

Sectoranalyse E-cultuur

De e-culturele sector

Met de wereld in je broekzak en altijd online zijn de virtuele en fysieke wereld voorgoed verweven geraakt.

Binnen de R&D van de sector e-cultuur worden zowel de grenzen van de mogelijkheden onderzocht als de kennis ontwikkeld die noodzakelijk is voor kunst en cultuur van de gemedialiseerde samenleving.¹ In een mediasamenleving betekent dat onderzoek naar die media, met die media en in die media, kritisch en constructief, alert op uitwassen en gericht op nieuwe oplossingen. Het innovatieve onderzoek is pre concurrentieel – die waarde moet bij het beoordelen van de sector de boventoon voeren. Daarbij gaat het niet over nieuwe muziek, nieuw beeld, of nieuwe dans als zodanig, maar over begrippen die eigen zijn aan de nieuwe media, zoals interactiviteit, web 2.0, multimedia, datavisualisatie en games.

Nederland heeft zich door investeringen in e-cultuur de afgelopen decennia een plek verworven in een globaal media-ecosysteem. Het Nederlandse geluid wordt op dit moment gehoord. Mediamatic, STEIM, V2_, de Waag, Submarine en WORM trekken een continue stroom van Nederlandse en buitenlandse kunstenaars en wetenschappers aan om samen over onze digitale toekomst na te denken. Virtueel Platform (sectorinstituut) en Digitaal Erfgoed Nederland (DEN) vervullen de rol van intermediair.

Het raadsadvies Netwerken van betekenis is een methodische benadering om inzicht te bieden in de samenstelling, structuur en werkwijze van de e-culturele sector. Deze sector richt zich op vormonderzoek, contextonderzoek en transformatieonderzoek en doet dat multidisciplinair en cross-sectoraal. Bij de uitwerking van de criteria waarmee de sector beoordeeld kan worden, moet rekening gehouden worden met het multidisciplinaire en cross-sectorale karakter.

De creatieve sector omvat zowel de creatieve industrie als kennis- en culturele instellingen. Daaronder vallen ook de culturele instellingen voor vorm-, context- en transformatie-onderzoek en de instellingen voor presentatie, behoud en beheer. Met zijn activiteiten bestrijkt de creatieve sector een breed spectrum dat loopt van kwetsbare en onmisbare experimenten, tot grote, het commercieel domein bedienende producten.

Het raadsadvies E-cultuur van i naar e, dat de basis was voor de beleidsvorming in de afgelopen jaren, baseerde zich op web 2.0-inzichten. Deze inzichten hebben nog niet aan belang ingeboet, maar dienen inmiddels wel te worden uitgebreid met de nieuwste toekomstvisies. Deze visies worden sterk gekleurd door de veranderde wijze van datatoegang en -beheer in verband met de opkomst van cloudcomputing, 'software as a service', SMART computing en 'mobile consumer applications'.

Creatieve sector en bestel

Anders dan voorheen wordt het kunstbeeld in de 21ste eeuw gekleurd door cross-sectoraliteit en multidisciplinariteit. De ambachtelijkheid van de kunstenaar, voorheen voornamelijk bepaald door de discipline waarin gewerkt werd, staat nu onder invloed van e-culturele begrippen als multidisciplinariteit, gelijktijdigheid en afwezigheid van lokaliteit. Wat gemaakt wordt, kan via andere distributiemodellen

¹ Deze ontwikkelingen omvatten begrippen als: duurzaamheid/standaarden (e-depot) en auteursrecht versus open data, ontwikkeling van robots, publieke ruimte, augmented reality, sociale netwerken, herinrichting van de openbare ruimte, mobiel internet/mobile computing en smartphone-ontwikkeling, e-readers, vendor lock-in, ubiquitous en mobile computing, open innovatie, businessmodellen, crowdsourcing en gaming.

wereldwijd terechtkomen. Co-creatie ligt niet meer uitsluitend besloten in het vak, maar kan veel meer disciplines omvatten nu door digitalisering alles een medium geworden is voor kunst.

Tinkebell maakt kunst in het juridisch systeem; de Web 2.0 Suicide Machine stelt het virtuele bestaan zelf ter discussie. De werkwijze, dynamiek, context waarin we ons bewegen én de inhoud zijn door de komst van e-cultuur sterk veranderd: gelijktijdigheid maakt deel uit van deze context. Het hele (kunst)historische verleden kan worden gebruikt: wat niet digitaal is, wordt niet (meer) gekend.

Het verschil tussen hoge en lage cultuur is door de totale digitale toegankelijkheid opnieuw gedefinieerd en getransformeerd tot materiaal voor nieuwe kunstwerken, andere toepassingen en nieuwe contexten. Met de verandering van de context is een herdefinitie van kwaliteit in aansluiting op die context noodzakelijk.

