

Monitor creatieve industrie 2014

Nederland
Media Valley
Top-10 steden

iMMovator

Cross Media Network

Monitor creatieve industrie 2014

Nederland
Media Valley
Top-10 steden

iMMovator
Cross Media Network

Colofon

Titel: Monitor Creatieve Industrie 2014

© Stichting iMMovator, november 2014

Vereenvoudiging en/of openbaarmaking van deze publicatie is niet toegestaan, behalve indien hiervoor schriftelijk toestemming is gekregen van Stichting iMMovator Cross Media Network. Citeren uit de Monitor Creatieve Industrie 2014 is alleen toegestaan met bronvermelding.

Auteurs

dr. Paul Rutten, Paul Rutten Onderzoek,
Creating 010 (Hogeschool Rotterdam)
Olaf Koops MSc, TNO

Redactie

ir. Frank Visser, iMMovator

Ontwikkeling

De Monitor Creatieve Industrie 2014 is een initiatief van iMMovator Cross Media Network en bouwt voort op de Cross Media Monitor edities 2006-2012. Het format voor de Cross Media Monitor werd in 2006 ontwikkeld door Paul Rutten binnen de Hogeschool INHOLLAND i.s.m. iMMovator en TNO.



TNO innovation
for life

Productie

Ontwerp: Designdays
Druk: Drukkerij Tienkamp
Printversie: Chris Russell
Oplage: 1.000 exemplaren
Distributie: Stichting iMMovator

Financiering

De totstandkoming van deze Monitor Creatieve Industrie 2014 is mede mogelijk gemaakt door bijdragen van:

iMMovator Cross Media Network
Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap
Gemeente Hilversum
Gemeente Utrecht
Gemeente Amersfoort

iMMovator vormt samen met de Gemeente Hilversum het dragende netwerk voor CLICKNL Media&ICT. CLICKNL is het topconsortium voor kennis en innovatie van de topsector Creatieve Industrie. De activiteiten voor CLICKNL worden mede mogelijk gemaakt door het Europees fonds voor regionale ontwikkeling van de Europese Unie.



HIER WORDT GEÏNVESTEERD IN UW
TOEKOMST. DIT PROJECT WORDT
MEDE MOGELIJK GEMAAKT DOOR HET
EUROPEES FONDS VOOR REGIONALE
ONTWIKKELING VAN DE EUROPESE UNIE.

U kunt de digitale versie van deze publicatie downloaden op www.immovator.nl. Hard copies zijn te bestellen via info@immovator.nl. Neem voor meer informatie over de Monitor Creatieve Industrie en de mogelijkheden voor maatwerkproducten op basis van de Monitor Creatieve Industrie contact op met iMMovator via 035 - 6777 507

Inhoud

Samenvatting	5
1. Inleiding	9
2. Creatieve Industrie en ICT in Nederland	15
2.1 Banenontwikkeling	16
2.2 Bedrijvenontwikkeling	24
uitgelicht: Gamesindustrie	26
2.3 Schaal van bedrijvigheid	28
2.4 Verdienvermogen	35
uitgelicht: Digital Design Agencies	40
2.5 Conclusie	46
3. Creatieve Industrie en ICT in de Media Valley	49
3.1 Banenontwikkeling	49
3.2 Steden in de Media Valley	56
3.3 Verdienvermogen	57
3.4 Conclusie	61
4. Creatieve Industrie en ICT in de stedelijke context	63
4.1 Omvang en aandeel	64
4.2 Creatieve industrie in de top 10 steden	66
4.3 ICT in de top 10 steden	69
4.4 Conclusie	72
5. Conclusies	74
Bijlage 1: Definities creatieve industrie en ICT sectoren	80
Bijlage 2: Top-10 steden	87

Samenvatting

Monitor
creatieve
industrie
2014

5

Samenvatting

De Monitor Creatieve Industrie 2014 geeft een overzicht van de ontwikkeling van de creatieve industrie en de sector ICT in Nederland en de regio. Dit overzicht heeft betrekking op de periode 2005–2013 en is gebaseerd op bestaande gegevens over de economie van ons land. Deze publicatie bouwt voort op de Cross Media Monitor die van 2006 tot en met 2012 vijf edities kende.

Creatieve industrie

In 2013 telt de creatieve industrie in Nederland ruim 285 duizend banen. Dat is 3,6 procent van het totaal aantal banen in Nederland. Daarvan zijn er 102 duizend te vinden in kunsten en erfgoed, 95 duizend in creatieve zakelijke dienstverlening en 88 duizend in de media- en entertainmentindustrie. In de periode 2005–2013 groeide de creatieve industrie jaarlijks gemiddeld met 2,5 procent (ruim vijftig duizend banen). Die groei overstijgt de gemiddelde banengroei in Nederland die voor die periode 0,6 procent bedraagt. In de laatste jaren van deze periode (2011–2013) stagneert de ontwikkeling van de sector. De creatieve industrie krimpt dan jaarlijks met 0,1 procent. De totale

hoeveelheid banen in Nederland neemt in die periode jaarlijks met 0,9 procent af.

De media- en entertainmentindustrie krimpt in 2011-2013 met ruim tweeduizend banen als gevolg van banenverlies in de persmedia (-850 banen), de boekenindustrie (-770) en radio en televisie (-715). In kunsten en erfgoed is sprake van groei van bijna dertienhonderd banen als gevolg van uitbreiding in podiumkunsten (+1.4 duizend) en scheppende kunsten (+tweeduizend). In erfgoed gaan juist banen verloren (-1,7 duizend banen). De creatief zakelijke dienstverlening stabiliseert. In communicatie en informatie (onder andere de reclamesector) is sprake van stabilisatie (+95 banen). Binnen vormgeving en ontwerp laat design een forse stijging zien (+2,5 duizend) terwijl architectuur krimpt (-2,4 duizend).

Het aantal bedrijfsvestigingen in de creatieve industrie is in de periode 2005-2013 verdubbeld. De stijging van bijna 64 duizend resulteert in een totaal van bijna 132 duizend vestigingen. De grootste stijging vindt plaats in de kunsten. De gemiddelde vestigingsgrootte in de creatieve industrie in 2013 is 2,2 banen per vestiging. Binnen de totale economie is dat 6,6 banen.

De productiewaarde van de creatieve industrie in 2013 bedraagt € 34,5 miljard, de toegevoegde waarde is € 16 miljard, 2,8 procent van de totale toegevoegde waarde in Nederland. Opvallend is dat de productiewaarde in de 2005-2013 gelijk blijft en de toegevoegde waarde daalt met 0,2 procent, in weerwil van de groei in banen en bedrijfsvestigingen.

ICT

De sector ICT telt in 2013 bijna 272 duizend banen. Dat komt neer op 3,4 procent van alle banen in Nederland. Daarvan zijn er ruim 231 duizend te vinden in ICT diensten en bijna veertig duizend in ICT hardware. In de jaren 2005-2013 groeit deze sector jaarlijks gemiddeld met 0,2 procent (ruim vierduizend banen) en blijft daarmee achter op de gemiddelde jaarlijkse Nederlandse banengroei van 0,6 procent. In de jaren 2011-2013 krimpt ICT met 0,9 procent per jaar, gelijk aan de krimp in het totaal van de banen in Nederland. ICT hardware laat in de jaren 2011-2013 een krimp van

3,8 duizend banen zien (-5,4 procent per jaar), bijna geheel in productie. ICT diensten raakt bijna duizend banen kwijt (-0,2 procent per jaar). Dat is het resultaat van banenverlies bij drukkerijen (-4,4 duizend) en telecommunicatie (-tweeduizend) en banengroei in software (+2,1 duizend) en facilitaire diensten (+3,2 duizend).

Ook binnen ICT is het aantal bedrijfsvestigingen in de periode 2005-2013 fors gegroeid, met 21,8 duizend naar 57,3 duizend. Daarvan ontstonden er 20,9 duizend binnen ICT diensten. De gemiddelde vestigingsgrootte binnen ICT komt daarmee uit op 4,7 banen per vestiging, ruim twee maal zo veel als in de creatieve industrie.

De productiewaarde van de ICT sector in 2013 bedraagt € 72,2 miljard, de toegevoegde waarde en 28,2 miljard, 4,9 procent van de totale toegevoegde waarde in Nederland. De productiewaarde van ICT steeg in jaren 2005-2013 jaarlijks gemiddeld met 1,9 procent, de toegevoegde waarde jaarlijks met 2,2 procent.

Verdienvermogen

Een opvallende ontwikkeling is dat de schaalverkleining en de gestage groei van banen in de creatieve industrie samengaan met verlies aan toegevoegde waarde en productiewaarde. Productieve banen verdwijnen en worden vervangen door minder productieve, met een daling van de totale gerealiseerde toegevoegde waarde binnen de creatieve industrie tot gevolg. Binnen ICT ligt het verband tussen ontwikkeling van banen en vestigingen aan de ene en productie en toegevoegde waarde aan de andere kant, omgekeerd. De ICT sector realiseert meer productie en groei van toegevoegde met een stagnerend of zelfs afnemend aantal banen. Binnen ICT heeft een forse efficiëncyslag plaatsgevonden. Die heeft geresulteerd in een forse groei van de arbeidsproductiviteit. In de creatieve industrie gaat banen- en vestigingsgroei gepaard met productiviteitsverlies. Het verdienvermogen van de creatieve industrie heeft daarom bijzondere aandacht nodig.

Media Valley en Steden

Creatieve industrie en ICT zijn niet gelijk over Nederland verdeeld. Er is sprake van tal van concentraties in steden en regio's. De belangrijkste regionale concentratie is de Media Valley met steden als Amsterdam, Utrecht, Hilversum, Amersfoort, Almere en Haarlem. De helft van de banen in de media- en entertainmentsector is hier te vinden. Daar vinden op dit moment belangrijke ontwikkelingen plaats, onder invloed van digitalisering. Dat leidt tot een forse herschikking van verhoudingen die gepaard gaat met uitstoot van arbeid. De in deze bedrijvigheid gespecialiseerde Media Valley heeft hier mee af te rekenen en reageert daarop met tal van initiatieven om innovatie vorm te geven. Dat heeft onder andere geresulteerd in de opkomst van nieuwe bedrijfstakken als de gamesindustrie en digital design, in de Media Valley en daarbuiten. In de officiële statistieken zijn deze nieuwe bedrijfstakken als zodanig nog niet terug te vinden. Nader onderzoek leert dat ze goed zijn voor tussen de zes- en zeventuizend banen in 2013 in geheel Nederland.

De creatieve industrie is sterk geconcentreerd in steden, ICT in mindere mate. Binnen de tien steden die het belangrijkste zijn voor deze twee sectoren gezamenlijk, omdat ze de meeste banen daarin herbergen, is sprake van veel differentiatie. De verdeling van de creatieve industrie over deze steden is erg scheef, met Amsterdam als grootste concentratie van creatieve industrie die verder stijgt en ook in absolute zin groei laat zien. De Utrechtse creatieve industrie is minder omvangrijk maar hoort binnen Nederland tot de grootste, die daarnaast net als de Amsterdamse groei laat zien. Hilversum kent een typische media-economie op basis van het daar gevestigde audiovisuele cluster. De creatieve industrie in andere steden is zowel in absolute als relatieve termen minder belangrijk, kent vaak een specialisatie en bewijst vooral zijn belang door interacties met andere delen van de lokale en regionale economie. Daarmee krijgt de creatieve economie binnen Nederland in verschillende steden en regio's een verschillende invulling.

1. Inleiding

Monitor
creatieve
industrie
2014

9

Inleiding

De aandacht voor de creatieve industrie is de voorbije jaren sterk gegroeid. Sinds de publicatiedatum van de Cross Media Monitor 2012, heeft de topsector zich steeds meer laten gelden. Onder leiding van het topteam is de creatieve industrie nadrukkelijker op de beleidsagenda verschenen en zijn initiatieven ontplooid om de Nederlandse creatieve bedrijven internationaal nog beter op de kaart te zetten. Ook is er veel werk verzet om de betekenis van de creatieve industrie voor (innovatie in) andere sectoren en bedrijfstakken te laten zien en te versterken, onder andere door in te zetten op cross overs met andere (top)sectoren in programma's als Create Health en Create Energy. CLICKNL, gebouwd op een zestal thematische netwerken, heeft nieuwe impulsen gegeven aan kennisontwikkeling, gericht op innovatie binnen de sector en vanuit de sector met andere sectoren en bedrijfstakken. De vervlechting van de creatieve industrie met andere delen van de economie manifesteert zich almaar duidelijker.

Met de publicatie van de Cross Media Monitor draagt Stichting iMMovator al sinds 2006 bij aan de ontwikkeling van kennis over creatieve industrie en ICT in Nederland door de tweejaarlijks publicatie van de meest recente gegevens. Voor deze editie is gekozen voor een nieuwe naam: Monitor Creatieve Industrie. Veel van de debatten over de sectoren die in deze publicatie

worden behandeld, worden gevoerd onder de noemer van de creatieve industrie, ook over ICT. Daarom is gekozen voor deze naamsverandering. Wat blijft is dat er momenteel in verschillende deelsectoren en bedrijfstakken binnen en op het grensvlak van creatieve industrie sprake is van veel dynamiek. Zo trekt de ontwikkeling van relatief nieuwe bedrijfstakken de aandacht. In Nederland gaat binnen de gamesindustrie de belangstelling steeds meer uit naar applied gaming, tot voor kort ook wel aangeduid met serious gaming. Binnen dit nieuwe domein laat Nederland bijzondere prestaties zien, juist in de combinatie van kennis en competenties uit creatieve industrie en gaming. Bovendien wordt er momenteel fors geïnvesteerd in nieuwe bedrijvigheid en applied gameformats, in een productieve samenwerking tussen overheid en bedrijfsleven. Op het breukvlak van media, design en communicatie heeft zich in de voorbije jaren de bedrijfstak van de digital design agencies ontwikkeld. Zij opereren op het breukvlak van creatieve industrie en informatietechnologie (ICT) met een nieuw aanbod van diensten en producten. Ze onderstrepen de trend richting cross media, het veld waarop iMMovator zich al meer dan tien jaar concentreert. Digitalisering zorgt niet alleen voor de totstandkoming van nieuwe bedrijfstakken, het zorgt ook voor veranderingen in de bestaande segmenten van de creatieve industrie, van cultureel erfgoed tot boekenuitgeverij en media-industrie. De verdere ontwikkeling van digitale netwerktechnologie, gekoppeld aan nieuwe diensten en de verdere schaalvergroting in de sector laat diepe sporen achter in de globale media-industrie, onder meer door de entree van grotere spelers in nieuwe markten, van Netflix tot Amazon.

Binnen deze dynamiek vindt iMMovator het onverminderd van belang om de vinger aan de pols te houden van de ontwikkeling van zowel de creatieve industrie als de ICT sector, landelijk en regionaal. Dat is des te belangrijker omdat het nodig is om vast te stellen in hoeverre de creatieve industrie te kampen heeft met de gevolgen van de economische crisis. In de Cross Media Monitor 2012 waren de eerste tekenen van de recessie in de ontwikkeling van de creatieve industrie en ICT sector terug te zien, op basis van de gegevens over 2011. Deze Monitor Creatieve Industrie geeft inzicht in de meer recente ontwikkelingen tot en met 2013.

De focus van deze monitor is gelijk aan de eerdere edities van de Cross Media Monitor. Het gaat om een overzicht van de ontwikkeling van het economisch

belang in Nederland van creatieve industrie en ICT in termen van banen, vestigingen, productie en toegevoegde waarde, dit maal van 2005 tot en met 2013. Daarbij wordt het belang van deze sectoren zowel landelijk als regionaal bepaald. Verder wordt in deze monitor aandacht besteed aan de ontwikkeling van bedrijfsgrootte en de positie van zelfstandigen.

De Monitor Creatieve Industrie is een aanvulling, maar ook een uitbreiding op het hoofdstuk Creatieve Industrie in de CBS Monitor Topsectoren¹. Daarin komt de ontwikkeling van de Nederlandse creatieve industrie op nationaal niveau, tot en met 2012, aan bod voor wat betreft banen, productie, toegevoegde waarde, R&D uitgaven en export. CBS heeft in overleg met het Ministerie van Economische Zaken en het Topteam Creatieve Industrie gekozen voor een beperktere definitie van creatieve industrie dan in deze publicatie wordt gehanteerd. Motief daarvoor was dat de focus in het topsectorenbeleid vooral lag op die domeinen die niet in overwegende mate van overheidsfinanciering afhankelijk zijn. Om die reden zijn in de CBS definitie bijvoorbeeld omroepen en theaters buiten beschouwing gebleven.

Deze monitor kiest niet voor een pragmatische maar voor een conceptuele benadering van creatieve industrie, afgeleid van een omschrijving die gebaseerd is op eerdere studie van internationale literatuur². Het gaat om een sector die creativiteit in zijn naam draagt en drijft op het creërende en scheppende vermogen van individuen, groepen, bedrijven en organisatie. Het individueel en collectief creëren, produceren en exploiteren van betekenis en inhoud, vervat in een taal, staat voorop. Creatie en productie in de creatieve industrie hebben betrekking op het tot stand brengen van symbolisch materiaal om vervolgens de toegang ertoe te exploiteren, voor eindgebruikers of bedrijven. Creatie, productie en exploitatie (of uitgeven) vormen samen de kern van de creatieve industrie. Dat geldt voor de drie hoofdcategorieën of deelsectoren die binnen de creatieve industrie worden onderscheiden: media- en entertainmentindustrie, kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening³. De vraag of binnen een

1) In tegenstelling tot de Monitor Topsectoren 2014 bevat deze Monitor Creatieve Industrie 2014 geen gegevens over export.

2) Zie o.m.: Paul Rutten, Olaf Koops & Monique Roso (2008). Creatieve industrie in de SBI 2008 bedrijfsindeling. Delft: TNO.

3) CBS omschrijft de creatieve industrie als volgt: 'De creatieve industrie omvat een uiteenlopende verzameling van sectoren waarin de initiële creatie centraal staat: het creëren van vorm, betekenis of symbolische waarde. Ook de manier waarop zij de activiteiten vormgeven, het creatieve innovatieproces, speelt een belangrijke rol. Als topsector gaat het om bedrijven die vooral hun bestaansreden vinden in creativiteit, innovatie en ondernemerschap. Vooral in de subsectoren Kunst en Cultureel erfgoed speelt het winstoogmerk een minder grote rol dan in andere topsectoren.'

sector geheel of gedeeltelijk gesubsidieerde bedrijven of instellingen voorkomen, van volledig gesubsidieerde instellingen is vrijwel nooit sprake, mag de definitie ervan niet beïnvloeden. Daar komt nog bij dat de categorieën die bepaalde vormen van bedrijvigheid aanduiden, vaak bedrijven met en bedrijven zonder overheidsfinanciering omvatten. Door bijvoorbeeld omroepen uit te sluiten wordt het private kind met het publieke badwater weggegooid. Een overzicht van de categorieën bedrijven die we in deze monitor tot de creatieve industrie rekenen is opgenomen in de bijlage. Ook wordt de gehanteerde selectie in de bijlage vergeleken met die van het CBS.

Naast de creatieve industrie besteden we in deze monitor ook aandacht aan de sector ICT. Informatie- en communicatietechnologie (ICT) verwijst naar het brede domein waarin bedrijven en instellingen opereren die zich toeleggen op het distribueren en faciliteren van (elektronische) informatie en communicatie. Daarbij horen ook het vervaardigen van apparatuur om deze processen (inclusief consumptie van informatie en uitwisselen van informatie) mogelijk te maken. ICT is zowel van belang als zelfstandige economische sector én als enabler van innovatie in de gehele economie. Ook de boekdrukkunst en de talloze innovaties die daarin hebben plaatsgehad behoren tot het domein van de ICT. Daarom worden hier ook drukkerijen tot de ICT-sector gerekend, niet omdat ze zonder uitzondering van digitale technologie gebruikmaken maar omdat ze de distributie van informatie mogelijk maken.

Ontwikkelingen in de ICT-sector hebben bijzondere implicaties voor de creatieve industrie omdat in beide sectoren informatie centraal staat in de bedrijfsvoering. De één creëert, produceert en exploiteert informatie en symbolisch materiaal voortkomend uit creatieve productie; de ander zorgt voor technologie gericht op productie, distributie en consumptie van informatie. Op het breukvlak van ICT en creatieve industrie ontstaan vormen van bedrijvigheid die steeds moeilijker toe te wijzen zijn aan de een of de ander, we noemden hiervoor al de gamebedrijven en de digital designers. Veel van deze bedrijven staan geregistreerd als ICT bedrijven, maar passen heel goed binnen de definitie van creatieve industrie omdat betekenisproductie en verbeelding tot de kern van hun diensten en producten behoort. Een ander element dat creatieve industrie en ICT verbindt is dat de ontwikkelingen in deze domeinen gevolgen hebben voor de economie als geheel. Innovatieve producten en diensten die de kracht van creatieve industrie en ICT combineren behoren momenteel tot de meeste

waarde generende onderdelen in de economie. De verwevenheid van ICT en creatieve industrie heeft er eerder al toe geleid dat delen van de eerste sector in sommige landen tot de tweede sector worden gerekend. Dat geldt bijvoorbeeld voor het Verenigd Koninkrijk, waar de softwaresector tot de creatieve industrie wordt gerekend en daar ongeveer een derde van de banen in die sector telt⁴.

Binnen de sector ICT wordt een tweetal deelsectoren onderscheiden: diensten en hardware. Onder diensten vallen alle vormen van economische bedrijvigheid gericht op de zakelijke en consumentenmarkt om informatie- en communicatieprocessen tussen personen en ten aanzien van gegevens te faciliteren, anders dan het ontwikkelen en produceren van apparatuur en andersoortige materiële voorzieningen. Hardware omvat de activiteiten die we in de definitie van diensten uitsluiten: Bedrijvigheid gericht op het faciliteren van informatie- en communicatieprocessen door middel van het ontwikkelen en produceren van apparatuur en andersoortige noodzakelijke materiële voorzieningen, alsmede de installatie, verhuur, reparatie en hardware gerelateerd advies. Een overzicht van de categorieën bedrijven die we in deze monitor tot de sector ICT rekenen is eveneens opgenomen in de bijlage.

