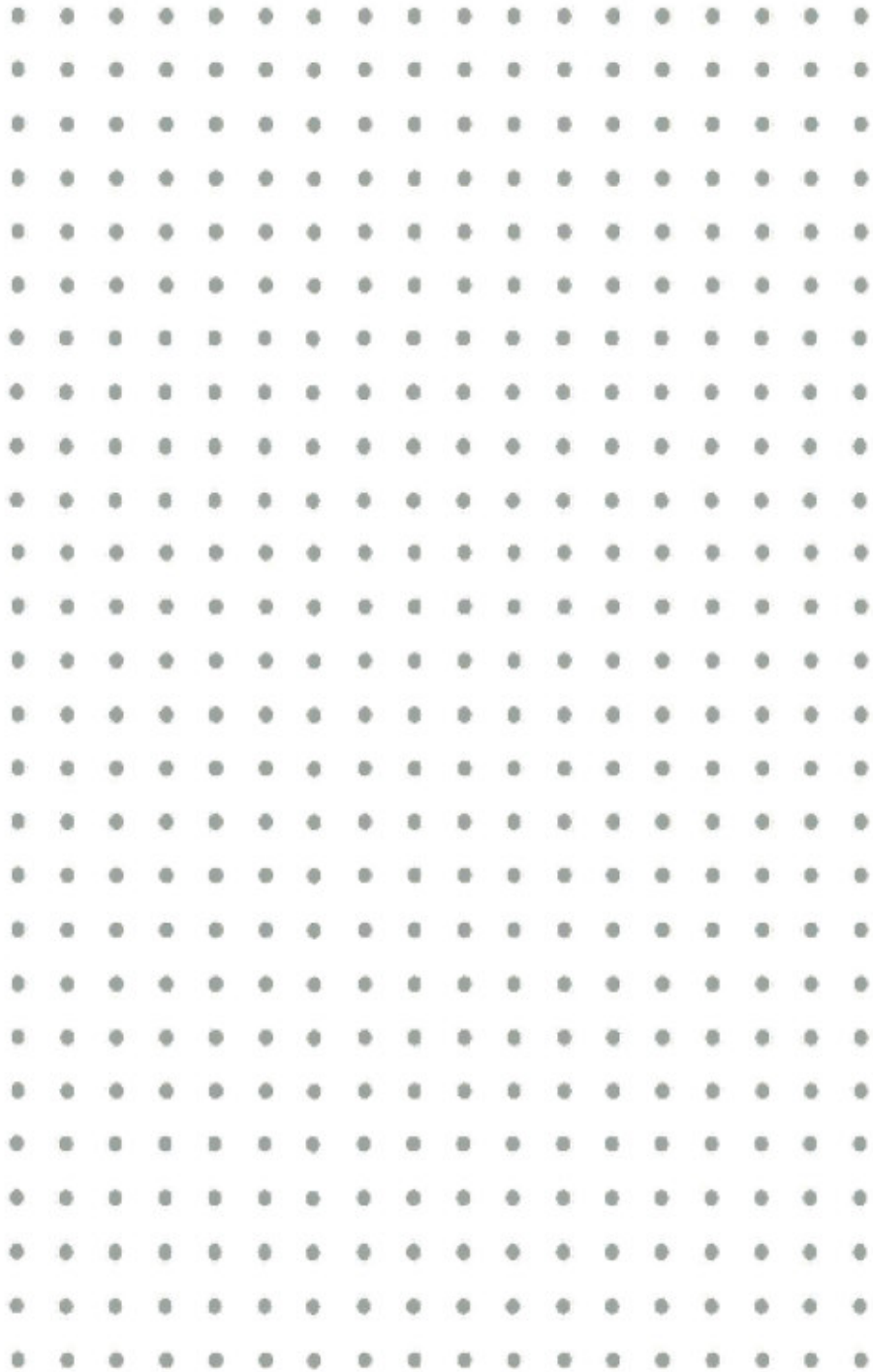


Kenniseconomie heeft cultuur nodig
expertmeeting 15.06.04
VIRTUEEL PLATFORM



Inhoud

Inleiding -- 3

Sessie 1: Onderzoeksthema's en allianties voor de komende vijf jaar – 4

Inleiding door John Thackara (Doors of Perception) -- 4

Marleen Stikker (Waag Society) -- 4

Werkgroepen – 5

Sessie 2: Implementatie en beleid doorbraakprojecten -- 9

Pieter Burghart en de 1% regeling -- 9

Richard Smith-Bingham, NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts) -- 9

Werkgroepen – 10

Bijlage 1:

DEBAT 'Kenniseconomie heeft cultuur nodig' – 13

Inleiding

Op 15 juni 2004 vond in Amsterdam de expertmeeting 'Kenniseconomie heeft cultuur nodig' plaats. In het verlengde van de eerdere discussie bracht Virtueel Platform mensen uit verschillende 'kennishoeken' bijeen. In deze diversiteit was tegelijkertijd de opzet van de ontmoeting goed af te lezen. Zowel cultuur als wetenschap, ICT en politiek werden vertegenwoordigd.

Opzet / Doel

In de huidige periode van innovatie lijkt Nederland zich eenzijdig bezig te houden met de financiële kant van de zaak. In de zoektocht naar oplossingen voor een beter kennisklimaat wordt nog te veel gedacht in termen van technologie en economie. Tijdens deze bijeenkomst wordt geprobeerd dit eenzijdige beeld los te laten door creatieve mensen bij elkaar te brengen en meer diversiteit te laten spreken.

