeiten, die die verschiedenen kulturellen, Unterhaltungs- und Freizeitinteressen der breiten Öffentlichkeit abdecken, einschließlich Liveauftritte, Betrieb von Museen, Spiel-, Wett- und Lotteriewesen, sportliche und Freizeitaktivitäten“ (Statistik Austria Klassifikationsdatenbank ÖNACE 2008).

Der Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung gliedert sich folgendermaßen:

- R 90 Kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten
- R 91 Bibliotheken, Archive, Museen, botanische und zoologische Gärten
- R 92 Spiel-, Wett- und Lotteriewesen: Wett-, Toto- und Lotteriewesen, Casinos und Betrieb von Glücksspielautomaten
- R 93 Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung: Betrieb von Sportanlagen, Sportvereine, Fitnesszentren und sonstige Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung

Da sich der Sektor Kunst, Unterhaltung und Erholung aus teils sehr heterogenen Subbranchen zusammensetzt, erfolgt im folgenden Bericht eine Konzentration auf den Kunst- und Kulturbereich bzw. die Subbranche "Kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten", in der die meisten Beschäftigten in Wien zu finden sind.

1.2 | Zentrale Merkmale

Der Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung umfasst im Jahr 2022 in Wien 14.911 unselbständig Beschäftigte, was einem Anteil von 1,7 % aller unselbständig Beschäftigten in Wien entspricht (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband). Folgende Tabelle fasst die wichtigsten Kennzahlen aus dem Jahr 2022 zusammen.

Tabelle 1 | Übersicht über zentrale Kennzahlen

	Kunst, Unterhaltung und Erholung	Wien gesamt
Unselbständig Beschäftigte in Wien	14.911	897.845
Anteil der unselbständigen Beschäftigten in Wien	1,7%	100%
Anteil der unselbständigen Beschäftigten an allen Beschäftigten	59,8%	83,8%
Anteil der selbständig Beschäftigten an allen Beschäftigten	26,2%	8,7%
Anteil der geringfügig Beschäftigten an allen Beschäftigten	14,0%	7,4%
Frauenanteil der unselbständig Beschäftigten	46,1%	48,4%
Anteil ausländischer unselbständiger Beschäftigung	26,8%	30,9%
Entwicklung der unselbständigen Beschäftigung von 2017 bis 2022	+6,5%	+8,3%

Quellen: AMIS Datenbank: Beschäftigtendaten laut Hauptverband 2022
Rundungsdifferenzen nicht ausgeglichen

Hinsichtlich der Unternehmensstruktur finden sich in Wien in dieser Branche häufiger Beschäftigte in Kleinbetrieben von bis zu 3 Beschäftigten (33,3 % zu 11,9 % insgesamt), insbesondere in den Bereichen kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten (46,9 %) und der Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung (32,3 %) (Statistik Austria, AKE 2021).

Der Sektor Kunst, Unterhaltung und Erholung weist folgende Branchen- und Beschäftigungsstruktur auf (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband):

- **Kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten:** 6.055 unselbständig Beschäftigte (47,2 % aller Beschäftigten dieses Subbereichs) und 5.675 selbständig Beschäftigte (44,3 % der Beschäftigten) und 1.093 geringfügig Beschäftigte (8,5 % der Beschäftigten).
- **Bibliotheken, Archive, Museen, botanische und zoologische Gärten:** 3.550 unselbständig Beschäftigte, was einem Anteil von 86,6 % an allen Beschäftigten dieses Subbereiches entspricht und 543 geringfügig Beschäftigte (13,3 % der Beschäftigten).
- **Spiel-, Wett- und Lotteriewesen:** 1.432 unselbständig Beschäftigte, was einem Anteil von 98,3 % an allen Beschäftigten in diesem Subbereich entspricht.
- **Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung:** 3.874 unselbständig Beschäftigte (59,2 % aller Beschäftigten dieses Subbereichs), 848 selbständig Beschäftigte (13,0 % der Beschäftigten) und 1.826 geringfügig Beschäftigte (27,9 % der Beschäftigten).

Der Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung ist von folgenden zentralen Merkmalen geprägt:

- Teils schwierige Arbeitsbedingungen (schwankende Arbeitszeiten, Abend-, Nacht- und Wochenendarbeit, unregelmäßige Aufträge und Einkommen sowie befristete Verträge), v.a. im Kunst- und Kulturbereich
- Hoher Anteil an selbständig und geringfügig Beschäftigten bei vergleichsweise geringem Anteil an „klassischen“ Angestelltenverhältnissen
- Sehr vielfältige und lebendige Kunst- und Kulturszene in Wien
- Hohe Abhängigkeit von der öffentlichen Finanzierung
- Hohe Dependenz vom Publikum: Abhängigkeit der Besucher*innenzahlen von der Einkommenssituation wie auch dem (kulturellen) Konsumverhalten der Bevölkerung
- Digitalisierungsschub der Branche
- Starke Konzentration der Angebote auf Städte

Der folgende Analyseraster dient als Zusammenfassung der Charakteristika der Beschäftigung und skizziert die wichtigsten Trends und Herausforderungen in dieser Branche.

