3. Offizielle Webseite Volkswagen [Elektronische Quelle]. URL: https://www.volkswagen.ch/de/entdecken-und-erleben/iq-drive.html (Abgerufen am 29.11.2024)
4. ADAC [Elektronische Quelle]. URL: https://www.adac.de/rund-ums-fahrzeug/ausstattung-technik-zubehoer/assistenzsysteme/car2x/ (Abgerufen am 29.11.2024)
5. Offizielle Webseite Volkswagen [Elektronische Quelle]. URL: https://www.volkswagen.at/modelle/technologie/autonomes-fahren (Abgerufen am 29.11.2024)
6. Offizielle Webseite Volkswagen [Elektronische Quelle]. URL: https://www.volkswagen-newsroom.com/de/geschichte-3693 (Abgerufen am 29.11.2024)
7. Offizielle Webseite Statista [Elektronische Quelle]. URL: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1457757/umfrage/volkswagen-ag-auslieferungen-e-autos/ (Abgerufen am 29.11.2024)
8. Offizielle Webseite Statista [Elektronische Quelle]. URL: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/30743/umfrage/umsatz-der-volkswagen-ag/ (Abgerufen am 29.11.2024)

Egorova Mariia
Allrussische Hochschule für Außenhandel, Moskau, Russland
Masterstudiengang: Internationale Finanzen

Digitalisierung des deutschen Kunstmarktes

Abstrakt:

Der Artikel untersucht den Einfluss der Digitalisierung auf den Kunstmarkt seit Beginn des 21. Jahrhunderts und konzentriert sich sowohl auf bereits etablierte Technologien wie Online-Kanäle und E-Commerce als auch auf neue, noch wenig erforschte Technologien wie Blockchain und KI.

The article examines the impact of digitalization on the art market since the beginning of the 21st century, focusing both on established technologies such as online channels and e-commerce, as well as on new, still little-researched technologies like blockchain and AI.

Keywords:

Digitalisierung; Kunstmarkt; Blockchain; Künstliche Intelligenz
digitalization; art market; blockchain; artificial intelligence

Ein aktueller Monitoringbericht des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klima betont: Die deutsche Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW), zu der der Kunstmarkt gehört, ist einer der kraftvollsten Wirtschaftszweige in Deutschland. Sie

trägt 3 Prozent zur volkswirtschaftlichen Gesamtleistung bei und ist damit nach der Automobilindustrie und dem Maschinenbau der drittgrößte Wirtschaftszweig des Landes.

Die wirtschaftliche Situation in Deutschland im Jahr 2024 ist durch Stagnation und ein verlangsamtes Wachstum gekennzeichnet. Das Bruttoinlandsprodukt (BIP) des Landes stieg in den letzten fünf Jahren nur um 0,1 %, während das Gesamtproduktionsvolumen um 5 % unter dem vor fünf Jahren prognostizierten Niveau liegt [1]. Die sinkende Wettbewerbsfähigkeit der verarbeitenden Industrie, insbesondere des Automobilsektors, stellt ein zentrales Problem dar. Zudem lastet der Druck der Energiekrise und Inflation auf der Produktion. Vor diesem Hintergrund zeigen die Kultur- und Kreativindustrien (KKI) ein stabiles Wachstum und spielen eine wichtige wirtschaftliche Rolle. Im Jahr 2021 betrug ihr Beitrag zum BIP 103,7 Milliarden Euro und übertraf damit die Werte von großen Sektoren wie dem Maschinenbau und der chemischen Industrie [3]. Die anhaltenden geopolitischen Herausforderungen treffen die Industrie hart, aber die KKI bewahren eine positive Dynamik und wirken als innovativer und stabilisierender Faktor in der deutschen Wirtschaft. Die Branche steht wie kaum eine andere für Kreativität, Produktivität und Wirtschaftswachstum. Dabei ist es für die Branche als Motor von wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Transformation selbstverständlich, auch die Digitalisierung der Gesellschaft aktiv mitzugestalten [4].

