

TARTU ÜLIKOOL

Majandusteaduskond

Eli Paul

KUNSTI VALDKONNA LÕPETAJATE TÖÖTURU VÄLJAKUTSED KUJUTAVATE
KUNSTNIKE NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja: PhD Eneli Kindsiko

Tartu 2025

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Sisukord

| | |
|---|----|
| Sissejuhatus..... | 4 |
| 1. Ülevaade loomevaldkonnast ja seda kujundavatest megatrendidest | 6 |
| 1.1. Loomevaldkonna olemus ja olulisus majanduses | 6 |
| 1.2. Loomevaldkonda kujundavad megatrendid | 8 |
| 2. Eesti kujutavate kunstnike tööturukäitumine ja tööturualased väljakutsed | 15 |
| 2.1. Uurimisprotsess ja valim..... | 15 |
| 2.2. Loomevaldkonna inimeste tööturukäitumise ja tööturualaste väljakutsete analüüs Eesti kujutavate kunstnike näitel | 17 |
| Kokkuvõte..... | 34 |
| Viidatud allikad..... | 36 |
| Lisad..... | 41 |
| LISA A. ISCO-08 klassifikaatori hierarhia kujutavatele kunstnikele | 41 |
| LISA B. Intervjuude baasküsimused | 42 |
| LISA C. Intervjuu valim | 43 |
| Summary | 44 |

Sissejuhatus

Loometöö jätkusuutlikkusest sõltub suuresti Eesti kultuuri säilitamine ja edendamine, elukeskkonna säilitamine ja Eesti üldine mainekujundus. Loometööl on otsene mõju ka majandusvaldkondadele nagu turism, teenusdisain ja eksportkaubandus. (Kohn & Wewel, 2018) Kunsti kui professionaalse valdkonna jätkusuutlikkus sõltub suuresti valdkonna töökohade pakkumisest ning töötasust (Koppel, Arrak, Konov, & Parts, 2023).

Haridussilm haridusandmete portaali järgi on kunsti õppesuunal (hariduse liigituse ISCED-F 2013 klassifikaator 021) kõrgharitude keskmine sissetulek Eestis küll ajas kasvanud, kuid siiski üks Eesti väiksemaid. 2023. aastal, mil Eesti kõrgharitude brutokuupalk oli aasta lõikes keskmiselt 2253 eurot, oli kunsti õppesuunal kõrgharitude keskmine brutokuupalk 1509 eurot. Sellest madalam on sissetulek vaid ISCED-F 2013 klassifikaatori 022 ehk humanitaaria õppesuunal kõrgharitud töötajatel. (Haridussilm, 2023)

Loovinimesed jäävad tihti enda erialastesse teadmistesse kinni ning neil puuduvad erialavälised oskused, mis on abiks tööturul oma konkurentsivõime tõstmiseks ja kogu potentsiaali rakendamiseks ning keskmise või kõrge elatustasemeni jõudmiseks. Sihtasutuse Kutsekoda (2020) hinnangul puudub loovinimestel teadlikkus majanduse arengutest, tuleviku tööjõuvajadustest ja transdistsiplinaarsete oskuste vajadusest (Pärna, 2016). Majanduse arengutega kursis olemiseks ja kaasaja võimaluste kogu potentsiaali kasutamiseks on oluline teadvustada ja mõista ka megatrende, mis mõjutavad globaalselt loovisikute igapäeva- ja tööelu ning tööturul vajaminemvaid oskuseid (Bash et al., 2023).

Bakalaureusetöö eesmärk on Eesti kujutavate kunstnike näitel välja tuua loomevaldkonna inimeste tööturualased väljakutsed. Eesmärgi täitmiseks on püstitatud järgmised uurimisülesanded:

- anda ülevaade loomevaldkonna olemusest ja selgitada, millist rolli mängib loomevaldkond majanduses;
- tutvustada ja analüüsida loomevaldkonna peamisi megatrende PESTEL raamistiku kohaselt;
- koostada teooriast lähtuv intervjuuküsimustik kujutavate kunstnike tööturukäitumise uurimiseks ja viia läbi empiiriline uuring Eesti kujutavate kunstike seas;
- tuua intervjuude tulemuste analüüsi põhjal välja loomevaldkonna inimeste tööturualased väljakutsed.

Käesolev bakalaureusetöö on jagatud kaheks osaks. Esimene peatükk ehk töö teoreetiline osa jaguneb kaheks alapeatükiks, millest esimeses antakse ülevaade loomevaldkonna olemusest ja olulisusest ning teises selgitatakse loomevaldkonda

kujundavaid megatrende PESTEL analüüsiraamistiku baasil. Teine peatükk ehk töö empiiriline osa jaguneb kaheks alapeatükiks. Esimeses alapeatükis kirjeldatakse uurimisprotsessi ja valimit. Andmete kogumisel rakendatakse poolstruktureeritud intervjuu meetodit ning andmete kogumiseks viiakse läbi intervjuud Eesti vabakutseliste ja lepinguliste töösuhete alusel töötavate kujutavate kunstnikega. Teises alapeatükis esitatakse töö teoreetilises osas välja toodud seisukohtade ja varasemate uuringute tulemuste ning intervjuude tulemuste põhjal kvalitatiivne analüüs PESTEL analüüsiraamistiku baasil kunstnike tööturukäitumisest ja megatrendide mõjust loomevaldkonnale Eestis kujutavate kunstnike näitel.

Bakalaureusetöö autor soovib tänada juhendajat, kvalitatiivuuringu kaasprofessor Eneli Kindsikot, kes toetas töö valmimist väärtuslike ja asjakohaste nõuannetega ning kõiki uuringus osalenud kunstnikke, kes enda aega nii intervjuuks ettevalmistumisesse kui sisukate vastuste andmisesse panustasid.

Märksõnad: kujutavad kunstnikud, vabakutselised loovisikud, loometöö tasustamine, megatrendid, loomemajandus

1. Ülevaade loomevaldkonnast ja seda kujundavatest megatrendidest

1.1. Loomevaldkonna olemus ja olulisus majanduses

Kultuuri- ja loomevaldkonna mõju on nähtav inimesi ümbritsevas keskkonnas ning teenustes ja toodetes, mida igapäevaselt tarbitakse. Mõiste kultuuritööstus viitas kuni 20. sajandini pigem kultuurisisu, sealhulgas kultuuripärandi, säilitamisele, tootmisele ja levitamisele raamatutes, ajakirjades, helisalvestistes, filmides ja muudes audiovisuaalsetes meediumites, kuid tänapäeval on valdkonna definitsioon laiaulatuslikum ning kultuuri- ja loomemajanduse valdkondadena mõistetakse arhitektuuri, arhiive ja raamatukogusid, kunstikäsitööd, audiovisuaalseid tooteid nagu filmid, televisioon, videomängud ja multimeedia, kultuuripärandit, disaini, moedisaini, festivale, muusika, näite- ja kujutavat kunsti, raadiot ja reklaami (Eisenberg, 2006; Euroopa Liidu Teataja, 2016). 20. ja 21. sajandil on loomevaldkonna roll teiste majandusvaldkondade kõrval üha enam kasvanud ja mõjutab ka valdkondi nagu digitaliseerimine, innovatsioon ja uute ärimudelite väljatöötamine.

Loomemajandust saab määratleda kui tegevusvaldkondade kogumit, mis hõlmab nii kultuurimajandusele iseloomulikke kultuuripärandit kui ka praktilise väärtusega autorite originaalloomingut. Kui kultuurimajanduse puhul levitatakse kultuurilise väärtusega kaupu ja teenuseid olenemata nende kaubanduslikust väärtusest, siis loomemajanduse puhul on oluline nii kultuuriline väärtus kui funktsionaalsus eesmärgiga teenida intellektuaalse omandi loomise ja vahendamise kaudu müügitulu ja luua töökohti. (Kultuuriministeerium, n.d.; World Intellectual Property Organization, 2017) Joonis 1 illustreerib loomemajanduse väärtusahela etappe loomisest kuni tarbimiseni.



Joonis 1. Loomemajanduse väärtusahel

Allikas: autori koostatud World Intellectual Property Organization (2017) põhjal.

Loomemajanduse tuumiku moodustavad tegevusalad ja tooted, mille tarbimine toimub kohapeal, näiteks teatrietenduste, galeriide, muuseumide või raamatukogude külastamise kaudu. Tabelis 1 on esitatud loomemajanduse peamised valdkonnad koos vastavate alavaldkondadega. Lisaks on välja toodud sidusvaldkonnad, mille peamine sisend tuleb loomemajanduse valdkondadest ning mis toetavad loomeprotsessi alates loomisest kuni toote või teenuse turul kättesaadavaks tegemiseni. (Josing et al., 2022)

Tabel 1

Loomemajanduse valdkonnad

| Valdkond | Alavaldkond |
|----------------------|---|
| Arhitektuur | - arhitektuur - sisearhitektuur - maastikuarhitektuur - ehituslik insener-tehniline projekteerimine (sidustegevusala) |
| Audiovisuaalvaldkond | - film ja video - ringhääling |
| Disain | - toote- ja unikaaldisain |
| Etenduskunstimid | - teater - tants - festivalid |
| Kirjastamine | - kirjastamine - trükindus (sidustegevusala) |
| Kultuuripärand | - käsitöö - muuseumid - raamatukogud |
| Kunst | - kujutav kunst - kunstitarvete jaemüük, kunstiteoste raamimine, restaureerimine, produktsioon (sidustegevusalad) |
| Meelelahutustarkvara | - mobiili-, interneti-, arvuti- ja konsoolimängud - teenuste osutajad mängude arendajatele, importijad, lokaliseerijad (sidustegevusalad) |
| Muusika | - autorid ja esitajad - tootmine - elav esitus - erakoolid, muusikariistade valmistamine ja müük, salvestiste paljundus ja müük, kontserdikorralduse abitegevused (sidustegevusalad) |
| Reklaam | - reklaamindus - meediavahetus |

Allikas: autori koostatud Josing et al. (2022) põhjal.

Loomevaldkonda peetakse alates 2000. aastatest üheks mõjukamaks majandusvaldkonnaks maailmas (Hidayat & Asmara, 2017). Majanduskasv sõltub tänapäeval suure osas uutest ideedest ja ühiskonnas on varasemast enam hinnatud inimesed, kes on loomingulised ja kellel on innovaatilised ideed (Howkins, 2001). Loomemajandus, mis põhineb individuaalsel ja kollektiivsel loovusel, oskustel ja andel ning hõlmab kunsti, kultuuri, disaini, meelelahutust ja meediat, on mõõdetav nagu iga teine majandussektor, kus majandustegevusele iseloomulikke otsuseid väljendavad käive, nõudlus, tootlikkus, kasum, marginaalid, eksport ja import. (Maulina, 2020). Kultuuri- ja loometööstuse toodete ja teenuste eksport on aastatel 2015 – 2019 globaalsel turul kahekordistunud, mis ühest küljest

näitab üha kasvavat nõudlust, kuid teisest küljest ka suuremat valdkonna rahastust (International Labour Office, 2023). Hollandi näitel, kus loomemajandus ning kunsti- ja kultuurivaldkond on avaliku sektori poolt tugevalt toetatud, on investeerimine ühiskonna ja inimeste loominguilise arendamise kui investering tuleviku majandusse ja ettevõtlusesse (Adler, 2011). Eelmainitu põhjal võib kultuuri- ja loomemajanduse valdkonnas peituda suures osas kasutamata potentsiaali.

Loomevaldkonnal on märkimisväärne mõju majandusele ka läbi sotsiaalsete aspektide, olles oluline sektor nii tööhõive kui ka elukeskkonna parandamise ja innovatsiooni loomise seisukohast (Reeves, n.d.). Euroopa Liidu kultuuri- ja loomemajanduses on ligi kaheksa miljonit täiskoormusega töökohta, mis moodustab 4% Euroopa Liidu tööjõust, luues SKP jaoks ligikaudu 199 miljardit eurot lisandväärtust, mis moodustab 2% Euroopa Liidu kogulisandväärtusest (Eurostat, 2022). Loomevaldkonna mõju on seega ülekantav ka teistesse majandusvaldkondadesse ning loominguiliste omadustega talendikas tööjõud võib tänapäeva tööturul olla konkurentsivõimeline eelistatum.

1.2. Loomevaldkonda kujundavad megatrendid

Arvestades kultuuri-, meelelahutus- ja loomevaldkonna kiiret kasvu tuleb valdkonnasiseselt ette mitmesuguseid väljakutseid, mis on tihedas seoses megatrendidega ehk pikaajaliste ülemaailmsete trendidega, mis mõjutavad elu-, majandus- ja sotsiaalkeskonda ning loovisikutele olulisi oskuseid ja tööturu väljavaateid. Eesmärgiga selgitada välja megatrendidest tulenevate arengute mõju loomevaldkonnale vaadeldakse järgnevalt loomemajandust mõjutavaid globaalseid megatrende PESTEL analüüsiraamistiku kohaselt ehk viiakse läbi poliitiliste, majanduslike, sotsiaalsete, tehnoloogiliste, keskkonnavalaste ja õiguslike megatrendide mõju analüüs loomevaldkonna näitel.

Poliitiline megatrend: innovatsiooni toetamine ja rahastus. Adler (2011) järgi on loovus innovatsiooni alus ja maailma jätkusuutlik arengu sõltub investeringutest loomevaldkonda. Esile on tõusnud arusaam loomevaldkonna kui innovatsioonipoliitika olulise osa rollist. Loomevaldkonda investeerimine toetab innovatsiooni edendamist ning soodustab ühiskonna kestlikku arengut (Seibert & Barros Neto, 2023). Loomevaldkonna jätkusuutlikkuse, arengu ja kestlikkuse tagamiseks on oluline rahastus, mis tagab loovisikutele toimetuleku ja motiveerib loomeinimesi tegutsema. Loovisikute tegevust rahastatakse läbi loomepalkade, residentuuriprogrammide ja ühekordse projektitoetuste, mida on võimalik taotleda kultuurifondidest, valdkonna katusorganisatsioonidest ja loomeliitidest. Eestis toetavad kunsti loomist ja näitamist Eesti Kultuurkapital, Kultuuriministerium, kohalikud omavalitsused ja Ettevõtluse Arendamise Sihtasutus. Suurimaks väljakutseks

loomevaldkonna, eriti kujutava kunsti rahastuse taotlemise juures on, et kunsti valdkonna toimeahel koosneb kolmest peamisest etapist: loomine, näitamine, tarbimine, kuid toimeahela lõikes saab enim toetust just näitamise/ levitamise etapp ning loomise etapiks võimalik rahastus tihtipeale puudub. Väljakutsena saab välja tuua ka loomevaldkonna suure toetumise tasuta või õiglaselt tasustamata tööle. Euroopa Liidus peetakse loomemajanduse edendamist viimastel aastatel väga oluliseks ning loodud on kultuuri- ja loomemajanduse innovatsioonikogukond, mis alustas tööd 2023. aastal ning mille eesmärk on loomevaldkonna konkurentsivõime kasv innovatsioonivõimaluste loomine loomingulistele kogukondadele Euroopas. (Kivistik et al., 2022) Kultuuri- ja innovatsioonikogukonna töö toel võidakse leida eelmainitud rahastuse probleemidele lahendused. Eelneva põhjal on loomevaldkonna jaoks üheks oluliseks väljakutseks poliitikakujundajate teadlikkuse tõstmine kunstist kui professionaalsest ja sihtotstarbelist rahastust vajavast valdkonnast.