De deelnemers hebben ieder hun eigen specialiteit en zijn betrokken bij innovatieve ontwikkelingen op een aantal R&D gebieden (computer-human interfaces, wireless/breedband/RFID, contentmanagement), zijn werkzaam in de sfeer van maatschappelijke toepassingen het onderwijs, of hebben op beleidsmatige of politieke wijze te maken met technologie, cultuur en innovatie. Aan hen werd gevraagd om een programma op te stellen voor toekomstige doorbraakprojecten op het gebied van ICT in Nederland. Bij het bepalen van de opzet van dit programma, blijft de discussie open voor andere onderzoeksterreinen of benaderingen.

Programma

De deelnemers werden in drie groepen gesplitst en konden in twee sessies van een uur een concept en beleid voor een doorbraakproject opstellen. Sessie 1 werd ingeleid door John Thackara (Doors of Perception, adviseur IST programma) en Marleen Stikker (Waag Society). En als start voor sessie 2 werden voorbeelden uit de praktijk aangehaald die mogelijk kunnen dienen als voorbeeld voor de financiering van een doorbraakproject. Deze werden gegeven door Pieter Burghart (LogibaCMG) en Richard Smith-Bingham (NESTA). Pieter Burghart (LogicaCMG) licht zijn voorstel toe voor een 1% regeling voor de integratie van creatieve experimenten in grote ICT-projecten. NESTA is het nationale stimuleringsprogramma (financiering uit loterijgelden) van het Verenigd Koninkrijk voor Wetenschap, Technologie en de Kunsten en voert een actief beleid ter ondersteuning van de opstartfase van een innovatief project, service of onderzoek. De nadruk wordt gelegd op zowel de creatieve, als de commerciële waarde. Kern woorden zijn lange termijn visie, en de culturele en sociale meerwaarde.

Sessie 1: Onderzoeksthema's en allianties voor de komende vijf jaar

Inleiding door John Thackara (Doors of Perception)

John Thackara vertelt over zijn ervaringen vanuit zijn betrokkenheid bij het Europese IST (Information Society technologies) programma. Binnen het 5th Framework programma werden een aantal jaren geleden een groot aantal succesvolle Europese samenwerkingsprojecten gerealiseerd waarbij de mens en maatschappij centraal stonden. Veel van deze i3 (European network for Intelligent Information Interfaces)¹ projecten zijn voorbeeld projecten voor sociale en culturele innovatie wat betreft human interface design. In plaats van technologie stonden nu thema's als leren, gezondheidszorg en mobiliteit centraal.

Momenteel is het 6th framework gestart, een nieuw netwerk is gestart 'Convivio'² met hetzelfde doel, social computing - een mensvriendelijke benadering van technologie en design. Hierbij zijn zestien researchinstituten en bedrijven uit negen landen in Europa bij elkaar gebracht voor het ontwikkelen van nieuwe projecten. Echter blijkt het erg moeilijk om in deze doelstelling te volharden. De praktijk wijst uit dat beoordelende commissies technologie toch blijven beschouwen als een drijvende factor in de kenniseconomie, en veel belang hechten aan technologische innovatie. Bovendien is er binnen dit nieuwe programma minder plaats voor kleine dynamische bedrijfjes, en blijven de grote vaak stroperige researchinstellingen over.

Wanneer bij het indienen van een voorstel waarin sociale en culturele thema's de leidraad vormen de ISTcommissie verontwaardigd blijft reageren met 'waar is de technologie gebleven?' kan de ontwikkeling maar een kant op gaan. Het maatschappelijke aspect blijft achterwege en de aandacht voor kleinere organisaties is er niet. De kenniseconomie drijft alleen op nieuwe technologische ontwikkelingen en commerciële toepassingen, gedragen door de grote bedrijven en researchinstellingen.

Hier moet nodig verandering in komen en er moet worden gezocht naar projecten die wel gericht zijn op het sociale en maatschappelijke. Het gaat hierbij niet om het creëren van concepten, maar om direct uitvoerbare projecten.

De projecten moeten niet alleen over techniek gaan, maar in een dagelijkse context worden geplaatst.

Kernwoorden hierbij zijn:

- Real world, real people, real issues
- Difference
- Potential

Bij het bedenken van een doorbraakproject tijdens de sessies, kunnen deze kernbegrippen worden meegenomen.

Marleen Stikker (Waag Society)

Marleen Stikker constateert dat het de creatieve industrie en de cultuursector wel in de belangstelling staan op dit moment. Sinds de internethype is er vanuit de economische en politieke hoek weinig belangstelling geweest, maar dat begint te veranderen. Komend najaar zal Nederland het EU-voorzitterschap op zich nemen.

Bij het EU voorzitterschap van Nederland, hoort ook het aandragen van ministers van informatie. Rijst de vraag uit welke hoek je die mensen haalt en welk onderwerp op de agenda moet staan. De creatieve industrie zou bovenaan moeten staan.

SenterNovem organiseert dit najaar de grote IST conferentie³. Als voorbereiding hierop werd een matchmaking event georganiseerd. Hierbij is ook erg veel belangstelling voor de creative industries, en vooral de hoek die zich bezig houdt met entertainment, verhalen vertellen en belevenissen ontwerpen.

¹ www.i3net.org

² www.convivionet.net

³ www.ist2004.nl

De grotere belangstelling voor de nieuwe media, multimedia en design maakt ook ineens zichtbaar dat het hier geen homogene sector betreft. Bij deze dan ook de oproep: Creatieve en media-industrie mobiliseer jezelf! Je moet zelf zoeken naar een onderzoeksgebied en allianties en niet bij het bekende blijven.