Beschrijving sector

De creatieve sector is de snelstgroeiende sector in Nederland. Er wordt met name meer groei verwacht in de productie van content. De hoogste groei is te vinden in de kunsten en cultureel erfgoed, waar de groei tussen 1996 en 2009 8% berekend wordt.² In de Global Creative-Class Index neemt Nederland de vierde plaats in. Daarom kan de e-culturele sector binnen de huidige Basisinfrastructuur als een 'BIS-lightconstructie' aangemerkt worden: zeven traditioneel gezien disciplinair verdeelde instellingen, een sectorinstituut en een organisatie gericht op borging en kwaliteitszorg. Voor een sector met een geschatte bruto-omzet van 400 miljoen euro en een kleine 1500 instellingen (goed voor ongeveer 23.500 fte) een elegante constructie. Meer dan 55% van de instellingen houdt zich bezig met innovatie.³

De rol van de bestaande instellingen in de BIS verschuift de laatste jaren van intern gerichte R&D-labs naar faciliterende platforms die uiteenlopende partijen met elkaar verbinden. Deze instellingen creëren niet alleen verbindingen binnen de kunst- en cultuursector zelf, maar ook met andere sectoren, op nationaal en internationaal niveau, tussen onderwijs en beroepspraktijk, met commerciële en niet-commerciële partijen en tussen autonome en toegepaste domeinen. De verwevenheid van de labs draagt sterk bij aan hun positie als katalysator voor vernieuwing, de zichtbaarheid van e-cultuur en talentontwikkeling van de jonge generatie.

Voorbeelden van onderzoeksterrein en bijdragen zijn: het maken van een vertaalslag tussen standaarden ICT/industrie, vraagstukken op het gebied van milieu, design en mode, archivering van multimedia, digitale duurzaamheid, zorg, IT, onderwijs, diversiteit, ontwikkeling van filmindustrie en tv, vormgeving, mobiliteit, en vormgeving van de publieke ruimte.

Alle instellingen werken samen met instellingen in het hoger en wetenschappelijk onderwijs. Een aantal instellingen neemt deel aan wetenschappelijke onderzoeksprogramma's zoals GATE, Multimedien, Catch en het nieuwe programma voor onderzoek op het gebied van creatieve industrie RISCC. Als specifiekere activiteiten zijn te noemen: Cinegrid, Kom je ook? (ontwikkelingsprogramma voor culturele instellingen en e-cultuur), Freeband, Creative Learning Lab, IIP/CREATE (boost aan de ontwikkeling van de agenda voor creatieve industrie). Onderzoek naar alternatieven voor auteursrecht, 'creative commons', ontwikkeling van nieuwe businessmodellen door DEN en Kennisland, bevordering van de toegang tot culturele informatie (Europeana), bijdragen aan (serious) gaming (bijvoorbeeld relatie gezondheidszorg/fysiotherapie), Wiki loves art, ontwikkeling van de fair phone, onderzoek naar alternatieve betaalsystemen, ontwikkeling van FABLAB (wereldwijd netwerk van deels open platform digitale ontwerptechnieken).⁴

² Onderzoek SCP.

³ Volgens onderzoek van Virtueel Platform.

⁴ De publicatie van het Virtueel Platform Best Practice #Excellente #E-cultuur biedt een overzicht van voorbeelden die laten zien hoe invloeden vanuit de media en digitalisering tot transformaties leiden.

Creatieve industrie

E-cultuur bevindt zich in het hart van de creatieve industrie. Veel takken van de creatieve industrie worden fundamenteel geraakt door de opkomst van digitale media en digitalisering van bestaande culturele producties. De innovatieve slagkracht van onderzoek is groot, vergeleken met traditionelere creatieve sectoren, omdat software en data als basismateriaal van digitale media zich makkelijker en goedkoper dan andere vormen (mode, productontwerp, keramiek, etc.) laten produceren, hergebruiken en distribueren.

De 'Open Method of Coordination Working Group on the Cultural and Creative Industries' (OMC) van de EU, die actief was van 2008 tot en met 2010, benadrukt dat de creatieve industrie anders georganiseerd is dan veel andere industrieën. De toegevoegde waarde van de creatieve industrie is geworteld in het produceren van culturele betekenis (van muzikant tot architect).

De sector is van nature sterk vernetwerkt. Er zijn zeer veel kleine en middelgrote bedrijven en nauwelijks zeer grote spelers of multinationals, en er zijn veel onderlinge relaties en samenwerkingsverbanden, niet in de laatste plaats doordat individuen meerdere rollen spelen in verschillende verbanden (parttime kunstenaar, parttime ontwerper). Dit is een van de redenen dat de creatieve industrie moeilijk als één geheel aan te spreken is. Dat maakt de platformfunctie van de e-cultuurlabs extra belangrijk.

Industrietakken die draaien om informatie die te digitaliseren is (muziek, film, literatuur) zien zichzelf onder druk van digitalisering en distributie via digitale netwerken genoodzaakt om op zoek te gaan naar nieuwe businessmodellen.

De Europese OMC-werkgroep geeft aan dat de cruciale relatie tussen de vaak publiek gefinancierde artistieke experimenten en de private exploitatie van de daarin opgedane kennis een belangrijk thema is bij een vervolg van de werkzaamheden. Price Waterhouse Coopers geeft in de Entertainment en Media Outlook aan dat voor alle bedrijven de zoektocht naar businessmodellen nog lang niet afgelopen is. Voorlopig gaat men uit van een hybride model waarbij online- en offline-inspanningen elkaar versterken.