Innovatsiooni potentsiaali nähakse loomevaldkonnas just kliimamuutuste, globaliseerumise, linnastumise, digitaliseerumise ja individualiseerumise megatrendidele mõeldes, mille kõigi toetamiseks on vajalik inimeste loomingulisus, kultuuriline mitmekesisus ja väärtuste hoidmine, identiteedi või brändi loomine ning majanduse pidev areng ja vastupanuvõime (Gustafsson & Lazzaro, 2021). Eelnimetatust lähtudes reguleeritakse ja toetatakse loomemajandust ka läbi poliitika ehk Euroopa Liidus kehtib loomevaldkonna reguleerimiseks sidus kultuuri- ja loomemajanduse poliitika raamistik, mille eesmärk on valdkonda edendada ja läbi rahastuse võimaldada kultuuri- ja loomemajanduse valdkonnal saavutada oma potentsiaal seoses kvaliteetsete töökohtade loomise ja majanduskasvuga. (Euroopa Liidu Teataja, 2016)

Majanduslik megatrend: loomemajandus kui esilekerkiv majandusvaldkond ja majanduse arengusuund paindlikuma töömaailmani. Arusaam loomevaldkonnast kui olulisest majandusvaldkonnast, on laiemasse huvifääri sattunud alles 21. sajandil ning suures osas tänu arusaamale selle seosest riikide kultuuripärandi loomise ja säilitamisega. Ka veel 20. sajandil peeti loomevaldkonnas töötamist töövaldkonna asemel pigem meelelahutuseks kui tööks. Tänapäeval mõistetakse erinevate loominguliste valdkondade esindajaid, näiteks kunstnikke, filmitegijaid, tootedisainereid, ühiskondlikult olulise valdkonna, kultuuri- ja loomemajanduse, esindajatena. (Oakley, 2009) Loomemajandusest on saanud märkimisväärne osa majandusest. Põhja-Ameerikas on üle 4% kõigist ettevõtetest ja üle 2% kõigist töötajatest kultuuri- ja loomesektoris. Euroopas moodustab loomemajandussektor 5,5% sisemajanduse kogutoodangust ja loomemajanduse valdkonnas tegutsevates ettevõtetes on hõivatud 7,5% töötajatest (Gustafsson & Lazzaro, 2021). Suurbritannias on kultuuri- ja

loomesektori osatähtsus veelgi suurem, moodustades 7,3% majanduse mahust ning andes tööd ligi 1,8 miljonile inimesele. (Bujor & Avasilcai, 2015) Suurbritannia näitel mõjutab loomevaldkond tugevalt ka teisi majandussektoreid ja tööandjate poolt hinnatavaid oskuseid. Suurbritannias on avaliku sektori töökuulutustes 2013. kuni 2017. aastal märgatav tõus just loominguliste oskuste vajaduse osas ja selliste vajaduste kasv on nähtav tänaseni. Enim on tööandjate seas Inglismaal läbiviidud uuringute kohaselt hinnatud töötajad, kes on üheaegselt loomingulised, kuid samal ajal tugevate juhtimise, planeerimise ja organiseerimise oskustega. (Easton & Djumalieva, 2018) Seega on 21. sajandil loomevaldkonnal kasvav roll ja tööturul konkurentsivõimelisena püsimiseks on tugevate erialaspetsiifiliste oskuste kõrval hinnatud ka loomingulised oskused.

Tehnoloogia ja digitaalsete võimaluste areng on loonud uusi võimalikke töötamise vorme. Kunsti valdkonnas tegutsevad peamiselt vabakutselised loovisikud. Vabakutselise ja projektipõhise töö suure osakaalu tõttu on loovisikutele vajalikud ettevõtlus- ja finantsoskused. Uued võimalused, eriti platvormi- ja tööampsumajandus on loomemajanduse valdkonnas suurepärase võimaluse kunstnike töö paindlikumaks ja võimalusterohkemaks muutmisel. (Vallistu et al., 2017) Loomemajanduse valdkonnas levinud platvormi- ja tööampsumajanduse levikut saab käsitleda majandusliku megatrendina.

Sotsiaalne megatrend: võrgustumine, globaliseerumine ja sotsiaalmeedia turundus. Loomemajanduse valdkonnas töötades on üheks võtmesõnaks võrgustumine, mis võimaldab teha kunstnikel erinevaid koostööprojekte ja jagada enda loomingut (Oakley, 2009). Globaalsetes koostöövõrgustikes suheldes on loovisikutel võimalus koguda inspiratsiooni ja leida uusi tööprojekte, millega liituda. Võrgustumine soosib lisaks valdkonnasisesele koostööle ka koostööd teiste valdkondadega. Samuti võimaldab võrgustumine mõista paremini tarbijate eelistusi, kaasates ka neid loomeprotsessi. (Gustafsson & Lazzaro, 2021; Lebedeva, 2019) Sellest tulenevalt on üheks oluliseks väljakutseks loovisikutele olla võrgustumise suhtes avatud ja püüda liituda võimalikult paljude koostöövõrgustikega, sest just läbi koostöö võib avaneda uusi võimalusi.

Loomevaldkonda on tugevalt muutnud ka globaliseerumine ja ränne. Rände mõjul eelistavad kunstnikud valida paindlikud töövormid ja elada ja töötada erinevates välisriikides. Rände mõju on ka vastupidine ehk väljakutseks on saanud sisserändajate integreerimine sihtriigi kohaliku loometegevusse. Sisserändajate soov on tihtipeale ka enda koduriigist väljaspool jätkata enda loometegevusega, millest tulenevalt kasvab konkurents kohalikele kunstnikele, sest sisserändajate kunstilooje võib mõjuda innovatiivse ja eristavana. (Kivistik et al., 2022) Globaliseerumine ja ränne annab kunstnikele võimaluse suurendada enda

nähtavust ja tuntust globaalsel tasandil ning annab võimaluse jõuda laiema publiku ja rohkemate koostööpartneriteni.

Loomemajanduse valdkonnas edukas olemiseks ja kunstnikuna elatise teenimiseks on oluline, et kunstnikul on tugev bränd, mille identiteedi kommunikeerimine ja turundamine on tänapäeval suures osas seotud sotsiaalmeedia platvormidega. Sotsiaalmeedias enda loomingut jagamine annab võimaluse loomingut jagada kasutades vähem ressursse ja jõuda kiiremini laiema publikuni (Gustafsson & Lazzaro, 2021). Sotsiaalmeedias loomingut jagamine võimaldab jõuda kiiremini laiema publikuni (Wawrowski & Otolu, 2020). Eelnevast lähtuvalt on sotsiaalmeediaplattformide kasutamise oskus loomevaldkonna arengu tagamiseks tänapäeva loovisikute jaoks oluline ja kogu loomevaldkonda edasiviiv.

Tehnoloogiline megatrend: tehisintellekt ja automatiseerimine. Tehnoloogilisele megatrendile iseloomulik tehnoloogia kiire areng sunnib loomemajanduse tootmis- ja levitamiskiiruse valimisel ümber orienteeruma vastavalt uutele infotehnoloogilistele võimalustele (International Labour Office, 2023). Loomevaldkondades tegutsevatel ettevõtetel on tõhususe ja tootlikkuse efektiivsuse suurendamiseks tekkinud vajadus võtta kasutusele üha enam infotehnoloogilisi lahendusi (Sung, 2015). Digitööriistad kasutades on loomeinimestel, näiteks illustraatoritel, maalikunstnikel ja fotograafidel võimalus jõuda kiiremini ja täpsemini soovitud tulemuseni tänu võimalusele töid lihtsamalt redigeerida, digitaliseerida ja reprodutseerida. Püüdlus kunstnike tööd täielikult automatiseerida võib pidurdada loovate ja innovaatiliste ideede genereerimist. (Li, Hashim, & Jacobs, 2021) Tehisintellekti kui tööriista kasutamisel on võimalik siiski loovus säilitada. Eksperimentides, mille eesmärk on selgitada välja, kas inimesed eristavad tehisintellekti loodud kunsti ja inimeste loodud kunsti, on ilmnenud, et kahte erinevat loomingut ei ole esmapilgul võimalik eristada. Kui autorsus on teadmata, võib tehisintellekti loodud kunst olla inimeste silmis enam hinnatud, kui inimeste enda loodud kunst. Kõige enam on loomevaldkonnas tehisintellekti tänaseks rakendatudki just visuaalkunsti loomisel, kusjuures kulub tehisintellektil loomeprotsessile vaid mõni sekund, kuid kunstnikul endal vahel isegi aastaid. (Oksanen et al., 2023) Kunsti valdkonnas enim rakendust leidnud tehisintellekti tüüp, pildigeneraator, näiteks DALL-E, loob kirjelduse põhjal kiiresti soovitud kunstiteose, kuid, et tulemus vastaks täpselt kirjeldusele on oluline, et kirjeldav tekst oleks põhjalik ja tehisintellektile selgelt mõistetav. Probleeme võib tekkida näiteks abstraktse kunsti loomisel, kus kunstiteosel nähtav on igapähe jaoks erinevalt mõistetav ja nii ei pruugi tehisintellekt inimesega samal viisil tulemuseni jõuda. (Ko et al., 2023)

Üheks oluliseks väljakutseks kunstnike jaoks on eelpool väljatoodu põhjal leida tarkvarade seast endale sobivad, mis muudavad töö tootlikumaks, kiiremaks ja efektiivsemaks, kuid mis lubavad samal ajal kasutada ka kogu loovuse potentsiaali. Sellest tulenevalt on loovisikutele tänapäeval olulised ka digi- ja programmeerimisoskused, et töötada välja just nende vajadustele vastavad tarkvarasüsteemid ja programmeerimisvahendid (Li et al., 2021).

Tehnoloogia areng on toonud kaasa ka e-kaubanduse leviku ja võimaluse avada virtuaalnäituseid ja -galeriisid. Virtuaalsele kunstiturule sisenemiseks on vajalikud küll digipädevused, kuid nende olemasolul, annab selline võimalus ka vähetuntud kunstnikele enda tuntust ülemaailmselt tõsta. (Rani, 2017) Tarkvaraarendajate ja kunstnike tihedal koostööl on loomevaldkonna automatiseerimisel ja digitaliseerimisel suur potentsiaal.

Keskonnaalane megatrend: rohepööre. Loomevaldkonna jätkusuutlikkuse tagamisel on oluline mõelda ka, milline on valdkonna mõju looduskeskkonnale. Keskkonnasäästlikkuse megatrend näeb ette, et keskkonnasäästlikkus peab saama normiks ja rohepöördeks vajaliku süsteemse muutuse saavutamiseks tuleb võtta kasutusele uued sotsiaalsed tavad, tehnoloogiad, ärimudelid ja looduspõhised lahendused. Keskkonnasäästlikkuse saavutamine loomevaldkonnas nõuab loovisikutelt roheoskuseid ja keskkonnateadlikkuse ja ressursijuhtimise alase teadlikkuse kasvu. (Gassler, 2021; Tilk, Piirisild, Kaelep, & Leemet, 2021). Loomevaldkonnas on keskkonnaalasel põhiliseks väljakutseks materjalide taaskasutus ja keskkonnasäästlike materjalide ja töövahendite eelistamine kunstiteoste loomisel. Lisaks on oluline väljakutse keskkonna- ja energiasäästliku tootmise põhimõtete jälgimine näiteks erinevate trükiste, koopiate ja disainitoodete loomisel. Seoses asjaoluga, et ka tarbijad on aina keskkonnateadlikumad ja eelistavad tarbida keskkonnasõbralikumaid tooteid ja teenuseid, on turul suurema konkurentsieelise säilitamiseks vajalik loovisikutel enda loomeprotsess põhjalikult läbi mõelda ja seda ka digitaalkunsti puhul (International Labour Office, 2023). Rohepöörde ja ringmajanduse teematika loob uusi võimalusi kunstiloomeks ja tootedisainiks ning seoses tarbijate teadlikkuse kasvuga ei eelistata enam masstoodangut, vaid just tootedisainerite poolt loodud jätkusuutlikest põhimõtetest lähtuvaid tooteid (Zeng, Ye, Wang, Lee, & Yuan, 2023). Samuti on kunsti valdkonnal oluline osa visuaalsete materjalide loomise abil tarbijate teadlikkuse tõstmisel – see võib avada loomevaldkonna inimestele võimalusi leida ametikoht hoopis keskkonnavaldkonna ettevõttes, et toetada nende sõnumeid kujutava kunstiga, näiteks teabelehtede ja reklaammaterjalide loomisel. Keskkonnavaldkonna projektidega töötamiseks

on kunstnikele vajalikud teadmised keskkonnasäästlikkusest ja rohepöörde eesmärkidest. (Jacobs, 2016)

Õiguslik megatrend: intellektuaalomandi kaitse. Kultuuri- ja loomevaldkonna aluseks on intellektuaalomand ning kirjandus-, teadus- ja kunstiteoste autoreid kaitseb nende teoste loata kasutamise eest autoriõigus. ÜRO allasutus, Maailma Intellektuaalse Omandi Organsatsioon, mille eesmärk on intellektuaalomandi kaitse, on liigitanud loomevaldkonda kõik valdkonnad, mille tegevus on suunatud loomisele, tootmisele, valmistamisele, teenuste ja toodete esitamisele, eksponeerimisele ja levitamisele ning müümisele, sest kõik need tegevused on otseselt seotud kellegi intellektuaalomandiga ja seetõttu autoriõigustega kaitstud (Wawrowski & Otola, 2020).

Automatiseerimise ja digitaliseerimise suur potentsiaal loomevaldkonna arengu toetamisel toob endaga kaasa ka varjupoole ehk muudab keerulisemaks intellektuaalomandi kaitse ja toob fookusesse loomevargused. Näiteks toovad reaalprojekteeritud (CAD) 3D mudelid kaasa mitmeid õiguslaseid väljakutseid. Inimeste poolt loodud reaalprojekteeritud failid kuuluvad autoriõiguste kaitse alla, kuid siiski on vajalik 3D mudelite nõutekekohane registreerimine, milleta on lihtne mudelite faile illegaalselt jagada ja reprodutseerida. (Zhang, Zeng, Zhou, & Chen, 2022). Murettekitavaks on eeltooduga seoses saanud asjaolu, et ka kirjanduse- ja kunstiteoste kaitse konventsioonis, Berni konventsioonis, puudub tehisintellekti abil loodud teoste definitsioon ja tehisintellekti autoriõiguste regulatsioon. Suurimaks väljakutseks ja küsimuseks on siinkohal, et kas tehisintellekt peaks liigituma autoriõigusi omava autorina. Õiguslike väljakutsete ületamisel võib tehisintellekt saada kogu loomevaldkonda ja innovatsiooni juhtivaks tööriistaks. (Hristov, 2017)

Tabel 2 koondab eeltoodud analüüsi põhjal poliitiliste, majanduslike, sotsiaalsete, tehnoloogiliste, keskkonnavalaste ja õiguslike megatrendide mõju loomevaldkonnale.

