

Innovaties met maatschappelijke impact vragen om gezamenlijke inspanningen en om een uitwerking en duurzame toepassing ervan in de praktijk. Daartoe zou de culturele en creatieve sector meer bij de innovatieagenda van Nederland betrokken moeten worden.

Verbeelding als bron voor innovatie

Rond de eeuwwisseling keek men in Nederland even raar op toen bleek dat het land eigenlijk niet zo vooruitstrevend was als men altijd had gedacht. De cijfers logen er niet om: Nederland zakte in het eerste decennium van de 21ste eeuw wat betreft zijn innovatievermogen naar een positie buiten de top 10 van meest innovatieve landen.¹ Er wordt voor dit soort ranglijsten naar meer dan alleen technische innovaties gekeken. Ook die op het gebied van producten, processen, organisatie en marketing tellen mee.² Nederland scoorde onder andere zo slecht vanwege achterblijvende bestedingen aan Research & Development (R&D). Daarnaast werden er verhoudingsgewijs weinig start-ups opgericht door pas afgestudeerden. Opvallend was ook het relatief grote aantal laaggeletterden. Het sprak kennelijk niet vanzelf dat het altijd zo vooruitstrevende Nederland zich gidsland of zelfs koploper kon noemen.

Terwijl wereldwijd innovatieve start-ups als paddenstoelen uit de grond schoten en er een nieuwe – digitale – wereldorde ontstond, krabde Nederland zich achter de oren in het besef hierin nauwelijks een rol van betekenis te spelen. Kort hierop werd innovatie dan ook in één klap een van de belangrijkste opgaven van het land. Het Verdrag van Lissabon uit 2000 speelde hierbij een rol. Belangrijk onderdeel van het verdrag was dat de Europese lidstaten zich gezamenlijk, maar elk op eigen wijze zouden inspannen om Europa als geheel tot de koploper van de kennis-economie te maken. Voorwaarde was dat 3 procent van het bruto nationaal product (bnp) besteed zou worden aan R&D.

Platform

Onder de hoede van toenmalig minister-president Jan Peter Balkenende werd in 2003 een prestigieus platform opgericht, waarvoor de ministers van Economische Zaken (EZ) en Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW) samenwerkten met vijftien sleutelfiguren uit het bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en kennisinstellingen. Het doel van het platform was duidelijk: Nederland moest in de top 5 terechtkomen van 's werelds sterkste spelers op het gebied van kennis, onderzoek en innovatie (Wijffels et al. 2004).

En hoewel het in zijn streven werd dwarsgezet door een belangenstrijd tussen de ministeries (Nauta 2008), werden er zeker resultaten geboekt: de bureaucratie bij het aanvragen van innovatiesubsidies werd teruggedrongen, er kwam meer aandacht voor ondernemersvaardigheden op hbo's en universiteiten, en de spelregels van de rijksoverheid bij aanbestedingen werden bijgesteld, zodat kleine bedrijven niet bij voorbaat buitenspel stonden. Daarnaast werden er betere carrièremogelijkheden gecreëerd voor jong wetenschappelijk talent. Maar de eerder zo belangrijk gevonden investeringen van 3 procent van het bnp in R&D werden niet gehaald, behalve in de regio Eindhoven.

De brug tussen het innovatiebeleid en cultuur werd in 2005 geslagen door de ministeries van OCW en EZ (zie Marlet et al. 2005; Raes et al. 2005; Rinnooy Kan et al. 2005). Het besef was gegroeid dat creativiteit een sleutelbegrip is voor succesvolle innovatie en dat dit precies een kern-

kwaliteit is van de culturele en creatieve sector. In creatieve processen worden kennis en ervaring uit andere domeinen gemakkelijk geabsorbeerd en verbonden, wat tot innovatie kan leiden. Maar daarnaast onderstreepte het nieuwe denken over stedelijke ontwikkelingen, geholpen door *The rise of the creative class* van stadssocioloog Richard Florida, dat de culturele en creatieve sector behalve een intrinsiek artistieke waarde ook een enorme economische waarde vertegenwoordigde (Florida 2002). Dit inzicht werd de motor voor het programma voor de creatieve industrie, een samenwerkingsverband tussen de departementen van Cultuur en Economische Zaken. De gezamenlijke beleidsnota *Ons creatief vermogen* lag hieraan ten grondslag (Brinkhorst et al. 2006).