Werkgroepen

Werkgroep 1

Adelbert Bronkhorst, TNO-Human Factors, MultimediaN

Anne Nigten, V2_Lab

Antione van de Ven V2_Lab

Dick Rijken, VPRO, Haagse Hogeschool

Egon Verharen, Surfnet

Pieter Jan Stappers, Studiolab, TU Delft

Frederique van Till, NOB broadband

Jan Pons, Digital Port Rotterdam

Joerie van den Steenhoven, Stichting Nederland Kennisland

Johan de Heer, Telematica Instituut

Michel Waisvisz, STEIM

Bij het opzetten van een doorbraakproject kun je uitgaan van de volgende driedeling:

1. Constateren van problemen;

In dit geval gaat het om problemen rond de sociale en culturele innovatie. Hier wordt te weinig aandacht aan geschonken. Het gaat nog teveel over doorbraken op technologie gebied. Omdat de sociale en culturele aspecten ook van belang zijn, is toegankelijkheid nodig. Technologie brengt veel verwarring met zich mee. Verder is het te lang alleen over het individu gegaan en wordt er niet genoeg samengewerkt. Verschillende partijen moeten juist bij elkaar worden gebracht om nieuwe ideeën en werkvormen te creëren.

2. Aandragen van methoden

Er zijn verschillende mogelijkheden om de genoemde problemen tegen te gaan. Deze moeten gericht zijn op human centered design en experience design.

De mensen moeten nu als centraal punt gelden i.p.v. de computer.

3. Technologiën als ingrediënten voor oplossingen

- 3D-gaming en simulatie inzetten voor de zorg, het onderwijs en veiligheid.
- RFID (Radio Frequency Identification). Hier kun je meer mee doen dan alleen identificeren. De marketingaspecten hieraan zijn interessant. Niet alleen voor de verkoop, maar voor de gevolgen. Je kunt restricties opsporen.
- Ontwikkelen van nieuwe materialen (nanotech en engineering).
- Kijken hoe we in Nederland omgaan met beeld. Bijvoorbeeld alle bioscopen werken binnenkort met digitaal materiaal. Dit zorgt voor een andere opslag en andere distributie. Je zou bijvoorbeeld in Amsterdam een overkoepelend instituut met een digitale database kunnen opzetten. Ook om maatschappelijke trends als vergrijzing en immigratie aan te pakken.
- Om de sociale elementen te integreren, moet je de software eronder toegankelijk maken. Daarom is het ontwikkelen van social software van belang. Emotional Computing sluit hier goed bij aan. Dit zou een doorbraak kunnen betekenen om de smeltkroes van verschillende culturen bij elkaar te brengen. We zijn op dit moment namelijk nog steeds gebonden aan het numerieke en symbolieke. Met emotional computing kun je op een andere manier communiceren.

Voordat je een concreet voorstel doet voor een project, moet je eerst een nieuw framework creëren. Zo kan de term innovatie niet langer alleen in verband worden gebracht met technologie. Je kunt spreken van culturele in plaats van technologische innovatie.

Werkgroep 2

Dirk van der Woude, *directie informatisering, Gemeente Amsterdam*

Justin Kniest, *Fabchannel.Com, Paradiso*

Bauke Freiburg, *Fabchannel.Com, Paradiso*

Kristina Andersen, *STEIM*

Willem Velthoven, *Mediamatic*

Sylvia Veereschild, *Nederland ICT*

Michiel Schwarz, *Raad voor Cultuur*

Paul Rutten, *TNO Strategie, Technologie en Beleid*

Peter van der Wel, *EPN Platform voor de Informatiesamenleving*

Sher Doruff, *Waag Society*

Rens van Tilburg, *AWT*

Frank Nack, *Centrum voor Wiskunde en Informatica*

Besproken onderwerpen:

-culturele diversiteit en interculturele uitwisseling

-Onderwijs

-Identiteit. Hoe sta je tegenover technologie? Wie beslist wie je bent?

In dit kader zijn een aantal voorbeelden naar voren gekomen:

Willem Velthoven (Mediamatic) noemde een aantal zelf geïnitieerde projecten waarbij de mogelijkheid wordt gecreeerd om mensen te verbinden en vanuit verschillende perspectieven met *content* om te laten gaan. Een doorbraakproject begint bij intellectuele gedachten en discussies die kunnen worden omgezet in een 'spel' waar iedereen aan kan deelnemen. Uiteindelijk zal er geen input meer nodig zijn van de creatieve industrie. Mensen kunnen er dan zelf mee uit de voeten. Het gaat hier dan ook om *verhalen delen* en *het verbinden van mensen*. Daarnaast is metadata van belang. Door informatie en connecties boven het verhaal te plaatsen is het mogelijk de gebruikers te verbinden en ze zelf op die manier ook content te laten produceren. De creatieve industrie moet zich daarom concentreren op het ontwerpen van communicatiestructuren die de 'prosumers' op het sociale, culturele vlak naar voren laten komen. Verder moet niet worden vergeten dat de creatieve industrie de combinatie vormt van de samenleving, cultuur en technologie. Bij het initiëren van projecten is het doel dan ook technologie in te zetten om positieve, culturele en sociale effecten mogelijk te maken. Hierbij wordt voortdurend de vraag gesteld: Hoe ervaren mensen technologie?

Sylvia Veereschild (Nederland ICT), haalde een van haar projecten aan als voorbeeld. In dit project werd een gehele flat voorzien van internet met een hoge bandbreedte. Dit gaf de bewoners de mogelijkheid om grote bestanden snel te distribueren. Door hiermee te experimenteren ontdekten de mensen wat ze met een dergelijke verbinding konden. Deze mogelijkheden vormden uiteindelijk een belangrijk onderdeel van hun leven. Uit dit project blijkt dat het belangrijk is vanuit de gebruikers te werken. Zij dienen op een actieve manier betrokken te worden, zodat zij op een gegeven moment ook aan de productie van content bij kunnen dragen.