Deze publicatie is als volgt opgebouwd.

Het volgende hoofdstuk geeft een overzicht van de ontwikkeling van de creatieve industrie en de sector ICT in Nederland aan de hand van de belangrijkste indicatoren. Allereerst laten we zien hoe werkgelegenheid in beide sectoren zich heeft ontwikkeld, gespecificeerd naar deelsectoren en domeinen, voor zowel creatieve industrie als ICT. Daarna doen we dat ook voor de hoeveelheid bedrijven. Daarbij besteden we bijzondere aandacht aan de ontwikkeling van de bedrijfsomvang binnen beide sectoren, waarbij de ontwikkeling van het belang van ZZP'ers uitlichten. Tenslotte geven we inzicht in de ontwikkeling van het verdienvermogen van beide sectoren onder andere aan de hand van de ontwikkeling van de productiewaarde en toegevoegde waarde die we koppelen aan de ontwikkeling van banen en vestigingen.

4) Paul Rutten (2014). Kracht van verbeelding. Perspectieven op de creatieve industrie. Rotterdam: Rotterdam University Press, p.18.

Hoofdstuk drie zoomt in op de Noordvleugel van de Randstad. De hoge concentratie van creatieve bedrijvigheid maakt deze regio tot de Media Valley. Voor dit landsdeel, dat van oudsher bekend staat als een concentratiegebied van creatieve industrie en ICT diensten brengen we eveneens de ontwikkeling in kaart, zij het in beknoptere vorm dan we dat voor Nederland als geheel doen.

Monitor
creatieve
industrie
2014

Hoofdstuk vier tenslotte geeft een overzicht van het belang van creatieve industrie en ICT in de tien belangrijkste cross media steden van Nederland, dat zijn de steden met het grootste gezamenlijke aandeel creatieve industrie en ICT in het totale aantal banen in 2013. Van elk van deze steden is een statistisch profiel met een korte toelichting opgenomen in de bijlage.

14

Inleiding

Deze publicatie sluit af met een korte vooruitblik op basis van de ontwikkelingslijnen uit het nabije verleden die we in de voorafgaande hoofdstukken hebben geschetst.

2. Creatieve Industrie en ICT in Nederland

Monitor
creatieve
industrie
2014

15

**Creatieve
Industrie
en ICT in
Nederland**

In dit hoofdstuk laten we de ontwikkelingen in de sectoren creatieve industrie en ICT in Nederland in de jaren 2005 tot en met 2013 zien. Behalve de totaalontwikkeling van beide sectoren, gaan we in op de verschillende deelsectoren en daarbinnen weer op de belangrijkste domeinen (zie ook Bijlage 1a en b). Allereerst gaan we in op de ontwikkeling van het aantal banen, daarna op het aantal bedrijfsvestigingen en de werkgelegenheid per grootteklasse van bedrijven. Basis voor de cijfers over werkgelegenheid en aantal vestigingen is de LISA database¹. Dat is een databestand met gegevens over alle bedrijfsvestigingen in Nederland waar betaald werk wordt verricht. Per vestiging zijn zowel het adres, het aantal banen en het soort economische activiteit bekend. Bij het aantal banen gaat het zowel om fulltime als parttime banen. Het uitgangspunt is de fysieke vestiging en niet de juridische entiteit. Bedrijven kunnen meerdere vestigingen hebben. Die worden allemaal apart meegenomen in onze analyse. Het grote voordeel van de LISA database is de ruimtelijke component, die het mogelijk maakt om de regionale spreiding van creatieve industrie en ICT gedetailleerd in kaart te brengen. Daarnaast gebruiken we de CBS Nationale Rekeningen als bron om aan de hand van productiviteit uitspraken te doen over het verdienvermogen

1) www.lisa.nl

van de creatieve industrie en ICT. We kijken hierbij naar de toegevoegde waarde en de productie van de sector.

2.1 Banenontwikkeling

Monitor
creatieve
industrie
2014

In 2013 telde creatieve industrie en ICT samen ruim 556 duizend banen. Het aantal banen in de creatieve industrie bedraagt ruim 285 duizend (3,6 procent van de banen in Nederland), in ICT ruim 271 duizend (3,4 procent van de banen in Nederland).

Tabel 2.1 Aantal banen in 2013 en banengroei in de periode 2005-2013 en 2011-2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland.

16

**Creatieve
Industrie
en ICT in
Nederland**

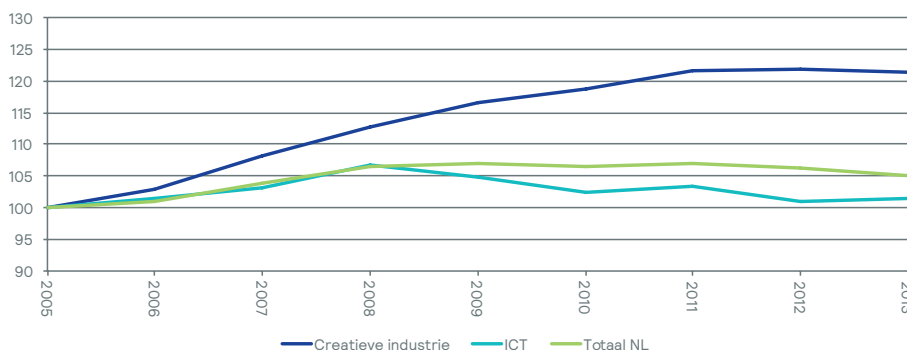
Deelsector	Banen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005-2013	2005-2013	2011-2013	2011-2013
	(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)	(% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	102.478	26.848	3.9%	1.293	0.6%
Media en entertainmentindustrie	88.019	4.509	0.7%	-2.031	-1.1%
Creatieve zakelijke dienstverlening	94.882	19.049	2.8%	213	0.1%
Creatieve industrie	285.379	50.406	2.5%	-525	-0.1%
Diensten	231.690	17.759	1.0%	-978	-0.2%
Hardware	39.577	-13.705	-3.6%	-3.768	-4.4%
ICT	271.267	4.054	0.2%	-4.746	-0.9%
Creatieve industrie en ICT	556.646	54.460	1.3%	-5.271	-0.5%
Totale economie	8.017.144	3.79.213	0.6%	-153.054	-0.9%

Bron: LISA 2014

Wanneer we de ontwikkeling sinds 2005 bezien laat de creatieve industrie tot en met 2013 een bovengemiddeld groeitempo zien: 2,5 procent gemiddeld per jaar. Daarmee overtreft hij de gemiddelde groei van de totale economie die over die periode het aantal banen met 0,6 procent zag groeien. Binnen

de creatieve industrie zijn in de periode 2005–2013 ruim 50 duizend nieuwe banen ontstaan. De ICT sector scoort minder dan het overall gemiddelde: 0,2 procent. Over de laatste drie gemeten jaren, de tijd waarin de meest recente crisis toesloeg, geldt een kleine min voor de creatieve industrie (-0,1 procent) en een forse min voor ICT (-0,9 procent). Die krimp is gelijk aan de banenterugloop voor de gehele economie voor die periode. In de ICT sector kwamen er in de laatste negen jaar slechts vierduizend banen bij. De ICT sector is vanaf 2009 bovengemiddeld hard getroffen door de economische crisis. In 2012–2013 zien we daar voor het eerst de werkgelegenheid weer toenemen, waar de totale werkgelegenheid in Nederland nog terugloopt.

Figuur 2.1 Banengroei in de periode 2005–2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Nederland (2005=100).

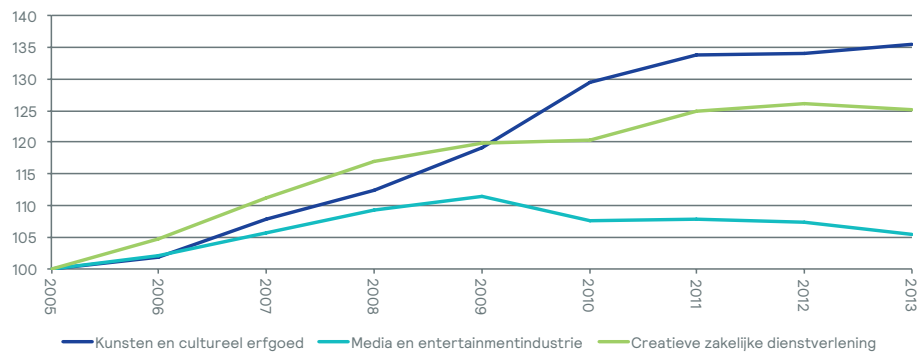


Bron: LISA 2014

Binnen de creatieve industrie is de subsector kunst en cultureel erfgoed het meest omvangrijke, met ruim 102 duizend banen in 2013, gevolgd door de creatief zakelijke dienstverlening met bijna 95 duizend banen. De media- en entertainmentindustrie sluit de rij met 88 duizend banen. Kunsten en erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening laten de beste groeicijfers zien, respectievelijk 3,9 procent gemiddeld per jaar vanaf 2005 en 2,8 procent. De groei van de kunsten en erfgoed sector is ten dele verklaard door de verplichte registratie van individueel werkende professionals in 2008, waardoor een groot aantal vrijgevestigde kunstenaars de statistieken in marcheerde. In de creatief zakelijke dienstverlening heeft zich een dergelijk effect minder voorgedaan. Het gevolg hiervan is wellicht voor een of enkele

jaren een wat geflatteerd groeicijfer, maar uiteindelijk een meer betrouwbare statistiek. De groei in de media- en entertainmentindustrie is over de gehele periode 2005-2014 aan de bescheiden kant en specifiek voor de jaren 2011-2013 negatief. De deelsector krimpt in die jaren harder dan de gehele economie. Dat geldt niet voor de andere twee deelsectoren die allebei groeien.

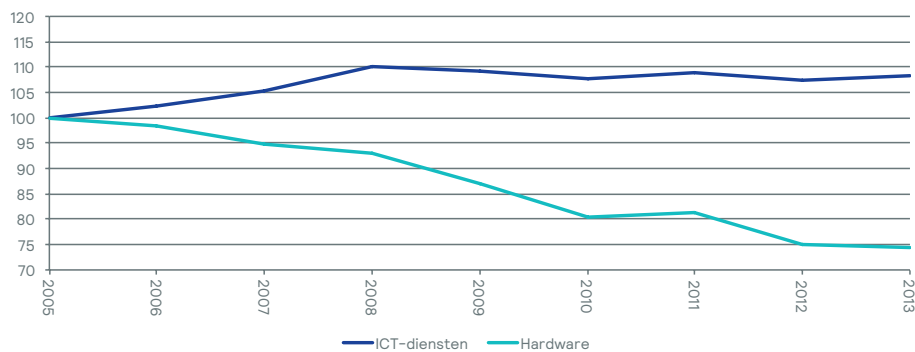
Figuur 2.2 Banengroei in de periode 2005-2013 voor de deelsectoren in de creatieve industrie in Nederland (2005=100).



Bron: LISA 2014

Van de twee deelsectoren binnen ICT, die in figuur 2.3 zijn weergegeven, is de terugloop van banen in hardware het meest markant. Vanaf 2005 is die deelsector er bijna veertien duizend kwijtgeraakt. In 2013 resteren nog bijna 40 duizend banen in ICT hardware. In ICT diensten kwamen er bijna achttienduizend banen bij. Voor beide deelsectoren is het beeld in de jaren 2009-2011 negatief, voor hardware zwaar negatief, voor diensten licht negatief. Opmerkelijk is daarbij wel dat 2013 voor diensten weer een kleine plus laat zien.

Figuur 2.3 Banengroei in de periode 2005-2013 voor de deelsectoren in ICT in Nederland (2005=100).



Bron: LISA 2014

Wanneer we een slag dieper gaan en de trends en ontwikkelingen binnen de deelsectoren van de creatieve industrie nader beschouwen, blijkt binnen die sector ook weer sprake van een gedifferentieerd patroon.

Tabel 2.2 Aantal banen in 2013, banengroei 2005-2013 en 2011-2013 in de domeinen van de creatieve industrie in Nederland

Domein	Banen 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	102.478	26.848	3.9%	1.293	0.6%
Podiumkunsten	28.925	11.433	6.5%	1.363	2.4%
Scheppende kunsten	27.942	14.801	9.9%	2.044	3.9%
Overig kunst en erfgoed	25.381	3.974	2.2%	-421	-0.8%
Cultureel erfgoed	20.230	-3.360	-1.9%	-1.693	-3.9%
Media en entertainmentindustrie	88.019	4.509	0.7%	-2.031	-1.1%
Radio en televisie	14.373	-211	-0.2%	-716	-2.4%
Persmedia	33.425	1.609	0.6%	-849	-1.2%
Film	13.571	3.778	4.2%	514	1.9%
Muziekindustrie	2.508	-278	-1.3%	-35	-0.7%
Boekenindustrie	9.588	-903	-1.1%	-770	-3.8%
Overige uitgeverijen	1.892	-1.068	-5.4%	-204	-5.0%
Live entertainment	12.662	1.582	1.7%	29	0.1%
Creatieve zakelijke dienstverlening	94.882	19.049	2.8%	213	0.1%
Vormgeving en ontwerp	27.613	8.886	5.0%	120	0.2%
Communicatie en informatie	67.269	10.163	2.1%	93	0.1%
Creatieve industrie	285.379	50.406	2.5%	-525	-0.1%

Bron: LISA 2014

Binnen kunsten en erfgoed valt op dat er sprake is van een sterke toename van banen in podiumkunsten en beeldende kunsten. Die groei is in ieder geval voor een deel toe te schrijven aan een administratief effect, door de verplichte KvK registratie vanaf 2008, dat overigens in de jaren 2011-2013 is afgevlakt. Wat opvalt, is de sterke krimp in banen binnen cultureel erfgoed, ruim 3.300 banen vanaf 2005, waarvan bijna 1.700 in de periode 2011-2013.

Binnen de media- en entertainmentindustrie geldt in de meeste domeinen in de jaren 2011–2013 krimp. Film en live-entertainment zijn de enige bedrijfstakken die zowel groeien over de gehele onderzochte periode als ook recent groei laten zien. De filmindustrie groeide in de jaren 2005–2013 met bijna 3.800 banen, waarvan er ruim vijfhonderd in de periode 2011–2013 werden gerealiseerd. Live-entertainment is qua omvang met ruim 12.500 banen qua omvang bijna gelijk aan de filmsector, maar groeit minder sterk, 1,7 procent (bijna zestienhonderd banen) over de gehele periode 2005–2013 en maar 0,1 procent in de periode 2011–2013 (29 banen erbij). Voor de persmedia is er over de gehele periode 2005–2013 nog wel sprake van een plus van zestienhonderd banen, echter in de jaren 2011–2013 zijn er in deze bedrijfstak bijna 850 verdwenen. Hij blijft echter met meer dan 33 duizend banen met afstand de grootste bedrijfstak binnen de media- en entertainmentindustrie. De boekenindustrie laat over de gehele periode een terugloop van 903 banen zien, een krimp die vooral in de periode 2011–2013 zijn beslag kreeg, toen vielen maar liefst 770 banen weg. Voor radio- en televisie geldt over de gehele periode een netto krimp van meer dan tweehonderd banen en in de jaren 2011–2013 een afname van ruim zevenhonderd banen. De muziekindustrie, hier opgevat als de bedrijfstak die zich bezighoudt met de exploitatie van muziekopnamen bestaat in 2013 nog maar uit iets meer dan twee en een half duizend banen.

Voor de creatief zakelijke dienstverlening is hier een onderscheid gemaakt tussen aan de ene kant vormgeving en ontwerp (inclusief design, architectuur en modeontwerp) en aan de andere kant communicatie en informatie. Beide bedrijfstakken laten over de gehele periode 2005–2013 een aanmerkelijke groei in banen zien. Netto laten deze bedrijfstakken in beide periodes een plus zien. In procentuele zin overtreft de banengroei in vormgeving en ontwerp (vijf procent) die van communicatie en informatie (2,1 procent). In absolute aantallen zijn de verhoudingen omgekeerd. In de bedrijfstak communicatie en informatie kwamen er in de periode 2005–2013 ruim tienduizend banen bij, in vormgeving en ontwerp bijna negenduizend. In de jaren 2011–2013 blijkt de banenontwikkeling in beide domeinen nagenoeg vlak. Communicatie en informatie is met afstand de grootste bedrijfstak binnen de creatieve industrie. Met ruim 67 duizend banen, die overigens grotendeels in de reclamesector zijn gesitueerd, is hij verantwoordelijk voor bijna een kwart van alle banen in de creatieve industrie.

Omdat onder de categorie vormgeving en ontwerp een tweetal bedrijfstakken ressorteren die ieder op hun eigen manier gekoppeld zijn aan de economie, design en architectuur, hebben we de ontwikkeling van beide bedrijfstakken, als specifieke onderdelen van de deelsector creatief zakelijke dienstverlening, nog eens apart onder de loep genomen.

Tabel 2.3 Aantal banen in 2013, banengroei 2005-2013 en 2011-2013 in de bedrijfstakken binnen het domein vormgeving en ontwerp

Domein	Banen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005-2013	2005-2013	2011-2013	2011-2013
	(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)
Vormgeving en ontwerp	27.613	8.886	5.0%	120	0.2%
Architectuur	10.894	-468	-0.5%	-2.382	-9.4%
Design	16.719	9.354	10.8%	2.502	8.4%

Bron: LISA 2014

Tabel 2.3 laat zien dat design met name in de jaren 2011-2013 in de lift zit en architectuur in de hoek zit waar de klappen vallen. In 2011-2013 zijn daar bijna 2.400 banen verdwenen.

Tabel 2.4 Aantal banen in 2013, banengroei 2005-2013 en 2011-2013 in de domeinen van de ICT in Nederland

Domein	Banen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005-2013	2005-2013	2011-2013	2011-2013
	(in aantallen)	(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)
Diensten	231.690	17.759	1.0%	-978	-0.2%
Drukkerijen en reproductie	29.161	-16.098	-5.3%	-4.375	-6.8%
Telecommunicatie	28.776	-11.456	-4.1%	-1.969	-3.3%
Software	93.711	28.458	4.6%	2.147	1.2%
Facilitaire ICT-diensten	80.042	16.855	3.0%	3.219	2.1%
Hardware	39.577	-13.705	-3.6%	-3.768	-4.4%
Vervaardiging ICT hardware	32.071	-15.401	-4.8%	-3.736	-5.4%
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	7.506	1.696	3.3%	-32	-0.2%
ICT	271.267	4.054	0.2%	-4.746	-0.9%

Bron: LISA 2014

Binnen ICT zijn in Nederland een aantal duidelijke trends waarneembaar. Die zijn in tabel 2.4 zichtbaar. Binnen diensten verdwijnen banen binnen telecommunicatie en bij de drukkerijen. In de periode 2005-2013 zijn dat respectievelijk bijna 11,5 duizend en zestenduizend. Daar staan twee groeiende bedrijfstakken tegenover: software (toename van 28,5 duizend banen in 2005-2013) en facilitaire diensten (plus bijna zeventenduizend banen). De verschuivingen binnen ICT diensten markeren de verdere trend richting digitalisering gekoppeld aan een sterke efficiëncyslag bij bedrijven die zorgen voor transport van data. Over de gehele periode 2005-2013 kunnen de beide groeisectoren de krimp bij de andere meer dan compenseren, waardoor er een netto banenwinst van bijna achttienduizend banen resteert. In de laatste drie jaar van die periode gaat dat niet meer op. Het banenverlies in telecommunicatie en drukkerijen is groter dan de aanwas bij software en facilitaire dienstverlening, wat een afname van bijna duizend banen in ICT dienstverlening impliceert.

Binnen de deelsector hardware zorgt de terugloop in de vervaardiging van hardware al lange tijd voor een sterke banenkrimp. Dat geldt voor de gehele periode 2005–2013 en zet versterkt door in de jaren 2011–2013 wanneer er sprake is van een jaarlijkse teruggang in banen van 5,4 procent. Hardware productie heeft in de jaren 2005–2013 een derde van zijn banen (ruim vijftienduizend) ingeleverd. In 2013 resteren er ruim 32 duizend banen. In installatie, verhuur en reparatie van ICT hardware is over de gehele periode het aantal banen met bijna zeventienhonderd gegroeid (3,3 procent). In de jaren 2011–2013 is er maar sprake van licht verlies.

24

2.2 Bedrijvenontwikkeling

Hiervoor is een beeld geschetst van creatieve industrie en ICT waarvan bepaalde onderdelen uitstoot van arbeid laten zien. Dat wekt de belangstelling voor een nader inzicht in de dynamiek in bedrijvigheid die daarmee gepaard gaat. Is er sprake van concentratie van banen in een kleiner aantal bedrijven of gaat de stagnatie of krimp wellicht gepaard met een groei aan bedrijven en vestigingen? Tabel suggereert dat het eerder de tweede richting is die domineert dan de eerste.