Tabelle 2 | Überblick Kunst, Unterhaltung und Erholung

Charakteristika der Beschäftigung	
Wachstumstrend	Mittelfristig (im Zeitraum von 2017 zu 2022) vergleichsweise leicht unterdurchschnittliches Beschäftigungswachstum
Anteil ausländischer Beschäftigung	Leicht unterdurchschnittlicher Anteil an Beschäftigten mit Migrationshintergrund
Alter	Keine branchenspezifischen Auffälligkeiten
Geschlecht	Überdurchschnittlich hoher Frauenanteil in Bibliotheken, Archiven, Museen, botanischen und zoologischen Gärten
Ausbildungsniveau	Leicht überdurchschnittlicher Anteil an tertiären Ausbildungen (v.a. in den Bereichen kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten und Bibliotheken, Archive, Museen, botanische und zoologische Gärten)
Einkommen	Median der Bruttojahreseinkommen für unselbständig Erwerbstätige liegt 2021 mit € 21.277 unter dem Schnitt aller unselbständig Erwerbstätigen in Wien; überdurchschnittlich ausgeprägter geschlechtsspezifischer Unterschied zwischen den Bruttojahreseinkommen
Arbeitslosigkeit, Stellenandrang	Im Jahr 2022 entfielen in Wien 0,8 % des Bestandes an beim AMS gemeldeten offenen Stellen und 1,7 % des Bestandes an Arbeitslosen auf diese Branche
Arbeitsbedingungen	Überdurchschnittlich häufig Abend-, Nacht- und Wochenendarbeit; hohe Bedeutung von selbständig Beschäftigten, insbesondere in den Bereichen kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten und Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung
Arbeitszeit	Überdurchschnittlich hoher Anteil an Teilzeitbeschäftigten, insbesondere im Bereich Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung
Personalfuktuation	Dauer der Betriebszugehörigkeit etwas überdurchschnittlich ausgeprägt, v.a. im Bereich Spiel-, Wett- und Lotteriewesen häufig Beschäftigung im selben Betrieb im Ausmaß von zehn Jahren oder länger
Pendler*innenverkehr	Im Spiel-, Wett- und Lotteriewesen überdurchschnittlich hohe Bedeutung von Einpendler*innen aus Niederösterreich
Unternehmensstruktur	Hohe Bedeutung von Kleinbetrieben mit bis zu drei Beschäftigten v.a. in den Bereichen kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten und Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung
Abhängigkeit von Konjunkturzyklen	Mäßige Abhängigkeit von Konjunkturzyklen
Saisonalität der Arbeitskräftenachfrage	Je nach Subbereich bestimmte Hochsaisonsen bspw. Festivals im Sommer

Trends und Herausforderungen	
Internationale Trends	Starke Konzentration der Branche auf Städte; hohe Abhängigkeit von öffentlicher Finanzierung
Demografische Entwicklung	Wien als Einwanderungsregion wächst ständig und wird zunehmend diverser und kann somit als Hebel für Innovationen in der Kreativwirtschaft fungieren
Relevanz des Ausbildungssystems	Teils hohe Qualifikationen erforderlich
Kompetenzanforderungen	Veränderung der Ausbildungs- und Kompetenzanforderungen durch Digitalisierung und technologische Innovationen
Potentiale für Diversität in der Beschäftigung	Personen mit Migrationshintergrund (Stichwort ethnische (Kultur-)Ökonomien), Frauen und Personen aus unterschiedlichen sozialen Schichten als ausbaufähige Zielgruppen
Internationale Krisen	Kultur- und Kreativwirtschaft als eine der am stärksten durch die Pandemie betroffenen Wirtschaftszweige in Europa
Lebensstile, Wertesysteme	Trend zu individualisierten Angeboten und Erlebnissen im Kunst-, Kultur- und Freizeitsegment
Digitalisierung	Überdurchschnittlich hohe Bedeutung von technologischen Innovationen und Homeoffice
Dekarbonisierung	Viele Initiativen im Bereich Green Deal (z.B. „Green Producing“ in der Film- und Musikwirtschaft)

2 | Charakteristika der Beschäftigung

Im Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung ist hinsichtlich der **Beschäftigungsentwicklung** (im Zeitraum von 2017 bis 2022) im Vergleich zur Gesamtentwicklung aller unselbständig Beschäftigten in Wien (+8,3 %) mittelfristig ein leicht unterdurchschnittliches Wachstum zu beobachten (+6,5 %) (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband).

Der Anteil an ausländischen **Beschäftigten** liegt im Jahr 2022 in dieser Branche mit 26,8 % im Vergleich aller unselbständig Beschäftigten in Wien (30,9 %) leicht unter dem Durchschnitt. Insbesondere in Bibliotheken, Archiven, Museen, botanischen und zoologischen Gärten sowie im Spiel-, Wett- und Lotteriewesen ist der Anteil mit jeweils rund 22 % unterdurchschnittlich ausgeprägt (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband).

In Hinblick auf die **Altersverteilung** der Beschäftigten ergeben sich in Kunst, Unterhaltung und Erholung keine größeren branchenspezifischen Auffälligkeiten im Vergleich zur Gesamtheit der unselbständig Beschäftigten in Wien (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband).

Auch der **Frauenanteil** ist mit 46,1 % durchschnittlich ausgeprägt (48,4 % insgesamt). In Bibliotheken, Archiven, Museen, botanischen und zoologischen Gärten findet sich allerdings mit 56,8 % ein leicht überdurchschnittlicher Frauenanteil (AMIS Beschäftigtendaten lt. Hauptverband). Trotz dieses hohen Frauenanteils finden sich in dieser Subbranche wenige Frauen in Führungspositionen. In der Kunst- und Kulturszene werden vor allem die bildende Kunst und die Literatur als Bereiche genannt, in denen überwiegend Frauen tätig sind (Interviews).

Hinsichtlich des **Ausbildungsniveaus** sind in dieser Branche tertiäre Ausbildungen mit einem Anteil von 47,7 % überdurchschnittlich häufig zu finden, was vor allem auf die Subbereiche kreative, künstlerische und unterhaltende Tätigkeiten und Bibliotheken, Archive, Museen, botanische und zoologische Gärten rückführbar ist. Zum Vergleich liegt dieser Anteil unter allen Beschäftigten in Wien bei lediglich 35,4 % (Statistik Austria, AKE 2021). Insbesondere im Kunst- und Kulturbereich gibt es durch den Hochschulstandort Wien mit vier Kunstuniversitäten (Akademie der Bildenden Künste, Musik und Kunst Privatuniversität der Stadt Wien, Universität für angewandte Kunst Wien, Universität für Musik und darstellende Kunst Wien) viele Absolvent*innen bzw. Kunstschaffende, die über einen akademischen Abschluss verfügen (Interviews).

Das **Bruttojahreseinkommen** für unselbständig Erwerbstätige im Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung in Wien beträgt im Jahr 2021 im Median € 21.277 und liegt damit unter dem durchschnittlichen Medianeinkommen aller Erwerbstätigen in Wien (€ 29.515). Der geschlechtsspezifische Unterschied ist in diesem Wirtschaftsbereich zudem überdurchschnittlich hoch ausgeprägt: das Bruttojahreseinkommen im Median für Frauen, welche in Kunst, Unterhaltung und Erholung in Wien tätig sind, beträgt € 18.330, während Männer 2021 durchschnittlich € 24.958 verdienen (Statistik Austria, Allgemeiner Einkommensbericht 2022).