Aan de hand hiervan rijst wel de vraag in hoeverre een doorbraak bij een technologische ontwikkeling zou liggen. Het voorbeeld van Veereschild concentreert zich op het gebruik van een technologie en niet op de ontwikkeling hiervan. Terwijl het begrijpen van de culturele situatie en het experimenteren hiermee, belangrijker is dan alleen het bewerkstelligen van technologische ontwikkelingen.

Andere voorbeelden waarbij van de gebruiker uit wordt gegaan:

Social software: Gouden Ei in Oud West. Brengt het creatieve en het technische bij elkaar. Jonge kinderen die nieuwe middelen leren gebruiken. Dit kan een test zijn voor het ontdekken van nieuwe manieren van onderwijs. Ze kunnen bijvoorbeeld zelf software produceren.

Straatinnovatie (tested environment) .

Productie en (her) design: House of my grandmother; Moeten het niet oude mensen zelf zijn die gaan bedenken wat oude mensen leuk vinden om te doen?

Ook voor de doorbraakprojecten dient het zwaartepunt bij de gebruiker te liggen. De projecten moeten een kader scheppen waarin mensen zowel afzonderlijk als gezamenlijk content kunnen consumeren en produceren. Hierbij moet de creatieve industrie haar bijzondere positie tussen technologie, samenleving en cultuur niet uit het oog verliezen. Zij kunnen technologische mogelijkheden inzetten en hiermee experimenteren om zo een positief effect op de culturele samenleving te bewerkstelligen.

Er moet daarom wel worden nagedacht over de vraag wie de creatieve industrie representeert.

Wergroep 3

Leonard J.N. Franken, ABN AMRO Bank

Lorna Goulden, Philips Design

Bruno Felix, Submarine

Yeter Tan, directie informatisering Gemeente Amsterdam

Marcel van Trier, EAN Nederland

Marleen Stikker, Waag Society

Pieter Burghart, logicaCMG

Monique van Dusseldorp, ANMI

Bart Hofstede, Ministerie van OC&W

Nicole Goossens, DG Telecommunicatie en Post, Minez

Herman Marres, Raadslid Gemeente Amsterdam

Emilie Randoe, Instituut voor Interactieve Media, Hogeschool van Amsterdam

Guido Beauchez,

Binnen deze groep vormt het begrip 'verbinden van mensen' het uitgangspunt voor het bedenken van een doorbraakproject. Het gaat er niet om inhoud te leveren, maar om praktische tools en het herinrichten van de infrastructuur.

Het probleem op dit moment is het gebrek aan samenwerking tussen verschillende disciplines en de leegloop in de creatieve sector. De situatie in Amsterdam laat dit goed zien. Dit zou tot een nationaal probleem kunnen leiden, met grote gevolgen voor de economie.

Het verbeteren van onderwijs op cultureel niveau, zou een begin kunnen zijn voor het oplossen van deze problemen. Je zou kinderen cultuur en creativiteit bij kunnen brengen door middel van creatieve toepassingen. Deze zouden mogelijkheden kunnen bieden voor de verwerking van de enorme hoeveelheid informatie die kinderen krijgen te verwerken.

Dit zou kunnen in de vorm van een medialab waar kinderen dingen kunnen maken. In plaats van de consument kunnen ze dan een zender worden, een tegenhanger van wat kinderen nu zijn gewend in onze consumptiemaatschappij.

Het is alleen wel een probleem dat onderwijs een zelfstandige entiteit is en het daarom sterk van de docenten afhangt wat er uiteindelijk van dit soort ideeën terecht komt.

Tegenwoordig vormt het thema 'culturele diversiteit' een heet hangijzer binnen het onderwijs. Met dit thema in gedachten is bij de Hogeschool van Amsterdam en de Universiteit van Amsterdam een applicatie ontwikkeld voor leerlingen waarmee ze herinneringen kunnen ophalen over hun grootmoeder. Een interessante ontdekking van de leerlingen was dat oma's eigenlijk overal dezelfde rol hebben.

Deze uitkomst laat zien dat technologie een rol kan spelen bij het creëren van meer gemeenschapszin in een tijd van individualisering.

Een ander voorbeeld van een project waarbij gemeenschapszin wordt gestimuleerd, is het (al in groep 2 genoemde) Gouden Ei in Amsterdam. Hier wordt een broedplaats gecreëerd voor zelfpublicatie. Op straatniveau komen mensen met verschillende disciplines samen. Vooral het sociale aspect van de verschillende projecten die daar worden geïnitieerd, is van groot belang.

Conclusie: sociale technologie kan interessante mogelijkheden bieden om in deze tijd van individualisering mensen tot elkaar te brengen. De creatieve sector zou samen met gemeentes en bedrijven op straatniveau toepassingen kunnen bedenken die in combinatie met nieuwe technologieën als UMTS en locatietechnieken, gebruik maken van nieuwe mogelijkheden. Een punt van aandacht en zorg zijn de sociale implicaties van zulke sociale technologieën. Want wie gaat in het digitale tijdperk onze identiteit beheren?

Sessie 2: Implementatie en beleid doorbraakprojecten

In sessie 2 inventariseren de deelnemers de nodige faciliteiten en andere randvoorwaarden voor het succesvol uitvoeren van de doorbraakprojecten en komen met een plan voor financiering, opleiding en infrastructuur. Pieter Burghart (logicaCMG) en Richard Smith-Bingham (NESTA) geven hiervoor de aftrap.

Voorzitter: Bert Mulder

Pieter Burghart en de 1% regeling

Een van de doelstellingen van deze bijeenkomst, is het zoeken naar de randvoorwaarden voor het realiseren van doorbraakprojecten.

