

Amsterdam, 21 juni 2011

Geachte leden van de Vaste Kamercommissie OCW,

Graag willen we uw aandacht vragen voor het volgende. De Nederlandse e-cultuursector bestaat uit ruim 1000 kunstenaars en instellingen met een totale omzet van 400 miljoen euro per jaar.¹ Als u wilt dat de creatieve industrie maatschappelijk en economische meerwaarde voor Nederland heeft, zult u wat betreft nieuwe media / e-cultuur ruimte moeten vragen voor het experiment en de laboratoriumfunctie.² Het sectorinstituut Virtueel Platform pleit daarom voor het waarborgen van e-cultuur binnen het nieuw op te richten Fonds voor de Creatieve Industrie. Dit zal moeten gebeuren door:

- het labelen van specifiek e-cultuurgeld binnen het fonds;
- het blijven ondersteunen van experiment binnen de nieuwe media/e-cultuur door het fonds;
- naast projectfinanciering ook mogelijkheden voor programmafinanciering voor de makers van e-cultuur.

Nieuw beleid

In de plannen van de staatssecretaris worden de structurele subsidies van alle instellingen³ die momenteel onder e-cultuur vallen stopgezet; Hiermee laat de overheid een van de speerpunten van het Nederlands cultuurbeleid van de afgelopen 10 jaar – e-cultuur – vallen en dreigt een jonge kunstsector zijn innovatieve kracht te verliezen.

Fonds voor de Creatieve Industrie

Een nieuwe fonds voor de creatieve industrie zal worden opgezet met budgetten van bestaande fondsen op het gebied van bouwkunst, vormgeving en nieuwe media. Omdat er momenteel geen fonds is specifiek voor nieuwe media⁴ moet de overheid ervoor zorgen dat de omvang van nieuwe media projectgelden passen bij de ambities van de overheid om innovatie te ondersteunen. De staatssecretaris kiest ervoor om de huidige budgetten voor ontwikkelinstellingen om te zetten in het nieuwe fonds in de vorm van projectsubsidies. E-cultuur instellingen zullen zich moeten richten aan het nieuwe fonds en het is essentieel dat dit nieuwe fonds ingericht is op de specifieke eisen van e-cultuur.

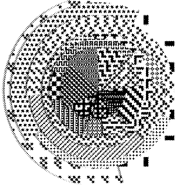
E-cultuur en de creatieve industrie

E-cultuur is een sector op zich, met eigen opleidingen, onderzoek en (inter-) nationale evenementen en netwerken. E-cultuur is heel breed, van applied games tot autonome kunstwerken, van commerciële producten tot experimentele opstellingen. E-cultuur is ook een eigen discipline met specifieke behoeftes wat betreft financiering. Ruimte voor experiment en een kritische blik is noodzakelijk om tot vernieuwing te komen, kennisontwikkeling is essentieel om met de nieuwste technologie te werken en nieuw talent is onontbeerlijk om te zorgen voor een levendige sector.

Aandachtspunten

1. Budget voor e-cultuur

In de brief van de staatssecretaris wordt voorgesteld dat het Fonds architectuur, vormgeving en gaming gaat ondersteunen. Wij gaan er hier van uit dat niet louter gaming wordt ondersteund maar diverse nieuwe media uitingen. Daarnaast worden de gelden die tot 2012 worden verstrekt aan de instellingen binnen de e-cultuur basisinfrastructuur overgeheveld naar het nieuwe fonds. Er wordt niet expliciet gemaakt dat deze gelden ingezet zullen worden voor e-cultuur.



2. Waarde van artistiek onderzoek en productie

Het fonds zal zich richten op maatschappelijke en economische meerwaarde. De kracht van de Nederlandse e-cultuursector is dat zij vanuit artistiek experiment tot innovatie en vernieuwing komt. Dit soort R&D heeft meerjarige commitment nodig om van experiment tot opschaling te komen. Het vraagt bovendien om excellente netwerken en duurzame infrastructuur met complexe relaties met maatschappelijke sectoren, bedrijfsleven en wetenschap die nauwelijks op projectbasis te realiseren zijn.⁵

3. Talentontwikkeling

Op het gebied van nieuwe media is talentontwikkeling van cruciaal belang, mede omdat kennis vanuit diverse kunstdisciplines maar ook van andere sectoren moet worden gebundeld om tot innovatie te komen. Het nieuwe fonds zal zich moeten richten op een duurzame ondersteuning van talentontwikkeling door middel van speciale programma's voor nieuwe media om de aansluiting tussen de opleidingen en het beroepspraktijk te waarborgen.

Aanbevelingen voor het toekomstig beleid

1. Label een bedrag binnen het nieuw op te richten Fonds voor de Creatieve Industrie voor e-cultuur (of nieuwe media) die het belang van digitale technologie binnen de creatieve industrie waarborgt. De hoogte van het bedrag is minimaal dat wat momenteel beschikbaar is voor de e-cultuur instellingen en andere kleine regelingen rondom digitale innovatie.
2. Zorg dat er genoeg ruimte wordt gecreëerd voor experiment en innovatie binnen het nieuwe fonds door middel van specifieke programma's.
3. Waarborg de kansen voor innovatie, crossovers met andere sectoren, internationale kennisuitwisseling en promotie, en talentontwikkeling door een combinatie van project- en programma ondersteuning binnen het fonds.

Uiteraard zijn wij bereid om over de nadere invulling van het nieuwe Fonds te adviseren.

Met vriendelijke groet,

Floor van Spaendonck
directeur

¹ Sectoranalyse e-cultuur, Virtueel Platform i.s.m Veldkamp /TNS NIPO, (definitieve versie verwacht op 24 juni 2011) www.virtueelplatform.nl/sectoranalyse

² Creatieve industrie in Topvorm, Advies Topteam Creatieve industrie, 17 juni 2011, p.23

³ Met uitzondering van Stichting DEN, die volgens de plannen een (bovensectorale) taak zal vervullen in de kwaliteitszorg voor digitalisering bij erfgoedinstellingen. De taak van het sectorinstituut voor e-cultuur wordt gehandhaafd, als onderdeel van het nieuw op te richten Instituut voor de Creatieve Industrie.

⁴ Momenteel worden bij de kunstfondsen (o.a. Mondriaanstichting en FBVKB) een aantal kleinschalige regelingen uitgevoerd voor gaming, innovatieve videoclipps (in samenwerking met het Mediafonds) en innovatieve werken op het gebied van de letteren (in samenwerking met het Letterenfonds).

⁵ Ook om te profiteren van Europese financiering voor onderzoek en deelname aan nationale onderzoeksprogramma's moeten organisaties meerjarige verplichtingen aan kunnen gaan.