Im Jahr 2022 entfallen in Wien 0,8 % des Bestandes an beim AMS gemeldeten **offenen Stellen** auf diesen Sektor. Betrachtet man zusätzlich den **Bestand an Arbeitslosen**, ergibt sich ein Anteil von rund 1,7 %, unter welchen verstärkt Personen aus höheren Ausbildungssegmenten fallen, seltener dagegen Ausländer*innen (AMIS Datenbank lt. AMS).

Von den **Arbeitsbedingungen** her sind Beschäftigte im Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung häufiger von Abend-, Nacht- und Wochenendarbeit betroffen als Beschäftigte quer über alle Branchen. Darunter sind Beschäftigte im Spiel-, Wett- und Lotteriewesen nochmals verstärkt von Nacht- und Schichtarbeit betroffen. Beschäftigte in Bibliotheken, Archiven, Museen, botanischen und zoologischen Gärten sind hiervon allerdings ausgenommen (Statistik Austria, AKE 2021).

In der Kunst-, Kultur- und Kreativszene finden sich überdies gehäuft schwankende Arbeitszeiten, unregelmäßige Aufträge und Einkommen sowie Nebenjobs zur Sicherung des Lebensunterhaltes (Eichmann & Nocker, 2015 und Bergmann et al., 2020). Dementsprechend sind im **Kunst- und Kulturbereich** die meisten Personen selbständig (z.B. als Ein-Personen-Unternehmen) oder hybrid beschäftigt (Kombination von selbst- und unselbständiger Beschäftigung), mit nur wenig Möglichkeiten für eine dauerhafte, ganzjährige Anstellung. Im Falle von hybriden Beschäftigungsverhältnissen üben viele Kunstschaaffende noch Nebenjobs (z.B. im Sozialbereich oder der Gastronomie) aus und müssen somit doppelte Versicherungsbeiträge leisten (z.B. Mehrfachversicherung bei SVS und ÖGK). In der Kunst-, Kultur- und Kreativszene wird das ganze Jahr hindurch (meist projektbezogen und mit einem hohem Workload), auch am Wochenende und in der Nacht gearbeitet. Dabei überrascht nicht, dass die Vereinbarkeit von Familie und Beruf als große Herausforderung genannt wird. Viele Kunstschaaffende sind aufgrund der besonders prekären Arbeits- und Lebensbedingungen in der Subbranche von Armut betroffen bzw. beziehen Mindestsicherung (Danzer et al., 2016 und Interviews). Wenig überraschend spielt die intrinsische Motivation für eine Tätigkeit in den genannten Teilbereichen eine große Rolle (Eichmann & Nocker, 2015).

Der Anteil an **Teilzeitbeschäftigten** ist mit 37,3 % in der Kunst, Unterhaltung und Erholung im Vergleich zum Anteil zu allen Erwerbstätigen in Wien (28,5 %) überdurchschnittlich ausgeprägt, insbesondere im Bereich der Erbringung von Dienstleistungen des Sports, der Unterhaltung und der Erholung (43,1 %) (Statistik Austria, AKE 2021).

Homeoffice nimmt ebenfalls eine bedeutende Rolle ein: So gaben 44,0 % der Erwerbstätigen in Wien in dieser Branche an, nie von zu Hause aus zu arbeiten, während dies über alle Erwerbstätigen betrachtet auf 57,1 % zutrifft (Statistik Austria, AKE 2021).

Die **Dauer der Betriebszugehörigkeit** ist leicht überdurchschnittlich ausgeprägt, v.a. im Bereich Spiel-, Wett- und Lotteriewesen, wo Beschäftigte häufig bereits zehn Jahre oder länger beim selben Betrieb arbeiten (Statistik Austria, AKE 2021). Die teils prekären und fordernden Arbeitsbedingungen und die Schnelllebigkeit der Branche können aber auch dazu beitragen, dass Beschäftigte nicht dauerhaft in diesem Wirtschaftsbereich verweilen (Eichmann & Nocker, 2015).

14,0 % pendeln aus Niederösterreich ein, womit der Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung leicht unter dem Gesamtdurchschnitt aller Erwerbstätigen in Wien (19,3 %) liegt. Im Bereich Spiel-, Wett- und Lotteriewesen haben **Einpendler*innen** aus Niederösterreich dagegen eine überdurchschnittlich hohe Bedeutung (30,4 %) und auch Beschäftigte aus Salzburg sind mit 4,3 % häufiger zu finden als im Durchschnitt (0,2 %) (Statistik Austria, AKE 2021).

Bezüglich der **Saisonalität der Arbeitskräftenachfrage** kann festgehalten werden, dass diese in Abhängigkeit einzelner Subbereiche zu sehen ist: So gibt es für bestimmte Bereiche wie Theater, Events oder Festivals Hochsaisonsen, während Museen oder Bibliotheken davon ausgenommen sind (Interviews).

Unter unselbständig Beschäftigten sind in dieser Branche zudem **befristete Arbeitsverhältnisse** stark verbreitet, insbesondere im Subbereich Kunst und Kultur. So zeigt bspw. eine Studie unter Filmschaaffenden, dass knapp 90,0 % aller im Jahr 2018 ausgeübten Arbeitsverhältnisse (reguläre, geringfügige Beschäftigungen, freie Dienstverträge etc.) zeitlich befristet waren (Bergmann et al., 2020).

3 | Zentrale Trends und Herausforderungen

3.1 | Allgemeine (regionale und internationale) Trends

Die **starke Konzentration** des Wirtschaftsbereichs Kunst, Unterhaltung und Erholung **auf urbane Räume** trägt dazu bei, Wien als Wirtschafts- und Tourismusstandort attraktiver zu machen. Die Branche trägt damit wesentlich zur Positionierung der Stadt im nationalen und internationalen Kontext bei. Durch Unternehmenscluster in Städten wird zusätzlich der Zugang zu Ressourcen u.a. erleichtert und die Branche kann dabei zu einer Aufwertung von ganzen Stadtteilen beitragen (urban regeneration) und den Städtetourismus ankurbeln. Dazu braucht es hochqualifizierte Fachkräfte, die wiederum verstärkt in Städten vorhanden sind (Eichmann & Nocker, 2015).

