

---

Nederland

Top 15 steden Creatieve Industrie en ICT  
Banen, Bedrijven en Toegevoegde Waarde

# Monitor creatieve industrie 2025

---

**Nederland**

**Top 15 steden Creatieve Industrie en ICT  
Banen, Bedrijven en Toegevoegde Waarde**

# **Monitor creatieve industrie 2025**

## **Colofon**

### **Titel**

Monitor creatieve industrie 2025  
Nederland Top 15 steden Creatieve Industrie en ICT  
Banen, Bedrijven en Toegevoegde Waarde

### **ISBN**

978-90-836874-0-7

© Paul Rutten Onderzoek, Haarlem, maart 2026

Vereenvoudiging en/of openbaarmaking van of uit deze publicatie is niet toegestaan, behalve als hiervoor toestemming is verkregen van Paul Rutten Onderzoek. Citeren uit de Monitor creatieve industrie 2025 is alleen met bronvermelding.

### **Auteurs**

Paul Rutten, Paul Rutten Onderzoek  
Walter Manshanden, Neo Observatory  
Frank Visser, Cozimo

### **Ontwerp**

Designdays

### **Ontwikkeling**

De Monitor creatieve industrie 2025 is een project en uitgave van Paul Rutten Onderzoek en bouwt voort op de Cross media monitor edities 2006-2012 en het vervolg, de Monitor creatieve industrie edities 2014-2023, uitgegeven door iMMovator en Media Perspectives.

### **Distributie**

De digitale versie van deze publicatie is te downloaden op [www.monitorcreatieveindustrie.nl](http://www.monitorcreatieveindustrie.nl)

### **Financiering**

De totstandkoming van deze Monitor creatieve industrie 2025 is mogelijk gemaakt door het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

### **Figuren**

Figuren 4.6, 4.7, 5.7 en 5.8 zijn door de vormgever gemaakt. De overige figuren in deze uitgave zijn op basis van brondata door de redactie gemaakt met Flourish.

# Inhoud

<b>Samenvatting</b>	<b>6</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>12</b>
1.1 Creatieve industrie en ICT-sector	12
1.2 Methode van onderzoek en databronnen	14
1.3 Definities	15
1.4 Leeswijzer	16
<b>2. Banen en bedrijven</b>	<b>19</b>
2.1 Banen	20
2.2 Creatieve professionals in de Nederlandse economie	31
2.3 Bedrijven	35
2.4 ZZP'ers in de creatieve industrie	47
2.5 Conclusies	52
<b>3. Waarde en verdienvermogen</b>	<b>55</b>
3.1 Productiewaarde	56
3.2 Toegevoegde waarde	59
3.3 Banen, vestigingen en toegevoegde waarde	68
3.4 Conclusies	73
<b>4. Creatieve industrie in Nederlandse steden en daarbuiten</b>	<b>76</b>
4.1 Stand van zaken in 2024	78
4.2 Ontwikkelingen in het voorbije decennium 2014-2024	82
4.3 Ontwikkelingen in de recente jaren 2021-2024	88
4.4 Conclusies	93
<b>5. ICT in Nederlandse steden en daarbuiten</b>	<b>96</b>
5.1 Stand van zaken in 2024	97
5.2 Ontwikkelingen in het voorbije decennium 2014-2024	101
5.3 Ontwikkelingen in de recente jaren 2021-2024	107
5.4 Conclusies	111

<b>Bijlages</b>	<b>115</b>
1 Top 15 steden creatieve industrie 2024	116
2A Definitie creatieve industrie	147
2B Definitie ICT	149
3 Definitie creatieve beroepen	151
4 Publicaties Cross media monitor en Monitor creatieve industrie	154

# Samenvatting

**Het aantal banen in de Nederlandse creatieve industrie groeide in de jaren 2014-2024 sneller dan in de totale Nederlandse economie. De sector is inmiddels met ruim 421 duizend banen in 2024 goed voor 4,3 procent van alle banen in Nederland.**

In de tienjaarsperiode vanaf 2014 groeide het aantal banen in de Nederlandse creatieve industrie jaarlijks met gemiddeld 3,2 procent. In de recente jaren 2021-2024 was dat zelfs vier procent. Ter vergelijking, de banengroei in de totale economie in die tijdvakken was respectievelijk 1,8 en 2,5 procent. Met 158 duizend telt kunst en cultureel erfgoed de meeste banen, gevolgd door creatieve zakelijke dienstverlening (152 duizend) en media- en entertainmentindustrie (bijna 111 duizend banen). De creatieve zakelijke dienstverlening groeide in 2014-2024 met vier procent het meest, de media- en entertainmentindustrie met 1,9 procent het minst.

**In de creatieve industrie zijn in 2024 ruim 227 duizend zzp'ers actief. Van alle banen in de sector wordt 54 procent ingevuld door een zzp'er.**

Binnen kunsten en cultureel erfgoed is het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand media- en entertainmentindustrie. In 2014-2024 groeide het aantal zzp'ers het hardst in de creatieve zakelijke dienstverlening, vooral binnen het domein design. Daarin zijn inmiddels ruim dertigduizend zzp'ers actief. De sterkste procentuele aanwas van zzp'ers in 2014-2024 vond plaats in de muziekindustrie en design.

**Het aantal creatieve professionals dat werkzaam is binnen en buiten de creatieve industrie is in de periode 2018-2024 sterk toegenomen, sterker dan het aantal banen in de creatieve industrie.**

In 2018 werden 417 duizend banen ingevuld door professionals met een creatief beroep; 4,8 procent van alle banen in Nederland. In 2024 was dat opgelopen naar 539 duizend en een aandeel van 5,5 procent. De jaar-op-jaar groei van het aandeel creatieve professionals binnen en buiten de creatieve industrie, laat zien dat het belang van creativiteit als grondstof voor de Nederlandse economie toeneemt. In de recente jaren van 2022 -2024 vlakt het groeitempo van het aantal van deze embedded creatives in de Nederlandse economie enigszins af.

**De toegevoegde waarde van de creatieve industrie groeide in 2014 tot en met 2024, met gemiddeld drie procent jaarlijks, harder dan die van de economie als geheel met twee procent.**

De creatieve industrie heeft met € 27,6 miljard een aandeel van 2,7 procent in het bbp. Dat groeiend aandeel is het gevolg van de toename van het aantal mensen dat werkzaam is in de sector, en niet van toegenomen arbeidsproductiviteit. De sector is en blijft arbeidsintensief. De verdeling over de deelsectoren is: creatieve zakelijke dienstverlening € 10,5 miljard, kunsten en cultureel erfgoed € 8,6 miljard en de media- en entertainmentindustrie € 8,5 miljard. De groei in 2014-2024 was het sterkst in de creatieve zakelijke dienstverlening: 7,8 procent gemiddeld per jaar.

**De creatieve industrie als geheel heeft zich hersteld van de terugslag tijdens corona, de deelsectoren verwerkten de gevolgen ervan in de jaren daarna verschillend.**

De ontwikkeling van het aantal banen en bedrijven in de creatieve industrie is in de coronajaren 2020 en 2021, door de steunmaatregelen van de overheid, nauwelijks geraakt. Dat geldt niet voor de ontwikkeling van de toegevoegde waarde, die dan een serieuze terugval kent. Vanaf 2022 maakt de creatieve industrie als geheel dat grotendeels goed. De totale toegevoegde waarde is in 2024 bijna terug op de denkbeeldige stijgende lijn die vanaf 2019 naar dat jaar doorgetrokken kan worden. Onderliggend daaraan laten de deelsectoren een eigen ontwikkeling zien. Kunsten en cultureel erfgoed en de media- en entertainmentindustrie kenden in de coronajaren een forse terugval in toegevoegde waarde omdat ze hun activiteiten geheel of gedeeltelijk moesten staken. Beide deelsectoren bleken echter over voldoende veerkracht te beschikken om daarna de draad weer op te pakken. De toegevoegde waarde van kunsten en cultureel erfgoed laat vanaf 2021 herstel zien en zet de positieve lijn voort tot en met 2024. Maar de opgaande lijn van de media- en entertainmentindustrie, die in 2021 en 2022 wordt ingezet, stukt vanaf 2023; dan treedt stagnatie en krimp op. Creatieve zakelijke dienstverlening had weinig hinder van corona. Haar toegevoegde waarde stijgt vanaf 2020 opvallend sterk en versterkt daarmee haar positie binnen de creatieve industrie.

**Het aantal bedrijven in de creatieve industrie groeide in 2014-2024 sneller dan in de totale economie naar ruim 253 duizend. In 2021-2024 is de situatie omgekeerd; dan is de procentuele groei in de totale economie hoger. Samen met de mindere banengroei in de gehele economie volgt daaruit dat de schaalverkleining in de totale economie nu sneller gaat dan in de creatieve industrie.**

De creatieve industrie is verantwoordelijk voor bijna 11,5 procent van alle bedrijfsvestigingen in Nederland. Van de ruim 253 duizend bedrijven bevinden zich 57 duizend in creatieve zakelijke dienstverlening, ruim 101 duizend in kunsten en cultureel erfgoed en 94,5 duizend in de media- en entertainmentindustrie. Het aantal creatieve industrie bedrijven groeide in 2014-2024 met gemiddeld 5,3 procent per jaar, tegenover 4,6 procent in de totale economie. Vanaf 2021 groeit het aantal bedrijven in de totale economie harder (met 5,7 procent jaarlijks) dan in de creatieve industrie (met 5,5 procent). In combinatie met de mindere banengroei in de totale economie ten opzichte van de creatieve industrie – 2,5 tegen vier procent – houdt dat in dat de schaalverkleining in de gehele economie, nu sneller verloopt dan in de creatieve industrie. De gemiddelde bedrijfsgrootte in de economie nam in 2014-2024 af van 5,8 naar 4,4 banen, in de creatieve industrie van 2,0 naar 1,7. De schaalverkleining in de creatieve industrie nadert haar praktische grens. Dat neemt niet weg dat voor bepaalde domeinen de feitelijke grens lager ligt, zoals voor de scheppende kunsten met een gemiddelde van 1,1 banen per vestiging.

**Het aantal banen in de ICT-sector groeide in 2014-2024 sneller dan in de totale economie, maar minder snel dan in de creatieve industrie. De sector is met bijna 381 duizend banen goed voor 3,9 procent van alle banen, de creatieve industrie voor 4,3. ICT telt in 2024 99 duizend bedrijven.**

In 2014-2024 groeit het aantal banen in de ICT-sector met gemiddeld 2,8 procent per jaar, in 2021-2024 met 3,2 procent. In 2024 vallen negen van de tien ICT-banen binnen ICT-diensten. Die deelsector groeit bovendien harder dan ICT-hardware. ICT is goed voor bijna 99 duizend bedrijven; bijna 93 duizend in ICT-diensten en zesduizend in ICT-hardware. De aanwas van bedrijfsvestigingen in de ICT-sector in 2014-2024 is met 4,3 procent jaarlijks minder dan die in de gehele economie en die in de creatieve industrie. De gemiddelde vestigingsgrootte in ICT nam in 2014-2024 af van 4,5 naar 3,8 banen.

**De toegevoegde waarde van de ICT-sector groeide in 2014-2024 jaarlijks met gemiddeld 5,9 procent naar € 53,7 miljard in 2024 en een aandeel in het bruto binnenlands product van ruim 5,3 procent, bijna het dubbele van de creatieve industrie: ruim 2,7 procent.**

In de loop van de periode 2014-2024 neemt de toegevoegde waarde in de ICT-sector fors toe, sneller dan het aantal banen. Dat betekent dat de waardegroei van de sector voor een deel is toe te schrijven aan de groei van het aantal banen, maar in ieder geval ook aan toegenomen productiviteit. Dat is een belangrijk onderscheid met de creatieve industrie. Ook anders dan de creatieve industrie heeft de toegevoegde waarde van de ICT-sector niet geleden onder corona, net zomin als het aantal banen of bedrijfsvestingen. In 2020 en 2021 neemt de toegevoegde waarde onverminderd toe, om in 2022 een extra impuls te krijgen en door te groeien naar de voornoemde € 53,7 miljard in 2024.

**De creatieve industrie is veelal gevestigd in stedelijke milieus. Het aantal banen is het grootst in Amsterdam, Rotterdam, Utrecht en Den Haag, de Nederlandse steden met de grootste economieën. De vijfde stad is de hyperspecialisatie Hilversum.**

In 2024 is 48 procent van de creatieve industriebanen – 203 duizend – te vinden in de Top 15 creatieve industrie steden, 52 procent – 218 duizend – daarbuiten. Amsterdam kent het meest omvangrijke creatieve industrie cluster van Nederland, met bijna negentien procent van alle Nederlandse banen in de sector. Het meest gespecialiseerd is Hilversum, met ruim twintig procent van alle lokale banen in de creatieve industrie, vooral de mediasector. Ook Amsterdam en Haarlem zijn gespecialiseerd in creatieve industrie. Deze drie steden hebben een aandeel van creatieve banen dat het gemiddelde van alle Top 15 steden overstijgt.

**De banengroei in de creatieve industrie in 2014-2024 is sterker buiten de Top 15 creatieve industrie steden dan daarbinnen. Die ontwikkeling manifesteert zich nog pregnanter in 2021-2024. Bovendien zijn het – binnen de Top 15 steden – de middelgrote steden die meer groei laten zien dan de grotere centra, Utrecht uitgezonderd. Opvallend is dat Amsterdam momentum verliest.**

In 2014-2024 is het aandeel van Nederland buiten de Top 15 steden in de totale banengroei in de creatieve industrie 53 procent. Alleen in de deelsector creatieve zakelijke dienstverlening is het aandeel van de Top 15 steden groter dan dat daarbuiten. In de meest recente jaren 2021-2024 spitst deze ontwikkeling zich verder toe: 62 procent van de extra banen in die periode landt buiten de Top 15

steden. Alle deelsectoren van de creatieve industrie groeien dan, anders dan in 2014-2024, buiten de Top 15 steden harder dan daarbinnen. Over de gehele periode 2014-2024 blijft de procentuele banengroei in Amsterdam, Den Haag en Hilversum achter. In 2021-2024 geldt dat ook voor Rotterdam. In die laatste periode groeit het aantal banen buiten de Top 15 steden met gemiddeld 4,9 jaarlijks, daarbinnen met 3,1 procent. Amsterdam, het tot voor kort onbetwiste centrum van de creatieve industrie, verliest momentum. De banengroei in 2021-2024 ligt daar (met 1,9 procent) ver onder het landelijke gemiddelde van vier procent. In 2021-2024 vindt binnen de Top 15 steden de sterkste procentuele banengroei plaats in middelgrote steden als Haarlem en Nijmegen en niet in de grote centra. Getalsmatig is de groei van banen in de creatieve industrie in Amsterdam in die jaren nog het grootst met 4,3 duizend banen over de gehele periode. Het verschil met de andere steden, vooral Utrecht (bijna 2,4 duizend) en Rotterdam (bijna tweeduizend), is in vergelijking met de gehele periode 2014-2024 kleiner. Utrecht is de enige grote stad waarin in de recente jaren het aantal banen in de creatieve industrie bovengemiddeld groeit.

**De ICT-banen zijn gelijkmatiger verdeeld over de Top 15 steden dan de creatieve industrie banen. Net als in de creatieve industrie tellen Amsterdam, Rotterdam, Utrecht en Den Haag in de ICT-sector de meeste banen. Een hyperconcentratie als Hilversum die kent in de creatieve industrie, ontbreekt in de ICT-sector.**

Van alle ICT-banen in Nederland is in 2024 45 procent – 173 duizend – te vinden in de Top 15 creatieve industrie steden, 55 procent – 208 duizend – daarbuiten. Amsterdam heeft de meeste banen in ICT, maar is minder het centrum dan in de creatieve industrie. Hilversum heeft met 7,8 procent van de banen het hoogste lokale aandeel, gevolgd door Utrecht, Amersfoort en 's-Hertogenbosch. ICT-bedrijven met meer dan vijftig banen spelen een grotere rol binnen de Top 15 creatieve industrie steden dan daarbuiten. De ICT-sector is relatief grootschalig in 's-Hertogenbosch, Utrecht, Nijmegen, Groningen en Amersfoort en minder in Tilburg, Haarlem en Breda.

**Anders dan in de creatieve industrie neemt het banenaandeel van de Top 15 creatieve industrie steden in de Nederlandse ICT-banen toe in 2014-2024, het overwicht van de rest van Nederland neemt af. Binnen de Top 15 steden wordt de positie van Utrecht in de recente jaren belangrijker.**

In 2014-2024 neemt het tempo waarmee de Top 15 haar achterstand op de rest van Nederland verkleint, in vergelijking met de totale periode 2014-2024, af. Oorzaak daarvan is de versnelde groei in de rest van Nederland, buiten de Top 15 steden. Het groeicijfer daar is echter nog steeds lager dan dat in de Top 15. Het overwicht van de steden buiten de Top 15 neemt ook in 2021-2024 af, maar minder snel dan in 2014-2024. Bezien over de gehele periode 2014-2024 groeit het aantal banen in ICT in Hilversum, Amsterdam en Rotterdam procentueel het sterkst. Amsterdam is met 20,6 duizend extra banen dan goed voor 12 procent van de ICT-banengroei in Nederland. Utrecht en Rotterdam voegen 7,5 duizend en zeventuizend ICT-banen toe. In 2021-2024 is de groei in het bescheiden ICT-cluster in Arnhem het grootst, gevolgd door de meer omvangrijke clusters Utrecht en 's-Hertogenbosch. De positie van Amsterdam, maar ook van Rotterdam is in 2021-2024 minder sterk dan in 2014-2024. In beide steden ligt de ICT-banengroei onder het landelijk gemiddelde. Utrecht en 's-Hertogenbosch zijn in 2021-2024 goed gepositioneerd, met een relatief grote ICT sector en bovengemiddelde banengroei. Dat geldt in mindere mate voor Eindhoven en Groningen. In 2021-2024 levert Utrecht de meeste extra banen voor de Nederlandse ICT-sector, over de 2014-2024 is dat Amsterdam.

## Hoofdstuk 1

# Inleiding

De Monitor creatieve industrie 2025 is de tiende publicatie van een reeks studies naar de stand van zaken in de creatieve industrie en de ICT-sector in Nederland. De eerste editie verscheen in 2006 onder de titel Cross media monitor. Vanaf de editie van 2014 zijn we verder gegaan als Monitor creatieve industrie. Met de verandering van titel is de nadruk wat meer komen te liggen op de creatieve industrie en is de ICT-sector steeds meer de rol van referentiepunt gaan dienen, samen met de totale economie van Nederland, om de situatie en ontwikkelingen van de creatieve industrie tegen af te zetten en te interpreteren. Maar er is ook nog een andere reden om de ICT-sector in deze monitor te betrekken.

### 1.1 Creatieve industrie en ICT-sector

Ontwikkelingen in de ICT-sector jagen sinds jaar en dag innovatie in de creatieve industrie aan. Binnen de creatieve industrie worden nieuwe digitale mogelijkheden die zich aandienen vaak als eerste geëxploreerd, toegepast en geëxploiteerd. Dat heeft te maken met het feit dat de diensten die de creatieve industrie levert, veelal de vorm aannemen van informatie – content in jargon – die via elektronische netwerken wordt gedistribueerd. Dat markeert de bijzondere relatie tussen de creatieve industrie en de ICT-sector. Dat was ook het motief om in 2006, bij de start van de Monitor – toen nog onder de titel Cross media monitor - te kiezen voor de analyse van de stand van zaken in beide sectoren. Dat argument geldt heden ten dage onverminderd. Sterker nog: digitalisering heeft grote delen van de creatieve industrie grondig veranderd.

Momenteel zijn twee technologie ontwikkelingstrajecten enorm van belang voor de creatieve industrie, die bovendien niet los van elkaar gezien kunnen worden: kunstmatige intelligentie en immersive technologies. Zo is kunstmatige intelligentie, of AI, verantwoordelijk voor de entree van IT-technologie in een domein waarvan jarenlang werd gedacht dat het voorbehouden was aan

menselijke capaciteiten en competenties: creatieve productie. Met generatieve AI wordt geautomatiseerde productie van informatie mogelijk, aangestuurd door algoritmes die uit beschikbare gebruikersdata de eigenschappen en kenmerken van beoogde gebruikers reconstrueren. Vervolgens wordt door AI de informatie op maat geproduceerd en geleverd. Massa-individualisatie wordt daarmee werkelijkheid. Het creatieproces en het positioneren van producten en content voor publiek en gebruikers wordt dan door digitale technologie gestuurd en feitelijk overgenomen.<sup>1</sup> Informatietechnologie wandelt daarmee op een nieuwe manier de arena binnen die doorgaans wordt gezien als kern en wezen van de creatieve industrie, die van contentcreatie en doelgroepenmarketing, en zet ze in wezen op hun kop. Er gaan steeds meer situaties ontstaan waar niet de dienst of het werk het uitgangspunt is, waar vervolgens een publiek voor wordt gezocht, maar de individuele gebruiker het startpunt is waarvoor, automatisch op maat gecreëerde content wordt geproduceerd. Deze ontwikkeling is nu al van invloed op de praktijk van de creatieve industrie, partijen daarbinnen zullen zich hier in de toekomst toe moeten verhouden.

Naast AI vraagt een tweede technologische ontwikkeling aandacht en werpt zijn schaduw vooruit op de creatieve industrie: immersieve technologie die virtuele ruimtes biedt voor het creëren van publiekservaringen. Over de volle breedte van de creatieve industrie worden augmented- en virtual reality toepassingen ontwikkeld als basis voor nieuwe diensten. Dat geldt bijvoorbeeld voor ruimtelijk ontwerp ten bate van de vormgeving van landschappen of gebouwen, maar ook voor innovaties in producties binnen de podiumkunsten die een nieuwe publiekservaring creëren, net als voor het versterken van de beleving van cultureel erfgoed. Ook binnen live entertainment, de gamesector en de media-industrie ontstaan toepassingen van XR – extended reality, de verzamelnaam voor al deze technologieën. Ook wordt de aanduiding immersive experiences gebruikt. Het geloof in de impact van deze ontwikkeling in de creatieve industrie, en van daaruit in andere segmenten van de economie en de samenleving, wordt door de Nederlandse creatieve industrie voortvarend ter hand genomen. Het CiiiC-programma (Creative Industries Immersive Impact Coalition), gecoördineerd door CLICKNL als Topconsortium voor Kennis en Innovatie in de creatieve industrie, richt zich op de versterking van immersive experiences in cultuur, gaming, media en maakindustrie. Doelen zijn onder meer kennis- en toolontwikkeling via toegepast onderzoek, talentpoolvergroting door opleidingen en scholingsvouchers, opbouw van een nationaal immersive-experience-ecosysteem met labs en hubs, en innovatieprojecten met aandacht

<sup>1</sup> Dank aan pionier en expert op het terrein van digitale media Jeroen van Mastrigt die ons hierop wees.

voor publieke waarden zoals veiligheid en transparantie. Het totaalbudget bedraagt ongeveer 200 miljoen euro uit het Nationaal Groeifonds, met de eerste ruim honderd miljoen euro toegekend voor de eerste fase (2025-2027) en de tweede voorwaardelijk voor de tweede fase.

Zowel voor AI als voor XR geldt dat in de techwereld sterk geloof bestaat in de toekomstige waarde van deze technologieën, niet louter binnen maar zeker ook buiten de creatieve industrie. Dat vertaalt zich mondiaal in vele miljardeninvesteringen in de ontwikkeling ervan. Ook hieruit blijkt de toenemende verknoping van de creatieve industrie en de ICT-sector. De ICT-sector is daarom belangrijk voor innovatie in de creatieve industrie. Een belangrijke uitdaging voor het onderzoek en de analyses in deze Monitor creatieve industrie is methoden te ontwikkelen om dit proces van toenemende verknoping vast te leggen en zichtbaar te maken.

## **1.2 Methode van onderzoek en databronnen**

Onderzoeken zoals deze, die leunen op bestaande ruimtelijke en economische statistieken, lopen soms aan tegen het probleem dat de sectorindelingen en definities van bedrijfstakken niet altijd optimaal passen bij de centrale vraagstellingen en analyses. Omdat bedrijfsstatistieken, die over lange reeksen jaren worden bijgehouden, zelden worden herzien, zijn nieuwe vormen van economische activiteit, die gepaard gaan met de introductie van nieuwe bedrijfstakken, vaak onvoldoende zichtbaar. Dat belemmert het tijdig signaleren van opkomende trends. Dat betekent onder meer dat we in deze monitor een aantal bedrijfstakken niet goed op het netvlies kunnen krijgen, in het bijzonder geldt dat voor gaming en digital design, allebei bedrijfstakken die zijn ontstaan onder invloed van ontwikkelingen in informatietechnologie. Tegelijk biedt het LISA-databestand, waar we ons in deze monitor vooral op baseren, een ongeëvenaarde diepgang, met gegevens over volledige populaties in plaats van steekproeven uit enquêtes met wisselende responspercentages. Dat laatste is, in combinatie met het feit dat de data meerjarig beschikbaar zijn, een doorslaggevend argument om voornamelijk gebruik te maken van dit databestand voor deze monitor.

Het LISA-bestand is de standaard regionaal-economische dataset voor gegevens over banen en bedrijven in bedrijven en sectoren verdeeld over

Nederland. Voor het LISA-databestand wordt het aantal werkzame personen per bedrijfsvestiging geregistreerd. Het gaat daarbij om het aantal bezette arbeidsplaatsen bij bedrijfsvestigingen waar betaald werk wordt verricht. Dat impliceert dat bijvoorbeeld elke vestiging van een landelijke supermarkt apart wordt geteld en ook dat het aantal banen ter plekke aan die vestiging wordt toebedeeld. De focus op arbeidsplaatsen of banen impliceert dat in het LISA bestand geen onderscheid wordt gemaakt tussen fulltime en parttime banen. Voor het bepalen van het belang van de creatieve beroepen in Nederland en de daarin werkzame professionals gebruiken we het periodiek uitgevoerd en gestandaardiseerd survey-onderzoek van het CBS: de Enquête Beroepsbevolking (EBB). Daarin wordt werkgelegenheid gemeten vanuit het perspectief van personen, hun werkring wordt vastgelegd. Wanneer dat er meerdere zijn, worden ze apart geregistreerd. De nationale rekeningen geven een cijfermatig beeld van de gehele economie van Nederland, inclusief productie, inkomens, bestedingen en financiering. Die worden hier gebruikt om productiewaarde en toegevoegde waarde van de economie van Nederland en van creatieve industrie en ICT, inclusief hun deelsectoren, vast te stellen.

### **1.3 Definities**

De definitie van de creatieve industrie die in deze monitor wordt gehanteerd, is dezelfde als die van voorgaande edities. De sector wordt opgevat als het geheel van activiteiten waarin individuen, teams, ondernemingen en instellingen scheppend en producerend vermogen inzetten. De kern ligt bij het individueel of collectief creëren, produceren en vermarkten van betekenisvolle inhoud. Het gaat daarbij om het voortbrengen van symbolisch materiaal en het beheren van de toegang ertoe, zowel voor consumenten als voor zakelijke gebruikers. Creatie, productie en exploitatie (of distributie) vormen de essentiële schakels, variërend van media en entertainment tot kunsten, erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening. Hoewel tegenwoordig vaak de term 'culturele en creatieve sector' wordt gebruikt, blijven wij in deze monitor de benaming 'creatieve industrie' hanteren, zoals sinds 2006 gebruikelijk.

Binnen deze benadering omvat de informatie- en communicatietechnologie-sector (ICT) ondernemingen en instellingen die zich toeleggen op de verwerking, verspreiding en ondersteuning van (digitale) informatie en communicatie, inclusief de productie van bijbehorende apparatuur. De verwevenheid tussen

ICT en de creatieve industrie is groot: beide zijn gericht op informatie, maar vanuit een verschillend perspectief. Waar de creatieve industrie symbolische inhoud creëert en verspreidt, levert ICT de technologische infrastructuur voor productie, verwerking en consumptie daarvan.

## **1.4 Leeswijzer**

De Monitor creatieve industrie 2025 kent, naast deze inleiding een viertal andere hoofdstukken en een aantal bijlagen.

Hoofdstuk 2 van deze editie schetst de stand van en de ontwikkeling in het aantal banen en bedrijven in de creatieve industrie en de ICT-sector in Nederland. Daarbij gaat het om de situatie in 2024 en de ontwikkelingen in een tweetal periodes. Allereerst laten we de middellangetermijnontwikkeling in de periode van 2014 tot en met 2024 zien. Daarnaast richten we ons op de recente jaren van 2021 tot en met 2024. Sinds de editie van 2019 besteden we ook aandacht aan de ontwikkeling van het aantal professionals met een creatief beroep in de Nederlandse economie binnen en buiten de creatieve industrie: 'embedded creatives'. Verder bevat deze editie net als de vorige een analyse van het belang van zzp'ers binnen de creatieve industrie, op het niveau van de sector, de deelsectoren, domeinen en bedrijfstakken.

Hoofdstuk 3 heeft betrekking op de waarde die door de creatieve industrie en de ICT-sector wordt gegenereerd voor de Nederlandse economie. Daarbij onderscheiden we allereerst de totale waarde van de geproduceerde diensten en goederen in een bepaald jaar. Die wordt berekend door op alles wat in een sector in een bepaald jaar is afgezet, wat zich vertaalt in omzet, te vermeerderen met alles wat een sector op het eind van het jaar in voorraad heeft. Daarnaast richten we ons op de toegevoegde waarde, die staat grosso modo gelijk aan de omzet van de sector, verminderd met alle kosten – zogenaamde intermediaire kosten – die gemaakt zijn voor productie ervan. Die toegevoegde waarde is de bijdrage van de sector aan het bruto binnenlands product. Daaruit worden lonen en belasting betaald, aandeelhouders vergoed en winsten bijgeschreven. In dit hoofdstuk vergelijken we de ontwikkeling in de groei van banen en bedrijven in de creatieve industrie, de ICT-sector en de totale economie, en doen we uitspraken over het verdienvermogen van beide sectoren. In dit hoofdstuk hanteren we dezelfde periodisering als in hoofdstuk 2. Nieuw in

deze editie is een overzicht van de gerealiseerde toegevoegde waarde per domein van de creatieve industrie en de ICT sector, naast die van de deelsectoren en de sectoren als geheel.

In hoofdstuk 4 komt de verdeling van de banen en bedrijven in de creatieve industrie in Nederland aan de orde. In deze editie richten we ons, net als in de vorige op de vijftien belangrijkste steden van Nederland bepaald aan de hand van het aantal banen in de creatieve industrie. Daarbij gaan we in op de kenmerken van de sector in elk van die steden en op de ontwikkeling ervan in de periodes 2014-2024 en 2021-2024. Ook de ontwikkeling van het aantal banen in creatieve industrie en ICT voor de perioden 2014-2024 en 2021-2024 komen aan bod. Daarnaast bespreken we de verhouding tussen alle vijftien steden gezamenlijk en Nederland daarbuiten. Voorts analyseren we de positie en ontwikkeling van elk van de vijftien steden ten opzichte elkaar op basis van omvang van de sector, groeitempo en specialisatiegraad. Aanvullend aan de analyse in dit hoofdstuk bevat Bijlage 1 van deze monitor een grafisch en statistisch profiel van elk van de Top 15 steden. Nieuw in deze editie is een nadere analyse van de ontwikkeling van het belang van de Top 15 creatieve industrie steden ten opzichte van de rest van Nederland en van de ontwikkelingen in de G4 steden.

Hoofdstuk 5 behandelt het belang van de ICT-sector in de Top 15 creatieve industrie steden. Dit is een breuk met de vorige editie van de Monitor. Toen onderscheidden we naast een Top 15 creatieve industrie steden een Top 15 ICT-steden. Daar hebben we vanaf gezien omdat we het in deze Monitor meer passend vinden om louter op de creatieve industrie steden te richten, juist omdat de colocatie van creatieve industrie en ICT mogelijkheden kan bieden tot de ontwikkeling van lokale ecosystemen die innovatie kan bevorderen door impulsen en samenwerkingsverbanden vanuit de ICT-sector richting creatieve industrie. Hoofdstuk 5 is volgens hetzelfde stramien opgezet als hoofdstuk 4.

Bijlage 1 van deze monitor bevat een grafisch en statistisch profiel van elk van de Top 15 steden. In Bijlage 2 zijn de gehanteerde definities van creatieve industrie en ICT opgenomen. Bijlage 3 geeft de definitie creatieve beroepen van het CBS en ook de in het Verenigd Koninkrijk gehanteerde wat bredere definitie van het DCMS. Bijlage 4 is een lijst van publicaties van het project Monitor creatieve industrie en de voorganger ervan, de Cross media monitor.

De totstandkoming van deze Monitor creatieve industrie 2025 is mogelijk gemaakt door het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

De Monitor creatieve industrie 2025 is te downloaden via [www.monitorcreatieveindustrie.nl](http://www.monitorcreatieveindustrie.nl)

## Hoofdstuk 2

# Banen en bedrijven

Dit hoofdstuk gaat over de ontwikkeling van banen en bedrijven in de Nederlandse creatieve industrie en de ICT-sector. Ook besteden we aandacht aan het aantal en aandeel van creatieve banen binnen en buiten de creatieve industrie, een verschijnsel dat ook wordt aangeduid met embedded creativity. Daarnaast komt het belang van zzp'ers in de creatieve industrie aan bod. De analyse van de banen en bedrijven en ook die van zzp'ers is gebaseerd op het LISA-databestand. Voor de schets van het belang van de creatieve professionals voor de Nederlandse economie – embedded creatives – maken we gebruik van de Enquête Beroepsbevolking van het CBS.

Bij de analyse van de ontwikkeling van banen en bedrijven gaan we steeds uit van twee periodes. Voor de wat langere termijn is dat het afgelopen decennium van 2014 tot en met 2024, voor de kortere is dat de periode van 2021 tot en met 2024. Het is belangrijk in het oog te houden dat de ontwikkelingen in de meest recente jaren, 2021-2024, onderdeel zijn van de middellange termijn 2014-2024. De gegevens over de recente jaren geven in onze ogen een belangrijke nuancering en toevoeging bij die over de wat langere termijn. Voor de ontwikkeling van het belang van embedded creativity kunnen we – met het oog op de beschikbare gegevens – een minder groot aantal jaren omspannen. We analyseren de periode 2018-2024.

## 2.1 Banen



De Nederlandse creatieve industrie telt in 2024 ruim 421 duizend banen, bijna 115 duizend meer dan tien jaar geleden. De sector groeide in 2014-2024 gemiddeld 3,2 procent per jaar, ruim meer dan het Nederlandse gemiddelde van 1,8 procent. In 2021-2024 noteerde de creatieve industrie vier procent jaarlijkse groei tegen 2,5 procent voor Nederland. In 2024 is het aandeel van creatieve industrie in alle banen in Nederland bijna 4,3 procent. In 2014 was dat nog 3,7 procent.



Met 158 duizend telt kunst en cultureel erfgoed de meeste banen binnen de creatieve industrie, gevolgd door creatieve zakelijke dienstverlening – 152 duizend – en media- en entertainmentindustrie – bijna 111 duizend banen. De creatieve zakelijke dienstverlening groeide in 2014-2024 met vier procent per jaar het meest, de media- en entertainmentindustrie met 1,9 procent per jaar het minst.



Het aantal banen in de Nederlandse ICT is in 2024 bijna 381 duizend, ruim 91 duizend meer dan in 2014. ICT groeit in 2014-2024 met 2,8 procent jaarlijks gemiddeld, in 2021-2024 3,2 procent. In beide gevallen is dat meer dan het aantal banen in de totale economie. Van alle banen in ICT vallen er bijna negen van de tien in ICT-diensten. Die deelsector groeit bovendien harder dan ICT-hardware. Het aandeel van de ICT-sector in het totaal aantal Nederlandse banen in 2024 is 3,9 procent. In 2014 was dat 3,5 procent.

In 2024 telt de creatieve industrie ruim 421 duizend banen, 4,3 procent van het totale aantal in Nederland. De deelsector kunsten en cultureel erfgoed is met ruim 158 duizend banen het grootst, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening met ruim 152 duizend banen en de media- en entertainmentindustrie met bijna 111 duizend. De gemiddelde jaarlijkse banentoeename in de creatieve industrie in het voorbije decennium – van 2014 tot en met 2024 – is 3,2 procent. In de recente jaren 2021-2024 is dat met vier procent aanzienlijk hoger. In beide gevallen overtreft de jaarlijkse banengroei van de creatieve industrie die van de Nederlandse economie, van respectievelijk

1,8 en 2,5 procent. Ook overstijgt ze de banengroei van de ICT-sector. Van de drie deelsectoren is de jaarlijkse banengroei in 2014-2024 het grootste in de creatieve zakelijke dienstverlening, vier procent en 49 duizend banen, gevolgd door kunsten en cultureel erfgoed met 3,5 procent en 46 duizend banen. De groei in de media- en entertainmentindustrie blijft daarbij achter met 1,9 procent en 19,4 duizend banen. Opvallend is de versnelling van de groei in de media- en entertainmentindustrie in 2021 tot en met 2024 – ten opzichte van 2014 tot en met 2024, 2,8 procent in de recente jaren tegen 1,9 procent over het hele decennium.

De jaarlijkse banengroei in de ICT-sector is lager dan in de creatieve industrie, maar is met 2,8 procent in 2014-2024 en 3,2 procent in 2021-2024 wel hoger dan in de nationale economie. Het aantal banen in ICT-diensten groeit harder dan in ICT-hardware. Opvallend is daarbij wel dat het verschil tussen beide deelsectoren afneemt. Over de periode 2014-2024 groeit ICT-diensten met drie procent en ICT-hardware met 1,6. In 2021-2024 is het groeitempo van diensten toegenomen naar 3,3 procent gemiddeld jaarlijks en dat van hardware naar drie procent. Er is sprake van een acceleratie van groei in ICT-hardware.

Tabel 2.1 Aantal banen in 2024 en groei van het aantal banen in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de creatieve industrie en ICT in Nederland

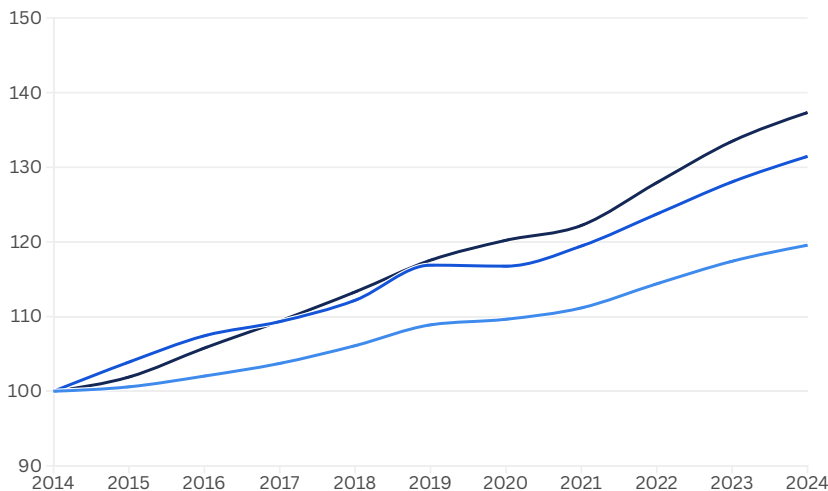
	Banen 2024 Aantal x1.000	Groei 2014-24 Aantal x1.000	Groei 2014-24 % per jaar	Groei 2021-24 Aantal x1.000	Groei 2021-24 % per jaar
Kunsten en cultureel erfgoed	158,1	46,0	3,5%	18,9	4,3%
Media en entertainmentindustrie	110,8	19,4	1,9%	8,7	2,8%
Creatieve zakelijke dienstverlening	152,2	49,0	4,0%	18,8	4,5%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>421,1</b>	<b>114,5</b>	<b>3,2%</b>	<b>46,4</b>	<b>4,0%</b>
ICT-Diensten	332,6	84,0	3,0%	30,6	3,3%
ICT-Hardware	48,1	7,1	1,6%	4,1	3,0%
<b>ICT</b>	<b>380,7</b>	<b>91,1</b>	<b>2,8%</b>	<b>34,8</b>	<b>3,2%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>801,8</b>	<b>205,6</b>	<b>3,0%</b>	<b>81,2</b>	<b>3,6%</b>
Totale economie	9819,5	1606,7	1,8%	690,2	2,5%

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De ontwikkeling van het aantal banen in de creatieve industrie en de ICT-sector gaat sinds 2014 crescendo, met een lichte hapering in coronajaar 2021. Die zien we ook terug in de ontwikkeling van de banen in de gehele economie. In de post-coronajaren pakt de creatieve industrie de groei weer op, sterker dan de sector ICT en de totale economie.

Figuur 2.1 - Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2014-2024 van de totale economie, creatieve industrie en ICT (index 2014 = 100)

■ creatieve industrie ■ ICT ■ totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De verhoudingsgewijze sterke banentoe name in de creatieve industrie vertaalt zich in een groter aandeel van die sector in het totaal aantal banen in Nederland. Dat is in 2024 opgelopen naar bijna 4,3 procent. In 2014-2024 steeg het met 0,55 procent, waarvan 0,18 procent in de jaren 2021-2024. De overgrote bijdrage aan de groei van dat aandeel leveren creatieve zakelijke dienstverlening en kunsten en erfgoed.

Tabel 2.2 Aandeel (%) van de creatieve industrie en ICT in het totaal aantal banen in Nederland in 2024 en de ontwikkeling in 2014-2024 en 2021-2024

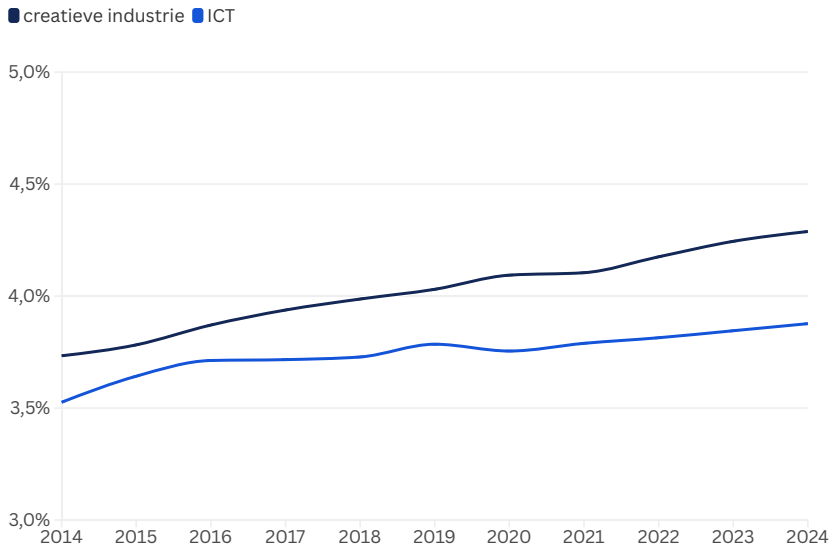
	Aandeel 2024 % van NL	Toename 2014-24 % van NL	Toename 2021-2024 % van NL
Kunsten en cultureel erfgoed	1,61%	0,25%	0,09%
Media en entertainmentindustrie	1,13%	0,02%	0,01%
Creatieve zakelijke dienstverlening	1,55%	0,29%	0,09%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4,29%</b>	<b>0,55%</b>	<b>0,18%</b>
ICT-Diensten	3,39%	0,36%	0,08%
ICT-Hardware	0,49%	-0,01%	0,01%
<b>ICT</b>	<b>3,88%</b>	<b>0,35%</b>	<b>0,09%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8,16%</b>	<b>0,91%</b>	<b>0,27%</b>

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Het banenaandeel van de ICT-sector in Nederland is bijna 3,9 procent, een toename van 0,35 procent in het voorbije decennium, geheel dankzij de banengroei in diensten. In 2021-2024 is de groei van het aandeel van de ICT-banen in de Nederlandse economie met 0,09 procent de helft van die van de creatieve industrie.

Het aandeel van de creatieve industrie en de ICT-sector gezamenlijk is in 2024 opgelopen naar bijna 8,2 procent.

