

Aan de Minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap  
Mr. drs. I.K. (Ingrid) van Engelshoven  
Postbus 16375  
2500 BJ Den Haag

Amsterdam, 7 december 2018

Betreft Advies Ontwerpsectoren Raad voor Cultuur

cc: Barbera Wolfensberger, Afke van Rijn, Ernest Slot, Ministerie OCW; Marijke van Hees,  
Liesbet van Zoonen, Klazien Brummel, Raad voor Cultuur

Geachte mevrouw van Engelshoven,

Met zeer veel belangstelling hebben wij kennis genomen van het op uw verzoek uitgebrachte 'Advies Ontwerpsectoren' door de Raad voor Cultuur.

Als representatieve vertegenwoordiger van de creatieve sector reageren wij in de bijlage op dit advies, in het algemeen, op de deeladviezen voor zover zij betrekking heb op onze sector, op de rol van de sectorinstituten tegen het licht van nieuw periode van het kunstenplan en op de rol en positionering van de Raad voor Cultuur zelf.

Wij zijn blij met het advies, het vormt een goed vertrekpunt voor een constructieve gedachtewisseling en wij nemen dan ook graag de vrijheid om de adviezen te interpreteren als van toepassing op de creatieve sector in de volle breedte waar de ontwerpsectoren vormgeving, architectuur en e-cultuur deel van uitmaken.

Vanzelfsprekend lichten wij onze standpunten op verzoek graag toe en zijn wij eveneens graag bereid tot overleg over de uitvoering van de adviezen. Ondertussen zijn wij voornemens om over een aantal van de deeladviezen een 'tafel' te organiseren. Over de uitkomsten zullen wij u te zijner tijd informeren.

Hoogachtend,



Han Bekke, voorzitter

# Ontwerp voor de Toekomst, Pleidooi voor creatieve reflectie op maatschappelijke vraagstukken

Reactie Federatie Creatieve Industrie



Hoewel de argeloze lezer via het advies ongewild het beeld krijgt aangereikt van een op zichzelf georiënteerde sector is er wat ons betreft eerder sprake van een zelfbewuste en innovatieve bedrijfstak die samen met cultuur meer waarde toevoegt aan onze economie dan bijvoorbeeld toerisme! 'Ontwerp voor de toekomst' staat ondanks de titel gevoelsmatig steviger met een been in de traditie van 'makers' en 'vormgevers' en de actualiteit dan dat het de wel noodzakelijke toekomstige kansen en bedreigingen voor de toekomst signaleert.

Afbeelding: Word Cloud Advies

Bij de presentatie van het advies in oktober in Eindhoven werd, en terecht, door de Raad onze water envoy Henk Ovink opgevoerd als de warme pleitbezorger van de kern van het advies: 'Ontwerpen is veel meer dan alleen mooie vormgeving; het is een manier van kijken en denken'. Wij zijn het zeer eens met de Raad dat deze unieke eigenschap veel beter moet worden benut en voorzien de adviezen, of in ieder geval een aantal daarvan, van commentaar, toelichting en aanvulling te beginnen met aantal opmerkingen die geen onderdeel uitmaken van het advies.

## Opmerking 1: Urgentie

Het gaat goed met onze creatieve industrie. Alle sectoren groeien en benutten kansen, vooral in Nederland. Dit leidt tot de paradoxale situatie dat omzet in het buitenland afneemt. Het topsectorenbeleid werpt haar vruchten af, niet alleen voor de sector maar ook voor Nederland. Dit succes wordt in het buitenland herkend, erkend en ook nagevolgd. Andere landen zetten zwaar in op de creatieve industrie. Ongetwijfeld zal dat onze concurrentiepositie beïnvloeden. Er is dus wel degelijk sprake van urgentie, we zullen ons dus voortdurend moeten vernieuwen om relevant te blijven!

## Opmerking 2: Niet technologische innovatie

In 2012 en 2014 bracht de AWTi adviezen uit over diensteninnovatie respectievelijk sociale innovatie. De rode draad in beide adviezen was dat voor nieuwe waardecreatie zowel technologische als niet-technologische aspecten van belang zijn. De aandacht voor niet technologische innovatie blijft desondanks ver achter bij het belang ervan. OCW zou hier een duidelijke positie in kunnen nemen, gelegitimeerd door het feit dat het in de culturele en creatieve sector vrijwel altijd gaat om innovaties van niet technologische aard, die desondanks een groot economisch en maatschappelijk belang vertegenwoordigen. De inzet

van 'soft skills', typische eigenschappen van de culturele en creatieve sector, is hierbij eveneens van belang, bijvoorbeeld in de context van het EU Policy Lab.

### **Opmerking 3: e-Cultuur...**

In de gaming industrie gaat meer geld om dan in alle andere media bij elkaar. Dat geldt voor de UK, vermoedelijk wereldwijd en ook voor Nederland. Dat vraagt om zowel een andere (beleidsmatige) benadering van deze sector als een andere houding en opstelling van de sector zelf.