Pieter Burghart geeft met de reeds bestaande 1% regeling een voorbeeld. Achterliggende gedachte van deze regeling is dat 1 tot 5% van (grote) ICT-opdrachten moet bestaan uit een toevoeging van de Creative Industry, of de culturele sector, waarbij doelbewust geëxperimenteerd wordt met nieuwe technologieën en toepassingen. Als inspiratie hiervoor dient de 1% regeling die bij grote bouwprojecten een deel van de kosten aan een kunstonderdeel besteedt.

Burghart legt de nadruk op het onderscheid tussen de grote ICT bedrijven en kleine, creatieve organisaties. Verder laat hij het belang van deze kleine organisaties zien, die een rol kunnen spelen bij innovatieve projecten. Er zijn tot dusver totaal geen connecties tussen de grote ICT bedrijven en de creatieve industrie. De eerste houden zich vooral bezig met 'evolutionaire innovaties'. Hierbij draait het alleen om het verder verbeteren van bestaande technieken. De creatieve industrie innoveert juist op een revolutionaire manier door zich inventief op te stellen of bestaande technieken in een nieuw milieu te plaatsen.

Het is van belang de verschillen tussen beide te overbruggen en de creatieve industrie te laten integreren bij het realiseren van ICT-opdrachten. De voorgestelde 1% regeling kan hier een belangrijke rol in spelen.

Belangrijke vragen die je bij de uitvoering moet blijven stellen:

- Voor wie kan het werken?
- Hoe kan het werken?
- Wat gaat het kosten?
- Wat levert het op?

Richard Smith-Bingham, NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts)

Een andere optie om doorbraakprojecten te realiseren is het bedenken van een werkwijze zoals die bij NESTA⁴ bestaat. NESTA is ontstaan vanuit de in 1998 opgerichte 'National Lottery Act' en is erop gericht talent, innovatie en creativiteit op het gebied van technologie, wetenschap en kunst, te ondersteunen en stimuleren.

Ook in Engeland bleef tot ongeveer vijf jaar geleden de definitie van kenniseconomie beperkt tot technologie. Culturele en artistieke kennis werd en wordt in het bedenken van nieuwe wegen ter bevordering van innovatie, achterwege gelaten. Hierdoor worden alleen de universiteiten van belang geacht en krijgt de creatieve industrie te weinig aandacht.

Wat moet er worden gedaan om de culturele onderneming weer terug te brengen op de kaart?

- Meer steun, investering en infrastructuur voor innovatieve projecten.
- Identificeren van creatief talent
- Een betere culturele onderneming genereren.
- Bewijs voor de waarde en contributie van de creatieve industrie vinden.

NESTA richt zich nu vooral op het ondersteunen van individueel talent en het realiseren van inventies en ideeën. Dit gaat door middel van begeleiding en onderwijs tijdens het hele proces. Hierbij wordt in kleine teams gewerkt

⁴ www.nesta.org

en in een vroeg stadium begonnen met de begeleiding. Risico's bij nieuwe initiatieven worden niet uit de weg gegaan en fondsenwerving gebeurt op een breed vlak.

Tot nu toe zijn er een aantal nieuwe initiatieven. Bijvoorbeeld het Futurelab⁵, een op onderwijs en leren gerichte tak van NESTA, waar wordt geëxperimenteerd met mobile en experience computing. Verder is er een 'creative pionier programme' dat er op gericht is artiesten te ondersteunen en begeleiden zodat de juiste producten op het juiste tijdstip kunnen worden gerealiseerd.

Werkgroepen

Werkgroep 1

Pieter Burghart, logicaCMG

Joerie van den Steenhoven, Stichting Nederland Kennisland

Leonard J.N. Franken, ABN AMRO Bank

Sylvia Veereschild, Nederland ICT

Anne Nigten, V2_Lab

Antione van de Ven V2_Lab

Dirk van der Woude, directie informatisering, Gemeente Amsterdam

Michiel Schwarz, Raad voor Cultuur

Paul Rutten, TNO Strategie, Technologie en Beleid

Peter van der Wel, EPN Platform voor de Informatiesamenleving

Willem Velthoven, Mediamatic

Rens van Tilburg, AWT

Is het mogelijk een Nederlandse variant van NESTA of de 1% regeling te gebruiken? Zo ja, wat zijn de randvoorwaarden hiervoor?

Zowel de 1% regeling als de NESTA, zouden in Nederland naast elkaar kunnen werken. Dit moet wel op nationaal niveau gebeuren en er moeten dan politieke voorwaarden worden gesteld. Pas als het op nationaal niveau lukt, kun je het naar buiten brengen.

Een instelling als de NESTA bevordert de samenwerking tussen verschillende disciplines en creëert nieuwe allianties. Dit kun je in Nederland ook gebruiken.

Bij het opstarten van dit soort organisaties in Nederland moet je wel strategische vragen blijven stellen.

- Hoe ga je organisaties in Nederland groter maken?
- Creëer je een nieuwe generatie?
- Welke allianties moet je maken om tot nieuwe projecten te komen?
- Wat doe je met geld en hoe hou je de kwaliteit in de gaten?

Een mogelijkheid is om een alliantie te vormen met plekken die er al zijn en die de nodige ervaring hebben. Je kunt bijvoorbeeld studenten, programmeurs en ontwerpers samenbrengen. Het begrip discipline moet je hierbij overstijgen. Het risico is dan wel dat er generalisatie plaatsvindt. Daarom is het van belang een brug te vormen tussen onderzoekscentra en opleidingen. Dit kan bijvoorbeeld in de vorm van een praktijklab.