Figuur 2.2 - Ontwikkeling van het aandeel van de creatieve industrie en ICT in het totaal aantal banen in Nederland in de periode 2014-2024, aandeel als percentage van geheel Nederland

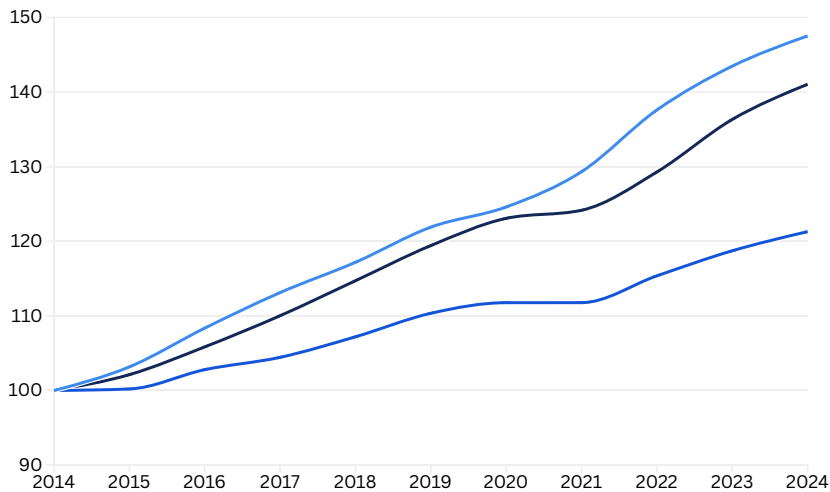


Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De bovengemiddelde groei van de creatieve industrie is, zoals hiervoor al bleek, vooral het resultaat van de banentoe name in creatieve zakelijke dienstverlening en kunsten en cultureel erfgoed. Toch blijkt dat vanaf het coronajaar 2021 de groei in de media- en entertainmentindustrie versnelt, zoals we ook al eerder vaststelden.

Figuur 2.3 - Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2014-2024 van deelsectoren in de creatieve industrie in Nederland (index 2014 = 100)

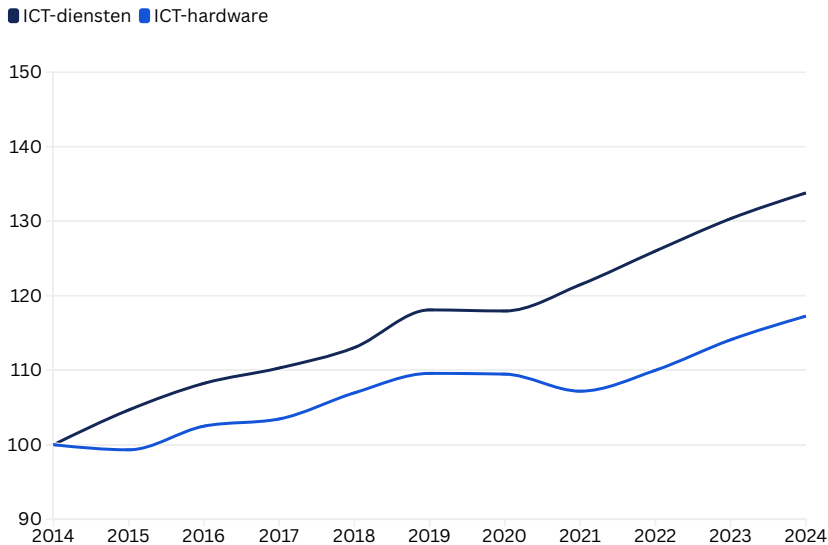
■ kunsten en cultureel erfgoed ■ media en entertainmentindustrie  
■ creatieve zakelijke dienstverlening



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Binnen de ICT-sector groeien de diensten harder dan de hardware. Opvallend is de sterke stijging die na coronajaar 2021 in de deelsector hardware inzet en voortduurt in de jaren daarna. Ook voor diensten geldt de laatste jaren een versterkte banengroei, opvallend genoeg na 2020, een jaar eerder dan in hardware. Die kan het gevolg zijn van het vroeg onderkende en gerealiseerde grote belang van ICT en digitale diensten in de coronaperiode wat blijkbaar heeft geleid tot een vroeg ingezet, groter beroep op bedrijven in de ICT-diensten.

Figuur 2.4 - Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2014-2024 van deelsectoren in de ICT in Nederland (index 2014 = 100)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel 2.3 en tabel 2.4 gaan een slag dieper in de analyse van de ontwikkelingen in de creatieve industrie en de ICT-sector. We kijken daar naar de trends in de verschillende domeinen die samen elk van de deelsectoren uitmaken.

Binnen kunsten en cultureel erfgoed dragen de podiumkunsten het meest bij aan de groei van 46 duizend banen in die deelsector in de periode 2014 tot en met 2024. Daarin groeide het aantal banen jaarlijks met gemiddeld 4,9 procent en in de recente jaren 2021 tot en met 2024 zelfs met 6,2 procent. De gemiddelde banengroei in de scheppende kunsten vlakt in die periode juist wat af naar 3,1 procent, ten opzichte van de 4,1 procent over het hele decennium 2014-2024. Wat verder opvalt is dat het aantal banen in cultureel erfgoed in de recente jaren 2021-2024 groeit met jaarlijks 2,7 procent, terwijl die groei over de gehele periode 2014-2024 slechts 0,5 procent bedraagt. Ook de banengroei in overig kunst en erfgoed is in de recente jaren relatief hoog.

Binnen de media- en entertainmentindustrie leveren de filmindustrie, de persmedia en de muziekindustrie de grootste bijdrage aan de banengroei van in het totaal 19,4 duizend banen vanaf 2014. De filmsector groeide met 9,1 duizend banen, waarvan 3,2 duizend vanaf 2021. Doordat de persmedia zo'n groot aantal banen tellen, zorgen bescheiden groeipercentages van 1,5 en

2,1 procent in respectievelijk 2014-2021 en 2021-2024, voor de op een na grootste banenaanwas: 5,7 duizend in het voorbije decennium, waarvan 2,5 duizend in de recente jaren. In de muziekindustrie kwamen er in het totaal 4,2 duizend banen bij, waarvan 2,1 duizend vanaf 2021. Procentueel is de stijging in de media- en entertainmentindustrie het grootst in de muziekindustrie met 8,7 procent in 2014-2024 en zelfs 11,5 procent in 2021-2024. Daarna volgt de filmindustrie met 4,9 en vijf procent. De groei van de omroepsector – radio en televisie – is bescheiden. De boekensector en het domein live-entertainment krimpen over de gehele periode 2014-2024, al laat het laatste herstel zien in 2021-2024. Gaming en overige uitgeverijen is hier van bescheiden omvang en laat weinig dynamiek zien. Door de gebrekkige representatie van deze bedrijfstak in de LISA-database gebaseerd op de SBI-systematiek kunnen aan die gegevens geen conclusies verbonden worden.

Tabel 2.3 Aantal banen in 2024, ontwikkeling aantal banen 2014-2024 en 2021-2024 in de domeinen van creatieve industrie in Nederland

	Banen 2024 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2014-2024 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2014-24 <i>% per jaar</i>	Groei 2021-24 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2021-24 <i>% per jaar</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>158,1</b>	<b>46,0</b>	<b>3,5%</b>	<b>18,9</b>	<b>4,3%</b>
Podiumkunsten	53,4	20,2	4,9%	8,8	6,2%
Scheppende kunsten	47,6	15,6	4,1%	4,1	3,1%
Overig kunst en erfgoed	35,9	9,1	3,0%	4,4	4,4%
Cultureel erfgoed	21,2	1,1	0,5%	1,6	2,7%
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>110,8</b>	<b>19,4</b>	<b>1,9%</b>	<b>8,7</b>	<b>2,8%</b>
Radio en televisie	17,3	2,4	1,5%	0,9	1,8%
Persmedia	40,4	5,7	1,5%	2,5	2,1%
Film	23,7	9,1	4,9%	3,2	5,0%
Muziekindustrie	7,4	4,2	8,7%	2,1	11,5%
Boekenindustrie	7,2	-1,0	-1,2%	-0,2	-1,1%
Gaming en overige uitgeverijen *)	2,6	0,3	1,4%	0,1	0,8%
Live entertainment	12,2	-1,3	-1,0%	0,2	0,7%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>152,2</b>	<b>49,0</b>	<b>4,0%</b>	<b>18,8</b>	<b>4,5%</b>
Architectuur	13,7	2,6	2,1%	0,2	0,5%
Design	57,7	37,4	11,0%	9,7	6,3%
Communicatie	80,7	9,0	1,2%	8,9	4,0%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>421,1</b>	<b>114,5</b>	<b>3,2%</b>	<b>46,4</b>	<b>4,0%</b>

\*) Deze categorie omvat een relatief diffuse verzameling van bedrijfstakken die niet als zinvolle eenheid te typeren zijn (zie onder meer Bijlage 2a.). In tegenstelling tot wat de benaming suggereert is deze categorie geen indicator van de bedrijfstak gaming. Met het oog op volledigheid is de categorie hier toch opgenomen, maar blijft verder onbesproken.

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De creatieve zakelijke dienstverlening groeit het meest van de drie deelsectoren, met 49 duizend banen in de voorbije tien jaar. Deze deelsector is inmiddels bijna even groot als kunsten en cultureel erfgoed. In de periode 2014-2024 steekt het domein design qua banengroei met kop en schouders boven de andere twee domeinen – communicatie en architectuur – uit. Design groeit met elf procent

gemiddeld jaarlijks, wat neerkomt op een groei met 37,4 duizend banen in tien jaar tijd. De laatste jaren daarvan – van 2021 tot en met 2024 – is de jaarlijkse groei met 6,3 procent aanmerkelijk lager, maar desalniettemin aanzienlijk. De ontwikkeling binnen het domein communicatie – met 80,7 duizend banen het meest omvangrijke van de gehele creatieve industrie – laat een omgekeerd patroon zien. Daar is in de recente jaren 2021-2024 sprake van versterkte banengroei. Over het gehele decennium groeit communicatie met negenduizend banen, wat neerkomt op 1,2 procent gemiddeld jaarlijks. Vanaf 2021 is de groei met vier procent per jaar gemiddeld, meer dan driemaal zo hoog. Dat resulteert in een toename van 8,9 duizend banen. De aanwas in banen in communicatie heeft zich daarmee bijna geheel – op honderd banen na – in de voorbije vier jaar heeft voltrokken. Architectuur, het derde domein binnen creatieve zakelijke dienstverlening, laat een matige groei zien, 2,1 procent over de gehele periode 2014-2024 en 0,5 procent in 2021-2024. Dat resulteert in 2,6 duizend extra banen in 2024.

Tabel 2.4 Aantal banen in 2024, ontwikkeling in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de domeinen van ICT in Nederland

	Banen 2024 Aantal x1.000	Groei 2014-2024 Aantal x1.000	Groei 2014-24 % per jaar	Groei 2021-24 Aantal x1.000	Groei 2021-24 % per jaar
<b>ICT-Diensten</b>	<b>332,6</b>	<b>84,0</b>	<b>3,0%</b>	<b>30,6</b>	<b>3,3%</b>
Drukkerijen en reproductie	19,6	-7,4	-3,2%	-0,7	-1,1%
Telecommunicatie	23,8	-5,9	-2,2%	-0,9	-1,2%
Software	145,1	42,7	3,5%	14,5	3,6%
Facilitaire ICT-diensten	144,0	54,7	4,9%	17,7	4,5%
<b>ICT-Hardware</b>	<b>48,1</b>	<b>7,1</b>	<b>1,6%</b>	<b>4,1</b>	<b>3,0%</b>
Vervaardiging ICT-hardware	36,0	4,1	1,2%	3,3	3,2%
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	12,1	3,0	2,9%	0,8	2,4%
<b>ICT</b>	<b>380,7</b>	<b>91,1</b>	<b>2,8%</b>	<b>34,8</b>	<b>3,2%</b>

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Binnen ICT-diensten laten twee domeinen krimp in banen zien. In het domein drukkerijen en reproductie van informatiedragers en in telecommunicatie loopt het aantal banen terug, zowel over de gehele periode 2014-2024 als in de meest recente jaren daarbinnen 2021-2024, zij het in een aanzienlijk lager tempo. Daartegenover staat een fikse banentoeename in de andere twee domeinen in de deelsector ICT-diensten: software met 42,7 duizend en facilitaire ICT-diensten met 54,7 duizend banen. In omvang zijn beide domeinen ieder zes tot achtmaal zo omvangrijk dan elk van de andere twee domeinen. Software groeit met 3,5 procent jaarlijks gemiddeld over de gehele periode 2014-2024 en met 3,6 in de laatste jaren. Voor facilitaire diensten zijn die percentages 4,9 en 4,5. Het domein software is indirect van belang voor de creatieve industrie omdat, zo leert de ervaring, game-bedrijven en digital design agencies veelvuldig geregistreerd staan als softwarebedrijven. Bij gebrek aan een passende aanduiding bij de registratie van hun onderneming, beschouwden ze dat als het meest van toepassing. Daarbij komt dat software-development voor veel bedrijven in de creatieve industrie een essentieel onderdeel van hun activiteiten is geworden, van design en architectuur tot de audiovisuele sector.

We signaleerden hiervoor al, naar aanleiding van figuur 2.4, dat de deelsector ICT-hardware, vanaf 2021 een opmerkelijke groei heeft doorgemaakt. Over de gehele periode 2014-2024 groeide de deelsector met 1,6 procent jaarlijks gemiddeld. In de meest recente jaren vanaf 2021 is dat bijna het dubbele: drie procent. Dat is vooral het gevolg van de groeiacceleratie in de productie van hardware, de groei in installatie, verhuur en reparatie vlakt in 2021-2024 zelfs wat af.

## 2.2 Creatieve professionals in de Nederlandse economie



Het aantal creatieve professionals, werkzaam binnen en buiten de creatieve industrie, is in de periode 2018-2024 sterker toegenomen dan het totaal aantal banen in de creatieve industrie. In 2018 werden 417 duizend banen ingevuld door creatieve professionals; 4,8 procent van alle banen in Nederland. In 2024 was dat opgelopen naar 539 duizend en een aandeel van 5,5 procent. Het aandeel van de creatieve industrie banen in Nederland nam in diezelfde periode toe van vier naar 4,3 procent.



De meeste creatieve professionals werken in 2024 in de specialistische zakelijke dienstverlening, in cultuur, sport en recreatie en in informatie en communicatie. Elk van die brede sectoren omvat onderdelen van de creatieve industrie. Dat geldt niet voor de vierde sector van belang – de industrie – en de daaropvolgende: groothandel, overheid en onderwijs.



In de recente jaren vertraagde de groei van het aantal embedded creatives in de Nederlandse economie. Ondanks een groei van negenduizend werkzame creatieve professionals daalt volgens de definitie van het CBS hun aandeel in het totaal van de Nederlandse banen van 5,6 naar 5,5 procent. Volgens de alternatieve definitie van het Britse DCMS stijgt het aandeel van de creatieve professionals licht, maar is de toename in 2022-2024 lager dan in eerdere periodes.

Met ingang van de editie 2019 hebben we in de Monitor creatieve industrie data en informatie opgenomen over de zogenaamde embedded creatives. Dat zijn professionals met een creatief beroep die werkzaam zijn in de brede Nederlandse economie, in de creatieve industrie, maar ook daarbuiten. Het spreekt voor zich dat veel creatieve professionals binnen de creatieve industrie werken, van scenaristen in de filmindustrie, ontwerpers bij designbureaus en uitgevers in de boekensector. Maar creatieve professionals zijn ook ingebed buiten de creatieve industrie in de rest van de economie, in bijvoorbeeld de maakindustrie of de financiële sector. Bekende voorbeelden uit het Nederlandse bedrijfsleven zijn de designers in dienst van Phillips of bij de vroegere PTT. Banken en verzekeringsmaatschappijen hebben creatieven in dienst die zorgen voor de marketing en communicatie, maar ook bijvoorbeeld UX-designers die zorgen dat hun online aanbod gebruikersvriendelijk is ontworpen. Ook de overheid heeft creatieve professionals op de loonlijst staan. Zo heeft de Gemeente Amsterdam enkele tientallen ontwerpers in dienst. De Rijksoverheid heeft een lange traditie van landschapsontworp en stedelijke ontwikkeling, ontwikkeld door creatieve professionals. In al deze gevallen spreken we van embedded creatives.

Met de groei van het aantal embedded creatives wordt de economie creatiever. Gezien het toenemende belang van creatieve inputs in samenleving en economie, kan verklaard worden waarom dat steeds meer bedrijven en instellingen creatieve professionals binnen de eigen organisatie halen. De mate van inbedding van de creatieve professionals in de economie kan, samen met het aantal banen in de creatieve industrie, beschouwd worden als een indicator voor de mate van belang van creativiteit in de economie.

In tabel 2.5 is de ontwikkeling van het aantal banen in de creatieve industrie in jaren 2018 tot en met 2024 afgezet tegen die van het aantal creatieve professionals in de economie. Het eerste getal – banen in de creatieve industrie – kwam eerder al voor in tabel 2.1 en is gebaseerd op LISA-data. Het tweede cijfer is gebaseerd op data uit de Enquête Beroepsbevolking van het CBS. Om het aantal banen voor de hier gebruikte peiljaren te berekenen gebruiken we de enquêteresultaten van twee opvolgende jaren. Dus het getal van 538 duizend ingebedde professionals 2024 is gebaseerd op enquêtegegevens van 2023 en 2024. Naast het CBS hanteert ook het Britse DCMS (Department for Digital, Culture, Media & Sports) een definitie van creatieve beroepen. In Bijlage 3 zijn zowel de CBS-definitie van creatieve beroepen en die van het DCMS opgenomen. Het CBS is restrictiever in haar definitie van creatieve beroepen

dan het DCMS. De laatste neemt een aantal beroepen uit de domeinen architectuur, reclame en marketing, ambachten en IT en software mee, die het CBS buiten beschouwing laat.

Tabel 2.5 Aantal banen in de creatieve industrie en aantal creatieve professionals – op basis van CBS- en DCMS definitie – in de totale economie en hun aandeel van de totale beroepsbevolking in Nederland in 2018, 2020, 2022 en 2024\*)

	2018		2020		2022		2024	
	Aantal X 1000	Aandeel %	Aantal X 1000	Aandeel %	Aantal X 1000	Aandeel %	Aantal X 1000	Aandeel %
<b>Creatieve industrie</b>	344	4,0%	368	4,1%	392	4,2%	421	4,3%
<b>Creatieve professionals</b>								
CBS definitie (**)	417	4,8%	450	5,0%	530	5,6%	539	5,5%
DCMS definitie (**)	642	7,4%	708	7,9%	899	9,6%	944	9,7%

(\*) Op basis van tweejaars gemiddelde, respectievelijk 2017/2018, 2019/2020, 2021/2022 en 2023/2024

(\*\*) Zie Bijlage 3

Bron: LISA & CBS, bewerking NEO Observatory

Zowel het aantal banen in de creatieve industrie als dat van creatieve professionals is sinds 2018 gestaag toegenomen. De vergelijking van de toename van het aantal banen in de creatieve industrie met die in embedded creatives valt ruim uit in het voordeel van de laatste uit. Wanneer we uitgaan van de CBS-definitie zien we een stijging van het aantal embedded creatives van 417 in 2018 naar 539 duizend in 2024, een toename van 122 duizend. In diezelfde periode neemt het aantal banen in de creatieve industrie toe met 77 duizend. Wanneer we de DCMS-definitie hanteren komt de stijging van de ingebedde creatieve professionals nog hoger uit: 302 duizend. Deze getalsmatige stijging vertaalt zich in een stijging van het percentage creatieve beroepsbeoefenaren in de economie van 4,8 naar 5,5 procent uitgaande van de CBS-definitie en van 7,4 naar 9,7 procent in de DCMS-definitie.

Opvallend is wel dat er in 2024 een kentering optreedt. Die manifesteert zich in een afname van de groei van embedded creatives, in beide definities. In termen van het CBS groeit het aantal embedded creatives van 2022 naar 2024 met slechts negenduizend. Dat betekent in CBS termen een achteruitgang van

het aandeel in het totaal aantal Nederlandse banen van 5,6 naar 5,5 procent. Daaruit blijkt dat de groei achterblijft bij de algemene banenontwikkeling in de Nederlandse economie. Uitgaande van de definitie van DCMS is er een toename van werkzame creatieve professionals in de economie van 45 duizend, wat in die termen wel leidt tot een groei van het aandeel in de totale economie van 9,6 naar 9,7 procent. Maar ook in termen van de DCMS-definitie is de groei in de jaren 2022-2024 fors kleiner dan in de voorgaande periodes. Het is vooralsnog gissen waar daarvoor de oorzaak ligt. Wellicht dat in de jaren na corona veel organisaties en bedrijven de balans opmaken van waar ze staan en welke stappen ze in personele zin moeten nemen, wat mogelijk leidt tot aarzeling en terughoudendheid. Krapte in geschikt personeel kan een andere verklaring zijn.

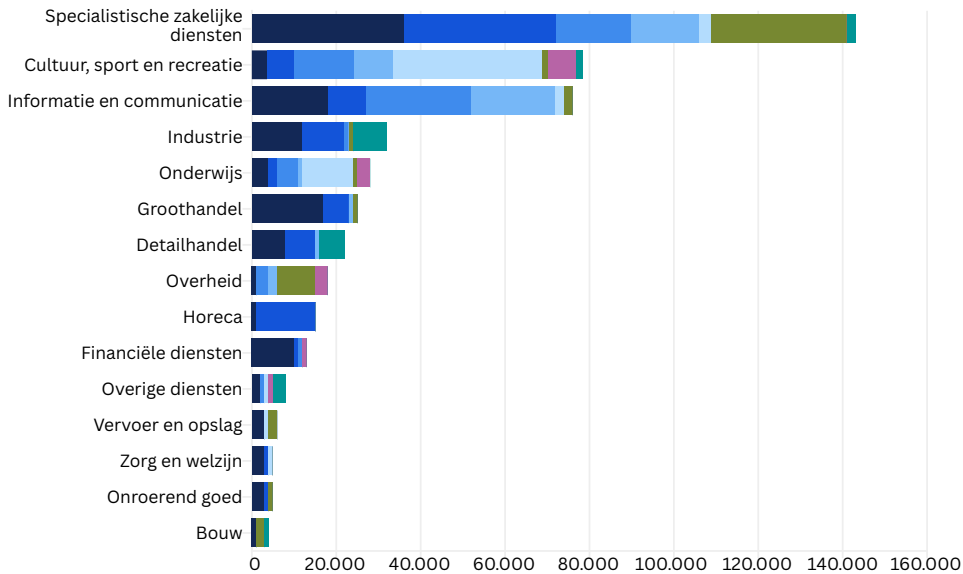
Figuur 2.5 geeft een beeld van de uiteenlopende sectoren waar creatieve professionals emplooi vinden. De data uit de Enquête Beroepsbevolking, waar we hier op aangewezen zijn, stellen ons slechts in staat om conclusies te trekken over een aantal brede sectorcategorieën. Van de bovenste drie categorieën in die figuur, waar de meeste creatieve professionals werkzaam zijn, is steeds een belangrijk deel van de creatieve industrie onderdeel, naast meerdere andere sectoren en bedrijfstakken.

Het grootste deel van de creatieve professionals – naar onze schatting 145 duizend – werkt in de sector specialistische zakelijke diensten, waar de deelsector creatieve zakelijke dienstverlening onderdeel van is. Cultuur, sport en recreatie waaronder kunsten en erfgoed telt naar schatting 82 duizend creatieve professionals. Informatie en communicatie omvat onder meer de media- en entertainmentindustrie biedt werk aan naar schatting 71 duizend creatieve professionals. Een viertal grote sectoren – industrie, groothandel, overheid, detailhandel en onderwijs – telt tussen 25 en 35 duizend creatieve professionals elk. In die sectoren gaan geen onderdelen van de creatieve industrie schuil. In de industrie werken vooral communicatieprofessionals, designers en ambachtswerkers. In de groothandel en de detailhandel vooral communicatieprofessionals en ontwerpers. Bij de overheid zijn vooral architecten in dienst en in aanzienlijk mindere mate schrijvende professionals en beeldmakers (audiovisueel en fotografie) en ook communicatieprofessionals en erfgoedexperts. In het onderwijs zijn vooral uitvoerende en beeldend kunstenaars, designers, communicatieprofessionals en schrijvende professionals aan de slag. In de horeca werken vooral ontwerpers en in de financiële dienstverlening communicatieprofessionals.

Figuur 2.5 - Aantal creatieve beroepsbeoefenaars in bedrijfstakken in brede sectoren in Nederland in 2024\* op basis van CBS-definitie creatieve beroepen\*\*)

\* op basis van tweejaars gemiddelde 2023/2024 / \*\* zie Bijlage 3

■ reclame en marketing ■ design (product, grafisch, mode) ■ schrijven en uitgeven  
 ■ radio, TV, film, fotografie ■ uitvoerende en beeldende kunst ■ architectuur  
 ■ musea, galeries, bibliotheken ■ ambachten en overig



Bron: LISA en CBS, bewerking NEO Observatory

## 2.3 Bedrijven



In 2024 telt de creatieve industrie ruim 253 duizend bedrijven, ruim 57 duizend in creatieve zakelijke dienstverlening, ruim 101 duizend in kunsten en cultureel erfgoed en 94,5 duizend in de media- en entertainmentindustrie. ICT is goed voor bijna 99 duizend bedrijven; bijna 93 duizend in ICT-diensten en zesduizend in ICT-hardware.



Het aantal bedrijven in de creatieve industrie groeide in de tienjaarsperiode van 2014 tot en met 2024 met gemiddeld 5,3 procent per jaar, tegenover 4,6 procent in de totale economie. De aanwas van bedrijven in de ICT-sector is met 4,3 procent jaarlijks minder dan de groei in de gehele economie in 2014-2024.



Vanaf 2021 groeit het aantal bedrijven in de totale economie harder - met 5,7 procent jaarlijks - dan in de creatieve industrie en de ICT-sector – beide met 5,5 procent. Het proces van schaalverkleining in de totale economie verloopt daar dan voor het eerst sneller dan in de creatieve industrie.



De gemiddelde bedrijfsgrootte in de economie nam in 2014-2024 af van 5,8 naar 4,4 banen, in de creatieve industrie van 2,0 naar 1,7 en in ICT van 4,5 naar 3,8. De schaalverkleining in de creatieve industrie is in de voorbije jaren vertraagd ten opzichte van de totale economie en nadert haar praktische grens.

Ook de ontwikkeling in aantal, aard en omvang van de bedrijfsvestigingen geeft een beeld van de structuur en kenmerken van de creatieve industrie en de ICT-sector en hun positie en belang in de economie. We tellen hier de vestigingen en niet het aantal bedrijven. Wanneer een bedrijf meerdere vestigingen heeft binnen onze landsgrenzen, telt iedere vestiging afzonderlijk mee.

De creatieve industrie telt in 2024 ruim 253 duizend bedrijfsvestigingen. In de jaren 2014 tot en met 2024 neemt het totaal aantal vestigingen in de creatieve industrie toe met ruim honderdduizend, op basis van een jaarlijks gemiddelde groei van 5,3 procent. Dat is 0,7 procent hoger dan de gemiddelde bedrijvenaanwas in de totale economie van 4,6 procent. In de recente jaren, van 2021 tot en met 2024 zijn de verhoudingen omgekeerd. Dan is de gemiddelde jaarlijkse groei van bedrijven in de Nederlandse economie met 5,7 procent hoger dan die in de creatieve industrie met 5,5 procent. Daarmee komt een einde aan een jarenlang patroon waarin de aanwas van bedrijfsvestigingen in de creatieve industrie hoger is dan in de totale economie. De gemiddelde jaarlijkse groei van bedrijfsvestigingen in de ICT-sector in 2021-2024 is gelijk aan die van de creatieve industrie en is daarmee ook lager dan de gemiddelde groei van bedrijfsvestigingen in de totale economie.

In tabel 2.6 wordt duidelijk dat de geschetste ontwikkeling samengaat met een bijzonder patroon van schaalverkleining in de economie, de creatieve industrie en de ICT-sector. In de periode van 2014-2024 is de gemiddelde bedrijfsgrootte in de Nederlandse economie teruggelopen van 5,8 naar 4,4 banen per vestiging. In de ICT-sector nam die af van 4,5 naar 3,8 en in de creatieve industrie van twee naar 1,7 banen. Daarin wordt al duidelijk dat de schaalverkleining in de

creatieve industrie vertraagt en gaandeweg tot stilstand zal komen, simpelweg omdat er sprake is van de nadering van een praktisch minimum. De gemiddelde omvang van de bedrijven kan simpelweg niet kleiner worden, met het oog op het praktisch functioneren. De gemiddelde omvang van bedrijfsvestigingen in de ICT-sector verkleint in een wat hoger tempo dan de creatieve industrie omdat het praktisch minimum nog verder uit het zicht is. Voor de economie als geheel lijkt de optie om naar een nog kleinere bedrijfsgrootte te gaan nog wat ruimer, gezien de afname van de gemiddelde bedrijfsgrootte van 1,4 banen in tien jaar.

Tabel 2.6 Aantal bedrijfsvestigingen in 2024, gemiddelde bedrijfsgrootte en ontwikkeling in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de creatieve industrie en ICT in Nederland

	Vestigingen	Groei	Groei	Groei	Groei	Grootte	Grootte
	2024	2014-24	2014-24	2021-24	2021-24	2014	2024
	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	Gem.	Gem.
	X 1000	X 1000		X 1000		aantal	aantal
						banen	banen
Kunsten en							
cultureel erfgoed	101,4	39,9	5,1%	13,3	4,8%	1,8	1,6
Media en							
entertainmentindustrie	57,3	20,6	4,5%	7,1	4,5%	2,5	1,9
Creatieve zakelijke							
dienstverlening	94,5	42,3	6,1%	17,1	6,9%	2,0	1,6
<b>Creatieve industrie</b>	<b>253,3</b>	<b>102,8</b>	<b>5,3%</b>	<b>37,5</b>	<b>5,5%</b>	<b>2,0</b>	<b>1,7</b>
ICT-Diensten	92,9	32,3	4,4%	14,1	5,6%	4,1	3,6
ICT-Hardware	6	1,7	3,3%	0,6	3,4%	9,4	8,0
<b>ICT</b>	<b>98,9</b>	<b>34,0</b>	<b>4,3%</b>	<b>14,6</b>	<b>5,5%</b>	<b>4,5</b>	<b>3,8</b>
<b>Creatieve industrie</b>							
<b>    en ICT</b>	<b>352,2</b>	<b>136,8</b>	<b>5,0%</b>	<b>52,1</b>	<b>5,5%</b>	<b>2,8</b>	<b>2,3</b>
Totale economie	2209,6	795,9	4,6%	339,5	5,7%	5,8	4,4

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory en Paul Rutten

Het grootste aantal vestigingen in de creatieve industrie tellen de kunsten en het cultureel erfgoed: ruim honderdduizend. Door de jaarlijkse gemiddelde groei van 5,1 procent in de periode 2014-2024 zijn er bijna veertigduizend bijgekomen. De groei in de recente jaren is iets afgezwakt naar 4,8. In de kunsten en cultureel erfgoed is de gemiddelde bedrijfsomvang in 2024 met 1,6 banen relatief klein en in vergelijking met 2014 maar in beperkte mate afgenomen.

De media- en entertainmentindustrie telt met ruim 57 duizend bedrijfsvestigingen, het laagste aantal van de creatieve industrie. Het groeitempo ervan is in de periode 2014-2024 – toen er 20,6 duizend bedrijven bijkwamen – en de recente jaren 2021-2024 gelijk: 4,5 procent. De gemiddelde vestigingsomvang in de media- en entertainmentindustrie is met 1,9 banen het grootste binnen de creatieve industrie, maar is sinds 2014 toen die nog 2,5 banen was, substantieel afgenomen.

De creatieve zakelijke dienstverlening laat van de drie deelsectoren, de meeste groei in bedrijven zien. De 94,5 duizend bedrijven in die deelsector, zijn het resultaat van een gemiddelde jaarlijkse groei van 6,1 procent in de periode van 2014 tot en met 2024, waarin er 42,3 duizend bedrijfsvestigingen bij kwamen. In de jaren 2021 tot en met 2024 is het groeitempo verder gestegen naar 6,9 procent jaarlijks. De gemiddelde schaal van de bedrijven in de creatieve zakelijke dienstverlening is gelijk aan die in kunsten en erfgoed – 1,6 banen per bedrijf – en is sinds 2014 aanzienlijk afgenomen.

Van de bijna 99 duizend bedrijfsvestigingen in de ICT-sector, behoren er bijna 93 duizend tot de deelsector ICT-diensten. In 2014-2024 kwamen er op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van 4,4 procent ruim 32 duizend bij. Ook in ICT-diensten is schaalverkleining zichtbaar, de afname van de gemiddelde vestigingsgrootte van 4,1 naar 3,6 banen laat dat zien. ICT-hardware is met zesduizend vestigingen relatief klein, maar groeit wel. Bedrijfsvestigingen in die deelsector onderscheiden zich door hun omvang, acht banen in 2024. Maar ook daar is sprake van schaalverkleining.

Tabel 2.7 Aantal bedrijfsvestigingen in 2024, gemiddelde bedrijfsgrootte en ontwikkeling in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de domeinen van de creatieve industrie en ICT in Nederland

	Vestigingen 2024 Aantal X 1000	Groei 2014-24 Aantal X 1000	Groei 2014-24 % per jaar	Groei 2021-24 Aantal X 1000	Groei 2021-24 % per jaar	GroeiBedrijfsgrootte 2014 Gemiddeld aantal banen	Bedrijfsgrootte 2024 Gemiddeld aantal banen
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>101,4</b>	<b>39,9</b>	<b>5,1%</b>	<b>13,3</b>	<b>4,8%</b>	<b>1,8</b>	<b>1,6</b>
Podiumkunsten	37,3	18,5	7,1%	6,9	7,0%	1,8	1,4
Scheppende kunsten	43,5	15,3	4,4%	4,2	3,5%	1,1	1,1
Overig kunst en erfgoed	18,7	6,4	4,2%	2,2	4,2%	2,2	1,9
Cultureel erfgoed	1,8	-0,2	-1,1%	0,0	0,6%	9,9	11,7
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>57,3</b>	<b>20,6</b>	<b>4,5%</b>	<b>7,1</b>	<b>4,5%</b>	<b>2,5</b>	<b>1,9</b>
Radio en televisie	6,3	2,3	4,7%	0,7	4,2%	3,7	2,7
Persmedia	26,4	9,2	4,4%	3,1	4,2%	2,0	1,5
Film	14,7	7,4	7,3%	2,5	6,3%	2,0	1,6
Muziekindustrie	5,8	3,8	11,4%	1,9	14,0%	1,6	1,3
Boekenindustrie	1,8	-0,3	-1,5%	0,0	-0,1%	3,9	4,0
Gaming en overige uitgeverijen	0,5	0,2	3,8%	0,0	2,6%	6,1	4,8
Live entertainment	1,8	-2,0	-7,2%	-1,1	-14,7%	3,5	6,6
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>94,5</b>	<b>42,3</b>	<b>6,1%</b>	<b>17,1</b>	<b>6,9%</b>	<b>2,0</b>	<b>1,6</b>
Architectuur	4,8	0,2	0,4%	-0,2	-1,2%	2,4	2,9
Design	47,2	31,7	11,8%	8,7	7,0%	1,3	1,2
Communicatie	42,6	10,4	2,8%	8,6	7,9%	2,2	1,9
<b>ICT-diensten</b>	<b>92,9</b>	<b>32,3</b>	<b>4,4%</b>	<b>14,1</b>	<b>5,6%</b>	<b>4,1</b>	<b>3,6</b>
Drukkerijen en reproductie	3,1	-0,9	-2,4%	-0,1	-1,4%	6,8	6,3
Telecommunicatie	1,0	-0,5	-4,0%	-0,1	-2,4%	19,3	23,3
Software	42,3	13,1	3,8%	5,3	4,5%	3,5	3,4
Facilitaire ICT-diensten	46,5	20,6	6,0%	9,0	7,4%	3,5	3,1
<b>ICT-hardware</b>	<b>6,0</b>	<b>1,7</b>	<b>3,3%</b>	<b>0,6</b>	<b>3,4%</b>	<b>9,4</b>	<b>8,0</b>
Vervaardiging ICT-hardware	1,8	0,0	0,3%	0,2	3,2%	17,9	19,7
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	4,2	1,6	5,0%	0,4	3,4%	3,6	2,9
<b>Creatieve industrie</b>	<b>253,3</b>	<b>102,8</b>	<b>5,3%</b>	<b>37,5</b>	<b>5,5%</b>	<b>2,0</b>	<b>1,7</b>
<b>ICT</b>	<b>98,9</b>	<b>34,0</b>	<b>4,3%</b>	<b>14,6</b>	<b>5,5%</b>	<b>4,5</b>	<b>3,8</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>352,2</b>	<b>136,8</b>	<b>5,0%</b>	<b>52,1</b>	<b>5,5%</b>	<b>2,8</b>	<b>2,3</b>
<b>Totale economie</b>	<b>2209,6</b>	<b>795,9</b>	<b>4,6%</b>	<b>339,5</b>	<b>5,7%</b>	<b>5,8</b>	<b>4,4</b>

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Door de focus te verleggen van de deelsectoren naar de domeinen – die samen de deelsectoren vormen – kunnen we de hiervoor geschetste ontwikkeling nader duiden.

Binnen kunsten en cultureel erfgoed valt de sterke groei aan vestigingen in de podiumkunsten op: zeven procent gemiddeld jaarlijks. Daarvan is minder sprake in de scheppende kunsten en de overige bedrijfstakken in kunsten en erfgoed, ieder met ruim vier procent. Opvallend is de terugloop van om en nabij de tweehonderd vestigingen in cultureel erfgoed in 2014-2024. De teruggang vond plaats voor 2021, omdat vanaf dat jaar een bescheiden stijging van vestigingen is ingezet. Typerend voor de scheppende kunsten is de score op de gemiddelde bedrijfsgrootte: 1,1 baan. Kleiner is alleen theoretisch mogelijk. De schaal van de podiumkunsten is met 1,4 baan iets minder klein, gevolgd door de gezamenlijke bedrijfstakken binnen overig kunsten en erfgoed met 1,9. Erfgoedinstellingen zijn andersoortige organisaties, wat blijkt uit hun gemiddelde omvang: 11,7 banen.

Binnen de media- en entertainmentindustrie zien we in twee categorieën bedrijfsvestigingen sterke gemiddelde jaarlijks groei in aantal: de muziek-industrie en de filmsector, 11,4 en 7,3 procent. Het groeitempo in film loopt in de recente jaren enigszins terug, terwijl dat in de muziek accelereert. Het aantal bedrijfsvestigingen in radio en televisie groeit jaarlijks in 2014-2024 met 4,7 procent. In aantal is de groei in het domein persmedia – met 9,2 duizend – het grootst, gevolgd door de filmindustrie – 7,4 duizend – en de muziekindustrie – 3,8 duizend. Het persdomein telt met ruim 26 duizend in 2024 de meeste vestigingen binnen media- en entertainment. In deze laatste drie domeinen is de bedrijfsgrootte relatief klein, van 1,3 banen in muziek, via 1,5 in film naar 1,6 in persmedia. In de domeinen met een wat grotere grootste gemiddelde omvang is de toename aan bedrijfsvestigingen of relatief bescheiden – met name radio en televisie – of negatief – de boekensector en live-entertainment. In de laatste categorie is de forse afname van het aantal bedrijfsvestigingen gepaard gegaan met een groei van de gemiddelde bedrijfsgrootte. Dat duidt op concentratie. Dat gaat in bescheiden mate ook op voor de boekensector.

Opvallend is de forse toename van jaarlijks 11,8 procent aan bedrijfsvestigingen in design vanaf 2014. Dit domein kent daarmee de sterkste groei in bedrijfsvestigingen van de creatieve industrie: 31,7 duizend. Wel vlakt de groei in 2021-2024 enigszins af, maar is dan niettemin fors. Design telt in 2024, met 47,2 duizend vestigingen, het grootste aantal actieve bedrijven van de creatieve industrie. De gemiddelde bedrijfsgrootte in design is met 1,2 banen, uitzonderlijk

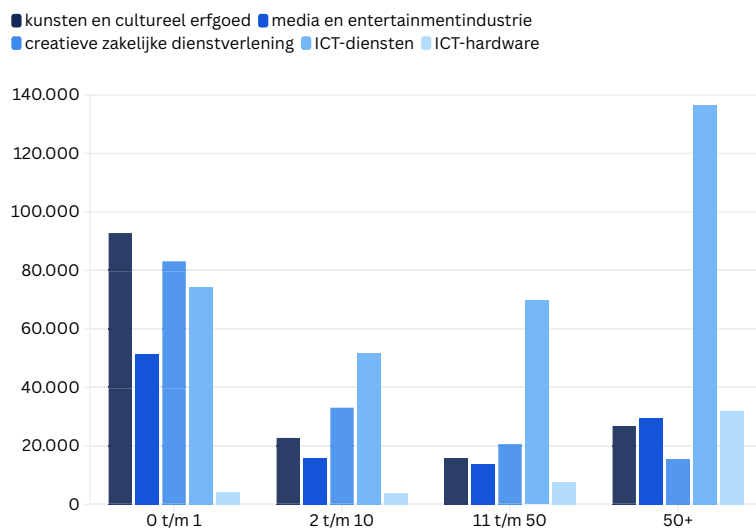
klein. In communicatie groeit het aantal bedrijfsvestigingen in 2014-2024 met gemiddeld 2,8 procent per jaar naar een totaal van 42,6 duizend. Opmerkelijk is de sterke groei van 7,9 procent in 2021-2024. Van de totale toename van 10,4 duizend bedrijven over de gehele periode 2014-2024, worden er 8,6 duizend in de jaren 2021-2024 gerealiseerd. Ogenscheinlijk is binnen architectuur in 2014-2024 weinig sprake van ontwikkeling. In 2024 zijn er met 4,8 duizend bedrijfsvestigingen tweehonderd meer dan in 2014. Echter krimp in 2021-2024 uitmondend in een terugloop van het aantal bedrijfsvestigingen van tweehonderd impliceert, een toename van vierhonderd in de periode 2014-2020. De overall groei van de gemiddelde vestigingsgrootte van 2,4 naar 2,9 banen in 2014-2024 doet vermoeden dat, de recente terugloop aan vestigingen heeft geleid tot een concentratie van bedrijven.

De twee deelsectoren binnen de ICT-sector laten in meerdere opzichten een ander beeld zien. Allereerst valt het verschil in gemiddelde bedrijfsgrootte op. ICT-hardware bedrijven hebben een gemiddelde omvang van acht banen en zijn daarmee bijna tweemaal zo groot als de gemiddelde bedrijfsgrootte in de totale Nederlandse economie en bijna vijfmaal de gemiddelde omvang van creatieve industrie bedrijven. De gemiddelde bedrijfsgrootte in het andere ICT-domein – de ICT-diensten – is met 3,6 banen minder dan de helft van ICT-hardware maar wel ruim tweemaal de omvang van het gemiddelde bedrijf in de creatieve industrie. Binnen ICT-diensten is sprake van twee soorten dynamiek. Allereerst die van de bedrijven actief in informatiedistributie en -reproductie. Daarbij gaat het om drukkerijen en reproductiebedrijven van andersoortige informatiedragers – in 2024 3,2 duizend in getal – en telecommunicatiebedrijven – in datzelfde jaar duizend. Hun aantal neemt af in de periode 2014-2024 met respectievelijk om en bij de negen- en vijfhonderd bedrijven. Telecommunicatiebedrijven zijn het meest omvangrijk, met ruim 23 banen gemiddeld; drukkerijen minder met een gemiddelde vestigingsgrootte van 6,3 banen. In vergelijking met de twee andere domeinen binnen ICT-diensten is het aantal bedrijfsvestigingen in telecommunicatie en drukkerijen klein. Het domein facilitaire bedrijven telt 46,5 duizend vestigingen en groeit in 2014-2024 gemiddeld jaarlijks met zes procent, uitmondend in bijna 21 duizend nieuwe bedrijven. In software zijn in 2024 42,3 duizend als resultaat van een gemiddelde jaarlijkse groei van 3,8 procent vanaf 2014, wat neerkomt op een toename van 13,1 duizend bedrijven. In ICT-hardware is er een onderscheid tussen de productiesector, die niet zonder een bepaalde schaal kan en daarom 19,7 banen gemiddeld per bedrijfsvestiging laat zien, en de installatie, verhuur en reparatie waar kleinere bedrijven blijkbaar goed kunnen bestaan. Wat opvalt is de groei in het aantal bedrijfsvestigingen

in ICT-hardware 2021-2024 van om en nabij de tweehonderd, waar die in de jaren voor 2021 nagenoeg nul was.

Hiervoor hebben we de ontwikkeling van het aantal bedrijven en de bedrijfs-groottes in de verschillende domeinen van de creatieve industrie en de ICT-sector belicht. Nu gaan we in op het belang van bedrijfsvestigingen van verschillende omvang op het niveau van de beide sectoren en de deelsectoren daarbinnen, in het bijzonder voor de banengroei daarbinnen. Eerst gaan we in op de situatie in 2024. Daarna stellen we vast welke rol bedrijven in verschillende grootteklassen hebben gespeeld in de banenontwikkeling in de verschillende deelsectoren. Daarin belichten we ook het proces van schaalverkleining in beide sectoren in het licht van de ontwikkeling in de gehele economie. Eerst bezien we de periode 2014-2024 en daarna de recente jaren: 2021-2024.