Tabel 2

PESTEL analüüsiraamistikust lähtuv kokkuvõte megatrendide mõjust loomevaldkonnale

| Tegur | Megatrend | Mõju loomevaldkonnas teooria põhjal |
|----------------|---|---|
| Politiiline | Innovatsiooni toetamine ja rahastus | <ul style="list-style-type: none"> - Valdkonna rahastus tagab jätkusuutlikkuse ja arengu. - Rahastusest ja toetusest sõltub loovisikute toimetulek ja töemotivatsioon. - Loomevaldkonna konkurentsivõime kasv. - Rohkem valdkonnasiseseid innovatsioonivõimalusi. |
| | Loomemajanduse kasvav roll | <ul style="list-style-type: none"> - Tekib suurem tähelepanu ja väärtus kunsti valdkonnale. - Kultuuri- ja loomesektorit mõistetakse kui olulist osa majandusvaldkonnast. - Loomingulised oskused on hinnatud ka teistes valdkondades, millest tulenevalt tekib tööturul rohkem võimalusi. |
| Majanduslik | Lühiajaliste töösuhete kasv, platvormi- ja tööampsumajandus | <ul style="list-style-type: none"> - Muutub oskuste vajadus (loovisikutel tekib vajadusettevõtlus- ja finantsoskuste järgi). - Paindlikum ja võimalusterohkem töö. - Vabakutselisena töötamine ja platvormi- ja tööampsumajandus on ühiskondlikult rohkem soositud. |
| | Võrgustumine | <ul style="list-style-type: none"> - Loovisikutele tekib võimalus liituda erinevate koostööprojektidega nii valdkonnasiseselt kui – väliselt. - Kunstnikel on võimalik mõista paremini kunstitarbijate eelistusi ja kaasata potentsiaalseid tarbijaid loomeprotsessis. - Kunstnikel on võimalus koguda inspiratsiooni ja ideid koostöövõrgustike liikmetelt. |
| Sotsiaalne | Globaliseerumine | <ul style="list-style-type: none"> - Väljakutseks on saanud sisserändajate integreerimine kohalikkude loometegevusse. - Võimaluse jõuda kunstnikel laiema publikuni ja ülemaailmsete koostööpartneriteni. |
| | Sotsiaalmeedia turundus | <ul style="list-style-type: none"> - Digioskuste ja sotsiaalmeediaplattformide kasutamise oskuse olemasolul võimalus ressursisäästlikult loomingut ülemaailmselt jagada. - Võimalus kaardistada klientide soovid ja kohanda enda loomingut. - Brändi ja identiteedi kommunikatsioon ja turundamine. |
| Tehnoloogiline | Tehisintellekti ja automatiseerimine | <ul style="list-style-type: none"> - Loomeprotsessi muutub kiiremaks ja efektiivsemaks. - Kirjeldava teksti abil ehk kunstivahendeid säästes on võimalus anda tehisintellektile ülesanne luua soovitud kunstiteos sekunditega. - Loovisikute jaoks tekib digi- ja programmeerimisoskuste omandamise vajadus. - Võimalik on loomingu müük e-platvormidel. - Soositud on virtuaalnäituste ja -galeriide avamine. - Kaasneb kriitilisema suhtumise vajaduse autorikaitse teemadel. |
| Keskonnaalane | Rohepööre | <ul style="list-style-type: none"> - Kaasneb vajadus valdkonna keskkonnamõju hindamiseks ja loomeprotsessi keskkonnasäästlikumaks muutmiseks. - Loovisikutele tekib vajadus omandada roheteadmiseid- ja oskuseid. - Võimalus keskkonnavaldkonda panustada ja keskkonnavaldkonnas töötada luues roheteadlikkust tõstvatele infokirjadele visuaalseid materjale. - Suureneb vajadus autoriõiguste kaitsmiseks. |
| Õiguslik | Intellektuaalomandi kaitse | <ul style="list-style-type: none"> - Toob fookusesse loomevarguste temaatika ja loomingu autorikaitset reguleerivate seaduste puudused. - Tõstatub küsimus, kas tehisintellekt peaks liigituma autoriõigusi omava kunstnikuna. |

Allikas: autori koostatud (Bujor & Avasilcai, 2015; Easton & Djumalieva, 2018; Gassler, 2021; Hong, 2020; Hristov, 2017; International Labour Office, 2023; Kivistik et al., 2022; Ko et al., 2023; Lebedeva, 2019; Li et al., 2021; Oakley, 2009; Oksanen et al., 2023; Sung, 2015; Zeng et al., 2023; Zhang et al., 2022; Vallistu et al., 2017; Wawrowski & Otola, 2020) põhjal.

2. Eesti kujutavate kunstnike tööturukäitumine ja tööturualased väljakutsed

2.1. Uurimisprotsess ja valim

Eesti kujutavate kunstnike tööturukäitumise uurimiseks ja nende tööturualaste väljakutsete väljaselgitamiseks viidi läbi kvalitatiivne uuring. Andmete kogumiseks viidi läbi kümme poolstruktureeritud intervjuud Eesti kujutavate kunstnikega. Poolstruktureeritud intervjuu näol on tegu struktureeritud ja struktureerimata intervjuu vahevormiga, kusjuures aitab intervjuu analüüsiandmete kogumisel mõista intervjuueeritava mõtteid läbi avatud küsimuste ja pikkade ning põhjalike vastuste ja intervjuueerijal on võimalus intervjuueeritavat suunata ning vajadusel motiveerida (Laherand, 2010). Intervjuude läbiviimine võimaldas mõista kunsti valdkonna väljakutseid süvitsi kujutavate kunstnike enda kogemuste põhjal. Intervjuud viidi läbi eesmärgiga selgitada välja kujutavate kunstnike erialaste õpingute käigus omandatud oskuste rakendamine, erialase töö leidmise kogemus, kunstnike enda rahulolu valdkondlikes küsimustes ning teadlikkus ja arvamus megatrendide mõjust kunsti valdkonnale. Poolstruktureeritud intervjuu võimaldas vastavalt intervjuueeritavate vastustele küsida teooriast lähtuvatest intervjuu baasküsimustest tulenevaid lisaküsimusi. Intervjuuküsimuste koostamisel toetuti käesoleva bakalaureusetöö teooria osas käsitletud autorite seisukohtadele, loomevaldkonda teoorias käsitletud varasemate uuringute põhjal mõjutavatele megatrendidele ja PESTEL analüüsiraamistikule. Intervjuu baasküsimused on leitavad töö lisana (vt Lisa B). Intervjuu algas sissejuhatavate küsimustega töösuhte, erialase töö leidmise kogemuse ning tööturul vajalike oskuste kohta ning jätkus teemaplokkides PESTEL analüüsiraamistiku kohaselt ehk keskendus teemaplokkide kaupa poliitilistele, majanduslikele, sotsiaalsetele, tehnoloogilistele, keskkonnalastele ja õiguslikele megatrendidele.

Koostatud intervjuuküsimuste kontrollimiseks viidi läbi prooviintervjuu. Prooviintervjuu käigus kontrolliti intervjuuküsimuste sobivust ja nende kaudu uurimisküsimustele vastuse saamise võimalikkust, selgitati välja intervjuu orienteeruv ajaline kestus ja intervjuu salvestamise viisi toimivus. Prooviintervjuu läbiviimise järel leidis kinnitust, et sisukamate ja põhjalikumate vastuste saamiseks on vajalik saata intervjuu baasküsimused intervjuueeritavale enne intervjuu toimumist e-kirja teel. Prooviintervjuu järel otsustati jätta intervjuu lõppu intervjuueeritavale soovi korral aeg enda mõtete täiendamiseks või intervjuu jooksul käsitletuta jäänud kunstniku tööeluga kaasnevate väljakutsete nimetamiseks ja selgitamiseks.

Intervjuude valim on koostatud kasutades kombinatsiooni sihipärase valimi ja lumepallivalimi meetodist (Rämmer, 2014). Intervjuusid viidi läbi küllastumispunktini.

Üheksanda intervjuu läbiviimisel tajus töö autor, et uut infot enam ei lisandunud.

Küllastumispunktini jõudmise kontrollimiseks viidi läbi veel üks intervjuu, milles kogutud andmed samuti olemasolevat infot kinnitasid, kuid ei täiendanud. Valimi suurus võimaldas intervjueritavatel valida endale sobiv intervjuu läbiviimise vorm. Seitse intervjuud viidi läbi veebikohtumisena kasutades veebirakendust Google Meet või Zoom ning kaks intervjuud kontaktkohtumisena kunstniku ateljees. Erandina toimus üks intervjuu e-kirjavahetuse teel. Erandi põhjuseks oli, et valimisse sobituv kunstnik eelistas suulisele vestlusele kirjalikku suhtlust, mis võimaldab esitada kontrollitumad vastused. Et tegu oli kujutava kunstnikuga, kelle töö autor valis sihipäraselt, leidis autor, et tema vastused on töö seisukohast olulised. Intervjuude kestus varieerus 31 minuti ja 55 minuti vahel.

Intervjueritavaid teavitati kirjalikult enne intervjuu toimumist intervjuu eesmärgist. Intervjuud salvestati intervjueritavate suulisel nõusolekul märkega, et vastuseid kasutatakse vaid käesoleva bakalaureusetöö raames ning tagatakse vastuste anonüümsus. Intervjuud transkribeeriti täies mahus sõna-sõnaliselt ja fokuseerimata kasutades Tallinna Tehnikaülikooli kõnetehnoloogia labori vabavaralist kõnetuvastuse teenust¹, mis võimaldab peale tekstilise transkriptsiooni valmimist kasutajal üles laetud failid süsteemist lõplikult kustutada (Gibson & Brown, 2009; Olev & Alumäe, 2022). Töö seisukohast on oluline tagada vastanute konfidentsiaalsus, sest vastused võivad sisaldada tundlikke andmeid. Tekstilised transkriptsioonid, mida oli kokku 84 lehekülge, vajasis osalist õigekirjavigade parandust. Intervjuude transkriptsioonid koondas autor analüüsiandmete korrastamiseks küsimustele vastavas järjekorras ühte faili märkides iga vastuse juurde intervjueritava pseudonüümile vastava koodi. Andmesubjektid on analüüsiks ja valmi kirjeldamiseks pseudonüümitud ning intervjuu valmit kirjeldav tabel viitab vaid intervjueritavat iseloomustavale ja käesoleva töö seisukohast olulistele tunnustele ja analüüsis esitatakse tsitaadid kasutades intervjueritava pseudonüümile vastavat koodi (vt Lisa C). Lisas C on välja toodud intervjueritud kujutavate kunstnike vanus, eriala, töötamise liik intervjuerimise hetkel, erialale vastavas kunsti valdkonnas töötamise kogemus aastates ja intervjuu vorm ning kestus.

Valimisse kuulusid Eesti kujutavad kunstnikud vanusevahemikus 24 kuni 72 eluaastat. Erinevates vanustes kunstnikud on valitud sihipäraselt, et analüüsiandmed võimaldaksid teha järeldusi nii lühema kui pikema valdkondliku kogemuse baasil. Valimisse kuulus kolm töölepingu alusel, üks võlaõigusliku lepingu alusel ning kuus vabakutselisena

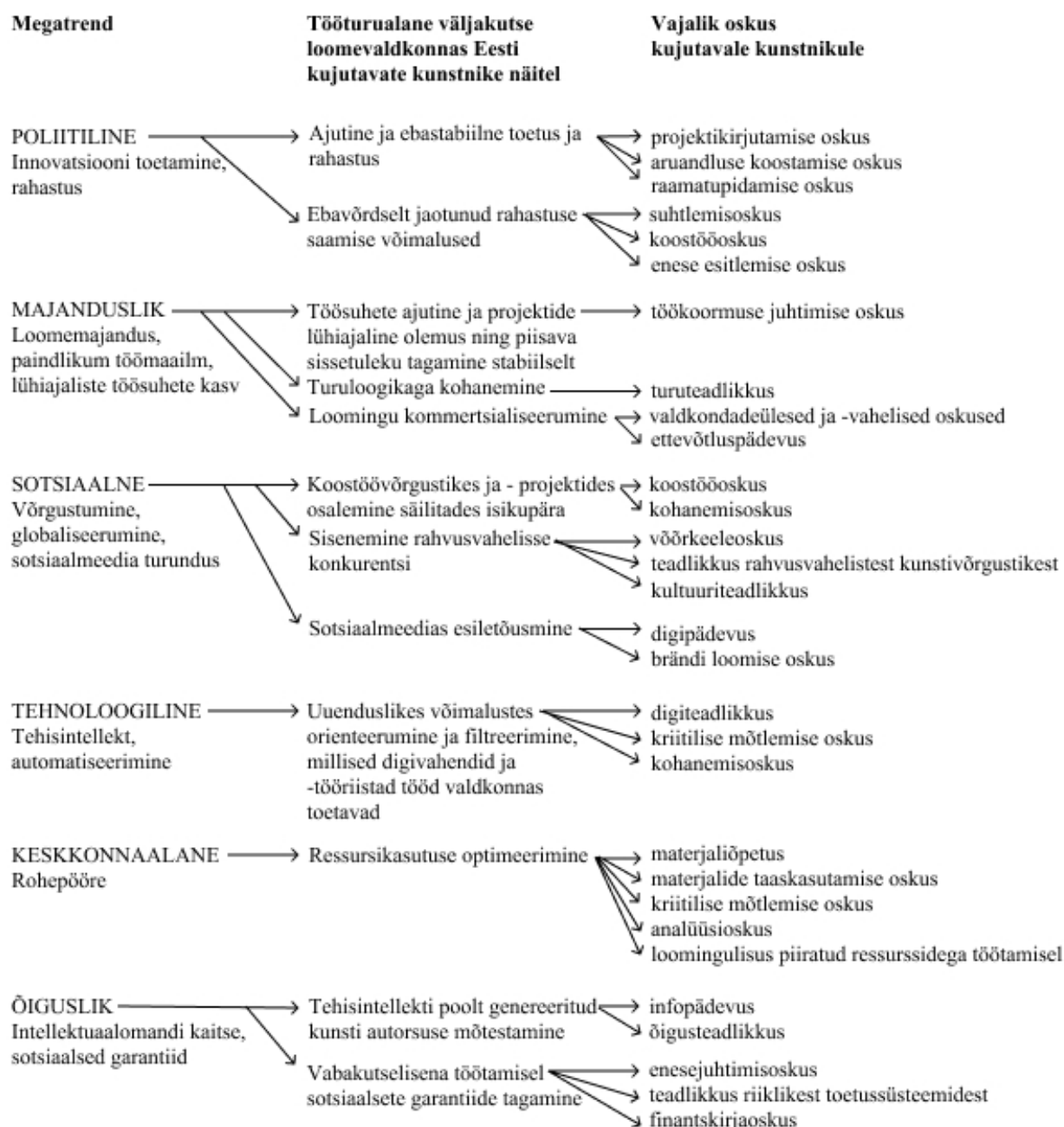
¹ Tekstiks.ee. (n.d.). *Kõnetuvastusteenus* [Tarkvara]. Kättesaadav aadressil <https://tekstiks.ee>

töötavat kujutavat kunstnikku. Töötamise liik ei olnud valimi koostamisel määrav ning kirjeldab intervjueeritavate töötamise liiki intervjuerimise hetkel. Vabakutseline kujutav kunstnik on loovisikute ja loomeliitude seaduse § 3 lõike 1 kohaselt loovisik, kes ei ole avalikus teenistuses või ei tööta töölepingu või muu sellesarnase võlaõigusliku lepingu alusel (Riigikogu, 2022). Valimisse kuuluvaid vabakutselisi loovisikuid defineerib füüsilisest isikust ettevõtja staatuse või kuuluvuse tõttu äriühingusse Eesti Majanduse Tegevusalade Klassifikaator EMTAK 90031, mis määratleb kunstialase loometegevuse vabakutselise kunstnikuna, LHV panga poolt eraisikule pakutava ettevõtluskonto olemasolu või projektipõhine loominguiline tegevus eraisikuna. Üks valimisse kuuluvatest vabakutselistest loovisikutest tegutseb kunstnikuna kui eraisik. Valimisse kuuluvad lepingulise töösuhte alusel töötavad kujutavad kunstnikud kuuluvad Rahvusvahelise Tööorganisatsiooni hallatava rahvusvahelise ametite alusklassifikaatori ISCO-08 järgi ametirühma 2651 Kujutavad kunstnikud (vt Lisa A).