Web van labs en centres of excellence

De kracht van verbeelding en in het verlengde daarvan de kracht van ontwerp werden in de nota veelzeggend geïllustreerd met de 'Zwaan', de elegante brug van architect Ben van Berkel die de kop van Rotterdam-Zuid verbindt met het centrum. De brug zelf is een object van functionele schoonheid en ontsluit bovendien een gebied dat mede door de inzet van creatieve organisaties transformeerde van een in onbruik geraakt havengebied naar een aantrekkelijk uitgaans- en woongebied. De symboliek was duidelijk: de brug naar de Kop van Zuid maakt de potentie van de culturele en creatieve sector concreet en tastbaar. Behalve Rotterdam namen al veel grote steden Florida's gedachtegoed als uitgangspunt en er werd in stadsontwikkeling geïnvesteerd, waarbinnen er ook gericht ruimte kwam voor labs, broedplaatsen, culturele instellingen en ateliers (Rinnooy Kan et al. 2005). Inmiddels is er door heel Nederland dan ook een uitgebreid web van labs en *centres of excellence* ontstaan. Het is anno 2019 belangrijk dat al die onderzoeks- en ontwikkelingsfaciliteiten kennis uitwisselen. Om die reden heeft de raad in zijn sectoradvies *Ontwerp voor de toekomst* geadviseerd om regionale innovatie- en onderzoeksprogramma's in relatie te brengen met landelijke programma's (Raad voor Cultuur 2018).

Een belangrijk effect van de beleidsnota *Ons creatief vermogen* (Brinkhorst et al. 2006) was dat de creatieve en culturele sector vanuit onverwachte, economische hoek in de schijn- →

werpers werd gezet, met aandacht voor zowel de materiële als immateriële waarden die cultuur creëert. Dus naast de harde toegevoegde waarde, waarvoor met klinkende munt wordt betaald, schept cultuur ook zachte, symbolische waarden, zoals veiligheid in het ruimtelijk domein. Creativiteit kan zowel bijdragen aan de exportwaarde als aan de beleving van gebruikers en daardoor een grote impact hebben – zowel in het economische als in het sociale domein.

Van toenadering naar concrete resultaten

De culturele en creatieve sector werd in de nota *Ons creatief vermogen* (Ibid.) gepresenteerd als een troef die nog veel te weinig door de samenleving werd benut om bij te dragen aan de (kennis)economie. Dit besef legitimeerde gericht stimuleringsbeleid.³ Het aan de nota gerelateerde *Programma voor de creatieve industrie* moest dan ook de toenadering tussen cultuur en economie bevorderen. Ook internationalisering (export) kreeg aandacht in de nota. Met voor de culturele sector relatief nieuwe financieringsinstrumenten stimuleerden de ministeries van OCW en EZ de samenwerking tussen de creatieve sector en het bedrijfsleven. Toen de Raad voor Cultuur in 2007 het advies *Innoveren participeren!* presenteerde, was het thema innovatie doorgedrongen tot de titel (Raad voor Cultuur 2007). Dit advies benadrukte de maatschappelijke impact van cultuur, niet alleen de economische. Zo verwees het naar het project *Digitale pioniers* waar thematische cross-overs werden gerealiseerd, zoals pionieren met het digitaal meten van luchtvervuiling, het bouwen van platforms voor ongepubliceerde auteurs, *upload cinema*, *story telling games* voor middelbare scholieren, et cetera. Veel van de experimenten waren trendsettend of in elk geval belangrijk in de ontwikkel- en testfase van nieuwe producten en/of processen. Met de potentie van creativiteit voor maatschappelijke vraagstukken voor ogen adviseerde de raad om veel forser in te zetten op grote innovatieprojecten met ruimere budgetten en meer samenwerking met creatieve organisaties, in de openbare ruimte, in het landschap, in energieparken. Succesvol innoveren ging volgens de raad verder dan hier en daar wat experimenteren en vernieuwen. Innovaties met maatschappelijke impact vragen om gezamenlijke inspan-