Figuur 2.6 - Aantal banen per bedrijfsgrootteklasse in 2024 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

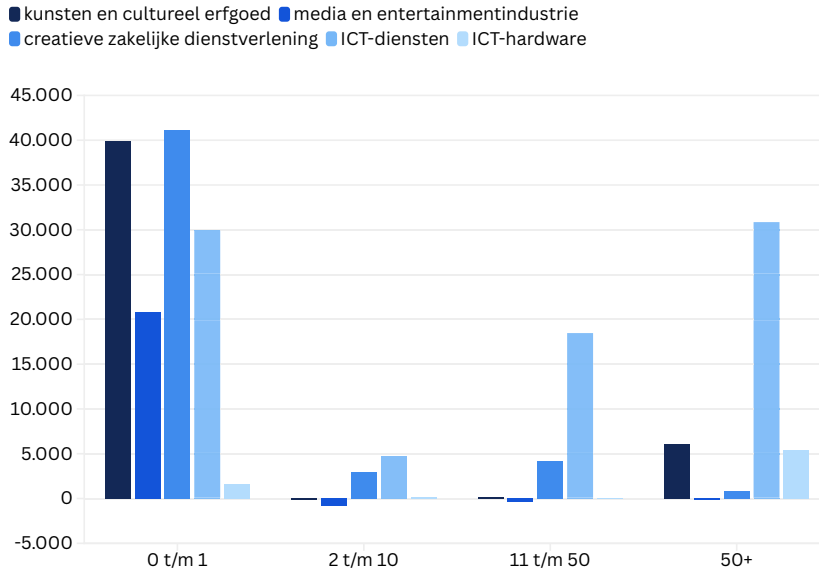
Het overgrote deel van de banen in drie deelsectoren van de creatieve industrie is te vinden in de microbedrijven: zzp'ers. Dat geldt in het bijzonder voor kunsten en erfgoed en creatief zakelijke dienstverlening. Daar vallen meer dan tachtigduizend banen in die categorie. In mindere mate gaat dat op voor de media- en entertainmentindustrie met om en nabij de vijftigduizend zzp'ers. Voor de creatieve zakelijke dienstverlening loopt het aantal banen in de daaropvolgende groottecategorieën geleidelijk terug, met het kleinste aantal bij de 50-plus bedrijven. Dat is anders voor kunsten en cultureel erfgoed en media- en entertainmentindustrie. In die sectoren staat tegenover een groot aantal zzp-bedrijven een aantal grote instellingen en bedrijven dat gezamenlijk verantwoordelijk is voor tussen de twintig- en dertigduizend banen. De tussenliggende grootte-categorieën zijn in kunsten en erfgoed en media- en entertainment van minder gewicht, al nadert het belang van instellingen en bedrijven van twee tot en met tien banen in kunsten en erfgoed dat van die met meer dan vijftig banen.

In ICT-hardware is de categorie bedrijven met meer dan vijftig banen dominant en zijn zzp'ers nagenoeg afwezig. Dat geldt niet voor ICT-diensten. We zagen eerder dat daar grote spelers met gemiddeld meer dan twintig banen per vestiging in de telecommunicatiesector bestaan naast software en facilitaire bedrijven die werken op kleinere schaal. Het aantal zzp'ers in ICT-diensten nadert het aantal binnen creatieve zakelijke dienstverlening. Anders dan bij die deelsector staan er bij ICT-diensten grote bedrijven naast die in die deelsector verantwoordelijk zijn voor het leeuwendeel van de banen.

De dynamiek van banengroei en de rol die verschillende bedrijfsgrootten daarin spelen wordt duidelijk wanneer we naar de ontwikkeling vanaf 2014 kijken. Die laat voor de creatieve industrie onverminderd het belang van zzp'ers zien. In alle deelsectoren van de creatieve industrie vindt daar de substantiële groei plaats. Kunsten en cultureel erfgoed laat een interessant patroon zien. Naast de bijna veertigduizend banen die er daar in de zzp-categorie bijkomen, is de categorie van vijftig of meer banen de enige waarin sprake is van banengroei, met ruim vijfduizend. De andere laten een netto-achteruitgang zien. De som van nieuwe en verdwenen banen is daar negatief. Van dat laatste is overigens geen sprake in de media- en entertainmentindustrie. Daarin is louter sprake van groei in de zzp-categorie, in de andere categorieën is sprake van consolidatie van het aantal banen of licht verlies. Dat geldt dan weer niet voor de creatieve zakelijke dienstverlening dat de hoogste plus scoort bij zzp'ers – meer dan veertigduizend banen erbij – en kleine groei noteert in alle andere categorieën, het meest in de

categorie elf tot en met vijftig banen, met een banenaanwas van iets minder dan van vijfduizend.

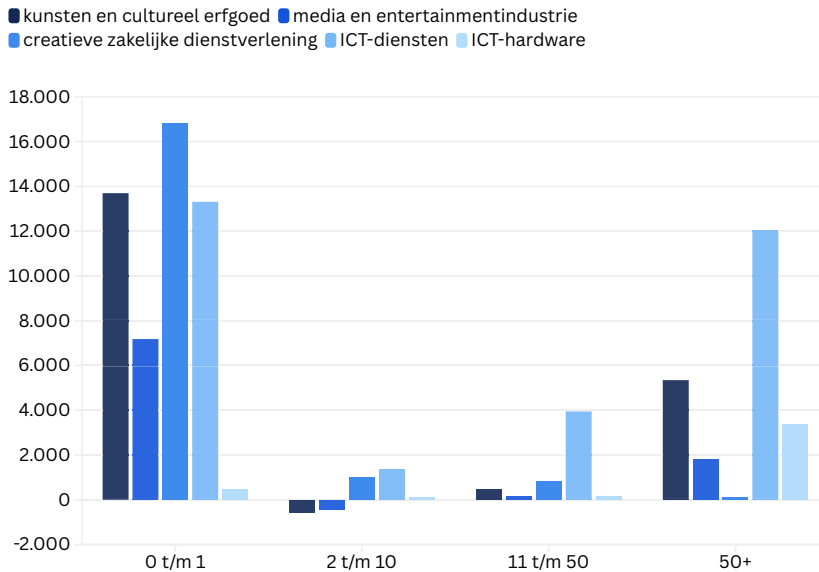
Figuur 2.7 - Ontwikkeling van het aantal banen naar bedrijfsgrootteklasse in de periode 2014-2024 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

ICT-diensten laat vooral banengroei zien in de categorie zzp'ers – netto toename van dertigduizend - en bij de grote bedrijven van boven de vijftig banen – om en nabij hetzelfde aantal – en in mindere mate in de categorie elf tot en met vijftig banen – bijna twintigduizend extra banen. We zagen hiervoor al dat in dit domein zowel grote als kleine bedrijven voorkomen. In ICT-hardware beperkt de banentoeename zich nagenoeg helemaal tot de vijftigpluscategorie.

Figuur 2.8 - Ontwikkeling van het aantal banen naar bedrijfsgrootteklasse in de periode 2021-2024 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland

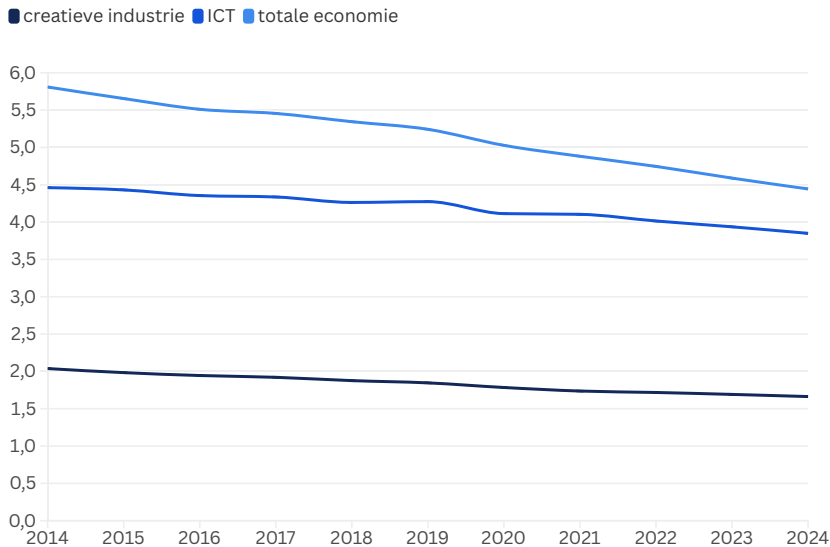


Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In de ontwikkeling in de meer recente jaren – van 2021 tot en met 2024 – zien we in grote lijnen hetzelfde patroon terug als in het gehele decennium, met opnieuw de sterkste banenaanwas in de categorie zzp voor alle deelsectoren van de creatieve industrie en voor ICT-diensten.

Het grote belang van de zzp-categorie in de banengroei in de creatieve industrie en in mindere mate in de ICT-sector, vertaalt zich in een afname van de gemiddelde bedrijfsgrootte in beide sectoren, die figuur 2.9 laat zien. De gemiddelde omvang van bedrijfsvestigingen in de creatieve industrie nam af van 2,0 in 2014 naar 1,7 in 2024, die van ICT van 4,5 naar 3,8 en die in de totale economie van 5,8 naar 4,4.

Figuur 2.9 - Gemiddelde bedrijfsomvang in de jaren 2014-2024 in de creatieve industrie, ICT en totale economie van Nederland



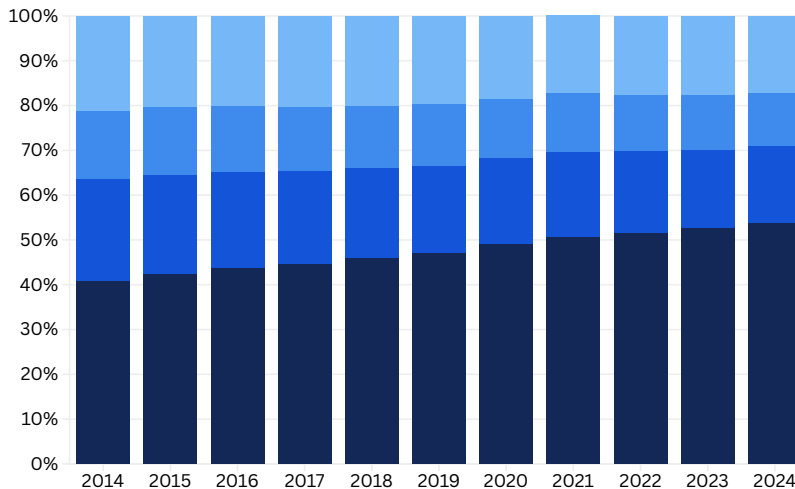
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.9 toont wat de cijfers hiervoor aanduidden. De gemiddelde bedrijfsomvang in de totale economie is in de voorbije jaren fors gedaald, in de recente jaren zelfs harder dan in de creatieve industrie en de sector ICT. Dat hangt direct samen met de eerder geconstateerde toename van het aantal bedrijven in de Nederlandse economie, dat procentueel groter is dan de aanwas van bedrijven in de creatieve industrie en ICT-sector en de vaststelling dat de banen in de creatieve industrie en de ICT-sector procentueel harder groeien dan in de totale economie.<sup>1</sup>

1 Zie tabel 2.1 en figuur 2.1

Figuur 2.10 - Ontwikkeling van het aandeel van bedrijfsgrootteklassen in het totaal aantal banen in de periode 2014-2024 in de creatieve industrie in Nederland

■ 0 t/m 1 ■ 2 t/m 10 ■ 11 t/m 50 ■ 50+



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.10 illustreert tenslotte hoe het aandeel van bedrijven en organisaties van verschillende omvang in het totaal van de Nederlandse banen zich heeft ontwikkeld. Het toenemend belang van zzp'ers is duidelijk zichtbaar. Reden genoeg om in de volgende paragraaf de rol en betekenis van zzp'ers in de creatieve industrie verder uit te diepen.

## 2.4 ZZP'ers in de creatieve industrie



Binnen de creatieve industrie zijn in 2024 ruim 227 duizend zzp'ers actief; 54 procent van alle banen wordt door hen ingevuld. Van de drie deelsectoren is binnen kunsten en cultureel erfgoed het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand media- en entertainmentindustrie. In 2014-2024 groeide het aantal zzp'ers het hardst in de creatieve zakelijke dienstverlening.



De meeste zzp'ers werken in de domeinen design, scheppende kunsten, communicatie en podiumkunsten. Het aantal zzp'ers in cultureel erfgoed is klein. De sterkste procentuele aanwas van zzp'ers in 2014-2024 vindt plaats in de domeinen muziekindustrie en design met ruim twaalf procent. Getalsmatig is de groei het grootste in design - bijna dertigduizend - en podiumkunsten - ruim achttienduizend. In live-entertainment en de boekensector loopt het aantal zzp'ers vanaf 2014 juist terug. In architectuur geldt dat vanaf 2021.

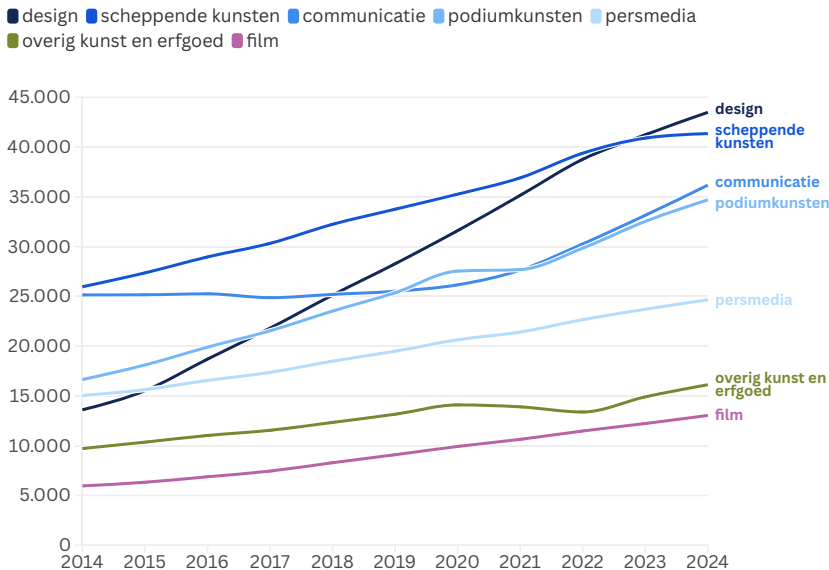
Binnen de drie deelsectoren, springt een aantal domeinen er in het bijzonder uit. De meeste zzp'ers werken in design (bijna 44 duizend), scheppende kunsten (bijna 41,5 duizend), communicatie (ruim 36 duizend) en podiumkunsten (ruim 34,7 duizend). Het aantal zzp'ers in de muziekindustrie groeit in 2014-2024 met 12,4 procent gemiddeld jaarlijks, in design met 12,3 procent. In de recente periode neemt de groei van zzp'ers in de muziekindustrie toe naar 15,2 procent, in design neemt die juist af, naar 7,4 procent. Kijken we niet procentueel maar getalsmatig, dan is de groei in 2014-2024 het grootste in design – bijna dertigduizend erbij – gevolgd door podiumkunsten – met een plus van ruim achttienduizend. In live-entertainment en de boekensector neemt het aantal zzp'ers over de tienjaarsperiode af. In architectuur loopt het aantal zzp'ers terug in de periode 2021-2024.

Tabel 2.8 Aantal zzp-banen in 2024, ontwikkeling aantal zzp-banen in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de domeinen van de creatieve industrie in Nederland

	Banen 2024 Aantal	Groei 2014-24 Aantal	Groei 2014-24 % per jaar	Groei 2021-24 Aantal	Groei 2021-24 % per jaar
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>92.775</b>	<b>39.878</b>	<b>5,8%</b>	<b>13.698</b>	<b>5,5%</b>
Podiumkunsten	34.695	18.054	7,6%	7.004	7,8%
Scheppende kunsten	41.352	15.385	4,8%	4.444	3,9%
Overig kunst en erfgoed	16.121	6.409	5,2%	2.222	5,1%
Cultureel erfgoed	607	30	0,5%	28	1,6%
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>51.360</b>	<b>20.836</b>	<b>5,3%</b>	<b>7.179</b>	<b>5,1%</b>
Radio en televisie	5.742	2.352	5,4%	753	4,8%
Persmedia	24.652	9.609	5,1%	3.235	4,8%
Film	13.036	7.080	8,1%	2.401	7,0%
Muziekindustrie	5.080	3.498	12,4%	1.756	15,2%
Boekenindustrie	1.291	-87	-0,7%	9	0,2%
Gaming en overige uitgeverijen	350	132	4,8%	33	3,4%
Live entertainment	1.209	-1.748	-8,6%	-1.008	-18,3%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>83.120</b>	<b>41.109</b>	<b>7,1%</b>	<b>16.809</b>	<b>7,8%</b>
Architectuur	3.457	193	0,6%	-68	-0,6%
Design	43.490	29.888	12,3%	8.341	7,4%
Communicatie	36.173	11.028	3,7%	8.536	9,4%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>227.255</b>	<b>101.823</b>	<b>6,1%</b>	<b>37.686</b>	<b>6,2%</b>
Totale economie	1.662.112	777.811	6,5%	337.732	7,9%

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.11 - Ontwikkeling van het aantal zzp-banen in domeinen binnen de creatieve industrie met meer dan tienduizend zzp'ers in de periode 2014-2024



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.11 toont de ontwikkeling van het aantal zzp'ers binnen de domeinen van de creatieve industrie met – in 2024 – meer dan tienduizend zzp'ers. Het aantal zzp'ers in design overstijgt in 2024 de scheppende kunsten en telt dan de meeste zzp'ers. Dat is het resultaat van een fenomenale stijging van het aantal zelfstandigen binnen design, van om en nabij de vijftienduizend in 2014 naar bijna 43,5 duizend in 2024. In de meeste domeinen is er sprake van een gestage groei vanaf 2014, hoogstens onderbroken door een stagnering van een of twee jaar. De belangrijkste uitzonderingen zijn communicatie en overig kunst en erfgoed. Het laatste domein bestaat uit dienstverleners aan en van kunsten en erfgoed, en ook daaraan gerelateerde vriendenkringen en steunfondsen.<sup>2</sup>

In communicatie is het aantal zzp'ers relatief stabiel tot 2018 om daarna sterk te stijgen tot en met 2024. Overig kunsten en erfgoed zet vanaf 2020 een dalende lijn in – wat een verandering inhoudt ten opzichte van de voorgaande jaren, om die in 2020 weer om te zetten in een stijging. Overigens is de toename in het domein persmedia vooral te wijten aan het stijgende aantal zelfstandige fotografen, die in onze definitie tot de persmedia worden gerekend.

<sup>2</sup> Zie ook Bijlage 2a.

De hiervoor onderscheiden domeinen zijn in de meeste gevallen samengesteld uit meerdere bedrijfstakken. Die worden in de statistieken van het CBS en de Kamer van Koophandel aangeduid met SBI-codes. Welke bedrijfstakken wij in deze monitor tot welk domein rekenen is te lezen in Bijlage 2a. Tabel 2.9 bevat het aantal zzp-banen voor de vijftien bedrijfstakken in de creatieve industrie met de meeste zzp-banen 2024.

Tabel 2.9 Zzp-banen in 15 bedrijfstakken in de creatieve industrie met het grootste aantal zzp'ers (2024)

	Aantal	Als % van de bedrijfstak
Schrijven en overige scheppende kunst	40.800	88,7%
Beoefening van podiumkunst	32.900	80,2%
Industrieel ontwerp en vormgeving	24.687	83,6%
Fotografie	22.894	87,2%
Reclamebureaus	19.031	36,8%
Public relationsbureaus	15.024	70,5%
Dienstverlening voor uitvoerende kunst	14.316	57,8%
Productie van films (geen televisiefilms)	12.895	69,8%
Industrieel ontwerp en vormgeving	9.275	68,4%
Industrieel ontwerp en vormgeving	8.585	66,3%
Maken en uitgeven van geluidsopnamen	5.080	68,6%
Facilitaire activiteiten voor film- en televisieproductie	4.597	61,3%
Architecten	3.457	25,3%
Producenten van podiumkunst	1.729	57,3%
Informatieverstrekking op het gebied van toerisme	1.622	22,3%

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Het grootste aantal zzp'ers is te vinden de bedrijfstak beoefening van schrijven en scheppende kunsten, bijna 41 duizend, gevolgd door de beoefening van podiumkunsten met bijna 33 duizend. Beide bedrijfstakken zijn het meest omvangrijk in de domeinen waar ze onderdeel van uitmaken: scheppende kunsten en podiumkunsten, die in tabel 2.8 aan bod kwamen. Daarna volgt een drietal bedrijfstakken met om en nabij de twintigduizend banen bij zelfstandigen: communicatie- en grafisch ontwerp, fotografie en reclamebureaus.

Opvallend is dat drie van de vier bedrijfstakken die in het domein design voorkomen in de top 15 van creatieve bedrijfstakken met de grootste aantallen zzp'ers staan: communicatie- en grafisch ontwerp, interieur- en ruimtelijk ontwerp en industrieel en productontwerp. Dat verklaart waarom in tabel 2.8 design als domein met het grootste aantal zzp'ers verschijnt. Daarnaast zijn andere bedrijfstakken uit de deelsector creatieve zakelijke dienstverlening sterk vertegenwoordigd in tabel 2.9: reclamebureaus, public relations bureaus en architecten. Wat opvalt aan reclamebureaus is dat daarin bijzonder veel zzp'ers actief zijn – meer dan negentienduizend - maar dat het percentage zzp-banen van het totaal in die bedrijfstak, met bijna 37 procent, het op twee na laagste is van de vijftien in deze tabel. Dat houdt in dat binnen de bedrijfstak reclamebureaus naast een groot aantal zelfstandigen ook een belangrijk deel van de banen in andersoortige bedrijven te vinden is. Datzelfde geldt in zekere zin voor architecten en informatieverstrekking op het gebied van toerisme, al is het aantal zzp'ers in die bedrijfstakken een stuk lager dan in reclamebureaus. De bedrijfstakken uit de media- en entertainmentindustrie die een groot aantal zzp'ers tellen zijn fotografie en productie van films en in mindere mate maken en uitgeven van geluidsopnames en facilitaire activiteiten voor film- en televisieproductie.

## 2.5 Conclusies

De Nederlandse creatieve industrie heeft de afgelopen tien jaar een flinke toename aan banen doorgemaakt, die de rest van de economie ver overtrof. Terwijl de totale economie gestaag groeide, nam het aantal banen in deze sector met een veel hoger tempo toe, sneller zelfs dan de ICT-sector. De creatieve industrie groeide met bijna 115 duizend banen naar een totaal van 421 duizend in 2024. De grootste banenwinst boekte creatieve zakelijke dienstverlening, dankzij groei in design en communicatie, gevolgd door kunsten en cultureel erfgoed en de media- en entertainmentindustrie. Er is hier sprake van een robuust patroon, dat ook in eerdere edities van de Monitor creatieve industrie steevast naar voren kwam. Intussen verspreidt creatief talent zich steeds meer buiten de creatieve industrie en raakt ingebed in andere sectoren. Hun rol groeide merkbaar, waardoor de creatieve invloed op de hele Nederlandse economie in 2014-2024 aan belang heeft gewonnen.

De combinatie van banengroei in de sector en de toegenomen inbedding van creatieve professionals buiten de creatieve industrie laten zien dat de Nederlandse economie steeds creatiever wordt. De productie van creatieve diensten door bedrijven en organisaties in de creatieve industrie – van podiumkunsten tot audiovisuele content en design - zorgt voor meer banen in de sector. Tegelijkertijd groeit de behoefte aan creativiteit als input in productie in de economie – van communicatie-experts in zakelijke diensten tot ontwerpers in overheidsdienst - getuige het bovengemiddeld snel groeiend aantal werkzame creatieve professionals. Dat dit niet te allen tijde in alle opzichten een lineaire ontwikkeling is laat de recente kentering in de groei van het aantal creatieve professionals in de economie zien. Ten opzichte van 2022 is hun aantal in 2024 toegenomen met negenduizend. Dat impliceert een groeipercentage dat lager is dan de gemiddelde jaarlijkse groei van de gehele Nederlandse economie. Dat heeft tot gevolg dat het aandeel van de creatieve professionals in de totale economie in 2024 licht daalde, van 5,6 procent in 2022 naar 5,5 procent in 2024. Volgens een alternatieve definitie afkomstig van het Britse DCMS is er ook voor het aandeel van de creatieve professionals sprake van een stijging in 2022-2024 naar 9,7 procent, al is de toename minder dan in eerdere periodes. Een mogelijke verklaring voor de geconstateerde kentering is de sfeer van consolidatie in het Nederlandse bedrijfsleven in de post-corona jaren of wellicht de krapte op de arbeidsmarkt.

In 2024 telt de Nederlandse creatieve industrie ruim 253 duizend bedrijven, de meeste in kunsten en cultureel erfgoed – ruim 101 duizend – gevolgd door creatieve zakelijke dienstverlening – 94,5 duizend – en media- en entertainmentindustrie – ruim 57,3 duizend. ICT is goed voor bijna 99 duizend bedrijven; 93 duizend in ICT-diensten en zesduizend in ICT-hardware. Gerekend over de tienjaar periode vanaf 2014 is de toename van het aantal bedrijven in de creatieve industrie jaarlijks, net als die van banen, hoger dan in de totale economie en in de ICT-sector. Dat is echter anders in de jaren 2021 tot en met 2024 wanneer de procentuele groei in bedrijven in de creatieve industrie voor het eerst in jaren kleiner is dan die in de gehele Nederlandse economie. De procentuele toename van banen in de creatieve industrie blijft echter groter dan in de totale economie. Dat betekent dat vanaf 2021 het proces van schaalverkleining in het gehele Nederlandse bedrijfsleven sneller gaat dan in de creatieve industrie, waar het nog steeds doorgaat maar met een tragere pas. De gemiddelde Nederlandse bedrijfsgrootte is in 2014-2024 gedaald van 5,8 naar 4,4 banen per vestiging. In de ICT-sector was de daling kleiner: 4,5 naar 3,8 banen. De daling in de creatieve industrie, van 2,0 naar 1,7 was nog minder,

maar de gemiddelde vestigingsomvang is daar nog steeds veel kleiner dan in ICT en de gehele economie. In grote delen van de creatieve industrie nadert ze het praktisch minimum of heeft die al bereikt.

De kleine gemiddelde omvang van bedrijven in de creatieve industrie kan vooral worden toegeschreven aan het grote belang van zzp'ers binnen de sector. In 2024 wordt 54 procent van de banen ingenomen door in het totaal ruim 227 duizend zelfstandigen. De meeste zzp'ers werken in kunsten en cultureel erfgoed. In de afgelopen tien jaar is de getalsmatige groei van zzp'ers het grootste in het domein design, met bijna dertigduizend. Procentueel is die het grootst in de muziekindustrie.

## Hoofdstuk 3

# Waarde en verdien- vermogen

In dit hoofdstuk bespreken we eerst de productiewaarde en de toegevoegde waarde van de creatieve industrie en de ICT-sector. De productiewaarde van een sector is de totale waarde van de daarin geproduceerde diensten en goederen in een bepaald jaar. De toegevoegde waarde is de waarde die overblijft wanneer de opbrengsten van de verkoop van diensten en goederen wordt verminderd met de kosten ervan – het zogenaamde intermediair verbruik. De gegevens over productiewaarde en toegevoegde waarde betrekken we van de CBS Nationale Rekeningen. Daarna gaan we in op het verdienvermogen van de sector. Dat doen we op basis van een analyse van de ontwikkeling van banen, bedrijven en toegevoegde waarde in de creatieve industrie, de ICT-sector en de Nederlandse economie. Die staat ons toe conclusies te trekken over het verdienvermogen en de arbeidsproductiviteit van de creatieve industrie en de ICT-sector.

### 3.1 Productiewaarde



De productiewaarde van de creatieve industrie is in 2024 € 66,2 miljard, die van de ICT-sector € 123,3 miljard. De jaarlijkse gemiddelde groei van productiewaarde van de creatieve industrie is in 2014-2024 met 3,3 procent groter dan die van de ICT-sector van 2,2 procent. Voor 2021-2024 is het verschil nog groter, 7,7 procent voor de creatieve industrie en 5,9 procent voor de ICT-sector. De sterke groei in de creatieve industrie is het gevolg van de productionele inhaalslag na corona.



Binnen de creatieve industrie realiseert de media- en entertainmentindustrie in 2024 met € 24,3 miljard de hoogste productiewaarde. In de creatieve zakelijke dienstverlening is die € 23,9 miljard en in kunsten en cultureel erfgoed € 18,0 miljard. In de post-coronajaren groeit de productiewaarde in media en entertainment mondjesmaat, maar in de andere deelsectoren van de creatieve industrie fors. Voor kunsten en cultureel erfgoed is dat vooral een inhaalslag vanwege corona, dat geldt niet voor de creatieve zakelijke dienstverlening. Die heeft weinig geleden onder de coronacrisis.

Behalve werkgelegenheid en bedrijvigheid is ook de gecreëerde waarde een relevante factor in de bepaling van het economisch belang van de creatieve industrie en ICT-sector. De productiewaarde is vergelijkbaar met de omzet, met dien verstande dat ook de goederen en diensten die wel zijn geproduceerd maar (nog) niet verkocht zijn en daarom 'in voorraad zijn', worden meegeteld.

In eerdere edities van deze Monitor kwam al naar voren dat de productiewaarde van de ICT-sector die van de creatieve industrie ver overtreft, ondanks het feit dat in de ICT-sector minder mensen werken dan in de creatieve industrie.<sup>1</sup> Dat is het gevolg van de structureel hogere arbeidsproductiviteit per werknemer of baan in de ICT-sector als gevolg van de grotere rol van technologie in de productie en schaalvoordelen in distributie en exploitatie. Bijzonder is dat de groei in productiewaarde in de creatieve industrie in de jaren 2014-2024 en, ook de recente jaren 2021-2024, groter is dan in ICT, respectievelijk 3,3 tegen 2,2 procent en 7,7 tegen 5,9 procent. De forse, recente stijging van de productiewaarde van de creatieve industrie is mede terug te voeren de

<sup>1</sup> Zie tabel 2.1

toestand van de sector in 2021. Dat jaar viel midden in de coronacrisis toen een belangrijk deel van de creatieve industrie, in het bijzonder kunsten en cultureel erfgoed en ook media- en entertainment, voor een groot deel op non-actief stonden. De jaren daarna is sprake van een inhaalslag, wat de recente groei in productiewaarde verklaart. De productiewaarde in zowel de creatieve industrie als in de ICT-sector overtreft in de gehele periode 2014-2024 – net als in de recente jaren 2021-2024 – die in de totale economie.

Tabel 3.1 Productiewaarde in 2024 en ontwikkeling in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de creatieve industrie en ICT in Nederland (miljarden euro's in prijzen 2024)

	Productiewaarde	Groei	Groei	Groei	Groei
	2024	2014-24	2014-24	2021-24	2021-24
	miljard Euro	miljard Euro	% per jaar	miljard Euro	% per jaar
Kunsten en cultureel erfgoed	18,0	0,9	0,5%	7,1	18,3%
Media en entertainmentindustrie	24,3	6,9	3,4%	0,4	0,5%
Creatieve zakelijke dienstverlening	23,9	10,7	6,1%	5,7	9,5%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>66,2</b>	<b>18,4</b>	<b>3,3%</b>	<b>13,2</b>	<b>7,7%</b>
ICT-diensten	98,4	44,7	6,2%	16,8	6,4%
ICT-hardware	24,9	-20,5	-5,8%	2,7	3,9%
<b>ICT</b>	<b>123,3</b>	<b>24,2</b>	<b>2,2%</b>	<b>19,5</b>	<b>5,9%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>189,5</b>	<b>42,7</b>	<b>2,6%</b>	<b>32,7</b>	<b>6,5%</b>
Totale economie	2156,7	439,4	2,3%	110,3	1,8%

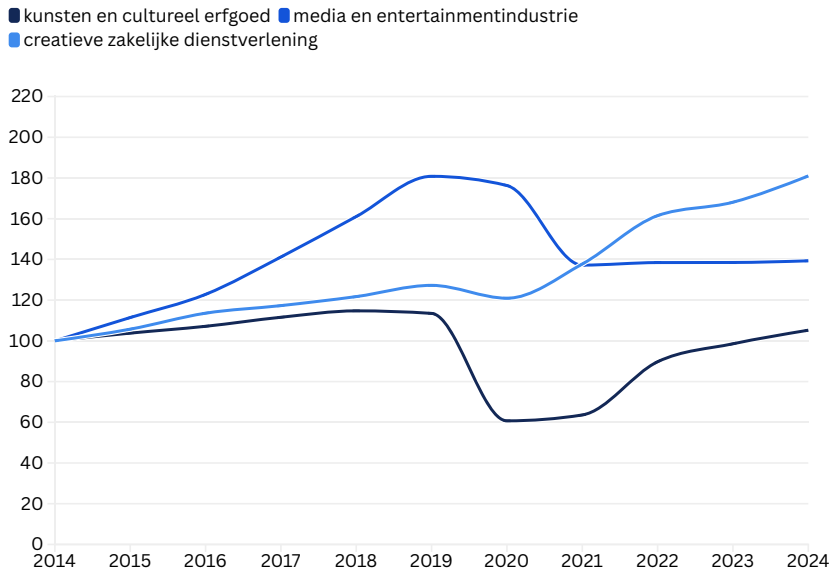
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

Opvallend is dat de media- en entertainmentindustrie met het kleinste aandeel banen van de creatieve industrie<sup>2</sup>, het grootste aandeel in productiewaarde voor haar rekening neemt, iets meer dan de creatieve zakelijke dienstverlening. Dat heeft te maken met de schaalbaarheid van de producten van die deelsector. De digitale terbeschikkingstelling van bijvoorbeeld journalistieke diensten en audiovisuele producties aan miljoenen gebruikers, gaat gepaard met lage marginale kosten en verkleint de arbeidskosten per verkocht product of dienst. Dat komt de arbeidsproductiviteit en het verdienvermogen van de

<sup>2</sup> Zie tabel 2.1

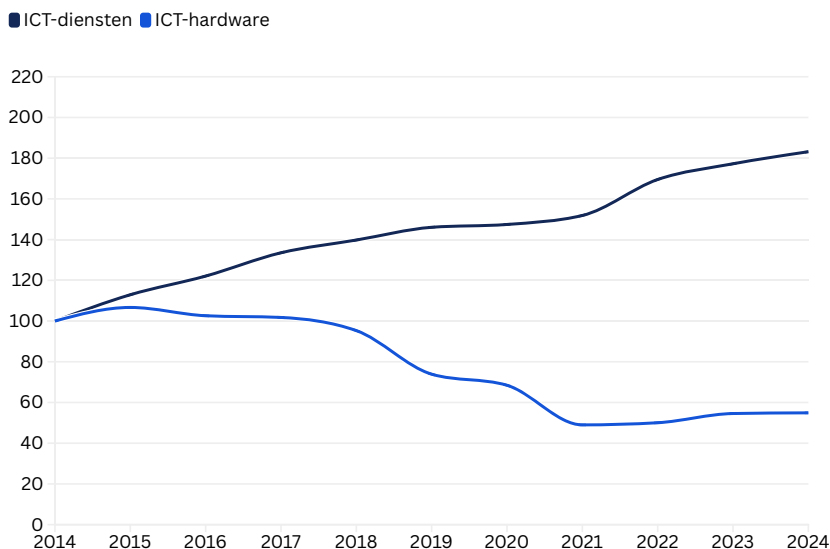
sector ten goede. Binnen de ICT-sector verschillen de ontwikkeling van de deelsector ICT-hardware met ICT-diensten. Over de gehele periode 2014-2024 daalt de productiewaarde van de eerste met bijna zes procent gemiddeld jaarlijks, in de recente jaren is sprake van een stijging van bijna vier procent. De productiewaarde van ICT-diensten laat over beide periodes een forse groei zien.

Figuur 3.1 - Ontwikkeling van de productiewaarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland (index 2014 = 100)



Figuur 3.1 laat overduidelijk de negatieve effecten van coronacrisis vooral op twee deelsectoren zijn: kunsten en erfgoed en media- en entertainment-industrie. Van een soortgelijke teruggang bleek in de creatieve zakelijke dienstverlening beperkt sprake. Waar in kunsten en cultureel erfgoed en in de creatieve zakelijke dienstverlening in de jaren daarna, tot en met 2024, de draad weer is opgepakt, blijkt dat in media en entertainment minder het geval, getuige de minder dan gemiddelde groei in de jaren 2021-2024. De productiewaarde van de media- en entertainmentindustrie piekt in het pre-coronajaar 2019, laat het jaar daarna een lichte daling zien om daarna te kelderen in 2021 en vervolgens niet meer te herstellen. Het lijkt dat deelsectorinterne ontwikkelingen een negatieve interactie zijn aangegaan met de gevolgen van de coronacrisis en tot stagnatie in de deelsector hebben geleid.

Figuur 3.2 - Ontwikkeling van de productiewaarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de ICT in Nederland (index 2014 = 100)



Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Binnen de ICT-sector valt de constante groei van de productiewaarde van het dienstendeel op. In 2022 is er zelfs sprake van een groeiacceleratie zoals uit figuur 3.2 blijkt. De jaren daarna groeit de productiewaarde in ICT-diensten door. Zoals eerder opgemerkt groeit de productiewaarde van ICT-hardware vanaf 2021 licht wat een breuk is met het verleden.

## 3.2 Toegevoegde waarde



In 2024 is de creatieve industrie goed voor een toegevoegde waarde van € 27,6 miljard, op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van drie procent in 2014-2024. De toegevoegde waarde van de ICT-sector groeide in 2014-2024 met 5,9 procent naar € 53,7 miljard in 2024. Het bbp nam in de genoemde periode toe met twee procent. De creatieve industrie heeft daarin een aandeel van ruim 2,7 procent, de ICT-sector van ruim 5,3 procent.



De coronacrisis heeft in 2021 en 2022 de ontwikkeling van de toegevoegde waarde vooral in kunsten en cultureel erfgoed negatief beïnvloed. Daarna trad herstel in, dat in 2024 nog niet geleid heeft tot eenzelfde niveau als voor corona. De toegevoegde waarde van de media- en entertainmentindustrie kampte met een kleinere terugval, herstelde aanvankelijk, maar loopt terug vanaf 2022. Creatieve zakelijke dienstverlening had weinig hinder van corona. Haar toegevoegde waarde stijgt vanaf 2020 opvallend sterk en is in 2024 verantwoordelijk voor ruim 38 procent, vooral door de sterke positie van communicatie.

Toegevoegde waarde is de waarde die overblijft wanneer de opbrengsten van de productie van diensten en goederen wordt verminderd met de kosten ervan, het zogenaamde intermediair verbruik. De totale toegevoegde waarde die in een land wordt gerealiseerd is het bruto binnenlands product (bbp). Van de uiteindelijke toegevoegde waarde worden lonen en salarissen betaald, belasting afgedragen, winsten geboekt en eventueel dividend uitbetaald. De jaarlijkse toename (of afname) daarvan staat bekend als economische groei (of krimp). De toegevoegde waarde van een sector wordt vaak gebruikt als een indicator van haar economische belang.

Tabel 3.2 Toegevoegde waarde in 2024 en ontwikkeling in de periode 2014-2024 en 2021-2024 in de creatieve industrie en ICT in Nederland (miljarden euro's in prijzen 2024)

	Toegevoegde waarde	Groei	Groei	Groei	Groei
	2024	2014-24	2014-24	2021-24	2021-24
	mld. Euro	mld. Euro	% per jaar	mld. Euro	% per jaar
Kunsten en cultureel erfgoed	8,6	0,1	0,1%	3,7	21,1%
Media en entertainmentindustrie	8,5	1,3	1,7%	0,6	2,6%
Creatieve zakelijke dienstverlening	10,5	5,6	7,8%	2,9	11,1%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>27,6</b>	<b>7,0</b>	<b>3,0%</b>	<b>7,2</b>	<b>10,7%</b>
ICT-diensten	44,4	20,7	6,5%	8,0	6,8%
ICT-hardware	9,3	2,6	3,3%	1,4	5,5%
<b>ICT</b>	<b>53,7</b>	<b>23,3</b>	<b>5,9%</b>	<b>9,4</b>	<b>6,6%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>81,3</b>	<b>30,3</b>	<b>4,8%</b>	<b>16,6</b>	<b>7,9%</b>
Totale economie	1007,3	181,4	2,0%	59,2	2,0%

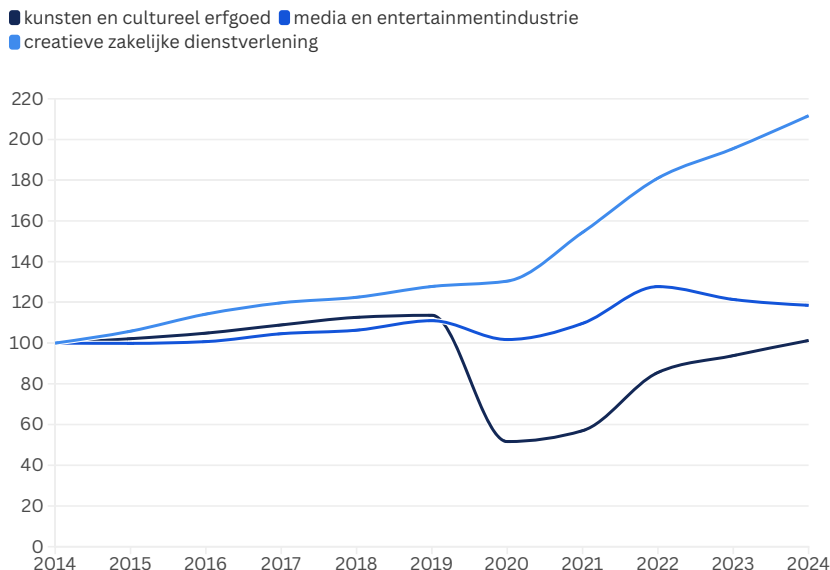
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

De toegevoegde waarde van de creatieve industrie is in 2024 met € 27,6 miljard een stuk kleiner dan die van de ICT-sector van € 53,7 miljard. De groei van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie in de periode 2014-2024 is met drie procent gemiddeld jaarlijks, kleiner dan die van de ICT-sector met 5,9 procent. Dat is anders in de jaren 2021-2024, Dan is de groei in de creatieve industrie – met 10,7 procent per jaar – fors en groter dan die van de ICT-sector – met 6,6 procent – en veel groter dan die in de totale economie van twee procent. De eerder gesignaleerde sterke groei in productiewaarde<sup>3</sup> vertaalt zich logischerwijs in toegenomen toegevoegde waarde en is ook hier, het resultaat van de herstart van de sector in de postcorona periode. Voor de kunsten en culturele erfgoed sector is er in 2021-2024 sprake van een gemiddelde jaarlijkse groei van zelfs 21,1 procent! Daarnaast stoelt de waardesprong van de creatieve industrie op de positieve ontwikkeling in creatieve zakelijke dienstverlening: 11,1 procent in 2021-2024. Ook de waardegroei in ICT in de recente jaren is groter dan over de gehele periode 2014-2024. Het verschil is echter bij lange na niet zo groot als in de creatieve industrie.

3 Zie tabel 3.1

Figuur 3.3 die per deelsector de toegevoegde waarde ontwikkeling laat zien, is logischerwijs vergelijkbaar met figuur 3.1 die betrekking heeft op de productiewaarde. De gevolgen van de coronacrisis in de waardeproductie van kunsten en cultureel erfgoed en de media- en entertainmentindustrie is in figuur 3.3 goed zichtbaar. Voor de media- en entertainmentindustrie en kunsten en cultureel erfgoed zijn de jaren 2021 en 2022 jaren van herstel. De media- en entertainmentindustrie kan de lijn van het herstel niet vasthouden in 2023 en 2024. Voor creatieve zakelijke dienstverlening geldt een ander verhaal, die ontwikkelt vanaf 2020 bijzonder voorspoedig; de toegevoegde waarde neemt vanaf dat jaar fors toe.