Digitale Innovationen entwickeln sich weltweit stetig weiter. Sie tragen sowohl Chancen als auch Risiken, die rechtzeitig bewertet werden müssen, um ein stabiles Funktionieren einer Branche aufrechtzuerhalten. Auf dieser Idee basiert die Aktualität dieser Studie, die das Ziel setzt, sowohl etablierte als auch neue technologische Produkte auf dem deutschen Kunstmarkt sowie deren Perspektiven und Nutzungserfahrungen zu analysieren.

Praktisch alle digitalen Innovationen, die in der Welt entstehen, finden auch ihren Weg auf den Kunstmarkt. Einige Innovationen befinden sich in einer Phase wachsenden Interesses, andere wurden abgelehnt, während einige bereits aktiv genutzt werden. In dieser Arbeit werden folgende Themen behandelt: E-Commerce, also Online-Verkäufe, Websites und soziale Netzwerke, Blockchain und künstliche Intelligenz. In dieser Arbeit betrachten wir eine bereits etablierte Technologie – den E-Commerce, also Online-Verkäufe, Websites und soziale Netzwerke, und zwei vergleichsweise neue Technologien, die derzeit das größte Interesse wecken: Blockchain und künstliche Intelligenz.

E-Commerce

Der Ausgangspunkt des E-Commerce lässt sich auf die erste Online-Auktion von Sotheby’s in Zusammenarbeit mit Amazon 1999 zurückführen. Ab etwa den 2010er Jahren entstanden Plattformen für den Kunstverkauf.

Laut Daten aus dem Jahr 2022 nutzt fast jede Berliner Galerie (91 %) digitale Kanäle für:

- Marketing- oder Werbeaktivitäten;
- Kundenkommunikation;
- Zur Information (über Galerie, etc);

- Kommunikation von Veranstaltungsterminen;
- Online sales;
- Kunstvermittlung;
- Digitale Ausstellungen

Die Mehrheit (99 %) der Galerien verfügt über eigene Website sowie über Social-Media-Plattformen (89 %). Mehr als die Hälfte der Galerien (54 %) nutzen bereits Online-Verkaufsplattformen.

Über 60 % der Berliner Galerien verwenden Drittanbieterplattformen für den Online-Verkauf ihrer Kunstwerke. Die am weitesten verbreitete Plattform ist Artsy (34 %) – ein internationaler Online-Kunstmakler, der speziell für Galerien Online-Ausstellungsprogramme anbietet. Es folgen Artnet (21 %) und Artland (15 %) – zwei Website für den internationalen Kunsthandel.

Es lässt sich feststellen, dass digitale Kanäle ein integraler Bestandteil des deutschen Kunstmarktes sind. Sie werden hauptsächlich für die Kommunikation und Interaktion mit Kunden genutzt und sie ermöglichen den Verkauf von Kunstwerken im In- und Ausland.

Blockchain

Im Folgenden werden Technologien behandelt, die sich noch in der frühen Marktetablierung befinden, jedoch bereits erste Implementierungsansätze zeigen. Eine solche Technologie ist die Blockchain. Es wird angenommen, dass sie das Problem von Fälschungen auf dem Markt lösen und alle Informationen zur Provenienz eines Kunstwerks enthalten wird.

Derzeit wird diese Technologie jedoch hauptsächlich im Bereich des Anteilseigentums an Kunstwerken eingesetzt. Die Blockchain hat die Tokenisierung von Kunstwerken ermöglicht und den Verkauf von Anteilen an Investoren ermöglicht. Es soll am Beispiel eines konkreten Falles gezeigt werden.

Die Schweizer Bank Sygnum nutzt die Blockchain-Tokenisierung zur Schaffung digitaler Vermögenswerte auf Basis von Kunstwerken. Im Jahr 2021 tokenisierte sie mit Artemundi das Werk „Filament“ (1964) von Picasso [5].