Intervjuude analüüsimisel kasutati fenomenoloogilist lähenemist, mille kohaselt on uuringu keskmes uuritava vahetu kogemus ning selle mõtestamine tema isiklikust vaatenurgast lähtuvalt (Laherand, 2010). Fenomenoloogilise analüüsi eesmärk oli mõista, kuidas intervjueeritavad tajuvad enda positsiooni tööturul isikliku kogemuse põhjal. Intervjuude transkriptsioonide põhjal tuvastati korduvad teemad, mille põhjal loodi kodeerimisjoonis (vt Joonis 2). Läbiviidud intervjuude analüüs ja tulemused on toodud alapeatükis 2.2. PESTEL analüüsiraamistikul põhinevas analüüsis esitatakse megatrendide mõjust tulenevad loomevaldkonna inimeste tööturualased ja tuuakse välja vajalikud oskused megatrendidest tulenevate väljakutsetega toimetulekuks.

2.2. Loomevaldkonna inimeste tööturukäitumise ja tööturualaste väljakutsete analüüs Eesti kujutavate kunstnike näitel

Intervjuude kodeerimisjoonisel on megatrendide kaupa välja toodud peamised tööturualased väljakutsed loomevaldkonnas Eesti kujutavate kunstnike kogemuste põhjal ja väljakutsetega toimetulekuks vajalikud oskused (vt Joonis 2).



Joonis 2. Intervjuude kodeerimisjoonis

Allikas: autori koostatud uurigu raames läbiviidud intervjuude transkriptsioonide põhjal.

Loometöö jaguneb erinevateks valdkondadeks ja hõlmab endas arhitektuuri, disaini, etenduskunste, filmikunsti, klassikalist muusikat, rütmimuusikat, kirjandust ja kunsti. Käesolevas uuring keskendub kunstialasele loometööle. Kunstialane loometöö jaguneb omakorda liikideks, mille puhul lähtutakse sellest, milliste vahenditega ja millisel kujul looming realiseerub. Vastavalt vahenditele liigitatakse maalikunst, fotograafia, skulptuur, graafika, keraamika, tarbekunst. (Kohn & Wewel, 2018)

Käesolevas töös lähtutakse Rahvusvahelise Tööorganisatsiooni rahvusvahelisest ametite alusklassifikaatorist ISCO-08, kus rühmitamisel on lähtunud töö sisu, tööülesannete ja eeldatava kvalifikatsiooni määratlusest ja Eesti Majanduse Tegevusalade Klassifikaatorist EMTAK 2008. Töös mõistetakse kujutavaid kunstnikke kui ISCO-08 klassifikatsiooni koodi 2651 alla kuuluvaid kujutavaid kunstnikke või vabakutselisi loovisikuid, kelle põhitegevusalal liigitub EMTAK järgi koodiga 90031 ehk kunstialane loometegevus (vt Lisa A). EMTAK 90031 klassifikaatori puhul on tegu vabakutseliste või sõltumatute kunstnikega. Vabakutseliste loovisikutena mõistetakse antud töös ka eraisikuna tegutsevaid kunstnikke, kes omavad LHV panga poolt eraisikule pakuvat ettevõtluskontot või tegelevad kujutava kunsti valdkonnas projektipõhiselt ja eraisikuna. Kõigi nimetatud liigituste korral on loovisikud professionaalsed kõrgharitud tippspetsialistid.

Eestis on võimalik Haridusandmete portaali andmetel omandada kunstialast kõrgharidust kunstide õppesuundadel, mis on määratletud rahvusvahelise ühtse hariduse liigituse ISCED-F 2013 klassifikaatoril 021 nii bakalaureuse-, magistri-, doktoriõppe kui ka rakenduskõrgharidusõppe tasemel. Kunstide õppesuundadel pakuvad õppekavasid Tallinna Ülikool, Eesti Kunstiakadeemia, Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia, Euroakadeemia, Tartu Ülikool, Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia, Kõrgem Kunstikool Pallas ja Eesti Ettevõtluskõrgkool Mainor.

Kui Eesti kõrgharitude keskmine sissetulek brutosummana kõigi õppesuundade lõikes oli 2023. aastal 2253 eurot, siis kunsti õppesuunal kõrgharitude keskmine sissetulek brutosummana oli samal aastal 1509 eurot (vt Tabel 3). Sellest madalam keskmine sissetulek on vaid ISCED-F 2013 klassifikaatori 022 ehk humanitaaria õppesuunal kõrgharitud töötajatel. (Haridussilm, 2023) Loovinimeste brutokuupalga mediaantasud jäävad enamasti 500 euro juurde ühes kuus (Koppel et al., 2023).

Tabel 3

Kõrgharitude keskmine sissetulek õppesuundade lõikes 2023. aastal

| ISCED-F 2013 klassifikaator | Õppesuund | Keskmine sissetulek brutosummana (€) |
|--|---|---|
| 068 | Informatsiooni- ja kommunikatsioonitehnoloogia interdistsiplinaarne õppesuund | 4448,93 |
| 061 | Informatsiooni- ja kommunikatsioonitehnoloogiad | 3001,13 |
| 091 | Tervis | 2625,55 |
| 038 | Sotsiaalteaduste, ajakirjanduse ja teabe interdistsiplinaarne õppesuund | 2583,64 |
| 041 | Ärindus ja haldus | 2465,05 |
| 071 | Tehnikaalad | 2448,37 |
| 042 | Õigus | 2349,56 |
| 073 | Arhitektuur ja ehitus | 2336,88 |
| | Keskmine | 2252,97 |
| 084 | Veterinaaria | 2224,01 |
| 104 | Transporditeenused | 2165,21 |
| 032 | Ajakirjandus ja teave | 2155,96 |
| 028 | Humanitaaria ja kunsti interdistsiplinaarne õppesuund | 2129,97 |
| 081 | Põllumajandus | 2021,60 |
| 011 | Haridus | 2014,45 |
| 031 | Sotsiaal- ja käitumisteadused | 1968,88 |
| 054 | Matemaatika ja statistika | 1951,50 |
| 092 | Heaolu | 1832,17 |
| 053 | Füüsikalised loodusteadused | 1817,65 |
| 051 | Bioloogia ja sellega seotud teadused | 1797,22 |
| 082 | Metsandus | 1792,72 |
| 072 | Tootmine ja töötlemine | 1729,25 |
| 101 | Isikuteenindus | 1630,99 |
| 078 | Tehnika, tootmise ja ehituse interdistsiplinaarne õppesuund | 1624,59 |
| 052 | Keskkond | 1534,25 |
| 023 | Keeled | 1532,85 |
| 021 | Kunstid | 1509,00 |
| 022 | Humanitaaria | 1472,58 |

Allikas: autori koostatud Haridussilm (2023) põhjal.

Järgnevalt on viidud läbi megatrendidest tulenevate arengute mõju analüüs kunsti valdkonnale Eesti kujutavate kunstnike näitel ja PESTEL analüüsiraamistiku kohaselt ehk eraldi on intervjuude tulemuste põhjal analüüsitud poliitilistest, sotsiaalsetest, majanduslikest,

tehnoloogilistest, keskkonnaalastest ja õiguslikest megatrendidest tuleneva mõju analüüs, kusjuures on välja toodud mõjust tulenevad väljakutsed kunsti valdkonnas. Lisaks on välja toodud vajalikud oskused megatrendidest tulenevate väljakutsetega toimetulekuks intervjueritud kunstnike kogemuste põhjal.

Poliitiline megatrend: innovatsiooni toetamine ja rahastus. Adler (2011) ja Seibert ja Barros Neto (2023) järgi on investeerimine kunsti valdkonda oluline jätkusuutliku arengu tagamiseks ning loomevaldkonnal on innovatsiooni toetav olemus. Rahastuse kättesaadavus ja maht mõjutavad loovisikute motivatsiooni ja toimetulekut (Gustafsson & Lazzaro, 2021). Käesoleva töö autori poolt läbiviidud intervjuude tulemuste põhjal ilmnes, et kunsti valdkonna rahastus Eestis on ebapiisav ja loomevaldkonna näitel ebavõrdselt jaotunud ning ei kata sageli produktsiooni etappi, vaid keskendub peamiselt loodu eksponeerimisele. Kunsti valdkonna ebapiisava rahastuse tõi välja seitse intervjueritavat kümnest.

„Teater ja ooper on üle rahastatud, kunst ja kirjandus krooniliselt alarahastatud. Kui näitlejatel on teater ja abitööjõud tasuta olemas ja neile makstakse palka, siis kunstnik peab galerii ja ateljee ise rentima, materjalid ostma, abitööjõule ise maksma ja projekte kombineerima, et endale süüa osta.“ (I7)

Intervjuude põhjal leidis kinnitust Kivistik et al. (2022) loomevaldkondade kestlikkuse uuringu põhjal välja toodud suurim väljakutse rahastuse taotlemise juures, mille kohaselt kunsti valdkonna toimeahel koosneb kolmest peamisest etapist (loomine, näitamine, tarbimine), kuid toimeahela lõikes saab enim toetust just näitamise/ levitamise etapp ning loomise etapiks, sealhulgas õiglaseks tasustamiseks võimalik rahastus tihtipeale puudub. Loomevaldkond toetub intervjuude põhjal suures osas tasuta või õiglaseks tasustamata tööle.

Ebapiisav rahastus paneb kunstnikud olukorda, kus suurema rahastuse lootuses taotletakse toetustena suuremat summat kui tegelikkuses teose valmimiseks vaja on.

“[...] küsitakse rohkem, et saada vähemgi.” (I3)

Loometöö jaoks saavad kunstnikud Eestis rahastust peamiselt Eesti Kultuurkapitali rahastuse toel või erinevatest organisatsioonidest makstavate loomestipendiumite ja toetuste näol (Koppel et al., 2023). Intervjueritud kunstnikest on Eesti Kultuurkapitalilt sihtotstarbelist projektitoetust, stipendiumit või loometöötoetust taotlenud üheksa kunstnikku kümnest ning seitse neist on osutunud ka toetuse saajateks.

“Kultuurkapital juba toetussüsteemina töötab väga hästi - et see on tõesti üks organisatsioon, mis on ka ülimalt tänuväärne.” (I4)

Rahastuse saamiseks toimub Eesti Kultuurkapitalil kalendriaastas neli taotlusvooru. 2025. aasta esimeses taotlusvoorus, mis lõppes 20. veebruaril, laekus Kultuurkapitalile 4775

taotlust, millega taotleti projektitoetusteks, stipendiumideks ja loometöötasudeks kokku 15,8 miljonit eurot, millest kaeti taotlusi ligi 6,1 miljoni euro ulatuses. Kogu toetuste summast eraldati kujutava ja rakenduskunsti sihtkapitali otsusel kujutavale ja rakenduskunstile 330 222 eurot. Võrdluseks võib välja tuua, et näiteks audiovisuaalse kunsti sihtkapitali tegi eraldusi kokku summas 872 805 eurot, rahvakultuuri sihtkapital kokku summas 718 399 eurot, helikunsti sihtkapital summas 707 654 eurot. (Eesti Kultuurkapital, 2025) Samas jagas kujutava ja rakenduskunsti sihtkapital 2024. aasta neljandas voorus kokku toetusi ja stipendiume summas 1 010 392 eurot (Eesti Kultuurkapital, 2024).

Alates 2024. aasta teisest jaotusest saab Eesti Kultuurkapitalilt taotleda loometöötoetuse asemel loometöötasu, mille maksmise eesmärk on võimaldada loomeinimesel pühenduda loomingulise tegevusele, et luua autori- või esitajaõiguse alla kuuluv teos, saada selle töö eest mõistlikku tasu ja sellele lisanduvad seadusega ettenähtud maksud. (Weidebaum, 2024) Loometöötasu maksmiseks sõlmitakse käsundusleping. Intervjuudes selgus, et positiivse muudatusena maksab Kultuurkapital loometöötasult lisaks muudele seadusega ettenähtud maksetele ka sotsiaalmaksu tänu millele tekib loometöötasu saajal võimalus ravikindlustusele. Loometöötasu on võimalik küll igaühel taotleda, kuid taotluse alusel valituks osutumine on eriti alustavatele kunstnikele keeruline. Kunsti valdkonnas ei ole intervjuude tulemuste põhjal toetuse jaotus alati võrdne ning sõltub tihti tuntusest või positsioonist valdkonnas.

„[Kultuurkapitali uus loometöötasu süsteem] on väga tore mõte, aga lihtsalt jah, selle saamine taaskord on üsna keeruline.” (I10)

Üheks kunstnike tasustamise võimaluseks on Eestis ka Eesti Kunstnike Liidu poolt makstav kunstnikupalk, mille eesmärk on võimaldada professionaalsete kunstnike pühendumist loomingulisele tegevusele ja panustada seeläbi Eesti kultuuri arengusse. Kunstnikupalk, mille suurus on 1,1-kordne kultuuritöötaja miinimumpalk, erineb loomestipendiumist seetõttu, et kunstnikuga sõlmitakse kolme aasta pikkune tööleping ja sellega kaasnevad sotsiaalsed garantiid. (Kard, 2022; Toomel, 2023) Nähtavaks probleemiks kunstnikupalga juures on asjaolu, et seda makstakse Eestis vaid kümnele kunstnikule, kes valitakse välja kandidaatide seast. Käesoleva töö raames läbiviidud intervjuu valimisse kuulus neli kunstnikku (I3, I4, I5, I7), kes on olnud kunstnikupalga saajad.

„Selle viie hulgas olin ka mina ja järgmised kolm aastat ma ei saa mitte midagi nuriseda, sest mul kukub iga kuu pangakontole kultuuritöötaja miinimum.” (I4)

Loomevaldkonna rahastuse mitmekesistamine ja professionaalsele loometööle suunatud toetused ja stipendiumid on olulised valdkonna jätkusuutlikkuse tagamiseks

(Kivistik et al., 2022; Koppel et al., 2023). Intervjuude põhjal on kunstnikud teadlikud ja hindavad kõrgelt uuendusi seoses rahastuse võimalustega kunstnikele. Kuigi rahastuse võimalused on ajas mitmekesistunud ei ole see kõigile valdkonna inimestele võrdselt kättesaadav. Toetuse saamine on intervjuude põhjal suuremaks väljakutseks just alustavatele kunstnikele.

“Mina tunnen väga tugevalt, et [rahastus] on ajas muutunud. Kui mina alustasin, siis oli no igal juhul oli raskem saada raha” (I5)

Poliitilise megatrendina käesolevas töös käsitletud innovatsiooni toetamine ja rahastus on kujutavate kunstnike näitel toonud loomevaldkonnas töötavatele inimestele kaasa vältimatu vajaduse uute erialaväliste oskuste järgi. Kuna loomevaldkonna toetused on valdavalt projektipõhised ja ajutised on kunstnikel järjest enam vaja projektikirjutamise oskust (I8, I10). Samuti on kunstnikele vältimatuks muutuv aruandluse koostamise ja raamatupidamise oskus ning üldine ettevõtluspädevus (I5, I6, I8, I9, I10). Samuti tõi kaks intervjuueeritavat just rahastuse saamise juures välja suhtlus- ja koostööoskuse üha kasvava tähtsuse, sest toetuste saamine sõltub osaliselt ka avalikust nähtavusest ja võrgustikest (I6, I9).

Majanduslik megatrend: loomemajandus kui esilekerkiv majandusvaldkond ning paindlikum töömaailm ja lühiajaliste töösuhete kasv. 21. sajandil on loomevaldkonna majanduslik roll oluliselt kasvanud (Gustafsson & Lazzaro, 2021). Samas eeldab tänane töömaailm loovisikutelt projektipõhist töötamist, ettevõtlusoskusi ja pidevat kohanemisvõimet (Vallistu et al., 2017). Käesoleva töö raames läbiviidud uuringu põhjal töötab enamik kunstnikke vabakutselisena, lühiajaliste töösuhete alusel ning projektipõhiselt ja mitme projektiga paralleelselt. Eesti kujutavate kunstnike seas on intervjuude tulemuste põhjal levinud ka mitme erineva töötamise vormi kombineerimine.