ningen en om een uitwerking en duurzame toepassing ervan in de praktijk. Om dat te bereiken, zou de culturele en creatieve sector bij de innovatieagenda van Nederland betrokken moeten worden. Destijds werd gedacht in *grand challenges*, onder andere op het gebied van energie, water, krimp, zorg en ICT. Hiervoor zouden verschillende departementen moeten participeren in meerjarenprogramma's rondom een maatschappelijke *challenge*, waarvoor consortia van uiteenlopende partijen zich kunnen inschrijven.

Naast de harde toegevoegde waarde, waarvoor met klinkende munt wordt betaald, schept cultuur ook zachte, symbolische waarden

De wens was de vader van de gedachte. Geholpen door het *Programma voor de creatieve industrie* en de neoliberale tijdgeest rekende het kabinet in 2010 de creatieve industrie tot de negen topsectoren, waarvoor het Topsectorenbeleid werd ontwikkeld. Dat beleid had onder meer tot doel om de samenwerking te bevorderen tussen kennisinstellingen en de creatieve sector, verenigd in bijvoorbeeld de Federatie Dutch Creative Industries.⁴ Zo kwamen in het domein van de zorg games tot stand om bijvoorbeeld angststoornissen bij kinderen te verhelpen of te gebruiken als zintuiglijke objecten voor dementerende ouderen. Maar ook werd 'designdenken' geïntroduceerd in experimenten bij Rijkswaterstaat, een duurzaam waterplein in Rotterdam gerealiseerd, de *fairphone* geïnitieerd en werden ontwerpen voor het verbeteren van de inrichting van gevangenissen gemaakt.

Op Europees niveau kreeg de culturele en creatieve sector een plaats in *Horizon 2020*, een programma gericht op innovatie en wetenschap met het oog op de versterking van Europa als geheel.

Van concrete resultaten naar schaalvergroting

Tegenwoordig staat Nederland er op de mondiale ranglijsten weer veel beter voor. Volgens de Europese lijsten mag Nederland zich zelfs innovatieleider noemen.⁵ Hiervan maakt de rijksoverheid trots melding op zijn website.⁶ Dat stelt voorlopig gerust, maar betekent uiteraard niet dat het ‘leren te innoveren’ stopt. Vernieuwing is een doorlopende zaak en om de resultaten ervan in de praktijk te kunnen toepassen, is een lange adem nodig, plus doorzettingsvermogen en financiële ondersteuning.

Innoveren is altijd het resultaat van samenwerking (WRR 2013, 12). De volgende logische stap in de beleidsontwikkeling is om de verschillende spelers die actief zijn in de verschillende regio's, beter met elkaar te verbinden en samen te brengen in landelijke programma's, zoals de raad heeft geadviseerd (Raad voor Cultuur 2018). Innoveren vindt plaats in dynamische netwerken waarin de actoren, vanuit hun eigen rollen en verantwoordelijkheden, elkaar nodig hebben.

Als we beter begrijpen hoe vertegenwoordigers van deze sector kunnen bijdragen aan maatschappelijke uitdagingen, kan het beleid hier beter op aansluiten.⁷ Onder leiding van de Universiteit van Amsterdam doet een Europees consortium momenteel onderzoek naar de werking van de culturele en creatieve sector.⁸ Hoe dan ook is het, zoals de raad in zijn recente sectoradvies bepleit, ook voor toekomstig beleid van belang om de culturele sector actief te betrekken bij de innovatieagenda en bij grote maatschappelijke vraagstukken, bijvoorbeeld met betrekking tot de zorg, energietransitie en duurzame landschapontwikkeling. Ondanks de gegroeide positieve basishouding ten aanzien van de bredere inzet van de culturele en creatieve sector in andere beleidsdomeinen, vraagt een concrete toepassing ervan om meer cross-departementale investeringen, met name aan de voorkant – het begin van processen – en aan het einde, zodat de veelbelovende uitkomsten van onderzoek en ontwikkeling vervolgens in de praktijk hun toepassing vinden. ●