Tabel 2.5 Aantal vestigingen in 2013 en groei aantal vestigingen in de periode 2005–2013 en 2011–2013 in creatieve industrie en ICT in Nederland

Deelsector	Vestigingen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005–2013	2005–2013	2011–2013	2011–2013
	(in aantallen)	(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	52.577	29.310	10.7%	4.857	5.0%
Media en entertainmentindustrie	32.976	14.648	7.6%	1.891	3.0%
Creatieve zakelijke dienstverlening	46.042	19.862	7.3%	3.910	4.5%
Creatieve industrie	131.595	63.820	8.6%	10.658	4.3%
Diensten	53.370	20.887	6.4%	3.432	3.4%
Hardware	3.908	943	3.5%	59	0.8%
ICT	57.278	21.830	6.2%	3.491	3.2%
Creatieve industrie en ICT	188.873	85.650	7.8%	14.149	4.0%
Totale economie	1.286.260	3.30.750	3.8%	42.260	1.7%

Bron: LISA 2014

Zowel in de creatieve industrie als in de ICT sector is het aantal bedrijven in de periode 2005–2013 fors gegroeid. Dat groeitempo is in de jaren 2011–2013 afgenomen, maar steekt in ieder geval voor een aantal deelsectoren positief af tegen de stagnatie of terugloop in banen. Deze ontwikkeling is niet ongekend in het huidige tijdsgewricht. Echter de groei in bedrijven zoals die zich binnen de creatieve industrie aftekent, en in mindere mate binnen ICT, is (aanmerkelijk) groter dan elders in het bedrijfsleven. Dat geldt zowel voor de gehele periode 2005–2013, als voor de jaren 2011–2013. Het aantal vestigingen in de creatieve industrie in 2013 is bijna 132 duizend. Binnen ICT is dat ruim 57 duizend. In de periode 2005–2013 kwamen er binnen de creatieve industrie bijna 64 duizend bedrijven bij (8,6 procent jaarlijkse groei), in ICT bijna 22 duizend (6,2 procent). De sterkste groei heeft plaatsgevonden binnen kunsten en erfgoed met 10,7 procent. Daar is de eerder genoemde verplichting van zelfstandigen om zich te registreren vanaf 2008 mede debet aan. Ter vergelijking, het aandeel creatieve industrie banen op het totaal van banen in Nederland is 3,6 procent. Het aandeel van creatieve industrie

GAMESINDUSTRIE: GROEISECTOR, MAAR STATISTISCH TUSSEN WAL EN SCHIP

Monitor
creatieve
industrie
2014

26

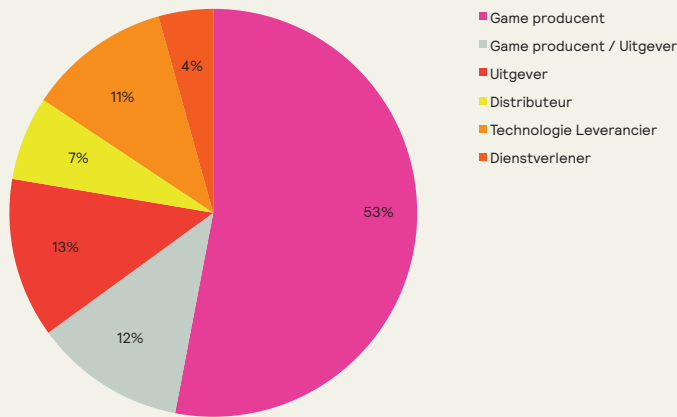
Creatieve
Industrie
en ICT in
Nederland

Sinds een aantal jaren is in Nederland en internationaal, de gamesindustrie in opmars. De bedrijfstak legt zich zowel toe op entertainmentgames als games gericht op leertoepassingen: applied of serious games. De schattingen van de omvang van de mondiale gamesmarkt lopen uiteen van ruim 65 tot een kleine negentig miljard dollar op jaarbasis. Gaming wordt gezien als een belangrijke groeimarkt. Met de toepassing van gameprincipes in allerlei contexten ('gamification') wordt de industrie belangrijker. Nederland is momenteel sterk in applied gaming. Daarin wordt in Nederland onder andere via het Center for Applied Games, het Growing Games programma en andere initiatieven, fors geïnvesteerd.

Economische cijfers over de jonge, snel groeiende bedrijfstak in Nederland zijn schaars. In de Gamesmonitor 2012 heeft TNO becijferd dat Nederland in 2012 circa 330 gamebedrijven kent. Die zijn samen goed voor om en nabij de drieduizend banen. Er zijn 250 gamebedrijven actief als producent. Van de banen in de gamesindustrie zijn er daardoor bijna zestienhonderd te vinden in gameproductie. De omzet van de gamesindustrie wordt geschat op € 150 tot € 225 miljoen per jaar. Daarbinnen zijn 'enkele tientallen miljoen' afkomstig van het onderdeel applied gaming (Koops & Bachet, 2012).

Een belangrijk obstakel bij het vaststellen van de omvang en ontwikkeling van de gamesindustrie is de over veel verschillende categorieën verspreide registratie van gamesbedrijven in de statistieken van de Kamer van Koophandel en LISA. Veertig procent van de gamesbedrijven staat geregistreerd in categorieën die wij in deze monitor tot ICT rekenen (vooral software en facilitaire ICT diensten), dertig procent is geregistreerd in categorieën uit de creatieve industrie (vooral communicatie en informatie, scheppende kunsten, podiumkunsten en, film) en nog eens dertig procent in categorieën die onder de rest van de economie vallen.

Figuur 1 Verdeling werkgelegenheid gamesindustrie in 2011 in de waardeketen



Bron: TNO, op basis van CONTROL/LISA/CBS

De meest logische categorie voor gamesbedrijven is “Overige uitgeverijen”. Daarbinnen vallen de bedrijfstakken “Uitgeverijen van computerspellen (SBI 5821)” en “Overige uitgeverijen van software (SBI 5829)”. Hierin is echter slechts twee procent van alle gamebedrijven in Nederland geregistreerd, maar de verwachting is dat dit zal groeien met het aanpassen van bedrijfsregistraties. De gamesindustrie is een voorbeeld van de productieve wisselwerking van creatieve industrie en ICT. Digitalisering heeft de gamesindustrie voortgebracht en ook de nieuwste loot aan de stam van deze bedrijfstak, applied gaming, applied gaming zal weer voor crossovers met hele andere sectoren als zorg en energie zorgen. De sector valt nu statistisch gezien nog tussen wal en schip, maar wordt voor het grootste deel wel in deze monitor gevangen. In 2015 verschijnt een nieuwe editie van de Gamesmonitor waarin in meer detail naar deze sector wordt gekeken.

Bronnen:

Olaf Koops & Thomas Bachet. De Nederlandse gamesindustrie in cijfers, In: Monique Roso (red.) Gamesmonitor '12.

De Nederlandse gamesindustrie onderzocht Utrecht: TFI

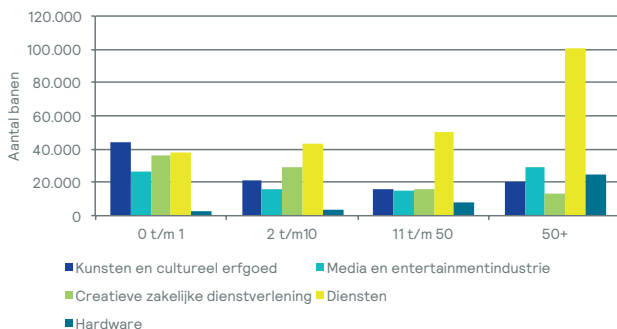
Monique Roso (red.) Gamesmonitor 2012. De Nederlandse gamesindustrie onderzocht Utrecht: TFI

bedrijfsvestigingen op het totaal van bedrijfsvestigingen in Nederland is 10,2 procent. Voor ICT zijn die cijfers 3,4 en 5,5 procent.

2.3 Schaal van Bedrijvigheid

Hiervoor kwam naar voren dat de creatieve industrie een bijzonder kleinschalige industrie is. Zij kent een groot aantal kleine tot zeer kleine bedrijven. De gemiddelde vestigingsgrootte in de creatieve industrie is 2,2 banen. Bij ICT is die 4,7 en voor het totaal van alle bedrijfsvestigingen in de economie 6,2 banen. Het belang van de verschillende bedrijfsvestigingen voor de banen in de creatieve industrie en ICT komt in figuur 2.4 naar voren. Die laat zien hoeveel banen er binnen elke deelsector in elke categorie-grootte vallen: 0-1, 2-10, 11-50 en 50 en meer banen.

Figuur 2.4 Werkgelegenheidsverdeling naar grootteklasse in 2013 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland (in absolute aantallen)



Bron: LISA 2014

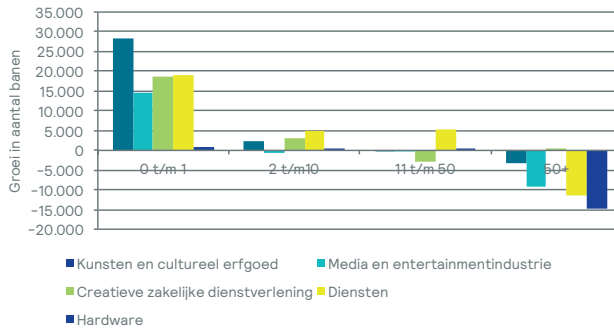
Binnen de media- en entertainmentindustrie zijn de zelfstandigen en de grote bedrijven en instellingen relatief belangrijk. Dat geldt minder voor de tussencategorieën met twee tot tien en elf tot vijftig werknemers. Binnen kunsten en erfgoed zijn de zelfstandigen het meest relevant, de categorie met elf tot vijftig werknemers neemt in dit deel van de creatieve industrie het kleinste aantal arbeidsplaatsen voor haar rekening. De creatief zakelijke dienstverlening laat een aflopend belang zien van het grootste aantal banen

bij de zelfstandigen, regelmatig aflopend naar het kleinste aantal bij de bedrijven van boven de vijftig werknemers. Dat kenmerkt de bedrijfstak; er is maar een beperkt aantal grote bureaus met meer dan vijftig banen.

De schaal van bedrijvigheid in de beide ICT deelsectoren verschilt aanmerkelijk van die in de creatieve industrie. Waar bij de creatieve industrie de zelfstandigen in alle gevallen voor de meeste banen zorgen is dat zowel in hardware als in diensten de categorie bedrijven met meer dan vijftig banen. Dat geldt vooral bij diensten. De grote spelers in hardware zijn inmiddels uit Nederland verdwenen, waardoor het totale volume aan banen in de grootste categorie de twintigduizend net haalt. Dat is echter wel de categorie waar de meeste banen in ICT hardware in Nederland te vinden zijn. ICT diensten is de subsector binnen het gehele palet van cross media deelsectoren met de meeste banen, ruim 230 duizend, op afstand gevolgd door kunsten en erfgoed met minder dan de helft, ruim 101 duizend banen.

Figuur 2.5 laat zien hoe de banenontwikkeling in de periode 2005-2013 is geweest in de verschillende groottecategorieën bedrijven voor de verschillende deelsectoren binnen de creatieve industrie en ICT. Er blijkt in bijna alle deelsectoren sprake van een verschuiving van banen vanuit de grootste categorie naar de kleinste, aangevuld met banenaanwas in de kleinste, de zelfstandigen, en in aanmerkelijk mindere mate in de categorie 2 tot 10 banen. Uitzondering is de creatief zakelijke dienstverlening. Er is daar geen sprake van afname van banen in de vestigingscategorie meer dan 50 banen. Die is bovendien voor deze deelsector van zeer bescheiden omvang, zoals figuur 2.4 heeft laten zien. Een andere uitzondering is ICT diensten. Deze categorie laat ook in de middencategorieën (2 tot 10 en 11 tot 50 banen) groei zien.

Figuur 2.5 Werkgelegenheidsgroei naar grootteklasse in 2005–2013 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland (in absolute aantallen)



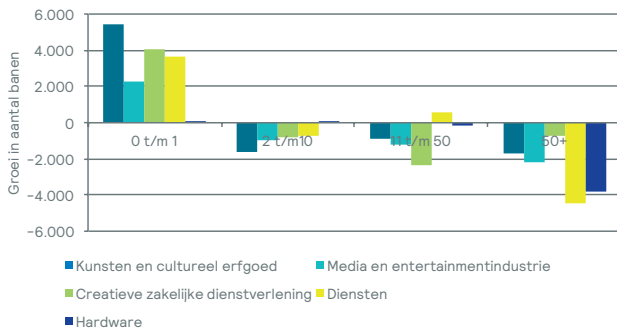
Bron: LISA 2014

30

Creatieve Industrie en ICT in Nederland

Wanneer we in figuur 2.6 inzoomen op de meest recente jaren uit de periode 2005–2013, de jaren 2011–2013, wordt een belangrijke wending duidelijk. Met uitzondering van de categorie zelfstandigen (0–1 baan) is er in alle groottecategorieën in alle deelsectoren sprake van banenverlies. De enige uitzondering is de categorie ICT diensten van 11 tot en met 50 banen. Dit is een nadere illustratie van een vaststelling uit de vorige paragraaf waarin duidelijk werd dat stagnatie in banen en groei in bedrijfsvestigingen in creatieve industrie en ICT in de jaren 2011–2013 hand in hand gaan. Binnen de creatieve zakelijke dienstverlening en kunsten en cultureel erfgoed wordt het banenverlies in de grotere categorieën gecompenseerd door de groei bij de zelfstandigen. Voor media- en entertainmentindustrie is dat niet het geval. Dat laatste geldt ook voor ICT diensten. Voor ICT hardware geldt een andere ontwikkeling. In die deelsector komen er nagenoeg geen banen bij in de categorie zelfstandigen en is het verlies in de andere categorieën fors, in het bijzonder in de categorie 50 en meer banen.

Figuur 2.6 Werkgelegenheids groei naar grootteklasse in 2011-2013 per deelsector
in de creatieve industrie en ICT in Nederland (in absolute aantallen)

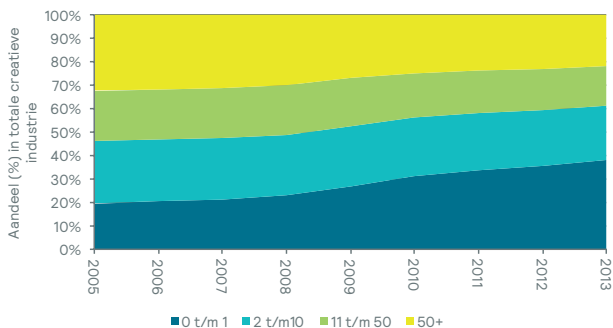


Bron: LISA 2014

Figuur 2.7 laat de ontwikkeling van het belang van de verschillende grootteklassen van bedrijven voor de banen in de creatieve industrie zien. De groei van het procentuele aandeel van de zelfstandigen in het totaal aantal banen in de creatieve industrie wordt weergegeven door de groei van het onderste, lichtblauwe vlak. In 2008 en 2009 is er een acceleratie in die ontwikkeling waarneembaar. Vanaf dat jaar neemt het procentuele belang van de andere categorieën in het totaal van de banen in de creatieve industrie af.

31

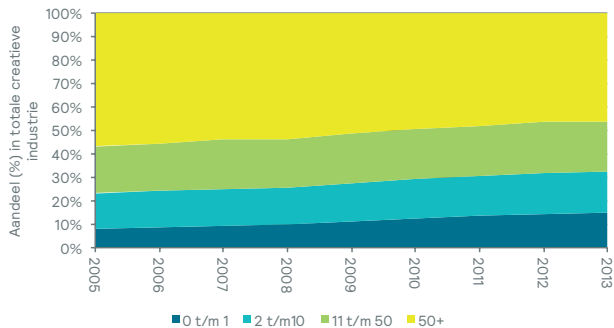
Figuur 2.7 Ontwikkeling werkgelegenheidsverdeling per grootteklasse in de periode 2005-2013
in de creatieve industrie in Nederland.



Bron: LISA 2014

Het vergelijkbare overzicht voor ICT laat zien dat de situatie in die sector structureel verschilt van die in de creatieve industrie. Er is daar weliswaar ook sprake van een toename in het aantal zelfstandigen. Hun belang is echter ver verwijderd van dat in de creatieve industrie.

Figuur 2.8 Ontwikkeling werkgelegenheidsverdeling per grootteklasse in de periode 2005-2013 in de ICT in Nederland.

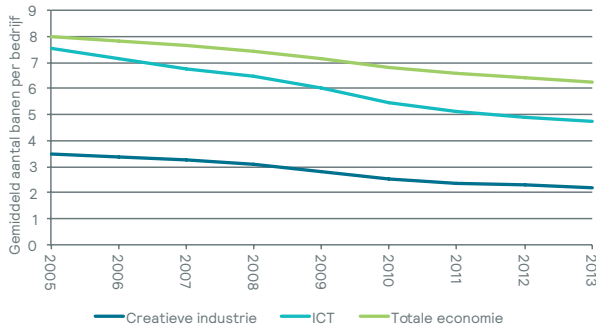


Bron: LISA 2014

Binnen ICT is nog steeds om en nabij de helft van de banen te vinden in bedrijven met meer dan 50 banen.

Voor genoemde ontwikkelingen vertalen zich direct in de gemiddelde bedrijfsgrootte binnen creatieve industrie en ICT. Figuur 2.9 laat allereerst zien dat schaalverkleining zich in de hele economie voordoet. De mate waarin daarvan sprake is binnen creatieve industrie, en in mindere mate ICT, is wel bijzonder, wanneer we die afzetten tegen de gemiddelde trend. De schaalgrootte binnen de creatieve industrie nadert inmiddels de kleinst denkbare en is in 2013 nog maar nauwelijks groter dan twee banen.

Figuur 2.9 Gemiddelde bedrijfsgrootte in 2005–2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland

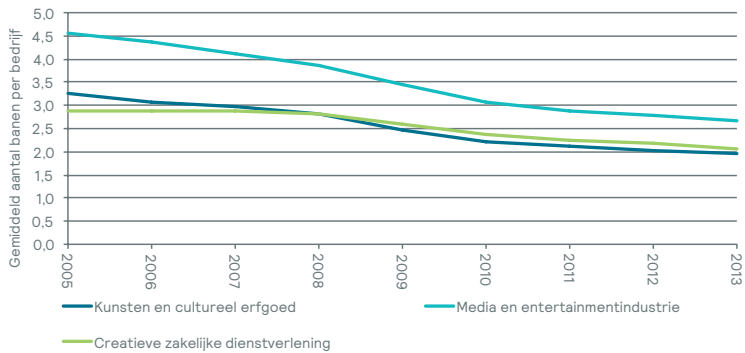


Bron: LISA 2014

Overigens is ook hier de eerder gememoreerde verplichte registratie van zelfstandige professionals in 2008 een van de oorzaken van de trend van schaalverkleining binnen de creatieve industrie. Dat is echter zeker niet de enige verklaring, getuige de voorgezette neerwaartse trend, ook in de jaren na 2008 en 2009. De aanduiding van de creatieve industrie als exponent van de oprukkende netwerkeconomie is mede terug te voeren op deze ontwikkeling, al moge duidelijk zijn dat een groot aantal kleine bedrijven en zelfstandigen niet ook vanzelf een netwerkstructuur oplevert.

Binnen de creatieve industrie onderscheiden de verschillende deelsectoren zich licht van elkaar in de ontwikkeling van schaalgrootte. In 2005 is er sprake van een duidelijk onderscheid tussen de situatie in de media- en entertainmentindustrie aan de ene en kunsten en erfgoed en creatief zakelijke dienstverlening aan de andere. In de loop van de jaren neemt dat verschil af. In dit opzicht lijken de deelsectoren steeds meer op elkaar.

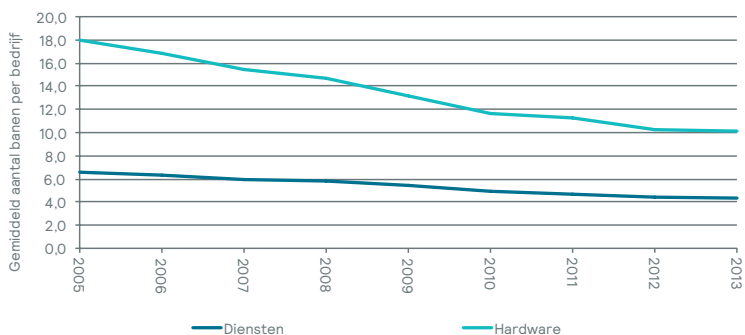
Figuur 2.10 Gemiddelde bedrijfsgrootte in 2005-2013 van deelsectoren in de creatieve industrie in Nederland



Bron: LISA 2014

Binnen ICT is sprake van een enorme reductie van de gemiddelde vestigingsgrootte van hardware. Van achttien banen in 2005 naar tien in 2013. De oorzaak daarvan is het beëindigen van de activiteiten van grote ondernemingen. Voor diensten geldt ook schaalverkleining, echter niet vergelijkbaar met de mate waarin dat bij hardware of de verschillende deelsectoren binnen de creatieve industrie gebeurt.

Figuur 2.11 Gemiddelde bedrijfsgrootte in 2005-2013 van deelsectoren in de ICT sector in Nederland



Bron: LISA 2014

2.4 Verdienvermogen

Het economisch belang van creatieve industrie en ICT is uit te drukken in banen en bedrijvigheid, maar ook in geld, meer in het bijzonder productiewaarde en toegevoegde waarde. Die komen hier aan bod. De productiewaarde is de waarde van alle voor de verkoop bestemde goederen en diensten die een bedrijf, bedrijfstak of een sector produceert. De productiewaarde is vergelijkbaar met de omzet van bedrijven maar wordt uitgedrukt in basisprijzen². Daarin is ook het intermediair verbruik meegenomen, ofwel de ingekochte goederen en diensten van derden om tot productie te komen. De schatting van die waarde die we hier presenteren is gebaseerd op de Nationale Rekeningen van het CBS, in combinatie met werkgelegenheidscijfers van LISA. Daarnaast richten we ons op de toegevoegde waarde van de creatieve industrie en ICT. De toegevoegde waarde is economisch het meest zuivere begrip om de economische bijdrage van activiteiten uit te drukken. De toegevoegde waarde is de productie minus het intermediaire verbruik, en laat daarmee per sector zien wat er aan waarde wordt toegevoegd door het ter beschikking stellen van productiefactoren. De toegevoegde waarde wordt gebruikt voor de uitbetaling van salarissen, winst en dividend en belastingen.

De creatieve industrie leverde 2013 een productiewaarde van bijna € 34,5 miljard, wat neerkomt op 2,8 procent van de totale productiewaarde van de Nederlandse economie. Binnen de creatieve industrie wordt in 2013 de meeste waarde gegenereerd in kunsten en erfgoed en de media- en entertainmentindustrie. De creatieve zakelijke dienstverlening volgt op afstand.