### **Opmerking 4: Creatieve Economie**

'A creative economy is based on people's use of their creative imagination to increase an idea's value' John Howkins bedacht dit concept in 2001 om een economisch systeem te beschrijven waar waardecreatie is gebaseerd op verbeelding in plaats van op de traditionele bronnen als land, arbeid en kapitaal. Nederland scoort in dit verband relatief hoog en wordt ook zo gewaardeerd. Dat is deels cultureel bepaald maar ook een verdienste van ons (design-) onderwijssysteem. De Raad zou kunnen adviseren om de culturele en creatieve industrie in casu de vormgevingsector ook als zodanig beleidsmatig te benaderen.

### **Opmerking 5: Waardecreatie**

Een recent onderzoek door TNO<sup>1</sup> identificeerde vier en zeer bruikbare directe en indirecte effecten van de creatieve industrie op andere sectoren:

1. het ontwikkelen van creatieve producten en diensten waarmee de sector op indirecte wijze cultuurveranderingsprocessen bij haar opdrachtgevers kan faciliteren;
2. de energie en richting die de sector kan leveren om tot doorbraken te komen. De creatieve industrie is in staat om op basis van haar creatieve vermogen een verandering te initiëren: een 'creatieve sprong';
3. de impact van de sector op de beslissing van buitenlandse ondernemingen en werknemers over waar zij zich vestigen;
4. de indirecte waarde die de creatieve industrie realiseert met betrekking tot de versnelde adoptie van nieuwe technologische oplossingen.

Verder onderzoek naar deze effecten is voor de beleidsmatige benadering van deze sector van belang.

### **Opmerking 6: Cultuur en Economie, Cultural and Creative Industries**

De Raad signaleert op beleidsniveau spanning tussen cultuur en economie. In werkelijkheid is de samenwerking tussen de twee betrokken ministeries productief en zelfs voorbeeldig te noemen. En hoewel de scheiding tussen cultuur en creatief in Nederland als uitvloeisel van het topsectorenbeleid verklaarbaar is, zijn er maar weinig landen die cultuur en creatief niet als een sector behandelen. Dat geldt ook de EU en UNESCO. En hoewel dat als zodanig door de minister in haar adviesaanvraag niet is meegenomen stellen we de mening van de raad hierover wel op prijs.

---

<sup>1</sup> 2017, TNO, De economische en maatschappelijke waarde van creatieve zakelijke dienstverlening

## **Opmerking 7: Body of Knowledge**

In Nederland is, ook mede als gevolg van het topsectorenbeleid, veel impliciete kennis opgedaan over de inzet en functioneren van de creatieve industrie, vooral in de crossovers met andere sectoren. Wij vinden het belangrijk om deze kennis te expliciteren en onderzoek te blijven doen om zodoende relevant te kunnen blijven. De verantwoordelijkheid daarvoor zou kunnen worden belegd bij een bestaande organisatie, bijvoorbeeld de Raad voor Cultuur, AWTi of CLICKNL, of bij een nieuwe organisatie naar voorbeeld van bijvoorbeeld NESTA in het VK. Het begrip immersive economy zou als overkoepelend thema kunnen dienen.

## **Opmerking 8: Holland Branding**

Ook in het nieuwe narratief dat ten grondslag ligt aan de Nederland Branding die vanaf 2019 stap voor stap wordt ingevoerd is niet geheel toevallig gebaseerd op de kernwaarden die ook behoren tot de kernwaarden van de creatieve sector. De voorbeelden, symbolic actions, die als drager moeten gaan dienen voor deze strategie zijn vaak voorbeelden uit de creatieve industrie. Dat belang verdient meer er- en herkenning.

## **Met betrekking tot de adviezen:**

### **Versterk de infrastructuur**

- Als uitkomst van een langdurig maar breed gedragen proces zal onze Federatie zich met ingang van 2019 zich enerzijds opstellen als een brede belangenbehartiger van de sector en anderzijds als breed platform voor iedereen die zich betrokken voelt bij een welvarende en goed functionerende sector. Zie voor een uitgebreidere toelichting verderop.
- In de creatieve industrie worden projecten (soms) uitgevoerd in snel wisselende gelegenheidscoalities, met als resultaat een resistente en bestendige sector waarvan het belang meer waardering verdient.
- Er wordt in de sector weliswaar veel maar ook verkokerd gecommuniceerd. Het is evident dat een breed georiënteerd communicatieplatform een wezenlijke bijdrage kan leveren aan de ontwikkeling van de sector.

### **Faciliteer en financier ontwerponderzoek**

- Ontwerp(end) onderzoek is inderdaad even relevant als het onderzoek over ontwerp, zie hierboven bij opmerking 7.
- Dit onderzoek kan (ook) gedeeltelijk worden toevertrouwd aan relevante (internationale) festivals zoals Doclab eventueel onder regie van CLICKNL. Wij pleiten ervoor om deze belangrijke labfunctie een aparte status te geven, bijvoorbeeld in de basisinfrastructuur.
- Ambachtelijke vaardigheden, de combinatie met nieuwe ambachten en het onderhoud ervan verdienen aandacht. Het geldt overigens ook voor het ambacht van programmeren, noodzakelijk bij bijvoorbeeld gameontwikkeling. Niet alleen in de

creatieve industrie maar ook op (voor) opleidingen en zelfs middelbare scholen. En niet alleen door en voor jongens maar met name ook voor meisjes.