Voor het oplossen van het geldprobleem zou je, net als de NESTA, kunnen kijken wat de mogelijkheden zijn bij de Staatsloterij. Als je bijvoorbeeld met kleine bedragen grote effecten weet te bereiken, is het niet meer moeilijk om in de toekomst meer geld te vinden.

Daarnaast is het belangrijk politieke steun te verwerven. Ook bij de politiek moet er dan meer worden samengewerkt tussen de verschillende disciplines. Ook zou er verandering in de postverdeling kunnen komen.

⁵ www.nestafuturelab.org

Bij Economische Zaken heb je bijvoorbeeld al vaste posten. Van daaruit wordt een programma samengesteld. Dit zou je ook om kunnen draaien. Eerst het programma, dan de posten.

Bij de NESTA heb je een dergelijk systeem waarbij een roulerende commissie de criteria en besluitvorming voor nieuwe projecten bepaald.

Wanneer je de 1% regeling en NESTA beide laat werken in Nederland, moet je niet alleen in een bedrijfsmatige context werken. De artistieke expertise is ook van groot belang.

Om de verschillende disciplines met elkaar te verbinden, kun je de grenzen die er tussen bestaan met elkaar verbinden door institutionele structuren te gebruiken.

Wergroep 2

Lorna Goulden, Philips Design

Justin Kniest, Fabchannel.Com, Paradiso

Bauke Freiburg, Fabchannel.Com, Paradiso

Monique van Dusseldorp, ANMI

Bart Hofstede, Ministerie van OC&W

Nicole Goossens, DG Telecommunicatie en Post, Minez

Emilie Randoe, Instituut voor Interactieve Media, Hogeschool van Amsterdam

Adelbert Bronkhorst, TNO-Human Factors, MultimediaN

Dick Rijken, VPRO, Haagse Hogeschool

Egon Verharen, Surfnet

Saranna Maureau, Stadsdeelvoorzitter Oud-West

Guido Beauchez

Om de randvoorwaarden voor een doorbraakproject te bepalen wordt uitgegaan van een project als het Gouden Ei in Amsterdam, Oud-West. Dit is een initiatief van Saranna Maureau, stadsdeelvoorzitter van Oud-West. Het Gouden Ei moet een centrum vormen waar verschillende instellingen samenkomen. In ieder geval komt er een stadsdeelnkantoor, een theater en een bibliotheek. Daarnaast is er nog plaats voor meer culturele activiteiten. Uitgangspunt hierbij is de buurt te verbinden aan dit centrum om op deze manier de creativiteit en betrokkenheid van plaatselijke bewoners te optimaliseren. Zij krijgen hierbij de rol van zowel producent als consument.

Het samenvoegen van de verschillende onderdelen binnen het Gouden Ei, vormt de doorbraak. Tot nu toe concentreren onderlinge partijen zich alleen op hun eigen belang.

Om het idee te concretiseren, is het belangrijk de juiste mogelijkheden voor de buurtbewoners te bieden. Enkele voorbeelden die tot nu toe zijn geopperd: een cursusruimte, een medialab of een Virtual Reality-ruimte. De ruimtes kunnen ook helemaal leeg worden gelaten, zodat de bewoners hun invulling kunnen geven. De ruimtes moeten wel verbonden blijven, want hier ligt juist de doorbraak..

Er kunnen drie randvoorwaarden gelden om een project als het Gouden Ei succesvol te laten zijn:

-visie

-beelden

-spelregels

Ten eerste moet je precies weten wat het plan is. Deze visie moet je vervolgens in beeld kunnen vertalen en dan kan het project door middel van spelregels worden vormgegeven.

Meestal vormen de eerste twee voorwaarden niet zo'n probleem. Maar het derde punt is cruciaal en is, ook bij het Gouden Ei, tot nu toe niet genoemd. De spelregels zijn nodig om de bewoners richtlijnen te geven. Het is de taak van de creatieve industrie om die structuur te geven en de verschillende disciplines zo te laten samenwerken.

Een succesvolle ontwikkeling van een dergelijke structuur, kan dan een doorbraak vormen en ook internationale aandacht verdienen.

De doorbraak van een project ligt in de verbinding tussen publieke en private ruimtes. Wanneer het Gouden Ei dit zou kunnen bewerkstelligen en een meer flexibele structuur tussen de twee kan behouden, dan is er sprake van

een doorbraakproject. De doorbraak ligt dan niet op het technische, maar op het sociale niveau. Het gaat hier om het creëren van een setting waarin technologie een rol speelt, maar niet centraal staat.

Samengevat: voorwaarden voor een doorbraak komen voort uit termen als 'kruisbestuiving', dynamische, 'open' structuren en het gebruik van de huidige techniek die vernieuwingen in sociaal en cultureel opzicht mogelijk maakt.

Verder komt content meer vanuit de gebruiker dan vanuit de creatieve industrie. Het wordt voor deze industrie belangrijker om zich te concentreren op het creëren van een ruimte waar *prosumers* elkaar kunnen vinden.

Wergroep 3

Bruno Felix, Submarine

Pieter Jan Stappers, Studiolab, TU Delft

Frank Nack, Centrum voor Wiskunde en Informatica

Frederique van Till, NOB broadband

Jan Pons, Digital Port Rotterdam

Johan de Heer, Telematica Instituut

Sher Doruff, Waag Society

Yeter Tan, directie informatisering Gemeente Amsterdam

Marcel van Trier, EAN Nederland

Marleen Stikker, Waag Society

Herman Marres, Raadslid Gemeente Amsterdam

Kristina Andersen, STEIM

Richard Smith-Bangham, NESTA

Hoe selecteert NESTA zijn projecten en wat zou er in Nederland voor nodig zijn een dergelijk instituut op poten te zetten?