„**Audience Development**“ kann als ein Trend angesehen werden, in dem sich Kunst- und Kulturinstitutionen um nachhaltige Beziehungen zum Publikum bemühen, um für diese relevant zu bleiben. Besonders nach Ende der Covid-19-Pandemie ging es viel darum, die Besucher*innen wieder zurück zu Kunst- und Kulturveranstaltungen zu holen, was beispielsweise mit dem in der Pandemie geschaffenen Veranstaltungsformat „Kultursommer Wien“ gelungen ist (Interviews).

Gleichzeitig ist im Zuge der Pandemie auch die **soziale Funktion** bzw. der Beitrag des Wirtschaftsbereiches Kunst, Unterhaltung und Erholung für das allgemeine Wohlbefinden der Gesellschaft deutlich zutage getreten, was insbesondere während der Lockdown-Zeiten sichtbar wurde (Interviews).

Darüber hinaus werden Kunstmessen immer relevanter: Insbesondere Nischen- und Boutique-Messen sind im Kommen und bilden eine Konkurrenz zu großen, etablierten Messen (AUSSENWIRTSCHAFT Creative Industries, 2022). Dabei ermöglicht die Digitalisierung internationale Messen, Kooperationen und Meetings online durchzuführen, was die Zahl an Reisen (auch nach Ende der Covid-19-Pandemie) verringert hat (Interviews).

Durch die Globalisierung nimmt die **Bedeutung von Kunst aus Drittstaaten** am Kunstmarkt zu. Asiatische Länder (insbesondere China), werden dabei als globale Kunst- und Kulturdestinationen zunehmend relevanter (AUSSENWIRTSCHAFT Creative Industries, 2022).

Immer mehr Kunst- und Kulturinstitutionen **investieren** zudem in die Entwicklung **neuer und innovativer Technologien**: Dabei realisieren Museen, Konzert- und Opernhäuser zur Vermittlung von zielgruppenspezifischen Angeboten und Inhalten eigene Online-Dienste, Apps, Devices, Führungssysteme, Tools etc. (AUSSENWIRTSCHAFT Creative Industries, 2022). Dieser Trend startete bereits vor der Pandemie, hat sich durch diese aber nochmals deutlich verstärkt. Um die Pandemiezeit zu überbrücken, waren viele im Wirtschaftsbereich Tätige dazu gezwungen, digitale Lösungen zu finden (Interviews).

Dies trifft auch auf den Bereich Sport und Freizeit zu: Hier wird das **herkömmliche Angebot stetig ausgeweitet** bspw. auf eSports. Dabei komplementieren Livesendungen unter Einsatz von Virtual Reality, Fanbeteiligungen via Social Media wie auch Handybuchungen für Sportveranstaltungen das etablierte Angebotspektrum und „smarte Stadien“ ermöglichen es zahlreichen Sportbegeisterten, Liveevents von zuhause aus mitzuverfolgen (AUSSENWIRTSCHAFT Service-Export, 2022).

Diese technologischen Innovationen führen in weiterer Folge auch zu **Veränderung der Ausbildungs- und Kompetenzanforderungen** in der Branche. Digitale Skills werden dabei zunehmend relevanter (Interviews).

Generell lässt sich auch ein zunehmender **Trend hin zur Individualisierung** beobachten, also Wünsche nach einzigartigen Angeboten, Produkten und Erlebnissen. Massenkonsumgüter werden dadurch zwar nicht (vollständig) verdrängt, müssen jedoch zumindest eine spürbare individuelle Note haben bzw. kommt es zu einem Mix aus Massenware und Unikaten (Eichmann & Nocker, 2015).

Wien als stetig wachsende Stadt und Einwanderungsregion wird zunehmend diverser. Personen mit Migrationshintergrund legen dabei ihre Herkunftskultur nicht vollständig ab, sondern führen diese mit der österreichischen Kultur zusammen, was eine Hebelwirkung für Innovationen in der Kreativwirtschaft erzeugen kann. Der Bedarf nach Identität kann insbesondere auch über eine ethnisch angereicherte Kultur (**Ethnische (Kultur-)Ökonomien**) gestillt werden: „von Musik, Medien, Publizistik, Werbung für Ethno-Produkte oder auch touristisch verwertbaren Gastronomie-Szenen bis hin zum von der Stadtverwaltung finanzierten partizipativen Kunstprojekt im Grätzel“ (Eichmann & Nocker, 2015: 247).

3.2 | Herausforderungen

Der Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung war in besonderem Maße von der **Covid-19-Pandemie** (z.B. in Form Veranstaltungsstopps und Schließungen) betroffen. Dabei hatten die Lockdown-Phasen besonders negative Auswirkungen auf Kunst- und Kulturschaffende, da viele potentielle Besucher*innen in dieser Zeit verstärkt digitale Formate in Anspruch genommen haben bzw. diese weiterhin nutzen. So stellten die letzten Jahre für viele Kreative und Kunstschaffende eine Ausnahmesituation dar, in der es vorwiegend um das monetäre Überleben ging. Durch die hohe Zahl an Solo-Selbständigen und Kleinunternehmen in der Kunst-, Kultur- und Kreativszene wird sich die Krise auch zeitverzögert auswirken – nicht zuletzt aufgrund von Ausgleichszahlungen (Eichmann et al., 2023 und Kreativwirtschaft Austria, 2021 sowie Lhermitte et al., 2021 & Interviews).