ICT levert met ruim € 72 miljard en 5,9 procent ruim twee maal zo veel productiewaarde als de creatieve industrie. Binnen ICT is diensten met afstand de grootste producent van waarde.

2) De verschillen komen doordat in de productie ook niet-gerealiseerde omzet zit voor goederen en diensten die nog niet verkocht zijn. Daarnaast wordt omzet van bedrijven uitgedrukt in marktprijzen. Het verschil tussen marktprijzen en basisprijzen wordt veroorzaakt door de indirecte belastingen en subsidies (met uitzondering van de niet-product gebonden belastingen en subsidies) en de handels- en transportmarges.

Tabel 2.6 Productie en reële groei van de productie (in prijzen 2013) in de periode 2005–2013 en 2011–2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland, bedragen in miljoenen euro's

Deelsector	Productie	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005–2013	2005–2013	2011–2013	2011–2013
	(in aantallen)	(% per jaar)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	14.558	2.159	2.0%	704	2.5%
Media en entertainmentindustrie	12.549	-1.964	-1.8%	-1.012	-3.8%
Creatieve zakelijke dienstverlening	7.367	-74	-0.1%	-623	-4.0%
Creatieve industrie	34.473	121	0.0%	-931	-1.3%
Diensten	44.543	3.893	1.1%	-728	-0.8%
Hardware	27.630	5.976	3.1%	-64	-0.1%
ICT	72.173	9.869	1.9%	-792	-0.5%
Creatieve industrie en ICT	106.647	9.990	1.2%	-1.723	-0.8%
Totale economie	1.234.776	82.184	0.9%	-26.394	-1.1%

Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

In de voorbije jaren heeft de productiewaarde van de creatieve industrie zich minder snel ontwikkeld dan de gemiddeld in Nederland en ook minder voorspoedig dan de productiewaarde van ICT. Dat is vooral te wijten aan de negatieve ontwikkeling van de media- en entertainmentindustrie en in de meest recente jaren (2011–2013) ook van creatieve zakelijke dienstverlening. Deze twee deelsectoren laten een negatieve groei zien. Voor de media- en entertainmentindustrie geldt dat vanaf 2010 tot en met 2013 elk jaar, voor de creatieve zakelijke dienstverlening de laatste twee jaar. Kunsten en erfgoed laten ieder jaar positieve groei zien, al neemt die met de jaren wel af.

Tabel 2.7 Reële productiegroei (in prijzen 2013) in 2011-2012 en 2012-2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland, bedragen in miljoenen euro's

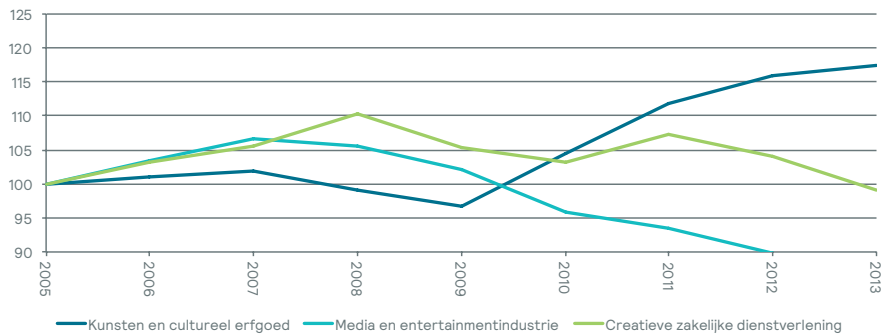
Deelsector	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei
	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2010-2011	2011-2012	2012-2013
	(in mln euros)	(in mln euros)	(in mln euros)	(in %)	(in %)	(in %)
Kunsten en cultureel erfgoed	895	516	188	6.9%	3.7%	1.3%
Media en entertainmentindustrie	-353	-523	-489	-2.5%	-3.9%	-3.7%
Creatieve zakelijke dienstverlening	318	-243	-380	4.1%	-3.0%	-4.9%
Creatieve industrie	860	-249	-681	2.5%	-0.7%	-1.9%
Diensten	654	-1.038	310	1.5%	-2.3%	0.7%
Hardware	3.108	381	-444	12.6%	1.4%	-1.6%
ICT	3.762	-657	-135	5.4%	-0.9%	-0.2%
Creatieve industrie en ICT	4.622	-907	-816	4.5%	-0.8%	-0.8%
Totale economie	32.191	-17.119	-9.275	2.6%	-1.4%	-0.7%

Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

De productiewaardeontwikkeling binnen ICT is opvallend, van zeer positief in 2010-2011 naar negatief in de andere twee jaren. De negatieve groei binnen diensten in 2011-2012 valt op.

Wanneer we nader inzoomen op de ontwikkeling van de deelsectoren binnen de creatieve industrie in de langere periode van 2005-2013 (figuur 2.12), constateren we onder meer een duidelijk negatieve trend in het productievolume van de media- en entertainmentindustrie vanaf 2007. Voor kunsten en erfgoed is sprake van een opwaartse trend vanaf 2009, voor een belangrijk deel te verklaren door de banengroei in de subsector als gevolg van de registratie van zelfstandige professionals die daarvoor buiten de statistieken bleven. De productiewaarde van de creatief zakelijke dienstverlening laat een wat grilliger verloop zien, met een piek in 2007-2008 en in 2010-2011. Daarna duikt de productie, waarschijnlijk door een gecombineerd effect van de uitwerking van de crisis in de reclamesector en de bouw (architectuur).

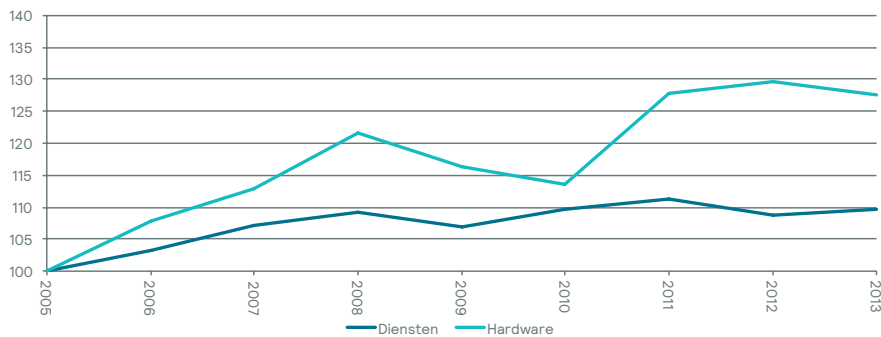
Figuur 2.12 Reële groei van de productie in de periode 2005–2013 voor de creatieve industrie in Nederland (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

Wat opvalt aan de ontwikkeling van de productiewaarde in ICT is de grillig positieve ontwikkeling in hardware, vooral in het licht van het krimpend aantal banen in die deelsector. Blijkbaar zorgen de resterende arbeidsplaatsen in dit segment voor exceptionele omzetten. Diensten laat een relatief gelijkmatige positieve ontwikkeling zien.

Figuur 2.13 Reële groei van de productie in de periode 2005–2013 voor de ICT in Nederland (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

In 2013 realiseerde de creatieve industrie een toegevoegde waarde van ruim zestien miljard, wat neerkomt op bijna 2,8 procent van het Nederlandse Bruto Nationaal Product. Kunsten en cultureel erfgoed leveren de meeste toegevoegde waarde, gevolgd door de media- en entertainmentindustrie en de creatief zakelijke dienstverlening. De totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie is in de voorbije jaren teruggelopen, in de recente jaren 2011-2013 met 2,1 procent. Conform de ontwikkeling van de productiewaarde blijkt dat in eerste instantie de negatieve trend binnen de media- en entertainmentindustrie hier debet aan is, en in latere instantie eveneens een dergelijke ontwikkeling binnen creatieve zakelijke dienstverlening. Voor ICT is de toegevoegde waarde in 2013 ruim 28 miljard, wat neerkomt op bijna 4,9 procent van het BNP. Opvallend is dat in de meest recente jaren de toegevoegde waarde van ICT zich negatief ontwikkelt. De toegevoegde waarde ontwikkeling van de creatieve industrie blijft achter bij die in de Nederlandse economie in zijn geheel. ICT ontwikkelt zich positiever.

Tabel 2.8 Toegevoegde waarde en reële groei van de toegevoegde waarde (in prijzen 2013) in de periode 2005-2013 en 2011-2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland, bedragen in miljoenen euro's

Deelsector	Toegevoegde waarde 2013	Groei		Groei	
		2005-2013 (in aantallen)	2005-2013 (% per jaar)	2011-2013 (in aantallen)	2011-2013 (% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	6.721	852	1.7%	231	1.8%
Media en entertainmentindustrie	5.961	-1223	-2.3%	-598	-4.7%
Creatieve zakelijke dienstverlening	3.355	154	0.6%	-330	-4.6%
Creatieve industrie	16.037	-217	-0.2%	-697	-2.1%
Diensten	23.734	3.141	1.8%	-343	-0.7%
Hardware	4.514	1.314	4.4%	-18	-0.2%
ICT	28.248	4.455	2.2%	-361	-0.6%
Creatieve industrie en ICT	44.285	4.238	1.3%	-1.058	-1.2%
Totale economie	578.536	50.525	1.1%	-10.068	-0.9%

Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

DIGITAL DESIGN AGENCIES OP HET BREUKVLAK VAN ICT EN CREATIEVE INDUSTRIE

Monitor
creatieve
industrie
2014

40

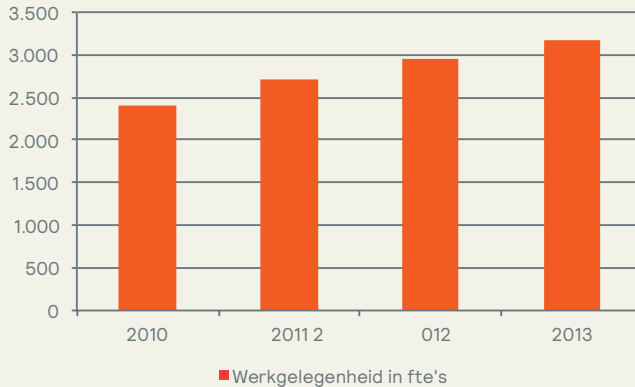
Creatieve
Industrie
en ICT in
Nederland

Creatieve industrie en ICT zijn twee sectoren die elkaar versterken. Bedrijven die de verbeeldingskracht van de creatieve industrie succesvol combineren met innovatieve toepassingen van ICT behoren tot de groeiers. Binnen ICT kwamen meer dan twintig jaar geleden de internetbureaus tot ontwikkeling. Die zijn uitgegroeid tot een bedrijfstak die zich toelegt op het bieden van online oplossingen voor zakelijke klanten. Met het Platform Internet Bureaus Nederland (PIBN) richtten ze hun eigen platform op. In de verdere ontwikkeling van de bedrijfstak is haar kracht verder uitgekristalliseerd: de combinatie van designvaardigheden en technologische excellentie. Dit heeft ook geleid tot een nieuwe naam: Dutch Digital Agencies (DDA). De bedrijfstak opereert meer nog dan daarvoor, op de scheidslijn van creatieve industrie en ICT. Binnen het Hoger Beroepsonderwijs wordt inmiddels een toenemend aantal jongeren onder de noemer Creative Technologies opgeleid in Communicatie en Multimedia Design. Een groot deel van hen komt terecht bij de digital design agencies.

Gezien de aard van de werkzaamheden en kerncompetenties van de leden van de nieuwe brancheorganisatie DDA (Dutch Digital Agencies) behoren ze zonder twijfel tot de creatieve industrie, meer in het bijzonder de creatief zakelijke dienstverlening. De werkzaamheden die in het pre-digitale tijdperk door reclamebureaus of traditionele mediabedrijven werden uitgevoerd, komen nu terecht bij digital design agencies. Zakelijke klanten kiezen inmiddels vaak voor een strategische samenwerking met een digitaal bureau.

De DDA heeft onderzoek laten verrichten naar de omvang van de bedrijfstak en de recente ontwikkelingen daarin. Het onderzoek is uitgevoerd onder de leden. 67 daarvan verleenden hun medewerking. Zij hebben allemaal een omzet die groter is dan een miljoen euro. Dat is voorwaarde om lid van de organisatie te kunnen zijn. In 2010 telden deze digital designbureaus

Figuur 1 Werkgelegenheid bij Dutch Digital Agencies (fte's)



Bron: Dutch Digital Agencies (DDA)/KEALA Consultancy

ruim 2.400 fte aan personeel. In 2013 is dat gestegen naar bijna 3.200. Binnen de bedrijfstak is er inmiddels een groot aantal bedrijven dat meer dan honderd werknemers in dienst heeft: Lukkien, Clockwork, Mirabeau, Osudio, Macaw, ISM eCompany, TamTam, eFocus, DigitasLBi, MediaMonks en Emakina. De ontwikkeling van personeel bij de bureaus vertaalt zich in omzetontwikkeling en winstgevendheid. De onderzochte DDA leden zijn in 2013 goed voor een totale omzet van bijna € 323 miljoen euro. De werkelijke omzet en werkgelegenheid ligt hoger omdat de kleine digitale bureaus in dit onderzoek buiten beschouwing zijn gebleven. De bedrijfstak werkt in de breedte van de gehele economie, waarbij handel en retail en communicatie en media de belangrijkste markten vormen. De toename van de gemiddelde projectomvang, uitgedrukt in omzet en looptijd, onderstreept de groeiende structurele positie van de digital agencies in de creatieve industrie. Datzelfde geldt voor de gemiddelde omzet per klant, die ook groeit (Bron: DDA/KEALA. Marktverkenning 2014).

Er is nader onderzoek nodig naar de wijze waarop de digital designers in de statistieken geregistreerd staan zoals die voor deze Monitor Creatieve Industrie worden gebruikt. Het sterke vermoeden is dat ze, net als de gamesbedrijven momenteel vooral onder de noemer ICT in de boeken staan terwijl ze gezien de aard van de werkzaamheden zoals gezegd meer en meer onder de noemer creatieve industrie ingedeeld zouden moeten worden.

Soortgelijke conclusies kunnen getrokken worden op basis van de groeicijfers van de voorbije jaren, waar de negatieve waarde ontwikkeling van de media- en entertainmentindustrie (2011-2013) en de creatief zakelijke dienstverlening (2012-2013) opvalt. Binnen ICT valt opnieuw de negatieve performance van diensten in 2011-2012 op.

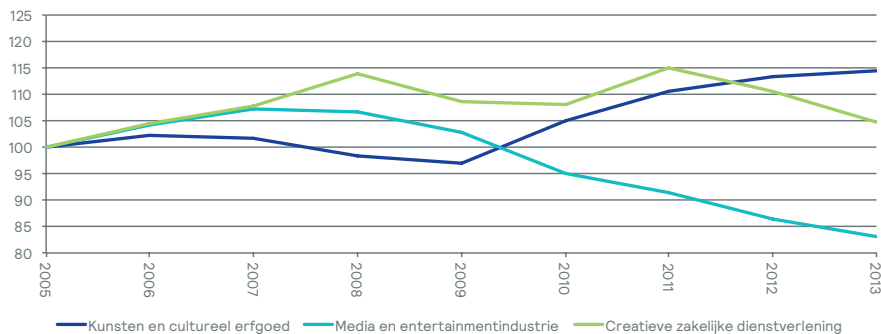
Tabel 2.9 Reële groei van de toegevoegde waarde (in prijzen 2013) in 2011-2012 en 2012-2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland, bedragen in miljoenen euro's

Deelsector	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei	Groei
	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2010-2011	2011-2012	2012-2013
	(in mln euros)	(in mln euros)	(in mln euros)	(in %)	(in %)	(in %)
Kunsten en cultureel erfgoed	325	155	76	5.3%	2.4%	1.1%
Media en entertainmentindustrie	-276	-360	-237	-4.0%	-5.5%	-3.8%
Creatieve zakelijke dienstverlening	222	-147	-183	6.4%	-4.0%	-5.2%
Creatieve industrie	271	-352	-345	1.6%	-2.1%	-2.1%
Diensten	231	-549	207	1.0%	-2.3%	0.9%
Hardware	302	45	-64	7.1%	1.0%	-1.4%
ICT	533	-504	143	1.9%	-1.8%	0.5%
Creatieve industrie en ICT	804	-857	-202	1.8%	-1.9%	-0.5%
Totale economie	11581	-7770	-2298	2.0%	-1.3%	-0.4%

Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

De conclusies die we hiervoor trokken over de trends binnen de deelsectoren van de creatieve industrie, worden door figuur 2.14 nader onderstreept en verder ingevuld. De toegevoegde waarde ontwikkeling in de media- en entertainmentindustrie belandt in 2008 in een duikvlucht. Kunsten en erfgoed gaan in 2009 in de lift. Creatief zakelijke dienstverlening heeft vanaf 2011 te maken met een terugval, te wijten aan de effecten van de crisis.

Figuur 2.14 Reële groei van de toegevoegde waarde in de periode 2005–2013 voor de creatieve industrie in Nederland (2005=100).



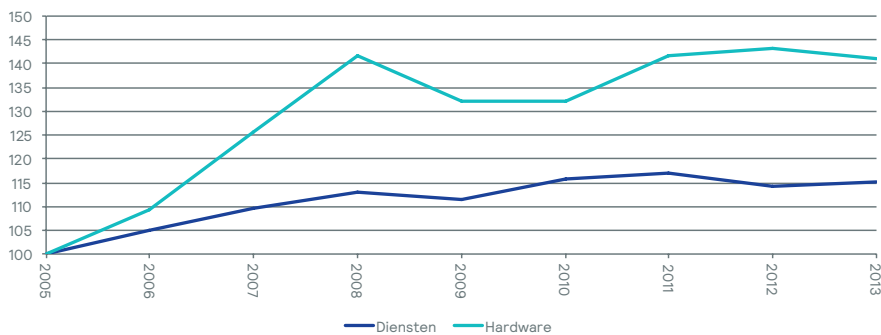
Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

43

Creatieve Industrie en ICT in Nederland

Binnen de sector ICT is de positieve ontwikkeling van de toegevoegde waarde in ICT hardware opvallend, mede in het licht van de terugloop in banen die we eerder vaststelden.

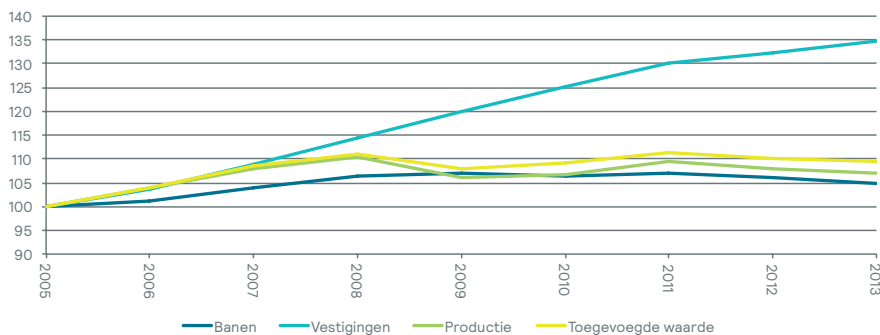
Figuur 2.15 Reële groei van de toegevoegde waarde in de periode 2005–2013 voor de ICT in Nederland (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

Om een beter begrip te krijgen van de ontwikkeling van de creatieve industrie en de sector ICT in Nederland geven de ontwikkeling van het aantal banen, het aantal bedrijven, de gerealiseerde productiewaarde en de gerealiseerde toegevoegde waarde belangrijke informatie over wat we hier het verdienvermogen van de sectoren noemen. Aan het eind van dit hoofdstuk is het van belang om op basis van een combinatie van deze indicatoren een aantal uitspraken te doen over de stand in creatieve industrie, en ICT. Bij wijze van ijkpunt geven we hieronder eerst een beeld van de relatie van deze aspecten voor de gehele Nederlandse economie.

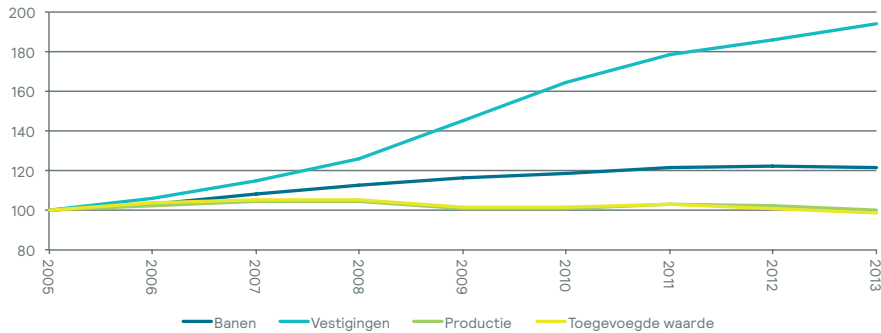
Figuur 2.16 Groei van het aantal vestigingen, aantal banen, toegevoegde waarde en productie van de totale economie in Nederland in de periode 2005–2013 (2005=100).



Bron: CBS en LISA

Het dominante beeld in de bovenstaande figuur is schaalverkleining in de economie. Het aantal bedrijfsvestigingen in Nederland is sinds 2005 met dertig procent gestegen. Voorts zien we dat binnen de context van de gehele Nederlandse economie de ontwikkeling van toegevoegde waarde ieder jaar de ontwikkeling van productie en banen overstijgt. Dat duidt op stijgende productiviteit. In de jaren voor de crisis (2005–2008) stijgen productie en toegevoegde waarde relatief sterk ten opzichte van de banen. Dit wijst op productiviteitsgroei. Na 2009 is dat nauwelijks meer het geval.