### **Stimuleer de in- en doorstroom van startend talent**

- Onderschat is in dit verband het bijeffect van het aantrekken van buitenlands talent op internationalisering.
- Via een te ontwikkelen mentorenprogramma kunnen talenten snel 'op vlieghoogte' worden gebracht.

### **Benut de potentie van de ontwerpsector bij de aanpak van maatschappelijke vraagstukken**

- Wij vermoeden dat de schoen hier eerder wringt aan de aanbod- dan aan de vraagzijde. Een programmatische aanpak, vergelijkende de 'Aktieagenda Bouw' zou de uitwerking van dit advies kunnen versnellen.

### **Zorg voor een beter beheer en behoud van het ontwerpergoed**

- Vergeet hierbij vooral niet het beheer en behoud van het digitale erfgoed (bijvoorbeeld games).

### **Bouw voort op internationalisering**

Het internationaliseringsprogramma Creative Holland mag overigens voorbeeldig worden genoemd en dient ook als inspiratie voor andere topsectoren.

- Eerder pleitten wij voor (het aanstellen van) een Creative Envoy naar voorbeeld van de Water Envoy. Zo'n goed ingevoerde en ter zake deskundige gezant is van onschatbare waarde en betekenis, niet alleen voor de internationalisering van de sector maar ook van Nederland in de context van onze nation branding.
- De dreigende Brexit heeft ongetwijfeld consequenties voor de positie van onze creatieve industrie. Wij vinden het belangrijk dat de Raad zich hierover buigt.
- Ook eerder pleitten wij voor de potentieel succesvolle combinatie sport, cultuur en handel. Niet alleen in de context van grote internationale evenementen (OS, Wereldtentoonstellingen, etc) maar ook tijdens bijvoorbeeld handelsmissies. Het momentum dat als gevolg van bijvoorbeeld het uitlenen van een Vermeer ontstaat kan beter worden uitgenut, ook voor handelsdoeleinden.

## **Tenslotte**

### **Culturele en Creatieve Industrie (Cultural and Creative Industries)**

In veel buitenlandse landen, op EU-niveau en ook de VN organisaties worden de creatieve en culturele sector als een sector benaderd. Nederland neemt hierin beleidsmatig (kennelijk) een uitzonderingspositie in. Wij stellen de mening van de Raad hierover op prijs. Dit is ook relevant voor bijvoorbeeld de in uitvoering genomen diversiteits- en arbeidsmarktprogramma's voor de culturele en creatieve sector.

## **Topsectorenbeleid**

De creatieve industrie is in 2019 vijftien jaar sleutelgebied respectievelijk topsector. De sector heeft zich als gevolg daarvan, ondanks de grote verschillen tussen de subsectoren kunnen ontwikkelen tot een volwaardige en representatieve sector. Rutte III zet het topsectorenbeleid voort, maar stelt aanvullende eisen. Het nieuwe kabinet wil dat de gezamenlijke onderzoeksprojecten gericht zijn op 'economische kansen' in 'maatschappelijke thema's'. Het regeerakkoord noemt er drie, maar dat blijken drie groepen van negen thema's te zijn: energietransitie, duurzaamheid, landbouw, water, voedsel, quantum, hightech, nano en fotonica. De creatieve industrie zal zich tot deze thema's en andere maatschappelijke uitdagingen moeten verhouden. Dat verdient niet alleen beleidsmatige aandacht maar ook extra inspanning van de sector en de vertegenwoordigende organisaties.

## **Raad voor Cultuur**

De Raad voor Cultuur is het wettelijke adviesorgaan van de regering en het parlement op het terrein van kunst, cultuur en media. De raad is onafhankelijk en adviseert, gevraagd en ongevraagd, over actuele beleidskwesties en subsidieaanvragen. 'Ontwerp voor de toekomst' is een van de tien adviezen over de stand van zaken in de cultuursector die de raad tussen november 2017 en de herfst van 2018 op verzoek van de minister van OCW uitbrengt. Belang functie, rol en autoriteit van de Raad is wat ons betreft onomstreden. Wel pleiten wij voor alertheid? op de totstandkoming van haar adviezen en de uitbreiding van haar adviesfunctie naar de hele creatieve sector.

## **Federatie Creatieve Industrie**

De Federatie Creatieve Industrie verenigt alle beroeps- en brancheverenigingen in de creatieve industrie. Gezamenlijk vertegenwoordigen we duizenden zelfstandigen, bedrijven, organisaties en netwerkorganisaties. De Federatie Creatieve Industrie werd opgericht in 2008 als een coöperatie naar eigen model en zal zich vanaf 2019 opstellen als belangenbehartiger voor de hele creatieve sector.

Het lidmaatschap van de Federatie Creatieve Industrie staat open voor koepel-, beroeps- en brancheorganisaties, creatieve bedrijven, publiekrechtelijke organen, kennis- en onderwijsinstellingen, kortom iedereen die zich betrokken is of voelt bij de creatieve industrie.