Gemessen am Umsatzverlust ist die **Kultur- und Kreativwirtschaft** einer der **am stärksten durch die Pandemie betroffenen** Wirtschaftszweige in Europa. Am stärksten sind die Nachwirkungen im Bereich der darstellenden Kunst und Musik zu spüren (Lhermitte et al., 2021). Positiv hervorgehoben werden soll an dieser Stelle allerdings auch eine gewisse organisationsabhängige **Resilienz der Akteure** gegenüber Krisen. Diese liegt darin begründet, dass es sich bei vielen dieser Betriebe um kleine, weniger kapitalintensive Unternehmen oder Solo-Selbständige mit flexiblen Organisationsstrukturen handelt, wodurch schneller auf veränderte Umstände reagiert werden kann. Betroffene verzeichnen zwar in Krisenzeiten Einkommensverluste, müssen aber kein oder vergleichsweise weniger Personal abbauen (Eichmann & Nocker, 2015) und können flexibler auf geänderte Rahmenbedingungen reagieren.

Eine weitere Herausforderung der Branche besteht darin, dass die Nachwuchssicherung in den letzten Jahren zu kurz gekommen ist: Während es in Wien genügend Kreative und Kunstschaffende gibt, die verschiedene Projekte umsetzen (möchten), **fehlen aktuell viele Fachkräfte** (z.B. Licht- und Tontechniker*innen, Kostümbildner*innen) in den vor- und nachgelagerten Berufen und Dienstleistungen. Derzeit werden diese Fachkräfte häufig mittels „learning on the job“ ausgebildet, weswegen eine institutionalisierte und niederschwellige Ausbildung in diesem Bereich als hilfreich angesehen wird (Interviews).

Zudem besteht eine große **Abhängigkeit der Branche von finanziellen Mitteln der öffentlichen Hand**. Besonders davon betroffen sind künstlerische Bereiche im engeren Sinne, welche innerhalb Österreichs besonders stark in Wien vertreten sind, sowie Bibliotheken, Archive, Museen und weite Teile der Film- und Rundfunkproduktion. Investitionsoffensiven oder Sparmaßnahmen seitens der öffentlichen Hand haben daher massive Auswirkungen auf Beschäftigte innerhalb der jeweiligen Subbranchen. Da jedoch die Kultur- und Kreativwirtschaft für Städte viele Vorteile impliziert wie bspw. eine Aufwertung des Images der Stadt und eine Ankurbelung des Tourismus, ist ein Rückzug der öffentlichen Finanzierung aus dieser Branche auch in Zukunft nicht bzw. nur bedingt zu erwarten (Lhermitte et al., 2021 & Eichmann & Nocker, 2015). Aufgrund dieser Abhängigkeit und der geringen Eigenmittel von Unternehmen in dieser Branche gibt es für Betriebe wenig Skalierungsspielraum. Das bedeutet, Produktionen werden im Prinzip auf +/- Null gerechnet – also ohne (größere) Gewinnspannen – wodurch keine nachhaltige Geschäftsentwicklung möglich ist. Zusätzlich wird dabei ein Prekariat gefördert, was wiederum auch Langzeitprobleme für Beschäftigte nach sich zieht, wie beispielsweise keine Pensionsversicherung oder gesundheitliche Probleme, bspw. durch eine zu hohe Arbeitsbelastung (Interviews).

Zusätzlich stellen **technische Innovationen** im Zusammenhang mit einem Wandel von Arbeits- und Lebensstilen Herausforderungen für bestimmte Subbereiche dar, eröffnen allerdings zugleich auch neue (Beschäftigungs-)Möglichkeiten. Beispielsweise führ(t)en soziale bzw. Online-Medien zu weitreichenden Veränderungen: Digitale Inhalte und Vertriebsnetze verdrängen zusehends traditionelle Medien wie Printmedien oder Rundfunk, was auch zu einem Wegfall gewisser Berufsbilder in der Medienbranche führt. Unausgewogene Beziehungen mit globalen Plattformen im Internet könnten dabei die Beschäftigung, Innovationen, Investitionen und die finanzielle Tragfähigkeit des Sektors gefährden. Darüber hinaus gibt es durch die Vielzahl an kostenlosen Angeboten und der Möglichkeit, sich Informationen im Internet selbst zu beschaffen, nur mehr eine geringe Bereitschaft für Online-Angebote zu bezahlen. Ebenso betroffen ist die Musikbranche durch die Zunahme an Streaming-Diensten oder der Buchhandel durch E-Books (Lhermitte et al., 2021 & Eichmann & Nocker, 2015).

Eine besondere Herausforderung stellt damit auch die Frage nach **Urheberrechten im digitalen Raum** und somit der Kampf gegen den illegalen Zugriff auf geschützte Werke dar. Zusätzlich werden bestimmte Tätigkeitsfelder verstärkt durch **Crowdworking** ausgelagert, was zu einem erzwungenen Wechsel in ungünstigere Kollektivverträge bzw. zu schlechteren Arbeitsbedingungen und einem geringeren Einkommen führen kann. Unternehmen können so Arbeitsplätze einsparen oder den Kostendruck auf Beschäftigte auslagern. Beschäftigte könnten durch Crowdworking zwar auftragsschwache Zeiten überbrücken oder diese zur Erfahrungssammlung beim Berufseinstieg nützen, zumeist stellt dies allerdings aufgrund der schlechten Arbeitsbedingungen (bspw. starke Konkurrenz aus Asien und Süd- und Osteuropa, niedriges Einkommen, unregelmäßige Arbeitszeiten, schlechte soziale Absicherung und eine hohe Individualisierung der Risiken) für viele keine längerfristige Option dar (Lhermitte et al., 2021 und Eichmann & Nocker, 2015).

Ein weiteres Problem stellen hohe Miet- und Personalkosten dar, weshalb einerseits ein Trend in Richtung **Co-Working-Spaces** beobachtet werden kann. Andererseits haben sich auch Praktiken der Zwischen- oder Mehrfachnutzung von Gebäuden herausgebildet: Dabei werden bspw. im Kunst- und Kulturbereich alte Fabrikgebäude oder andere insbesondere als unfertig wahrgenommene Orte zeitlich begrenzt als Arbeitsort auserkoren. Zusätzlich sind manche dazu gezwungen, den eigenen Wohnraum als Arbeitsort zu nutzen (Eichmann & Nocker, 2015).