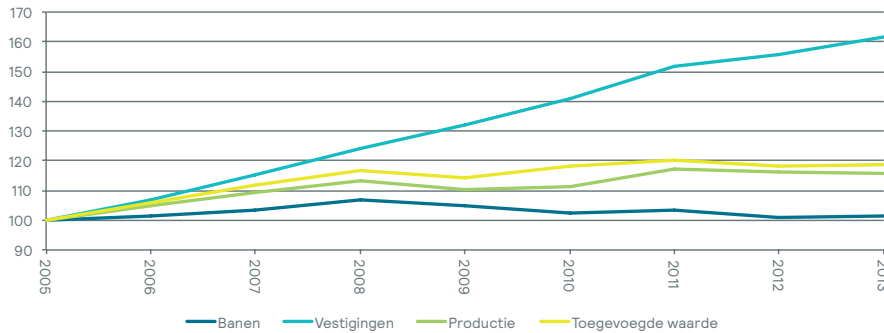
Figuur 2.17 Groei van het aantal vestigingen, aantal banen, toegevoegde waarde en productie van de creatieve industrie in de periode 2005-2013 (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

De creatieve industrie wijkt op een aantal punten wezenlijk af van de ontwikkeling van de gehele economie. Wat allereerst opvalt is dat het aantal bedrijfsvestigingen sinds 2008 bijna is verdubbeld. De creatieve economie verkruint. De schaalverkleining die in de gehele economie te zien is laat zich binnen de creatieve industrie in extreme vorm gelden. Wat daarnaast opvalt is dat vanaf 2007 de ontwikkeling van het aantal banen en die van het productievolume en de toegevoegde waarde van de creatieve industrie steeds meer gaan divergeren. Het aantal banen neemt gelijkmatig toe, terwijl de productie en de toegevoegde waarde hand in hand afnemen. De banenaanwas resulteert niet in meer productiewaarde of toegevoegde waarde, maar juist in het tegendeel. Ondanks het feit dat de creatieve industrie steeds meer plaats biedt aan professionals, die overigens in steeds kleinere dienstverbanden aan het werk zijn, wordt er minder productie en toegevoegde waarde gerealiseerd.

Figuur 2.18 Groei van het aantal vestigingen, aantal banen, toegevoegde waarde en productie van de ICT sector in de periode 2005–2013 (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS en LISA

46

Creatieve Industrie en ICT in Nederland

In een aantal opzichten is de ontwikkeling van de sector ICT juist het spiegelbeeld van de creatieve industrie. Dat geldt niet voor de trend van schaalverkleining die zich ook binnen de ICT bovengemiddeld doet gelden, maar minder dan in de creatieve industrie. Het grote onderscheid van ICT met de creatieve industrie is dat deze sector een sterkere groei van productie en toegevoegde waarde laat zien dan de groei in banen. De economische crisis raakt de ICT sector vanaf 2008, waarna het aantal banen daalt, terwijl de productie en toegevoegde waarde na de dip van 2009 op hetzelfde niveau blijven. Dat betekent dat de productiviteit toeneemt.

2.5 Conclusie

De ontwikkelingen die in dit hoofdstuk zijn geschetst laten zien dat de creatieve industrie niet immuun is voor de conjuncturele ontwikkelingen in de economie. Tegelijkertijd is er een aantal structurele ontwikkelingen, voornamelijk onder invloed van digitalisering, die zorgen voor een herstructurering van een deel van de industrie, waarmee ook de arbeidsmarkt verandert.

In de recente jaren valt op dat een aantal bedrijfstakken binnen de creatieve zakelijke dienstverlening substantieel banen en waarde inleveren, dan wel in

groei achterblijven. Dat geldt in het bijzonder voor de architecten, die lijden onder de crisis in de bouw, en de reclamesector, een bedrijfstak die traditioneel sterk conjunctuurgevoelig is. Voor een ander deel van de creatieve industrie lijkt er sprake van terugval in banen en omzet door structurele ontwikkelingen.

Binnen de media- en entertainmentindustrie zijn ontwikkelingen in het bijzonder binnen de omroepindustrie, de persmedia en de boekensector die tot verlies van banen, productie en toegevoegde waarde leiden. Die zijn terug te voeren op de disruptieve invloed van digitalisering op de business modellen. Dat leidt tot veranderende verhoudingen in deze bedrijfstakken en vooralsnog een krimpende markt voor bestaande producten en diensten. In het bijzonder voor de publieke omroep geldt dat het effect van de bezuinigingen stagnatie en krimp is, bij de omroepen maar ook bij toeleveranciers. Tegelijkertijd wordt duidelijk dat er nieuwe bedrijven ontstaan en nieuwe bedrijfstakken ontstaan die nog onvoldoende op de statistische radar staan en die mogelijk een deel van deze aderlating kunnen compenseren. Dat is een ontwikkeling die we nog onvoldoende kunnen duiden omdat het cijfermatig inzicht ontbreekt. Toch lijkt het onwaarschijnlijk dat nieuwe branches als de gamesindustrie en de digital designers, in deze statistieken nog veelal onderdeel van de ICT sector, nu voldoende gewicht in de schaal leggen om het verlies aan banen en waarde in genoemde domeinen te compenseren. Hoe dat in de toekomst ontwikkelt, moet komend monitoronderzoek uitwijzen.

Opvallend is de ontwikkeling in de deelsector kunsten en cultureel erfgoed, waarbij de kunsten nog steeds groei in banen laten zien en het cultureel erfgoed banen inlevert. Overall is de ontwikkeling in dit deel van creatieve industrie nog het meest positief, ook in termen van de ontwikkeling van productie en toegevoegde waarde. Het effect van de bezuinigingen op cultuur hebben hun weerslag gehad in het banenverlies binnen cultureel erfgoed. In de cultuursector zijn de afgelopen jaren veel creatieve oplossingen bedacht om andere geldstromen te genereren. Dat leidde tot extra werkgelegenheid bij zelfstandige professionals in de kunsten. Het merendeel van de groei in deze categorieën heeft echter een administratieve oorzaak. De verplichting voor alle zelfstandige professionals om zich bij de Kamer van Koophandel te laten registreren die in 2008 van kracht werd, heeft de statistieken in dat jaar en de jaren daarna beïnvloed. Dat feit ligt inmiddels

echter een behoorlijk aantal jaren achter ons, een terugval van banen is tot op heden echter uitgebleven.

Wat de analyses in dit hoofdstuk laten zien is de razendsnelle schaalverkleining die zich binnen de creatieve industrie voltrekt. Het aantal bedrijven in de creatieve industrie is sinds 2005 bijna verdubbeld, bij een aanmerkelijk minder sterk gestegen aantal banen. Daarmee loopt de creatieve industrie voorop in de schaalverkleining in de Nederlandse economie. Met een gemiddelde bedrijfsgrootte van net iets meer dan twee banen is de creatieve netwerkeconomie behalve een interessant perspectief ook een bittere noodzaak. Wat de voorbije jaren laten zien is dat de schaalverkleining samen met een gestage groei van banen, vooral tot 2010, samengaan met verlies aan productiewaarde en toegevoegde waarde sinds 2008. Dat betekent dat de arbeidsproductiviteit onder druk staat, wat ten koste gaat van het verdienvermogen van de creatieve industrie.

Dat staat in schril contrast met de situatie in de ICT sector. Waar in de creatieve industrie het aantal banen groeit en productie en toegevoegde waarde afnemen, realiseert de ICT sector meer productie en groei van toegevoegde met een stagnerend totaal aantal banen. De verklaring hiervoor ligt in een aantal verschillende oorzaken. Binnen ICT zijn zeer veel banen in hardware verdwenen sinds 2005 en is er een groot aantal banen bijgekomen in ICT diensten. Tegelijkertijd is zowel in hardware als in diensten de productiewaarde en toegevoegde waarde toegenomen. Er heeft in die sector een forse efficiëncyslag plaatsgevonden en de deelsector diensten heeft geprofiteerd van de voortvarende ontwikkeling van de bedrijfstak software die de terugloop in banen en waarde in telecommunicatie en drukkerijen heeft kunnen opvangen. Dat alles heeft in ICT geleid tot een forse groei van de arbeidsproductiviteit die zich vertaalt in groei in productie en toegevoegde waarde. Ook zien we in de ICT-diensten veel dynamiek bij kleine bedrijven en zelfstandigen. Start ups brengen nieuwe producten en diensten op de markt. Voor een deel gaat het hier om nieuwe bedrijven uit de gamesindustrie en digital design die op het grensvlak van creatieve industrie en ICT opereren.

3. Creatieve Industrie en ICT in de Media Valley

Monitor
creatieve
industrie
2014

49

Creatieve
Industrie en
ICT in de
Media Valley

In dit hoofdstuk behandelen we de situatie voor creatieve industrie en ICT in de Media Valley. Om het mediacluster in de Noordvleugel van de Randstad, met daarbinnen steden als Amsterdam, Amersfoort, Haarlem, Almere, Hilversum en Utrecht, te typeren is in 2011 het concept Media Valley gelanceerd. De Media Valley bestrijkt gemeenten in maar liefst drie provincies: Noord-Holland, Utrecht en Flevoland.

Uit onderzoek dat verricht is in verschillende versies van de Cross Media Monitor kwam dit deel van Nederland uit de bus als een belangrijk concentratiegebied van de creatieve industrie, en in mindere mate van ICT, maar dan vooral van ICT diensten.

3.1 Banenontwikkeling

De creatieve industrie is binnen de Media Valley verantwoordelijk voor 6,2 procent van de banen en is daarmee in deze regio van groter belang dan landelijk (3,6 procent). Binnen de Media Valley is 40,6 procent van alle creatieve industrie banen in Nederland te vinden, terwijl de regio 23,4 procent van het totaal aantal banen herbergt. De concentratie is het sterkst voor de

media- en entertainmentindustrie, 45 procent van alle Nederlandse banen in deze deelsector is in de Media Valley te vinden. Dat verklaart tegelijkertijd de naamgeving van het gebied. Ook ICT is sterk geconcentreerd in de Media Valley met 34,8 procent van alle Nederlandse banen in dit gebied. Dat komt door de bijzonder grote concentratie van banen in ICT diensten in de Media Valley. Hardware is ondervertegenwoordigd in deze regio.

Tabel 3.1 Aantal banen in 2013 en banengroei in de periode 2005-2013 en 2011-2013 in de creatieve industrie en ICT in de Media Valley.

Deelsector	Banen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2013	2005-2013	2005-2013	2011-2013	2011-2013
	(in aantallen)	(% per jaar)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)
Kunsten en cultureel erfgoed	41.711	14.389	5.4%	1.458	1.8%
Media en entertainmentindustrie	39.204	1.711	0.6%	-1.101	-1.4%
Creatieve zakelijke dienstverlening	34.879	7.969	3.3%	1.136	1.7%
Creatieve industrie	115.794	24.069	3.0%	1.493	0.7%
Diensten	87.294	8.464	1.3%	-243	-0.1%
Hardware	7.272	-339	-0.6%	-215	-1.4%
ICT	94.566	8.125	1.1%	-458	-0.2%
Creatieve industrie en ICT	210.360	32.194	2.1%	1.035	0.2%
Totale economie	1.876.878	130.982	0.9%	-6.684	-0.2%

Bron: LISA 2014

Over de gehele linie is de ontwikkeling in creatieve industrie en ICT positiever in de Media Valley dan in Nederland als geheel (vgl. tabel 2.1). De creatieve industrie groeit in de Media Valley in de jaren 2011-2013 (0,7 procent) waar zij landelijk krimpt (-0,1 procent). ICT krimpt minder (0,2 procent tegen 0,9 procent). De enige deelsector die slechter presteert in de Media Valley is uitgerekend de media- en entertainmentindustrie. De groei in de Media Valley over de gehele periode 2005-2013 is 0,6 procent in de Media Valley tegen 0,7 procent landelijk. In de jaren 2011-2013 levert de media- en entertainmentindustrie landelijk 1,1 procent in, in de Media Valley is dat

1,4 procent. Dat betekent dat de structurele omwentelingen in de deelsector media- en entertainmentindustrie zich op dit sneller en meer diepgravend voltrekken in het concentratiegebied van de sector: de Media Valley.

Het bijzondere belang van media- en entertainment in de Media Valley blijkt overduidelijk uit tabel 3.2. De specialisatiegraad voor de gehele deelsector is hoog. Daarbinnen springen radio en televisie er in het bijzonder uit, net als de film- en muziekindustrie. Ook kunsten en cultureel erfgoed, in het bijzonder de podiumkunsten zijn sterk geconcentreerd in dit gebied. Dat geldt in mindere mate voor de creatief zakelijke dienstverlening. Echter ook de laatste subsector is naar de geldende maatstaven met een specialisatiegraad van 155 bijzonder geconcentreerd in de Media Valley.

Tabel 3.2 Aantal banen in 2013, banengroei 2005–2013 en 2011–2013 en specialisatiegraad in de domeinen van de creatieve industrie in de Media Valley

Domein	Banen 2013	Groei 2005–2013 (in aantallen)	Groei 2005–2013 (% per jaar)	Groei 2011–2013 (in aantallen)	Groei 2011–2013 (% per jaar)	Speciali- satie- graad (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	41.711	14.389	5.4%	1.458	1.8%	171
Podiumkunsten	13.790	6.155	7.7%	1.040	4.0%	201
Scheppende kunsten	11.980	8.055	15.0%	1.230	5.6%	181
Overig kunst en erfgoed	9.256	1.658	2.5%	-310	-1.6%	154
Cultureel erfgoed	6.685	-1.479	-2.5%	-502	-3.6%	139
Media en entertainmentindustrie	39.204	1.711	0.6%	-1.101	-1.4%	188
Radio en televisie	11.030	-581	-0.6%	-711	-3.1%	323
Persmedia	13.291	787	0.8%	-118	-0.4%	167
Film	7.308	1.917	3.9%	333	2.4%	227
Muziekindustrie	1.395	76	0.7%	-89	-3.0%	234
Boekenindustrie	4.368	-905	-2.3%	-426	-4.5%	192
Overige uitgeverijen	286	-147	-5.1%	-47	-7.3%	64
Live entertainment	1.526	564	5.9%	-43	-1.4%	51
Creatieve zakelijke dienstverlening	34.879	7.969	3.3%	1.136	1.7%	155
Vormgeving en ontwerp	10.027	4.132	6.9%	696	3.7%	153
Communicatie en informatie	24.852	3.837	2.1%	440	0.9%	156
Creatieve industrie	115.794	24.069	3.0%	1493	0.7%	171

Bron: LISA 2014

De indrukwekkende groeicijfers van podiumkunsten en scheppende kunsten in de Media Valley zijn ook hier in ieder geval voor een deel terug te voeren op de verplichting registratie van onafhankelijk werkende professionals bij de Kamer van Koophandel. Dit effect doet zich hier in sterkere mate voor omdat de kunsten hier sterk geconcentreerd zijn. De banenterugloop in cultureel erfgoed die we nationaal zien, manifesteert zich hier ook overduidelijk.

De krimp in banen bij radio en televisie is in de Media Valley niet alleen in aantal maar ook procentueel sterker. Transformaties in de omroepwereld voltrekken zich in de Media Valley diepgaander dan gemiddeld in Nederland. Opvallend is dat de teruggang in de persmedia in de jaren 2011-2013 in de Media Valley kleiner is dan nationaal. Dat is ongetwijfeld terug te voeren op de crisis in de regionale dagbladsector, waar vooralsnog zwaarder gesaneerd wordt dan in de landelijke pers, veelal gevestigd in de Media Valley. Bovendien heeft in deze periode de verhuizing van NRC Media naar Amsterdam plaatsgevonden. De filmindustrie ontpopt zich als een groeisector, met name in de Media Valley waar meer dan de helft van alle Nederlandse filmbanen te vinden zijn. De muziekindustrie, ook een specialisatie van de Media Valley, is onder invloed van digitale trend inmiddels behoorlijk afgeslankt en laat in 2011-2013 opnieuw krimp zien. De boekenindustrie in de Media Valley wordt nog sterker getroffen. Zowel over de gehele periode 2005-2011 als voor de meest recente jaren is de krimp in de Media Valley groter dan landelijk gemiddeld. In dit deel van de media- en entertainment wereld vindt, net als bij de omroep, de meest diepgaande transformatie plaats in het concentratiegebied Media Valley.

Net als landelijk, laat de creatieve zakelijke dienstverlening in beide, hier belichte periodes groei zien. Die is in de Media Valley gemiddeld zelfs groter dan landelijk. In het bijzonder de groei in vormgeving en ontwerp is opvallend. In dat domein komen er zelfs in absolute zin meer banen bij dan in communicatie en informatie, terwijl dat laatste domein in aantallen banen gemeten meer dan tweemaal zo groot is. In 2005-2013 zijn er in vormgeving en ontwerp in de Media Valley meer dan vierduizend banen bijgekomen, hoofdzakelijk binnen design. Het aantal banen in die bedrijfstak groeide in de Media Valley met 11,7% per jaar in 2005-2013 bovengemiddeld. De krimp in architectuur is in de noordelijke Randstad beperkt gebleven. Pas na 2011 is sprake van banenverlies.

Net als in onze analyse van de landelijke trends maken we hieronder een onderscheid in de twee hoofdcategorieën binnen vormgeving en ontwerp omdat we het vermoeden hebben dat voor beiden een andere situatie geldt (vgl. tabel 2.3). De onderstaande tabel onderstreept dat.

54

Tabel 3.3 Aantal banen in 2013, banengroei 2005–2013 en 2011–2013 en specialisatiegraad in architectuur en design in de Media Valley

Deelsector	Banen 2013	Groei	Groei	Groei	Groei	Speciali- satie- graad (NL=100)
		2005–2013 (in aantallen)	2005–2013 (% per jaar)	2011–2013 (in aantallen)	2011–2013 (% per jaar)	
Architectuur	3.526	308	1.1%	-372	-4.9%	136
Design	6.501	3.824	11.7%	1.068	9.4%	164

Bron: LISA 2014

Opvallend is dat de terugloop in banen in architectuur in de Media Valley niet geldt voor de gehele periode 2005–2011, zoals landelijk het geval is, maar louter geldt voor de laatste jaren (2011–2013). Die terugloop is in de Valley ook aanmerkelijk kleiner (4,9 procent) dan landelijk (9,4 procent). Dat kleurt het beeld in de Media Valley voor architectuur minder negatief. Het beeld voor design in de Media Valley is eveneens positiever dan landelijk, met een banengroei van 11,7 procent voor de gehele periode 2005–2011 en 9,4 procent in 2011–2013.

Ook voor ICT wijkt de Media Valley af van het landelijke beeld. ICT diensten is een specialisme in de noordelijke Randstad, met een specialisatiegraad van 159. De hele subsector diensten presteert in de Media Valley beter dan nationaal (vgl. tabel 2.4). Wat daarbij opvalt, is dat de bedrijfstakken die landelijk krimp laten zien (drukkerijen en telecommunicatie) in de Media Valley meer krimpen en dat bedrijfstakken die landelijk sterk groeien (software) bovengemiddeld groeien in de noordelijke Randstad. Dit duidt op een goed ontwikkeld vermogen om in te spelen op nieuwe ICT-ontwikkelingen. In de periode 2005–2013 zijn er in de Media Valley ruim vijftienduizend banen in software bijgekomen. Dat is ruim 54 procent van alle nieuwe software banen in die periode (bijna 28.500). Deze ontwikkeling markeert een duidelijke verschuiving binnen ICT van distributie en reproductie van informatie (telecommunicatie en drukkerijen) naar informatieverwerking en -verrijking. Zoals we hiervoor al hebben aangegeven herbergt de categorie software een belangrijk deel van de digitale creatieve industrie, zoals gaming en digital

design. De Media Valley is in dit domein een belangrijk ontwikkelingsgebied. Software en facilitaire ICT diensten zijn de dragende bedrijfstakken van ICT in de Media Valley.

Tabel 3.4 Aantal banen in 2013, banengroei 2005-2013 en 2011-2013 en specialisatiegraad in de domeinen van de ICT in de Media Valley

Domein	Banen 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Speciali- satie- graad (NL=100)
Diensten	87.294	8.464	1.3%	-243	-0.1%	159
Drukkerijen en reproductie	6.661	-5.218	-7.0%	-1.069	-7.2%	96
Telecommunicatie	11.214	-3.090	-3.0%	-1.584	-6.4%	164
Software	34.610	15.281	7.6%	1.637	2.5%	156
Facilitaire ICT-diensten	34.809	1.491	0.5%	773	1.1%	183
Hardware	7.272	-339	-0.6%	-215	-1.4%	77
Vervaardiging ICT hardware	4.895	-737	-1.7%	-198	-2.0%	64
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	2.377	398	2.3%	-17	-0.4%	133
ICT	94.566	8125	1.1%	-458	-0.2%	147

Bron: LISA 2014

Ten aanzien van de ontwikkelingen van het aantal bedrijfsvestigingen in creatieve industrie en ICT lijkt het beeld in de Media Valley op het landelijke, met een aantal kanttekeningen. De toename van het aantal vestigingen in creatieve industrie en ICT is groter in de Media Valley dan in Nederland gemiddeld. De gemiddelde vestigingsomvang in de creatieve industrie is in de Media Valley een fractie kleiner dan in Nederland gemiddeld, 2,1 tegen 2,2 banen. De gemiddelde vestigingsomvang voor wat betreft ICT is echter groter (5 tegen 4,7 banen). Op bedrijfstakniveau zijn de verschillen het grootst bij cultureel erfgoed, instellingen in de Media Valley zijn groter (15,6 banen tegen 10,7 banen). Een bijna vergelijkbaar verschil is er in ICT

Hardware, waar bedrijven in de Media Valley gemiddeld 14,4 banen tellen zijn die in Nederland gemiddeld groter met 18,8.

3.2 Steden in de Media Valley

Uit onderzoek is bekend dat in het bijzonder de creatieve industrie, maar ook de sector ICT, vaak sterk geconcentreerd is in steden. Steden hebben vaak verschillende en unieke profielen als het gaat om creatieve industrie en ICT. In het volgende hoofdstuk en de daarbij behorende bijlage gaan we nader in op de stedelijke ontwikkeling voor beide sectoren in Nederland. Hier kijken we kort naar de gedifferentieerde ontwikkeling binnen de Media Valley, waar een aantal belangrijke cross media steden gevestigd is¹.