Game-industrie

De game-industrie is 'the new kid on the block' in de e-cultuur. Het is een snel groeiende en snel veranderende industrie, waarbij de aansluiting met de andere kunstvormen langzaam maar zeker op gang komt. Belangrijk daarbij is het Gamefonds, dat producties ondersteunt met een experimenteel karakter, nieuwe vormen van gameplay of nieuwe vormen van techniek en interactie ondersteunt.

Nederland is een bescheiden speler in de nationale en internationale entertainmentmarkt. Daarnaast zijn met name de zogenoemde 'serious games' belangrijk, waar men interactieprincipes van games hanteert om vraagstukken in andere domeinen beter te begrijpen. Hierin begint Nederland een duidelijke speler te worden.⁵ Research is daarbij essentieel om internationaal mee te kunnen komen met de nieuwe vormen van digitale interactiemodellen.

De technologische ontwikkelingen volgen elkaar snel op en hebben grote invloed op de inhoud, platforms (zoals bijvoorbeeld smartphones en iPads), productie, distributie (cloudcomputing, downloadbare content) en businessmodellen (onder andere freemium) in deze sector. De gamesindustrie is daarmee op alle fronten in een permanente flux en een typische representant van de (crossplatform)ontwikkelingen binnen de e-cultuursector.

Deze interactiemodellen beïnvloeden niet alleen de e-cultuursector, maar hebben ook invloed op andere sectoren zoals onderwijs en gezondheidszorg.⁶ Verwacht wordt dat de kennis van interactie binnen games ook nieuwe interactiemodellen oplevert voor andere digitale uitingen. Vorm-, context- en transformatieonderzoek zijn daarbij essentieel.

Digitale duurzaamheid, auteursrecht en businessmodellen
Bottleneck in het digitaal domein zijn digitale duurzaamheid en auteursrecht.

Digitale duurzaamheid

Prominent op de agenda fungeert het thema Digitale Duurzaamheid daar getuigt ook de oprichting van de NCDD en later de culturele evenknie CCDD van.⁷ De vraag is bij welke partij(en) de digitale duurzaamheid sectorbreed belegd kan worden en waar de hoofdaandeelhouders zich uiteindelijk zullen bevinden. Hier komen ook de overheidsverantwoordelijkheid en de vraag tot hoever deze verantwoordelijkheid zich uitstrekt aan bod.

Verschillende partijen hebben de afgelopen jaren veel energie gestoken in de ontwikkeling van de nationale digitale infrastructuur voor cultuur: de backoffice voor het behoud en beheer van het nationaal digitaal kapitaal. De opgave voor de inrichting van deze backoffice is groot en complex, en ofschoon er veel winst geboekt is, is deze nog niet gerealiseerd. Integrale digitale bedrijfs- en ontwerpprocessen staan nog in de kinderschoenen. Dit is een probleem voor zowel de commerciële als de non-profitsector.

In het commercieel domein is digitale duurzaamheid de expertise van een paar grote ICT-bedrijven zoals IBM. In het culturele domein is kennis over behoud en beheer van de data voor alle vormen van hergebruik – commercieel niet-commercieel – het fort van DEN (samenwerkende archieven: het Nationaal Archief in samenwerking met Regionale Historische Centra en BRAIN, de Koninklijke Bibliotheek, Beeld en Geluid) en aantal grote culturele instellingen in Nederland. Deze spelen als kennispartner op dat vlak ook internationaal een relevante rol.

Het economisch belang van cultuur kan vergroot worden door een relatie te leggen met het commercieel domein. Er is in Nederland winst te boeken door de grote inhoudelijke kennis en de hoge breedbandpenetratie, waardoor we ons in een goede uitgangssituatie bevinden om een rol te spelen in het ontwikkelen van kennis over het behoud en beheer van digitale data. Europeana, de toegang tot digitale cultuur van Europa, maakt het mogelijk om in Europees verband de specifieke culturele digitaliseringsproblematiek en de daarmee samenhangende regelgeving aan de orde te stellen.

In de context van het beheer zijn er problemen op het gebied van de digitale infrastructuur: standaarden, vendor lock-in, auteursrecht. In de context van de digitale en organisatorische infrastructuur zijn er andere problemen zoals samenwerking en (wettelijke) verantwoordelijkheden.

Het toepassen van digitale media in de traditionele kunst en cultuur is inmiddels gemeengoed geworden; alle aspecten⁸ van de UNESCO-keten zijn doordrongen van digitale ontwikkelingen. Zonder vorm-, context- en transformatieonderzoek in de e-cultuursector waren deze ontwikkelingen beperkt gebleven tot automatiseringsoperaties.

6 Denk aan taalvaardigheid die vergroot wordt door games zoals 'Mijn naam is Haas' en pijnbestrijding bij brandwondenpatiënten door augmented-realitygames als Snowworld.