Darüber hinaus stehen sowohl heimische als auch internationalen Kunst- und Kulturinstitutionen vor der Herausforderung, **neue Zielgruppen** anzuwerben. Neue Veranstaltungsformate, eine größere Präsenz in den sozialen Medien, Kooperationen mit anderen Veranstalter*innen sowie mehr Aufmerksamkeit für die jüngsten Gäste sollen dazu beitragen, dass in Zukunft mehr Besucher*innen angezogen werden (AUSSENWIRTSCHAFT Creative Industries, 2022).

Zudem sind in gewissen Teilbereichen der Branche auch immer wieder **ausbeuterische Rahmenbedingungen und sexuelle Belästigungen** von Beschäftigten Thema bspw. in der Film- und Theaterszene. Dies erfährt auch immer wieder mediale Aufmerksamkeit wie im Zuge der MeToo-Bewegung. Nach Meinung von Expertinnen und Experten laufen Reformen hierzu allerdings nur langsam an, was den Personalbedarf in der Branche in Zukunft verstärken könnte. Die Frage ist, ob die pandemiebedingte Zwangspause weitere Teile der Branche (auch) dafür genutzt wurde, in den genannten Bereichen strukturelle Änderungen herbeizuführen (Interviews).

4 | Digitalisierung und Dekarbonisierung

Digitalisierung

Der technologische Wandel hat massive Auswirkungen (bspw. Arbeitsbedingungen, Beschäftigte und Tätigkeitsfelder) auf den Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung und führt zu grundlegenden Umwälzungen und einem verstärkten **Ausbau an Online-Inhalten bzw. Angeboten** (z.B. E-Books, Streaming-Angebote für Musik und Film, soziale Medien). Unternehmen im Kunst- und Kulturbereich gehör(t)en somit zu den ersten, welche die Chancen der Digitalisierung bzw. digitale Technologien nutzten und seit 2013 verstärkt in diesen Bereich investier(t)en. Dabei haben auch technologische Entwicklungen im Bereich der **künstlichen Intelligenz (KI)** zu Veränderungen in der kreativen Arbeit und der Produkte und Dienstleistungen geführt (Lhermitte et al., 2021 & Kreativwirtschaft Austria, 2021). Weiter beschleunigt durch die Covid-19-Pandemie kamen in der Kunst- und Kulturszene somit zahlreiche neue Technologien zum Einsatz bzw. wurden neue Formen der **digitalen Vermarktung** der eigenen Kunst (z.B. Online-Lesungen) genutzt (Interviews).

Im Wett- und Glücksspielbereich nimmt zusätzlich die Bedeutung des **Metaverse** zu, eine digitale und interaktive Umgebung, in der sich die User*innen als Avatare begegnen. Dadurch wird es etwa möglich, vom eigenen Wohnzimmer aus Casinos virtuell zu betreten und dort mit anderen Gästen an Glücksspielen teilzunehmen. Darüber hinaus lässt sich ein Trend in Richtung Kryptowährungen wie beispielsweise Bitcoin oder Ethereum als Zahlungsmethoden beobachten (Redaktion Österreichisches Pressebüro, 2022). Durch den technologischen Wandel ergeben sich allerdings auch große Herausforderungen in diesem Wirtschaftsbereich, insbesondere die Frage nach rechtlichen Rahmenbedingungen wie beispielsweise **Urheberrechte oder Glücksspiellizenzen** im digitalen Raum oder auch das Aufkommen neue Arbeitsformen wie Crowdfunding, welche schlechtere Arbeitsbedingungen befördern können (Lhermitte et al., 2021 & Eichmann & Nocker, 2015).

Dekarbonisierung

In Punkto Dekarbonisierung kann die zunehmende Digitalisierung im Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung auch zu einem vermehrten CO₂-Ausstoß führen bspw. durch benötigte Serverlandschaften. Andererseits kann die Digitalisierung auch bei der Ökologisierung der Branche unterstützen (z.B. Einsparung von Druckerzeugnissen durch eine Verlagerung vom Analogen ins Digitale). Zudem findet sich in der Branche auch ein **großes Bewusstsein für Nachhaltigkeit**, gaben doch immerhin 42 % der Unternehmen in der Kreativwirtschaft an, ökologische oder nachhaltige Investitionen tätigen zu wollen (Kreativwirtschaft Austria, 2021). Darüber hinaus hat die Kunst- und Kulturszene auch generell eine hohe Bedeutung in Bezug auf nachhaltige Entwicklungen: Sie gehört zu den zentralen Elementen der 2030 Agenda für Nachhaltige Entwicklung und trägt zu allen "Sustainable Development Goals" (SDGs) bei, da Kultur, Kulturerbe, kulturelle Vielfalt und interkulturelles Verständnis wesentliche Bestandteil jeder nachhaltigen Entwicklung darstellen (BMKÖS, 2022). Nicht nur das Thema Dekarbonisierung, sondern generell das Thema Green Deal ist damit weit verbreitet. So beinhalten bspw. Eintrittskarten gehäuft Tickets für öffentliche Verkehrsmittel zur An- und Abreise oder es finden Klimaaktionen zur Bewusstseinsbildung statt. Darüber hinaus wird bei Ausstellungen (z.B. in Museen) immer häufiger die Ausstellungsarchitektur geteilt oder beim Bau von neuen Museumsgebäuden (z.B. Pratermuseum) auf eine nachhaltige Bauweise geachtet (Interviews).

Als Folge des Nachhaltigkeitstrends wird in vielen Kunst- und Kulturproduktionen „Green Producing“ (z.B. Green Films, Green Theatre, Green Festivals) angestrebt. Es wird also z.B. bei Film- oder Musikproduktionen verstärkt versucht, umweltfreundliche und ressourcenschonende Lösungen bzw. Technologien einzusetzen und die Energiekosten zu senken, da insbesondere der Kunst- und Kulturbereich als sehr stromintensiv gilt (z.B. Scheinwerfer, Verstärker). Aber auch die Frage, wie Produktionen und Events generell nachhaltiger gestaltet werden können (z.B. Müllentsorgung und -vermeidung, veganes Essen/Catering, etc.) stehen im Fokus. Da für diese Produktionen bzw. Events in sehr kurzer Zeit viel Geld investiert wird, besteht eine gute Ausgangsbasis hier unter grünen Gesichtspunkten zu planen (Interviews).