De NESTA steunt vooral projecten die groot kunnen worden. Groot op het gebied van cultuur en onderwijs. Naast het beoordelen van welk project groot kan worden, moet er ook worden gekeken naar wat er in de maatschappij en economie speelt. Waar zitten de knelpunten en wat zijn de mogelijkheden?

Voor het opzetten van een instituut als NESTA is het van belang om in de politiek een leidend figuur te hebben die het belang van een NESTA inziet en zich als promotor opwerpt binnen zijn of haar politieke netwerk. In Nederland zou dat Medy van der Laan, staatssecretaris voor Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, kunnen zijn.

Als overheidssteun er niet zou komen, moet er op een andere manier aan fondsen worden gekomen. Misschien zit er in het bedrijfsleven (Philips en dergelijke) geld voor innovatie. Innovatie-afdelingen van dergelijke bedrijven zouden een deel van dit geld kunnen besteden aan cultureel-creatieve innovatie in plaats van aan wetenschap en productontwikkeling.

Het geld dat een Nederlandse NESTA zou verwerven, zou niet naar grootschalige afdelingen, organisaties of bedrijven moeten gaan, maar naar individuen. Individuele kunstenaars of wetenschappers kunnen dan met een opdracht op eigen initiatief samenwerken.

Als er niet genoeg geld is voor een Nederlandse NESTA, waarom dan niet voor een NESTA in de Benelux. Je kunt best harde optreden wanneer je weet waar je geld vandaan kan halen. Zorg dan voor continuïteit .

In Nederland is het van belang dat de al veel besproken 'industry letter' eindelijk wordt opgesteld. Deze issue moet hoger op de agenda komen bij het ministerie van Economische Zaken, want daar zien ze het belang van creatieve innovatie in. Ook binnen de EU zijn ze, aangewakkerd door de opkomst van landen als India en China, wanhopig op zoek naar oplossingen.

Bijlage 1

DEBAT 'Kenniseconomie heeft cultuur nodig'

13 april 2004, De Balie

Met Staatssecretaris voor Cultuur Mw. Medy van der Laan

Sprekers: Anne Nigten (V2_), Arnold Smeulders (UvA, Informatica), Dick Rijken (Haagse Hogeschool, consultant), Dirk van der Woude (gemeente Amsterdam), Egbert Jan Sol (TNO Industrie), Egon Verharen (Surfnet), Emilie Randoe (Hogeschool van Amsterdam, Interactieve Media), Eric Kluitenberg (De Balie), Erwin Blom (VPRO Digitaal), Hans Mommaas (Universiteit van Tilburg), Ingrid van Tol (Stimuleringsfonds Culturele Omroepproducties), Joeri van den Steenhoven (Stichting Nederland Kennisland), Justin Kniest (Fabchannel.Com, Paradiso), Kees Dorst (ITEMS, TU Eindhoven), Lucie Huiskens (Stichting Premsela), Marleen Stikker (Waag Society), Michiel Schwarz (Raad voor Cultuur), Peik Suyling (Young Designers and Industry), Robert Marijnissen (gemeente Amsterdam), Walter Manshanden (TNO Inro).

Stelling:

Wil Nederland tot de top van de Europese 'kennislanden' behoren, dan moeten er beleidsvoornemens worden geformuleerd die het kennisklimaat in Nederland over de gehele linie versterken. ICT is een van de sectoren met een groot innovatie potentieel, maar ook hier blijven kansen liggen. Kan de cultuursector hier oplossingen bieden? In de creatieve industrie is een praktijk ontstaan waarbij innovatief gebruik van technologie leidt tot bijzondere toepassingen voor onderwijs, sociaal, economisch en cultureel gebruik. Het huidige beleid houdt te weinig rekening met deze bron van culturele en maatschappelijke innovatie. Het onderkent onvoldoende het aanwezige potentieel in Nederland en de internationale reputatie op het gebied van het ontwerp van nieuwe media en technologische toepassingen. Het is van groot belang dat de overheid erkent dat deze creatieve industrie een drijvende factor is in het vormgeven van Nederland als kennisland en de daarbij behorende industriële, commerciële en culturele ontwikkeling. Zonder deze creative industries gaat het innovatieklimaat van Nederland verloren.

'Kenniseconomie heeft cultuur nodig'

Dinsdag 13 april organiseerden Virtueel Platform* en Stichting Kennisland** een debat met de Staatssecretaris voor Cultuur Mw. Medy van der Laan in De Balie. Het uitgangspunt voor het debat was dat de Nederlandse kenniseconomie cultuur nodig heeft voor het versterken van het innovatieklimaat. In het openingswoord van Staatssecretaris Medy van der Laan onderstreepte zij de potentie van cultuur voor de ontwikkeling van de kenniseconomie. Over de intrinsieke waarde van cultuur voor de maatschappij, en in het verlengde daarvan de economische waarde van cultuur valt volgens Medy van der Laan niet te twisten. Het was haar in dit debat vooral te doen om welke rol de overheid hierin kan spelen, en welke vorm beleid op dit terrein zou kunnen aannemen. Van belang is vast te stellen of er genoeg organiserend vermogen binnen de sector bestaat, en of er genoeg draagvlak bestaat bij andere sectoren. De uitdaging is dan de inzet van cultuur en creativiteit onder de aandacht te brengen bij de economische sector, zonder daarbij de intrinsieke waarde van cultuur te schaden, en te voorkomen dat cultuur wordt ingezet als instrument.