Figuur 3.3 - Ontwikkeling van de toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland (index 2014 = 100)

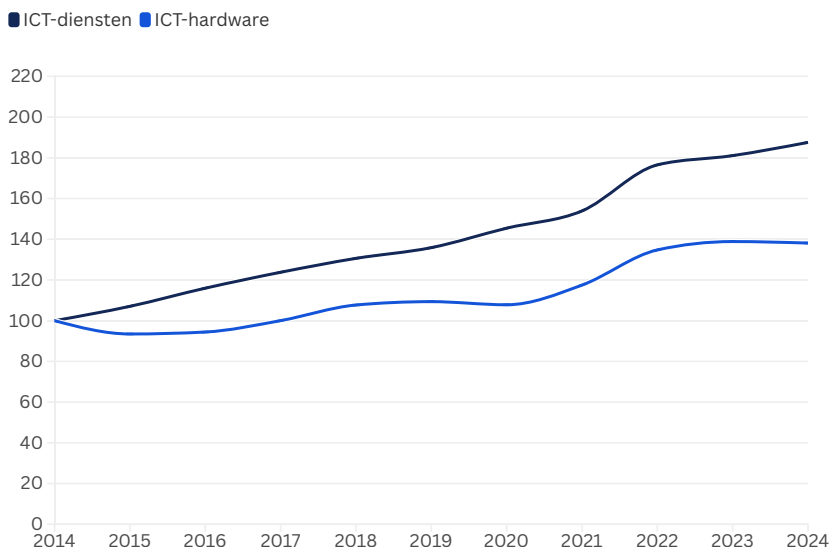


Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Corona heeft weinig impact gehad op de toegevoegde waardeontwikkeling van ICT en haar deelsectoren. Opvallend is dat de terugloop in banen in ICT-hardware in 2020 en 2021, die we eerder zagen<sup>4</sup>, nauwelijks negatieve uitwerking heeft gehad op de toegevoegde waarde in die deelsector. Wat daarnaast in het oog springt is de stagnatie in de waardeontwikkeling vanaf 2022 voor zowel ICT-diensten als -hardware, die resulteert in lichte krimp in ICT-hardware in 2024.

4 Zie figuur 2.4

Figuur 3.4 - Ontwikkeling van de toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 in de deelsectoren van de ICT in Nederland (index 2014 = 100)



Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Wat levert die bovengemiddelde groei van de creatieve industrie en de ICT-sector nu voor beeld op van de bijdrage van die sectoren aan het Nederlandse bbp? De creatieve industrie heeft een aandeel van ruim 2,7 procent van het bbp. De ICT-sector overtreft dat ruim met 5,3 procent. De verhoudingen in het totaal aantal banen ligt andersom. De creatieve industrie heeft daarin een aandeel van 4,3 en de ICT-sector van 3,9 procent.<sup>5</sup> De verschillen zijn grotendeels verklaarbaar door het efficiency-effect van de inzet van technologie binnen ICT, gecombineerd met de grotere schaalbaarheid van goederen en diensten in die sector die voor de creatieve industrie niet of minder gelden. Dat komt het verdienvermogen van de ICT-sector ten goede. De creatieve industrie is relatief arbeidsintensief, een gekende eigenschap van de sector en kent minder schaalvoordelen in exploitatie en distributie. Dat geldt voor de creatieve industrie in het algemeen en niet alleen voor de Nederlandse. Dat betekent dat de toegevoegde waarde per baan of werknemer in de creatieve industrie doorgaans lager is dan in de ICT-sector. Voordeel van het arbeidsintensieve karakter is dat in de creatieve industrie, door het grote aantal banen die er beschikbaar zijn, een belangrijke bijdrage levert aan de werkgelegenheid. Er is dan ook geen sprake van een concurrentienadeel van de Nederlandse creatieve industrie ten opzichte van die in andere landen, omdat dit mechanisme in principe overal geldt.

<sup>5</sup> Zie tabel 2.2

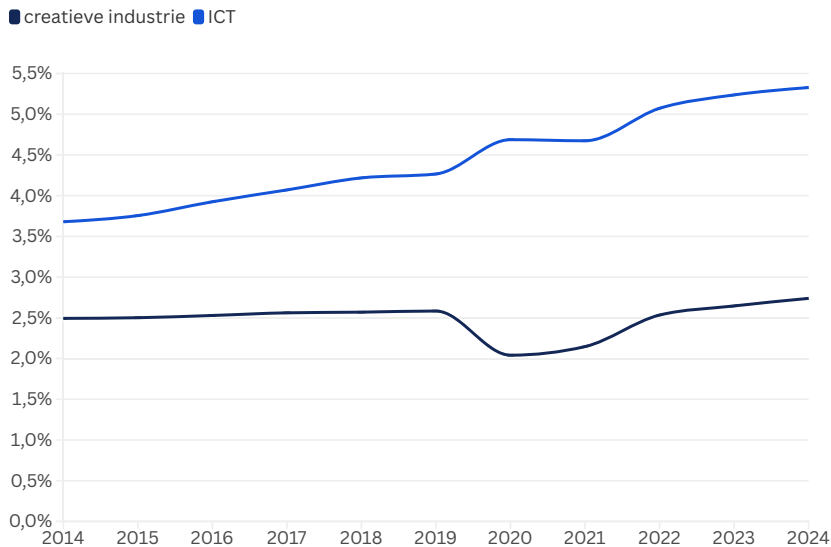
Tabel 3.3 Aandeel van de creatieve industrie en ICT (in procenten) in de totale toegevoegde waarde in Nederland in 2024 en de groei in 2014-2024 en 2021-2024

	Aandeel 2024 Aandeel (%) toegevoegde waarde	Groei 2014-24 Aandeel (%) toegevoegde waarde	Groei 2021-24 Aandeel (%) toegevoegde waarde
Kunsten en cultureel erfgoed	0,85%	-0,17%	0,34%
Media en entertainmentindustrie	0,84%	-0,02%	0,01%
Creatieve zakelijke dienstverlening	1,05%	0,44%	0,24%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>2,74%</b>	<b>0,25%</b>	<b>0,59%</b>
ICT-diensten	4,40%	1,54%	0,56%
ICT-hardware	0,92%	0,11%	0,09%
<b>ICT</b>	<b>5,33%</b>	<b>1,65%</b>	<b>0,65%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8,07%</b>	<b>1,89%</b>	<b>1,25%</b>

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

De ontwikkeling van het aandeel in het bbp van de verschillende deelsectoren van de creatieve industrie verschilt. Over de gehele periode 2014-2024 gerekend groeit alleen het aandeel van de creatieve zakelijke dienstverlening van het bbp, met ruim 0,4 naar bijna 1,1 procent. De andere twee deelsectoren verliezen terrein. Daar is opnieuw de productie- en omzetsdip ten tijde van de coronacrisis debat aan.

Figuur 3.5 - Ontwikkeling van het aandeel van de creatieve industrie en ICT in de totale toegevoegde waarde in Nederland in de periode 2014-2024, aandeel als percentage van geheel Nederland



Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Figuur 3.5 laat de ontwikkeling van het totaalaandeel van de creatieve industrie en de ICT sector in het bbp zien, met voor de creatieve industrie duidelijk zichtbaar het effect van de coronaperiode. Voor de ICT-sector geldt een groeiversnelling vanaf 2019 tot en met 2024 met een korte hapering in 2021.

Tabel 3.4 Toegevoegde waarde creatieve industrie naar deelsectoren en domeinen in 2024, deelsectoren en domeinen als percentage van totaal creatieve industrie en deelsectoren

	Toegevoegde waarde	Aandeel binnen deelsector	Aandeel binnen creatieve industrie
	miljoen euro	%	%
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>8.573</b>	<b>100,0%</b>	<b>31,1%</b>
Podiumkunsten	1.820	21,2%	6,6%
Scheppende kunsten	1.657	19,3%	6,0%
Overig kunst en erfgoed	3.954	46,1%	14,3%
Cultureel erfgoed	1.141	13,3%	4,1%
<b>Media- en entertainmentindustrie</b>	<b>8.477</b>	<b>100,0%</b>	<b>30,7%</b>
Radio en televisie	1.698	20,0%	6,2%
Persmedia	3.081	36,3%	11,2%
Film	1.462	17,2%	5,3%
Muziekindustrie	457	5,4%	1,7%
Boekenindustrie	940	11,1%	3,4%
Gaming en overige uitgeverijen	341	4,0%	1,2%
Live entertainment	499	5,9%	1,8%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>10.540</b>	<b>100,0%</b>	<b>38,2%</b>
Architectuur	1.115	10,6%	4,0%
Design	2.150	20,4%	7,8%
Communicatie	7.274	69,0%	26,4%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>27.590</b>		<b>100,0%</b>

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

Tabel 3.4 laat naast de bijdrage van de verschillende deelsectoren van de creatieve industrie ook die van de domeinen zien. Binnen de media- en entertainmentindustrie zijn persmedia, radio en televisie en film de belangrijkste domeinen. Binnen kunst en cultureel erfgoed valt de grote bijdrage van overig kunst en erfgoed, waarin dienstverlenende en ondersteunende organisaties actief zijn, op. Van groot belang binnen de creatieve zakelijke dienstverlening is het domein communicatie, waar meer dan twee derde van de waarde van die deelsector wordt gegeneerd.

Tabel 3.5 Toegevoegde waarde ICT naar deelsectoren en domeinen, 2024, deelsectoren en domeinen als percentage van totaal ICT

	Toegevoegde waarde miljoen euro	Aandeel binnen deelsector %	Aandeel binnen totale ICT %
<b>ICT-diensten</b>	<b>44.354</b>	<b>100%</b>	<b>82,6%</b>
Drukkerijen en reproductie	1.178	2,7%	2,2%
Telecommunicatie	8.344	18,8%	15,5%
Software	16.520	37,2%	30,8%
Facilitaire ICT-diensten	18.312	41,3%	34,1%
<b>ICT-hardware</b>	<b>9.315</b>	<b>100%</b>	<b>17,4%</b>
Vervaardiging ICT-hardware	8.113	87,1%	15,1%
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	1.202	12,9%	2,2%
<b>ICT</b>	<b>53.669</b>		<b>100%</b>

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

In de ICT-sector zijn diensten dominant en daarbinnen zijn facilitaire diensten samen met softwareontwikkeling het belangrijkste. Binnen hardware overheerst de productie.

### 3.3 Banen, vestigingen en toegevoegde waarde



De gemiddelde jaarlijkse groei van het aantal banen in de creatieve industrie in 2014-2024 – 3,2 procent - en de groei van de toegevoegde waarde – drie procent - ontlopen elkaar weinig. Daarmee daalt de arbeidsproductiviteit in de creatieve industrie licht. De toegenomen bijdrage van de creatieve industrie aan het bruto binnenlands product is vooral het gevolg van de groei van het aantal banen en vooralsnog niet van productiviteitsgroei. De sector is relatief arbeidsintensief.



Het aantal banen in de ICT-sector groeit in 2014-2024 met 2,8 procent, de toegevoegde waarde met 5,9 procent. Dat impliceert sterke groei in arbeidsproductiviteit. De toename van de bijdrage van ICT aan het bbp leunt relatief zwaar op productiviteitsgroei en minder op een toename van het aantal banen.

Ter afsluiting van dit hoofdstuk kijken we naar de samenhang van een aantal in dit en vorig hoofdstuk behandelde ontwikkelingen. Op die manier kunnen we een meer integraal beeld van de economische betekenis van de creatieve industrie en de ICT-sector schetsen. We richten ons op drie ontwikkelingen: banen, bedrijven en toegevoegde waarde. Die zijn in tabel 3.6 bij elkaar gebracht, zowel voor de periode 2014-2024 als van 2021-2024.

Tabel 3.6 Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde\*) in de creatieve industrie en ICT in Nederland in 2014-2024 en 2021-2024

	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei
	Banen	Banen	Vestigingen	Vestigingen	Toegevoegde waarde	Toegevoegde waarde
	2014-24 % per jaar	2021-24 % per jaar	2014-24 % per jaar	2021-24 % per jaar	2014-24 % per jaar	2021-24 % per jaar
Kunsten en cultureel erfgoed	3,5%	2,8%	5,1%	4,8%	0,1%	21,1%
Media en entertainmentindustrie	1,9%	4,5%	4,5%	4,5%	1,7%	2,6%
Creatieve zakelijke dienstverlening	4,0%	4,0%	6,1%	6,9%	7,8%	11,1%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>3,2%</b>	<b>4,3%</b>	<b>5,3%</b>	<b>5,5%</b>	<b>3,0%</b>	<b>10,7%</b>
ICT-diensten	3,0%	3,0%	4,4%	3,4%	6,5%	6,8%
ICT-hardware	1,6%	3,2%	3,3%	5,5%	3,3%	5,5%
<b>ICT</b>	<b>2,8%</b>	<b>3,3%</b>	<b>4,3%</b>	<b>5,6%</b>	<b>5,9%</b>	<b>6,6%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>3,0%</b>	<b>3,6%</b>	<b>5,0%</b>	<b>5,5%</b>	<b>4,8%</b>	<b>7,9%</b>
Totale economie	1,8%	2,5%	4,6%	5,7%	2,0%	2,0%

\*) Banen en vestigingen per 1 april; toegevoegde waarde over geheel jaar

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, Lisa, bewerking NEO Observatory

Voor de analyse van de ontwikkeling van het aantal banen en de toegevoegde waarde van de creatieve industrie in vergelijking met de totale economie en de ICT-sector gebruiken we hier vooral de cijfers over 2014-2024. Reden daarvoor is dat in het uitgangsjaar van de schets van de recente periode – van 2021 tot en met 2024 – de toegevoegde waarde in de creatieve industrie uitzonderlijk laag was als gevolg van de eerder gesignaleerde inactiviteit van bedrijven en instellingen ten tijde van corona. De sector herstelde daarna en liet een uitzonderlijke groei in toegevoegde waarde zien, zoals we hiervoor hebben kunnen vaststellen. Vergelijking van bijvoorbeeld de groei in toegevoegde waarde van de creatieve industrie in de periode 2021-2024 van 10,7 procent jaarlijks, met die van de totale economie – twee procent – zou gemakkelijk tot verkeerde conclusies kunnen leiden. Het effect van corona op de totale economie was immers niet zo fors als op de creatieve industrie, kunsten en cultureel erfgoed en media- en entertainmentindustrie in het bijzonder.

Over de langere termijn – de periode van 2014 tot en met 2024 – komt een beeld van de creatieve industrie naar voren dat we kennen uit eerdere edities van de Monitor creatieve industrie. De sector laat een groei van het aantal banen zien die qua omvang ongeveer gelijk is aan die van de toegevoegde waarde in de sector. Dat betekent dat de bijdrage die de creatieve industrie levert aan de groei van het bbp vooral tot stand komt doordat er meer mensen in de sector gaan werken en bijna niet door veranderingen in arbeidsproductiviteit. In de tien jaar van 2014 tot en met 2024 is de banengroei in de creatieve industrie 0,2 procent hoger dan die van de toegevoegde waarde, 3,2 tegenover drie procent, wat een lichte overall verslechtering van de arbeidsproductiviteit impliceert.

Wanneer we de ontwikkelingen per deelsector bekijken zien we aanzienlijke verschillen. In creatieve zakelijke dienstverlening is de waardegroei in 2014-2024 7,8 procent, gerealiseerd met vier procent meer banen. Dat impliceert productiviteitsgroei. De banengroei in media- en entertainment is met 1,9 procent een fractie meer dan de toename van toegevoegde waarde van 1,7 procent. De 3,5 procent banengroei in kunsten en cultureel erfgoed zorgt nauwelijks voor meer toegevoegde waarde in 2024 ten opzichte van 2014. Dat is het gevolg van het feit kunsten en cultureel erfgoed in het post-corona tijdperk het niveau van waardeproductie van bijvoorbeeld 2019<sup>6</sup> nog niet bereikt heeft, ondanks het feit dat het aantal banen in de sector is toegenomen. Die constatering wordt onderstreept door eerder gehoorde geluiden uit het culturele veld, onder meer de erfgoedsector en de podiumkunsten, dat bezoekerscijfers het niveau van voor corona niet of nog niet hebben bereikt. Mogelijk verandert dat in de jaren na 2024.

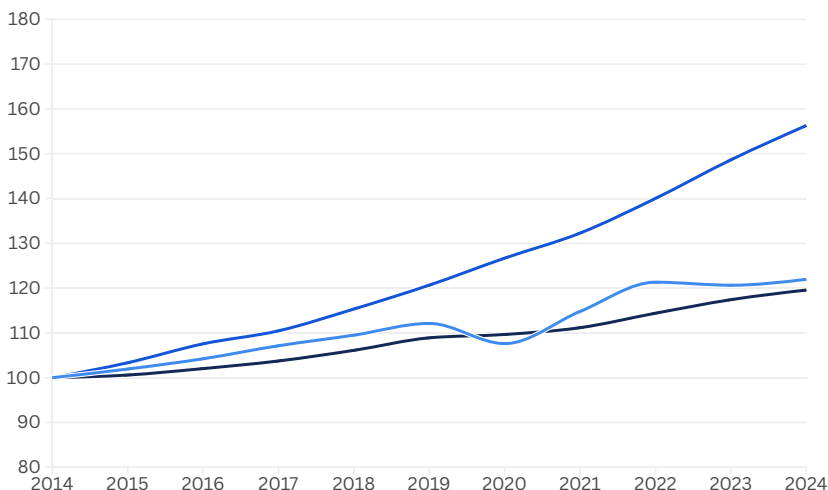
In de totale economie is de groei van de toegevoegde waarde met twee procent gemiddeld per jaar lager dan de drie procent van de creatieve industrie. Deze twee procent groei wordt gerealiseerd met een banengroei van 1,8 procent over het onderzochte decennium – wat een lichte verbetering van de arbeidsproductiviteit impliceert. Opvallend is dat in de recente jaren, van 2021 tot en met 2024 de groei van het bbp van twee procent achterblijft bij de groei van het aantal banen – 2,5 procent. Dat indiceert een teruggang van de arbeidsproductiviteit in de Nederlandse economie, mogelijk toe te schrijven aan de coronacrisis. In de ICT-sector is de groei van de toegevoegde waarde ruim tweemaal zo groot als de groei in banen, over de gehele periode 2014-2024 en recent, in 2021-2024, precies tweemaal. De voortgaande

<sup>6</sup> Zie figuur 3.4

technologische ontwikkeling die deze sector kenmerkt leidt onverminderd tot hoge productiviteitsgroei.

Figuur 3.6 - Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 in de totale economie van Nederland (index 2014 = 100)

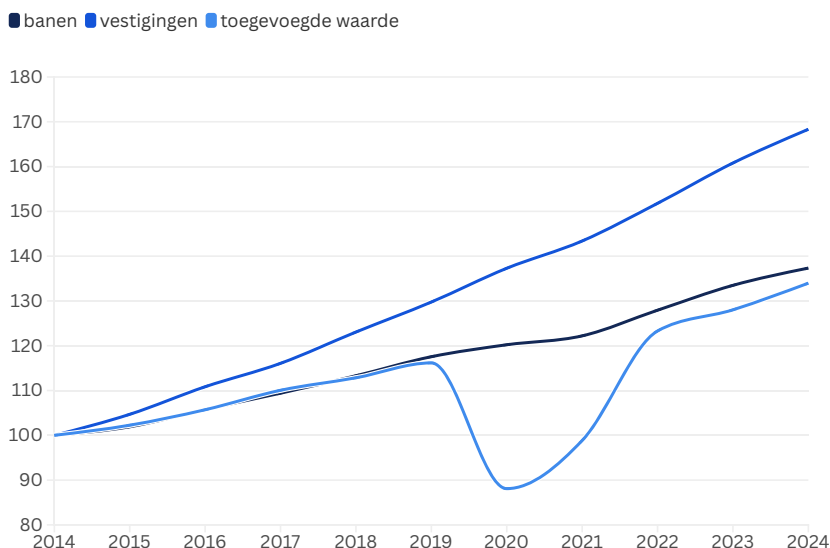
■ banen ■ vestigingen ■ toegevoegde waarde



Bron: CBS en LISA, bewerking NEO Observatory

De ontwikkeling van banen, bedrijfsvestigingen en toegevoegde waarde in de totale Nederlandse economie is in figuur 3.6 in beeld gebracht. Het aantal bedrijfsvestigingen groeit fors en versnelt vanaf 2022. De ontwikkeling van de toegevoegde waarde gaat aanvankelijk iets harder dan die in banen, wat goed nieuws is voor de arbeidsproductiviteit. Het eerste coronajaar 2020 betekent een kortstondige breuk, maar in 2021 en 2022 wordt het groeipatroon weer opgepakt. Echter met ingang van 2023 stagneert de waardegroei. De banenontwikkeling volgt het oude patroon waardoor het verschil in banen en toegevoegde waarde in 2024 verdampt. Of er een oorzakelijk verband is met de schaalverkleining in de bedrijfsvestigingen verdient nader onderzoek.

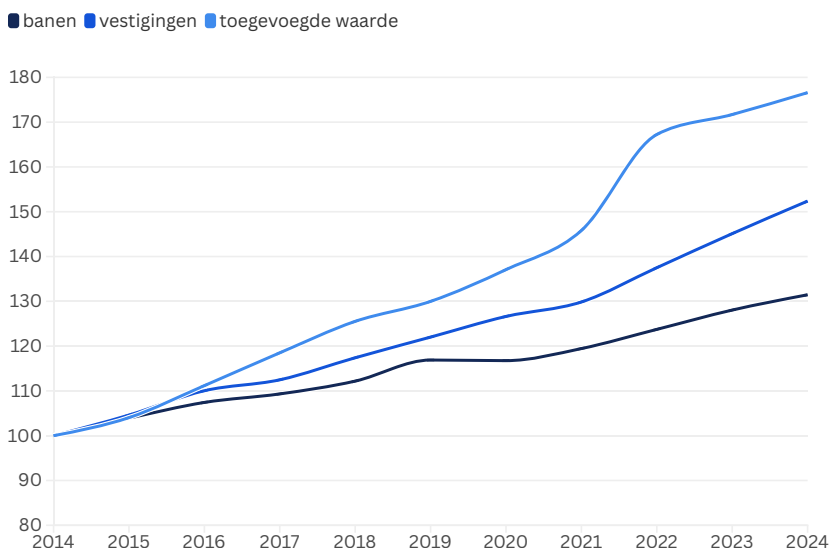
Figuur 3.7 - Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 van de creatieve industrie in Nederland (index 2014 = 100)



Bron: CBS en LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 3.7 vergelijkt de ontwikkeling van banen, bedrijfsvestigingen en toegevoegde waarde in de creatieve industrie vanaf 2014. Het aantal vestigingen groeit sneller dan die van de banen en de toegevoegde waarde: schaalverkleining. De ontwikkeling van de toegevoegde waarde loopt eerst nagenoeg synchroon met die van het aantal banen, tot en met 2019. Tot dat jaar is de waardegroei volledig het gevolg van de toename van mensen werkzaam in de sector en niet van de groei van de arbeidsproductiviteit. De coronaperiode betekent een ernstige terugval in toegevoegde waarde, als resultaat van de beperkende maatregelen. Overheidsinterventies hebben er grotendeels voor gezorgd dat het menselijk kapitaal voor en in de sector niet verloren is gegaan; er is geen terugval in het aantal banen. In de herstelperiode vanaf 2022 beweegt de toegevoegde waarde weer in de richting van de trendlijn van de jaren tot en met 2019, als ware er geen corona geweest. In 2024 naderen de waardegroei en die van banen elkaar weer.

Figuur 3.8 - Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde in de periode 2014-2024 van de ICT-sector in Nederland (index 2014 = 100)



Bron: CBS en LISA, bewerking NEO Observatory

De belangrijkste overeenkomst in de ontwikkelingen van de ICT-sector met de creatieve industrie en de totale economie is dat het aantal bedrijfsvestigingen sneller groeit dan het aantal banen, wat ook hier leidt tot schaalverkleining. Op de andere aspecten laat de ICT-sector een ander beeld zien. Het meest in het oog springt de groei in toegevoegde waarde die de groei in bedrijfsvestigingen en banen ver overtreft. Daarmee wordt duidelijk dat toegevoegde waarde in de ICT-sector toeneemt doordat de productiviteit van de banen verbetert, doorgaans door technologische ontwikkelingen die effectiviteit en schaalbaarheid versterken. Typend voor de sector is de situatie in 2020. In dat jaar daalt het aantal banen, maar neemt de toegevoegde waarde fors toe. Ook de bescheiden banengroei in 2022 die samengaat met een sprong in toegevoegde waarde kenmerkt de sector.

### 3.4 Conclusies

De ontwikkeling van de productiewaarde en de toegevoegde waarde in de creatieve industrie, de ICT-sector en de totale economie laat, in relatie tot de banenontwikkeling in de periode 2014–2024, een aantal interessante

sectorkenmerken en ontwikkelingen zien. Deze kwamen deels al naar voren in analyses in eerdere edities van de Monitor creatieve industrie. In 2024 is de creatieve industrie goed voor een toegevoegde waarde van € 27,6 miljard, op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van drie procent in 2014–2024 en een groei van het aantal banen met 3,2 procent per jaar. De toegevoegde waarde van de ICT-sector groeide in dezelfde periode met 5,9 procent naar € 53,7 miljard in 2024, bij een banengroei van 2,8 procent. Het bbp nam in deze periode toe met twee procent per jaar, bij een groei van het aantal banen met 1,8 procent. De creatieve industrie heeft in 2024 een aandeel van ruim 2,7 procent in het bruto binnenlands product, de ICT-sector van ruim 5,3 procent.

De significante bijdrage van de creatieve industrie aan het bbp en de bovengemiddelde toename daarvan in 2014–2024 zijn vooral het gevolg van de bovengemiddelde groei van het aantal banen in de sector, en niet van productiviteitsgroei. De sector is arbeidsintensief en de mogelijkheden om technologie of andere kapitaalgoederen in te zetten voor efficiëntere productie en exploitatie zijn beperkt, anders dan bijvoorbeeld in de ICT-sector – zoals de bovenstaande cijfers illustreren – en in de hoogwaardige industrie. Een deelsector waar die mogelijkheden meer aanwezig zijn en worden benut, is de media- en entertainmentindustrie. De verhouding tussen banen en toegevoegde waarde is daar, met het oog op de arbeidsproductiviteit, dan ook gunstiger dan in de andere deelsectoren. De creatieve industrie positioneert zich als een relatief snel groeiende sector, waar economische expansie vooral via extra werkgelegenheid verloopt en zo leidt tot een groeiende bijdrage aan het bbp, maar niet zozeer via een sterke productiviteitsimpuls. Wat in deze context aandacht verdient en hier onderbelicht blijft, is de maatschappelijke waarde die de creatieve industrie genereert. Die wordt niet door de sector zelf gemonetariseerd, maar door partijen daarbuiten of komt helemaal niet in de geldeconomie terecht, terwijl zij wel relevant is voor wat momenteel wordt aangeduid als brede welvaart. In een eerdere editie van de Monitor creatieve industrie hebben we dit thema al aan de orde gesteld.<sup>7</sup>

De coronacrisis heeft op een interessante manier het samenspel tussen banen, productiewaarde en toegevoegde waarde in de creatieve industrie zichtbaar gemaakt. Tussen 2019 en 2022 had zij grote invloed op de werking van vooral de kunsten en het cultureel erfgoed, en de media- en entertainmentindustrie. Kenmerkend voor beide deelsectoren is dat het samenkomen van groepen

<sup>7</sup> Paul Rutten, Walter Manshanden & Frank Visser (2019). Monitor creatieve industrie 2019. Nederland. Top-10 steden, Creatieve bedrijven en beroepen. Hilversum: Media Perspectives, pp. 100-117.

mensen, bijvoorbeeld bij een bezoek aan podiumkunsten of bij de productie van audiovisuele content, cruciaal is voor de werking ervan, terwijl de functionele alternatieven hiervoor beperkt of afwezig zijn. Dat geldt in mindere mate voor de creatieve zakelijke dienstverlening, waar interpersoonlijk contact veel vaker digitaal kan plaatsvinden.

Doordat een groot deel van het personeel dankzij overheidsingrijpen behouden kon blijven, trad in de twee genoemde deelsectoren als gevolg van de coronabeperkingen geen discontinuïteit op in het aantal banen. Die deed zich wel voor in de productie en exploitatie in de kunsten en het cultureel erfgoed en in de media- en entertainmentindustrie, met een terugval van de productiewaarde en de toegevoegde waarde als consequentie. Opvallend is dat beide deelsectoren over voldoende veerkracht bleken te beschikken om, na het opheffen van de beperkingen, de draad weer op te pakken. Dat geldt in sterkere mate voor de kunsten en het cultureel erfgoed dan voor de media- en entertainmentindustrie. De productiewaarde en de toegevoegde waarde van de eerste laten vanaf 2021 herstel zien; voor de tweede geldt dat herstel alleen voor de toegevoegde waarde in 2021 en 2022. Vanaf dat laatste jaar treedt stagnatie en krimp op.

Voor de creatieve zakelijke dienstverlening geldt een ander verhaal. Voor deze deelsector lijkt corona slechts een rimpeling te zijn geweest, die kortstondig remde op de ontwikkeling van productiewaarde en toegevoegde waarde. Vanaf 2020 stijgen productiewaarde en toegevoegde waarde opvallend sterk. De waardegroei in deze deelsector was bovendien aanzienlijk groter dan de groei van het aantal banen, wat wijst op een stijging van de arbeidsproductiviteit. In 2024 is de creatieve zakelijke dienstverlening verantwoordelijk voor ruim 38 procent van de totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie, onder meer door de sterke positie van communicatie daarbinnen.

## Hoofdstuk 4

# Creatieve industrie in Nederlandse steden en daarbuiten

De creatieve industrie, floreert doorgaans in de stedelijke context, maar niet in alle steden in gelijke mate, zo leert zowel theorie en onderzoek maar ook ervaring. Sommige steden vormen sterke concentraties, doorgaans gebaseerd op hun historische rol en betekenis als regionale of internationale centra van cultuur en creativiteit. Andere minder. De oorzaken daarvan lopen uiteen.

De belangrijkste verklaring is dat cultuur en creativiteit en de totstandkoming van uitingen daarvan, gebaat zijn bij een intense wisselwerking tussen een diversiteit van makers met exploitanten die hun creatieve werken in omloop brengen en met een talrijk en divers publiek, die zich alledrie in elkaars nabijheid ophouden. De stad is daarvoor een ideale context. Dat pakt echter niet voor alle steden op dezelfde manier uit. Een stad met een grote economie, met veel bedrijven en een groot aantal banen, heeft doorgaans ook meer banen en bedrijven in de creatieve industrie, dan steden met een kleine economie. Binnen de grote steden van een land bestaat dan weer verschil op basis van historie en traditie. In sommige steden gaan verhoudingsgewijs veel banen in de creatieve industrie samen met veel banen

in andere domeinen en sectoren. Dan hebben we het over creatieve metropolen, bijvoorbeeld in Nederland over Amsterdam en in het Verenigd Koninkrijk over Londen. Maar ook middelgrote of kleinere steden kunnen een specialisme in creatieve industrie of een onderdeel ervan laten zien, wat tot uiting komt in een relatief veel banen in de creatieve industrie. In Nederland is Hilversum daarvan het beste voorbeeld. Internationaal is dat Hollywood, al is dat een wijk – van Los Angeles – maar desalniettemin een concentratie van creatieve industrie.

Dit hoofdstuk gaat in op het belang van Nederlandse steden voor creatieve industrie. Het geeft, net als de andere hoofdstukken in deze monitor, de meest actuele stand van zaken en de ontwikkelingen in de tienjaarsperiode van 2014 tot en met 2024 en licht daarbij de ontwikkelingen in de recente jaren van 2021 tot en met 2024 uit. Daarbij worden de vijftien Nederlandse steden waar het grootste aantal banen in de creatieve industrie te vinden zijn in relatie tot elkaar besproken, maar ook als geheel in verhouding tot de creatieve industrie buiten de Top 15 steden.

In eerdere edities van de Monitor creatieve industrie zijn op dezelfde wijze de vijftien Nederlandse steden die het meest relevant zijn voor de ICT-sector belicht. Dat zijn voor een deel steden die tot de meest belangrijke steden voor de creatieve industrie gerekend worden, voor anderen geldt dat minder. Daar is in deze editie vanaf gezien. Deze monitor focust primair op de belangrijkste creatieve industrie steden, maar kijkt vervolgens wel naar de betekenis van de ICT-sector in die steden. Dat gebeurt in het volgende hoofdstuk.

Voor elk van de Top 15 creatieve industrie steden is in Bijlage 1 een aantal kerngegevens opgenomen. Die bestaan uit een grafische weergave van de ontwikkeling van het aantal banen in de creatieve industrie, ICT en de totale economie voor de periode 2014-2024. Daarnaast is er voor elke stad een gedetailleerde tabel te vinden waarin het aantal banen, gemiddelde grootte van bedrijfsvestigingen, banengroei en specialisatiegraad is weergegeven, zowel voor de creatieve industrie als ICT en de deelsectoren en domeinen daarbinnen.

## 4.1 Stand van zaken in 2024



Van de ruim 421 duizend banen in de Nederlandse creatieve industrie bevinden ruim 203 duizend – 48 procent – zich in de Top 15 creatieve industrie steden van Nederland en bijna 218 duizend – 52 procent – daarbuiten.



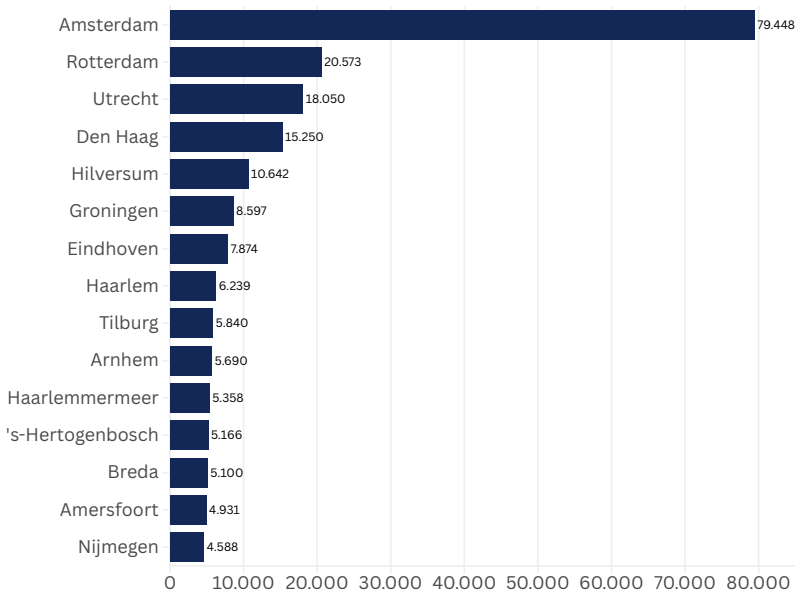
Amsterdam kent het meest omvangrijke creatieve industrie cluster van Nederland, met bijna negentien procent van alle Nederlandse banen in de sector. De andere omvangrijke concentraties zijn Rotterdam, Utrecht en Den Haag. Het meest gespecialiseerd is Hilversum met ruim twintig procent van de lokale banen in de creatieve industrie, vooral de mediasector. Ook Amsterdam en Haarlem zijn gespecialiseerd in creatieve industrie. Deze drie steden hebben een aandeel van creatieve banen dat het gemiddelde van de Top 15 steden overstijgt.

De Top 15 creatieve industrie steden zijn in 2024 gezamenlijk – met ruim 203 duizend -verantwoordelijk voor 48 procent van de Nederlandse banen in de creatieve industrie. Nederland buiten de Top 15 steden levert met bijna 218 duizend, 52 procent van het totaal.

Sinds jaar en dag is Amsterdam het onbetwiste centrum van de creatieve industrie in Nederland. De stad gaat in de richting van tachtigduizend banen in die sector. Bijna negentien procent van de banen in de Nederlandse creatieve industrie in 2024 is in Amsterdam te vinden. De tweede in de rij is Rotterdam met ruim 20,5 duizend en 4,9 procent van de banen. Utrecht en Den Haag complementeren de G4 met respectievelijk ruim achttienduizend – 4,3 procent - en ruim vijftienduizend banen – 3,6 procent in de Nederlandse creatieve industrie. Hilversum kent met ruim 10,6 duizend banen de sterkste specialisatie in creatieve industrie, dat wil zeggen het grootste aandeel van creatieve industrie banen in het totaal van banen in de stad. Zij is de enige middelgrote gemeente – met minder dan honderdduizend inwoners - in de Top 15 creatieve industrie steden. Daarna volgt een drietal steden met tussen de zes en tienduizend banen: Groningen, Eindhoven en Haarlem. De drie – na Eindhoven – resterende Brabantse steden die in de Top-15 te vinden zijn – Tilburg, 's-Hertogenbosch en Breda - tellen allemaal tussen de vijf en zesduizend banen

in de creatieve industrie, net als Haarlemmermeer en Arnhem. Amersfoort en Nijmegen met tussen de vier en vijfduizend banen sluiten de rij.

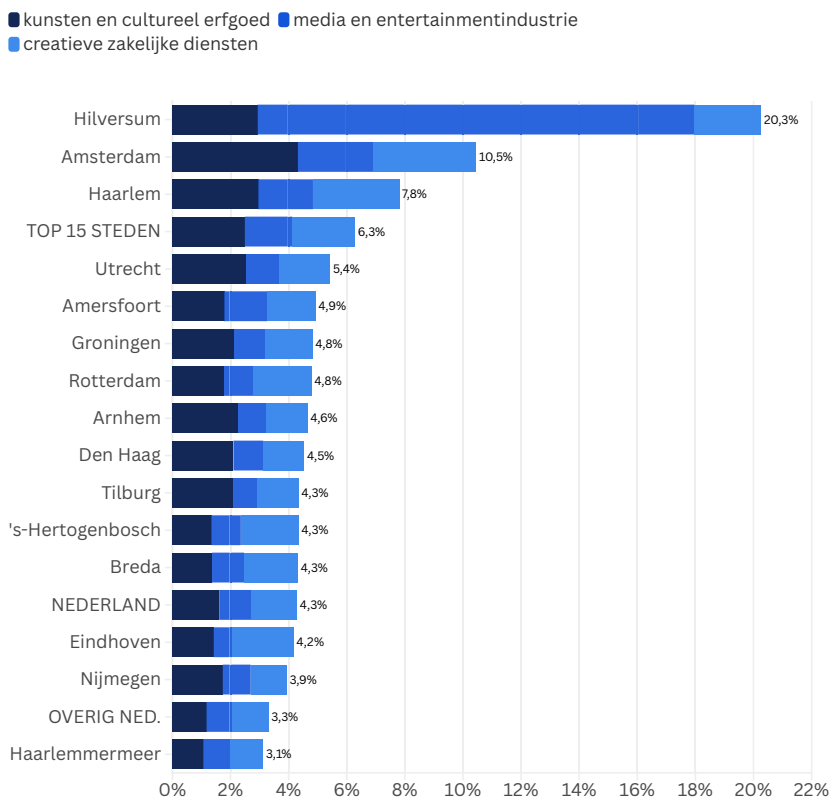
Figuur 4.1 - Top 15 steden van Nederland op basis van aantal banen in de creatieve industrie (2024)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Het percentage banen in de creatieve industrie in het totaal aantal banen van een stad is een indicator voor specialisatie van een stad in die sector. Een vuistregel die vaak in sectoraal onderzoek wordt gehanteerd is dat er sprake is van specialisatie wanneer het percentage banen in een bepaalde sector minimaal anderhalf maal zo groot is als landelijk gemiddeld. Voor de creatieve industrie is dat 4,3 procent. Dat houdt in dat een lokaal aandeel van 6,5 procent of meer op specialisatie duidt. Daarmee is Hilversum (20,3 procent) hypergespecialiseerd, Amsterdam (10,5 procent) ruim en Haarlem (7,8 procent) gewoon gespecialiseerd.

Figuur 4.2 - Werkgelegenheidsaandeel (procenten) van de deelsectoren in de creatieve industrie in het totaal aantal banen voor de Top 15 creatieve industrie steden (2024)



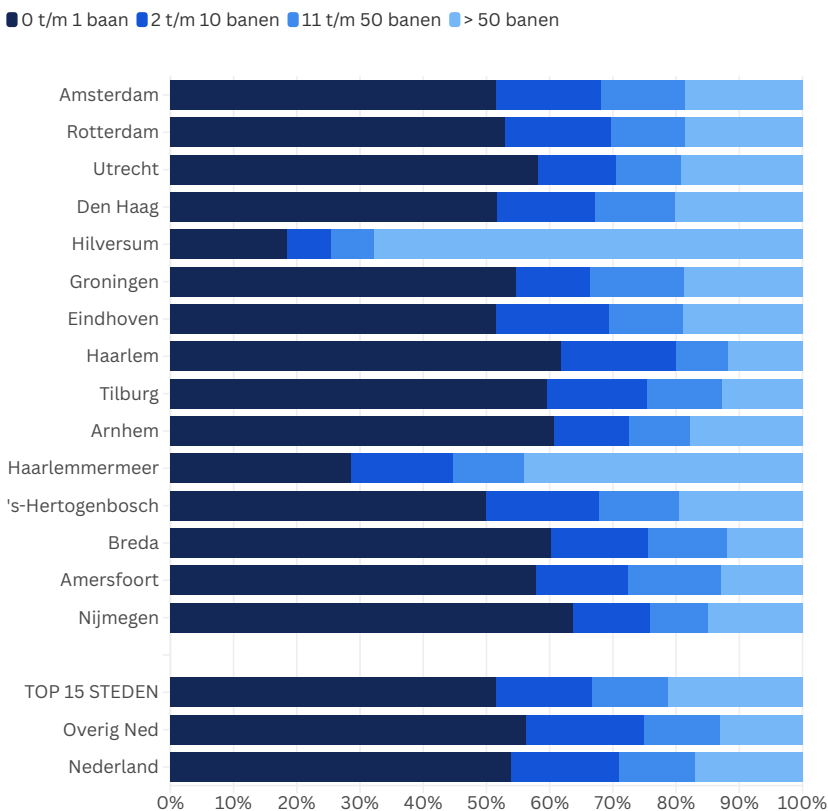
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De Hilversumse specialisatie is terug te voeren op het mediacluster in die stad. Amsterdam combineert specialisatie met omvang en is een creatieve metropool. In de Amsterdamse creatieve sector is geen deelsector uitzonderlijk groot of juist klein. In die zin weerspiegelt de creatieve industrie daar het landelijk profiel.<sup>1</sup> Ook het dicht bij Amsterdam gelegen Haarlem kent een specialisatie in de creatieve industrie en is qua profiel vergelijkbaar met Amsterdam en dat van Nederland. Twaalf van de vijftien steden hebben een kleiner procentueel aandeel van de creatieve industrie dan het gemiddelde van de Top 15. Dat gemiddeld is hoog omdat de omvangrijke sector in Amsterdam daarin sterk doorweegt. Van die twaalf scoren er negen boven het Nederlandse gemiddelde, en drie daaronder. Sommige steden onderscheiden zich door een relatief groot belang van één van de deelsectoren. Mediastad Hilversum werd al genoemd. Eindhoven kent een

<sup>1</sup> Vergelijk Tabel 2.1

relatief groot aandeel in de creatieve zakelijke dienstverlening dat aan het designprofiel van de stad ten grondslag ligt. Het aandeel van die deelsector is ook relatief groot in 's-Hertogenbosch, Breda en in mindere mate Rotterdam. De steden Utrecht, Groningen, Arnhem, Den Haag, Tilburg en Nijmegen kennen een relatief groot aandeel in kunsten en cultureel erfgoed.

Figuur 4.3 - Banen in de creatieve industrie naar grootteklasse van bedrijven (procenten) in de Top 15 creatieve industrie steden (2024)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Een ander aspect dat de creatieve industrie in elk van de steden markeert is het belang van bedrijfsgroottes in het totaal van het aantal banen. Van de vijftien steden valt Hilversum het meest op door het grote aandeel van de grote creatieve industrie bedrijven. Daar is de gemiddelde bedrijfsgrootte van de creatieve industrie bedrijven met 4,7 banen per vestiging zelfs groter dan het gemiddelde voor de gehele Hilversumse economie.<sup>2</sup> Dat is gezien het doorgaans

<sup>2</sup> Zie Bijlage 1 voor de gemiddelde bedrijfsgrootte van de creatieve industrie per stad in de Top 15 creatieve industrie steden.

kleinschalige karakter van de creatieve industrie – zoals in het vorige hoofdstuk naar voren kwam – opmerkelijk. Ook in Haarlemmermeer is het aandeel van de grote vestigingen hoog. De gemiddelde bedrijfsgrootte in 2024 is daar 2,9 banen per vestiging. Nijmegen heeft het grootste aandeel zzp'ers, op de voet gevolgd door een groep van steden: Haarlem, Tilburg, Arnhem, Breda, Utrecht en Amersfoort. In al die steden is de gemiddelde grootte van de creatieve industrie bedrijven 1,5 of 1,6 banen.

## 4.2 Ontwikkelingen in het voorbije decennium 2014-2024



In 2014-2024 overtrof de totale banengroei buiten de Top 15 steden die erbinnen: Ruim 53 procent van de extra-banen in de creatieve industrie ontstond buiten de Top 15. Banen in creatieve zakelijke dienstverlening groeiden harder in de Top 15 steden, kunsten en cultureel erfgoed en media- en entertainment daarbuiten.



De achterblijvende groei van de Top 15 steden is vooral het gevolg van de lage groei in Hilversum, Amsterdam en Den Haag. Binnen de Top 15 steden vindt de sterkste procentuele banengroei plaats in Haarlemmermeer op de voet gevolgd door Haarlem en Rotterdam. In absolute aantallen noteert Amsterdam met bijna 18,5 duizend de sterkste banengroei voor Rotterdam – bijna 7,5 duizend – Utrecht – bijna zesduizend – en Den Haag – ruim 3,5 duizend.