“Mind vormistatakse tööle paarkümmend korda aastas, nii et Maksu- ja Tolliametil võib olla silm peal, et miks ma vahetan töökohti paar korda kuus. [...] Hetkel on mul mitu töökohta – annan [...] loenguid, olen Eesti Kunstnike Liidu poolt kolmeks aastaks kunstniku palgal ja teen [...] näituseid. Oma töö eest esitan arve. Kolm niisugust suurt tööd ja kirjutan ka päris paljudele ajalehtedele ja ajakirjadele iga kuu [...] ja see on alati vormistatud töösuhтена” (I4)

Uuringu tulemuste põhjal on kunsti valdkonnas töö leidmine tihedalt seotud tutvustega ja kunstniku enda tuntusega avalikkusele. Kuus intervjuueeritavat seostasid töö leidmist, sealhulgas võimalust osaleda projektides ja koostöodes, valdkondlike tutvustega ja/või avaliku tuntusega ja nad tõdesid, et ei tegele eraldi töö otsimisega (I1, I4, I5, I6, I9, I10).

“Üldse ei otsi [tööd], olen null ise otsinud. Mul on ikkagi nii, et inimesed tellivad ja [...] kellel on juba kogemus, see tellib siis jälle. Eks see on ikkagi nagu nii-öelda suur suust suhu reklaam, see töötab.” (I1)

“Praegu ikkagi töö leiab mind. [...] enda erialal jah on mul selles mõttes hästi.” (I5)

Kunstnike positsioon ühiskonnas on olnud ajas muutuv. Intervjuu tulemuste põhjal tõstatus ajaolu, et ühiskondlikud ja poliitilised muutused on suhtumist kunstnikesse mõjutanud. Suhtumist kunstnikesse peetakse Nõukogude Eestis lugupidavamaks kui taasiseseisvunud Eestis, kus turumajanduse tingimustes on kunstnike ühiskondlik tähtsus on jäänud varju.

“Ütleme niimoodi, et Nõukogude ajal olid kunstnikud väga hinnatud, väga, aga just seal üheksakümndatel kui kapitalism tuli peale, siis kunstnikud ikkagi muutusid priiileivasööjateks [...] ma arvan, et see oli kunstielus üks kõige raskemaid aegu tegelikult ja ma sain ka seda maitsta [...]. (I5)

“Kõik ütlevad seda, et tipphetk oli seitsmekümnendad, kaheksakümnendad, siis ei olnud küll loomemajandust, aga siis kanti kunstnike kätel. Pärast seda pole kunagi nii tähtis ja nii oluline olnud. [...] Kui tahaks sama olukorda, siis me peaks samad põhjused tagasi saama ja hoidku selle eest. Kõik muu elu oli nii õudne ja nii reglementeeritud, et ainuke, kus oli mingisugune vabadus ja kus sai tõesti teha ka lähedaid asju oligi kultuur ja kunst.” (I3)

Loomemajanduse osatähtsuse kasvu, eriti viimase kümne aasta perspektiivis, tajuvad positiivse arenguna uuringu põhjal kuus kunstnikku kümnest (I1, I4, I5, I6, I9, I10).

“Nüüd ma tunnen seda küll, et kunstist on saanud investering, inimesed huvituvad sellest ja see on nagu öö ja päev, sellest nagu minu algusaegadest. See on väga lahe ja tore nähtus.” (I5)

Vastukaaluks tuuakse välja kriitilisem vaade loomemajandusele kui süsteemile, mis ei soodusta loomingulist vabadust, vaid allutab selle majanduslikele huvidele.

“Loomemajandus on skämm, mis on välja mõeldud selleks, et majandusvaldkond saaks loomevaldkonda kontrollida ja et kaupmehed saaks kunsti arvelt rikastuda. Kunsti seisukohalt on 99,99% loomevaldkonda keskpärane kommerts.” (I7)

Intervjuude põhjal selgub, et valdav enamus kunstnikest tunneb, et ainult kunstnikuna töötades on Eestis keeruline majanduslikult toime tulla ning tagada stabiilne sissetulek. Loometöoga piisava sissetuleku tagamiseks tuleb leida tihti ka lisasissetulekuallikaid, mis viitab loomevaldkonna ebastabiilsusele ja keerukusele saada professionaalse loometöö eest õiglast tasu.

“Kui me räägime nagu ainult, et sa elad ainult kunstniku tööst või et sa oled nagu vabakutseline [...] siis ma arvan, et see on väga harv, et [sissetulek tagab majandusliku kindluse]. Enamus kaasaegseid kunstnikke Eestis, keda ma tean, kes on ka nagu head ka rahvusvahelisel tasandil, nad on ikkagi kuskil õppejõud või annavad mõnd kursust. „Praegu tunnen, et ära elada on peaaegu võimatu ilma kõrvalise tööta.“ (I6)

Vajadus leida loometööle lisaks täiendavaid sissetulekuallikaid toob kaasa vajaduse omandada oskuseid ka teistest valdkondadest, kusjuures enim toodi intervjuudes välja pedagoogilisi ja kultuurikorralduslikke oskuseid.

“Ma juba pigem vaatan võib-olla sinna pedagoogika poole ja ka näiteks mingite kindlamate praktiliste oskuste poole” (I6)

“Ma sooviks praegu veidi jah võib-olla [...] pedagoogilisi oskuseid arendada, et nagu siis mul tuleks rohkem suurem enesekindlus, et hakkama saada. “ (I9)

Piisava sissetuleku tagamise võimalikkust ainult kunstnikuna töötamisest kinnitasid kaks intervjuueritut kümnest, kes tegutsevad vabakutselisena ning kes samal ajal töid välja ka, et see nõuab oskuslikkust töökoormuse juhtimisel ja planeerimisel, pidevat koostööd ja kommunikeerimist ning strateegilisi otsuseid, millised ülesandeid ise teha ning milliseid näiteks teenusena juurde osta.

“Minu kogemuse põhjal elab ära jah. Kui sa tegutsed loomevaldkonnas, siis sa saad aru, et kõige olulisem on tõenäoliselt alati looming. [...] Raamatupidamine oli mu jaoks paras peavalu, aga viimased 15 aastat olen kasutanud ühe ja sama professionaalse raamatupidaja teenuseid ja probleem on kadunud ning asendunud kindlustundega, et kõik on väga hästi. Palju olulist teeb minu eest ära galerii. Mul on väga hea galerist. [...] Nii et peaks väga täpselt vaatama ja mõõtma, mida on mõtet endal õppida ja mida oleks arukam delegeerida kellelegi teisele.” (I3)

“Mina olen siiani elanud, aga see ei ole mingi meelakkumine, minu tööpäevad on, noh, mul ei olegi puhkepäevi tegelikult ja see tähendab seda, et ma pean kõikidele projektidele jah ütleva, mis tähendab seda, et olen kogu aeg läbipõlenud. [...] Ma olen kunstnikuna nagu firmajuht, et ma ikkagi pean võtma endale abilisi erinevates etappides, et see koostööoskus on ülivajalik.” (I3)

Lisaks rõhutas kaks kunstnikku kümnest, et kunstnikuna ei ole sissetulek esimene prioriteet. Intervjuu tulemustest järeldub, et kunsti loomise eesmärgiks võib tulu saamise asemel olla võimalus loominguliseks eneseteostuseks ja soov ühiskonnale väärtust pakkuda.

“Igasugune töö, mida me teeme, ongi selles mõttes nagu žest ühiskonnale, et see ongi juba annetus, et see, et me saame sellest raha, see on mingi omaette kategooria, see selleks,

et eks me võtame selle raha vastu. [...] kui inimene pingutab, teeb õiget asja, kuidagi leiab ka raha tee temani” (I3)

“Kunsti ei tehta selleks, et “ära elada.” Kui teha turule järeleandmisi, siis võib-olla elab. Näiteks installatsiooni, performance’it või videokunsti pole võimalik müüa. Kui vaadata maale, mida müüakse, siis on selge, et on leitud kompromiss turuga, milles kunstiväärtus jääb kaotajaks pooleks.” (I7)

Intervjuude põhjal leidis kinnitust asjaolu, et loomevaldkonna mõju on järjest enam märgatav ka tööturul, kus enim on hinnatud töötajad, kes on üheaegselt loomingulised ja tugevate juhtimise, planeerimise ja organiseerimise oskustega (Easton & Djumalieva, 2018). Üle poole uuringu valimisse kuulunud kunstnikest kinnitasid, et tunnevad, et nende loomingulised ja erialaseid kunstioskuseid on võimalik rakendada ka kunsti valdkonnast väljas, näiteks haridusvaldkonnas, kultuurikorralduses, disainis, turunduses ja projektijuhtimises (I1, I4, I5, I6, I7, I8).

Samas selgus uuringust, et kunstnikud tunnevad töötamisel loominguliste oskuste kõrval järjest enam ka vältimatut vajadust teiste valdkondade oskuste järele. Vallistu et al. (2017) järgi on loovisikule vajalikud ettevõtlus- ja finantsoskused, mille vajaduse tõi välja kaheksa intervjuueeritud kunstnikku kümnest (I1, I2, I3, I4, I5, I6, I8, I10).

Majandusliku megatrendina käsitletav platvormi- ja tööampsumajanduse levik, mis Vallistu et al. (2017) järgi muudab kunstnike töö paindlikumaks, intervjuude tulemuste põhjal uuendusi loomevaldkonda toonud ei ole, sest kunstnikud peavad loometöö olemust juba eos tööampsupõhiseks. Tööampsupõhine loometöö ei võimalda loota stabiilsele töösuhtele, mistõttu peab kunstnik ise olema ka ettevõtja, kommuniköörija ja turundaja, kuid samas annab võimaluse pidevateks uuteks väljakutseteks ja on motiveeriva mõjuga.

“Mul on tunne, et nagu ainult sellised ampsud ongi. See nagu motiveerib ja paneb rohkem pingutama kui kellega koostööd teha pidevalt vahetub” (I8)

Kokkuvõttes on majanduslik megatrend, mille all on käsitletud loomemajandust kui esilekerkivat ja eraldiseisvat majandusvaldkonda ning paindlikum töömaailm kunstnike tugevalt mõjutanud. Eesti kunstnike jaoks võib suurimaks väljakutseks läbiviidud uuringu põhjal pidada stabiilse ja piisava sissetuleku tagamist olukorras, kus töösuhted ja projektid on ajutise või lühiajalise olemusega. Eeltoodust lähtuvalt on vajalik oskus iseenda töökoormust teadlikult juhtida. Uuringu tulemuste põhjal on olulisteks väljakutseks kujutatavate kunstnike jaoks saanud ka vajadus kohaneda turuloogikaga ja loodud kunsti kommertsialiseerumisega, mis tuleneb loomemajanduse kujunemisest eraldiseisvaks majandusvaldkonnaks ning mis omakorda eeldab üldist turuteadlikkust, transdistsiplinaarseid oskusi ning ettevõtluspädevust.

Sotsiaalne megatrend: võrgustumine, globaliseerumine ja sotsiaalmeedia turundus . Sotsiaalse megatrendina üha enam leviv võrgustumine on loomemajanduses üks olulisemaid tegureid, mis võimaldab kunstnikel jagada ressursse, ideid ja platvorme (Gustafsson & Lazzaro, 2021; Oakley, 2009). Intervjuude põhjal selgub, et Eesti kujutavad kunstnikud on valdavalt koostöövalmid ja näevad koostööd ühe edutegurina. Enamik intervjuueeritud kunstnikest kinnitasid, et on avatud koostööle teiste kunstnikega ning näevad seda positiivse ja mõtestatud osana kunsti valdkonna arengust (I1, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10). Koostööd nähti kui võimalust jagada töömahtu ning suurendada avalikku tuntutust ja nähtavust. Samas rõhutati, et koostöö peab olema väärtuspõhine ja loomingule lisaväärtust andev.

“Ma arvan, et see tiimitöö, kuidagi see kunsti tiimistumine või see kollektiivsus, et see paratamatult tuleb ja ma arvan, et see on osa trendist.” (I2)

Vastukaaluks tuuakse välja ka koostööde väljakutsuv olemus, kus vajalik on, et koostöös tekiks vastastikune mõistmine koostööpartneritega ning oht, et kohanemine koostööpartneri visioonidega ei toeta isiklikku stiili või tekitab liigse võrdlusmomendi.

“Tõeline kunst sünnib reeglina pigem üksi või siis, kui on väga hea sünergia mõne teise loojaga.” (I7)

“Ma olengi selline pigem üksitegija ikkagi vist, aga noh, vastu sellele vastu oleks mõnikord harva vahelduseks olen teinud [koostöösid]. [...] kui sa oled üksinda, sa oled noh, mingi üks tervik ikkagi ja no ma ei tea, ei teki sihukest võrdlusmomenti.” (I3)

Intervjuude põhjal on globaliseerimine toonud kaasa vajaduse kohaneda kultuurilise mitmekesisusega ja osaleda rahvusvahelistes koostöödes. Pooltel uuringu valmisse kuulnud kunstnikest oli rahvusvahelise koostöö kogemus, mida peeti väärtuslikuks nii inspiratsiooni kogumise kui suurema avaliku tuntutuse seisukohalt (I1, I4, I5, I6, I7). Rahvusvaheliste koostööde eelisena nähti intervjuude tulemuste põhjal eelkõige võimalust jõuda laiemale auditooriumini, suurendada oma nähtavust ning avardada loomingulist maailmapilti. Mitmed kunstnikud tõdesid, et rahvusvaheline koostöö on tänapäeval vältimatu, kui eesmärgiks on enda tööga elatise teenimine ja kunstimaailmas tuntutuse kogumine (I1, I4, I5).

“Kunstimaailm on nii rahvusvaheline, et kuna Eesti kunstiturul on nii väike, siis siin ei ole võimalik [...] töötada täiskohaga. Sa saad teha ainult kommertskunsti, kui sa ei taha rahvusvahelistuda.” (I4)

“Karjääri mõttes mul ongi see aeg praegu niimoodi, et ma nüüd ma proovin Eestist väljapoole, sest et nii palju tööd tehtud, et lihtsalt on aeg nüüd näidata mujal ka neid asju, mis ma olen teinud.” (I5)

Gustafsson ja Lazzaro (2021) järgi on loomemajanduse valdkonnas edukas olemiseks ja kunstnikuna elatise teenimiseks oluline, et kunstnikul on tugev bränd, mille kommunikeerimine ja turundamine on tänapäeval seotud suure osas sotsiaalmeedia platvormidega. Intervjuude tulemuste põhjal selgus, et sotsiaalmeedia kasutamine on kunstnike jaoks pigem juhuslik ja mitte ükski intervjuueeritud kunstnikest ei kasuta sotsiaalmeediat põhilise turunduse tööriistana või turundamisega tegeleb kunstniku eest galerist. Eesti kujutavate kunstnike näitel mõistetakse sotsiaalmeedia kui turundusplatvormi potentsiaali, kuid potentsiaali täielik realiseerimine osutub väljakutseks, kuna sageli puuduvad vastavad digipädevused ja strateegilise turunduse oskused.