Maar liefst twintig prominenten uit de nieuwe media cultuur, de wetenschap en beleid waren aanwezig om hun visie op dit onderwerp te geven. Belangrijkste thema's in het debat waren het aangaan van allianties met wetenschap en bedrijfsleven, en voorwaarden voor het versterken van de rol van cultuur bij onderzoek en innovatie. Ook ging de aandacht grotendeels uit naar het formuleren van bouwstenen voor nieuw beleid. De erkenning voor de rol van de cultuursector in de kenniseconomie is niet een kwestie van forse investeringen vanuit de cultuurbudgetten, maar de juist een profilering van de cultuursector in onderzoeks- ontwikkelingstrajecten die nu met name gereserveerd zijn voor wetenschappelijke of commerciële partners. De voorstellen van de aanwezige experts worden hieronder samengevat:

Voorstellen vanuit de nieuwe media en cultuursector:

- conventies doorbreken: cultuur heeft een eigen agenda en ontwikkelt zelf projecten, en vraagt hiertoe marktpartijen en de wetenschap op eigen termen aan tafel. Voorkom dat de cultuur wordt ingezet als instrument voor vernieuwing vanuit andere sectoren.
- Innovatie is ook sociaal-maatschappelijk en technologie is zelf cultuur, cultuur stelt maatschappelijke en culturele kwaliteit bij technologie centraal, de culturele sector maakt ICT minder beta, de nadruk ligt op menselijke humane waarden, er is een tussencultuur ontstaan
- Investerings worden pas gedaan wanneer een prototype is ontwikkeld, ondersteun daarom de onderzoek en ontwikkel fase van projecten zodat projecten onafhankelijk met eigen agenda kunnen worden uitgewerkt, in een later stadium zal het economisch belang zichtbaar worden en zullen marktpartijen een samenwerking aan willen gaan

- Het stimuleren van doorbraakprojecten: sectoroverschrijdende activiteiten, nieuwe terreinen verkennen, kennisvernieuwing vanuit culturele sector en publiek domein.
- Flexibiliteit stimuleren: financiering voor kortlopende projecten, van vooronderzoek en verkenning, vb. een aanjaagregeling als De Digitale Pioniers.
- Het zorgen voor een vervolgstategie: regelingen die follow-up en follow-through van succesvolle pilotprojecten mogelijk maken.
- Nieuwe allianties vergemakkelijken: een structureel beleid voeren dat het maken van nieuwe allianties vergemakkelijkt
- Criteria herdefiniëren: criteria en om aan de huidige onderzoeksprogramma's mee te doen moeten worden geherdefinieerd om deelname van culturele partijen makkelijker te maken.
- Cultuur vertegenwoordigd in commissies: in de besluitvorming moeten ook culturele vertegenwoordigers geraadpleegd worden.
- Opstellen van een innovatienota, wat wordt er nu eigenlijk verstaan onder innovatie en research en hoe kan dat gestimuleerd worden, een meer genuanceerd beeld vormen over het bereiken van innovatie.
- Er zal meer thematisch beleid gevoerd moeten worden, zoals bij de Europese subsidieregelingen van het IST programma gebruikelijk is, minder instellingenbeleid, vb van thema's: onderzoek mens-machine interactie, vernieuwende interfaces,
- Financiële bonussen voor allianties
- tegelijkertijd ondersteuning van veel kleine en kortstondige projecten, met flexibele criteria die toegankelijk zijn voor een divers groep makers (niet alleen gevestigde culturele instellingen) en voor lange termijn onderzoek door ondersteuning instellingen en versoepeling bovengenoemde landelijke programma's
- onderwijs: phd practice based, er moet een tussenvorm worden tussen het puur praktijk gerichte onderwijs op de kunstacademies en het fundamenteel en theoretisch gerichte onderzoek aan de universiteiten.

Voornemens van de Staatssecretaris voor cultuur:

De Staatssecretaris sloot het debat af met het uitspreken van aantal voornemens en gaf daarmee aan dat zij inderdaad een rol ziet weggelegd voor de overheid om allianties tussen e-cultuur, economie en wetenschap te stimuleren.

- het versterken van de rol van de cultuur in het beleid van het Innovatieplatform
- Het deelnemen aan beleidsontwikkeling op het gebied van industrie, onder leiding van Economische Zaken (overleg met Brinkhorst).
- Erkenning voor de rol van de cultuursector in de kenniseconomie is niet een kwestie van forse investeringen vanuit cultuurbudgetten, maar de profilering van de cultuursector in onderzoeks- ontwikkelingstrajecten die nu met name gereserveerd zijn voor wetenschappelijke of commerciële partners.
- verbreding van selectiecriteria bij grote onderzoeksprogramma's om deelname van culturele partners te stimuleren
- samenstelling besluitvormers
- bij het opzetten van subsidie en onderzoeksprogramma's een programmatische benadering hanteren ipv. Instellingenbeleid voeren.
- nieuwe thematische programma's oprichten die specifiek gericht zijn op de cultuursector en ICT innovatie
- allianties belonen: het belang van het ondersteunen van allianties binnen en buiten de cultuursector op nieuwe media gebied, die vaak een paar jaar nodig hebben om van de grond te komen
- mislukken moet mogen in een leer- en vernieuwingsproces
- creëren van vrijheid maar geen vrijblijvendheid

Het debat is ook live te volgen op www.centraalstation.net en www.debalie.nl/live

*Het Virtueel Platform is een netwerk voor het stimuleren van kennis en ontwikkeling op het gebied van nieuwe media en cultuur.

www.virtueelplatform.nl

**Stichting Kennisland heeft als doel om Nederland te ontwikkelen tot een sleutelregio in de internationale kenniseconomie, op een manier die economisch en sociaal meerwaarde creëert.

www.kennisland.nl