Door de relatief lage groei van banen verliest de Amsterdamse creatieve industrie vanaf 2014 momentum. Het mediacuster in Hilversum groeit maar zeer bescheiden en is ook door de geringe diversiteit in haar samenstelling kwetsbaar. Haarlem is gespecialiseerd in creatieve industrie die daar hard groeit en daarmee potentie heeft, maar niet bijzonder omvangrijk is. In Rotterdam en Utrecht groeit de nu al relatief omvangrijke creatieve industrie bovengemiddeld, waarmee die steden in toekomst een specialisatie in creatieve industrie kunnen ontwikkelen. De ontwikkeling van de creatieve industrie in Den Haag stagneert.

Het eerste opvallende feit in de ontwikkeling van de Nederlandse creatieve industrie in 2014 tot 2024 is de sterkere jaarlijkse groei van de creatieve industrie in Nederland buiten de Top 15 steden – 3,3 procent gemiddeld jaarlijks – ten opzichte van de Top 15 – 3,1 procent. Ruim 53 procent – bijna 61 duizend banen – van de 114,5 duizend extra-banen die in 2014-2024 in de Nederlandse creatieve industrie tot stand kwamen, is gerealiseerd buiten de Top 15 steden; bijna 47 procent – ruim 53 duizend – daarbinnen. Dit patroon geldt niet voor alle deelsectoren. De groei in kunsten en cultureel erfgoed en de media- en entertainmentindustrie is groter buiten de Top 15 steden, die van de creatieve zakelijke dienstverlening daarbinnen.

Tabel 4.1 Ontwikkeling van het aantal banen (2014-2024) in de (deelsectoren van de) creatieve industrie in de Top 15 steden (naar gemiddelde groei creatieve industrie 2014-2024)

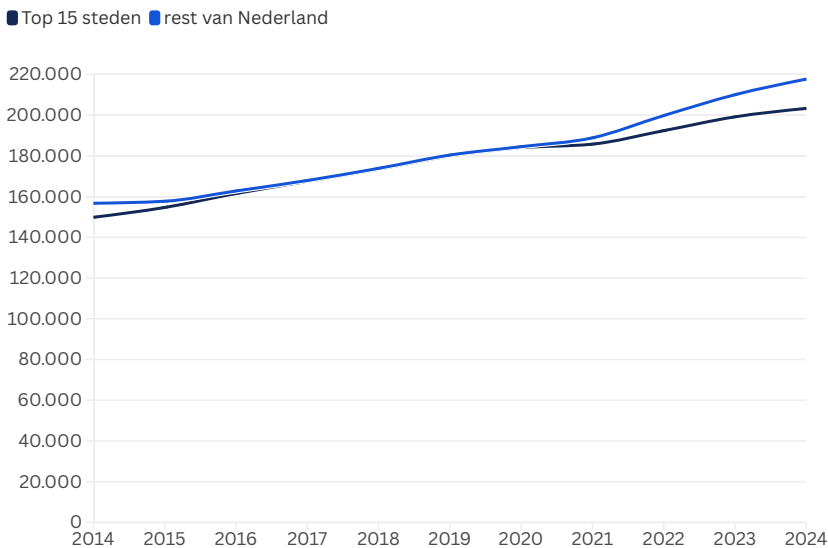
	Kunsten en Cultureel Erfgoed Groei 2014-24 % per jaar	Media- en Entertainment Industrie Groei 2014-24 % per jaar	Creatieve Zakelijke Dienstverlening Groei 2014-24 % per jaar	Creatieve Industrie Groei 2014-24 % per jaar	Creatieve Industrie Groei 2014-24 Aantal
Haarlemmermeer	4,9%	0,5%	10,4%	4,7%	1.982
Haarlem	3,5%	6,1%	4,9%	4,6%	2.260
Rotterdam	4,2%	3,3%	5,7%	4,6%	7.452
Breda	5,0%	3,0%	4,1%	4,1%	1.682
Utrecht	4,7%	3,8%	3,3%	4,0%	5.902
Arnhem	4,3%	2,2%	3,0%	3,4%	1.631
Amersfoort	4,1%	2,4%	3,7%	3,4%	1.410
Groningen	3,7%	0,3%	5,4%	3,3%	2.401
's-Hertogenbosch	2,3%	2,0%	4,8%	3,3%	1.418
Nijmegen	3,6%	2,2%	3,5%	3,2%	1.252
Eindhoven	3,4%	2,0%	3,5%	3,2%	2.127
Tilburg	2,3%	2,5%	4,7%	3,1%	1.533
Den Haag	2,4%	1,7%	3,9%	2,7%	3.525
Amsterdam	2,6%	1,3%	3,8%	2,7%	18.307
Hilversum	2,3%	0,1%	2,0%	0,6%	606
TOP 15 steden	3,2%	1,7%	4,2%	3,1%	53.488
Overig Ned.	3,8%	2,2%	3,8%	3,3%	60.988
Nederland	3,5%	1,9%	4,0%	3,2%	114.476

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Wanneer we preciezer kijken naar de ontwikkelingen in elk van de vijftien steden blijkt dat vooral het achterblijvende groeitempo in Hilversum, Amsterdam en Den Haag verantwoordelijk is voor het afnemende belang van de Top 15 steden. De jaarlijkse groei in creatieve industrie banen is daar substantieel lager dan het landelijk gemiddelde.

Figuur 4.4 laat de ontwikkeling van het aantal banen binnen en buiten de Top 15 zien in de periode 2014 tot en met 2024. Het valt op dat vanaf 2021 het verschil in banengroei binnen en buiten de Top 15 steden groter wordt.

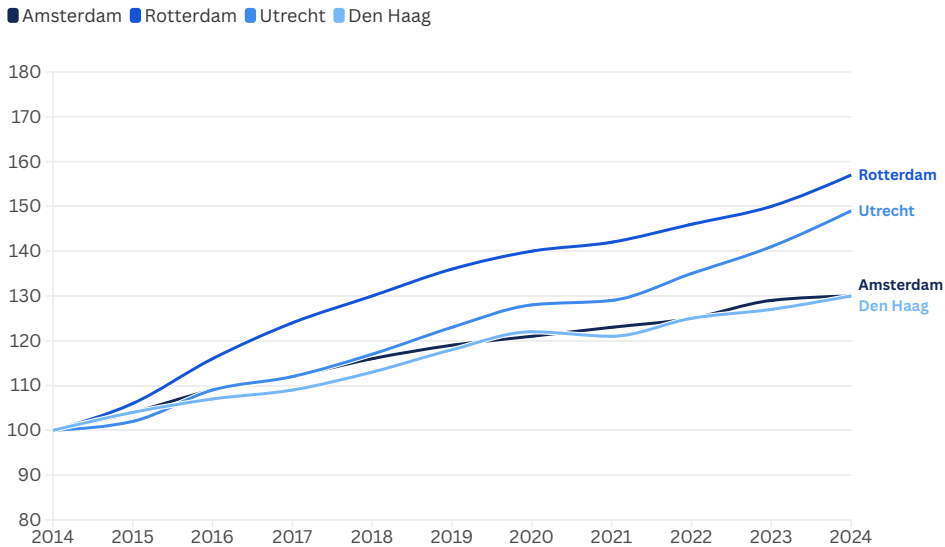
Figuur 4.4 - Ontwikkeling van het absolute aantal creatieve industrie banen (2014-2024) in de Top 15 Nederlandse creatieve industrie steden en in de rest van Nederland



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Omdat de grote steden in Nederland, met hun omvangrijke creatieve industrie getalsmatig het meeste gewicht in de schaal leggen lichten we de ontwikkeling van de sector in de vier grootste steden, de G4, uit. De situatie in 2014 is daarbij het uitgangspunt voor de indexering en de schets van de ontwikkeling in de jaren daarna. Het is belangrijk hierbij in het achterhoofd te blijven houden dat Amsterdam getalsmatig veruit het meeste gewicht in de schaal legt. De groei is het sterkst in Rotterdam en Utrecht. Opmerkelijk is de vrijwel consequent sterke groei van de creatieve industrie in Rotterdam. Dat geldt ook voor de groei-acceleratie in Utrecht na het coronajaar 2021. Het groeitempo van Den Haag en Amsterdam blijft achter bij dat van Rotterdam en Utrecht.

Figuur 4.5 - Ontwikkeling van het aantal creatieve industrie banen (2014-2024) in de G4 steden (index 2014=100)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Wanneer we de ontwikkelingen binnen de Top 15 steden verder onder de loep nemen blijkt de procentuele banengroei van de creatieve industrie in Haarlemmermeer – met gemiddeld 4,7 procent jaarlijks – het grootst, op de voet gevolgd door Haarlem en Rotterdam – met ieder 4,6 procent. Daarna volgt op enige afstand een tweetal steden die elkaar qua groei in 2014-2024 niet veel ontlopen: Breda met 4,1 en Utrecht met vier procent. Vervolgens zien we een lijst van steden waar de creatieve industrie jaarlijks gemiddeld tussen de drie en 3,5 procent is gegroeid: Arnhem, Amersfoort, Groningen, 's-Hertogenbosch, Nijmegen, Eindhoven en Tilburg. Daar achter volgen twee resterende G4 steden met een jaarlijkse groei van 2,7 procent: Den Haag en Amsterdam. Hilversum, dat al jaren kampt met stagnatie in de media- en entertainmentsector, noteert de minste groei met 0,6 procent per jaar.

In de groei in absolute aantal banen, is Amsterdam het belangrijkste. Een relatief bescheiden jaarlijkse groei van 2,7 procent betekent voor het creatieve megacluster Amsterdam nog altijd de met afstand grootste banentoeename van bijna 18,5 duizend banen in de 2014-2024. De hoofdstad wordt gevolgd door de andere G4-steden: Rotterdam – bijna 7,5 duizend banen erbij – Utrecht – plus bijna zesduizend banen – en Den Haag – ruim 3,5 duizend extra.

In de ontwikkeling van de deelsectoren van de creatieve industrie valt Haarlemmermeer op met een gemiddelde groei in creatieve zakelijke dienstverlening van meer dan tien procent per jaar, gevolgd door Rotterdam met 5,7 procent en Groningen met 5,4. Het hoogste groeipercentage in media- en entertainmentindustrie noteert Haarlem met 6,1 procent gemiddeld jaarlijks. In kunsten en cultureel erfgoed zijn de uitschieters minder groot. Haarlemmermeer noteert een plus van 4,9, Utrecht van 4,7 en Arnhem van 4,3 procent.

De scores van de Top 15 steden op de verschillende indicatoren roept de vraag op naar een meer integraal beeld van hoe de ontwikkelingen in de verschillende steden zich tot elkaar verhouden. Dat laat figuur 4.6 zien. Hier combineren we (1) de omvang van de sector in iedere stad in 2024, (2) de mate waarin een stad een specialisatie kent in de creatieve industrie in 2024, af te lezen uit het percentage banen in de creatieve industrie ten opzichte van landelijk, (3) het groeitempo van de sector in de stad in de voorbije tienjaarsperiode: 2014-2024. We lichten de meest opvallende punten uit.

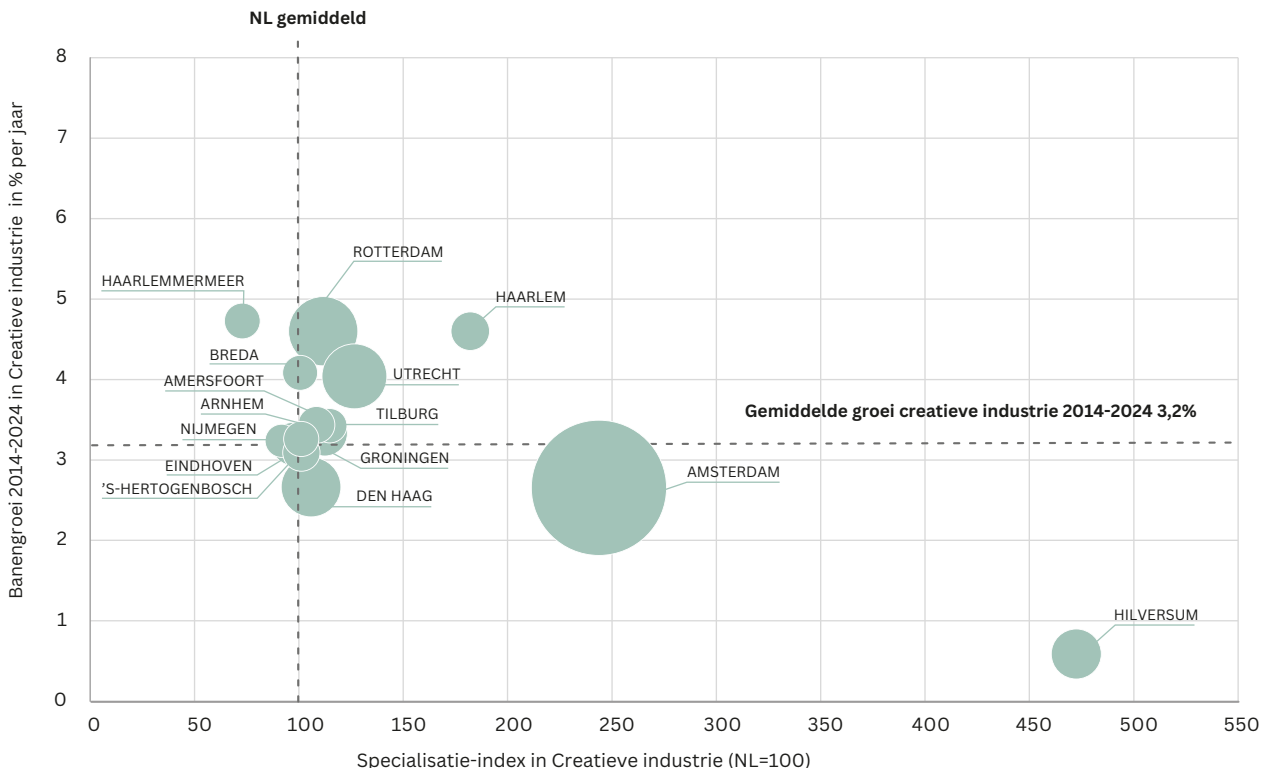
Om te beginnen de uitzonderlijke positie van Amsterdam. De stad kent de grootste hoeveelheid banen, wat blijkt uit de omvang van de cirkel die de hoofdstad verbeeldt. De Amsterdamse creatieve industrie is met 2,7 procent gemiddeld jaarlijks minder snel gegroeid dan gemiddeld in Nederland en daarmee ook dan de andere steden. Dat verklaart de positie onder de horizontale stippellijn die het Nederlandse gemiddelde van 3,2 procent in 2014-2024 aangeeft. Tenslotte kent Amsterdam een specialisatie in de creatieve industrie, die tot uiting komt in de positie van Amsterdam rechts van de verticale lijn. Het percentage creatieve industrie banen op het totaal van alle Amsterdamse banen is relatief hoog. Al met al verliest Amsterdam aan momentum.

De enige stad die een nog sterkere specialisatie in creatieve industrie kent is Hilversum. Die is daarom nog verder rechts in de figuur te vinden. De sector in Hilversum is echter minder omvangrijk, de cirkel is daarom kleiner en de groei ervan blijft achter bij die in Amsterdam. Daarom is de stad in het Gooi ook verder verwijderd van de horizontale stippellijn die de gemiddelde jaarlijkse Nederlandse groei in 2014 tot en met 2024 aangeeft. Hilversum kan zich nog koesteren in een sterke concentratie, maar is kwetsbaar en kampt met stagnatie.

Haarlem is de derde stad met een specialisatie in creatieve industrie, naast Hilversum en Amsterdam. De creatieve industrie in de Spaarnestad groeit harder dan landelijk gemiddeld, wat haar onderscheidt van de andere twee gespecialiseerde steden. De sector daar is klein maar heeft onmiskenbaar potentie om te groeien en de stad om verder te specialiseren.

Twee G4-steden – Rotterdam en Utrecht – laten eveneens een bovengemiddelde groei zien, waar zoals we eerder al zagen, al jarenlang sprake van is. Daardoor groeit de specialisatie in creatieve industrie in beide steden, maar is nog niet op het niveau van Haarlem, Amsterdam en Hilversum. Wanneer de sector in beide steden verder groeit ontwikkelen beide steden een specialisatie in creatieve industrie die geworteld is in een relatief omvangrijke sector.

Figuur 4.6 Groei (2014-2024), omvang (2024) en specialisatie (2024) van de creatieve industrie in de Top 15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Opmerkelijk is de ontwikkeling in Haarlemmermeer en Breda. In de eerste stad is het aantal banen in de creatieve industrie nog niet op het niveau van de gemiddelde landelijke specialisatie – wat blijkt uit de positie links van de verticale lijn – maar is de groei aanmerkelijk hoger dan het Nederlandse gemiddelde. Iets soortgelijks geldt voor Breda, waar het percentage banen in de creatieve industrie gelijk is aan het landelijk gemiddelde, maar waar de sector sterker groeit dan gemiddeld in Nederland. De creatieve industrie in Den Haag, de vierde stad uit de G4, groeit minder dan landelijk gemiddeld, maar kent wel een licht hoger aandeel van creatieve banen in de totale stedelijke economie. Mocht de groei van de creatieve industrie de komende jaren in Den Haag achterblijven op het landelijk gemiddelde, dan zal de Hofstad opschuiven richting het kwadrant linksonder, een gebied dat duidt op een verhoudingsgewijs afkalkende creatieve sector. Gezien de ontwikkelingen in de voorbije jaren is dat niet ondenkbaar. De andere steden zijn grosso modo te vinden op het kruispunt van de verticale (specialisatiegraad) en horizontale (gemiddelde landelijke groei) lijn. Dat duidt op een relatieve stabiele sector die niet harder groeit dan het landelijk gemiddelde en daarom niet bijdraagt aan de specialisatie van de steden in kwestie.

### 4.3 Ontwikkelingen in de recente jaren 2021-2024



In 2021-2024 is het aandeel van Nederland buiten de Top 15 steden - met een banentoeename van 62 procent – in de landelijke groei van de creatieve industrie fors groter, dan in de gehele periode 2014-2024. Het aandeel van de Top 15 steden is navenant kleiner. Buiten de Top 15 steden groeit het aantal banen met gemiddeld 4,9 jaarlijks, daarbinnen met 3,1 procent. Belangrijkste oorzaken zijn de mindere groei in Amsterdam, Rotterdam en Den Haag. Alle deelsectoren van de creatieve industrie groeien, anders dan in 2014-2024, buiten de Top 15 steden harder dan daarbinnen.



Binnen de Top 15 steden onderscheiden de middelgrote steden Haarlem en Nijmegen zich met een sterke recente groei van respectievelijk 6,2 en 5,7 procent. Getalsmatig is de groei van banen in de creatieve industrie in Amsterdam recent nog het grootst met 4,3 duizend banen. Het verschil met de andere steden, vooral Utrecht (bijna 2,4 duizend) en Rotterdam (bijna tweeduizend) neemt af.



Het eerder gesignaleerde verlies van momentum van Amsterdam zet in 2021-2024 verder door. De stagnatie van de creatieve industrie in Hilversum geldt onverminderd. De positieve ontwikkeling van Rotterdam over de langere termijn – 2014-2024 - gaat niet op voor de recente jaren, de Havenstad verliest positie, al is in 2024 weer sprake van herstel. Door de lagere banengroei in de creatieve industrie neemt het relatieve belang van Den Haag verder af. Utrecht is de enige G4-stad die in de recente jaren bovengemiddeld groeit. De stad is op weg naar een specialisatie in creatieve industrie.

In de vorige paragraaf kwam naar voren dat in de tienjaarsperiode 2014-2024 de groei van banen in de creatieve industrie in Nederland buiten de Top 15 steden die daarbinnen overtrof. Gerekend over 2014-2024 kwam ruim 53 procent van de banengroei in de creatieve industrie voor rekening van Nederland buiten de Top 15 steden. Recentelijk in 2021-2024 is dat bijna tien procent meer: ruim 62 procent. Het aandeel van de Top 15 steden in 2021-2024 is met bijna 38 procent navenant kleiner. In de jaren 2014-2024 is dat 47 procent. Het gesignaleerde verschil is het resultaat van een aanzienlijk lager groei-percentage in de Top 15 steden dan in Nederland buiten deze vijftien steden. In 2021-2024 noteerde Nederland noteerden de Top 15 steden jaarlijks gemiddeld 3,1 procent banengroei, ruim overtroffen door de rest van Nederland met 4,9 procent.

Tabel 4.2 Ontwikkeling van het aantal banen (2021-2024) in de (deelsectoren van de) creatieve industrie in de Top 15 steden (naar gemiddelde groei creatieve industrie 2021-2024)

	Kunsten en Cultureel Erfgoed Groei 2021-24 % per jaar	Media- en Entertainment Industrie Groei 2021-24 % per jaar	Creatieve Zakelijke Dienstverlening Groei 2021-24 % per jaar	Creatieve Industrie Groei 2021-24 % per jaar	Creatieve Industrie Groei 2021-24 aantal
Haarlem	4,5%	6,6%	7,6%	6,2%	1.023
Nijmegen	7,4%	5,6%	3,5%	5,7%	698
Tilburg	4,4%	5,0%	5,6%	4,9%	782
Groningen	6,6%	2,2%	4,5%	4,9%	1.150
Eindhoven	5,0%	4,0%	4,9%	4,8%	1.035
Utrecht	6,2%	3,4%	3,9%	4,8%	2.368
Arnhem	6,4%	2,7%	3,7%	4,8%	746
's-Hertogenbosch	3,6%	3,3%	5,5%	4,4%	627
Breda	4,3%	2,7%	4,8%	4,1%	581
Amersfoort	5,7%	1,1%	3,4%	3,5%	484
Rotterdam	3,5%	2,8%	3,7%	3,4%	1.985
Haarlemmermeer	3,8%	1,5%	2,0%	2,4%	375
Den Haag	1,3%	2,5%	4,1%	2,4%	1.051
Amsterdam	1,7%	-0,1%	3,7%	1,9%	4.300
Hilversum	2,8%	0,8%	1,3%	1,1%	350
TOP 15 steden	3,3%	1,5%	4,0%	3,1%	17.555
Overig Ned.	5,5%	4,0%	4,9%	4,9%	28.842
Nederland	4,3%	2,8%	4,5%	4,0%	46.397

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In de tienjaarsperiode van 2014 tot 2024 was er nog sprake van differentiatie in de groei naar deelsectoren, de creatieve zakelijke dienstverlening groeide toen sneller in de Top 15 steden en kunsten en cultureel erfgoed en media- en entertainmentindustrie daarbuiten. Dat is in de recente jaren niet langer het geval. In 2021-2024 heeft Nederland buiten de Top 15 steden de overhand in alle deelsectoren, inclusief de creatieve zakelijke dienstverlening.

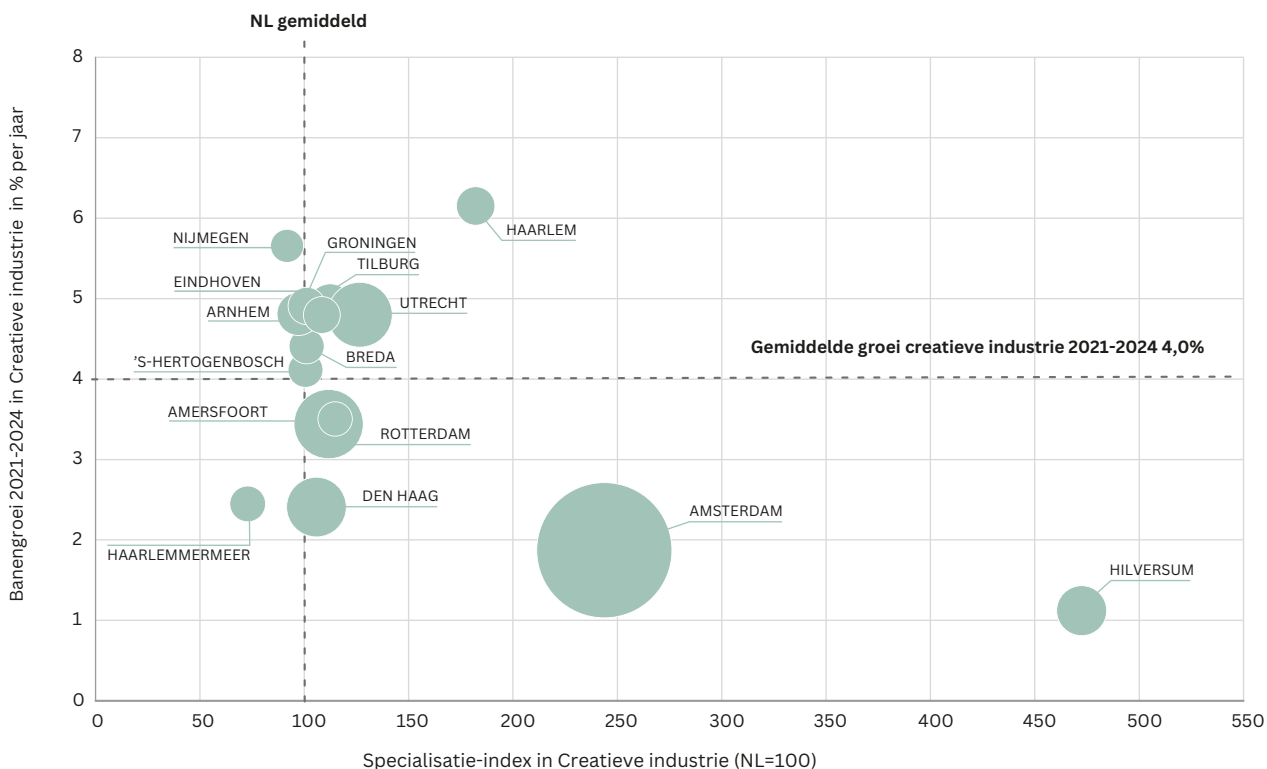
Een belangrijke reden voor het verschil tussen de Top 15 steden en Nederland daarbuiten vormen de lagere groeipercentages in de drie van de meest omvangrijke clusters van creatieve bedrijvigheid in Nederland. Waar Rotterdam over gehele periode in 2014-2024 met 4,6 procent jaarlijks nog harder dan landelijk gemiddeld groeide is dat in de recente jaren, met 3,4 procent niet langer het geval. Het groeitempo in Amsterdam is in de recente jaren met 1,9 procent fors lager dan de 2,7 procent over het gehele decennium. De groei in Den Haag vertraagt eveneens van 2,7 naar 2,4 procent. Utrecht is een uitzondering. Over het hele decennium groeit de creatieve sector daar met vier procent, in de recente jaren met 4,8 procent. Hilversum is op een andere manier uitzonderlijk. De groei daar is met 1,1 procent gemiddeld jaarlijks hoger in 2021-2024 hoger dan in 2014-2024, maar blijft in weerwil daarvan nog ver achter bij de gemiddelde jaarlijkse groei van vier procent per jaar in Nederland in de meest recente jaren.

Binnen de Top 15 steden valt de ontwikkeling in Haarlem en Nijmegen op. Daar groeit de creatieve industrie met respectievelijk 6,2 en 5,7 procent. Haarlem kent in de recente jaren de sterkste procentuele banenaanwas van alle Top 15 steden in creatieve zakelijke dienstverlening en media- en entertainmentindustrie. Nijmegen – de stad uit de Top 15 met de minst omvangrijke creatieve industrie – voert de groei in kunsten en cultureel erfgoed aan. Een aantal steden noteert een jaarlijkse groei van 4,9 en 4,8 procent: Tilburg, Groningen, Eindhoven, Utrecht en Arnhem. 's-Hertogenbosch en Breda groeien achtereenvolgens bijna 4,5 en ruim vier procent; Amersfoort en Rotterdam respectievelijk 3,5 en 3,4 procent. Opvallend is de lage gemiddelde jaarlijkse groei van Haarlemmermeer – dat over de gehele periode 2014-2024 gemiddeld het snelst groeit – dat net als Den Haag voor 2021-2024 2,4 procent noteert. De groei in Amsterdam kalft in 2021-2024 verder af, naar 1,7 procent. Hilversum laat recent iets meer groei zien in vergelijking met het gemiddelde over het gehele decennium.

Getalsmatig is de groei van banen in de creatieve industrie over de jaren 2021 tot en met 2024 nog steeds het grootst in Amsterdam: 4,3 duizend extra banen. De verschillen met de andere steden, vooral Utrecht en Rotterdam met bijna 2,4 duizend en tweeduizend banen respectievelijk, zijn echter aanmerkelijk kleiner dan over het gehele decennium. Groningen, Den Haag, Eindhoven en Haarlem dragen ook fors bij met ruim duizend extra banen elk in de vierjaarperiode.

Voor een integraal beeld van de ontwikkelingen binnen de Top 15 steden richten we ons hier ook op de omvang van de sector in iedere stad in 2024, de mate waarin een stad in dat jaar een specialisatie kent in de creatieve industrie en het groeitempo van de sector in de stad 2021-2024. Het belangrijkste onderscheid met figuur 4.6 is het gemiddelde jaarlijkse groeipercentage voor Nederland, aangeduid met de horizontale lijn. Dat ligt met vier procent aanzienlijk hoger in 2021-2024 dan de 3,2 procent in 2014-2024.

Figuur 4.7 Groei (2021-2024), omvang (2024) en specialisatie (2024) van de creatieve industrie in de Top 15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De combinatie van een mindere banengroei in de hoofdstad met een hoger landelijk groeipercentage is verantwoordelijk voor de verslechtering van de positie van Amsterdam ten opzichte van de andere Top 15 steden. Het eerder gesignaleerde verlies van momentum van Amsterdam manifesteert zich sterker in de recente jaren dan over de langere termijn van 2014-2024. In het meest recente gemeten jaar – 2024 – is de banengroei van de sector in

de stad nog maar 0,9 procent, terwijl die in de totale economie 1,4 procent is. In scheppende kunsten, radio en televisie, persmedia, de boekensector en architectuur noteert de stad een min.<sup>3</sup> Het groeitempo in Hilversum is in 2021-2024 iets hoger dan in het decennium vanaf 2014 maar blijft ver achter bij het landelijk groeigemiddelde. In het recente jaar 2024 is er sprake van krimp in de Hilversumse creatieve industrie: 1,3 procent, onder meer door krimp in de muziek- en filmsector, scheppende kunsten, communicatie, design en architectuur.<sup>4</sup> Ook minder dan gemiddeld groeit de creatieve industrie in de grote steden Rotterdam en Den Haag, net als Haarlemmermeer en Amersfoort. Voor Rotterdam markeert dat een breuk met de gehele periode 2014-2024 waarin de stad bovengemiddeld groeit. De analyse van de recente jaren vanaf 2021 lijkt duidelijk te maken dat de havenstad het groeitempo niet kan continueren, al laat het recente jaar 2024 wel herstel zien.<sup>5</sup> Den Haag laat net als Amsterdam een vertraging in de groei zien, wat haar positie ten opzichte van andere steden niet ten goede komt. De banengroei in Haarlemmermeer is in 2021-2024 maar de helft van die over 2014-2024. In Amersfoort groeit de sector een tiende procent harder in de recente jaren, maar de gemiddelde Nederlandse groei is veel sterker toegenomen wat verklaart dat de stad onder de streep uitkomt. De resterende steden groeien in een hoger tempo dan gemiddeld. De enige G4-stad die zich aan de positieve kant van het landelijk gemiddelde bevindt en daarmee een specialisatie in de creatieve industrie lijkt te ontwikkelen is Utrecht. De andere steden die daar gesitueerd zijn, kennen allemaal een kleinere omvang, maar hebben wel een aandeel creatieve industrie banen dat op het landelijke gemiddelde ligt of daarbovenuit stijgt, met uitzondering van Nijmegen dat de op een na sterkste groei laat zien, maar waar het aandeel van de creatieve industrie in lokale werkgelegenheid nog beneden het gemiddelde van de vijftien steden ligt. Dat is af te leiden uit haar positie links van de verticale lijn. Een voortzetting van de recente groei in de Waalstad kan daar verandering in brengen. De sterkste gemiddelde jaarlijkse groei in 2021-2024 komt op het conto van Haarlem, de derde huidige, in creatieve industrie gespecialiseerde stad van Nederland. De stad levert echter in het jaar 2024 groei in.<sup>6</sup>

3 Zie Bijlage 1, tabel B.1

4 Zie Bijlage 1, tabel B.5

5 Zie Bijlage 1, tabel B.2

6 Zie Bijlage 1, tabel B.8

## 4.4 Conclusies

In de analyse van de spreiding van de creatieve industrie over Nederland richten we ons, net als in eerdere edities, vooral op de rol en betekenis van de

belangrijkste steden, in dit geval de Top 15. De basis daarvoor is de gedachte dat de creatieve industrie vooral geconcentreerd is in stedelijke centra. De analyse bevestigt dat dit nog steeds het geval is, maar toont ook een kentering aan.

De getalsmatig sterkste concentraties van banen in de creatieve industrie in 2024 liggen in de vier grootste steden van Nederland, met Amsterdam als belangrijkste centrum. Daarna volgen Rotterdam, Utrecht en Den Haag. Hilversum kent de sterkste specialisatie in de sector. Typerend voor de concentratie van de sector in Nederland is dat slechts drie steden een percentage banen in de creatieve industrie hebben dat aanzienlijk boven het gemiddelde van de Top 15 ligt: Hilversum, Amsterdam en Haarlem.

Van de vijf getalsmatig belangrijkste centra – de G4-steden plus Hilversum – blijft bij drie de banengroei in de afgelopen jaren substantieel achter, zowel bij de gemiddelde jaarlijkse groei in de Top 15 creatieve industrie steden als bij de landelijke gemiddelde groei in de sector. Zowel voor de lange termijn (2014–2024) als voor de recente jaren (2021–2024) noteren Hilversum, Amsterdam en Den Haag de laagste gemiddelde banengroei van de Top 15. Uit de integrale analyse blijkt dat de ontwikkeling in Hilversum stagneert, Amsterdam momentum verliest en Den Haag systematisch achterblijft. Rotterdam lijkt zich hier op het eerste gezicht aan te onttrekken, gezien de cijfers over 2014–2024. In de recente jaren (2021–2024) blijft Rotterdam echter achter op het landelijk gemiddelde, dat in deze periode hoger ligt dan dat van de Top 15. Wel trekt de groei in Rotterdam in 2024 weer aan. Het enige grote creatieve cluster dat consequent bovengemiddeld groeit, is Utrecht. De dynamiek daar is positief en de stad ontwikkelt richting specialisatie in de sector. Typerend voor de overall ontwikkeling in de Top 15 creatieve industrie steden is dat de groei in creatieve banen het hoogst ligt in de middelgrote steden, met name in Haarlem, Nijmegen en Tilburg. De procentuele groei in deze steden compenseert echter – doordat de sector daar veel minder banen telt – de kentering in Amsterdam, Den Haag, Hilversum en Rotterdam niet. Dat leidt tot een tweede belangrijke ontwikkeling.

Van de ruim 421 duizend banen in de Nederlandse creatieve industrie in 2024 bevinden er ruim 203 duizend (48 procent) zich in de Top 15 creatieve industrie steden en bijna 218 duizend (52 procent) daarbuiten. In 2014 en 2015 had het gebied buiten de Top 15 een vergelijkbaar overwicht. Dat veranderde vanaf 2016: tot en met 2020 was de verhouding ongeveer gelijk. Daarna verliest de Top 15 terrein door de sterkere groei van het aantal banen in de sector buiten deze steden. Dat hebben we eerder vastgesteld in de Monitor creatieve industrie 2023, op basis van de meting in 2022. Twee jaar later blijkt die ontwikkeling door te zetten.

We stellen vast dat de groei van de Nederlandse creatieve industrie in sterkere mate buiten de Top 15 steden plaatsvindt dan daarbinnen. Van de banengroei in de periode 2021–2024 is maar liefst 62 procent buiten de Top 15 gerealiseerd en 38 procent daarbinnen. Op basis van de vorige conclusie kunnen we dit verder nuanceren: het zijn vooral de grote steden en het kerncluster Hilversum waar een groeikentering optreedt. Die geldt niet voor een aantal middelgrote steden, noch voor Utrecht. Voor deze ontwikkeling kunnen verschillende oorzaken verantwoordelijk zijn. Mogelijk hangt het samen met corona, gezien het jaar waarin het begon. Ook kunnen kostenoverwegingen een rol spelen: die van levensonderhoud en vastgoed in de grote steden, sommige meer dan andere, zijn de voorbije jaren fors gestegen. Mogelijk is ook de kwaliteit van leven in de grote steden aan erosie onderhevig. Nader onderzoek kan hier meer licht op werpen.

## Hoofdstuk 5

# ICT in Nederlandse steden en daarbuiten

In de Monitor creatieve industrie en in zijn voorganger, de Cross media monitor, gaat de beschrijving van de stand van zaken in de creatieve industrie altijd gepaard met een analyse van de sector informatie- en communicatietechnologie (ICT). Reden daarvoor is dat innovatie in de creatieve industrie voor een groot deel gebaseerd is op nieuwe toepassingen, ontwikkeld in de ICT-sector. Een krachtige en een innovatieve ICT-sector kan innovatie in de creatieve industrie versterken en heeft daar in het verleden ook aan bijgedragen. In het inleidende hoofdstuk van deze monitor is de relatie tussen innovatie in de creatieve industrie en ICT uiteengezet. Tegen die achtergrond gaan we in dit hoofdstuk in op de ontwikkeling van ICT in steden waar de creatieve industrie het sterkst vertegenwoordigd is: de Top 15 creatieve industrie steden. We behandelen de stand van zaken anno 2024 en ontwikkeling van ICT-bedrijvigheid in die steden in het voorbije decennium vanaf 2014 en de meer recente periode vanaf 2021. Daarbij is de veronderstelling dat er binnen stedelijke omgevingen een dynamiek kan ontstaan die bijdraagt aan de ontwikkeling van innovatieve ecosystemen waarin door samenwerking van partijen uit beide sectoren innovatieve toepassingen kunnen ontstaan. Het spreekt daarbij voor zich dat bedrijven en instellingen in de creatieve industrie niet louter varen op datgene wat er in de eigen stad aan ICT ontwikkeld wordt. Colocatie van de creatieve industrie en de ICT-sector biedt echter ontegenzeggelijk mogelijkheden voor

kruisbestuiving en de ontwikkeling van een innovatie-ecosysteem. Behalve dat we naar de individuele steden kijken, nemen we ook de ontwikkeling in de ICT-sector binnen het geheel van Top 15 creatieve industrie steden gezamenlijk en Nederland daarbuiten in ogenschouw, met het oog op de vraag hoe de ICT-sector over ons land verspreid is. We volgen daarbij grotendeels het stramien dat we gehanteerd hebben in het vorige hoofdstuk, waar het ging over de creatieve industrie in de Top 15 steden en de rest van het land.

## 5.1 Stand van zaken in 2024



Van alle ICT-banen in Nederland is in 2024 is 45 procent te vinden in de Top 15 creatieve industrie steden. Die banen zijn meer gespreid over de vijftien steden, dan de banen in de creatieve industrie. In ICT ontbreekt een dominant centrum, vergelijkbaar met Amsterdam in de creatieve industrie. Amsterdam heeft wel de meeste banen in ICT, voor Utrecht, Rotterdam en Den Haag.



De ICT-sector kent geen hyperconcentratie – een uitzonderlijk hoog aandeel in de lokale banen in de stad - zoals Hilversum in de creatieve industrie. Hilversum heeft wel - met bijna acht procent - het hoogste lokale aandeel ICT-banen in de economie, gevolgd door Utrecht, Amersfoort, 's-Hertogenbosch, Eindhoven en Amsterdam.

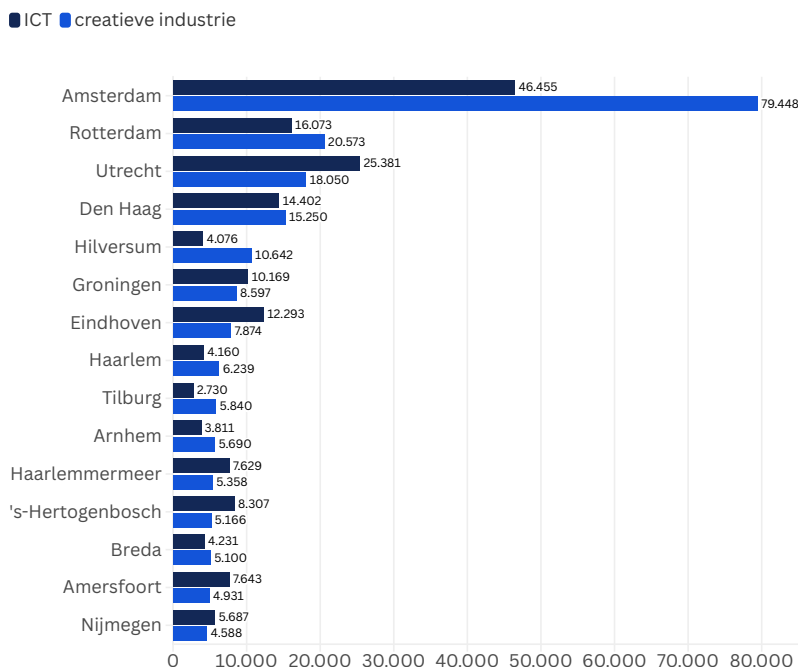


ICT-bedrijven met meer dan vijftig banen, zijn goed voor een groter deel van de ICT-banen in de Top 15 creatieve industrie steden dan daarbuiten. De ICT-sector is relatief grootschalig in 's-Hertogenbosch, Utrecht, Nijmegen, Groningen en Amersfoort en minder in Tilburg, Haarlem en Breda.

Net als in de creatieve industrie zijn de meeste banen in de ICT sector te vinden in de grootste vier steden van Nederland. De dominantie van Amsterdam is hier – met 46,5 duizend en ruim twaalf procent van alle nationale banen – minder groot dan in de creatieve industrie. Utrecht is met bijna 25,4 duizend banen en een aandeel van 6,7 procent het tweede ICT-cluster. Anders dan in Amsterdam is in Utrecht het aantal ICT-banen groter dan het aantal banen in de creatieve

industrie. Rotterdam telt bijna 16,1 duizend banen in de ICT-sector – minder dan in de creatieve industrie - en Den Haag 14,4 duizend – ongeveer evenveel als in de creatieve industrie. In Eindhoven, Groningen, 's-Hertogenbosch, Amersfoort, Haarlemmermeer en Nijmegen heeft het aantal ICT-banen de overhand over die in de creatieve industrie. Andersom is dat voor Hilversum, Haarlem, Tilburg, Arnhem en ook Breda.

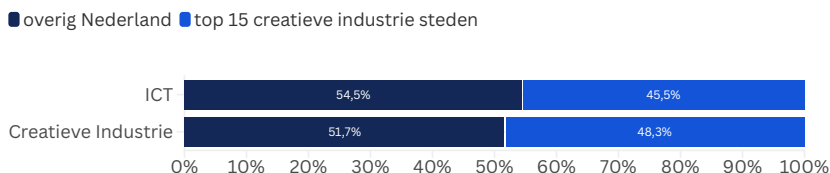
Figuur 5.1 - ICT en creatieve industrie in Top 15 Nederlandse creatieve industrie steden (2024) gesorteerd op aflopende omvang van de creatieve industrie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Net als in de creatieve industrie is het aantal banen in de ICT-sector in de Top 15 creatieve industrie in 2024 kleiner dan in de rest van het land: 45 procent op basis van ruim 173 duizend banen. In de creatieve industrie is het aandeel 48 procent, op basis van 203 duizend banen.