Es war das erste Mal, dass Eigentumsrechte an einem Kunstwerk durch eine regulierte Bank in einer öffentlichen Blockchain registriert wurden. Diese Innovation ermöglichte Investoren, Anteile am Kunstwerk, sogenannte Art Security Tokens (AST), zu erwerben und zu handeln. Der Prozess funktioniert wie folgt:

- Das Kunstwerk wird in eine bestimmte Anzahl virtueller Teile aufgeteilt, die zu Art Security Tokens werden.
- Investoren kaufen eine beliebige Anzahl Token auf einer speziellen Handelsplattform. In unserem Fall auf der Plattform der Bank Sygnum.
- Der Eigentümer des Kunstwerks, der Token-Emittent, muss das Werk zum Verkauf anbieten, wenn die Tokens fällig werden.
- Der Erlös aus dem Verkauf des Kunstwerks wird unter den Token-Inhabern aufgeteilt.

Das Picasso-Werk wurde zwei Jahre nach der Ausgabe der Tokens mit einem Gewinn von 20 % verkauft. (Der ursprüngliche Wert des Kunstwerks betrug 4 Mio. Schweizer Franken).

Dieser Trend zur Nutzung der Blockchain-Technologie für Investitionen in Anteile teurer Kunstwerke ist weltweit zu beobachten. Da es sich um eine neue Praxis handelt, gibt es noch viele offene Fragen und Skepsis. Ihre Auswirkungen auf den Kunstmarkt müssen im Laufe der Zeit bewertet werden.

Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen

Abschließend betrachten wir den jüngsten technologischen Durchbruch und seine Auswirkungen auf den Kunstmarkt in Deutschland: Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen. Anwendungsmöglichkeiten dieser Technologien im Kunstmarkt umfassen:

- Ein neues Kunstgenre (einige Künstler setzen KI in ihren Werken ein);
- Expertisen und Echtheitsprüfung (ML- und KI-Technologien lernen, Fälschungen zu erkennen);
- Erstellung von Texten für Kataloge, Pressemitteilungen;
- Marktanalyse und Steigerung der Transparenz (Projekte nutzen Datenbanken und KI, um Preisbildungsprozesse von Kunstwerken verständlicher zu machen und Trends zu identifizieren)

Trotz aller möglichen Perspektiven für den Einsatz von KI und ML hegt die deutsche Kunstgemeinschaft eine Reihe von Bedenken hinsichtlich dieser Technologien. Im Folgenden sind einige Thesen aus der in diesem Jahr veröffentlichten Studie „KI UND BILDENDE KUNST“ aufgeführt. Im Rahmen der Studie wurden Künstler, Galeristen, Käufer und Kunstkonsumenten befragt, der Einsatz von KI-Tools inventarisiert sowie künstlerische, rechtliche und soziale Chancen und Risiken analysiert und Interviews mit Experten geführt.

Das Marktvolumen des generativen Künstlichen Intelligenz in Deutschland betrug 2023 rund 1,8 Milliarden Euro und wird Prognosen zufolge bis 2030 auf 7,6 Milliarden Euro anwachsen [2].

Einige generative KI-Modelle basieren auf zahlreichen urheberrechtlich geschützten Bildern, deren Autoren oft nichts von deren Verwendung wissen. Die überwiegende Mehrheit der Künstler in Deutschland fordert, dass für die Verwendung ihrer Kunstwerke zum Training von KI-Modellen die Zustimmung der Urheber eingeholt werden muss (87 %). Außerdem müssen die Daten und Trainingsziele transparent sein (83 %).