7 Zie de website van NCDD.

8 Creatie, productie, distributie, toegankelijkheid en beleving.

De vraag welke rol de overheid moet spelen in een veld waarin publiek en privaat steeds sterker vervlochten raakt wordt pregnanter. Tegelijkertijd legt de commercialisering ook een grote druk op de culturele en publieke functie van instellingen.

Auteursrecht en businessmodellen

Het kunnen waarborgen van onafhankelijkheid, verscheidenheid en kwaliteit van het digitale domein hangt samen met problematiek rond auteursrecht die verder gaat dan de grens van Nederland en met de grens van digitale producten. Voorbeelden van extreme handhaving maken duidelijk dat dat model niet werkt: een muur om Nederland zetten heeft geen zin. Daadwerkelijke meerwaarde kan pas verkregen worden door harmonisatie van wet- en regelgeving op Europees niveau. Auteursrecht, privacy en netneutraliteit zijn internationale problemen, die ook op die schaal gezien moeten worden. Auteursrecht is geen 'one size fits all'-problematiek: software, archieven, muziek en film kampen allemaal met verschillende auteursrechtgerelateerde problemen, die met name het economische aspect van de praktijk beïnvloeden. Archieven klagen bijvoorbeeld over het feit dat het te duur is om stukken uit de 20ste eeuw te ontsluiten (men vreest voor het 'digitale zwarte gat' van de 20ste eeuw).

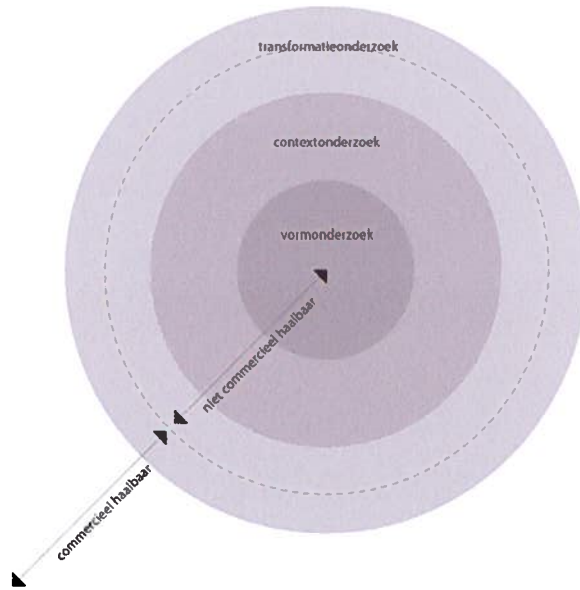
Gebruik en hergebruik van het verleden zijn onderdeel van het scheppend element van de e-cultuur. Zonder hergebruik zijn innovatie en productie moeilijk: het huidige auteursrecht leidt tot een vorm van censuur omdat het hergebruik in de weg staat. Voor de ontwikkeling van de e-culturele sector wordt veel verwacht van het 'linked open data'-initiatief. De verwachting is dat de beoogde vrije toegankelijkheid van overheidsinformatie een grote impuls zal betekenen voor de ontwikkeling van consumentenapplicaties. In dit verband is de ePSI-directive van belang, waarin in Europees verband deze toegankelijkheid geregeld wordt.

Inrichting van het bestel

Er moet een nieuwe balans gevonden worden in het e-cultuurbeleid. Naast beleid dat inzet op behoud en beheer (het conserverend deel van het culturele aanbod, waarvan niemand wil dat het verdwijnt, maar waar wel gekeken kan worden naar de omvang en de toegankelijkheid van het aanbod) moet gefocust worden op beleid dat ondersteunend werkt aan de dynamische context waarin wij ons bewegen. Uitgangspunten daarbij kunnen de begrippen aanbod en ontwikkeling zijn. Het begrip aanbod kent vele culturele uitingen waarin noties als vakmanschap, publieksontwikkeling en peer review van belang zijn. Het begrip ontwikkeling kan ingevuld worden met talentontwikkeling en R&D.

Het bestel kan ingericht worden langs de lijnen die geschetst zijn in het advies Netwerken van betekenis.

- Vormonderzoek is de avant-garde van elk cultureel fenomeen.
- Contextonderzoek experimenteert met nieuwe relaties tussen cultuur en samenleving.
- Transformatieonderzoek levert nieuwe producten en veranderingen in de samenleving op. Binnen het transformatieonderzoek ligt de grens waarachter commercieel haalbare producten gerealiseerd kunnen worden.



De rol van de overheid ligt enerzijds in het scheppen van voorwaarden ondersteunend aan de economische ontwikkeling van de creatieve industrie (ministerie van EL&I). Anderzijds is het de taak van de overheid om met name dat wat onmisbaar is voor innovatie en tegelijkertijd kwetsbaar, te beschermen. Deze innovatie omvat zowel het vorm-, context- als transformatieonderzoek voor zover deze zich richten op niet-commerciële, maatschappelijke belangen.