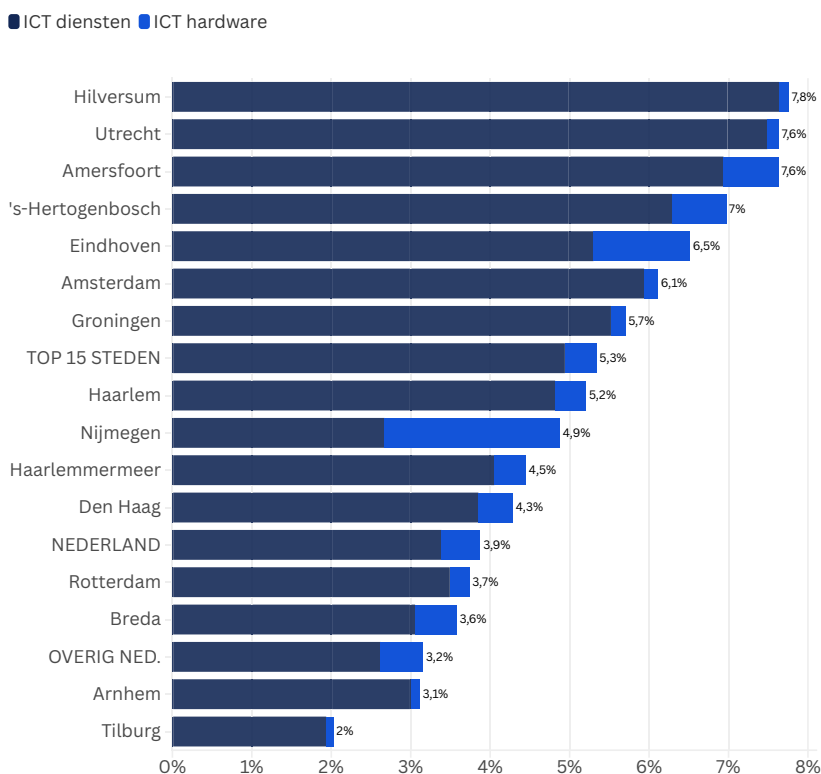
Figuur 5.2 - Banen in ICT en creatieve industrie in Top 15 steden creatieve industrie steden en Nederland daarbuiten (2024)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Een hyperconcentratie vergelijkbaar met Hilversum in de creatieve industrie<sup>1</sup>, ontbreekt in de ICT-sector. Maar liefst zeven steden kennen een aandeel ICT-banen in de lokale economie dat hoger ligt dan het gemiddelde van de creatieve industrie steden, bij de creatieve industrie waren er dat drie.<sup>2</sup> De spreiding van de ICT-sector is groter.

Figuur 5.3 - Werkgelegenheidsaandeel (procenten) van de deelsectoren van de ICT sector in de Top 15 creatieve industrie steden (2024)

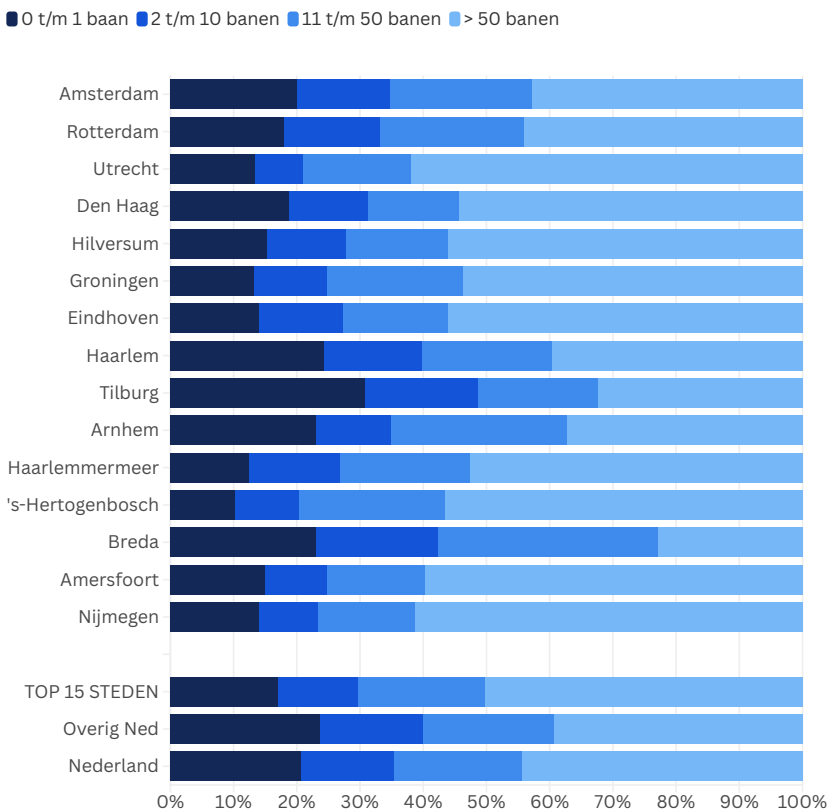


Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

1 Zie figuur 4.2.  
2 Zie figuur 4.2.

Eerder bleek al dat het grootste deel van de banen in de Nederlandse ICT-sector valt binnen ICT-diensten.<sup>3</sup> Dat geldt voor vrijwel alle Top 15 creatieve industrie steden, met twee uitzonderingen. In Nijmegen is bijna de helft van de banen te vinden in ICT-hardware, vooral dankzij de belangrijke rol van Nexperia in de stad. Ook in Eindhoven is ICT-hardware een belangrijke banenverschaffer, zij het verhoudingsgewijs minder dan in Nijmegen.

Figuur 5.4 - Banen in de ICT sector naar grootteklasse van bedrijven (procenten) in de Top 15 creatieve industrie steden (2024)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De Nederlandse ICT sector is grootschaliger dan de creatieve industrie, zo bleek ook al in hoofdstuk 2.<sup>4</sup> Dat geldt ook op stedelijk niveau. Van alle banen in ICT in de Top 15 creatieve industrie steden samen, is de helft te vinden in bedrijven met meer dan vijftig banen. Daarmee is de ICT-sector in de Top 15 steden grootschaliger dan in de rest van Nederland. Daar is het aandeel van

<sup>3</sup> Zie onder meer Tabel 2.1  
<sup>4</sup> Zie onder meer Tabel 2.6

de vijftig-plus bedrijven kleiner en die van bedrijven met maximaal tien banen juist groter. In Nijmegen en Utrecht is het belang van de bedrijven met meer dan vijftig banen het grootst – om en nabij de zestig procent – in Breda het kleinst met ruim twintig procent. Het meest grootschalig is de ICT-sector in 's-Hertogenbosch, Utrecht, Nijmegen, Groningen en Amersfoort. Het aantal zzp'ers in ICT is het grootst in Tilburg en aanzienlijk in Haarlem, Breda en Arnhem.

## 5.2 Ontwikkelingen in het voorbije decennium 2014-2024



Het aantal ICT-banen in de Top 15 creatieve industrie steden neemt sneller toe dan in Nederland daarbuiten. Het aantal ICT-banen buiten de Top 15 steden is echter nog altijd groter dan daarbinnen, maar het verschil neemt af.



In Hilversum, Amsterdam en Rotterdam groeit het aantal ICT-banen in 2014-2024 procentueel het sterkst. Amsterdam is met 20,6 duizend extra banen goed voor 12 procent van de ICT-banengroei in Nederland. Utrecht en Rotterdam voegen 7,5 duizend en zeventuizend ICT-banen toe.

De ontwikkeling van de ICT-sector in de Top 15 steden in 2014-2024 wijkt op meerdere punten af van die van de creatieve industrie. Zo is de banengroei in de ICT-sector in de Top 15 creatieve industrie steden – met 3,9 procent gemiddeld per jaar – substantieel hoger dan daarbuiten: 1,9 procent. De creatieve industrie daarentegen, groeit juist harder buiten de Top 15 steden dan daarbinnen.<sup>5</sup> Van de totale banengroei van ruim 91 duizend in ICT in 2014-2024 is ruim zestig procent – bijna 55 duizend banen – in de Top 15 creatieve industrie steden ontstaan. Van de totale banengroei in de creatieve industrie vond maar 47 procent – ruim 53 duizend – plaats in de Top 15 steden.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Zie tabel 4.1.

<sup>6</sup> Zie tabel 4.1

Tabel 5.1 Ontwikkeling van het aantal banen (2014-2024) in de (deelsectoren van) ICT in de Top 15 steden

	ICT-diensten	ICT-hardware	ICT	ICT
	Groei 2014-24	Groei 2014-24	Groei 2014-24	Groei 2014-24
	% per jaar	% per jaar	% per jaar	Aantal
Hilversum	6,2%	2,9%	6,2%	1.836
Amsterdam	6,1%	5,2%	6,0%	20.610
Rotterdam	6,7%	-1,2%	5,9%	7.011
Breda	5,8%	0,7%	4,8%	1.592
Groningen	4,5%	3,1%	4,4%	3.588
Eindhoven	5,1%	1,5%	4,4%	4.275
Utrecht	3,6%	1,8%	3,6%	7.539
's-Hertogenbosch	3,7%	0,5%	3,4%	2.338
Haarlem	3,2%	2,7%	3,2%	1.112
Haarlemmermeer	3,4%	-2,1%	2,8%	1.839
Tilburg	2,7%	2,2%	2,6%	627
Arnhem	2,8%	-3,4%	2,5%	833
Amersfoort	2,5%	-2,2%	2,0%	1.364
Nijmegen	2,9%	-0,4%	1,3%	668
Den Haag	-0,1%	-1,6%	-0,3%	-369
TOP 15 STEDEN	4,3%	0,2%	3,9%	54.863
OVERIG NEDERLAND	1,9%	2,2%	1,9%	36.241
NEDERLAND	3,0%	1,6%	2,8%	91.104

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

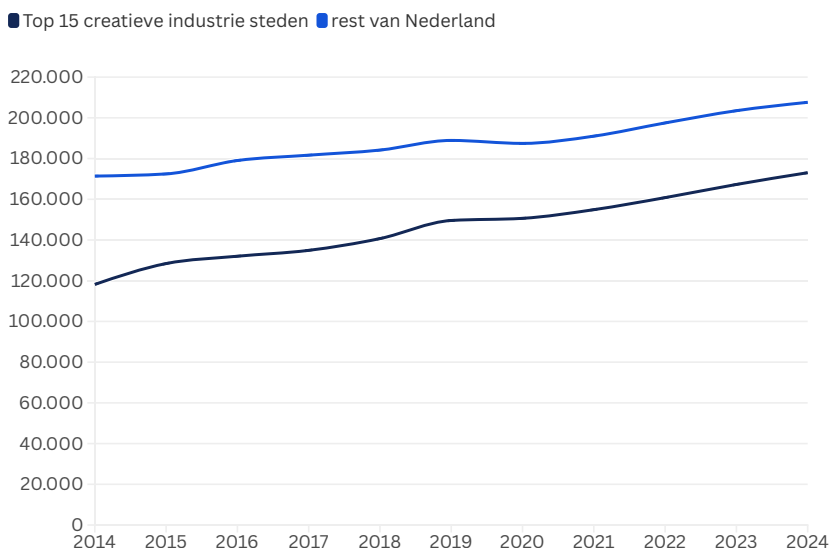
Binnen de Top 15 steden valt op dat juist de twee steden die van bijzondere betekenis zijn voor de creatieve industrie – Hilversum en Amsterdam – en in banengroei in die sector in 2014-2024 achterblijven,<sup>7</sup> in die jaren juist de grootste toename in ICT-banen laten zien. Hilversum noteert een gemiddelde jaarlijks banengroei van 6,2 procent resulterend in een toename van ruim achttienhonderd banen. Amsterdam is goed voor een groei van zes procent en een toename van ruim 20,6 duizend banen in ICT. De hoofdstad is daarmee alleen al goed voor bijna 23 procent van de groei van de Nederlandse ICT-banen in de periode 2014-2024. Rotterdam groeit met 5,9 procent iets minder dan

7 Zie Tabel 4.1.

Amsterdam. In Breda, Groningen en Eindhoven is de jaarlijkse groei met tussen de vier en vijf procent bovengemiddeld, vergeleken met de groei in de Top 15 steden. Utrecht is na Amsterdam de tweede stad gerekend naar de netto banentoeename: ruim 7,5 duizend banen, net voor Rotterdam. De sector krimpt in De Haag, met 0,3 procent gemiddeld per jaar.

In 2014-2024 winnen de Top 15 creatieve industrie steden gaandeweg terrein op Nederland daarbuiten; het verschil in het totaal aantal ICT-banen neemt af. Echter, de rest van het land kent in 2024 nog steeds een overwicht. Maar, in vergelijking met 2014 is het aandeel van de Top 15 steden in de Nederlandse ICT sector in 2024 met ruim 4,5 procent toegenomen naar 45 procent.<sup>8</sup>

Figuur 5.5 - Ontwikkeling van het absolute aantal banen (2014-2024) in ICT binnen de Top 15 Nederlandse creatieve industrie steden en in de rest van Nederland



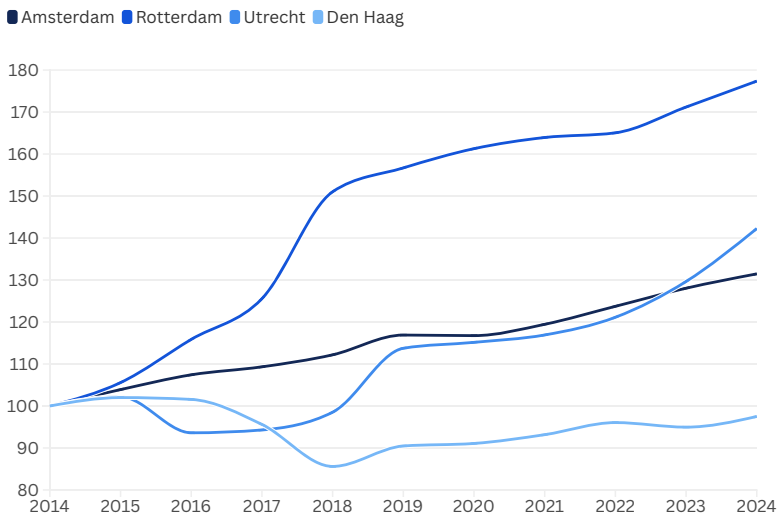
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Net als in hoofdstuk 4 lichten we hier de ontwikkelingen in 2014-2024 in de vier grote steden, vanwege hun getalsmatige belang voor de ontwikkeling in Nederland, nader uit. Het meest opmerkelijk is de sterke groei in Rotterdam in de jaren 2016 tot en met 2018. Die is voor een groot deel het gevolg van de verplaatsing van een groot deel van KPN naar de Kop van Zuid. Echter ook de jaren daarna is er sprake van sterke groei in de Maasstad. Het samenspel van de groeicurves van Amsterdam en Utrecht is bijzonder. Eerst is de groei van de

<sup>8</sup> Zie Figuur 5.2.

ICT-banen in Amsterdam sterker. Na een forse toename in de Domstad in 2019 groeit het aantal banen in beide steden tot en met 2023 ongeveer in hetzelfde tempo. In het meest recente jaar 2024, overstijgt het groeitempo in Utrecht dat van Amsterdam. Overigens is de banentoe name getalsmatig in Amsterdam dan nog steeds het grootste van de G4 en Nederland. In de ontwikkeling van Den Haag zien we het vertrek van een groot deel van de KPN-banen naar Rotterdam terug. In de jaren daarna trekt de groei weer aan. In 2024 nadert Den Haag het aantal banen van 2014.

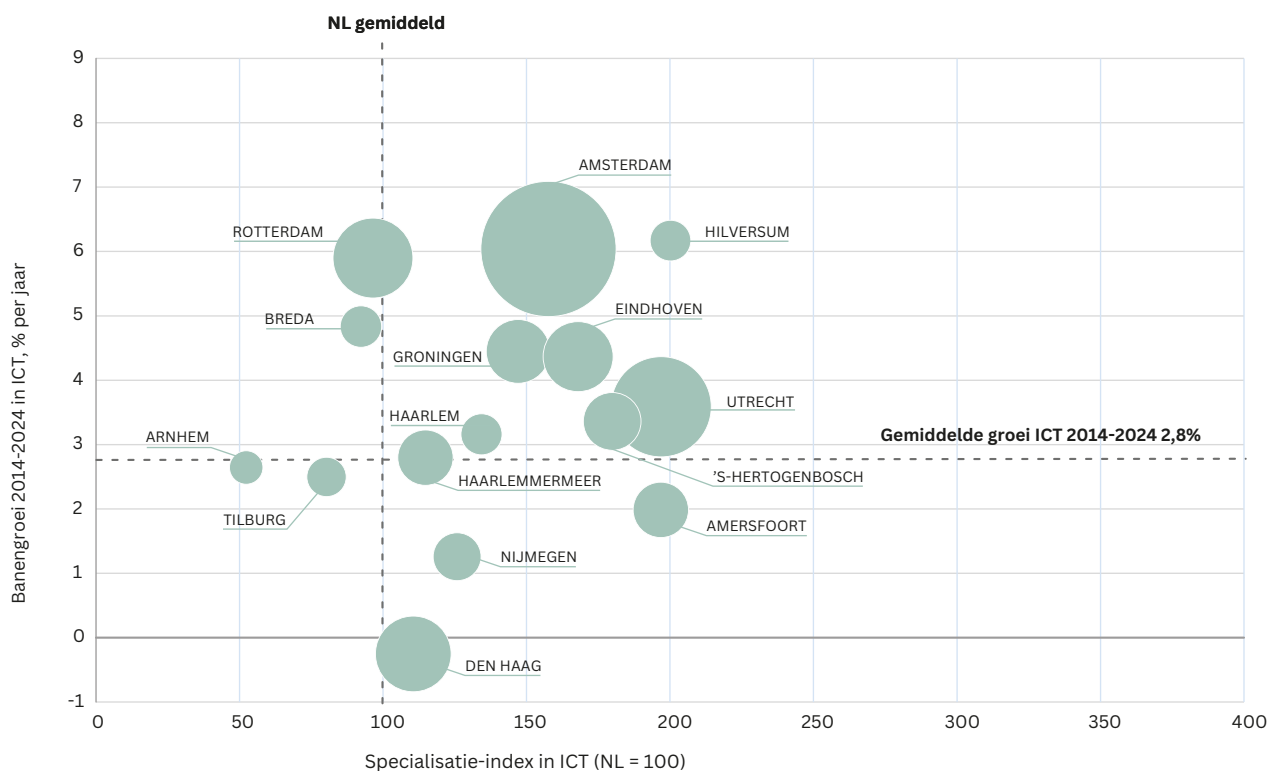
Figuur 5.6 - Ontwikkeling van het aantal banen (2014-2024) in ICT in de G4 steden (index 2014=100)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 5.7 plaatst de Top 15 creatieve industrie steden ten opzichte van elkaar op een drietal kenmerken van de lokale ICT-sector: omvang, groei en specialisatie.

Figuur 5.7 Groei (2014-2024), omvang (2024) en specialisatie (2024) in ICT in de Top-15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Zes steden zijn gespecialiseerd in ICT: Hilversum, Utrecht, Amersfoort, 's-Hertogenbosch, Eindhoven en Amsterdam. Dat wil zeggen dat het aantal ICT-banen in hun lokale economie anderhalve keer of meer zo groot is dan het gemiddelde voor heel Nederland, voor de ICT-sector is dat 3,9 procent. Er zijn daarmee tweemaal zoveel steden gespecialiseerd in ICT dan in de creatieve industrie.<sup>9</sup> Daarmee wordt een tweetal eerdere vaststellingen in dit hoofdstuk onderstreept. De ICT-sector kent een meer evenwichtige spreiding over de steden binnen de Top 15 dan de creatieve industrie. Ook is er is geen sprake

<sup>9</sup> Zie Figuur 4.6

van hyperspecialisatie, de scores op de specialisatie index liggen tussen de 150 en 200, anderhalf tot tweemaal het landelijk gemiddelde. Dat is anders bij de verdeling van de creatieve industrie banen in de Top 15 creatieve industrie steden.<sup>10</sup>

De sterkste specialisatie in de ICT sector en de sterkste groei in banen in 2014-2024 kent Hilversum. De omvang van de ICT-sector daar is echter relatief klein. De combinatie van de ICT-specialisatie van Hilversum met die in de creatieve industrie, omroep in het bijzonder, biedt in theorie kansen voor de Mediastad. Utrecht is de meest in ICT gespecialiseerde G4-stad, waar de banengroei van de sector in 2014-2024 boven het landelijke gemiddelde ligt, maar onder dat van de Top 15 steden<sup>11</sup>. Amsterdam is de zesde in ICT-gespecialiseerde stad en de tweede van de G4. De hoofdstad kent het meest omvangrijke ICT-banencluster, dat fors groeit in 2014-2024. In de ontwikkeling van ICT kent Amsterdam wel momentum, die ontbreekt in de ontwikkeling van de creatieve industrie.<sup>12</sup> Van de andere gespecialiseerde steden laat Eindhoven, een bovengemiddelde groei zien. Dat geldt in mindere mate voor 's-Hertogenbosch waar het aantal ICT-banen sneller groeit dan landelijk gemiddeld, maar minder dan het gemiddelde van de Top-15 steden. Groningen ontwikkelt zich positief, op weg naar een specialisatie in ICT door een in alle opzichten bovengemiddelde groei in 2014-2024, zowel boven het landelijke als het gemiddelde van de Top 15 steden. Twee steden vallen op door een groei die zowel boven het landelijke gemiddelde ligt, als boven dat van Top 15 creatieve industrie steden, maar met een aandeel ICT in de lokale economie dat onder het landelijk gemiddelde ligt. Dat is allereerst de derde G4-stad Rotterdam. Doordat ze een grote economie kent zijn er veel ICT-banen, zonder dat er sprake is van specialisatie, maar wel een forse groei in 2014-2021. De tweede stad die bovengemiddeld groeit zonder een specialisatie in ICT is Breda. Opvallend is de positie van de Amersfoort, gespecialiseerd in ICT maar met een groei onder het landelijk gemiddelde. Dat laatste geldt in sterkere mate voor Nijmegen. De vierde G4-stad Den Haag, heeft in 2014-2024 haar ICT sector zien krimpen. Arnhem en Tilburg kennen beiden een kleine ICT-sector die iets minder groeit dan landelijk gemiddeld.

<sup>10</sup> Zie figuur 4.6

<sup>11</sup> Zie tabel 5.1

<sup>12</sup> Zie Figuur 4.6

### 5.3 Ontwikkelingen in de recente jaren 2021-2024



In 2021-2024 groeit het aantal banen in de ICT-sector in de Top 15 creatieve industrie steden onverminderd. Het tempo waarmee de vijftien steden hun achterstand op de rest van het land inlopen vertraagt echter, door een groeiversnelling in ICT-banen buiten de Top 15 steden. Het overwicht van de steden buiten de Top 15 neemt ook in 2021-2024 af, maar minder snel dan in 2014-2024.



Arnhem laat in de recente jaren de sterkste groei in ICT-banen zien, gevolgd door de meer omvangrijke clusters Utrecht en 's-Hertogenbosch. In 2021-2024 levert Utrecht de meeste extra banen voor de Nederlandse ICT-sector, in 2014-2024 is dat Amsterdam. ICT-banen in Amsterdam en Rotterdam groeien in 2021-2024, anders dan in 2014-2024, procentueel minder dan landelijk gemiddeld.



Utrecht en 's-Hertogenbosch zijn in de recente jaren 2021-2024 goed gepositioneerd, met een relatief grote ICT sector die ze combineren met specialisatie in ICT en bovengemiddelde banengroei. Dat geldt in mindere mate voor Eindhoven en Groningen. Het Amsterdamse specialisme in ICT leidt in 2021-2024 niet tot uitzonderlijke banengroei. Voor Rotterdam verdwijnt specialisatie uit het zicht. De ICT-sector in Den Haag krimpt weliswaar niet, maar verliest positie door achterblijvende groei.

Hiervoor stelden we vast dat het groeitempo van de ICT-sector in de Top 15 steden in 2014-2024 hoger lag dan dat van Nederland daarbuiten. Dat leidt ertoe dat het ICT-banenoverwicht van de Nederland buiten de Top 15 steden met de jaren afneemt. De recente periode 2021-2024 laat echter een lichte kentering zien. Het grootste deel van de banentoeename in ICT van bijna 35 duizend banen in de periode 2021-2024, komt weliswaar op het conto van de Top 15 creatieve industrie steden, maar hun aandeel daarin is fors kleiner dan in de gehele periode 2014-2024. Oorzaak van die kentering is niet dat de groei in de Top 15 steden substantieel lager is – die is bijna gelijk in beide tijdvakken – maar dat de groei in de rest van het land is aangetrokken. Binnen de Top 15 steden groeide het aantal ICT-banen in 2014-2024 met 3,9 procent gemiddeld jaarlijks,

tegen 3,8 procent in de laatste jaren. In de rest van het land is de groei over de gehele periode 1,9 procent, maar recent 2,8 procent. Over de periode 2014-2024 leverde de Top 15 steden zestig procent van de totale groei, in 2021-2024 is dat 52 procent.<sup>13</sup>

Tabel 5.2 Ontwikkeling van het aantal ICT banen (2021-2024) in de (deelsectoren van de) de ICT sector in de Top 15 creatieve industrie steden

	ICT-diensten Groei 2021-24 % per jaar	ICT-hardware Groei 2021-24 % per jaar	ICT Groei 2021-24 % per jaar	ICT Groei 2021-24 Aantal
Arnhem	8,1%	0,3%	7,8%	769
Utrecht	6,8%	6,3%	6,8%	4.521
's-Hertogenbosch	6,2%	7,7%	6,4%	1.402
Haarlemmermeer	6,9%	-4,9%	5,6%	1.151
Hilversum	4,9%	2,7%	4,9%	544
Groningen	4,3%	6,0%	4,3%	1.214
Eindhoven	4,7%	-0,5%	3,6%	1.248
Breda	3,9%	0,7%	3,4%	402
Nijmegen	3,1%	3,4%	3,2%	514
Amsterdam	3,1%	1,4%	3,0%	3.956
Tilburg	3,0%	-1,6%	2,8%	216
Rotterdam	3,8%	-9,6%	2,7%	1.217
Haarlem	1,4%	7,3%	1,8%	221
Den Haag	1,5%	1,4%	1,5%	640
Amersfoort	0,9%	-2,4%	0,6%	140
TOP 15 STEDEN	4,1%	0,4%	3,8%	18.155
OVERIG NEDERLAND	2,6%	4,1%	2,8%	16.621
NEDERLAND	3,3%	3,0%	3,2%	34.776

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

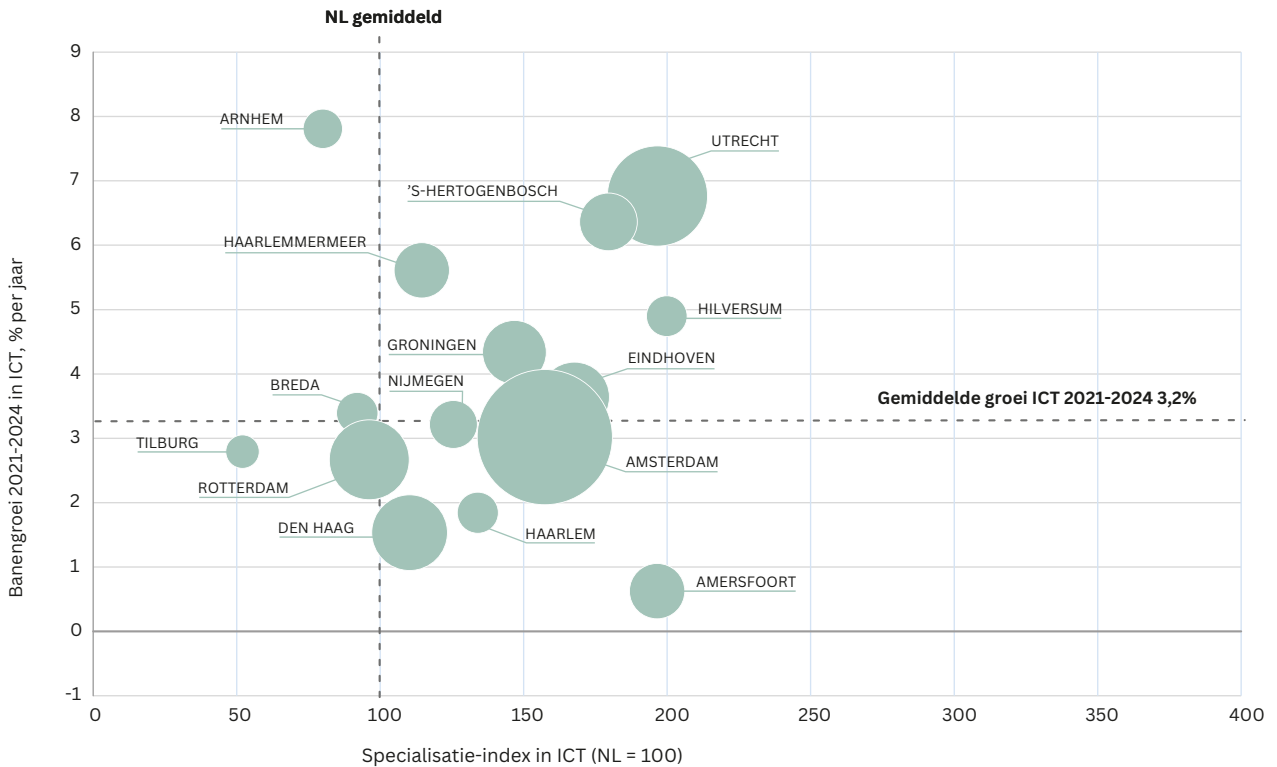
Op het niveau van de afzonderlijke steden valt allereerst de ontwikkeling van Arnhem op. Met een bescheiden ICT-sector, van 7,6 duizend banen in 2024, voert Arnhem in 2021-2024 de lijst aan met een jaarlijkse groei van 7,8 procent.

<sup>13</sup> Zie ook Figuur 5.5.

Twee steden scoren tussen de zes en zeven procent groei: Utrecht met 6,8 en 's-Hertogenbosch met 6,4 procent. Hier komt de recente Utrechtse groei-versnelling tot uiting die we eerder in figuur 5.6 zagen, die voor het meest recente jaar gemeten jaar – 2024 – uitkomt op een banengroei van 9,7 procent.<sup>14</sup> In deze periode draagt Utrecht met ruim 4,5 duizend banen meer bij aan de landelijke groei in ICT-banen dan Amsterdam met bijna vierduizend banen. Ook in Haarlemmermeer is de groei fors. De mindere groei in Amsterdam en Rotterdam is opvallend. Beiden scoren in 2021-2024 met respectievelijk drie en 2,7 procent lager dan het landelijk gemiddelde van 3,2 en dat van de Top 10 steden van 3,8 procent gemiddeld per jaar. In 2024 kalft het Amsterdamse groeipercentage af naar één procent.<sup>15</sup> Rotterdam laat in het meest recent gemeten jaar lichte verbetering zien met een banengroei van drie procent<sup>16</sup>. Den Haag ligt met 1,5 procent per jaar in 2021-2024 onder de drie andere G4-steden, maar laat in 2024 met een ICT-banentoename van 2,7 procent verbetering zien. Het gespecialiseerde Amersfoort boekt in 2021-2024 slechts een plus van 0,6 procent, maar stelt daar in 2024 een groei van 3,9 procent tegenover.<sup>17</sup>

14 Zie Bijlage 1 tabel B.3  
15 Zie Bijlage 1 tabel B.1  
16 Zie Bijlage 1 tabel B.2  
17 Zie Bijlage 1 tabel B.14

Figuur 5.8 Groei (2021-2024), omvang (2024) en specialisatie (2024) in ICT in de Top 15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

De integrale analyse van de ontwikkeling van ICT-banen in de Top 15 creatieve industrie steden levert voor de recente jaren een ander beeld op dan voor de periode 2014-2024. Het forse groeipercentage van Arnhem werd al genoemd, maar de sector daar is relatief klein en de stad kent geen specialisme in ICT. Waar in de vorige analyse relatief veel steden zich koesterden in een comfortabele positie in het kwadrant rechtsboven, geldt dat nu voor een kleiner aantal. Een verslechterde positie ten opzichte van het landelijk gemiddelde groeipercentage voor 2014-2024 resulteert voor meerdere steden in een positie, in de buurt van het kwadrant rechtsonder dat staat voor stagnatie. Dat geldt niet voor Utrecht en 's-Hertogenbosch. Die steden onderscheiden zich door een sterke groei in de laatste jaren, gecombineerd met een relatief grote sector en een specialisme in ICT. Hilversum laat bovengemiddelde groei zien, is minder omvangrijk, maar wel relatief goed gepositioneerd in het gewilde kwadrant. Haarlemmermeer is qua groei de derde stad in 2021-2024, maar is niet

gespecialiseerd in ICT. Eindhoven kent een substantiële sector, gespecialiseerd in ICT die iets bovengemiddeld groeit. Groningen groeit iets sterker dan Eindhoven, kent een behoorlijke omvang, maar geen specialisatie. Amsterdam en Rotterdam zijn twee omvangrijke clusters, die in 2021-2024 ondermaatse groei in ICT landen zien. Dat vormt een contrast met de ontwikkeling over de gehele periode: 2014-2024. Amsterdam is gespecialiseerd in ICT, maar groeit in 2021-2024 minder dan het gemiddelde van de Top 15 steden en ook dan het landelijk gemiddelde. Dat geldt ook voor Rotterdam dat specialisatie in ICT uit het zicht ziet verdwijnen; de stad verliest momentum. Den Haag, de vierde G4-stad, groeit bescheiden, maar fors minder dan landelijk gemiddeld. Het positieve ten opzichte van de ontwikkeling in het gehele decennium is dat de Haagse ICT-sector in de recente jaren niet krimpt. De kleine Haarlemse ICT-sector groeit aanzienlijk minder dan landelijk gemiddeld, terwijl Nijmegen en Breda gemiddeld of net iets daar boven groeien. Opmerkelijk is dat de ICT-banen in Amersfoort het minst groeien van alle Top 15 creatieve industrie steden, terwijl de stad een van de meest in ICT gespecialiseerde steden is. Tilburg bevindt zich als enige stad volledig in het minst gewilde kwadrant, linksonder. Het heeft een ICT-groeipercentage dat onder het Nederlandse gemiddelde ligt en kent geen specialisatie in de sector. Daarbij is de omvang van de sector klein.

## 5.4 Conclusies

Dit hoofdstuk heeft, op vergelijkbare wijze als het vorige – waar de creatieve industrie centraal stond – de verdeling van de ICT-sector over de Top 15 creatieve industrie steden en Nederland onderzocht. Daarbij hebben we zowel naar de verdeling over de vijftien steden gekeken, als naar de verhouding tussen de vijftien steden gezamenlijk en de rest van Nederland. De reden om hier de Top 15 creatieve industrie steden centraal te stellen is dat we vooronderstellen dat het samen voorkomen van de creatieve industrie en de ICT-sector in de belangrijkste steden, de basis kan leggen voor een creatief en innovatief ecosysteem, waar beide sectoren, de creatieve industrie in het bijzonder, van kunnen profiteren.<sup>18</sup> De wijze waarop dat lokaal vorm kan krijgen ligt buiten de scope van deze monitor.<sup>19</sup>

Net als in de creatieve industrie is Amsterdam in 2024 de stad met de meeste banen in de ICT-sector, gevolgd door Utrecht, Rotterdam en Den Haag. De

<sup>18</sup> In Bijlage 1 van deze Monitor is een overzichtstabel opgenomen waarin voor elk van de vijftien creatieve industrie steden tot in detail gegevens over de opbouw, structuur en kenmerken van de sectoren creatieve industrie en ICT zijn opgenomen.

<sup>19</sup> Ook blijven hier de mogelijke verbindingen die zowel de ICT-sector als de creatieve industrie kunnen aangaan met andere vormen buiten beschouwing. Uiteraard kunnen ook op die wijze innovatieve ecosystemen vormkrijgen. In de praktijk gebeurt dat ook.

kloof tussen het aantal banen in Amsterdam en de andere getalsmatige centra is in de ICT-sector aanzienlijk kleiner dan in de creatieve industrie. Ook blijkt dat van de Top 15 steden er zeven zijn met een groter dan gemiddeld aandeel in het totaal van de ICT-banen in de vijftien steden, wat duidt op relatief sterke spreiding van de ICT-sector binnen de vijftien steden. In het geval van de creatieve industrie hadden slechts drie steden een lokaal banenaandeel hoger dan dat gemiddelde. De spreiding binnen de Top 15 steden heeft voor een belangrijk deel haar beslag gekregen in de recente jaren, van 2021-2024. In die jaren neemt het groeitempo in ICT-banen af in twee van de vier voornoemde belangrijkste centra: Amsterdam en Rotterdam. In Den Haag is de ICT-banengroei gedurende de gehele periode 2014-2024 onder gemiddeld. De enige G4-stad die in die periode ruim boven gemiddeld groeit is Utrecht. Die stad voegt in de recente jaren getalsmatig zelfs de meeste banen aan het Top 15 totaal toe, meer dan Amsterdam - 4,5 tegen 3,9 duizend - dat traditioneel die rol vervult. Opvallend verschil met de ontwikkeling in de creatieve industrie is dat de mindere groei in de belangrijkste centra – met uitzondering van Utrecht – wordt gecompenseerd door uitzonderlijk sterke groei in Utrecht, 's-Hertogenbosch, Haarlemmermeer, Groningen en Eindhoven en in mindere mate door Arnhem en Hilversum. Dat is in de creatieve industrie minder het geval.

In de creatieve industrie verplaatst een deel van de banengroei zich naar Nederland buiten de Top 15 steden, in de ICT-sector is er sprake van verplaatsing van de banengroei binnen de vijftien steden. Het totaal aantal ICT-banen in de Top 15 creatieve industrie steden groeit over de gehele onderzochte periode 2014-2024 bovendien sneller dan in Nederland daarbuiten. De groei binnen de vijftien steden wordt eerst vooral gevoed door de sterke banentoeename in de belangrijkste centra, daarna meer in de breedte door een sterkere rol voor andere dan de getalsmatig grote centra. Al bij aanvang van de hier onderzochte periode is het aandeel ICT-banen buiten de Top 15 creatieve industrie steden groter dan daarbinnen. In de loop van de periode 2014-2024 wordt het verschil kleiner omdat de sector binnen de Top 15 steden harder groeit dan daarbuiten. Over de gehele periode is de ICT-banengroei buiten de Top 15 creatieve industrie steden, fors lager dan het landelijk gemiddelde. Dat is anders in de recente jaren, wanneer de groei richting het landelijk gemiddelde gaat. Maar nog steeds overtreft de groei binnen de Top 15 steden die daarbuiten. Ook in 2021-2024 neemt het verschil in aandeel van ICT-banen binnen en buiten de vijftien steden af, maar wel minder snel.

Ten aanzien van de potentie om op basis van colocatie van creatieve industrie en ICT in steden een innovatief ecosysteem op te bouwen of te onderhouden stellen we vast dat de G4-steden de omvang en de schaal hebben om lokaal synergie tot stand te brengen. Dat geldt nog wel het meest voor Amsterdam. Bijzonder in dat verband is dat de actuele dynamiek in de G4-steden op basis van onze cijfers eerder negatief dan positief is. Amsterdam stagneert als het gaat om de ontwikkeling van de creatieve industrie, laat over de langere termijn een positief beeld zien voor ICT-ontwikkeling, maar blijkt de recente jaren momentum te verliezen. Rotterdam noteert op de wat langere termijn, 2014-2024 sterke groei in zowel creatieve industrie als ICT, maar ziet die in de recente jaren afvlakken, zowel in ICT als in creatieve industrie. Voor Den Haag is het beeld het minst positief. De groeicijfers voor zowel de creatieve industrie als de ICT-sector zijn voor de langere termijn en de recente jaren ronduit teleurstellend, zeker in het licht van de omvang van beide sectoren in de Hofstad. De ontwikkeling in Utrecht vormt de uitzondering en is over de gehele linie positief, zowel voor creatieve industrie als ICT.

Bij de ontwikkeling van Hilversum, Eindhoven en Groningen, maar ook Amersfoort, past een eigen verhaal, omdat ze specifieke sterktes kunnen combineren. Hilversum heeft een eigen profiel door haar belangrijke concentratie van creatieve industrie, in het bijzonder de media- en entertainment sector, en heeft ook een concentratie in ICT. Daarmee ligt in theorie een innovatietraject open, dat al geruime tijd door de stad verkend wordt. Eindhoven staat te boek als designstad en combineert een specialisatie in ICT – met vanuit het verleden te verklaren veel hardware – met kracht in de creatieve zakelijke dienstverlening, met name de ontwerpberoepen. Groningen kent minder een specifieke kracht vanuit de een of de andere deelsector en kent ook geen specialisme in creatieve industrie of ICT – al scheelt dat niet veel. De stad is echter het onbetwiste centrum van creatieve bedrijvigheid van het Noorden. Vanuit die positie ligt een eigen ontwikkelpad van een breed profiel in creatieve industrie en ICT voor de hand. De ICT-sector in Amersfoort is een relatief zelfstandig cluster met zijn eigen dynamiek, niet nauw verbonden met de creatieve industrie.

Voor de andere steden geldt dat ze vooral tot hun recht kunnen komen als context voor de ontwikkeling van creatieve industrie in een netwerkverband met andere steden, omdat de omvang van elk van de sectoren creatieve industrie en ICT wellicht te bescheiden is om een eigenstandig innovatie-ecosysteem op te bouwen. Haarlem ontwikkelt behalve als eigen cluster vooral

in relatie met Amsterdam als groot creatief centrum. Dat geldt in grote lijnen ook voor Haarlemmermeer. Voor Tilburg, 's-Hertogenbosch en Breda ligt, in samenwerking met Eindhoven het Brabants stedennetwerk voor de hand. Datzelfde geldt voor Arnhem en Nijmegen in Gelderland. Amersfoort zal zich met name verhouden tot Utrecht.