“Järjest olulisem on ühismeedia, sotsiaalmeedia. Instagrami järgi leitakse päris palju nendest samadest rahvusvahelistelt messidel. Esimene kontakt on mul alati oma galerii. Seal on kaks inimest, kes töötavadki täiskohaga nii-öelda diileritena. Turundavad, tutvustavad, näitavad, müüvad.” (I4)

“Turunduslikku poolt ma absoluutselt ei taju ka ja üldse ei taha sellega tegeleda, nagu sotsiaalmeedia ja kuidas silma paista. [...] Instagram on see asi, mis peab olema, kui sa oled tänapäeva kunstnik.” (I10)

Intervjuude tulemuste põhjal selgus, et sotsiaalse megatrendi mõjul seisavad Eesti kujutavad kunstnikud silmitsi kasvava vajadusega arendada mitmesuguseid erialaväliseid oskusi. Koostööprojektides osalemine eeldab suhtlemis- ja koostööoskusi ning võimet kohandada oma loomingut ühise eesmärgi nimel säilitades samal ajal isikupärase stiili. Rahvusvahelises koostöös toimetulekuks on vajalik kultuuridevaheliste erinevuste mõistmine, võõrkeeleoskus ja teadlikkus rahvusvahelistest kunstivõrgustikest. Sotsiaalmeedia turunduse kasvav roll nõuab kunstnikelt üha enam digipädevust ning teadlikku ja strateegilist brändi kujundamist.

Tehnoloogiline megatrend: tehisintellekt ja automatiseerimine. Käesoleva töö raames läbiviidud uuringust selgus, et kuigi tehnoloogiline areng ja digitaliseerimine on loomemajanduses esile kerkinud olulise megatrendina, ei ole selle mõju Eesti kujutavatele kunstnikele veel ühtmoodi nähtav ega määrav. Rani (2017) järgi on tehnoloogia areng toonud kaasa ka e-kaubanduse leviku ja võimaluse avada näitused virtuaalgaleriides, mille kaudu saavad kunstnikud digipädevuste olemasolul võimaluse enda tuntust rahvusvahelisel tasandil suurendada. Eesti kujutavate kunstnike näitel on digitaalsete müügi ja kunsti eksponeerimise platvormide kasutamine minimaalne ja juhuslik ning tööd on erinevatele platvormidele lisatud kunstnikku esindava galeristi või platvormi haldaja poolt. Vähest digitaalsete e-kaubanduse platvormide ja virtuaalgaleriide kasutust saab vastuste põhjal seostada piisava

digipädevuse puudumisega ning asjaoluga, et kunstiga on potentsiaalsel ostjal virtuaalse platvormi kaudu sidet.

“Ei ole [e-poodi], see on sihuke orjade mõtlemine, et saaks nagu lihtsamalt ja rohkem, et see lihtsus igal pool ei ole nagu mingisugune väärtus. Ikkagi see on väärtus, et sa lähed ise kohale, sihuke personaalne, näost-näku, sa katsud ja vaatad ja sihuke, et kuhu sul kiiret on. Et eriti kui me räägime kvaliteedist, et leida see üks õige on maali puhul oluline.”
(I3)

“No veebipood on paratamatu. Veebis ma olen esindatud kolmes kohas, üks on tütar galerii, kelle veebilehel on minu müügis olevad tööd väljas, siis Instagramis ma jagan oma nii-öelda kunstiloomingut ja Facebookis ma jagan oma kirjutatud loomingut, sest Facebookis on mugavam kirjasõna kuidagi avada ja neid linke panna ja nii edasi. Et kolm, kolm sellist kohta. Koduleht on ka, aga see on mul juba mitu aastat uuendamata.” (I4)

“Minu kunstiprojekt-kirjastusel on e-pood. Minu muusika on internetis kommertsplatvormidel. Kunstiteoseid ei ole ise otseselt e-platvormidel müünud. Üldiselt oluline on ikkagi teost reaalses ruumis näha, paljude asjade puhul digitaalne representatsioon kahandab mõju.” (I7)

“Sellega ma ei ole tegelema. Ma olen kohutavalt halb selles. Ma tegin küll enda veebilehe juba päris kaua aega tagasi, mis tähendab, et seal on ka vananenud info.” (I10)

Oksanen et al. (2023) järgi on tehisintellekti tänaseks enim rakendatud visuaalkunsti valdkonnas. Eelnimetatud asjaolu käesoleva töö raames läbiviidud uuringu põhjal tõestust ei leidnud. Intervjuude põhjal ei olnud ükski intervjuueeritust praktikas tehisintellekti kujutava kunsti loomisel rakendanud ning sellesse suhtuti neutraalselt ning ei tajutud ohtu, et tehisintellekt võiks kunstniku tööd asendada.

“See, miks inimesed tahavad minu töid, on see, et need on minu tehtud, mitte sellepärast, et need on tehisintellekti tehtud, et minu trump ongi see, et kuna ma loon oma asju materjalis, ma loon installatsioone, skulptuure, et seal on see inimlik lähedus. [...] Tehisintellekt toodab Harju keskmist. Ta võtab kõikide maailma asjade seast selle, noh, nagu keskmise. [...] maailmal on vaja ka kõige halvemat IT-inimest, aga kunst on nagu tippспорт. Keskpärast kunstnikku ei ole vaja nii nagu ei ole kellelegi vaja riigipalgalist keskpärast sportlast.” (I4)

Samas ei ole valimisse kuulunud kunstnikest mitte keegi põhimõtteliselt tehisintellekti võimaluste kasutamise vastu. Intervjuude põhjal selgus, et uute võimaluste suhtes ollakse avatud ning nähakse potentsiaali inspiratsiooni kogumiseks ja abi kunstiloojale eelnevas taustatöös, näiteks kunstiteoseid selgitavate tekstide koostamisel.

“Loomingus kõik on ju abiks, alates fotost, fototööstusest, no kasvõi tehisarust, mis iganes, sa saad ju variante proovida ja see on kujutlusvõimele abiks. [...] Kunst on ju nii-öelda tuleviku ja oleviku uurimise platvorm” (I2)

“Nii-öelda musta töö jaoks ta kindlasti sobib väga-väga hästi. [...] Ma arvan, et kunstniku jaoks on tehisintellekti probleem see, et ta ei tee vigu. Just see viga, et noh, kunstis on tegelikult viga õudselt oluline. Kunstnik teeb vigu.” (I3)

“Ma olen selle poolt, et [tehisintellekti] võiks kasutada. See on nagu pigem inspiratsiooni kogumiseks või noh, et vaatad kõigepealt, et, mis tulemus sealt võiks tulla. Kuidagi nagu mõtete põrgatamiseks” (I8)

Tehnoloogilisele megatrendile iseloomuliku tehnoloogia kiire arenguga kaasas käimiseks on oluline digipädevus. Intervjuude põhjal tunnevad neli kunstnikku kümnest tugevat vajadust enda digipädevuste arendamiseks, et tööturul konkurentsivõimelisena püsida ja enda tööd efektiivemaks muuta (I2, I5, I6, I10).

“Mina ise igatsen, et mul oleks ikkagi - mul on arvutioskus täiesti null, ma oskan meile kirjutada ja guugeldada, aga ma mõtlen, et näiteks seesama 3D ja mingisugused lihtsamad programmid, et noh, neid ma küll igatsen, et ma ei oska neid kasutada, et ma pean alati palkama selleks inimesed. Mingid baasoskused tegelikult ma arvan võiks olla igal kunstnikul ka olemas” (I5)

Vastukaaluks võib välja tuua arvamuse, et infotehnoloogiliste oskuste puudumine võib kunstniku jaoks olla ka väärtus:

“Ma olen IT-s hästi vilets. [...] Ma arvan, et, kui sa saad sellise aususega komplekti kokku, siis sa vaatad, et noh, tegelikult enam niisuguseid mõisteid ei olegi nagu, et minu nõrk külg ja minu tugev külg. Et see, et ma ei ole IT-s pädev, noh ju ta peabki nii olema, et võib-olla siis ta nagu filtreerib midagi ära, mida mul tõesti vaja ei ole.” (I3)

Intervjuu tulemuste põhjal ilmneb, et tehnoloogia arenguga seonduvate võimaluste, näiteks erinevate e-poodide platvormidega ning tehisintellektiga seonduv on kunsti valdkonnas veel niivõrd uus trend, et suurimaks väljakutseks Eesti kujutavate kunstnike näitel on uuenduslikes võimalustes orienteerumine ning filtreerimine, millised vahendid ja tööriistad võiksid olla kunsti valdkonna töös enim abiks. Digilahenduste ülekülluses on kunstnike jaoks oluline kriitilise mõtlemise oskus, et teha teadlikke valikuid, millised digitööriistad ja tarkvarad toetavad kunsti loomist positiivselt. Intervjuude põhjal selgub, et algteadmised digitehnoloogiast on tänapäeval kunstnike jaoks vältimatud, kuid kunstnike tööd täies mahus senise kogemuse põhjal tehnoloogia abil asendada ei saa.

Keskkonnaalane megatrend: rohepööre. Rohepöörde elluviimine eeldab süsteemseid muutuseid kõigis eluvaldkondades, sealhulgas kunsti valdkonnas. Gassler (2021) ja Tilk et al. (2021) järgi on loometöös rohepöörde valguses olulisteks suundadeks taaskasutus ning ressursside efektiivne ja ratsionaalne kasutamine. Läbiviidud uuring näitab, et Eesti kujutavad kunstnikud on keskkonnateadlikud ning loometöös on rohepööret toetav mõtteviis aina enam levinud. Loometöös nähakse mitmed võimalusi materjalide taaskasutuseks ja ületootmise vähendamiseks.

“See taandub ikkagi kõik sellele, et halba kunsti ei maksa teha.” (I3)

“Näiteks, et näitused on kauem lahti. Kui üks näitus, see periood, millal seda näitust näeb, on pikendatud, on see puhtalt rohepöörde tegemine, sellepärast et ühe näituse tegemine on nii ressursirohke, aeganõudev ja tohutu jalajälg.” (I5)

Intervjuudest selgub ka, et roheline mõtteviis ei ole kunsti valdkonnas midagi uut ja keskkonnasäästlikke põhimõtteid on järgitud juba varasemalt.

“See tähendab lihtsalt seda, et inimene ei viska kõiki neid jääke minema, vaid suunab need uuesti töösse. Aga seda on tehtud viimased 5000 aastat, seda ei ole lihtsalt mitte kunagi reklaamitud sedasi, et see oleks kuidagi selle rohepöörde osa või jätkusuutlikkuse osa, sest see on lihtsalt elementaarne intelligentsus materjaliga töötamisel.” (I4)

“Mulle tundub niimoodi, et kunsti valdkonnas on see rohelisus ja niisugune taaskasutus ja kõige nagu viimase vindini ära kasutamine ikkagi olnud läbiv. Kõik on ju kallis, kõike tuleb ikkagi viimase vindini kasutada, asju taaskasutada, et see on ma arvan ikkagi kunsti orgaaniline olemus.” (I2)

Keskkonnateemade aktuaalsus mõjutab intervjuude põhjal kunsti valdkonda ka kunstiteoste sisu ja temaatika andmises, mis kinnitab Jacobs (2016) mõtet, et kunsti valdkonnal on oluline roll visuaalsete materjalide loomise abil tarbijate teadlikkuse tõstmisel.

“Kui on mingisugused kunstiprojektid, siis tavaliselt alati on [keskkonnateema] see, mis mu mõttest või töödest läbi käib. See annab mu töödele sisu.” (I10)

Rohepöördest tulenevalt saab loomevaldkonna suurimaks väljakutseks pidada ressursikasutuse optimeerimist, millest tulenevalt tunnevad kujutavad kunstnikud intervjuude põhjal vajadust järgmiste oskuste järele: materjalide taaskasutamise oskus (I1, I4), kriitilise mõtlemise ja analüüsioskus, et tuvastada ja märgata ressursside ebaefektiivset kasutust (I2), loomingulisust piiratud ressurssidega töötamisel (I8, I10), materjaliõpetus (I3, I5, I6).

Õiguslik megatrend: intellektuaalomandi kaitse ja sotsiaalsed garantiid. Kogu kunstiline ja loominguline tegevus põhineb intellektuaalomandil ja on seetõttu autoriõigustega kaitstud (Wawrowski & Otola, 2020). Erinevate digivahendite võimaluste

laienemine muudab intellektuaalomandi kaitse järjest keerukamaks, sest enam on võimalusi kunsti kiireks reprodutseerimiseks, millega kaasnevad loomevargused ning ebaselgus seoses autoristaatusega (Hristov, 2017; Zhang et al., 2022). Intervjuude põhjal selgub, et Eesti kujutavad kunstnikud igapäevaselt autoriõiguste kaitsele ei keskendu ning näevad, et nende õigused on piisavas mahus kaitstud tänu autoriõiguse seadusele, mille eesmärk on tagada kultuuri järjepidevus ja kultuurisaavutuste kaitse ning võimalusele kuuluda Eesti Autorite Ühinguusse, mis tegeleb litsentseerimisega, autoritasude kogumisega, autoritasude jaotamisega ja autoritele väljamaksmisega ning autorite ja avalikkuse teavitamisega Eesti Autorite Ühingu tööst ja tegemistest (EAÜ, n.d.; Riigikogu, 2025)

„Ma ei taju seal mingit erilist probleemi. [...] Olen küll Eesti Autorite Ühingu Liige. See eelkõige tähendab seda, et sealt laekub mingeid raha aega, et ma isegi ei tea, mille eest täpselt. Mõnikord on isegi üllatavalt palju. See, nii nagu ta seni on toiminud, ta, kui ta niimoodi toimib edasi, rahuldab mind täiesti, et ma teen enda asju, ma saan sellest piisavalt raha.“ (I3)

“Mul ei ole sellist kogemust nagu autoriõigustega, selles mõttes, et ma kuulun autorite ühinguusse, et ma mulle ikkagi aeg-ajalt tuleb üllatuseks mingisuguseid rahasid [...] nad teevad minu arust päris head tööd seal ja ma nagu usaldan seda, see toimib.” (I5)

“Meil koolis õpetati küll mingid elementaarsed asjad nagu, et sa ei tohi kellegi fonti kuidagimoodi teisiti kasutada ja et igat fotot ei tohi igat moodi kasutada ja ma ei tunne hetkel vajadust rohkem teada. Võib-olla kunagi, aga samas vajalik info on avalikult leitav ja praegu ei ole see minu jaoks mingi väga suur teema.” (I10)

Läbiviidud uuringu põhjal selgub, et õiguslikust megatrendist tulenevad intellektuaalomandi kaitsega seotud küsimused ei ole tekitanud Eesti kujutavate kunstnike näitel uusi väljakutseid, sest ükski intervjuueeritust ei ole ise loomevarguse kokku puutunud ning vajalikud algteadmised autoriõigusi reguleerivatest seadustest on kunstnike jaoks kättesaadavad ja ollakse enda õigustest teadlikud. Hristov (2017) järgi on suurimaks väljakutseks seoses tehnoloogia arenguga mõistmine, kas tehisintellekt peaks liigituma autoriõigusi omava autorina. Sarnase mõtte autoriõiguste piiritlemisega seoses tõi välja ka üks uuringus osalenud kunstnik, kelle arvates on autoriõigused ajas kaduv nähtus:

“Ma arvan, et autorsus hääbub sellisel kujul. Esiteks muutub autorsus ebamäärasemaks, kuna on igasugused tööriistad ja eriti tehisaru ja järjest keerulisemaks läheb üldse autorit tuvastada ja see pole ka oluline enam nii väga, ma arvan. Ma ise olen küll Eesti Autorite Ühingu liige ja olen isegi natuke raha sealt saanud, ma ikkagi arvan, et see autorsus sellises vormis nagu kaob.” (I2)

Eelnimetatust tulenevalt andsid intervjuu tulemused kinnitust, et Eesti kujutavad kunstnikud on teadlikud intellektuaalomandi kasutamise põhimõtetest ning rahul autoriõiguseid kaitsvate süsteemidega. Suurimaks väljakutseks on kujunemas tehisintellekti poolt genereeritud kunsti autorsusega seotud temaatika ning mõtestamine.