Dynamiek en borging in het e-cultuurdomein – samenwerking en verbinding

De structuur van de e-culturele wereld concentreert zich rond drie kernbegrippen, namelijk aanbod, ontwikkeling en duurzaamheid.

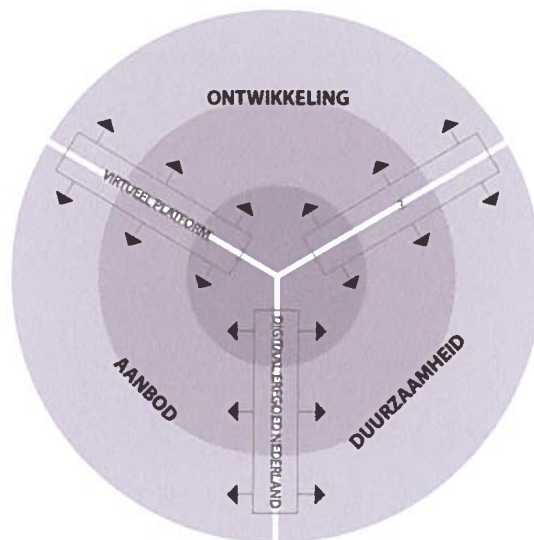
Het aanbod omvat alle representaties van e-cultuur in de maatschappij, zoals e-books, tentoonstellingen en webapplicaties van instellingen. Het gaat hier (inmiddels) om instellingen uit alle culturele sectoren. Daarnaast zijn er ontwikkelingen van nieuwe e-culturele uitingen, vooral bij nieuwe media-instellingen en -kunstenaars. Bij duurzaamheid ligt de focus op de verantwoordelijkheid voor het beheren, toegankelijk maken en houden van e-cultuur van (digitale) informatiebeherende instellingen. Voor het goed functioneren van de culturele sector is het van belang dat de drie clusters nauw en efficiënt met elkaar samenwerken. Een goed functionerend stelsel veronderstelt borging en creëert randvoorwaarden om de dynamiek tussen aanbod, ontwikkeling en duurzaamheid te stimuleren.



Op het snijvlak van aanbod en ontwikkeling betekent dat een focus op bemiddeling tussen ontwikkelaars van nieuwe e-culturele uitingen en instellingen die gespecialiseerd zijn in het presenteren en distribueren van het aanbod.

Op het snijvlak van duurzaamheid en aanbod bestaat de behoefte aan het op toekomstbestendige wijze toegankelijk maken en houden van het digitale aanbod voor alle vormen van (her)gebruik.

Op het snijvlak van duurzaamheid en ontwikkeling spelen toegankelijkheidsproblemen op twee manieren een rol: enerzijds de voorwaarden waaraan toegankelijkheid moet voldoen, anderzijds de omgangsvormen met intellectueel eigendom voor (nieuw) ontwikkelde uitingen.



In de huidige situatie wordt de ruimte tussen aanbod en ontwikkeling ingevuld door het Virtueel Platform; tussen aanbod en duurzaamheid is Digitaal Erfgoed Nederland gepositioneerd.

Tussen duurzaamheid en ontwikkeling ontbreekt echter een duidelijk leidende partij. De verschillende stakeholders hebben zich deels verenigd in de NCDD en de CCDD. Daarnaast zijn er drie grote spelers: het Nationaal Archief, Beeld en Geluid en de Koninklijke Bibliotheek, terwijl kennisinstellingen, maar vooral de commerciële partijen en internationale samenwerkingsverbanden (al dan niet door de EU ondersteund) deze problematiek wereldwijd domineren.

Voor de ontwikkeling van dynamiek en de borging van kennis tussen aanbod en ontwikkeling, aanbod en duurzaamheid, en ontwikkeling en duurzaamheid is het noodzakelijk tot kennisbundeling in één instelling te komen. Een dergelijke instelling verzamelt en distribueert kennis en informatie op (inter)nationaal niveau en heeft daarbij een bemiddelende en ondersteunende rol voor alle betrokken partijen. Dat kan gerealiseerd worden door DEN en VP te laten fuseren. Een onderzoek zou uit kunnen wijzen of er mogelijk meer synergie te bereiken is door ook een samenwerking met het Prensela instituut en het Nimk te zoeken.

Het inrichten van deze instelling draagt bij aan de efficiëntie van de sector op zowel het gebied van vorm en context als het gebied van transformatie. Een dergelijke kennisinstelling kan ook een bijdrage leveren aan het transformatieonderzoek, en kan dus ook de kennis in de sector tot commerciële producten laten leiden. Naast de e-culturele ambassadeursfunctie heeft de instelling een makelaarsfunctie in e-culturele kennis. De investeringen in deze sector leiden daardoor tot meer economische bedrijvigheid en leveren een bijdrage aan commerciële ontwikkelingen.

De Raad stelt dat de overheid hier haar verantwoordelijkheid moet nemen door een actieve rol te spelen in het inrichten van een organisatie die het culturele veld in de juiste positie brengt om (inter)nationaal met de digitale ontwikkelingen in de pas te blijven lopen als het gaat om de verantwoordelijkheid voor de digitale toekomst. Dat betekent niet direct een nieuwe financiële injectie, maar wel een organisatorische herverdeling van taken.