# Bijlagen

Bijlage 1

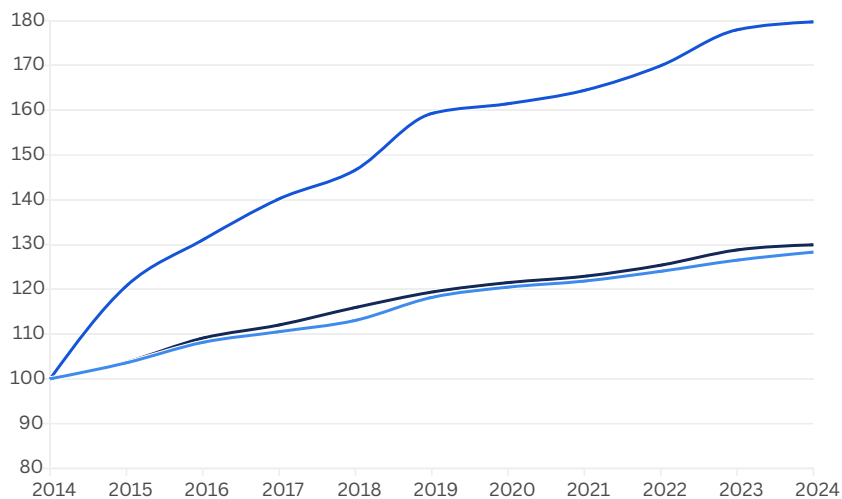
# Top 15 steden creatieve industrie 2024

Amsterdam  
Rotterdam  
Utrecht  
Den Haag  
Hilversum  
Groningen  
Eindhoven  
Haarlem  
Tilburg  
Arnhem  
Haarlemmermeer  
's-Hertogenbosch  
Breda  
Amersfoort  
Nijmegen

# AMSTERDAM

1 - Amsterdam - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.1 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Amsterdam in 2024

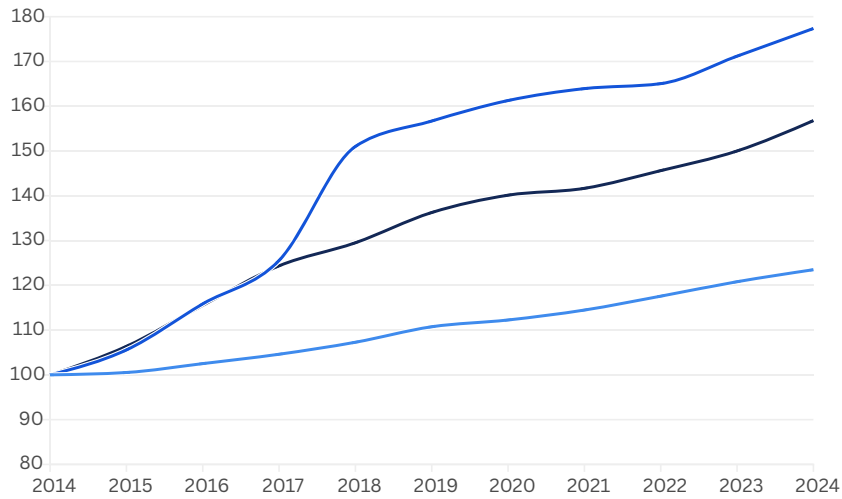
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>32.837</b>	<b>1,5</b>	<b>7.482</b>	<b>2,6%</b>	<b>1.586</b>	<b>1,7%</b>	<b>1,6%</b>	<b>268</b>
Podiumkunsten	12.399	1,5	3.107	2,9%	894	2,5%	1,9%	300
Scheppende kunsten	9.811	1,1	2.146	2,5%	21	0,1%	-1,8%	266
Overig kunst en erfgoed	7.168	1,8	2.135	3,6%	567	2,8%	6,0%	258
Cultureel erfgoed	3.459	15,8	94	0,3%	104	1,0%	2,0%	211
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>19.756</b>	<b>1,9</b>	<b>2.469</b>	<b>1,3%</b>	<b>-61</b>	<b>-0,1%</b>	<b>-0,5%</b>	<b>230</b>
Radio en televisie	2.948	1,7	210	0,7%	-346	-3,6%	-0,8%	220
Persmedia	6.491	1,9	-194	-0,3%	-6	0,0%	-2,2%	207
Film	6.154	1,8	1.779	3,5%	145	0,8%	0,2%	335
Muziekindustrie	1.766	1,6	952	8,1%	438	10,0%	9,7%	308
Boekenindustrie	1.688	5,5	-154	-0,9%	-219	-4,0%	-9,7%	304
Gaming en overige uitgeverijen	455	5,5	312	12,3%	127	11,5%	26,4%	226
Live entertainment	254	2,4	-436	-9,5%	-200	-17,6%	-3,4%	27
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>26.855</b>	<b>1,9</b>	<b>8.356</b>	<b>3,8%</b>	<b>2.775</b>	<b>3,7%</b>	<b>1,0%</b>	<b>228</b>
Architectuur	2.588	3,1	546	2,4%	64	0,8%	-1,0%	244
Design	9.250	1,3	5.560	9,6%	813	3,1%	1,6%	207
Communicatie	15.017	2,3	2.250	1,6%	1.898	4,6%	1,0%	240
<b>ICT-diensten</b>	<b>45.129</b>	<b>4,0</b>	<b>20.083</b>	<b>6,1%</b>	<b>3.901</b>	<b>3,1%</b>	<b>1,1%</b>	<b>175</b>
Drukkerijen en reproductie	942	4,0	-286	-2,6%	-52	-1,8%	5,1%	62
Telecommunicatie	2.777	19,8	-2.553	-6,3%	-465	-5,0%	-1,4%	151
Software	20.348	3,8	10.581	7,6%	2.631	4,7%	2,3%	181
Facilitaire ICT-diensten	21.062	3,7	12.341	9,2%	1.787	3,0%	0,1%	189
<b>ICT-hardware</b>	<b>1.326</b>	<b>3,6</b>	<b>527</b>	<b>5,2%</b>	<b>55</b>	<b>1,4%</b>	<b>-2,9%</b>	<b>36</b>
Vervaardiging ICT-hardware	384	3,9	78	2,3%	51	4,9%	-1,0%	14
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	942	3,5	449	6,7%	4	0,1%	-3,6%	101
<b>Creatieve industrie</b>	<b>79.448</b>	<b>1,7</b>	<b>18.307</b>	<b>2,7%</b>	<b>4.300</b>	<b>1,9%</b>	<b>0,9%</b>	<b>244</b>
<b>ICT</b>	<b>46.455</b>	<b>3,9</b>	<b>20.610</b>	<b>6,0%</b>	<b>3.956</b>	<b>3,0%</b>	<b>1,0%</b>	<b>158</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>125.903</b>	<b>2,2</b>	<b>38.917</b>	<b>3,8%</b>	<b>8.256</b>	<b>2,3%</b>	<b>0,9%</b>	<b>203</b>
<b>Totale economie</b>	<b>760.060</b>	<b>3,8</b>	<b>167.731</b>	<b>2,5%</b>	<b>38.346</b>	<b>1,7%</b>	<b>1,4%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ROTTERDAM

2 - Rotterdam - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.2 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Rotterdam in 2024

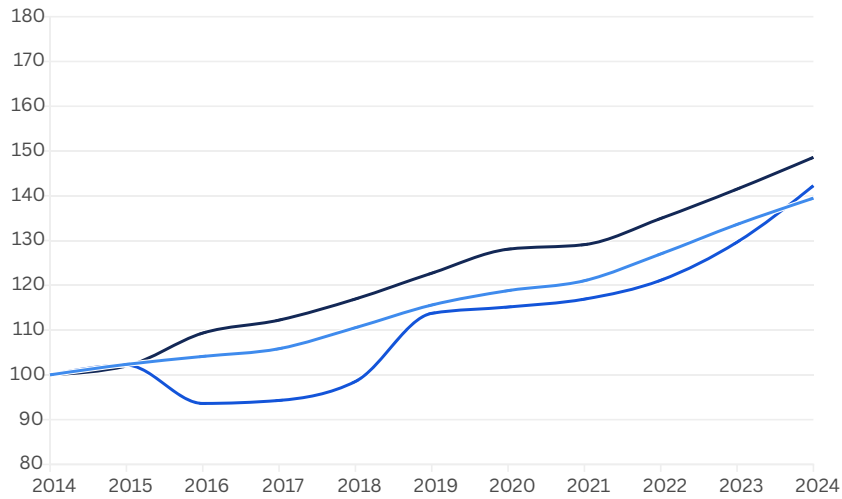
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>7.625</b>	<b>1,5</b>	<b>2.595</b>	<b>4,2%</b>	<b>748</b>	<b>3,5%</b>	<b>4,2%</b>	<b>110</b>
Podiumkunsten	2.886	1,5	1.356	6,6%	392	5,0%	4,3%	124
Scheppende kunsten	2.273	1,1	813	4,5%	188	2,9%	0,4%	109
Overig kunst en erfgoed	1.611	1,8	372	2,7%	100	2,2%	11,3%	103
Cultureel erfgoed	855	20,9	54	0,7%	68	2,8%	1,8%	92
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>4.334</b>	<b>1,8</b>	<b>1.198</b>	<b>3,3%</b>	<b>346</b>	<b>2,8%</b>	<b>3,9%</b>	<b>89</b>
Radio en televisie	461	2,3	72	1,7%	6	0,4%	3,4%	61
Persmedia	1.988	1,9	417	2,4%	104	1,8%	3,5%	112
Film	980	1,4	413	5,6%	121	4,5%	2,8%	94
Muziekindustrie	402	1,2	302	14,9%	117	12,1%	7,5%	124
Boekenindustrie	117	1,9	-4	-0,3%	21	6,8%	7,3%	37
Gaming en overige uitgeverijen	268	15,8	92	4,3%	-6	-0,7%	0,0%	235
Live entertainment	118	2,2	-94	-5,7%	-17	-4,4%	15,7%	22
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>8.614</b>	<b>1,8</b>	<b>3.659</b>	<b>5,7%</b>	<b>891</b>	<b>3,7%</b>	<b>5,1%</b>	<b>129</b>
Architectuur	1.947	3,9	523	3,2%	-24	-0,4%	-2,7%	325
Design	3.140	1,2	2.242	13,3%	468	5,5%	6,2%	124
Communicatie	3.527	2,1	894	3,0%	447	4,6%	9,0%	100
<b>ICT-diensten</b>	<b>15.004</b>	<b>4,2</b>	<b>7.146</b>	<b>6,7%</b>	<b>1.595</b>	<b>3,8%</b>	<b>4,3%</b>	<b>103</b>
Drukkerijen en reproductie	530	6,9	-167	-2,7%	55	3,7%	2,7%	62
Telecommunicatie	2.230	40,5	1.430	10,8%	-297	-4,1%	-11,5%	214
Software	7.252	4,4	2.683	4,7%	689	3,4%	5,6%	114
Facilitaire ICT-diensten	4.992	2,8	3.200	10,8%	1.148	9,1%	11,2%	79
<b>ICT-hardware</b>	<b>1.069</b>	<b>5,0</b>	<b>-135</b>	<b>-1,2%</b>	<b>-378</b>	<b>-9,6%</b>	<b>-4,6%</b>	<b>51</b>
Vervaardiging ICT-hardware	470	8,0	-118	-2,2%	-198	-11,1%	-17,5%	30
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	599	3,9	-17	-0,3%	-180	-8,4%	8,7%	113
<b>Creatieve industrie</b>	<b>20.573</b>	<b>1,7</b>	<b>7.452</b>	<b>4,6%</b>	<b>1.985</b>	<b>3,4%</b>	<b>4,5%</b>	<b>112</b>
<b>ICT</b>	<b>16.073</b>	<b>4,3</b>	<b>7.011</b>	<b>5,9%</b>	<b>1.217</b>	<b>2,7%</b>	<b>3,6%</b>	<b>96</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>36.646</b>	<b>2,3</b>	<b>14.463</b>	<b>5,1%</b>	<b>3.202</b>	<b>3,1%</b>	<b>4,1%</b>	<b>104</b>
<b>Totale economie</b>	<b>429.646</b>	<b>4,8</b>	<b>81.724</b>	<b>2,1%</b>	<b>31.357</b>	<b>2,6%</b>	<b>2,2%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# UTRECHT

3 - Utrecht - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.3 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Utrecht in 2024

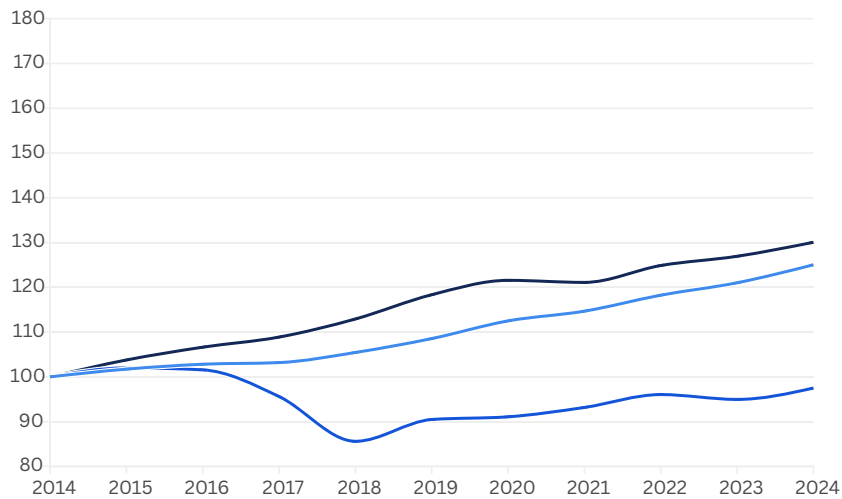
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>8.408</b>	<b>1,6</b>	<b>3.107</b>	<b>4,7%</b>	<b>1.382</b>	<b>6,2%</b>	<b>6,5%</b>	<b>157</b>
Podiumkunsten	3.073	1,6	1.493	6,9%	822	10,9%	11,0%	170
Scheppende kunsten	2.563	1,1	1.038	5,3%	201	2,8%	1,4%	159
Overig kunst en erfgoed	1.741	1,8	463	3,1%	192	4,0%	3,9%	143
Cultureel erfgoed	1.031	25,8	113	1,2%	167	6,1%	11,9%	144
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>3.863</b>	<b>1,6</b>	<b>1.201</b>	<b>3,8%</b>	<b>365</b>	<b>3,4%</b>	<b>4,1%</b>	<b>103</b>
Radio en televisie	518	1,5	189	4,6%	45	3,1%	3,0%	88
Persmedia	1.086	1,3	162	1,6%	90	2,9%	15,7%	79
Film	1.261	1,6	482	4,9%	163	4,7%	1,0%	157
Muziekindustrie	376	1,2	267	13,2%	125	14,4%	1,3%	150
Boekenindustrie	439	6,7	64	1,6%	-24	-1,8%	-7,8%	181
Gaming en overige uitgeverijen	93	3,1	71	15,5%	16	6,5%	3,3%	106
Live entertainment	90	2,7	-34	-3,2%	-50	-13,7%	7,1%	22
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>5.779</b>	<b>1,6</b>	<b>1.594</b>	<b>3,3%</b>	<b>621</b>	<b>3,9%</b>	<b>3,5%</b>	<b>112</b>
Architectuur	332	2,3	48	1,6%	3	0,3%	7,1%	72
Design	2.160	1,1	1.446	11,7%	383	6,7%	7,8%	110
Communicatie	3.287	2,1	100	0,3%	235	2,5%	0,5%	120
<b>ICT-diensten</b>	<b>24.898</b>	<b>6,0</b>	<b>7.462</b>	<b>3,6%</b>	<b>4.440</b>	<b>6,8%</b>	<b>9,6%</b>	<b>221</b>
Drukkerijen en reproductie	362	5,6	-31	-0,8%	4	0,4%	-8,8%	54
Telecommunicatie	2.758	64,1	1.101	5,2%	470	6,4%	15,0%	342
Software	8.579	4,5	1.995	2,7%	2.149	10,1%	20,0%	175
Facilitaire ICT-diensten	13.199	6,3	4.397	4,1%	1.817	5,1%	3,4%	271
<b>ICT-hardware</b>	<b>483</b>	<b>4,2</b>	<b>77</b>	<b>1,8%</b>	<b>81</b>	<b>6,3%</b>	<b>13,9%</b>	<b>30</b>
Vervaardiging ICT-hardware	316	10,5	71	2,6%	73	9,2%	21,1%	26
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	167	1,9	6	0,4%	8	1,6%	2,5%	41
<b>Creatieve industrie</b>	<b>18.050</b>	<b>1,6</b>	<b>5.902</b>	<b>4,0%</b>	<b>2.368</b>	<b>4,8%</b>	<b>5,0%</b>	<b>127</b>
<b>ICT</b>	<b>25.381</b>	<b>6,0</b>	<b>7.539</b>	<b>3,6%</b>	<b>4.521</b>	<b>6,8%</b>	<b>9,7%</b>	<b>197</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>43.431</b>	<b>2,8</b>	<b>13.441</b>	<b>3,8%</b>	<b>6.889</b>	<b>5,9%</b>	<b>7,7%</b>	<b>160</b>
<b>Totale economie</b>	<b>332.472</b>	<b>5,7</b>	<b>94.087</b>	<b>3,4%</b>	<b>43.954</b>	<b>4,8%</b>	<b>4,4%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# DEN HAAG

4 - Den Haag - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.4 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Den Haag in 2024

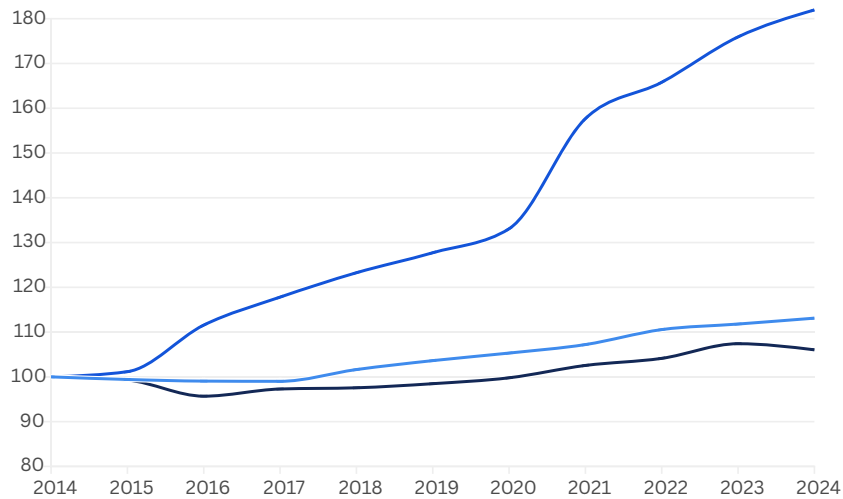
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>7.055</b>	<b>1,8</b>	<b>1.486</b>	<b>2,4%</b>	<b>270</b>	<b>1,3%</b>	<b>1,4%</b>	<b>130</b>
Podiumkunsten	2.245	1,5	633	3,4%	99	1,5%	1,2%	123
Scheppende kunsten	1.767	1,1	500	3,4%	100	2,0%	0,7%	108
Overig kunst en erfgoed	1.773	2,8	348	2,2%	84	1,6%	2,9%	144
Cultureel erfgoed	1.270	28,2	5	0,0%	-13	-0,3%	0,8%	175
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>3.454</b>	<b>2,0</b>	<b>546</b>	<b>1,7%</b>	<b>248</b>	<b>2,5%</b>	<b>3,4%</b>	<b>91</b>
Radio en televisie	376	2,8	90	2,8%	-23	-2,0%	-6,5%	63
Persmedia	1.567	1,9	214	1,5%	-20	-0,4%	-0,3%	113
Film	833	1,9	334	5,3%	239	11,9%	19,7%	103
Muziekindustrie	251	1,2	142	8,7%	26	3,7%	2,4%	99
Boekenindustrie	194	4,1	-23	-1,1%	10	1,8%	3,7%	79
Gaming en overige uitgeverijen	39	2,2	-193	-16,3%	10	10,4%	8,3%	44
Live entertainment	194	8,1	-18	-0,9%	6	1,1%	-3,5%	47
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>4.741</b>	<b>1,5</b>	<b>1.493</b>	<b>3,9%</b>	<b>533</b>	<b>4,1%</b>	<b>3,3%</b>	<b>91</b>
Architectuur	594	2,5	65	1,2%	1	0,1%	-6,6%	127
Design	1.857	1,2	1.210	11,1%	235	4,6%	3,6%	94
Communicatie	2.290	1,6	218	1,0%	297	4,7%	6,0%	83
<b>ICT-diensten</b>	<b>12.944</b>	<b>4,0</b>	<b>-114</b>	<b>-0,1%</b>	<b>582</b>	<b>1,5%</b>	<b>3,0%</b>	<b>114</b>
Drukkerijen en reproductie	307	4,7	-380	-7,7%	-38	-3,8%	-2,2%	46
Telecommunicatie	2.948	77,6	-3.442	-7,4%	28	0,3%	-0,3%	362
Software	3.886	2,9	1.505	5,0%	399	3,7%	5,7%	78
Facilitaire ICT-diensten	5.803	3,2	2.203	4,9%	193	1,1%	3,1%	118
<b>ICT-hardware</b>	<b>1.458</b>	<b>10,7</b>	<b>-255</b>	<b>-1,6%</b>	<b>58</b>	<b>1,4%</b>	<b>0,2%</b>	<b>89</b>
Vervaardiging ICT-hardware	1.282	36,6	-362	-2,5%	30	0,8%	1,1%	104
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	176	1,7	107	9,8%	28	5,9%	-5,9%	42
<b>Creatieve industrie</b>	<b>15.250</b>	<b>1,7</b>	<b>3.525</b>	<b>2,7%</b>	<b>1.051</b>	<b>2,4%</b>	<b>2,5%</b>	<b>106</b>
<b>ICT</b>	<b>14.402</b>	<b>4,3</b>	<b>-369</b>	<b>-0,3%</b>	<b>640</b>	<b>1,5%</b>	<b>2,7%</b>	<b>111</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>29.652</b>	<b>2,5</b>	<b>3.156</b>	<b>1,1%</b>	<b>1.691</b>	<b>2,0%</b>	<b>2,6%</b>	<b>108</b>
<b>Totale economie</b>	<b>336.048</b>	<b>4,0</b>	<b>67.284</b>	<b>2,3%</b>	<b>27.841</b>	<b>2,9%</b>	<b>3,3%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# HILVERSUM

5 - Hilversum - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.5 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Hilversum in 2024

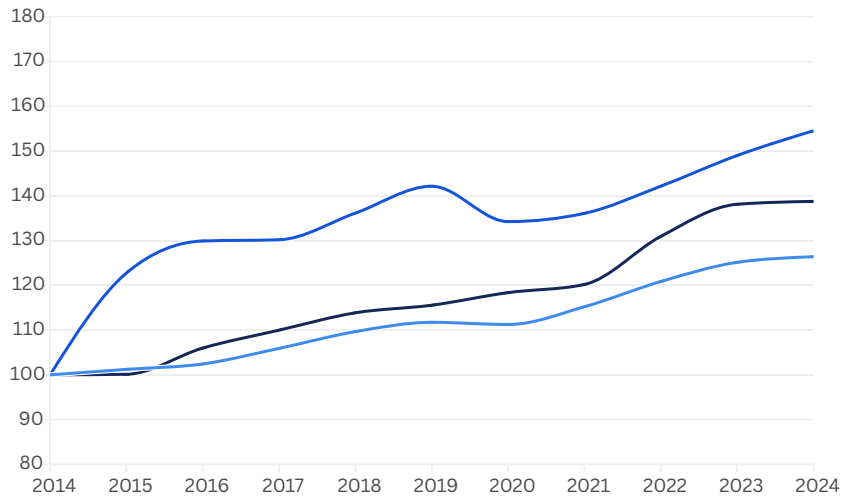
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.545</b>	<b>1,9</b>	<b>320</b>	<b>2,3%</b>	<b>124</b>	<b>2,8%</b>	<b>0,1%</b>	<b>183</b>
Podiumkunsten	600	1,9	166	3,3%	37	2,1%	0,8%	210
Scheppende kunsten	398	1,1	162	5,4%	37	3,3%	-5,2%	156
Overig kunst en erfgoed	214	1,5	48	2,6%	27	4,6%	10,9%	111
Cultureel erfgoed	333	55,5	-56	-1,5%	23	2,4%	-0,6%	293
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>7.897</b>	<b>9,9</b>	<b>67</b>	<b>0,1%</b>	<b>181</b>	<b>0,8%</b>	<b>-0,9%</b>	<b>1332</b>
Radio en televisie	6.852	24,5	592	0,9%	287	1,4%	1,6%	7399
Persmedia	428	2,4	-6	-0,1%	27	2,2%	4,6%	198
Film	431	2,0	-350	-5,8%	-51	-3,7%	-21,2%	340
Muziekindustrie	158	1,6	-32	-1,8%	-78	-12,5%	-33,3%	399
Boekenindustrie	22	1,4	-107	-16,2%	2	3,2%	-4,3%	57
Gaming en overige uitgeverijen	3	1,0	-2	-5,0%	-1	-9,1%	0,0%	22
Live entertainment	3	1,0	-28	-20,8%	-5	-27,9%	0,0%	5
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.200</b>	<b>1,8</b>	<b>219</b>	<b>2,0%</b>	<b>45</b>	<b>1,3%</b>	<b>-5,4%</b>	<b>147</b>
Architectuur	33	1,8	-19	-4,4%	-31	-19,8%	-36,5%	45
Design	414	1,3	245	9,4%	43	3,7%	-3,7%	134
Communicatie	753	2,4	-7	-0,1%	33	1,5%	-4,2%	174
<b>ICT-diensten</b>	<b>4.012</b>	<b>5,1</b>	<b>1.820</b>	<b>6,2%</b>	<b>539</b>	<b>4,9%</b>	<b>3,4%</b>	<b>226</b>
Drukkerijen en reproductie	205	9,8	35	1,9%	-19	-2,9%	-15,3%	195
Telecommunicatie	767	45,1	382	7,1%	9	0,4%	0,8%	602
Software	1.667	5,1	997	9,5%	400	9,6%	7,3%	215
Facilitaire ICT-diensten	1.373	3,3	406	3,6%	149	3,9%	3,6%	178
<b>ICT-hardware</b>	<b>64</b>	<b>1,9</b>	<b>16</b>	<b>2,9%</b>	<b>5</b>	<b>2,7%</b>	<b>6,7%</b>	<b>25</b>
Vervaardiging ICT-hardware	35	4,4	1	0,3%	1	1,0%	-5,4%	18
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	29	1,1	15	7,6%	4	5,1%	26,1%	45
<b>Creatieve industrie</b>	<b>10.642</b>	<b>4,7</b>	<b>606</b>	<b>0,6%</b>	<b>350</b>	<b>1,1%</b>	<b>-1,3%</b>	<b>472</b>
<b>ICT</b>	<b>4.076</b>	<b>5,0</b>	<b>1.836</b>	<b>6,2%</b>	<b>544</b>	<b>4,9%</b>	<b>3,4%</b>	<b>200</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>14.718</b>	<b>4,8</b>	<b>2.442</b>	<b>1,8%</b>	<b>894</b>	<b>2,1%</b>	<b>0,0%</b>	<b>343</b>
<b>Totale economie</b>	<b>52.527</b>	<b>4,0</b>	<b>6.090</b>	<b>1,2%</b>	<b>2.740</b>	<b>1,8%</b>	<b>1,2%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# GRONINGEN

6 - Groningen - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.6 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Groningen in 2024

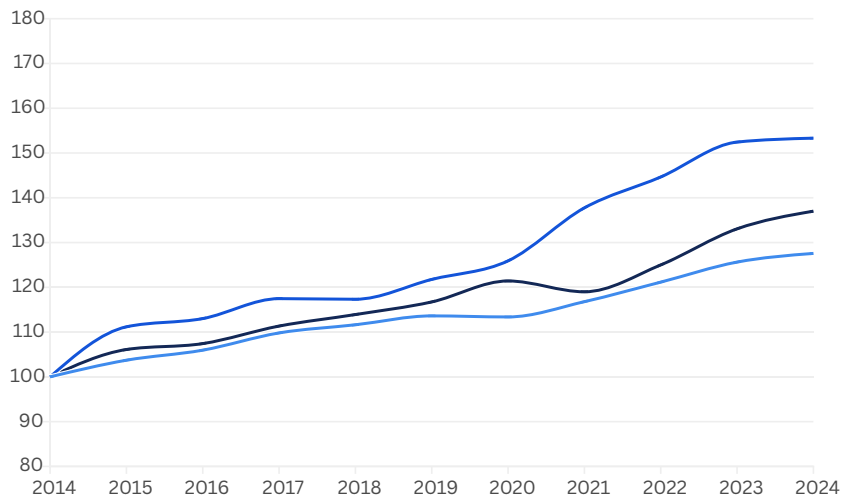
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>3.816</b>	<b>1,6</b>	<b>1.165</b>	<b>3,7%</b>	<b>668</b>	<b>6,6%</b>	<b>2,4%</b>	<b>133</b>
Podiumkunsten	1.245	1,5	644	7,6%	343	11,3%	4,4%	128
Scheppende kunsten	1.233	1,0	378	3,7%	97	2,8%	-3,1%	142
Overig kunst en erfgoed	782	1,9	119	1,7%	188	9,6%	14,0%	120
Cultureel erfgoed	556	21,4	24	0,4%	40	2,5%	-3,3%	144
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.867</b>	<b>2,0</b>	<b>50</b>	<b>0,3%</b>	<b>120</b>	<b>2,2%</b>	<b>-2,8%</b>	<b>93</b>
Radio en televisie	156	3,2	-43	-2,4%	-14	-2,8%	-3,7%	50
Persmedia	683	1,6	66	1,0%	65	3,4%	-3,7%	93
Film	426	1,5	110	3,0%	85	7,7%	1,4%	99
Muziekindustrie	113	1,2	65	8,9%	53	23,5%	-5,8%	84
Boekenindustrie	342	13,2	-43	-1,2%	-64	-5,6%	-2,3%	263
Gaming en overige uitgeverijen	43	3,6	2	0,5%	-3	-2,2%	-27,1%	91
Live entertainment	104	2,4	-107	-6,8%	-2	-0,6%	4,0%	47
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.914</b>	<b>1,7</b>	<b>1.186</b>	<b>5,4%</b>	<b>362</b>	<b>4,5%</b>	<b>0,1%</b>	<b>105</b>
Architectuur	350	4,2	91	3,1%	32	3,2%	4,5%	141
Design	1.079	1,2	687	10,7%	187	6,5%	2,3%	103
Communicatie	1.485	1,9	408	3,3%	143	3,4%	-2,4%	101
<b>ICT-diensten</b>	<b>9.845</b>	<b>5,7</b>	<b>3.502</b>	<b>4,5%</b>	<b>1.162</b>	<b>4,3%</b>	<b>3,8%</b>	<b>163</b>
Drukkerijen en reproductie	339	6,8	-48	-1,3%	24	2,5%	16,1%	95
Telecommunicatie	2.207	105,1	1.341	9,8%	284	4,7%	5,9%	510
Software	3.924	3,8	556	1,5%	448	4,1%	2,5%	149
Facilitaire ICT-diensten	3.375	5,4	1.653	7,0%	406	4,4%	2,8%	129
<b>ICT-hardware</b>	<b>324</b>	<b>5,5</b>	<b>86</b>	<b>3,1%</b>	<b>52</b>	<b>6,0%</b>	<b>1,6%</b>	<b>37</b>
Vervaardiging ICT-hardware	170	9,4	7	0,4%	9	1,8%	-2,3%	26
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	154	3,8	79	7,5%	43	11,5%	6,2%	70
<b>Creatieve industrie</b>	<b>8.597</b>	<b>1,7</b>	<b>2.401</b>	<b>3,3%</b>	<b>1.150</b>	<b>4,9%</b>	<b>0,5%</b>	<b>112</b>
<b>ICT</b>	<b>10.169</b>	<b>5,7</b>	<b>3.588</b>	<b>4,4%</b>	<b>1.214</b>	<b>4,3%</b>	<b>3,7%</b>	<b>147</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>18.766</b>	<b>2,7</b>	<b>5.989</b>	<b>3,9%</b>	<b>2.364</b>	<b>4,6%</b>	<b>2,2%</b>	<b>129</b>
<b>Totale economie</b>	<b>178.347</b>	<b>6,4</b>	<b>37.228</b>	<b>2,4%</b>	<b>15.763</b>	<b>3,1%</b>	<b>1,0%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# EINDHOVEN

7 - Eindhoven - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.7 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Eindhoven in 2024

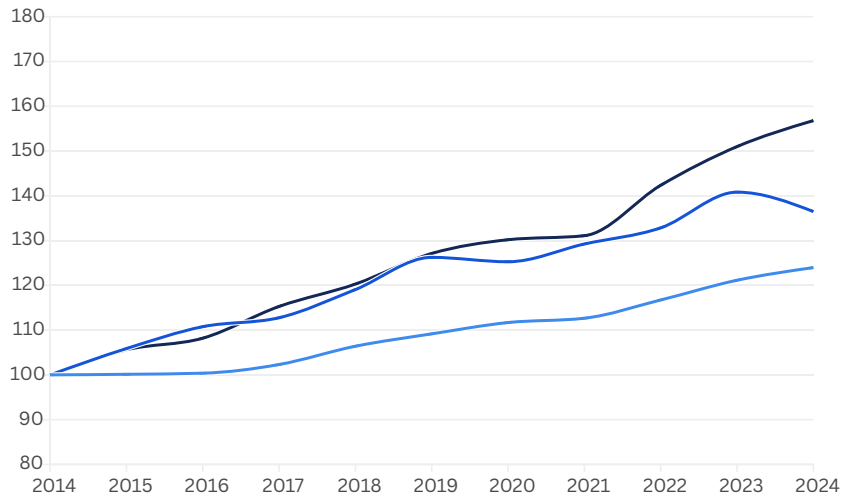
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.688</b>	<b>1,8</b>	<b>766</b>	<b>3,4%</b>	<b>364</b>	<b>5,0%</b>	<b>1,5%</b>	<b>88</b>
Podiumkunsten	801	1,6	155	2,2%	83	3,7%	4,6%	78
Scheppende kunsten	781	1,1	273	4,4%	88	4,1%	-2,4%	85
Overig kunst en erfgoed	899	3,1	313	4,4%	137	5,7%	1,1%	130
Cultureel erfgoed	207	34,5	25	1,3%	56	11,1%	7,8%	51
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.205</b>	<b>1,5</b>	<b>213</b>	<b>2,0%</b>	<b>135</b>	<b>4,0%</b>	<b>3,3%</b>	<b>57</b>
Radio en televisie	94	1,4	21	2,6%	0	0,0%	-2,1%	28
Persmedia	516	1,3	64	1,3%	55	3,8%	2,4%	66
Film	321	1,6	104	4,0%	36	4,0%	6,3%	70
Muziekindustrie	87	1,1	44	7,3%	15	6,5%	4,8%	61
Boekenindustrie	93	2,4	-51	-4,3%	10	3,9%	8,1%	68
Gaming en overige uitgeverijen	22	1,7	19	22,0%	9	19,2%	10,0%	44
Live entertainment	72	4,0	12	1,8%	10	5,1%	-5,3%	31
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>3.981</b>	<b>1,8</b>	<b>1.148</b>	<b>3,5%</b>	<b>536</b>	<b>4,9%</b>	<b>3,9%</b>	<b>136</b>
Architectuur	599	4,3	287	6,7%	59	3,5%	3,3%	228
Design	1.691	1,3	838	7,1%	218	4,7%	2,8%	152
Communicatie	1.691	2,2	23	0,1%	259	5,7%	5,2%	109
<b>ICT-diensten</b>	<b>10.006</b>	<b>4,6</b>	<b>3.950</b>	<b>5,1%</b>	<b>1.286</b>	<b>4,7%</b>	<b>1,3%</b>	<b>157</b>
Drukkerijen en reproductie	228	6,5	-225	-6,6%	-36	-4,8%	-15,6%	60
Telecommunicatie	133	6,3	-384	-12,7%	40	12,7%	0,8%	29
Software	6.372	5,4	2.946	6,4%	844	4,9%	2,0%	228
Facilitaire ICT-diensten	3.273	3,4	1.613	7,0%	438	4,9%	1,3%	118
<b>ICT-hardware</b>	<b>2.287</b>	<b>18,7</b>	<b>325</b>	<b>1,5%</b>	<b>-38</b>	<b>-0,5%</b>	<b>-2,4%</b>	<b>247</b>
Vervaardiging ICT-hardware	2.103	32,4	270	1,4%	-48	-0,7%	-3,0%	304
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	184	3,2	55	3,6%	10	1,9%	4,0%	79
<b>Creatieve industrie</b>	<b>7.874</b>	<b>1,7</b>	<b>2.127</b>	<b>3,2%</b>	<b>1.035</b>	<b>4,8%</b>	<b>3,0%</b>	<b>97</b>
<b>ICT</b>	<b>12.293</b>	<b>5,3</b>	<b>4.275</b>	<b>4,4%</b>	<b>1.248</b>	<b>3,6%</b>	<b>0,6%</b>	<b>168</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>20.167</b>	<b>2,9</b>	<b>6.402</b>	<b>3,9%</b>	<b>2.283</b>	<b>4,1%</b>	<b>1,5%</b>	<b>131</b>
<b>Totale economie</b>	<b>188.767</b>	<b>6,1</b>	<b>40.800</b>	<b>2,5%</b>	<b>15.947</b>	<b>3,0%</b>	<b>1,5%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# HAARLEM

8 - Haarlem - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.8 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Haarlem in 2024

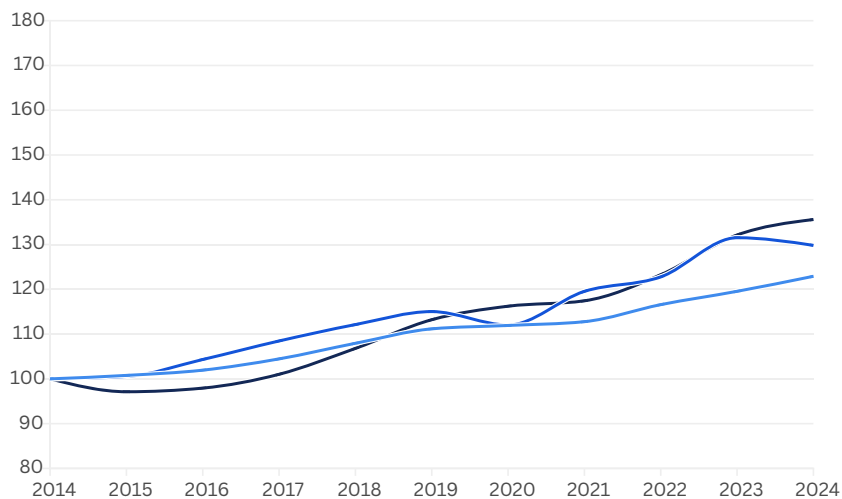
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.366</b>	<b>1,4</b>	<b>688</b>	<b>3,5%</b>	<b>293</b>	<b>4,5%</b>	<b>2,6%</b>	<b>184</b>
Podiumkunsten	841	1,4	329	5,1%	167	7,7%	1,3%	194
Scheppende kunsten	838	1,1	271	4,0%	59	2,5%	1,6%	216
Overig kunst en erfgoed	462	1,6	111	2,8%	77	6,3%	7,9%	158
Cultureel erfgoed	225	17,3	-23	-1,0%	-10	-1,4%	0,4%	130
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.499</b>	<b>1,5</b>	<b>670</b>	<b>6,1%</b>	<b>262</b>	<b>6,6%</b>	<b>3,1%</b>	<b>166</b>
Radio en televisie	183	1,4	123	11,8%	73	18,5%	-7,6%	130
Persmedia	524	1,3	166	3,9%	44	3,0%	-0,8%	159
Film	415	1,5	234	8,7%	87	8,2%	3,2%	215
Muziekindustrie	162	1,2	104	10,8%	75	23,0%	29,6%	269
Boekenindustrie	165	5,3	35	2,4%	3	0,6%	10,0%	283
Gaming en overige uitgeverijen	33	3,3	28	20,8%	7	8,3%	-5,7%	156
Live entertainment	17	1,4	-20	-7,5%	-27	-27,2%	6,3%	17
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.374</b>	<b>1,4</b>	<b>902</b>	<b>4,9%</b>	<b>468</b>	<b>7,6%</b>	<b>5,7%</b>	<b>192</b>
Architectuur	115	2,0	12	1,1%	-37	-8,9%	-21,8%	103
Design	926	1,2	651	12,9%	221	9,5%	7,1%	197
Communicatie	1.333	1,6	239	2,0%	284	8,3%	7,9%	203
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.849</b>	<b>3,2</b>	<b>1.040</b>	<b>3,2%</b>	<b>162</b>	<b>1,4%</b>	<b>-4,7%</b>	<b>142</b>
Drukkerijen en reproductie	697	23,2	-152	-2,0%	-15	-0,7%	-6,4%	436
Telecommunicatie	349	69,8	-28	-0,8%	-78	-6,5%	-16,1%	180
Software	1.334	2,4	557	5,6%	69	1,8%	-5,4%	113
Facilitaire ICT-diensten	1.469	2,4	663	6,2%	186	4,6%	0,1%	125
<b>ICT-hardware</b>	<b>311</b>	<b>8,0</b>	<b>72</b>	<b>2,7%</b>	<b>59</b>	<b>7,3%</b>	<b>22,9%</b>	<b>79</b>
Vervaardiging ICT-hardware	221	13,8	24	1,2%	33	5,5%	19,5%	75
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	90	3,9	48	7,9%	26	12,0%	32,4%	91
<b>Creatieve industrie</b>	<b>6.239</b>	<b>1,5</b>	<b>2.260</b>	<b>4,6%</b>	<b>1.023</b>	<b>6,2%</b>	<b>3,8%</b>	<b>182</b>
<b>ICT</b>	<b>4.160</b>	<b>3,3</b>	<b>1.112</b>	<b>3,2%</b>	<b>221</b>	<b>1,8%</b>	<b>-3,1%</b>	<b>134</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>10.399</b>	<b>1,9</b>	<b>3.372</b>	<b>4,0%</b>	<b>1.244</b>	<b>4,3%</b>	<b>1,0%</b>	<b>159</b>
<b>Totale economie</b>	<b>79.892</b>	<b>3,4</b>	<b>15.442</b>	<b>2,2%</b>	<b>7.288</b>	<b>3,2%</b>	<b>2,3%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# TILBURG

9 - Tilburg - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.9 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Tilburg in 2024

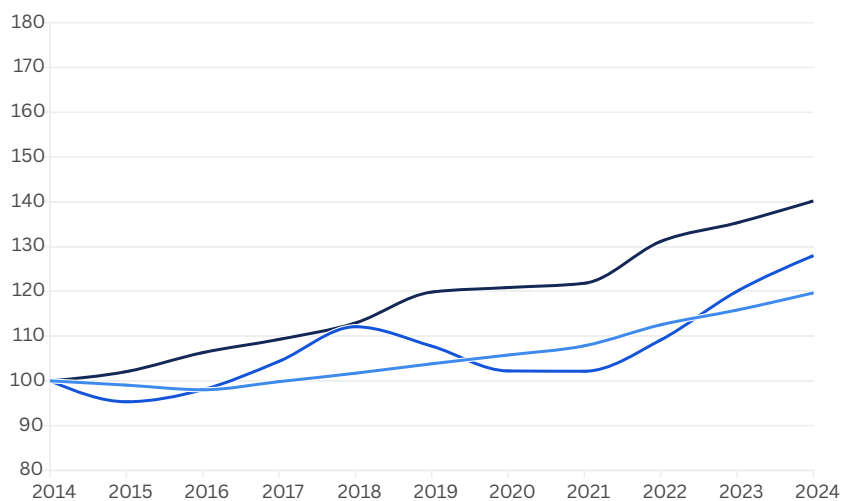
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.825</b>	<b>1,6</b>	<b>581</b>	<b>2,3%</b>	<b>345</b>	<b>4,4%</b>	<b>1,8%</b>	<b>130</b>
Podiumkunsten	1.215	1,4	328	3,2%	252	8,1%	3,9%	166
Scheppende kunsten	720	1,1	178	2,9%	75	3,7%	-2,4%	110
Overig kunst en erfgoed	481	1,7	53	1,2%	37	2,7%	0,8%	98
Cultureel erfgoed	409	27,3	22	0,6%	-19	-1,5%	4,9%	141
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.096</b>	<b>1,5</b>	<b>241</b>	<b>2,5%</b>	<b>149</b>	<b>5,0%</b>	<b>-0,5%</b>	<b>72</b>
Radio en televisie	37	1,0	2	0,6%	-1	-0,9%	-9,8%	16
Persmedia	368	1,1	69	2,1%	43	4,2%	3,1%	66
Film	378	1,9	157	5,5%	112	12,4%	2,7%	116
Muziekindustrie	89	1,1	55	10,1%	18	7,8%	-6,3%	88
Boekenindustrie	150	8,8	3	0,2%	4	0,9%	-3,2%	153
Gaming en overige uitgeverijen	8	1,1	4	7,2%	-5	-14,9%	0,0%	22
Live entertainment	66	2,3	-49	-5,4%	-22	-9,1%	-14,3%	40
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.919</b>	<b>1,4</b>	<b>711</b>	<b>4,7%</b>	<b>288</b>	<b>5,6%</b>	<b>5,7%</b>	<b>92</b>
Architectuur	169	2,3	8	0,5%	29	6,5%	19,9%	90
Design	790	1,2	507	10,8%	121	5,7%	4,6%	100
Communicatie	960	1,6	196	2,3%	138	5,3%	4,3%	87
<b>ICT-diensten</b>	<b>2.606</b>	<b>2,7</b>	<b>603</b>	<b>2,7%</b>	<b>222</b>	<b>3,0%</b>	<b>0,7%</b>	<b>57</b>
Drukkerijen en reproductie	307	8,8	-132	-3,5%	-62	-5,9%	-7,3%	114
Telecommunicatie	45	4,1	-4	-0,8%	15	14,5%	-6,3%	14
Software	1.404	3,3	569	5,3%	232	6,2%	2,9%	71
Facilitaire ICT-diensten	850	1,8	170	2,3%	37	1,5%	0,6%	43
<b>ICT-hardware</b>	<b>124</b>	<b>2,0</b>	<b>24</b>	<b>2,2%</b>	<b>-6</b>	<b>-1,6%</b>	<b>-29,9%</b>	<b>19</b>
Vervaardiging ICT-hardware	36	3,0	-27	-5,4%	5	5,1%	5,9%	7
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	88	1,8	51	9,1%	-11	-3,9%	-38,5%	53
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.840</b>	<b>1,5</b>	<b>1.533</b>	<b>3,1%</b>	<b>782</b>	<b>4,9%</b>	<b>2,6%</b>	<b>101</b>
<b>ICT</b>	<b>2.730</b>	<b>2,7</b>	<b>627</b>	<b>2,6%</b>	<b>216</b>	<b>2,8%</b>	<b>-1,3%</b>	<b>52</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8.570</b>	<b>1,8</b>	<b>2.160</b>	<b>2,9%</b>	<b>998</b>	<b>4,2%</b>	<b>1,3%</b>	<b>78</b>
<b>Totale economie</b>	<b>134.575</b>	<b>5,2</b>	<b>25.086</b>	<b>2,1%</b>	<b>11.100</b>	<b>2,9%</b>	<b>2,8%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ARNHEM

10 - Arnhem - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.10 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Arnhem in 2024