Tabel 3.5 Aantal banen in creatieve industrie, ICT en totale economie in 2013 in de vijf belangrijkste cross media steden in Media Valley, Media Valley totaal en Nederland.

Stad	Creatieve industrie	ICT	Totale economie	Aandeel CI (%)	Aandeel ICT (%)
Amsterdam	56.654	23.915	554.732	10.2%	4.3%
Utrecht	11.239	16.710	228.609	4.9%	7.3%
Hilversum	10.254	2.537	46.903	21.9%	5.4%
Amersfoort	3.352	5.691	84.814	4.0%	6.7%
Almere	2.732	4.634	79.083	3.5%	5.9%
Top 5 steden in de Media Valley	84.231	53.487	994.141	8.5%	5.4%
Media Valley	115.794	94.566	1903.951	6.1%	5.0%
Nederland	285.379	271.267	8017.144	3.6%	3.4%

Bron: LISA 2014

Amsterdam is de absolute koploper als concentratiegebied van de creatieve industrie in Nederland en de noordelijke Randstad. Bijna de helft van alle creatieve industrie banen in de Media Valley is in Amsterdam te vinden.

¹⁾ Vier van de vijf steden die we hier behandelen komen uitgebreid aan bod in het volgende hoofdstuk dat over de top tien cross media steden van Nederland gaat. Hun specifieke profielen zijn te vinden in de bijlage.

De stad met het hoogste aandeel creatieve industrie banen is Hilversum door de aanwezigheid van het sterke mediacluster daar. Hilversum is niet voor niets de Mediastad van Nederland. Geen enkele andere kent een dergelijke sterke specialisatie binnen de media-industrie. Utrecht herbergt een groot percentage ICT banen, en koppelt dat aan een bovengemiddeld aandeel van de creatieve industrie in zijn lokale economie.

3.3 Verdienvermogen

Nu we hebben vastgesteld dat de Media Valley voor ICT en creatieve industrie in Nederland een belangrijk concentratiegebied is, en daarmee landelijk van cruciaal belang is, is het relevant om ook voor dit gebied na te gaan hoe het met het verdienvermogen van deze sectoren is gesteld. De creatieve industrie in de Media Valley is in 2013 goed voor een productiewaarde van € 13,5 miljard. De ICT sector voor € 21,7 miljard. Voor de creatieve industrie kunnen we over de gehele periode 2005–2011 bijna een nulgroei noteren, voor ICT 2,6 procent.

Tabel 3.6 Productie en reële productiegroei (in prijzen 2013) in de periode 2005–2013 en 2011–2013 in de creatieve industrie en ICT in de Media Valley, bedragen in miljoenen euro's

Deelsector	Productie	Groei 2005–2013		Groei 2011–2013		Aandeel in NL
		(in aantallen)	(% per jaar)	(in aantallen)	(% per jaar)	
		Kunsten en cultureel erfgoed	4.718	937	2.8%	
Media en entertainmentindustrie	6.090	-907	-1.7%	-514	-4.0%	49%
Creatieve zakelijke dienstverlening	2.729	97	0.5%	-111	-2.0%	37%
Creatieve industrie	13.536	128	0.1%	-385	-1.4%	39%
Diensten	16.863	1.944	1.5%	-677	-1.9%	38%
Hardware	4.805	2.065	7.3%	508	5.7%	17%
ICT	21.668	4.008	2.6%	-169	-0.4%	30%
Creatieve industrie en ICT	35.204	4.136	1.6%	-554	-0.8%	33%

Bron: TNO, op basis van CBS/LISA

Voor de laatste jaren van de hier onderzochte periode is er zowel voor creatieve industrie als ICT sprake van een negatieve groei van respectievelijk 1,4 en 0,4 procent. Belangrijkste zorg binnen de creatieve industrie is media- en entertainmentindustrie en recent ook creatieve zakelijke dienstverlening. De negatieve ontwikkelingen binnen de media- en entertainmentindustrie wegen relatief zwaar door in de economie van de noordelijke Randstad. Maar liefst 49 procent van de productiewaarde van deze deelsector wordt in de Media Valley gegenereerd. Binnen ICT laat diensten in de jaren 2011-2013 een behoorlijke negatieve groei zien.

Tabel 3.7 Toegevoegde waarde en reële groei van de toegevoegde waarde (in prijzen 2013) in de periode 2005-2013 en 2011-2013 in de creatieve industrie en ICT in Nederland, bedragen in miljoenen euro's

Deelsector	Toegevoegde waarde 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Aandeel in NL
Kunsten en cultureel erfgoed	2.417	430	2.5%	80	1.7%	36%
Media en entertainmentindustrie	2.865	-562	-2.2%	-294	-4.8%	48%
Creatieve zakelijke dienstverlening	1.253	119	1.2%	-60	-2.3%	37%
Creatieve industrie	6.536	-13	0.0%	-275	-2.0%	41%
Diensten	9.108	1.431	2.2%	-343	-1.8%	38%
Hardware	815	296	5.8%	67	4.4%	18%
ICT	9.924	1.726	2.4%	-276	-1.4%	35%
Creatieve industrie en ICT	16.460	1.713	1.4%	-551	-1.6%	37%

Bron: TNO, op basis van CBS/LISA

Creatieve industrie en ICT in de Media Valley zijn verantwoordelijk voor een toegevoegde waarde in die regio van 16,5 miljard. Daarvan neemt ICT ruim zestig procent voor de rekening. De Media Valley is daarmee verantwoordelijk voor 37 procent van de landelijke toegevoegde waarde van creatieve industrie en ICT bij elkaar. Van de totale waarde van de creatieve industrie in Nederland neemt de Media Valley 41 procent voor haar rekening, van ICT is

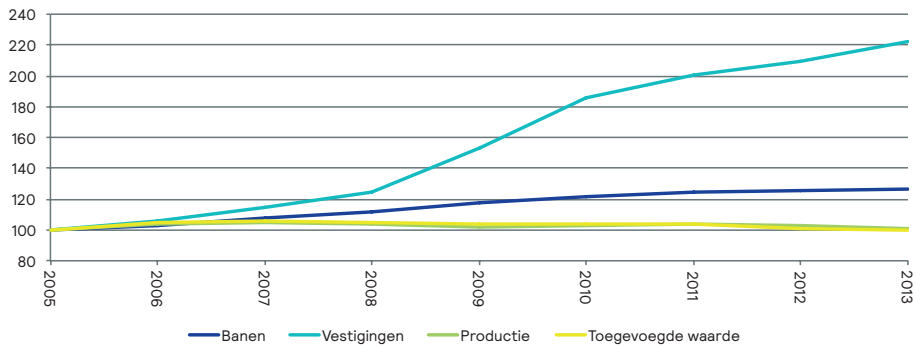
dat 35 procent. Over de gehele periode 2005–2013 groeit de combinatie van ICT en creatieve industrie in de Media Valley met ruim € 1,7 miljard. Echter in de meer recente jaren, 2011–2013 is de trend negatief en is er sprake van een krimp van ruim een half miljard euro.

De ontwikkeling van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie in de Media Valley wijkt in een beperkt aantal opzichten af van het overall landelijke beeld. Meest opvallend is positieve wijze waarop de ontwikkeling van creatief zakelijke dienstverlening in de noordelijke Randstad zich verhoudt tot de landelijke ontwikkeling. Waar die deelsector landelijk in 2011–2013 4,6 procent inlevert aan toegevoegde waarde, is dat in de Media Valley 2,3 procent. De negatieve ontwikkeling van de media- en entertainmentindustrie in de Media Valley drukt een zwaar negatief stempel op de toegevoegde waarde ontwikkeling van de creatieve industrie. In 2011–2013 gaat die in de Media Valley, net als landelijk gemiddeld richting min vijf procent.

De ontwikkeling van de toegevoegde waarde in ICT in de Media Valley over de gehele periode 2005–2013 steekt positief af bij de landelijke ontwikkeling. Echter, na 2011 draait het beeld volledig om. Landelijk is er sprake van een teruggang van 0,6 procent, in de Media Valley van 1,4 procent. Dat is vooral te wijten aan de negatieve ontwikkeling in ICT diensten in de noordelijke Randstad. Die laten een krimp van 1,8 procent zien, tegen landelijk 0,7 procent. Tot slot zien we dat de ontwikkeling van de in omvang bescheiden bedrijfstak ICT hardware positief is zowel over de gehele periode als in de laatste jaren ervan.

Net als in het vorige hoofdstuk bekijken we de ontwikkeling van aantal vestigingen in de creatieve industrie, de ontwikkeling van het aantal banen, de toegevoegde waarde en de productie in relatie tot elkaar.

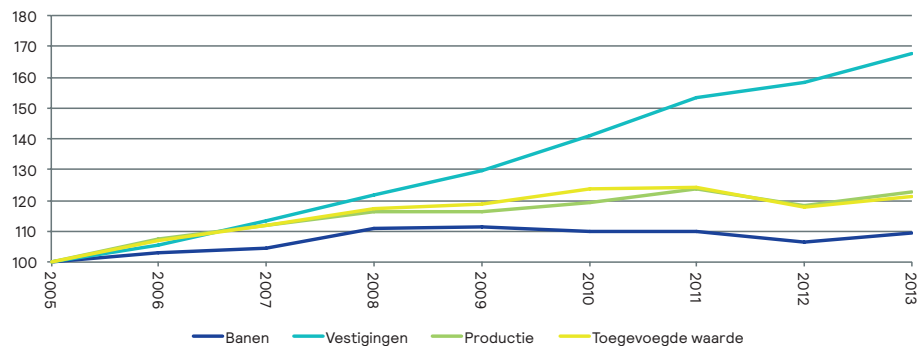
Figuur 3.1 Groei van het aantal vestigingen, aantal banen, toegevoegde waarde en productie van de creatieve industrie in de Media Valley in de periode 2005–2013 (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS/LISA

Het eerste opvallende feit is de enorme toename van het aantal vestigingen in de Media Valley, ook in vergelijking met het landelijke beeld. Overigens leidt dat niet tot een substantieel minder gemiddeld aantal banen per vestiging in de creatieve industrie in de Media Valley; 2,1 banen per vestiging tegen 2,2 landelijk gemiddeld. Dit is terug te voeren op de opkomst van de ZZP-er in de Media Valley. Vaak is dat het gevolg van het afslanken van grote bedrijven in ICT en media. Verder zien we dat, net als nationaal, in de Media Valley banengroei in de creatieve industrie niet gepaard gaat met de groei van het verdienvermogen.

Figuur 3.2 Groei van het aantal vestigingen, aantal banen, toegevoegde waarde en productie van de ICT-sector in de Media Valley in de periode 2005–2013 (2005=100).



Bron: TNO, op basis van CBS/LISA

Ook voor de ICT sector geldt dat de hoeveelheid vestigingen in de Media Valley harder is gestegen dan landelijk. Desalniettemin is de gemiddelde vestigingsgrootte in ICT in de Media Valley in 2013 met vijf banen, groter dan het landelijke gemiddelde dat 4,7 banen telt.

De relatie tussen banen-, productie- en toegevoegde waarde ontwikkeling is in de Media Valley voor ICT vergelijkbaar met de landelijke ontwikkeling. Vanaf 2008 tot en met 2011 is vooral de toegevoegde waarde in de ICT in de noordelijke Randstad harder gegroeid dan het aantal banen. Het verdienvermogen heeft toen een belangrijke impuls gekregen. Na 2011 lijken banen en toegevoegde waarde synchroon te ontwikkelen, wat inhoudt dat het verdienvermogen op peil blijft en er substantieel beter voor staat dan dat van de creatieve industrie.

3.4 Conclusie

De Media Valley is met steden als Amsterdam, Utrecht, Hilversum, Amersfoort, Haarlem en Almere zonder meer aan te duiden als het powerhouse van de creatieve economie in Nederland met een uitermate sterke concentratie van creatieve industrie en een behoorlijke specialisatie in ICT. Gezien de naamgeving van de regio mag het geen verbazing wekken dat er hier sprake is van een sterke concentratie van de media- en entertainmentindustrie. De helft van de banen in deze deelsector zijn te vinden in de Media Valley. Juist in de media- en entertainmentindustrie vinden op dit moment belangrijke ontwikkelingen plaats, onder invloed van digitalisering. Deze deelsector maakt een forse herschikking van verhoudingen plaats die gepaard gaat met uitstoot van arbeid uit de meer traditionele spelers binnen de sector en de opkomst van nieuwe bedrijven, voor een belangrijk deel weer in de Media Valley. Dat levert nu verlies aan waarde en aan banen op. De in deze bedrijvigheid gespecialiseerde Media Valley heeft hier mee af te rekenen en reageert daarop met tal van initiatieven om innovatie vorm te geven.

Net als op landelijke schaal blijkt ook op het niveau van de noordelijke Randstad het verdienvermogen van de creatieve industrie de aandacht te vragen. Ook hier is er nauwelijks ontwikkeling in de toegevoegde waarde en het volume van productie, terwijl er banen zijn bijgekomen. Dat impliceert

productiviteitsverlies. Waar de banen die in de Media Valley verloren gaan in media- en entertainment en in mindere mate ook in creatief zakelijke dienstverlening, gecompenseerd worden met nieuwe aanwas in kunsten en erfgoed, gaat dat voor productie en toegevoegde waarde niet op. Binnen ICT is dat niet zo. Daar is in de loop van de hier besproken periode sprake van productiviteitsgroei in een periode van krimpend aantal banen. Dat leidt tot meer waarde. In de Media Valley is in versterkte mate sprake van het inruilen van banen in reproductie en distributie van informatie voor banen in informatieverwerking en -verrijking (software). De Media Valley loopt voorop bij het inspelen en aanpassen van de ICT sector op nieuwe innovatieve ontwikkelingen in de sector, zoals de opkomst van digital design.

Wat we in dit hoofdstuk ook hebben laten zien is dat de steden in de Media Valley van groot belang zijn voor de ontwikkeling van de creatieve economie die we hier voor een deel in kaart brengen. Een groot deel van de bedrijvigheid speelt zich af in en tussen steden, die daarbinnen ook vaak weer een eigen karakter en profiel hebben. In het volgende hoofdstuk bespreken we de verhoudingen binnen Nederland aan de hand van de tien steden die de meest banen in de combinatie creatieve industrie en ICT binnen hun grenzen tellen.

4. Creatieve Industrie en ICT in de stedelijke context

Monitor
creatieve
industrie
2014

63

Creatieve
Industrie
en ICT
in de
stedelijke
context

Onderzoek naar de dynamiek van de creatieve industrie wijst keer op keer uit dat deze sector zich vooral ontwikkelt in steden. Daarvoor zijn tal van redenen aan te voeren. De creatieve industrie is een kleinschalige sector die zich redelijk gemakkelijk laat invlechten in het stedelijk weefsel. Omdat er veel kleine bedrijven actief zijn in de creatieve industrie en ook veel zelfstandige professionals, is inter-persoonlijk contact in het smeden van samenwerkingsverbanden en voor het verwerven van opdrachten of contracten belangrijk. Geografische nabijheid is dan een voorwaarde. De concentratie van mensen en activiteiten in urbane gebieden, de tijdgeest die er heerst, lijkt gemaakt te zijn voor de creatieve industrie. Bepaalde regionaal ontwikkelde activiteiten die een bepaalde massa hebben, zorgen door hun aanzuigende werking op gelijksoortige activiteiten, voor groei, concentratie en specialisatie. Van daaruit bestaan kansen om nieuwe, doch gerelateerde activiteiten te ontwikkelen, die kunnen zorgen voor nieuwe dynamiek en veerkracht in de lokale creatieve economie. Bovendien kan creatief talent met een bepaalde set van vaardigheden vaak terecht in aanpalende bedrijfstakken en sectoren wat verbindingen mogelijk maakt. Tenslotte wordt de productie van de creatieve industrie aanbod dat geconsumeerd wordt in theaters, schouwburgen en bioscopen, maar ook in musea of kunstgaleries doorgaans daar aangeboden waar veel mensen zijn en komen, juist in de

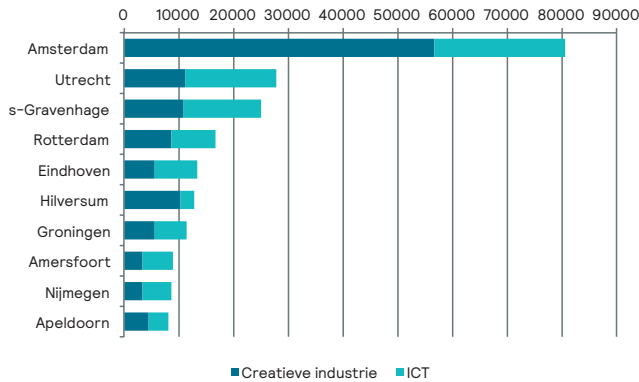
steden. De creatieven en anderen die daarin hun brood verdienen doen dat bijgevolg ook in de stad. Op basis van deze dynamiek ontwikkelen steden vaak hun eigen verschillende en unieke profielen en specialisaties binnen creatieve industrie en ICT.

In dit hoofdstuk geven we op basis van dezelfde statistische bronnen als die gebruikt zijn in de rest van deze studie, een globaal inzicht in de wijze waarop creatieve industrie in de voor deze sectoren belangrijkste Nederlandse steden gedijt. We analyseren de tien steden die het grootste gezamenlijke aandeel van creatieve industrie en ICT binnen hun grenzen bijeen brengen. Dit hoofdstuk probeert de belangrijkste dimensies die we kunnen onderkennen in Nederland op een algemeen niveau in kaart te brengen. Hier volstaan we met ze vergelijkenderwijs aan bod te laten komen. Van elk van die steden is in de bijlage bij deze studie een statistisch profiel en een korte typering opgenomen. Daarom gaan we in dit hoofdstuk maar zeer beperkt in op individuele steden.

4.1 Omvang en aandeel

De verdeling van de creatieve industrie en ICT over de tien steden met het grootste aandeel banen in beide sectoren, de cross media steden, is bijzonder scheef verdeeld. De stad die met afstand het grootste aantal banen in creatieve industrie en ICT huisvest is Amsterdam. Van die twee sectoren is de creatieve industrie dan weer met afstand de grootste in de hoofdstad. Het gaat om bijna 81 duizend banen met bijna 57 duizend in de creatieve industrie en 24 duizend in ICT. Op afstand volgt Utrecht met iets meer dan een derde van het aantal banen van Amsterdam in creatieve industrie en ICT. De Domstad telt meer ICT (17 duizend) dan creatieve industrie banen (11 duizend). Kort daarop volgt 's-Gravenhage met, net als Utrecht een groter aandeel ICT dan creatieve industrie. In Rotterdam zijn beide sectoren meer in evenwicht, terwijl in Eindhoven weer ICT de overhand heeft. Hilversum is een uitzonderlijk geval. De Mediastad kwam in het vorige hoofdstuk ook al aan bod in de context van de Media Valley. Het is de sterkste concentratie van creatieve industrie in Nederland. De drie daaropvolgende steden, Groningen, Amersfoort en Nijmegen kennen allemaal een sterk ICT profiel. In Apeldoorn heeft de creatieve industrie licht de overhand.

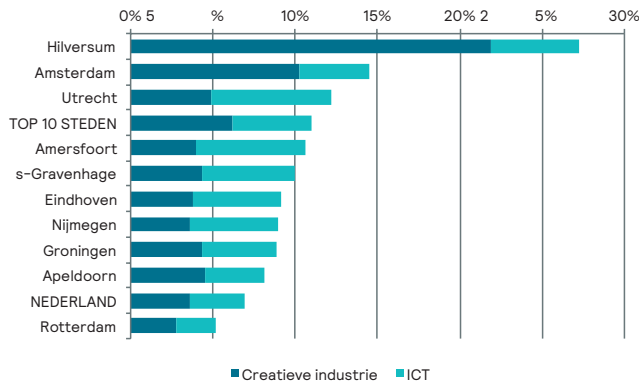
Figuur 4.1 Top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT in 2013 (op basis van aantal banen)



Bron: LISA 2014

Wanneer we het aandeel van de banen in ICT en creatieve industrie in de totale stedelijke economieën bezien, blijkt opnieuw dat er sprake is van enkele steden die zowel een bijzonder omvangrijke hoeveelheid banen in beide sectoren herbergen, maar die zich eveneens onderscheiden door een groot aandeel banen in creatieve industrie en ICT binnen het totaal aantal banen in de stad. Wat dat betreft staan Amsterdam en Utrecht apart. Hilversum is een stad met een media-economie en daarom ook de hoogste concentratie van deze sector. De rest van de top 10 steden scoort ondergemiddeld, juist omdat de andere steden uitschieters naar boven zijn. De positie van Rotterdam is in dit verband interessant en afwijkend ten opzichte van de drie hiervoor genoemde steden. In termen van gezamenlijke omvang van creatieve industrie en ICT neemt de Maasstad de vierde positie in in de stedenlijst, maar qua aandeel in de economie van de stad scoort Rotterdam zelfs onder het landelijke gemiddelde.

Figuur 4.2 Werkgelegenheidsaandeel van de creatieve industrie en ICT in 2013 in de Top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT, Totaal Top 10 steden en Nederland.



Bron: LISA 2014

4.2 Creatieve industrie in de top 10 steden

Een fascinerende vraag in het kader van de stelling dat de creatieve industrie clustert in grote steden, is of dat voor alle deelsectoren of bedrijfstakken in dezelfde mate opgaat. We hebben daartoe de top 10 cross media steden afgezet tegen de rest van Nederland en het percentage banen in de creatieve industrie daarbinnen vastgesteld. Een vergelijking met het aandeel van het totaal aantal banen binnen de top 10 steden binnen Nederland als geheel (24 procent) helpt ons vast te stellen in hoeverre er sprake is van concentratie in de top 10 cross media steden. Ook de specialisatiegraad is een goede indicator. Wanneer die gelijk aan 100 is, is er geen concentratie in de top 10 steden. Bij meer dan 150 wordt over het algemeen gesproken van duidelijke concentratie.