5 | Schlussfolgerungen

Auf Basis der Analyse zentraler Merkmale und der Beschäftigungssituation des Wirtschaftsbereichs sowie der wichtigsten Trends und Herausforderungen konnten wesentliche Stärken und Schwächen der Kunst, Unterhaltung und Erholung in Hinblick auf die Fachkräftesituation identifiziert werden, aus denen sich entsprechende Chancen und Risiken ableiten lassen. Diese Stärken und Schwächen wie auch Chancen und Risiken werden in der folgenden SWOT-Analyse dargestellt. Daraus resultieren Empfehlungen, wie dem Fachkräftebedarf in der Kunst, Unterhaltung und Erholung begegnet und deren Attraktivität für Fachkräfte gesteigert werden kann.

5.1 | SWOT-Analyse zur Fachkräftesituation in Wien in Kunst, Unterhaltung und Erholung

Tabelle 3 | SWOT-Analyse Kunst, Unterhaltung und Erholung

Stärken	Schwächen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Wien als Zentrum der österreichischen Kunst- und Kulturlandschaft mit vielfältigen Event- und Veranstaltungsangeboten (z.B. Kongresse, Theater, Festivals, Museen) ■ Gewisse Krisenresilienz der Beschäftigten im Kunst- und Kulturbereich aufgrund kleinteiliger, flexibler organisatorischer Strukturen ■ Beträchtliche Handlungsspielräume der Kunst- und Kulturschaffenden (freie Zeitgestaltung, Arbeitsorte etc.) ■ Hohe Dichte an Kunstuniversitäten in Wien 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Teils sehr prekäre Arbeitsbedingungen ■ Schwere Planbarkeit der Arbeitszeiten ■ Starke Abhängigkeit von öffentlichen Finanzierungen ■ Winner-Takes-it-all Prinzip; große Player haben Vormachtstellung ■ Niedriger Skalierungsfaktor mit wenig Budget für Produktionen und Events stehen einer nachhaltigen Geschäftsentwicklung entgegen ■ Unterdurchschnittliches Bruttojahreseinkommen
Chancen	Risiken
<ul style="list-style-type: none"> ■ Wachstum der Wiener Wohnbevölkerung und Ausdifferenzierung der Lebensstile (z.B. ethnische Kulturökonomien) ■ Individualisierungstendenzen der Bevölkerung ermöglichen größeres Angebotsspektrum ■ Ausweitung der Geschäftsfelder durch digitale Angebote ■ Pandemie als Beschleuniger digitaler Prozesse (z.B. Online-Übertragung von Kulturevents etc.) ■ Erschließung neuer Besucher*innenzielgruppen ■ Veränderung durch Digitalisierung bergen bspw. Chancen auf Bekanntheitssteigerung neuer Künstler*innen im Netz 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rationalisierung durch technologische Entwicklungen ■ Langfristiger Verbleib sowie Rekrutierung in der Branche durch schwierige Arbeitsbedingungen fraglich ■ Internationale Krisen und deren Auswirkungen (z.B. steigende Miet- und Energiepreise) als Existenzgefährdung für Solo-Selbständige und Klein(st)betriebe ■ Mangelhafte Nachwuchssicherung im Bereich der vor- und nachgelagerten Berufe und Dienstleistungen rund um den Kunst- und Kulturbetrieb ■ Out-/Crowdsourcing als Risiko für Beschäftigungsabbau (internationale Konkurrenz) ■ Veränderung durch Digitalisierung (bspw. Urheberrechte)

5.2 | Empfehlungen

Wie insbesondere auch die Covid-19-Pandemie gezeigt hat, erfüllt ein funktionierendes Unterhaltungs-, Erholungs- und Kunstsegment eine **wichtige soziale Funktion** für die Gesellschaft und ist in weiterer Folge für die Gesundheit und das allgemeine Wohlbefinden (z.B. Gefahr der Vereinsamung während der Krise) zentral.

Eine der größten Herausforderungen im Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung besteht im **„Well-being“ der Beschäftigten**. Schwierige Arbeitsbedingungen und prekäre Arbeitsverhältnisse erschweren die Rekrutierung bzw. Bindung der Beschäftigten in der Branche. Um dem entgegenzuwirken, wird es in Zukunft immer wichtiger werden, die Gegebenheiten der Branche an die Bedürfnisse der (potentiellen) Beschäftigten anzupassen und mehr auf deren psychische Gesundheit zu achten. Ein Attraktivierung der Branche kann bspw. in Form eines positiven Arbeitsplatzbrandings erfolgen. Es braucht strukturelle Veränderungen in der Branche hin zu einem angenehmeren Arbeitsumfeld für Beschäftigte.

Um den **starken Bedarf an für die Branche spezifischen Fachkräften** (z.B. Licht- und Tontechniker*innen, Kostümbildner*innen) in der Wiener Kunst- und Kulturszene zu bedienen und um junge Fachkräfte in kreative Berufe zu bringen, wäre beispielsweise die Einrichtung neuer Lehrberufe (z.B. Tonassistent, Medienfachfrau/-mann) zur Nachwuchssicherung in den, der Kunst- und Kulturszene vor- und nachgelagerten, Berufen und Dienstleistungen anzudenken. Auch durch **Initiativen im Bereich „Nachhaltigkeit“** könnten verstärkt neue Beschäftigte angeworben werden – insbesondere jüngere Personen, die sich mit diesem Aspekt identifizieren können.

Generell sollte aber schon in den Schulen mittels Berufsorientierung und Informationsveranstaltungen für Kinder und Jugendliche angesetzt werden, um die vielen spannenden Berufsbilder in der Kunst, Unterhaltung und Erholung möglichst breit zu präsentieren und derart künftig junge Fachkräfte für die Branche zu gewinnen.

Zudem sollte in Zukunft mehr darauf geachtet werden, **Frauen in der Branche zu empower** und den Frauenanteil in Führungspositionen zu erhöhen. Dies könnte auch hilfreich sein, den teils schlechten Ruf der Branche zu verbessern (Stichwort: MeToo) und bessere Rahmenbedingungen bzw. ein angenehmeres und sicheres Arbeitsumfeld für weibliche Beschäftigte zu schaffen.