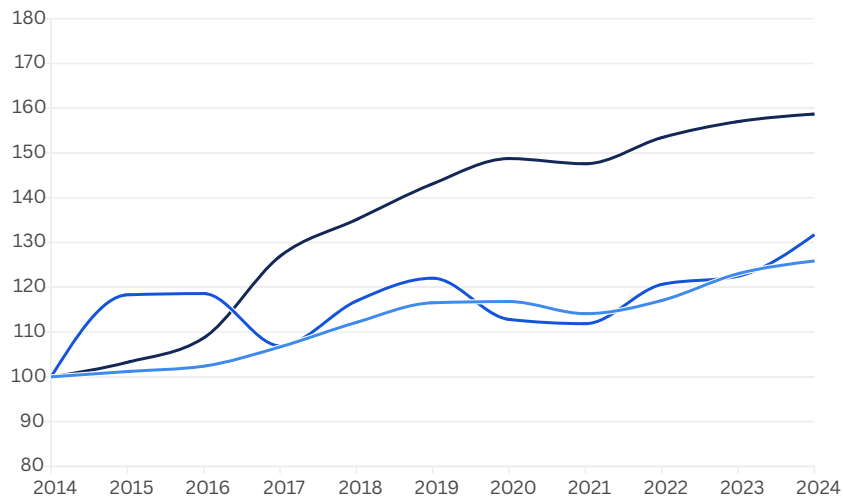
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.783</b>	<b>1,7</b>	<b>964</b>	<b>4,3%</b>	<b>474</b>	<b>6,4%</b>	<b>3,8%</b>	<b>141</b>
Podiumkunsten	1.074	1,6	484	6,2%	171	6,0%	2,3%	161
Scheppende kunsten	758	1,0	245	4,0%	104	5,0%	3,6%	128
Overig kunst en erfgoed	331	1,7	103	3,8%	50	5,6%	-1,5%	74
Cultureel erfgoed	620	41,3	132	2,4%	149	9,6%	9,9%	234
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.142</b>	<b>1,6</b>	<b>219</b>	<b>2,2%</b>	<b>89</b>	<b>2,7%</b>	<b>1,0%</b>	<b>83</b>
Radio en televisie	237	3,4	20	0,9%	-1	-0,1%	0,0%	110
Persmedia	363	1,1	20	0,6%	5	0,5%	3,4%	72
Film	328	1,6	117	4,5%	31	3,4%	-0,6%	111
Muziekindustrie	93	1,1	55	9,4%	29	13,3%	13,4%	101
Boekenindustrie	69	3,3	11	1,8%	8	4,2%	1,5%	77
Gaming en overige uitgeverijen	3	1,0	1	4,1%	1	14,5%	0,0%	9
Live entertainment	49	2,2	-5	-1,0%	16	14,1%	-18,3%	32
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.765</b>	<b>1,3</b>	<b>448</b>	<b>3,0%</b>	<b>183</b>	<b>3,7%</b>	<b>5,1%</b>	<b>93</b>
Architectuur	193	3,2	-2	-0,1%	11	2,0%	-1,5%	113
Design	911	1,1	402	6,0%	112	4,5%	4,2%	127
Communicatie	661	1,4	48	0,8%	60	3,2%	8,5%	66
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.678</b>	<b>3,7</b>	<b>887</b>	<b>2,8%</b>	<b>768</b>	<b>8,1%</b>	<b>6,6%</b>	<b>89</b>
Drukkerijen en reproductie	95	3,7	-79	-5,9%	-12	-3,9%	0,0%	39
Telecommunicatie	59	5,9	-116	-10,3%	8	5,0%	1,7%	20
Software	1.202	2,6	320	3,1%	347	12,0%	5,5%	66
Facilitaire ICT-diensten	2.322	4,6	762	4,1%	425	7,0%	7,6%	129
<b>ICT-hardware</b>	<b>133</b>	<b>2,5</b>	<b>-54</b>	<b>-3,4%</b>	<b>1</b>	<b>0,3%</b>	<b>7,3%</b>	<b>22</b>
Vervaardiging ICT-hardware	88	6,3	-61	-5,1%	1	0,4%	2,3%	20
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	45	1,1	7	1,7%	0	0,0%	18,4%	30
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.690</b>	<b>1,5</b>	<b>1.631</b>	<b>3,4%</b>	<b>746</b>	<b>4,8%</b>	<b>3,6%</b>	<b>108</b>
<b>ICT</b>	<b>3.811</b>	<b>3,6</b>	<b>833</b>	<b>2,5%</b>	<b>769</b>	<b>7,8%</b>	<b>6,6%</b>	<b>80</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>9.501</b>	<b>2,0</b>	<b>2.464</b>	<b>3,0%</b>	<b>1.515</b>	<b>6,0%</b>	<b>4,8%</b>	<b>95</b>
<b>Totale economie</b>	<b>122.393</b>	<b>5,5</b>	<b>20.100</b>	<b>1,8%</b>	<b>12.085</b>	<b>3,5%</b>	<b>3,3%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# HAARLEMMERMEER

11 - Haarlemmermeer - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.11 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Haarlemmermeer in 2024

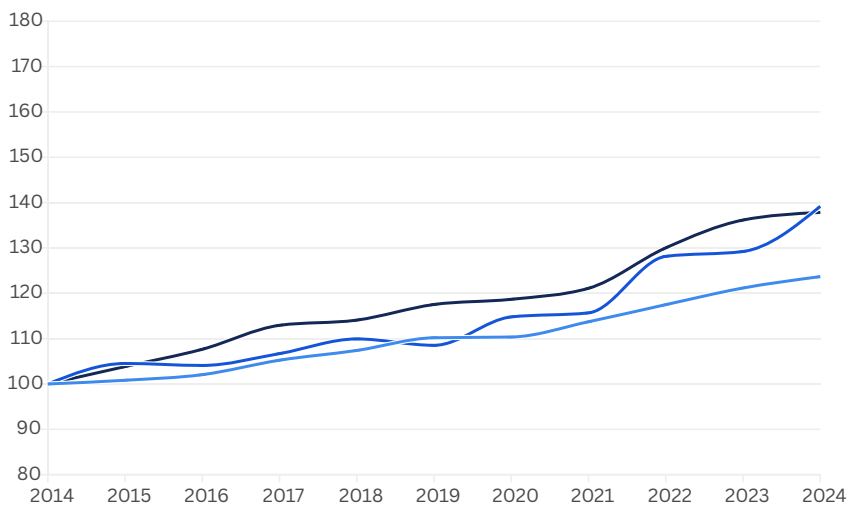
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.840</b>	<b>2,9</b>	<b>696</b>	<b>4,9%</b>	<b>197</b>	<b>3,8%</b>	<b>1,5%</b>	<b>67</b>
Podiumkunsten	566	2,3	210	4,7%	93	6,2%	0,0%	61
Scheppende kunsten	276	1,3	175	10,6%	5	0,6%	-2,1%	33
Overig kunst en erfgoed	807	5,1	330	5,4%	85	3,8%	4,0%	129
Cultureel erfgoed	191	14,7	-19	-0,9%	14	2,6%	1,6%	52
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.594</b>	<b>3,5</b>	<b>80</b>	<b>0,5%</b>	<b>68</b>	<b>1,5%</b>	<b>2,2%</b>	<b>82</b>
Radio en televisie	116	2,6	-8	-0,7%	83	52,0%	1,8%	38
Persmedia	1.129	5,4	0	0,0%	-58	-1,7%	0,0%	160
Film	175	1,6	47	3,2%	25	5,3%	14,4%	42
Muziekindustrie	68	1,3	57	20,0%	20	12,3%	28,3%	53
Boekenindustrie	44	4,0	-11	-2,2%	-3	-2,2%	-8,3%	35
Gaming en overige uitgeverijen	25	4,2	-16	-4,8%	-3	-3,7%	-7,4%	55
Live entertainment	37	2,5	11	3,6%	4	3,9%	2,8%	17
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.924</b>	<b>2,4</b>	<b>1.206</b>	<b>10,4%</b>	<b>110</b>	<b>2,0%</b>	<b>-0,3%</b>	<b>72</b>
Architectuur	58	3,1	38	11,2%	-4	-2,2%	0,0%	24
Design	792	2,1	643	18,2%	116	5,4%	-2,3%	79
Communicatie	1.074	2,6	525	6,9%	-2	-0,1%	1,3%	76
<b>ICT-diensten</b>	<b>6.947</b>	<b>5,3</b>	<b>1.997</b>	<b>3,4%</b>	<b>1.263</b>	<b>6,9%</b>	<b>10,6%</b>	<b>120</b>
Drukkerijen en reproductie	481	14,1	91	2,1%	17	1,2%	4,8%	140
Telecommunicatie	95	3,5	-256	-12,3%	10	3,8%	-16,7%	23
Software	2.373	4,7	-193	-0,8%	353	5,5%	1,7%	94
Facilitaire ICT-diensten	3.998	5,4	2.355	9,3%	883	8,7%	18,4%	159
<b>ICT-hardware</b>	<b>682</b>	<b>9,9</b>	<b>-158</b>	<b>-2,1%</b>	<b>-112</b>	<b>-4,9%</b>	<b>-15,6%</b>	<b>81</b>
Vervaardiging ICT-hardware	574	26,1	13	0,2%	-78	-4,2%	-17,5%	91
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	108	2,3	-171	-9,1%	-34	-8,7%	-3,6%	51
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.358</b>	<b>2,9</b>	<b>1.982</b>	<b>4,7%</b>	<b>375</b>	<b>2,4%</b>	<b>1,1%</b>	<b>73</b>
<b>ICT</b>	<b>7.629</b>	<b>5,6</b>	<b>1.839</b>	<b>2,8%</b>	<b>1.151</b>	<b>5,6%</b>	<b>7,6%</b>	<b>115</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>12.987</b>	<b>4,0</b>	<b>3.821</b>	<b>3,5%</b>	<b>1.526</b>	<b>4,3%</b>	<b>4,8%</b>	<b>93</b>
<b>Totale economie</b>	<b>171.431</b>	<b>7,5</b>	<b>35.254</b>	<b>2,3%</b>	<b>16.036</b>	<b>3,3%</b>	<b>2,3%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# 'S-HERTOGENBOSCH

12 - 's-Hertogenbosch - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.12 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in 's-Hertogenbosch in 2024

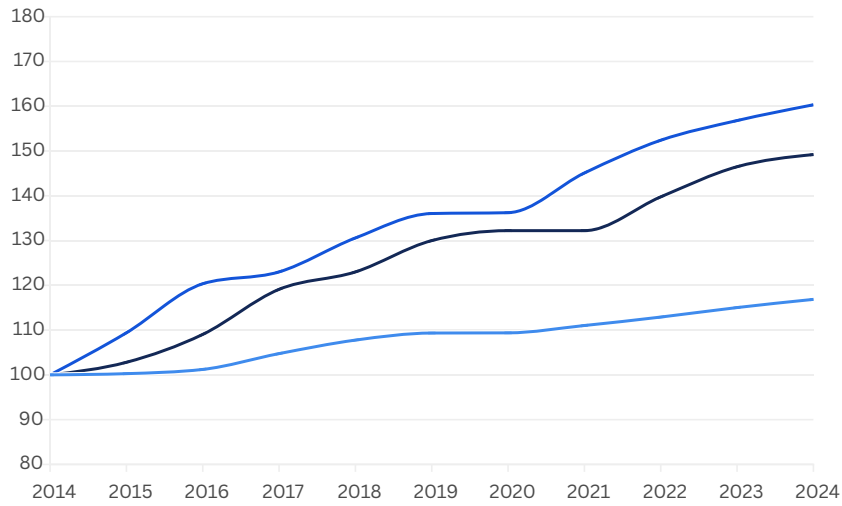
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.601</b>	<b>1,5</b>	<b>320</b>	<b>2,3%</b>	<b>162</b>	<b>3,6%</b>	<b>-0,4%</b>	<b>83</b>
Podiumkunsten	479	1,3	157	4,1%	94	7,6%	5,3%	74
Scheppende kunsten	549	1,1	105	2,1%	60	3,9%	1,9%	95
Overig kunst en erfgoed	427	2,4	91	2,4%	30	2,5%	2,2%	98
Cultureel erfgoed	146	12,2	-33	-2,0%	-22	-4,6%	-25,5%	57
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.205</b>	<b>2,1</b>	<b>217</b>	<b>2,0%</b>	<b>112</b>	<b>3,3%</b>	<b>0,3%</b>	<b>90</b>
Radio en televisie	65	1,1	5	0,8%	11	6,4%	6,6%	31
Persmedia	413	1,6	79	2,1%	24	2,0%	1,0%	84
Film	223	1,6	115	7,5%	29	4,8%	3,2%	78
Muziekindustrie	62	1,1	43	12,6%	11	6,7%	14,8%	69
Boekenindustrie	289	13,8	-63	-2,0%	23	2,8%	-3,7%	332
Gaming en overige uitgeverijen	121	13,4	64	7,8%	24	7,6%	-6,9%	383
Live entertainment	32	1,5	-26	-5,8%	-10	-8,7%	3,2%	22
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.360</b>	<b>1,8</b>	<b>881</b>	<b>4,8%</b>	<b>353</b>	<b>5,5%</b>	<b>2,9%</b>	<b>128</b>
Architectuur	99	2,5	-21	-1,9%	-6	-1,9%	-7,5%	60
Design	777	1,2	583	14,9%	143	7,0%	4,9%	111
Communicatie	1.484	2,5	319	2,4%	216	5,4%	2,6%	152
<b>ICT-diensten</b>	<b>7.495</b>	<b>6,7</b>	<b>2.298</b>	<b>3,7%</b>	<b>1.240</b>	<b>6,2%</b>	<b>6,4%</b>	<b>186</b>
Drukkerijen en reproductie	124	5,2	-14	-1,1%	-11	-2,8%	6,9%	52
Telecommunicatie	261	43,5	-417	-9,1%	148	32,2%	82,5%	90
Software	4.055	7,3	1.214	3,6%	499	4,5%	4,4%	230
Facilitaire ICT-diensten	3.055	5,8	1.515	7,1%	604	7,6%	5,2%	175
<b>ICT-hardware</b>	<b>812</b>	<b>15,6</b>	<b>40</b>	<b>0,5%</b>	<b>162</b>	<b>7,7%</b>	<b>21,9%</b>	<b>139</b>
Vervaardiging ICT-hardware	767	32,0	20	0,3%	160	8,1%	23,9%	176
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	45	1,6	20	6,1%	2	1,5%	-4,3%	31
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.166</b>	<b>1,8</b>	<b>1.418</b>	<b>3,3%</b>	<b>627</b>	<b>4,4%</b>	<b>1,2%</b>	<b>101</b>
<b>ICT</b>	<b>8.307</b>	<b>7,1</b>	<b>2.338</b>	<b>3,4%</b>	<b>1.402</b>	<b>6,4%</b>	<b>7,7%</b>	<b>180</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>13.473</b>	<b>3,3</b>	<b>3.756</b>	<b>3,3%</b>	<b>2.029</b>	<b>5,6%</b>	<b>5,1%</b>	<b>138</b>
<b>Totale economie</b>	<b>119.143</b>	<b>5,4</b>	<b>22.806</b>	<b>2,1%</b>	<b>9.587</b>	<b>2,8%</b>	<b>2,1%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# BREDA

13 - Breda - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.13 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Breda in 2024

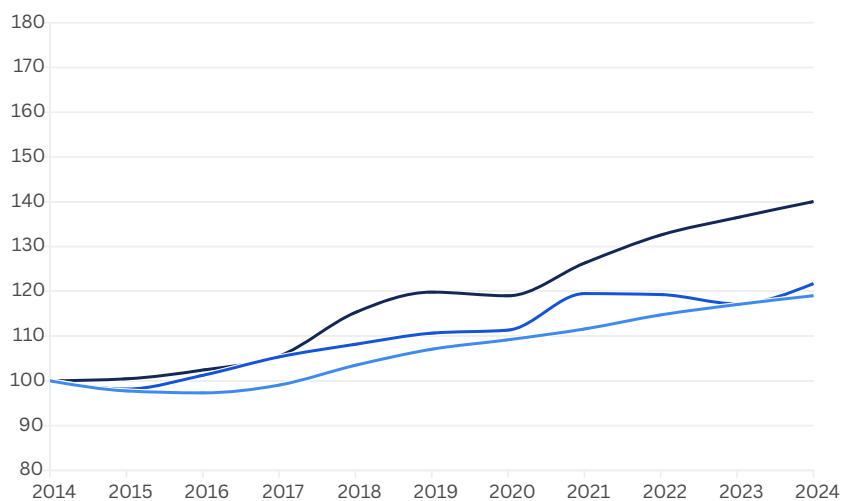
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.612</b>	<b>1,4</b>	<b>619</b>	<b>5,0%</b>	<b>193</b>	<b>4,3%</b>	<b>3,2%</b>	<b>85</b>
Podiumkunsten	537	1,5	220	5,4%	111	8,0%	7,2%	84
Scheppende kunsten	544	1,1	188	4,3%	32	2,0%	-0,7%	95
Overig kunst en erfgoed	352	1,3	142	5,3%	76	8,4%	12,1%	81
Cultureel erfgoed	179	12,8	69	5,0%	-26	-4,4%	-10,1%	70
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.303</b>	<b>1,7</b>	<b>335</b>	<b>3,0%</b>	<b>101</b>	<b>2,7%</b>	<b>2,6%</b>	<b>98</b>
Radio en televisie	73	1,2	2	0,3%	10	5,0%	1,4%	35
Persmedia	524	1,4	186	4,5%	45	3,0%	3,1%	108
Film	510	2,3	228	6,1%	64	4,6%	2,8%	179
Muziekindustrie	56	1,2	26	6,4%	5	3,2%	-6,7%	63
Boekenindustrie	43	1,7	-27	-4,8%	4	3,3%	0,0%	50
Gaming en overige uitgeverijen	20	2,2	-9	-3,6%	7	15,4%	42,9%	64
Live entertainment	77	3,9	-71	-6,3%	-34	-11,5%	0,0%	53
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.185</b>	<b>1,5</b>	<b>728</b>	<b>4,1%</b>	<b>287</b>	<b>4,8%</b>	<b>0,5%</b>	<b>119</b>
Architectuur	138	2,3	79	8,9%	-7	-1,6%	-4,8%	84
Design	894	1,2	457	7,4%	140	5,8%	3,1%	129
Communicatie	1.153	1,9	192	1,8%	154	4,9%	-0,9%	119
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.612</b>	<b>3,1</b>	<b>1.552</b>	<b>5,8%</b>	<b>389</b>	<b>3,9%</b>	<b>2,6%</b>	<b>90</b>
Drukkerijen en reproductie	128	4,0	13	1,1%	-29	-6,6%	-5,2%	54
Telecommunicatie	200	15,4	106	7,8%	77	17,6%	-2,0%	70
Software	1.681	3,2	636	4,9%	148	3,1%	2,8%	96
Facilitaire ICT-diensten	1.603	2,7	797	7,1%	193	4,4%	3,6%	92
<b>ICT-hardware</b>	<b>619</b>	<b>7,6</b>	<b>40</b>	<b>0,7%</b>	<b>13</b>	<b>0,7%</b>	<b>0,5%</b>	<b>107</b>
Vervaardiging ICT-hardware	514	20,6	-10	-0,2%	4	0,3%	0,0%	119
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	105	1,9	50	6,7%	9	3,0%	2,9%	72
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.100</b>	<b>1,5</b>	<b>1.682</b>	<b>4,1%</b>	<b>581</b>	<b>4,1%</b>	<b>1,9%</b>	<b>101</b>
<b>ICT</b>	<b>4.231</b>	<b>3,4</b>	<b>1.592</b>	<b>4,8%</b>	<b>402</b>	<b>3,4%</b>	<b>2,2%</b>	<b>92</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>9.331</b>	<b>2,0</b>	<b>3.274</b>	<b>4,4%</b>	<b>983</b>	<b>3,8%</b>	<b>2,0%</b>	<b>97</b>
<b>Totale economie</b>	<b>118.229</b>	<b>4,7</b>	<b>17.059</b>	<b>1,6%</b>	<b>5.907</b>	<b>1,7%</b>	<b>1,6%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# AMERSFOORT

14 - Amersfoort - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.14 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Amersfoort in 2024

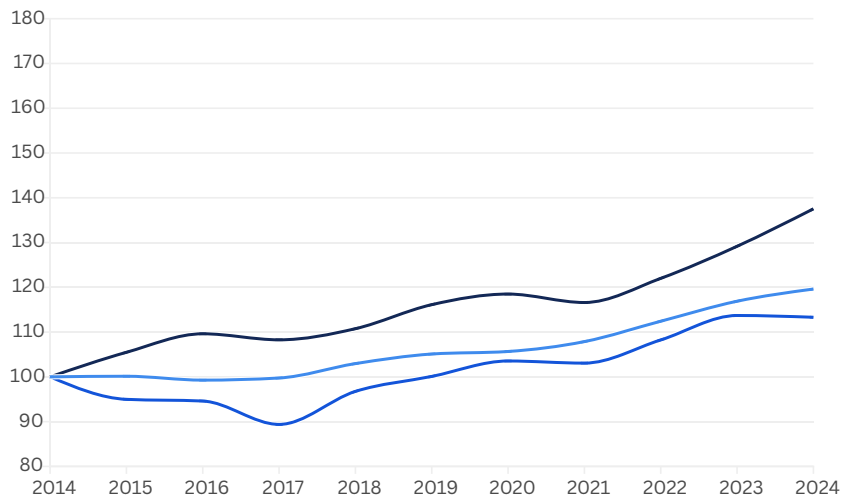
	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.794</b>	<b>1,4</b>	<b>589</b>	<b>4,1%</b>	<b>277</b>	<b>5,7%</b>	<b>3,9%</b>	<b>111</b>
Podiumkunsten	510	1,1	213	5,6%	91	6,8%	5,2%	94
Scheppende kunsten	575	1,1	220	4,9%	95	6,2%	3,4%	118
Overig kunst en erfgoed	529	2,1	114	2,5%	74	5,2%	0,8%	145
Cultureel erfgoed	180	10,6	42	2,7%	17	3,4%	12,5%	83
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.478</b>	<b>2,0</b>	<b>316</b>	<b>2,4%</b>	<b>47</b>	<b>1,1%</b>	<b>1,8%</b>	<b>131</b>
Radio en televisie	114	1,1	40	4,4%	-4	-1,1%	5,6%	65
Persmedia	577	1,8	200	4,3%	18	1,1%	2,9%	140
Film	293	1,6	82	3,3%	36	4,5%	5,4%	121
Muziekindustrie	89	1,4	65	14,0%	18	7,8%	-3,3%	118
Boekenindustrie	348	11,6	-99	-2,5%	-20	-1,8%	-3,6%	476
Gaming en overige uitgeverijen	13	1,9	9	12,5%	1	2,7%	-7,1%	49
Live entertainment	44	2,9	19	5,8%	-2	-1,5%	15,8%	35
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.659</b>	<b>1,5</b>	<b>505</b>	<b>3,7%</b>	<b>160</b>	<b>3,4%</b>	<b>2,0%</b>	<b>107</b>
Architectuur	164	4,0	10	0,6%	-103	-15,0%	-21,5%	117
Design	629	1,2	397	10,5%	104	6,2%	3,5%	107
Communicatie	866	1,6	98	1,2%	159	7,0%	6,9%	105
<b>ICT-diensten</b>	<b>6.949</b>	<b>5,1</b>	<b>1.541</b>	<b>2,5%</b>	<b>193</b>	<b>0,9%</b>	<b>3,4%</b>	<b>205</b>
Drukkerijen en reproductie	451	10,7	9	0,2%	36	2,8%	3,4%	225
Telecommunicatie	867	54,2	-65	-0,7%	53	2,1%	1,3%	357
Software	3.187	5,7	664	2,4%	-321	-3,1%	3,9%	215
Facilitaire ICT-diensten	2.444	3,3	933	4,9%	425	6,6%	3,6%	166
<b>ICT-hardware</b>	<b>694</b>	<b>10,2</b>	<b>-177</b>	<b>-2,2%</b>	<b>-53</b>	<b>-2,4%</b>	<b>8,3%</b>	<b>141</b>
Vervaardiging ICT-hardware	369	20,5	27	0,8%	78	8,2%	3,1%	100
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	325	6,5	-204	-4,8%	-131	-10,7%	14,8%	263
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.931</b>	<b>1,6</b>	<b>1.410</b>	<b>3,4%</b>	<b>484</b>	<b>3,5%</b>	<b>2,6%</b>	<b>115</b>
<b>ICT</b>	<b>7.643</b>	<b>5,4</b>	<b>1.364</b>	<b>2,0%</b>	<b>140</b>	<b>0,6%</b>	<b>3,9%</b>	<b>197</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>12.574</b>	<b>2,8</b>	<b>2.774</b>	<b>2,5%</b>	<b>624</b>	<b>1,7%</b>	<b>3,4%</b>	<b>154</b>
<b>Totale economie</b>	<b>100.178</b>	<b>4,5</b>	<b>16.010</b>	<b>1,8%</b>	<b>6.258</b>	<b>2,2%</b>	<b>1,7%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# NIJMEGEN

15 - Nijmegen - banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 2014-2024 (index 2014 = 100)

■ Creatieve industrie ■ ICT ■ Totale economie



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Tabel B.15 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei (2014-2024 en 2021-2024) en specialisatiegraad in creatieve industrie en ICT in Nijmegen in 2024

	Banen 2024	Gem. vestigings- grootte 2024	Groei 2014-2024	Groei 2014-24	Groei 2021-24	Groei 2021-24	Groei 2023-24	Specialisatie 2024
	Aantal	Aantal	Aantal	% per jaar	Aantal	% per jaar	%	NL = 100
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.021</b>	<b>1,4</b>	<b>605</b>	<b>3,6%</b>	<b>389</b>	<b>7,4%</b>	<b>9,6%</b>	<b>108</b>
Podiumkunsten	913	1,9	356	5,1%	246	11,0%	15,3%	144
Scheppende kunsten	673	1,0	166	2,9%	60	3,2%	1,5%	119
Overig kunst en erfgoed	334	1,2	110	4,1%	83	10,0%	16,4%	78
Cultureel erfgoed	101	10,1	-27	-2,3%	0	0,0%	-1,0%	40
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.123</b>	<b>1,8</b>	<b>224</b>	<b>2,2%</b>	<b>168</b>	<b>5,6%</b>	<b>8,0%</b>	<b>85</b>
Radio en televisie	52	1,1	11	2,4%	13	10,1%	2,0%	25
Persmedia	621	1,9	57	1,0%	73	4,3%	6,3%	129
Film	324	2,1	153	6,6%	54	6,3%	9,5%	115
Muziekindustrie	70	1,1	52	14,5%	31	21,5%	27,3%	80
Boekenindustrie	16	1,1	-25	-9,0%	-2	-3,9%	0,0%	19
Gaming en overige uitgeverijen	4	1,3	0	0,0%	0	0,0%	-20,0%	13
Live entertainment	36	2,0	-24	-5,0%	-1	-0,9%	9,1%	25
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.444</b>	<b>1,3</b>	<b>423</b>	<b>3,5%</b>	<b>141</b>	<b>3,5%</b>	<b>1,3%</b>	<b>80</b>
Architectuur	99	2,3	-6	-0,6%	-7	-2,3%	-10,8%	61
Design	566	1,1	369	11,1%	105	7,1%	7,6%	83
Communicatie	779	1,5	60	0,8%	43	1,9%	-1,1%	81
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.112</b>	<b>3,4</b>	<b>779</b>	<b>2,9%</b>	<b>271</b>	<b>3,1%</b>	<b>-4,2%</b>	<b>79</b>
Drukkerijen en reproductie	85	2,9	-45	-4,2%	-32	-10,1%	-17,5%	36
Telecommunicatie	267	33,4	-199	-5,4%	-79	-8,3%	-27,8%	94
Software	1.674	3,4	645	5,0%	185	4,0%	0,4%	97
Facilitaire ICT-diensten	1.086	2,7	378	4,4%	197	6,9%	-2,1%	63
<b>ICT-hardware</b>	<b>2.575</b>	<b>45,2</b>	<b>-111</b>	<b>-0,4%</b>	<b>243</b>	<b>3,4%</b>	<b>4,8%</b>	<b>451</b>
Vervaardiging ICT-hardware	2.411	133,9	-171	-0,7%	211	3,1%	4,6%	564
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	164	4,2	60	4,7%	32	7,5%	7,2%	114
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.588</b>	<b>1,5</b>	<b>1.252</b>	<b>3,2%</b>	<b>698</b>	<b>5,7%</b>	<b>6,5%</b>	<b>92</b>
<b>ICT</b>	<b>5.687</b>	<b>5,8</b>	<b>668</b>	<b>1,3%</b>	<b>514</b>	<b>3,2%</b>	<b>-0,4%</b>	<b>126</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>10.275</b>	<b>2,5</b>	<b>1.920</b>	<b>2,1%</b>	<b>1.212</b>	<b>4,3%</b>	<b>2,6%</b>	<b>108</b>
<b>Totale economie</b>	<b>116.594</b>	<b>5,6</b>	<b>19.121</b>	<b>1,8%</b>	<b>11.443</b>	<b>3,5%</b>	<b>2,3%</b>	<b>100</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

## Bijlage 2A

# DEFINITIE CREATIEVE INDUSTRIE

Voor het meten van de economische betekenis van de creatieve industrie en ICT wordt de sector op het laagste bedrijfstakniveau afgebakend in de Standaard Bedrijfsindeling van Economische Activiteiten (SBI 2008).

Deelsector	Domein	Bedrijfstak
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	Podiumkunsten	Beoefening van podiumkunst (SBI 90011)
		Producenten van podiumkunst (SBI 90012)
		Theaters en schouwburgen (SBI 90041)
	Scheppende kunsten	Schrijven en overige scheppende kunst (SBI 9003)
		Kunstgalerieën en -expositieruimten (SBI 91022)
	Overig kunst en erfgoed	Informatieverstrekking op het gebied van toerisme (SBI 7990)
		Dienstverlening voor uitvoerende kunst (SBI 9002)
		Steunfondsen (niet op het gebied van welzijnzorg) (SBI 94993)
		Vriendenkringen op het gebied van cultuur, fanclubs (SBI 94994)
	Cultureel erfgoed	Openbare bibliotheken (SBI 91011)
Kunstuitleencentra (SBI 91012)		
Overige culturele uitleencentra en openbare archieven (SBI 91019)		
Musea (SBI 91021)		
		Monumentenzorg (SBI 9103)

> vervolg op volgende pagina

<b>Media en entertainment- industrie</b>	Radio en televisie	Productie van televisieprogramma's (SBI 59112) Facilitaire activiteiten voor film- en televisieproductie (SBI 5912) Radio-omroepen (SBI 6010) Televisie-omroepen (SBI 6020)	
	Persmedia	Uitgeverijen van kranten (SBI 5813) Uitgeverijen van tijdschriften (SBI 5814) Persagentschappen (SBI 6321) Overige dienstverlenende activiteiten op het gebied van info (SBI 6329) Fotografie (SBI 74201)	
	Film	Productie van films (geen televisiefilms) (SBI 59111) Distributie van films en televisieproducties (SBI 5913) Bioscopen (SBI 5914)	
	Muziekindustrie	Maken en uitgeven van geluidsopnamen (SBI 5920)	
	Boekenindustrie	Uitgeverijen van boeken (SBI 5811)	
	Overige uitgeverijen	Overige uitgeverijen (niet van software) (SBI 5819) Uitgeverijen van computerspellen (SBI 5821) Overige uitgeverijen van software (SBI 5829)	
	Live entertainment	Circus en vari��t�� (SBI 90013) Pret- en themaparken (SBI 93211) Kermisattracties (SBI 93212)	
	<b>Creative zakelijke dienstverlening</b>	Architectuur	Architecten (geen interieurarchitecten) (SBI 71111)
		Communicatie	Public relationsbureaus (SBI 7021) Reclamebureaus (SBI 7311) Handel in advertentieruimte en -tijd (SBI 7312) Organiseren van congressen en beurzen (SBI 8230)
		Design	Interieur- en ruimtelijk ontwerp (SBI 74103) Interieurarchitecten (SBI 71112) Communicatie- en grafisch ontwerp (SBI 74101) Industrieel en productontwerp (SBI 74102)

## Bijlage 2B

# DEFINITIE ICT

<b>Diensten</b>	Drukkerijen en reproductie	Drukkerijen van dagbladen (SBI 1811)
		Drukkerijen van boeken e.d. (SBI 18121)
		Drukkerijen van tijdschriften (SBI 18122)
		Drukkerijen van reclame (SBI 18123)
		Drukkerijen van verpakkingen (SBI 18124)
		Drukkerijen van formulieren (SBI 18125)
		Overige drukkerijen n.e.g. (SBI 18129)
		Prepress- en premedia-activiteiten (SBI 1813)
		Grafische afwerking en overige verwante activiteiten (SBI 1814)
		Reproductie van opgenomen media (SBI 1820)
Telecommunicatie	Draadgebonden telecommunicatie (SBI 6110)	
	Draadloze telecommunicatie (SBI 6120)	
	Telecommunicatie via satelliet (SBI 6130)	
	Overige telecommunicatie (SBI 6190)	
Software	Ontwikkelen, produceren en uitgeven van software (SBI 6201)	
Facilitaire	Advisering op het gebied van informatietechnologie (SBI 6202)	
ICT-diensten	Beheer van computerfaciliteiten (SBI 6203)	
	Overige dienstverlenende activiteiten op het gebied van info (SBI 6209)	
	Gegevensverwerking, webhosting en aanverwante activiteiten (SBI 6311)	
	Webportals (SBI 6312)	

> vervolg op volgende pagina

<b>Hardware</b>	Vervaardiging	Vervaardiging van elektronische componenten (SBI 2611)
	ICT-hardware	Vervaardiging van elektronische printplaten (SBI 2612)
		Vervaardiging van computers en randapparatuur (SBI 2620)
		Vervaardiging van communicatieapparatuur (SBI 2630)
		Vervaardiging van consumentenelektronica (SBI 2640)
		Vervaardiging van meet-, regel-, navigatie- en controleapp. (SBI 2651)
		Vervaardiging van optische instrumenten en apparatuur (SBI 2670)
		Vervaardiging van informatiedragers (SBI 2680)
		Vervaardiging van kabels van optische vezels (SBI 2731)
		Vervaardiging van overige elektrische, elektronische kabels (SBI 2732)
		Vervaardiging van overige elektrische apparatuur (SBI 2790)
	Installatie, verhuur en reparatie	Reparatie van elektronische en optische apparatuur (SBI 3313)
	ICT-hardware	Reparatie van elektrische apparatuur (SBI 3314)
Installatie van elektronische en optische apparatuur (SBI 3323)		
Installatie van elektrische apparatuur (SBI 3324)		
Verhuur en lease van computers en kantoorapparatuur (SBI 7733)		
	Reparatie van computers en randapparatuur (SBI 9511)	
	Reparatie van communicatieapparatuur (SBI 9512)	

## Bijlage 3

# DEFINITIE CREATIEVE BEROEPEN

Het CBS publiceert tweejaarlijks gegevens over het aantal werkenden per beroep en brede sector in Nederland<sup>1</sup>. De cijfers zijn gebaseerd op de Enquête Beroepsbevolking (EBB) en de meest recente cijfers betreffen het gemiddelde van de verslagjaren 2023 en 2024. De Enquête Beroepsbevolking (EBB) is een doorlopend onderzoek op het gebied van de arbeidsmarkt en wordt jaarlijks door 65.000 mensen ingevuld. In de EBB wordt gevraagd of iemand betaald werk heeft of niet. Van de werkzame personen is bepaald wat hun beroep is en in welke sector men werkzaam is. Het beroep is daarbij gecategoriseerd naar de meest gedetailleerde beroepenindeling ISCO-2008 classificatie. ISCO staat voor International Standard Classification of Occupations en is de internationale beroepen-classificatie van de International Labour Organisation (ILO).

Om uit de basisgegevens het aantal creatieve beroepen te bepalen is een definitie nodig van een creatief beroep. Hiervoor is aangesloten bij bestaande definities van creatieve beroepen. In Nederland heeft het CBS een definitie ontwikkeld voor kunstenaarsberoepen en overige creatieve beroepen<sup>2</sup>. DCMS en NESTA hebben in Engeland eerder onderzoek gedaan naar creatieve beroepen en DCMS publiceert hier jaarlijks over<sup>3</sup>. De Engelse definities zijn op basis van de Engelse variant van de ISCO, de SOC2010 (SOC staat voor Standard Occupational Classification). Met een schakeltabel is deze definitie omgezet naar ISCO 2008. Beide definities leveren een lijst op met creatieve beroepen. Geïnspireerd op de groepering in DCMS (2019), zijn de lijsten met beroepen in subcategorieën toebedeeld. In tabel 1 staat de lijst met creatieve beroepen op basis van de CBS-definitie weergegeven en of deze ook in de Engelse definitie van creatieve beroepen is meegenomen. In aanvulling zijn in tabel 2 de lijst met creatieve beroepen op basis van de Engelse definitie weergegeven die niet voorkomen in de CBS definitie.

1) CBS (2018), Beroepeninformatie per sector, 2017-2018. Leidscherveen: CBS.

2) CBS (2014), Monitor Kunstenaars en afgestudeerden aan creatieve opleidingen. Leidscherveen: CBS.

3) DCMS(2019), DCMS Sectors Economic Estimates 2018 – Employment Occupations. London: Department for Digital, Media, Culture and Sports; Bakhshl, Hasan, Alan Freeman en Peter Higgs (2013). A dynamic mapping of the UK's creative industries. London: NESTA.

Tabel 1 Lijst met creatieve beroepen op basis van de CBS definitie, per subcategorie.

Subcategorie	Beroep	In Engelse definitie?
Kunstenaarsberoepen	Andere kunstleraren (ISCO08 2355)	ja
	Beeldend kunstenaars (ISCO08 2651)	ja
	Musici, zangers en componisten (ISCO08 2652)	ja
	Acteurs (ISCO08 2655)	ja
	Andere muzikleraren (ISCO08 2354)	nee
	Dansers en choreografen (ISCO08 2653)	nee
	Scheppende en uitvoerende kunstenaars, niet elders geclassificeerd (ISCO08 2659)	nee
Musea, galleries en bibliotheken	Andere vakspecialisten op artistiek en cultureel gebied (ISCO08 3435)	nee
	Archivarissen en conservatoren (ISCO08 2621)	ja
	Bibliothecarissen e.d. (ISCO08 2622)	ja
	Technici in galerieën, musea en bibliotheken (ISCO08 3433)	nee
Schrijven en uitgeven	Bibliotheekmedewerkers (ISCO08 4411)	nee
	Auteurs e.d. (ISCO08 2641)	ja
	Journalisten (ISCO08 2642)	ja
Radio, tv, film en fotografie	Vertalers, tolken en andere taalkundigen (ISCO08 2643)	nee
	Regisseurs en producenten voor film en theater e.d. (ISCO08 2654)	ja
	Fotografen (ISCO08 3431)	ja
	Radio- en televisietechnici en audiovisueel technici (ISCO08 3521)	ja
Architectuur	Omroepers voor radio, televisie en andere media (ISCO08 2656)	nee
	Architecten van gebouwen (ISCO08 2161)	ja
	Stedenbouwkundigen en verkeersplanologen (ISCO08 2164)	ja
Design	Landschapsarchitecten (ISCO08 2162)	nee
	Product- en kledingontwerpers (ISCO08 2163)	ja
	Grafisch ontwerpers en multimedia-ontwerpers (ISCO08 2166)	ja
	Interieurontwerpers en decorateurs (ISCO08 3432)	ja
	Chef-koks (ISCO08 3434)	nee
Reclame en marketing	Mannequins en modellen (ISCO08 5241)	nee
	Specialisten op het gebied van reclame en marketing (ISCO08 2431)	ja
Ambachten en overig	Pottenbakkers e.d. (ISCO08 7314)	ja
	Letterschilders, decoratieschilders, graveurs en etsers (ISCO08 7316)	ja
	Vervaardigers en stemmers van muziekinstrumenten (ISCO08 7312)	nee
	Juweliers en bewerkers van edele metalen (ISCO08 7313)	nee
	Glasblazers, snijders, slijpers en polijsters (ISCO08 7315)	nee
	Ambachtlieden werkend met hout, vlechtwerk e.d. (ISCO08 7317)	nee
	Ambachtlieden, niet elders geclassificeerd (ISCO08 7319)	nee
	Kleermakers, bontwerkers en hoedenmakers (ISCO08 7531)	nee
	Patroonmakers en snijders voor kleding e.d. (ISCO08 7532)	nee
	Ambachtlieden, niet elders geclassificeerd (ISCO08 7549)	nee
	Ambachtlieden werkend met textiel, leder e.d. (ISCO08 7318)	nee
Meubelmakers e.d. (ISCO08 7522)	nee	

Bron: CBS (2014), Monitor Kunstenaars en afgestudeerden aan creatieve opleidingen.

Tabel 2 Lijst met creatieve beroepen op basis van de Engelse definitie, die niet voorkomen in de CBS definitie.

<b>Subcategorie</b>	<b>Beroep</b>
Architectuur	Technici op het gebied van weg- en waterbouw (ISCO08 3112)
Reclame en marketing	Leidinggevende functies op het gebied van verkoop en marketing (ISCO08 1221) Leidinggevende functies op het gebied van reclame en public relations (ISCO08 1222) Specialisten op het gebied van public relations (ISCO08 2432)
Ambachten en overig	Smeden, voorslagers en smeedperswerkers (ISCO08 7221)
IT en software	Systeemanalisten (ISCO08 2511) Softwareontwikkelaars (ISCO08 2512) Web- en multimediaontwikkelaars (ISCO08 2513) Software- en applicatieontwikkelaars en -analisten, niet elders
geclassificeerd	(ISCO08 2519) Leidinggevende functies op het gebied van informatie- en communicatie-technologie (ISCO08 1330)

Bron: DCMS(2019), DCMS Sectors Economic Estimates 2018 – Employment Occupations.

## Bijlage 4

# PUBLICATIES CROSS MEDIA MONITOR EN MONITOR CREATIEVE INDUSTRIE

<b>editie</b>	<b>publicatie</b>	<b>deeltitel</b>
1	Cross media monitor 2006	ICT en creatieve industrie in de Noordvleugel ICT en creatieve industrie in de Gooi en Vechtstreek
2	Cross media monitor 2008	ICT & Creatieve Industrie in de Noordvleugel Ontwikkelingen in de Cross Media
3	Cross media monitor 2010	Cross Media in cijfers De kracht van Cross Media in de netwerkeconomie - Eerste integrale analyse Game industrie in de Noordvleugel en Nederland Gooi en Vechtstreek 2010-2011 Cross Media update 2011
4	Cross media monitor 2012	Cross Media in cijfers Top 25 Cross Media Steden in Nederland Toekomst van het Nederlandse Cross Media Cluster Haarlem - Nieuwe Energie op de Creatieve As
5	Monitor creatieve industrie 2014	Nederland, Media Valley, Top-10 steden
6	Monitor creatieve industrie 2016	Nederland, Top-10 steden, Ontwikkelingen
7	Monitor creatieve industrie 2019	Nederland, Top-10 steden, Creatieve bedrijven en beroepen De creatieve industrie in acht profielen
8	Monitor creatieve industrie 2021	Nederland, Top-10 steden, Gevolgen van COVID-19
9	Monitor creatieve industrie 2023	Nederland, Top 15 steden creatieve industrie en ICT, Bedrijven, beroepen en zzp'ers
10	Monitor creatieve industrie 2025	Nederland , Top 15 steden Creatieve Industrie en ICT, Banen, Bedrijven en Toegevoegde Waarde

De Monitor creatieve industrie 2025 is de tiende editie in een reeks publicaties onder deze titel. In lijn met eerdere edities schetst zij een beeld van het belang van de creatieve industrie en de ICT-sector in Nederland, ditmaal over het decennium 2014–2024. Daarbij komen ook de deelsectoren en bedrijfstakken binnen beide sectoren aan bod.

Samenvattend blijkt dat zowel de creatieve industrie als de ICT-sector zich, in vergelijking met de totale economie, voorspoedig ontwikkelen. Hun bijdrage aan zowel de werkgelegenheid als het bruto binnenlands product is bovengemiddeld. Voor de creatieve industrie hangt de groei in toegevoegde waarde vooral samen met de stijging van het aantal werkenden; voor de ICT-sector is deze bovendien het resultaat van een toegenomen arbeidsproductiviteit. Een opvallende uitkomst van deze editie is dat de schaalverkleining in de totale economie sinds 2021 sneller verloopt dan binnen de creatieve industrie.

Daarnaast blijkt dat de creatieve industrie zich grotendeels heeft hersteld van de gevolgen van de pandemie en de bijbehorende beperkingen. Overheidssteun speelde een belangrijke rol bij het op peil houden van werkgelegenheid en ondernemingen. De ontwikkeling van de toegevoegde waarde sinds de coronaperiode verschilt echter per deelsector. De waardeproductie van de deelsector kunst en cultureel erfgoed is in 2024 bijna terug op het niveau van vóór de pandemie, terwijl dat voor de media- en entertainmentindustrie niet geldt. De creatieve zakelijke dienstverlening kende daarentegen weinig terugval en laat in 2024 de sterkste, bovengemiddelde groei van de drie deelsectoren zien.

Ook in deze editie is opnieuw aandacht voor de ontwikkeling van de creatieve industrie en de ICT-sector in de steden die voor deze sectoren het meest relevant zijn. De vijftien steden met het grootste aantal banen in de creatieve industrie worden uitgelicht. Voor elk van deze steden is in een aparte bijlage een grafisch en statistisch profiel opgenomen van de omvang van de creatieve industrie en de ICT-sector. Een vergelijking van de gezamenlijke groei van de creatieve industrie in de Top 15 steden met die in de rest van Nederland laat opnieuw een opvallende trend zien: de groei blijft in de Top 15 steden achter bij die daarbuiten. Binnen de Top 15 verliezen de grootste centra van creatieve bedrijvigheid, met name Amsterdam, bovendien aan groeitempo; met uitzondering van Utrecht.

De Monitor is te downloaden via [www.monitorcreatieveindustrie.nl](http://www.monitorcreatieveindustrie.nl)