Tabel 4.1 laat zien dat bijna alle subsectoren binnen de creatieve industrie zijn oververtegenwoordigd in de top 10 cross mediasteden in Nederland, en op twee na alle bedrijfstakken. Van de deelsectoren geldt dat het sterkst voor kunsten en erfgoed. Voor de creatieve bedrijfstakken gaat dat het sterkst op voor radio en televisie, film en podiumkunsten. Ondergerepresenteerd in de top 10 steden zijn overige uitgeverijen en live-entertainment.

Wanneer we de groei van de subsectoren en de bedrijfstakken in de top 10

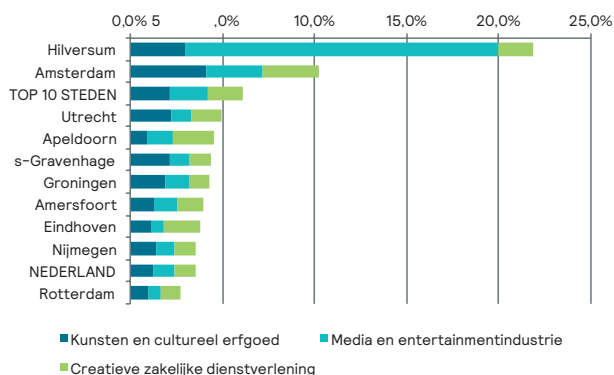
steden vergelijken met het algemene beeld van Nederland (zie tabel 2.2). Dan vallen er een paar zaken op. Kunsten en erfgoed ontwikkelen positiever in de top 10 steden dan in Nederland gemiddeld, in het bijzonder de scheppende kunsten. In de jaren 2005–2013 is dat 4,8 procent tegen 3,9 procent. Dat geldt ook voor creatief zakelijke dienstverlening, 3,9 procent tegen 2,8 procent, in het bijzonder communicatie en informatie en vormgeving en ontwerp in mindere mate. Voor media- en entertainment industrie is het verschil marginaal.

Tabel 4.1 Aantal banen in 2013, het werkgelegenheidsaandeel van de top 10 steden in Nederland, en banengroei in de periode 2005–2013 en 2011–2013 in de domeinen van de creatieve industrie voor de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.

	Banen 2013	Aandeel Top-10 in NL (%)	Groei 2005–2013 (in aantallen)	Groei 2005–2013 (% per jaar)	Groei 2011–2013 (in aantallen)	Groei 2011–2013 (% per jaar)	Specia- lisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	45.658	45%	14.170	4.8%	754	0.8%	183
Podiumkunsten	14.635	51%	5.529	6.1%	587	2.1%	210
Scheppende kunsten	12.381	44%	7.801	13.2%	1.080	4.7%	180
Overig kunst en erfgoed	10.468	41%	2.035	2.7%	-46	-0.2%	168
Cultureel erfgoed	8.174	40%	-1.195	-1.7%	-867	-4.9%	170
Media en entertainmentindustrie	37.938	43%	2.273	0.8%	-1.110	-1.4%	179
Radio en televisie	10.102	70%	467	0.6%	-708	-3.3%	296
Persmedia	13.182	39%	-184	-0.2%	-530	-2.0%	165
Film	7.258	53%	2.025	4.2%	269	1.9%	221
Muziekindustrie	1.039	41%	198	2.7%	87	4.5%	155
Boekenindustrie	4.316	45%	-437	-1.2%	-182	-2.0%	179
Overige uitgeverijen	274	14%	-236	-7.5%	-70	-10.8%	68
Live entertainment	1.767	14%	440	3.6%	24	0.7%	57
Creatieve zakelijke dienstverlening	36.809	39%	9.781	3.9%	-119	-0.2%	162
Vormgeving en ontwerp	11.673	42%	3.896	5.2%	-296	-1.2%	180
Communicatie en informatie	25.136	37%	5.885	3.4%	127	0.4%	155
Creatieve industrie	120.405	42%	26.324	3.1%	-475	-0.2%	174

Figuur 4.3 combineert procentueel belang van creatieve industrie banen in de lokale economie en het belang van de verschillende deelsectoren: kunst en cultureel erfgoed, media en entertainmentindustrie en creatief zakelijke dienstverlening. Wat daarin duidelijk wordt is dat binnen de top 10 van cross media steden naast lokaal verschil in belang van de creatieve industrie, er ook nog groot onderscheid is in het belang van de verschillende subsectoren. Van de drie meest markante steden in dit verband, Amsterdam, Utrecht en Hilversum, heeft de laatste stad de meest gespecialiseerde structuur. De media- en entertainmentindustrie is er dominant. Amsterdam kenmerkt zich door een redelijk evenwichtige verdeling van de banen over de drie verschillende deelsectoren, terwijl Utrecht een relatief beperkte media- en entertainmentindustrie kent.

Figuur 4.3 Werkgelegenheidsaandeel in 2013 van de creatieve industrie in de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.

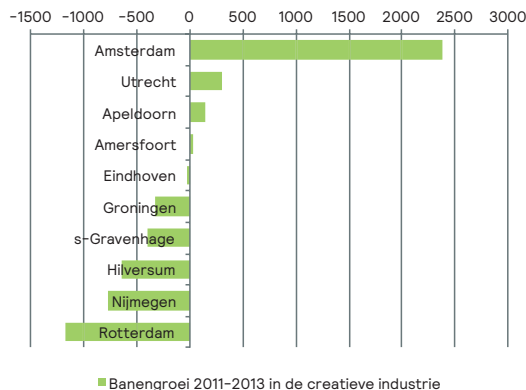


Bron: LISA 2014

Figuur 4.4 laat zien dat de recente ontwikkeling van de creatieve industrie in de top 10 cross media steden opnieuw Amsterdam en Utrecht naar boven brengt als de belangrijkste groeiers. In Amsterdam kwamen er in de periode 2011-2013 bijna 2,4 duizend banen bij, in Utrecht bijna 300. In dit moeilijke economische klimaat blijkt voor wat de creatieve industrie betreft de combinatie van massa, variëteit en concentratie van belang voor groei. Massa heeft zowel betrekking op de omvang van de sector creatieve industrie als van de urbane economie waarin die sector gevestigd is. Variëteit slaat op de verdeling van banen in de creatieve industrie over de drie deelsectoren:

kunsten en erfgoed, media- en entertainmentindustrie en creatief zakelijke dienstverlening. Concentratie heeft betrekking op het aandeel van de creatieve industrie in de totale economie. Dit gaat op voor Amsterdam en in mindere mate voor Utrecht. Hilversum heeft concentratie en ook massa, maar een relatief kleine omringende economie. De variëteit in de mediastad is bovendien beperkt. Dat leidt er momenteel toe dat er druk komt op de creatieve industrie in Hilversum onder invloed van de disruptieve werking van digitalisering op de mediasector. De andere kant van het verhaal is dat er ook talloze nieuwe mogelijkheden voor innovatie ontstaan die juist weer kansen bieden voor groei.

Figuur 4.4 Banengroei in 2011-2013 in de creatieve industrie in de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.



Bron: LISA 2014

4.3 ICT in de top 10 steden

Ook voor ICT willen we de vraag beantwoorden of er sprake is van clustering in de steden en hoe dat uitpakt voor deelsectoren of bedrijfstakken daarbinnen. Wat tabel 4.2 in ieder geval laat zien is dat de clustering van ICT in de top 10 cross media steden aanmerkelijk minder sterk is dan van de creatieve industrie. Voor ICT diensten als geheel geldt dat wel, voor hardware niet. De bedrijfstakken die oververtegenwoordigd zijn in de top 10 steden zijn telecommunicatie, software en facilitaire ICT diensten. Ze zijn aanmerkelijk minder sterk oververtegenwoordigd dan de bedrijfstakken binnen de

creatieve industrie. Drukkerijen en installatie, verhuur en reparatie komen juist minder in de top 10 steden voor. Voor wat betreft het verschil in groei tussen de top 10 steden en Nederland als geheel valt op dat de groei voor ICT diensten voor de jaren 2005–2011 buiten de top 10 steden groter is (vgl. tabel 2.4). Dat is vooral te wijten aan het feit dat het aantal banen bij drukkerijen in de top 10 steden harder krimpt dan daarbuiten, wat de groei in de steden tempert. Software echter, groeit harder in de top 10 steden. Die combinatie duidt op een snellere transitie en innovatie-impuls in de steden. Hardware krimpt minder hard buiten de top 10 steden dan er binnen, in het bijzonder hardwareproductie.

Tabel 4.2 Aantal banen in 2013, het werkgelegenheidsaandeel van de top 10 steden in Nederland, en banengroei in de periode 2005–2013 en 2011–2013 in de domeinen van de ICT voor de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.

	Banen 2013	Aandeel Top-10 in NL (%)	Groei 2005–2013 (in aantallen)	Groei 2005–2013 (% per jaar)	Groei 2011–2013 (in aantallen)	Groei 2011–2013 (% per jaar)	Specia- lisatie 2013 (NL=100)
ICT-diensten	83379	36%	3732	0.6%	-2091	-1.2%	152
Drukkerijen en reproductie	5193	18%	-4155	-7.1%	-1174	-9.7%	78
Telecommunicatie	18456	64%	-5958	-3.4%	-549	-1.5%	255
Software	35536	38%	15629	7.5%	2852	4.3%	147
Facilitaire ICT-diensten	24194	30%	-1784	-0.9%	-3220	-6.1%	147
Hardware	10109	26%	-6839	-6.3%	-700	-3.3%	103
Vervaardiging ICT hardware	8518	27%	-7666	-7.7%	-1035	-5.6%	110
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	1591	21%	827	9.6%	335	12.5%	69
ICT	93488	34%	-3107	-0.4%	-2791	-1.5%	144

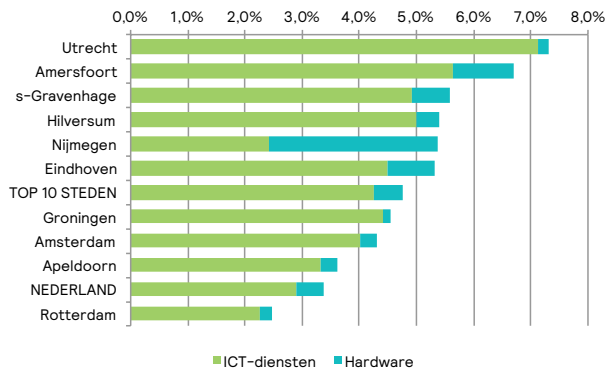
Bron: LISA 2014

ICT in de Nederlandse top 10 cross media steden is in bijna alle gevallen synoniem met ICT diensten. Het aandeel ICT hardware ten opzichte van ICT diensten is vooral in Nijmegen erg groot. Ook Amersfoort, Eindhoven en

's-Gravenhage laten nog een significant deel ICT-hardware zien, maar de verhouding is gebruikelijker dan in Nijmegen. Wat opvalt in vergelijking met de situatie van de creatieve industrie is dat de verdeling bij ICT aanmerkelijk minder scheef is. Er is veel minder dan bij creatieve industrie sprake van uitersten. In termen van aandeel van de ICT banen in de lokale economie loopt Utrecht voorop, gevolgd door Amersfoort. Daarna volgen 's-Gravenhage, Hilversum, Nijmegen en Eindhoven. Rotterdam sluit hier opnieuw de rij met een aandeel van ICT banen in de lokale banenvoorraad dat kleiner is dan het landelijke gemiddelde.

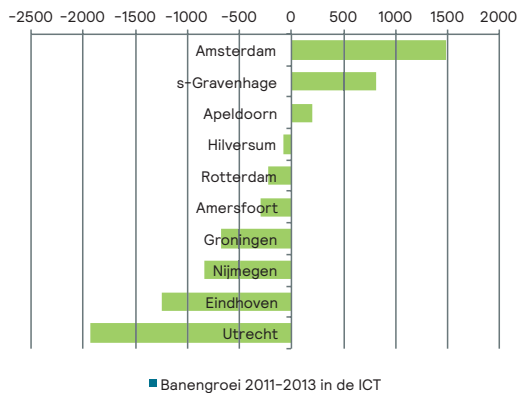
Opvallend aan de banenontwikkeling in ICT in de verschillende steden is dat Amsterdam ook hier op kop gaat met een aanwas van bijna vijftienhonderd banen in de jaren 2011-2013. Runner up is hier 's-Gravenhage met een banengroei van achthonderd. Ondanks hun specialisatie in ICT, laten Utrecht, Nijmegen en Eindhoven behoorlijke krimp zien.

Figuur 4.5 Werkgelegenheidsaandeel in 2013 van de ICT in de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.



Bron: LISA 2014

Figuur 4.6 Banengroei in 2011-2013 in de ICT in de top 10 steden op gebied van creatieve industrie en ICT.



Bron: LISA 2014

4.4 Conclusie

De ontwikkeling van creatieve industrie en in mindere mate ICT, vindt vooral in de steden plaats. Stedelijkheid en urbanisatie leidt echter zeker niet automatisch tot ontwikkeling van cross media met een uitdagend creatief klimaat en een grensverleggende ICT sector. Dat er wel een samenhang tussen stedelijkheid en creatieve industrie is, wordt onderstreept door de vaststelling dat voor de creatieve industrie vrijwel alle bedrijfstakken in de top 10 van cross media steden zijn oververtegenwoordigd. Voor ICT geldt zo'n oververtegenwoordiging ook, zij het in mindere mate. Binnen deze algemene conclusie geldt dat de creatieve industrie ontwikkeling in verschillende contexten verschillende gedaanten kan aannemen. De vraag of een stad zich ontwikkelt tot een creatief cluster of een ICT hotspot hangt van tal van factoren, waar historische ontwikkeling er in ieder geval een is. We suggereerden eerder in dit hoofdstuk dat massa, variëteit en concentratie belangrijke ingrediënten voor groei kunnen zijn, zoals het voorbeeld van Amsterdam aangeeft. Voor wat betreft de creatieve industrie is de hoofdstad het belangrijkste centrum van Nederland. Utrecht en Hilversum spelen beiden nadrukkelijk een eigen rol, waarbij ook de betekenis van ICT van belang is. Juist in de combinatie van creatieve industrie en ICT kan een bijzondere inkleuring van het stedelijk economisch profiel ontstaan waar bedrijven zich op de scheidslijn van deze twee sectoren ontwikkelen. Tezelfdertijd

kunnen ze ook heel goed gescheiden blijven, wat in sommige steden ook het geval is. In de andere dan de drie hiervoor genoemde steden kan de creatieve industrie bijdragen aan de economische ontwikkeling en het eigen profiel, door productieve interacties aan te gaan met andere onderdelen van de economie, vaak op basis van een bijzondere specialisatie. Een gekend voorbeeld hierbij is design in Eindhoven en de interactie met de maakindustrie in de voormalige lichtstad. Voor de ontwikkeling van dat soort interacties is de geconstateerde positieve ontwikkeling van zowel vormgeving en ontwerp, design in het bijzonder, als ook software, een beloftevolle ontwikkeling die voor innovatie van groot belang kan zijn.

Monitor
creatieve
industrie
2014

73

**Creatieve
Industrie
en ICT
in de
stedelijke
context**

5. Conclusies

Monitor
creatieve
industrie
2014

74

Conclusies

Sinds een aantal jaren is de westerse economie, de Nederlandse inclus, in zwaar weer terecht gekomen. Dat heeft zijn weerslag op alle sectoren. Lange tijd heeft de creatieve industrie zich gekoesterd in gunstige groeicijfers voor wat betreft de ontwikkeling van banen. In de cross media monitor 2012, die gebaseerd was op banen- en waardecijfers van 2011 en daarvoor, werd de kentering in de bovengemiddelde banengroei in de creatieve industrie echter al opgemerkt. De ICT sector heeft al langer te kampen met banenverlies, in het bijzonder in het domein van hardware, maar ook in ICT diensten. Dat heeft in een aantal bedrijfstakken, waaronder de telecommunicatie, geleid tot herstructurering. In de cross media monitor 2012 hebben we de voor de creatieve industrie bijzondere ontwikkeling van banen ten opzichte van toegevoegde waarde aan de orde gesteld. Die blijkt anno 2013 nog steeds actueel.

Een belangrijk deel van deze studie hebben we besteed aan de analyse van de ontwikkeling van banen, bedrijfsvestigingen, productiewaarde en toegevoegde waarde (in deelsectoren en bedrijfstakken) van de creatieve industrie en ICT in Nederland. In deze studie hebben we, net als in de Cross Media Monitor 2012, de ontwikkelingen in het noordelijke deel van de Randstad apart onder de loep genomen. Waar eerder over de Noordvleugel

werd gesproken, geldt nu de aanduiding Media Valley. Tenslotte hebben we de betekenis van de tien Nederlandse steden waar het aandeel in het totaal aantal banen in creatieve industrie en ICT het grootst is, geanalyseerd. Onderzocht is welk deel van creatieve industrie en ICT zich in welke mate in die steden ontwikkelt en hoe dat zich verhoudt tot de situatie die geldt voor heel Nederland. Van elk van die tien steden is bovendien in de bijlage een typering en een aantal kernstatistieken opgenomen.

De recente ontwikkelingen in de Nederlandse creatieve industrie laten zien dat de sector niet immuun is voor trends in de brede economie. De creatieve industrie laat in de periode van 2005 naar 2013 een groei van meer dan vijftigduizend banen (2,5 procent) zien, naar een totaal van ruim 285 duizend. Dat komt neer op 3,6 procent van alle Nederlandse banen. In de laatste jaren van die ontwikkeling, 2011-2013 is er echter sprake van een teruggang van ruim vijfhonderd banen (-0,1 procent), die overigens kleiner is dan de afname van banen in de gehele economie (-0,9 procent). Die is de resultante van groei in kunsten en cultureel erfgoed, stagnatie in de creatief zakelijke dienstverlening en teruggang in de media- en entertainmentindustrie.

De opmerkelijke groei in de deelsector kunsten en cultureel erfgoed beperkt zich overigens tot de kunsten. Binnen cultureel erfgoed zijn in de jaren 2011-2013 meer dan anderhalf duizend banen verdwenen. Die banengroei in de kunsten compenseert voor een deel de terugloop van banen in de media- en entertainmentindustrie. Het aantal banen in die deelsector laat al langere tijd een negatieve ontwikkeling zien. Die is terug te voeren op het disruptieve effect van digitalisering op de traditionele mediasector. Dat leidt onder meer tot uitstoot van arbeid door de grote mediabedrijven. De Media Valley is het concentratiegebied van de media- en entertainmentindustrie en het toneel waar een belangrijk deel van deze transformatie zich afspeelt. De helft van de banen in de media- en entertainmentindustrie in Nederland is te vinden in de Media Valley.

Gelijkopgaand met de terugloop van banen in de traditionele media-industrie, vormt zich in de on-line wereld een ruimte waar een groot aantal nieuwe initiatieven en ondernemingen tot stand komt, onder andere onder impuls en gefinancierd door partijen uit de bestaande media-industrie, en gebruikmakend van ICT technieken. Daar ontstaan naast nieuwe bedrijven ook nieuwe bedrijfstakken. Voor onderzoek op basis van bestaande

databestanden, zoals dit project, is het probleem dat deze bedrijfstakken nog onvoldoende helder door de bestaande statistische radar worden gesignaleerd. In deze studie hebben we twee ontwikkelingen aangestipt: de gamesindustrie en de digital design agencies. Op basis van alternatieve bronnen stellen we vast dat ze samen goed zijn voor tussen de zes- en zeventuizend banen in Nederland. In de Media Valley wordt dit soort nieuwe bedrijvigheid ontwikkeld, op het breukvlak van creatieve industrie en ICT.

De opkomst van digital design geeft aan dat digitalisering ook invloed heeft op de creatief zakelijke diensten. Zowel binnen communicatie en informatie als in vormgeving en ontwerp, de bedrijfstakken die samen de creatief zakelijke dienstverlening vormen, is er in de jaren 2011-2013 nagenoeg sprake van stagnatie. Binnen de eerste bedrijfstak is de reclamewereld heel dominant. De tweede is een combinatie van architectuur en design. Omdat het vermoeden bestond dat beide bedrijfstakken onderdeel zijn van verschillende dynamieken, hebben we ze in dit onderzoek apart bekeken. Dat vermoeden is bevestigd. Design blijkt de sterkst groeiende bedrijfstak binnen de creatieve industrie in 2011-2013 met toename van ruim 2,5 duizend banen (+8,5 procent). Architectuur verliest ongeveer hetzelfde aantal. Zie hiervoor tabellen 2.2 en 2.3.

Binnen ICT is er over de gehele onderzochte periode 2005-2013 voor de hele sector gemiddeld sprake van een lichte groei van banen, maar er is een groot verschil in de onderdelen van de ICT sector. In de laatste periode, 2011-2013 levert ICT, net als de creatieve industrie, banen in (-0,9 procent). De sector bestaat in 2013 uit ruim 271 duizend banen, wat neerkomt op 3,4 procent van alle banen in Nederland. De ontwikkeling binnen ICT diensten laat verlies van banen zien in het verspreiden en transporteren van informatie (drukkerijen en telecommunicatie), terwijl de disciplines gericht op het verwerken en verrijken ervan (software en facilitaire diensten) in de lift zitten. Daar zit ook de belangrijkste verbinding met de creatieve industrie in de ontwikkeling van nieuwe disciplines en bedrijfstakken als gaming en digital design. ICT hardware laat onverminderd krimp zien en verdwijnt gaandeweg uit Nederland. Zie hiervoor tabel 2.4.