Literatuur

- Brinkhorst, L.J., M.C. van der Laan en K. van Gennip (2006) *Ons creatieve vermogen: brief cultuur en economie*. Den Haag: Ministerie van Economische Zaken/Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.
- Florida, R. (2002) *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Perseus Book Group.
- Marlet, G. en J. Poort (2005) *Cultuur en creativiteit naar waarde geschat*. Amsterdam/Utrecht: SEO/Atlas voor gemeenten.
- Nauta, F. (2008) *Het innovatieplatform: innoveren in het centrum van de macht: met survivaltips voor vernieuwers in de polder*. Den Haag: Academic service.
- Raad voor Cultuur (2007) *Innoveren, participeren! Advies agenda cultuurbeleid en culturele basisinfrastructuur*. Den Haag: Raad voor Cultuur.
- Raad voor Cultuur (2018) *Ontwerp voor de toekomst: pleidooi voor creatieve reflectie op maatschappelijke vraagstukken*. Den Haag: Raad voor Cultuur.
- Raes, S.E.P. en B.P. Hofstede (red.) (2005) *Creativiteit in kaart gebracht: mapping document creatieve bedrijvigheid in Nederland*. Den Haag: Ministerie van Economische Zaken/Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.
- Rinnooy Kan, A. (et al.) (2005) *Creativiteit: de gewichtloze brandstof van de economie*. Den Haag: Innovatieplatform.
- Wijffels, H. en Th. Grosveld (2004) *Vitalisering van de kenniseconomie: advies werkgroep dynamisering kennis- en innovatiesysteem*. Den Haag: Innovatieplatform.
- WRR (2013) *Naar een lerende economie: investeren in het verdienvermogen van Nederland*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Noten

- 1 reports.weforum.org/global-competitiveness-index-2017-2018/?doing_wp_cron=1558345326-5553150177001953125000
- 2 www.rathenau.nl/nl/wetenschap-cijfers/impact/innovatie/het-innovatievermogen-van-nederland
- 3 De nota 'maakt geen normatief onderscheid tussen "creatieve industrie", "culturele industrie" "kunst" of "entertainment": het gaat om het geheel van de bedrijfstakken waarvan creativiteit de cruciale productiefactor is. Dat sommige meer artistieke waarde wordt toegedicht doet, vanuit het perspectief van economische benutting, niet ter zake.' (Brinkhorst et al. 2006, 8)
- 4 Mijlpalen van dit beleid zijn verzameld in een reeks van vijf boekjes met de veelzeggende titel *Crossover works*.
- 5 www.rathenau.nl/nl/wetenschap-cijfers/impact/innovatie/het-innovatievermogen-van-nederland en ec.europa.eu/docsroom/documents/30693
- 6 www.rijksoverheid.nl/actueel/nieuws/2017/06/20/nederland-versterkt-positie-als-europees-innovatieleider
- 7 www.uva.nl/shared-content/faculteiten/nl/faculteit-der-maatschappij-en-gedragswetenschappen/nieuws/2018/07/hoe-versterken-we-de-culturele-en-creatieve-industrie.html Het internationale consortium Cicerone (*Creative Industries Cultural Economy Production Network*) wil een bijdrage leveren aan Europees beleid door het Europese culturele en creatieve ecosysteem beter te begrijpen. Hoe dragen creatieve en culturele industrieën bij aan (lokale) economische ontwikkeling, duurzaamheid, sociale cohesie en identiteit?
- 8 www.uva.nl/shared-content/faculteiten/nl/faculteit-der-maatschappij-en-gedragswetenschappen/nieuws/2018/07/hoe-versterken-we-de-culturele-en-creatieve-industrie.html?1559490264301



Klazien Brummel is werkzaam als senior beleidsadviseur bij de Raad voor Cultuur en heeft de ontwerpsector (architectuur, design, digitale cultuur) in portefeuille