Lisaks õigusliku megatrendi puhul keskse väljakutsena välja toodud intellektuaalomandi kaitsele tõstatus intervjuudes loomevaldkonnas palju kõneainet tekitav õiguslike garantiide temaatika, milles toodi enim välja mure ravikindlustuse olemasolu üle. Sotsiaalsed garantiid puudusid täielikult ühel intervjuueeritud kunstnikul, kes tõi välja, et on teadlik võimalustest, kuidas ravikindlustus endale tagada, kuid töötamine vabakutselisena ei taga piisavat sissetulekut, et tekiks majanduslik võimekus ise kindlustusmaksleid tasuda (I10). Teised intervjuueeritud kunstnikud kinnitasid ravikindlustuse olemasolu intervjuueerimise hetkel ja tõdesid, et tunnevad kindlat vajadust selle olemasolule, kuid tõid välja, et ravikindlustuse olemasolu tagamine on nende jaoks üks suuremaid väljakutseid.

“Tervisekindlustusest on nagu kunstnikel valdavalt puudus. [...] Kui sa seda [sotsiaalmaksu] miinimumi ei maksa, võiks olla kunstnike osas natuke paindlikumalt süsteem” (I2)

“No praegu on mul olemas tänu kunstliku liidu kunstniku palgale. Varasemalt ma olen ka ostnud endale seda haigekassat ja tervisekassat kindlustuse läbi. Selles mõttes on kogu aeg nagu nad olemas olnud. Et kas ma olen nad oma ettevõtte kaudu ostnud või ma olen kuskil töötanud, nii et ma need saan.” (I4)

“Pean pidevalt nuputama, aga see olukord on ikkagi täiesti absurdne, et kunstnikul ei ole ravikindlustust. [...] See on täiesti kohutav, see on ebanormaalne.” (I5)

Intervjuude tulemuste põhjal võib järeldada, et sotsiaalsete garantiide tagamine, eelkõige ravikindlustuse tagamine, on üks suurimaid väljakutseid vabakutselise kunstnikuna töötamisel. Kohn & Wewel (2018) poolt välja toodud püüdlus leevendada loovisikute madala sissetuleku probleemi ja seeläbi sotsiaalsete garantiide puudumise probleemi loomepalga tasumisega ei ole Eesti näitel laialdaselt rakendatav, kuna kunstniku palka makstakse vaid väga piiratud mahus ja valitud kunstnikele. Kunstniku staatus ei taga automaatselt ravikindlustust ning kehtiv süsteem eeldab kunstnikelt, kas tööandja kaudu kindlustatust või iseseisvat suutlikkust teha vajalikus määras sotsiaalmaksu maksleid, mis ebaregulaarse sissetuleku korral ei ole sageli võimalik ja jätkusuutlik.

Läbiviidud analüüsi tulemusena selgus, et globaalsete megatrendide mõjul on erialase haridusega loomevaldkonnas töötavate kujutavate kunstnike olukord tööturul ebastabiilne ning nõuab pidevat kohanemist ja transdistsiplinaarseid oskuseid. Peamised väljakutsed

poliitilisel ja majanduslikul tasandil on Eesti kujutavate kunstnike jaoks seotud loometöö jaoks piisava rahastuse ja stabiilse sissetuleku tagamisega. Loomemajanduse kui eraldiseisva majandusvaldkonna esiletõus on toonud kujutavatele kunstnikele kaasa väljakutse turuloogikaga kohanemise vajaduse ja loomingu kommertsialiseerumise näol. Et kunstnikuna üksnes loometööst ära elada, on vajalik paralleelselt töötada mitme projektiga ja pidevalt leida uusi sissetulekuallikaid. Sotsiaalse megatrendi mõjul on töö leidmine järjest tihedamalt seotud koostöövõrgustikesse kuulumisega ning valdkondlike tutvuste ja tuntusega nii kohalikul kui rahvusvahelisel tasandil. Tehnoloogiline megatrend on toonud kaasa vajaduse piisavate digipädevuste järele, et orienteeruda kiiresti arenevates digivõimalustes ja osata hinnata, millised tööriistad loometööd toetavad. Lisaks on tehisintellekti rakendamine loomevaldkonnas toonud õiguslikul tasandil kaasa väljakutse tehisintellekti poolt genereeritud kunsti autorsuse mõtestamisel. Samuti ilmnes, et vabakutselisena töötades on kunstnikel keeruline tagada endale sotsiaalseid garantiisid, eelkõige ravikindlustust. Olulise väljakutse on endaga loomevaldkonnas kaasa toonud ka keskkonnaalane megatrend, mis nõuab kunstnikelt ressursikasutuse optimeerimist. Uuring kinnitab, et kunstniku ametiga kaasneb Eestis globaalsete megatrendide mõjul mitmeid süsteemseid väljakutseid, millega toimetulek nõuab paindlikkust, oskuslikku enesejuhtimist ning tasakaalu leidmist loomeprotsessi ja piisava ning stabiilse sissetuleku tagamise vahel.

Kokkuvõte

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk oli Eesti kujutavate kunstnike näitel välja tuua loomevaldkonna inimeste tööturualased väljakutsed. Kaasaja võimaluste kogu potentsiaali kasutamiseks on oluline teadvustada ja mõista megatrende, mis mõjutavad globaalselt loovisikute, sealhulgas kujutavate kunstnike igapäeva- ja tööelu ning tööturul vajaminevaid oskuseid.

Töö eesmärgi täitmiseks andis teoreetiline käsitlus ülevaate loomevaldkonna olemusest, selgitas, milline roll on loomevaldkonnal majanduses ja tutvustas ning analüüsis loomevaldkonda mõjutavaid globaalseid megatrende PESTEL analüüsiraamistiku kohaselt. Analüüsitud megatrendid hõlmasid poliitilisi, majanduslikke, sotsiaalseid, tehnoloogilisi, keskkonnaalaseid ja õiguslikke mõjusid, mis loomevaldkonna inimeste tööturukäitumist varasemate uuringute põhjal mõjutavad ja üha enam väljakutseid pakuvad.

Teooria põhjal selgus, et enim loomevaldkonda mõjutavad megatrendid on innovatsiooni toetamine ja rahastamine, loomemajanduse esiletõus eraldiseisva majandusvaldkonnana ja majanduse arengusuund paindlikuma töömaailma suunas, võrgustumise ja globaliseerumise süvenemine, sotsiaalmeedia turunduse kasvav roll,

tehisintellekti ja automatiseerimise laienev kasutus, rohepööre ja keskkonnateadlikkuse kasv ning intellektuaalomandi kaitse olulisuse suurenemine.

Bakalaureusetöö empiirilise uuringu käigus viidi läbi intervjuud Eesti kujutavate kunstnikega, et anda ülevaade kujutava kunsti valdkonnast Eestis ja selgitada välja, milliseid megatrendidest tulenevaid tööturualaseid väljakutseid nad igapäevaselt kunstnikuna töötades enim tajuvad. Uuringus osalesid nii vabakutselised kui lepingulise töösuhte alusel töötavad Eesti kujutavad kunstnikud. Suurimate väljakutsetena saab läbiviidud uuringu põhjal välja tuua piisava ja stabiilse sissetuleku tagamise, töösuhete ajutise ja lühiajalise olemuse, vabakutselisena sotsiaalsete garantiide tagamises, loomemajanduse kui eraldiseisva majandusvaldkonna turuloogikaga kohanemise, loomingu kommertsialiseerumise, koostööprojektides isikupära säilitamise, rahvusvahelisse konkurentsi sisenemise, sotsiaalmeedias esiletõusmise, uuenduslikes digitaalsetes võimalustes orienteerumise, kunsti loomisel ressursikasutuse optimeerimise ja tehisintellekti poolt genereeritud kunsti autorsuse mõtestamise.

Uuring kinnitas, et kunstnikud tunnevad erialaste oksuste kõrval kasvavat vajadust täiendada oma oskuseid valdkonnaväliste oskustega. Uuringu tulemusena selgus, et mitmed megatrendid avaldavad kunstnikele samaaegselt nii võimalusi avardavat kui ka piiravat mõju, mis eeldab paindlikkust ja pidevat enesetäiendamist. Samas kinnitas uuring, et hoolimata igapäevase tegevuskeskkonna muutustest ja täiendavate oskuste vajalikkusest, on kunstniku karjääri keskmes siiski loominguiline eneseväljendus, mida tuleb käsitleda kui kujutava kunsti valdkondliku identiteedi ja loometöö jätkusuutlikkuse põhialust, mille olulisust ei tohiks alahinnata ka kasvavate valdkonnaväliste oskuste vajaduse kontekstis.

Edasisteks uurimissuundadeks soovitatakse laiendada uuringut lisaks kujutavatele kunstnikele teiste loomevaldkondade esindajatele, et võrrelda tööturualaste väljakutsete ja megatrendide mõju erinevate loomevaldkondade lõikes. Samuti võiks tulevikus keskenduda loomevaldkonna lõpetajate loominguilise karjääri pikemaajalisele jälgimisele, et mõista paremini, millised tegurid toetavad loovisikute tööalast stabiilsust ja valdkondlikku jätkusuutlikkust muutavas majanduskeskkonnas.

Viidatud allikad

1. Adler, N. J. (2011). Leading beautifully: The creative economy and beyond. *Journal of Management Inquiry*, 20(3), 208–211. <https://doi.org/10.1177/1056492611409292>
2. Bash, C., Faraboschi, P., Frachtenberg, E., Laplante, P., Milojevic, D., & Saracco, R. (2023). Megatrends. *Computer*, 56(7), 93–100. <https://doi.org/10.1109/MC.2023.3271428>
3. Bujor, A., & Avasilcai, S. (2015). Creative industries as a growth driver: An overview. *Managing intellectual capital and innovation for sustainable and inclusive society* (pp. 1725–1732). ToKnowPress. <https://toknowpress.net/ISBN/978-961-6914-13-0/papers/ML15-351.pdf>
4. Easton, E., & Djumalieva, J. (2018). Creativity and the future of skills. *Policy & Evidence Centre, Nesta*.
5. Eesti Autorite Ühing. (n.d.). Eesti Autorite Ühing: Ühenduslülili autorite ja teoste vahel. Loetud aadressil: <https://eau.org>
6. Eesti Kultuurkapital. (2024). Eraldused voorude kaupa. 2024. a 4. taotlusvoor. Loetud aadressil: <https://www.kulka.ee/avalik-teave/eraldused-voorude-kaupa/2024-a-4-taotlusvoor>
7. Eesti Kultuurkapital. (2025). Eraldused voorude kaupa. 2025. a 1. taotlusvoor. Loetud aadressil: <https://www.kulka.ee/avalik-teave/eraldused-voorude-kaupa/2025-a-1-taotlusvoor>
8. Eisenberg, C. (Ed.). (2006). *Cultural industries: The British experience in international perspective*. Humboldt-Univ. <https://doi.org/10.18452/17861>
9. Eurostat. (2022). Cultural employment. Loetud aadressil: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture/database>
10. Gassler, M. (2021). Sustainability, the Green Deal and Art 101 TFEU: Where We Are and Where We Could Go. *Journal of European Competition Law & Practice*, 12(6), 430–442. <https://doi.org/10.1093/jeclap/lpab001>
11. Gibson, W., & Brown, A. (2009). Working with qualitative data. *Washington DC: Sage Publications*. <https://doi.org/10.4135/9780857029041>
12. Gustafsson, C., & Lazzaro, E. (2021). The Innovative Response of Cultural and Creative Industries to Major European Societal Challenges: Toward a Knowledge and Competence Base. *Sustainability*, 13(23), 13267. <https://doi.org/10.3390/su132313267>

13. Haridussilm. (2023). *Edukus tööturul* [Andmestik]. Loetud aadressil:
<https://www.haridussilm.ee/ee/uuringud/uuringud/edukus-tooturul>
14. Hidayat, A. R. T., & Asmara, A. Y. (2017). Creative industry in supporting economy growth in Indonesia: Perspective of regional innovation system. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 70, 012031. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/70/1/012031>
15. Hong, D. (2020). An Analysis of UK Copyright and Design Laws on 3D Printing and Product Design (dokoritöö). Bournemouth University. Loetud aadressil:
<https://eprints.bournemouth.ac.uk/35915/>
16. Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How people make money from ideas*. London, England: Penguin Books.
17. Isik 1. (2024). *Autori intervjuu*. Viljandi, 13. aprill
18. Isik 2 (2024). *Autori intervjuu*. Zoom veebirakenduse kaudu, 20. aprill
19. Isik 3. (2024). *Autori intervjuu*. Tallinn, 26. aprill
20. Isik 4. (2024). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 12. august
21. Isik 5. (2024). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 14. august
22. Isik 6. (2024). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 25. august
23. Isik 7. (2025). *Autori intervjuu*. Isiklik e-kiri, 10. märts
24. Isik 8. (2025). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 15. märts
25. Isik 9. (2025). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 15. märts
26. Isik 10. (2025). *Autori intervjuu*. Google Meet veebirakenduse kaudu, 22. märts
27. Hristov, K. (2017). Artificial intelligence and the copyright dilemma. *IDEA: The IP Law Review*, 57(3), 431-456
28. International Labour Office. (2023). *The future of work in the arts and entertainment sector: Report for the technical meeting on the future of work in the arts and entertainment sector*. Geneva, Switzerland: International Labour Organization.
29. Jacobs, R. (2016). The artists' footprint: Investigating the distinct contributions of artists engaging the public with climate data. *Leonardo*, 49(5), 461.
https://doi.org/10.1162/LEON_a_01302
30. Josing, M., Vanamölder, A., Martens, K., Mattheus, Ü., Lepane, L., Tänav, K., ... Nilson, K. (2022). *Eesti loomemajanduse olukorra uuring ja kaardistus*. Tallinn, Estonia: Konjunkturiinstituut.

31. Kard, E. (2022). Eesti Kunstnike Liit kuulutab välja kunstnikupalga 2023–2025 konkursi. *Eesti Kunstnike Liit*. Loetud aadressil: <https://www.eaa.ee/eesti-kunstnike-liit-kuulutab-valja-kunstnikupalga-2023-2025-konkursi>
32. Kivistik, K., Asser, A., Kaldur, K., Veliste, M., Meier, H., Ruusalepp, R., & Toomsalu, H. (2022). *Loomevaldkondade kestlikkus*. Tallinn, Estonia: Balti Uuringute Instituut.
33. Ko, H.-K., Park, G., Jeon, H., Jo, J., Kim, J., & Seo, J. (2023). Large-scale text-to-image generation models for visual artists' creative works. In *Proceedings of the 28th International Conference on Intelligent User Interfaces* (pp. 919–933). Sydney, Australia: ACM. <https://doi.org/10.1145/3581641.3584078>
34. Kohn, K., & Wewel, S. A. (2018). Skills, scope and success: An empirical look at the start-up process in creative industries in Germany. *Creativity and Innovation Management*, 27(3), 295–318. <https://doi.org/10.1111/caim.12279>
35. Koppel, K., Arrak, K., Konov, V., & Parts, R. (2023). *Loometöö tasustamine Eestis ja loomepalkade mõju hindamine: Uuringu lõpparuanne*. Tallinn, Estonia: Civitta Eesti.
36. Kultuuriministeerium. (n.d.). *Loomemajandus*. Loetud aadressil: <https://www.kul.ee/kunstid-ja-loomemajandus/loomemajandus>
37. Laherand, M.-L. (2010). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn, Estonia: Sulesepp. Loetud aadressil: <http://hdl.handle.net/10062/68249>
38. Lebedeva, M. (2019). Modern megatrends of world politics. *World Economy and International Relations*, 63(9), 29–37. <https://doi.org/10.20542/0131-2227-2019-63-9-29-37>
39. Li, J., Hashim, S., & Jacobs, J. (2021). What we can learn from visual artists about software development. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–14). Yokohama, Japan: ACM. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445682>
40. Maulina, R. (2020). Innovation and Creativity as Capital in the Creative Economy Sector. In *Proceedings of the International Conference on Business, Economic, Social Science, and Humanities – Humanities and Social Sciences Track (ICOBEST-HSS 2019)*. Bandung, Indonesia: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200108.026>
41. Oakley, K. (2009). *Art works: Culture labour markets - A literature review*. London, England: Creativity, Culture and Education.
42. Oksanen, A., Cvetkovic, A., Akin, N., Latikka, R., Bergdahl, J., Chen, Y., & Savela, N. (2023). Artificial intelligence in fine arts: A systematic review of empirical research.

- Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 1(2), 100004.
<https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004>
43. Olev, A., & Alumäe, T. (2022). Estonian speech recognition and transcription editing service. *Baltic journal of modern computing*, 10(3), 409–421.
<https://doi.org/10.22364/bjmc.2022.10.3.14>
44. Pärna, O. (2016). *Tööjõuvajaduse seire- ja prognoosisüsteem*. OSKA töö ja oskused 2025. Tallinn, Estonia: Sihtasutus Kutsekoda.
45. Rani, D. A. (2017). E-commerce: The new art market. *Journal of Commerce and Trade*, 12(1), 11–15.
46. Reeves, M. (n.d.). *Measuring the economic and social impact of the arts: A review*. London, England: Arts Council England.
47. Riigikogu. (2022, 3. mai). *Loovisikute ja loomeliitude seadus*. Riigi Teataja. Loetud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/104032022007>
48. Riigikogu. (2025, 1. jaanuar). *Autoriõiguse seadus*. Riigi Teataja. Loetud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/810714?leiaKehtiv>
49. Rämmer, A. (2014). *Valimi moodustamine*. Sotsiaalse Analüüsi Meetodite ja Metodoloogia õpibaas. Loetud aadressil: <https://samm.ut.ee/valimid/>
50. Seibert, C. H., & Barros Neto, J. P. D. (2023). Comparative analysis of correlation between investments in science, technology & innovation and socioeconomic development in the face of global megatrends. *In Development and its applications in scientific knowledge* (1st ed.). Seven Editora. <https://doi.org/10.56238/devopinterscie-008>
51. Statistikaamet. (n.d.). *PA117: Keskmise brutokuupalk, mediaan ja töötajate arv* [Andmestik]. Loetud aadressil: https://andmed.stat.ee/et/stat/majandus__palk-ja-toojeukulu__palk__luhiajastatistika/PA117/table/tableViewLayout2
52. Sung, T. K. (2015). Application of information technology in creative economy: Manufacturing vs. creative industries. *Technological Forecasting and Social Change*, 96, 111–120. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2015.04.002>
53. Zeng, L., Ye, J.-H., Wang, N., Lee, Y.-S., & Yuan, J. (2023). The learning needs of art and design students in Chinese vocational colleges for entrepreneurship education: From the perspectives of theory of entrepreneurial thought and action. *Sustainability*, 15(3), 2366. <https://doi.org/10.3390/su15032366>
54. Zhang, S., Zeng, R., Zhou, Q., & Chen, F. (2022). Construction of digital media copyright system based on CAD technology under the background of Internet of Things+.

- Computer-Aided Design and Applications*, 20(1), 22–33.
<https://doi.org/10.14733/cadaps.2023.22-33>
55. Tilk, R., Piirisild, A., Kaelep, T., & Leemet, A. (2021). *OSKA trendikaardid. Tööjõu- ja oskuste vajadust mõjutavad tuleviktrendid 2030* (pp. 13–16). Tallinn, Estonia: Sihtasutus Kutsekoda.
56. Toomel, M. J. (2023). *Vabakutseliste loovisikute ootused riigipoolsetele sotsiaalsetele garantiidele* (bakalaureusetöö). Sisekaitseakadeemia.
57. Vallistu, J., Erikson, M., Eljas-Taal, K., Tappel, R., Ratnik, H., Nausedaite, A., & Pruks, P. (2017). *Tuleviku töö – uued suunad ja lahendused: Lõpparuanne*. Technopolis Group; Tartu Ülikooli sotsiaalteaduslike rakendusuringute keskus RAKE.
58. Wawrowski, B., & Otolá, I. (2020). Social media marketing in creative industries: How to use social media marketing to promote computer games? *Information*, 11(5), 242.
<https://doi.org/10.3390/info11050242>
59. Weidebaum, R. (2024). Seadusemuudatus suurendas loomeinimeste sotsiaalseid tagatise. *Eesti Rahvusringhääling*. Loetud aadressil:
<https://kultuur.err.ee/1609289838/seadusemuudatus-suurendas-loomeinimeste-sotsiaalseid-tagatise>
60. World Intellectual Property Organization. (2017). *How to Make a Living in the Creative Industries*. Loetud aadressil:
https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_cr_2017_1.pdf

Lisad

LISA A

ISCO-08 klassifikaatori hierarhia kujutavatele kunstnikele

| Tase | Taseme nimetus | Kood | Nimetus |
|------|----------------|----------|--|
| 1. | Pearühm | 2 | Tippspetsialistid |
| 2. | Allpearühm | 26 | Õigus-, sotsiaal- ja kultuurivaldkonna tippspetsialistid |
| 3. | Allrühm | 265 | Loomingulised töötajad |
| 4. | Ametirühm | 2651 | Kujutavad kunstnikud |
| 5. | Ametinimetus | 26510001 | Keraamik |
| | | 26510002 | Pildirestauraator, maalirestauraator |
| | | 26510003 | Portreemaalija |
| | | 26510004 | Skulptor |
| | | 26510005 | Ennistuskunstnik, restaureerimiskunstnik |
| | | 26510006 | Graafik |
| | | 26510007 | Graveerimis-söövituskunstnik |
| | | 26510008 | Joonisfilmi tegija |
| | | 26510009 | Karikaturist |
| | | 26510010 | Kommertskunstnik |
| | | 26510011 | Koomiksijoonistaja |
| | | 26510012 | Kujutav kunstnik |
| | | 26510013 | Kunstiteadlane |
| | | 26510014 | Kunstnik |
| | | 26510015 | Maalikunstnik |
| | | 26510016 | Maastikukunstnik |
| | | 26510017 | Nukukunstnik |
| | | 26510018 | Peakunstnik |
| | | 26510019 | Plakatikunstnik |
| | | 26519900 | Mujal liigitamata kujutavad kunstnikud |

Allikas: autori koostatud Statistikaameti andmete põhjal.

LISA B

Intervjuude baasküsimused

1 Sissejuhatavad küsimused

- 1.1 Kellena ja millise töösuhte alusel Te hetkel töötate?
- 1.2 Millise eriala Te lõpetasite? Kas täna rakendate õpingutel omandatud teadmiseid?
- 1.3 Kust leidsite endale sobiva töö? Kui keeruliseks peate kunstnikuna töö leidmist?
- 1.4 Kas peate vajalikuks erialaste oskuste kõrval oskuseid ka teistest valdkondadest? Palun tooge välja, milliste valdkondade oskuseid enda töös enim vajate? Milliseid oskuseid on vaja lisaks kunstniku oskustele, et täna tööturul hakkama saada?

2 Poliitiline megatrend: innovatsiooni toetamine ja rahastus

- 2.1 Kuidas hindate loomevaldkonna rahastust? Kuidas see on ajas muutunud?

3 Majanduslik megatrend: loomemajandus kui esilekerkiv majandusvaldkond ning paindlikum töömaailm ja lühiajaliste töösuhete kasv

- 3.1 Kas kunstnikuna elab tänases Eestis ära? Kas soovitaksite täna noortel kunsti valdkonda tulla?
- 3.2 Kui Te ise lähetsite ajas tagasi sinna, kus ise alles alustasite kunstniku teed, siis milliseid oskuseid Te juurde omandaksite, et tööturul hakkama saada?
- 3.3 Loomemajandusest on saanud 21. sajandil märkimisväärne osa majandusest. Kas tunnete valdkonnas töötades, et loomemajanduse osatähtsus on kasvanud ja Teie loovisikuna olete tööturul enam väärtustatud?
- 3.4 Kas Teil on võimalik rakendada erialaseid oskuseid ka kunsti valdkonnast väljas? Kas tunnete, et Teie loomingulised oskused on tööturul nõutud?
- 3.5 Kas tunnete, et Teie töötamist toetab lühiajaliste töösuhete levik (näiteks platvormi- ja tööampsumajandus)? Kas see on muutnud Teie töötamise võimalused paindlikumaks ja võimaluste rohkemaks?

4 Sotsiaalne megatrend: võrgustamine, globaliseerumine ja sotsiaalmeedia turundus

- 4.1 Kui avatud olete erinevatele koostööprojektidele? Kas eelistate pigem üksi enda ideede realiseerimist või suurema tiimiga?
- 4.2 Kas teete kunstialaseid koostöösid ka rahvusvahelisel tasandil? Mis on Teie meelest rahvusvaheliste koostööde eelised?
- 4.3 Kuidas ennast kunstnikuna müüte/ turundate? Kuidas Teid leitakse?

5 Tehnoloogiline megatrend: tehisintellekt ja automatiseerimine

- 5.1 Kuidas suhtute loomevaldkonna töö automatiseerimisse ja digitaliseerimisse? Kuidas hindate tehisintellekti ja automatiseerimise mõju Teie tegevusvaldkonnale? Palun tooge välja positiivsed ja negatiivsed küljed.
- 5.2 Kas olete kasutanud enda tööde müümiseks või eksponeerimiseks e-kaubanduse platvorme või virtuaalgaleriisid? Kuidas sellistesse võimalustesse suhtute?

6 Keskkonnaalne megatrend: rohepööre

- 6.1 Kuivõrd rohepööre on Teie valdkonda mõjutanud?
- 6.2 Kas rohepööre võiks nõuda uusi oskuseid tööturul hakkama saamiseks?

7 Õiguslik megatrend: intellektuaalomandi kaitse

- 7.1 Kuidas on ajas muutunud sotsiaalsed garantiid? Kas Teil on olemas riiklikud sotsiaalsed garantiid?
- 7.2 Kui hästi hindate enda teadmised seoses autoriõiguste ja intellektuaalomandi kaitsega?

8 Kokkuvõte

- 8.1 Kas kunstnike tööturukäitumise teemal on veel aspekte, mida intervjuu ei puudutanud, aga mille võiks Teie kogemuse põhjal kindlasti välja tuua?

LISA C

Intervjuu valim

| Pseudonüüm | Kood | Vanus | Eriala | Töötamise liik | Klassifikaator | Valdkonnas töötamise kogemus | Intervjuu vorm | Intervjuu kestus | Transkriptsiooni pikkus |
|--------------|------|-------|-----------------------------|----------------|---------------------|------------------------------|------------------|------------------|-------------------------|
| Isik 1 | I1 | 63 | Maalikunst | Vabakutseline | EMTAK 90031 | 45 aastat | Kontaktkohtumine | 31 min 58 sek | 7 lk |
| Isik 2 | I2 | 72 | Maalikunst | Tööleping | ISCO-08 26510015 | 45 aastat | Veebikohtumine | 35 min 59 sek | 8 lk |
| Isik 3 | I3 | 62 | Maalikunst | Vabakutseline | EMTAK 90031 | 33 aastat | Kontaktkohtumine | 55 min 12 sek | 19 lk |
| Isik 4 | I4 | 37 | Ehte- ja sepakunst | Tööleping | ISCO-08 26510014 | 13 aastat | Veebikohtumine | 50 min 1 sek | 11 lk |
| Isik 5 | I5 | 42 | Installatsioon ja skulptuur | Vabakutseline | Puudub, eraisik | 19 aastat | Veebikohtumine | 32 min 29 sek | 6 lk |
| Isik 6 | I6 | 24 | Installatsioon ja skulptuur | Vabakutseline | Ettevõtluskonto | 7 aastat | Veebikohtumine | 48 min 44 sek | 11 lk |
| Isik 7 | I7 | 49 | Skulptuur | Vabakutseline | EMTAK 90031 | 30 aastat | Kirjalik | - | 5 lk |
| Isik 8 | I8 | 24 | Dekoraator - butafoor | Tööleping | ISCO-08 26519900 | 6 aastat | Veebikohtumine | 31 min 34 sek | 4 lk |
| Isik 9 | I9 | 24 | Animatsioon | Käsundusleping | ISCO-08 26510008 | 2 aastat | Veebikohtumine | 34 min 13 sek | 6 lk |
| Isik 10 | I10 | 25 | Graafika | Vabakutseline | Ettevõtluskonto | 7 aastat | Veebikohtumine | 38 min 25 sek | 7 lk |
| Kokku | | | | | | | | 358 min 35 sek | 84 lk |

Allikas: autori koostatud intervjuude transkriptsioonide põhjal.

Summary

LABOUR MARKET CHALLENGES FOR ART GRADUATES ON THE EXAMPLE OF ESTONIAN VISUAL ARTISTS

Eli Paul

In order to keep pace with economic developments and fully harness contemporary opportunities, it is crucial to recognize and understand global megatrends that influence the everyday and professional lives of artists and shape the skills required in the labour market. The sustainability of the creative field plays a key role in preserving and advancing Estonian culture, maintaining the living environment, and shaping the country's overall reputation. The aim of this bachelor's thesis is to identify the labour market challenges faced by artists on the example of Estonian visual artists. The research tasks in order to achieve this objective are as follows:

- provide an overview of the creative field and explain its role in the economy;
- present and analyse the main challenges of the creative field using the PESTEL analysis framework;
- develop a theory-based interview questionnaire to investigate the labour market behaviour of visual artists and to conduct an empirical study among Estonian visual artists;
- identify the labour market challenges faced by visual artists on the basis of the analysis of the research results.

To fulfil the objective, the theoretical part of the thesis provides an overview of the creative field based on previous studies, explains its economic role and analyses global megatrends that influence the field through the PESTEL analysis framework. The analysed megatrends included political, economic, social, technological, environmental and legal factors that influence the labour behaviour of creative professionals as well as increasingly present challenges for these creative professionals. Key megatrends identified include supporting innovation and funding, the rise of the creative industry as a distinct economic sector including the shift towards more flexible employment structures, intensified global networking, the growing role of social media marketing, the expanding use of artificial intelligence and automation, the green transition and the increasing importance of intellectual property protection.

The empirical part of the thesis involved ten semi-structured interviews with Estonian visual artists to provide an overview of the Estonian visual arts field and explore the labour market challenges they perceive in connection with these megatrends. The participants

included both freelance and contract-based artists. The main challenges identified in the study include ensuring adequate and stable income, the temporary and short-term nature of employment, lack of social security for freelance artists, adjusting to the market logic of the creative field, the commercialisation of art, maintaining artistic identity in collaborative projects, entering international competition, gaining visibility on social media, navigating new digital tools, optimising resource use in creative work and understanding authorship in art generated by artificial intelligence.

The findings confirmed that artists increasingly recognise the need to acquire skills beyond their professional skills. Several megatrends were found to have both enabling and limiting effects simultaneously, requiring flexibility and ongoing professional development for the artists. At the same time, the study affirms that despite changing work environments and the growing demand for transdisciplinary skills, artistic self-expression remains at the core of an artist's career. This aspect should not be underestimated, as it forms the foundation of identity and sustainability in the visual arts.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Eli Paul,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Kunsti valdkonna lõpetajate tööturu väljakutsed kujutavate kunstnike näitel“ mille juhendaja on Eneli Kindsiko, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Eli Paul

13.05.2025