Bezüglich der zunehmenden Diversität in der Beschäftigung und Individualisierungstendenzen der Gesellschaft sollten insbesondere **Personen mit Migrationshintergrund** als Zielgruppe verstärkt wahrgenommen werden – sowohl als Beschäftigte als auch als (potentielle) Besucher*innen. Einerseits bringen sie andere kulturelle Inspirationen in die Kunst- und Kulturszene ein und können somit als ein Hebel für Innovationen fungieren, andererseits könnten damit neue Besucher*innenzielgruppen angesprochen werden. In diesem Kontext ist eine niederschwellige Sprach- und Kulturvermittlung wie auch eine Begegnung auf Augenhöhe erforderlich, um von der kulturellen Vielfalt im Kunst- und Kulturbetrieb profitieren zu können.

Zudem werden **digitale Innovationen** im Bereich Kunst, Unterhaltung und Erholung zunehmend wichtiger. Unternehmen, die hier zurückbleiben, könnten in Zukunft aus dem Markt gedrängt werden. Solche Innovationen könnten auch die Rekrutierung von Beschäftigten erleichtern, indem sie das Tätigkeitsfeld attraktiver und spannender machen.

Zusätzlich sollten Vorteile der Digitalisierung für Beschäftigte auch weiterhin erhalten bleiben bzw. etabliert werden: Die Pandemie hat gezeigt, dass in dieser Branche vieles digital(er) gestaltet werden kann und auch in vielen Bereichen **Homeoffice möglich** ist/wäre und dies eine Erleichterung der Arbeitsbedingungen für Beschäftigte darstellen kann.

Wien verfolgt zudem bereits seit ein paar Jahren im Auftrag des Bundesministeriums für Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport die „**Kunst und Kultur Strategie 22**“. Diese soll gemeinsam mit nationalen und internationalen Vertreter*innen aus Kunst und Kultur, Politik, Verwaltung und Wissenschaft Zukunftsthemen des Kultursektors reflektieren und öffentlich zur Diskussion stellen (BMKÖS, 2022).

Zusammenfassend ist der Wirtschaftsbereich Kunst, Unterhaltung und Erholung, insbesondere im Kunst- und Kulturbereich von **prekären Beschäftigungsverhältnissen** und einem **Fachkräftebedarf in den vor- und nachgelagerten Dienstleistungsbereichen** gekennzeichnet. Die Schaffung von neuen Lehrberufen bzw. Berufsbildern könnte hier in den nächsten Jahren zu einer Entschärfung der Situation und zu einer nachhaltigen Nachwuchssicherung beitragen.

6 | Anhang

6.1 | Verwendete Datenquellen

- AMIS Datenbank, Abrufdatum März 2023: https://www.dnet.at/Amis/Datenbank/DB_Index.aspx
- Statistik Austria, Allgemeiner Einkommensbericht 2022
- Statistik Austria, Arbeitskräfteerhebung (AKE) 2021
- Statistik Austria, Klassifikationsdatenbank ÖNACE 2008
- Statistik Austria, Leistungs- und Strukturhebung (LSE) 2020

6.2 | Literatur

Aufhauser, K., Wetzel, P. (2022): Vereinbarkeit von Beruf & Betreuungsaufgaben bei Filmschaffenden: Status Quo und Handlungsperspektiven. In Kooperation mit Film Fatal, Wien.

AUSSENWIRTSCHAFT Creative Industries (2022): Kunst/Kultur: Struktur, Zukunft und Trends der Branche. Online unter: <https://www.wko.at/service/aussenwirtschaft/kunst-kultur-branche-struktur-zukunft-trends.html>, abgerufen am 05.01.2023.

AUSSENWIRTSCHAFT Service-Export (2022): Sport/Freizeit: Struktur, Zukunft und Trends der Branche. Online unter: <https://www.wko.at/service/aussenwirtschaft/sport-freizeit-branche-struktur-zukunft-trends.html>, abgerufen am 05.01.2023.

Bergmann, N., Danzer, L., Wetzel, P. (2020): Filmschaffende in Österreich: MACHT-ARBEIT-KRANK? Studie im Auftrag des Dachverbandes der österreichischen Filmschaffenden und der Verwertungsgesellschaft der Filmschaffenden (VdFS), Wien.

Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport (BMKÖS): Strategie Kunst Kultur 22. Online unter: <https://www.bmkoes.gv.at/Kunst-und-Kultur/Strategie-Kunst-Kultur.html>, abgerufen am 05.01.2023.

Danzer, L., Lechner, F., Schmatz, S., Wetzel, P. (2016): Arbeits- und Lebenssituation der Filmschaffenden. Studie im Auftrag der Verwertungsgesellschaft der Filmschaffenden (VdFS), Wien.

Eichmann, H., Allinger, B., Karacam, N., Mayer, W., Merra, A., Posch, M. (2023): Die Zukunft der Erwerbsarbeit in Wien – Trendanalysen auf Branchenebene bis 2040. Endbericht. FORBA, Wien.

Eichmann, H., Nocker, M. (2015): Die Zukunft der Beschäftigung in Wien. Trendanalysen auf Branchenebene. Studie im Auftrag des Magistrats der Stadt Wien, MA 23 – Wirtschaft, Arbeit und Statistik, FORBA, Wien.

Kreativwirtschaft Austria (2021): Neunter Österreichischer Kreativwirtschaftsbericht: Schwerpunkt Digitale Transformation 2030. Wien.

Lhermitte, M., Alvarez, H., Marcout, C., Nam, Q., Sauze, E. (2021): Rebuilding Europe. Die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach COVID-19. Online unter: https://www.akm.at/wp-content/uploads/2021/01/GESAC_EY_Zusammenfassung_Studie-2021.pdf, abgerufen am 05.01.2023.

Redaktion Österreichisches Pressebüro (2022): Die wichtigsten Glücksspiel-Trends im Jahr 2023. Online unter: <https://www.oepb.at/allerlei/die-wichtigsten-gluecksspiel-trends-im-jahr-2023.html>, abgerufen am 05.01.2023.