Nach Ansicht der befragten Experten wird der Einsatz generativer KI auch zu einem Rückgang der Aufträge in kreativen Berufen führen. Besonders gefährdet ist derzeit die Textproduktion, beispielsweise die Erstellung von Ausstellungstexten durch Künstler oder Kuratoren. Darüber hinaus untergräbt der Einsatz generativer KI die Arbeit anderer Teilnehmer der Kunstszene, wie Übersetzer, Juristen und Redakteure. Es gibt bereits Ansätze, die Arbeit von Kuratoren oder Kritikern durch KI zu ergänzen oder zu automatisieren. Es wird erwartet, dass bis 2028 KI-basierte Bildgeneratoren die Einkommensbasis der Künstler um 10 % verringern. Für den Zeitraum von 2024 bis 2028 würde dies zu einem Einkommensverlust von 237 Millionen Euro führen. Dies würde sowohl durch den direkten Ersatz von Kunstwerken durch KI-Produkte als auch durch den allgemeinen Anstieg des Wettbewerbs um Aufmerksamkeit verursacht. Außerdem könnten negative wirtschaftliche Folgen entstehen (z.B. geringere

Steuereinnahmen, Umsätze, Beschäftigung usw.). Dennoch glauben laut Digital Index nur 6 % der deutschen Bevölkerung, dass die Kulturbranche durch die Einführung von KI grundlegend verändert wird. Tatsächlich wird ein Markt, der traditionell auf persönlichem Austausch, Exklusivität, Einblicken und dem Aufbau des Rufs einzelner Künstler beruht, Projekte, die versuchen, diese Traditionen zu erschüttern, wohl kaum akzeptieren.

Zusammenfassung

Die Digitalisierung beeinflusst und verändert die Struktur des Kunstmarktes seit Beginn des 21. Jahrhunderts. Wie das Beispiel des E-Commerce zeigt, der durch die Covid-19-Pandemie erhebliche Veränderungen erfahren hat, wirken sich einige Technologien positiv auf den Kunstmarkt aus. Online-Kanäle haben die internationale Kommunikation gefördert und die Bekanntheit lokaler Künstler in verschiedenen Ländern gesteigert. Blockchain- und KI-Technologien befinden sich derzeit noch in der Anfangsphase ihrer Entwicklung auf dem Kunstmarkt. Auf dem deutschen Kunstmarkt gibt es bisher nur wenige Projekte, die diese Technologien aktiv in ihre Tätigkeit einbeziehen, und noch weniger erfolgreiche Fallbeispiele. Derzeit wurden lediglich Perspektiven und Risiken ermittelt und erste Schritte zur Implementierung unternommen. Daher bedürfen diese Bereiche weiterhin einer zusätzlichen Forschung und Analyse ihrer Auswirkungen auf den Kunstmarkt.

Quellenverzeichnis:

1. The German Council of Economic Experts, Bericht über den deutschen Wirtschaft 2024/25 [Elektronische Quelle]. URL https://www.sachverstaendigenrat-wirtschaft.de/en/annualreport-2024.html#einzelkapitel (Abgerufen am 10.11.2024)
2. KI UND BILDENDE KUNST STUDIE ZU CHANCEN UND RISIKEN [Elektronische Quelle] URL https://www.kunstfonds.de/fileadmin/user_upload/Kunstfonds/Abbildungen/Publikationen/Studien/KI24/KF_Studie_KI_und_Bildende_Kunst.pdf (Abgerufen am 10.11.2024)
3. German Creative Economy Summit 2024 [Elektronische Quelle]. URL https://www.forward-festival.com/article/german-creative-economy-summit-2024 (Abgerufen am 10.11.2024)
4. Koalition kultur - und kreativwirtschaft in deutschland „Thesen zur Zukunft einer starken Kreativwirtschaft in Deutschland“ [Elektronische Quelle]. URL https://k3-d.org/assets/Thesen-zur-Zukunft.pdf (Abgerufen am 10.11.2024)
5. Sale of Picasso painting tokenized by Sygnum brings significant returns for tokenholders, [Elektronische Quelle]. URL https://www.sygnum.com/news/sale-of-picasso-painting-tokenized-by-sygnum-brings-significant-returns-for-tokenholders/ (Abgerufen am 10.11.2024)