Kansen voor ontwikkeling van de sector

De instellingen binnen de e-cultuur zijn met name geconcentreerd in de stedelijke omgeving (van de Randstad). De laatste jaren zijn de e-culturele ontwikkelingen daarbuiten sterk toegenomen. Voorbeelden hiervan zijn het Gogbot Festival (Enschede), STRP (Eindhoven), G-Ameland (Ameland/Leeuwarden), Game in the City (Amersfoort), November Music ('s-Hertogenbosch) en Incubate (Tilburg).

Het vraagstuk van concentratie in kernpunten kan geadresseerd worden vanuit de uitgangspunten: snijden in doublures en zichtbaar maken wat instellingen en festivals van elkaar onderscheidt. Een zinvolle clustering kan daar tot stand komen waar onderwijs, medialabs en industrie elkaar raken.

Clusterplaatsen kunnen zijn: Rotterdam, Amsterdam, Eindhoven, Utrecht, Enschede, Delft, Den Bosch, Tilburg, Groningen en Leeuwarden. De beste kansen lijken die steden te hebben waar grote groepen jongeren wonen, én waar kennisinstellingen zijn. Met deze clustering kan ook aangesloten worden op de groeigebieden die aangegeven worden in de brief van het ministerie van EL&I waarin de creatieve industrie (en dan met name gaming) als speerpunt benoemd wordt. Het is dus ook van belang om te weten wat er door de decentrale overheid in de gebiedsontwikkeling op dit gebied geïnvesteerd wordt.

Regionale spreiding is alleen mogelijk op basis van concentratie. Denkbaar is een spreidingsmodel waarbij een thematische insteek van kennisinstellingen als tweede criterium genomen kan worden. Vooralsnog gaat het om de combinatie van bedrijfsleven, kennisinstellingen en labs.

De instellingen in het cluster moeten zelf duidelijk kunnen maken hoe zij functioneren in het regionaal, landelijk en internationaal netwerk – dat is dan een financieringsgrond voor de BIS.

Alles overziend zou het vertrekpunt de regionale ontwikkeling worden in combinatie met de gesignaleerde witte vlekken; het is aan de centrale overheid om te beoordelen waar een bijdrage geleverd wordt.

Internationaal

E-culturele instellingen zijn, uit de aard van de voor hen specifieke media, grensovertrekkend van karakter en per definitie gericht op de wereld.

Het kennisdomein wordt internationaal ontwikkeld, en kennis en innovatie worden internationaal gedeeld. De ontwikkelinstellingen in Nederland zijn bijna zonder uitzondering betrokken bij de ontwikkeling van festivals en medialabs in Europa en daarbuiten.⁹ De e-culturele sector in Nederland verdient een internationaal festival waarin zijn kennis en innovatiekracht cultuurbreed tot uitdrukking komen. Bundeling van bestaande festivals zou daarbij een mogelijkheid zijn.

Vanuit Europees perspectief wordt belang gehecht aan het inrichten van een digitale backoffice, zoals blijkt uit de formulering van de digitale agenda voor Europa. De belangrijkste onderwerpen zijn daarin: ultrasnel internet, bevordering van de digitale interne markt, bevordering van een digitale maatschappij, optimaal gebruikmaken van ICT om sociale en klimaatdoelstellingen te realiseren, meer investeren in ICT-onderzoek, en de ontwikkeling, efficiëntie, en effectiviteit van de investeringen vergroten (onder andere door meer samenwerking, aandacht voor interoperabiliteit, open platforms en standaarden).

⁹ Opvallend is ook de aandacht die Virtueel Platform genereerde met de E-culture Fair in Dortmund, 2010.

In de bedrijvenbrief van het ministerie van EL&I kunnen vele aanknopingspunten gevonden worden voor de ontwikkeling van de e-culturele sector vanuit zijn bijdrage aan het midden en klein bedrijf. Zo kan de sector een agenda formuleren in aansluiting op de Europese agenda. Samenwerking tussen de creatieve agenda en de ICT-agenda kan eveneens bijdragen aan de innovatie van beide sectoren. De Raad wees in het advies Innoveren, Participeren! op het belang van aandacht voor privacy (en in aansluiting daarop cybercriminaliteit) en netneutraliteit (hoe regelen we de onbeperkte en vrije toegang tot informatie).¹⁰ Ook deze aandachtspunten zijn nog onverminderd actueel en vragen om een aanpak op Europees niveau.¹¹

Cultureel ondernemerschap en sociaal-economische aspecten

De medialabs werken veelal met combinaties van stichting(en) en bv('s), waarbij de stichting het onderzoek doet en de bv de opgedane kennis exploiteert. Hergebruik van media, tijdelijke samenwerkingsverbanden, downloadbare content en freemiummodellen zijn maar een paar van de vormen die de grote noodzaak duidelijk maken om vanuit de e-cultuursector op zoek te gaan naar nieuwe businessmodellen voor activiteiten rondom digitale informatie en media. Veel nieuwe toepassingen van media zijn pas op langere termijn rendabel.

De labs staan aan het beginpunt van ontwikkelingen die door de industrie overgenomen worden. De resultaten van de R&D-labs worden daarmee indirect beschikbaar voor de consument.

Vorm- en contextonderzoek is kwetsbaar en verdient bescherming. Transformatie vraagt erom dat de instellingen zich bewegen in het commercieel domein. Er moet een goede balans gevonden worden tussen ondernemingsdrift en concurrentievervalsing. Er dient een afgeleid criterium ontwikkeld te worden waarbij de innovatieve kracht van de instelling (en de werking van de instelling voor het veld door het aangeven van netwerkpartners) meetbaar gemaakt wordt.

Van prototype naar product is in de praktijk vaak een lange weg, waar veel kennis en ervaring voor nodig zijn. Op dit vlak is er nog veel te winnen aan professionalisering. Enerzijds kan dat bereikt worden door het ontwikkelen van nieuwe businessmodellen waarin kleine ondernemingen makkelijk met elkaar kunnen samenwerken. Het besef van de noodzakelijkheid van het ontwikkelen van nieuwe businessmodellen geldt voor zowel de profit- als de non-profitsector. Anderzijds zijn er nog veel kansen op meer professionalisering door de nauwere samenwerking tussen e-culturele instellingen en culturele instellingen uit andere sectoren of de creatieve industrie zijn er nog veel kansen te benutten.

Open innovatie, agile procesmanagement, cocreatie en crossplatform worden allemaal gezien als ingrediënten van de nieuwe ontwikkelingsmodellen (zie ook inzet van Europa). Deze modellen zijn er op gericht om snel in te kunnen spelen op veranderende onderdelen van de wereld, op zowel het gebied van inhoud en interactie, als techniek.

Talentontwikkeling

De vraag naar gekwalificeerd personeel op het gebied van informatie- en communicatietechnologie groeit nog steeds. Daarbij gaat het om een doorbreking van de zesjescultuur: binnen de e-cultuur is er vraag naar mensen met ambitie en kwaliteiten. Onderwijsinstellingen (mbo, hbo en universitair) spelen hierop in door het opzetten van nieuwe, e-cultuurgerelateerde studierichtingen zoals mediastudies, gameopleidingen, interaction design en mediakunsten.¹² De grote belangstelling van studenten

¹⁰ In Databases – over ICT beloftes, informatiehonger en digitale autonomie waarschuwt het Rathenau Instituut voor het absolute geloof in databases en vestigt het de aandacht op het gebrek aan bewaking van belangen van het individu.

¹¹ Zie ook ICT-regie en IIP/Create.

¹² De verschillende publicaties van het SCP over culturele digitale participatie bieden inzicht in de ontwikkelingen en vormen

voor deze opleidingen is tekenend voor de door jongeren onderkende veranderingen in de wereld.

De medialabs hebben een belangrijke opleidingsfunctie voor jonge mensen die hun opleiding net voltooid hebben. De medialabs zijn doorgangshuizen van jonge makers, waar zij hun eerste werkervaring op doen in de zin van maken, positioneren en doorontwikkelen.

De vraag is of er door de labs niet meer of op een andere manier gedaan moet worden aan kennisontwikkeling en sturing op gezamenlijke ideeontwikkeling. In de uitvoering zou sprake moeten zijn van terugkoppeling aan het veld en tegelijkertijd ook aan het inwinnen van kennis uit het veld. Op deze manier zou er tot gestructureerde kennisdeling en ontwikkeling gekomen kunnen worden.

Een knelpunt bij de huidige wijze van vernieuwen is onder andere de aanname dat vernieuwing voor een groot deel tot stand komt door het opleiden van een nieuwe generatie. Vernieuwing vereist echter kennisontwikkeling over een langer periode – het gaat niet alleen om jongeren die met creatieve nieuwe ideeën komen. Om tot een goede invulling van vernieuwing te komen is ervaring minstens zo noodzakelijk.

Fondsen en sectorinstituten

Naast het Gamefonds (Mediafonds en Fonds BKVB) zijn er verschillende andere fondsen en particuliere initiatieven¹³ die het veld ondersteunen. Er is echter niet een specifiek op e-cultuur gericht fonds, waardoor de sector moeizaam toegang heeft tot financiering en bij aanvragen niet op de sectoreigen kenmerken beoordeeld wordt. E-cultuur beweegt zich op alle disciplines. Het is belangrijk dat in de bestaande fondsen geormerkt budget komt voor e-cultuur. Dat vraagt ook om toepassing van eigen beoordelingscriteria, om een bestaande discipline in de context van de nieuwe netwerkcultuur te positioneren. Het gaat daarbij om de praktijk van e-cultuur waarmee met nieuwe technologieën uit verschillende disciplines nieuwe vormen van betekenis zoeken en nieuw vormonderzoek doen. Dat geldt bijvoorbeeld voor de fondsen op het gebied van film, media, dans, bkvb, architectuur, podiumkunst.

Het Virtueel Platform en DEN hebben een belangrijke rol bij het samenbrengen van het sterk versnipperde veld, waarin enkele grotere spelers het speelveld domineren maar de rijke ontwikkeling juist ook van kleinere instellingen en nieuwkomers komt. Tegelijkertijd hebben zij een belangrijke rol in de ontwikkeling van het veld, disseminatie van vakkennis en het bieden van inzicht in de veranderingen. Van groot belang zijn de activiteiten van het Virtueel Platform en DEN die gericht zijn op het in kaart brengen van het veld en het bijeenbrengen van kengetallen met betrekking tot de sector. Op die manier moeten op afzienbare termijn de waarde en de omvang van de sector geduid kunnen worden.

Toegang tot financiering - innovatiefonds

De flankerende beleidsprogramma's van het ministerie zijn opgeschort.¹⁴ Deze programma's bestonden uit financieringsregelingen zoals: de Interregeling, Digitale Pioniers en Digitaliseren met Beleid. Daarbij was er de mogelijkheid om gebruik te maken van de Innovatieregeling Cultuuruitingen en kon men aanvragen indienen bij de verschillende fondsen (waaronder het Mediafonds voor aanvragen op het gebied van gaming). De meeste van deze regelingen zijn inmiddels beëindigd. Het expliciet door de Raad geagendeerde budget voor e-cultuur is er nooit gekomen.

De veel genoemde versnippering van en kleinschaligheid in de digitale initiatieven en ontwikkelingen zijn een exponent van het overheidsbeleid dat niet gericht sturings-

van participatie.

¹³ Dutch Creative Industry Fund, Cross Media Fund.

¹⁴ Cultuur en ICT en Cultuur en Economie.

elementen inzetten. Een florierende sector vaart wel bij het explicieter inzetten van een stimuleringsinstrument waarbij vraagbundeling en transformatie de uitgangspunten zijn. Daarom is het fonds voor creatieve industrie dat het ministerie van EL&I inricht belangrijk voor de ontwikkeling van de sector.

Ten slotte

Gezien de explosieve groei van de sector en het belang ervan voor de gemedialiseerde culturele samenleving liggen de vraagstukken van enerzijds innovatie en anderzijds de borging, duurzaamheid en dynamiek en het belang van de internationale dimensie van de sector levensgroot op tafel.

Aanbevelingen e-cultuur

- Beoordeel kunst en cultuur uitgaande van de notie dat kwaliteit afhankelijk is van de betekenis in een context in een netwerksamenleving.
- Definieer de aandachtspunten aanbod en ontwikkeling als uitgangspunten voor een nieuw e-cultuurbestel.
- Richt het e-culturele bestel in vanuit zijn eigen intrinsieke interdisciplinariteit in plaats van op basis van de traditionele discipline-indelingen.
- Er zijn een aantal ontwikkelinstellingen nodig die als platform voor de industrie functioneren.
- Richt een kennisinstituut in door fusie van Virtueel Platform en DEN. Faciliteer de verdere organisatieontwikkeling naar het domein wetenschap. Streef naar bundeling op het gebied van kennisontwikkeling (expliciete rol voor de nieuwe organisatie). Onderzoek de mogelijkheid van verdere samenwerking met Nimk en het Premisela Instituut.
- Geef meer aandacht aan het erfgoed van de e-cultuur
- Stimuleer onderzoek naar privacy vraagstukken, cybercriminaliteit, netneutraliteit, en verdienmodellen ook in internationaal perspectief. Erken het belang van de digitale agenda voor Europa en zet in op de mogelijkheden die de ontwikkeling van deze agenda biedt voor instellingen.
- Onderzoek het duurzaamheidsvraagstuk (zie werkprogramma Raad 2011).
- Bevorder 'linked open data'-gebruik.
- Maak het voor e-culturele instellingen mogelijk deel te nemen aan de creatieve industrie en het investeringsfonds creatieve industrie.
- Bevorder onderzoek op het gebied van gaming en de ontwikkeling van complexe interactiemodellen.
- Houd bij regionalisering ook de groeigebieden van het ministerie van EL&I in het oog. Bij regionalisering is vooral de combinatie van bedrijfsleven, kennisinstellingen en labs aan de orde.
- Verricht onderzoek om een visie te ontwikkelen op de wijze waarop ondernemerschap van de e-culturele industrie vorm kan krijgen.
- Leg voor e-culturele instellingen als criterium vast dat de onderzoeksagenda niet alleen op het eigen onderzoek gericht is, maar ook dienstbaar is aan andere sectoren. Instellingen moeten aangeven hoe ze genetwerkt zijn.
- Versterk de internationale functie van het e-cultureel domein door het inrichten van een festival van internationale allure.
- Zet in op de ontwikkeling van nieuwe businessmodellen.
- Nieuwe media-opleidingen zijn en blijven belangrijk voor de ontwikkeling van de sector. Bevorder hoogwaardige kennisontwikkeling en sluit aan bij de internationale kennis- en innovatie-agenda's.