Nadere analyse van de ontwikkeling van de creatieve industrie en ICT sector, in de brede context van de Nederlandse economie heeft een aantal aspecten van de huidige ontwikkelingen blootgelegd die behalve kansen

ook bedreigingen laten zien, in het bijzonder voor de creatieve industrie. De creatieve industrie verkruint in een razendsnel tempo. Het aantal bedrijven in de creatieve industrie is sinds 2005 bijna verdubbeld, terwijl het aantal banen aanmerkelijk minder sterk toeneemt. De creatieve industrie loopt daarmee voorop in de trend van schaalverkleining, met in 2013 een gemiddelde bedrijfsgrootte van net iets meer dan twee banen. De voorbije jaren laten echter zien dat de schaalverkleining en de gestage groei van banen samengaan met verlies aan toegevoegde waarde en productiewaarde. Productieve banen verdwijnen en worden vervangen door minder productieve, met een daling van de totale gerealiseerde toegevoegde waarde tot gevolg. Met het onder druk staan van de arbeidsproductiviteit, neemt het verdienvermogen van de creatieve industrie af. De toegevoegde waarde van de creatieve industrie wordt voor 2013 geschat op € 16 miljard.

De situatie in de creatieve industrie staat in schril contrast met die in de ICT sector. Waar in de creatieve industrie het aantal banen groeit en productie en toegevoegde waarde afnemen, realiseert de ICT sector meer productie en groei van toegevoegde waarde met een stagnerend totaal aantal banen. Binnen ICT heeft een forse efficiëncyslag plaatsgevonden wat heeft geresulteerd in een forse groei van de arbeidsproductiviteit. De toegevoegde waarde van de ICT sector wordt voor 2013 geschat op ruim € 28 miljard. Wellicht bestaat de verleiding binnen de creatieve industrie om de wijze waarop de ICT sector aan deze transformatie heeft vormgegeven te kopiëren. Beter is om deze uitdaging aan te pakken vanuit de eigenheid van de creatieve industrie zelf, die een wezenlijk andere dynamiek kent dan de ICT wereld.

De ontwikkelingen die we hiervoor hebben geduïd vinden vooral in steden plaats. Daarbij is de concentratie van creatieve industrie in de steden sterker dan die van ICT. We hebben onderzocht hoe in welke mate de creatieve industrie en de ICT voorkomen in de tien Nederlandse steden die voor deze beide sectoren het belangrijkste zijn.

De sterke concentratie van creatieve in de steden blijkt uit het feit dat alle bedrijfstakingen uit de creatieve industrie zijn oververtegenwoordigd in de top 10 van deze cross media steden. Voor ICT geldt dat in mindere mate. Verder is er sprake van een bijzonder scheve verdeling van de creatieve industrie over deze steden. Dat houdt in dat een of enkele steden een sterke concentratie

kennen en de andere een mindere concentratie. In één Top-10 stad is deze concentratie, vanwege de omvang van de rest van zijn economie, zelfs lager dan het Nederlands gemiddelde. Bij ICT is de verdeling veel minder scheef. De vraag of een stad blijft groeien als creatief cluster hangt af van tal van factoren, waar historische ontwikkeling er in ieder geval een van is. Steden die een omvangrijke economie kennen en daarbinnen een groot aantal, liefst gevarieerd scala van activiteiten in de creatieve industrie kennen hebben de beste voorwaarden voor groei. In Nederland voldoet Amsterdam volledig aan die voorwaarden, Utrecht in zekere mate. Hilversum is een voorbeeld van een gespecialiseerd cluster, dat op zoek is naar meer variatie. In andere steden krijgt de creatieve industrie vooral betekenis vanuit een eigen specialisatie die in een aantal gevallen productief gemaakt kan worden binnen de bredere lokale of regionale economie. Design in Eindhoven is daar een mooi voorbeeld van. Duidelijk is dat de steden door hun concentratie en variëteit de ideale plek zijn voor de ontwikkeling van nieuwe bedrijfstakken op het snijvlak van ICT en de creatieve industrie, zoals de gaming industrie en de digital design agencies. Zij brengen nieuwe combinaties van beide sectoren tot ontwikkeling, en dragen daarmee bij aan de toenemende relevantie van beide sectoren voor onze samenleving.

Monitor
creatieve
industrie
2014

79

Conclusies

BIJLAGE 1A

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 2010). Voor een uitgebreide toelichting op deze afbakening wordt verwezen naar de Cross Media Monitor 2010 – Cross Media in Cijfers.

Monitor
creatieve
industrie
2014

80

Bijlage 1a

Deelsector	Domein	Bedrijfstak
Kunsten en cultureel erfgoed	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 welzijnszorg) (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 pagina 81

Media en entertainment-industrie	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 variété (SBI 90013)	
	Pret- en themaparken (SBI 93211)	
	Kermisattracties (SBI 93212)	
Creatieve zakelijke dienstverlening	Vormgeving en ontwerp	Architecten (geen interieurarchitecten) (SBI 71111)
		Interieurarchitecten (SBI 71112)
		Communicatie- en grafisch ontwerp (SBI 74101)
		Industrieel en productontwerp (SBI 74102)
	Communiceren en informatie	Interieur- en ruimtelijk ontwerp (SBI 74103)
		Public relationsbureaus (SBI 7021)
		Reclamebureaus (SBI 7311)
		Handel in advertentieruimte en -tijd (SBI 7312)
		Organiseren van congressen en beurzen (SBI 8230)

Monitor
creatieve
industrie
2014

81

Bijlage 1a

BIJLAGE 1B

DEFINITIE ICT

Monitor
creatieve
industrie
2014

82

Bijlage 1b

Diensten	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 pagina 83

Hardware	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 1C

VERSCHIL MET CBS MONITOR

TOPSECTOREN

Monitor
creatieve
industrie
2014

84

Bijlage 1c

De definitie van de creatieve industrie in deze monitor wijkt af van de definitie van de Topsector Creatieve Industrie die in de CBS Monitor Topsectoren is gehanteerd. In het onderstaande overzicht van onze definitie van de creatieve industrie zijn de bedrijfstakken gearceerd die niet zijn opgenomen in de afbakening van de Topsector Creatieve Industrie volgens de CBS Monitor Topsectoren. Opgemerkt dient te worden dat het CBS aanvullend op de definitie volgens 'SBI 2010-bedrijfstakken' op bedrijfsniveau middels maatwerk bedrijven heeft toegevoegd om te komen tot haar Topsector Creatieve Industrie. Bronnen hiervoor zijn de ledenlijsten van de Nederlandse Vereniging van Producenten en Importeurs van beeld- en geluidsdragers (NVPI) en Dutch Gaming Association (DGA) geweest. Indien deze bedrijven niet reeds vielen onder een bedrijfstak van de definitie van de Topsector Creatieve Industrie, zijn deze bedrijven door het CBS toegevoegd. De tabel toont de verschillen met de brede definitie van de creatieve industrie zoals die in deze monitor gehanteerd wordt om redenen die in de inleiding zijn toegelicht.

Deze tabel toont de definitie van de creatieve industrie van deze monitor. De gekleurde velden zijn de onderdelen die niet zijn meegenomen in de CBS Monitor Topsectoren.

Deelsector	Domein	Bedrijfstak
Kunsten en cultureel erfgoed	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)

> vervolg op pagina 85

	Cultureel erfgoed	Openbare bibliotheken (SBI 91011) Kunstuitleencentra (SBI 91012) Overige culturele uitleencentra en openbare archieven (SBI 91019) Musea (SBI 91021) Monumentenzorg (SBI 9103)	
Media en entertainment- industrie	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)	
	Creatieve zakelijke dienstverlening	Vormgeving en ontwerp	Architecten (geen interieurarchitecten) (SBI 71111) Interieurarchitecten (SBI 71112) Communicatie- en grafisch ontwerp (SBI 74101) Industrieel en productontwerp (SBI 74102) Interieur- en ruimtelijk ontwerp (SBI 74103)
		Communiceren en informatie	Public relationsbureaus (SBI 7021) Reclamebureaus (SBI 7311) Handel in advertentieruimte en -tijd (SBI 7312) Organiseren van congressen en beurzen (SBI 8230)

Monitor
creatieve
industrie
2014

85

Bijlage 1c

Monitor
creatieve
industrie
2014

86

Inleiding

BIJLAGE 2

TOP-10 STEDEN

AMSTERDAM

UTRECHT

'S-GRAVENHAGE

ROTTERDAM

EINDHOVEN

HILVERSUM

GRONINGEN

AMERSFOORT

NIJMEGEN

APELDOORN

Monitor
creatieve
industrie
2014

87

Bijlage 2:
Top-10
steden

AMSTERDAM

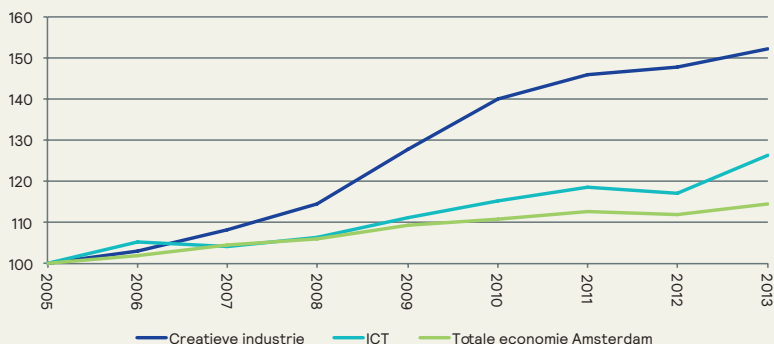
Monitor
creatieve
industrie
2014

88

Bijlage 2:
Top-10
steden

Amsterdam is met bijna 57 duizend banen in de creatieve industrie, de absolute koploper in ons land. Eén op elke tien Amsterdamse banen valt binnen de creatieve industrie. Vrijwel alle subsectoren van de creatieve industrie zijn in Amsterdam ruim oververtegenwoordigd, kunsten en cultureel erfgoed het meest, en daarbinnen podiumkunsten. Zowel in de creatieve industrie als in ICT zijn er in de periode 2005-2013 procentueel meer banen bijgekomen dan gemiddeld in Amsterdam. Het aantal banen in de creatieve industrie groeide met bijna twintigduizend. De groei in de kunsten (meer dan 9.200 banen) is mede het gevolg van de verplichting voor zelfstandig werkende kunstenaars om zich vanaf 2008 in te schrijven bij de Kamer van Koophandel. Daardoor kwamen ze in de statistieken terecht. Ook de creatief zakelijke dienstverlening groeide fors vanaf 2005 (meer dan 6.800 banen erbij), net als de media- en entertainmentindustrie (bijna 3.400 banen extra). In de meer recente periode (2011-2013) is de groei aanzienlijk getemperd of omgeslagen in krimp, in het bijzonder in de media- en entertainmentindustrie, in het bijzonder in de boekenindustrie (-221), de persmedia (-130) en radio en televisie (-111). De groei van bijna vijfduizend banen in de Amsterdamse ICT-sector in de periode 2005-2013 is vooral het gevolg van groei binnen facilitaire ICT-diensten en in mindere mate software. Daar staat een forse teruggang bij drukkerijen tegenover. Over de gehele periode 2005-2013 is de banengroei in ICT kleiner dan in de creatieve industrie. In 2011-2013 zijn de rollen omgekeerd.

Figuur B.1 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Amsterdam (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.1 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Amsterdam in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	22.940	1.8	9.214	6.6%	1.137	2.6%	322
Podiumkunsten	8.478	1.9	3.676	7.4%	616	3.8%	427
Scheppende kunsten	6.775	1.1	5.446	22.6%	707	5.7%	350
Overig kunst en erfgoed	4.743	1.9	1.014	3.1%	-25	-0.3%	276
Cultureel erfgoed	2.944	17.4	-922	-3.3%	-161	-2.6%	212
Media en entertainmentindustrie	16.726	2.2	3.380	2.9%	-162	-0.5%	280
Radio en televisie	2.502	2.3	722	4.3%	-111	-2.1%	259
Persmedia	6.563	2.2	999	2.1%	-130	-1.0%	292
Film	4.152	1.8	1.474	5.6%	185	2.3%	454
Muziekindustrie	546	1.8	169	4.7%	90	9.4%	268
Boekenindustrie	2.176	5.5	-257	-1.4%	-221	-4.7%	346
Gaming en overige uitgeverijen	137	3.3	-107	-7.0%	-38	-11.5%	125
Live entertainment	650	1.4	380	11.6%	63	5.2%	69
Creatieve zakelijke dienstverlening	16.988	2.1	6.828	6.6%	1.401	4.4%	246
Vormgeving en ontwerp	5.571	1.7	2.732	8.8%	465	4.5%	278
Communiceren en informatie	11.417	2.3	4.096	5.7%	936	4.4%	233
Creatieve industrie	56.654	2.0	19.422	5.4%	2.376	2.2%	284
ICT-diensten	22.237	3.8	4.310	2.7%	1.349	3.2%	134
Drukkerijen en reproductie	1.223	4.4	-1.154	-8.0%	-301	-10.4%	68
Telecommunicatie	5.322	20.5	-233	-0.5%	79	0.8%	255
Software	10.255	3.1	1.438	1.9%	-27	-0.1%	168
Facilitaire ICT-diensten	5.437	2.7	4.259	21.1%	1.598	19.0%	75
Hardware	1.678	9.5	666	6.5%	137	4.4%	53
Vervaardiging ICT hardware	1.148	20.5	337	4.4%	-194	-7.5%	56
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	530	4.4	329	12.9%	331	63.2%	39
ICT	23.915	4.0	4.976	3.0%	1.486	3.3%	122
Creatieve industrie en ICT	80.569	2.3	24.398	4.6%	3.862	2.5%	204
Totale economie	554.732	4.9	69.750	1.7%	8.407	0.8%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

89

Bijlage 2:
Top-10
steden

UTRECHT

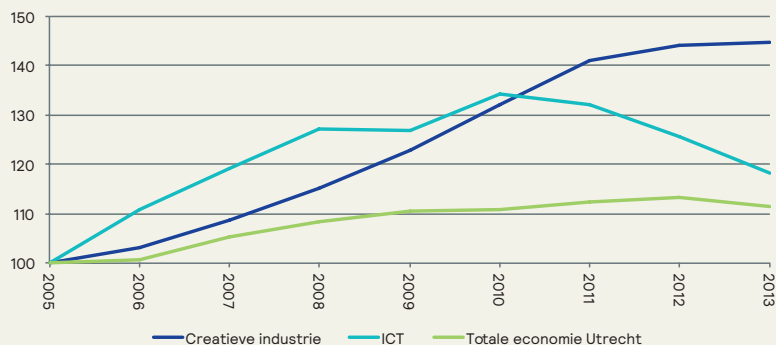
Monitor
creatieve
industrie
2014

90

Bijlage 2:
Top-10
steden

Utrecht telt in 2013 ruim elfduizend banen in de creatieve industrie. Daarmee is die sector kleiner dan de ICT sector die bijna zeventienduizend banen telt. De ICT-sector heeft in Utrecht vanaf 2011 echter bijna negentienhonderd banen ingeleverd (-5,3 procent gemiddeld jaarlijks). Dat komt door de terugloop van werkgelegenheid in facilitaire ICT diensten, een specialisatie van de Domstad en nog steeds de grootste bedrijfstak binnen de Utrechtse ICT en creatieve industrie. Daarnaast zijn ook in de telecommunicatie in Utrecht in 2011-2013 ruim vijfhonderd banen verloren gegaan. Binnen de creatieve industrie kent Utrecht specialisaties in kunst en cultureel erfgoed, film en communicatie en informatie. Uit onderzoek van de Economic Board Utrecht is bekend dat de Utrechtse gamesindustrie een kleine driehonderd banen telt. De creatieve industrie is van 2005 tot en met 2011 fors gegroeid in Utrecht. Er kwamen in die periode bijna 3500 banen bij, vooral in de podiumkunsten en de scheppende kunsten en in de creatief zakelijke dienstverlening. Na 2011 vlakt de groei in de sector af door krimp bij grote instellingen in de kunst en cultuur. Toch onttrekt de creatieve industrie zich aan de krimp van de totale economie. Als de trend zich voortzet dan ligt een getalsmatig meer gelijkwaardige positie van creatieve industrie ten opzichte van ICT in Utrecht in het verschiet.

Figuur B.2 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Utrecht (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.2 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Utrecht in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	5.151	1.8	1.900	5.9%	13	0.1%	180
Podiumkunsten	1.501	1.7	667	7.6%	120	4.3%	178
Scheppende kunsten	1.398	1.1	858	12.6%	121	4.6%	175
Overig kunst en erfgoed	1.287	2.3	283	3.2%	-111	-4.1%	192
Cultureel erfgoed	965	23.5	92	1.3%	-117	-5.6%	175
Media en entertainmentindustrie	2.384	1.6	492	2.9%	205	4.6%	86
Radio en televisie	299	1.7	110	5.9%	24	4.3%	65
Persmedia	803	1.4	206	3.8%	45	2.9%	78
Film	656	1.6	258	6.4%	86	7.3%	155
Muziekindustrie	103	1.5	55	10.0%	-12	-5.4%	160
Boekenindustrie	376	4.0	-208	-5.4%	32	4.5%	118
Overige uitgeverijen	14	1.8	9	13.7%	4	18.3%	17
Live entertainment	133	1.3	62	8.2%	26	11.5%	30
Creatieve zakelijke dienstverlening	3.704	1.9	1.086	4.4%	79	1.1%	136
Vormgeving en ontwerp	839	1.2	416	8.9%	137	9.3%	90
Communicatie en informatie	2.865	2.3	670	3.4%	-58	-1.0%	154
Creatieve industrie	11.239	1.8	3.478	4.7%	297	1.3%	136
ICT-diensten	16.321	7.3	2.526	2.1%	-1.893	-5.3%	277
Drukkerijen en reproductie	359	3.7	-673	-12.4%	-75	-9.1%	46
Telecommunicatie	1.574	24.2	-361	-2.5%	-533	-13.6%	243
Software	3.103	3.0	1.369	7.5%	290	5.0%	109
Facilitaire ICT-diensten	11.285	11.0	2.191	2.7%	-1.575	-6.3%	593
Hardware	389	5.3	58	2.0%	-41	-4.9%	35
Vervaardiging ICT hardware	253	9.7	-18	-0.9%	-65	-10.8%	31
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	136	2.8	76	10.8%	24	10.2%	53
ICT	16.710	7.2	2.584	2.1%	-1.934	-5.3%	239
Creatieve industrie en ICT	27.949	3.3	6.062	3.1%	-1.637	-2.8%	187
Totale economie	228.609	7.4	23.550	1.4%	-1.987	-0.4%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

91

Bijlage 2:
Top-10
steden

'S-GRAVENHAGE

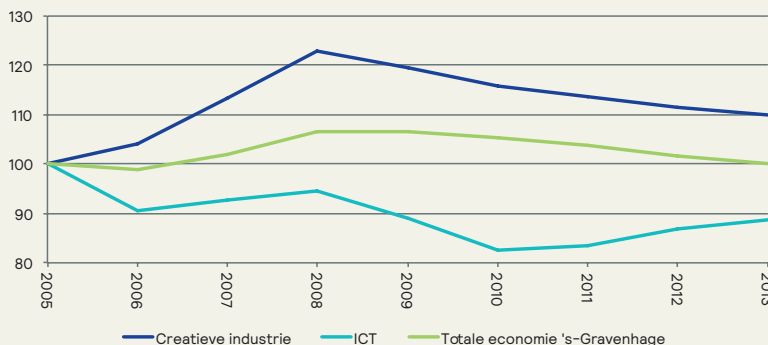
Monitor
creatieve
industrie
2014

92

Bijlage 2:
Top-10
steden

Den Haag kent zowel een relatief groot aandeel banen in de creatieve industrie (4,4 procent) als in ICT (5,6 procent). ICT in Den Haag telt ruim veertienduizend banen en stoelt grotendeels op de telecommunicatie (ruim zeventienduizend banen) en op software (ruim tweeduizend banen). In 2005-2013 verdwenen in de Haagse telecommunicatie ruim 2,5 duizend banen. Die krimp is in de laatste jaren tot staan gekomen. Software is een groeisector in Den Haag, vooral in de recente jaren 2011-2013 toen er bijna vijfhonderd banen bijkwamen. Dat resulteert voor de gehele Haagse ICT in de jaren 2011-2013 in een groei van drie procent gemiddeld, terwijl de sector over de gehele periode 2005-2011 een krimp van 1,5 procent per jaar noteert. Binnen de creatieve industrie is 's Gravenhage gespecialiseerd in kunsten en cultureel erfgoed, met 5,4 duizend banen en een gemiddelde jaarlijkse groei van 1,7 procent over 2005-2011. Die is de laatste jaren (2011-2013) omgeslagen in een krimp van 0,3 procent gemiddeld door het verdwijnen van bijna tweehonderd banen in cultureel erfgoed. Binnen de media- en entertainmentindustrie telt in de Haag vooral de pers mee. Die heeft in de recente jaren bijna 120 banen afgestoten, waardoor er in 2013 nog 1250 restereren. Binnen de creatieve zakelijke dienstverlening is vormgeving en ontwerp sterk vertegenwoordigd. Over de gehele periode 2005-2013 is de creatieve industrie met 1,2 procent jaarlijks gegroeid. In 2011-2013 is er sprake van krimp, gemiddeld 1,8 procent jaarlijks.

Figuur B.3 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in 's-Gravenhage (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.3 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in 's-Gravenhage in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	5.392	2.4	694	1.7%	-34	-0.3%	168
Podiumkunsten	1.448	1.9	415	4.3%	80	2.9%	155
Scheppende kunsten	1.134	1.1	137	1.6%	21	0.9%	134
Overig kunst en erfgoed	1.486	3.7	215	2.0%	60	2.1%	173
Cultureel erfgoed	1.324	29.4	-73	-0.7%	-195	-6.6%	217
Media en entertainmentindustrie	2.668	3.0	-326	-1.4%	-189	-3.4%	99
Radio en televisie	338	4.1	20	0.8%	-9	-1.3%	72
Persmedia	1.250	2.7	-101	-1.0%	-117	-4.4%	125
Film	437	2.8	135	4.7%	24	2.9%	99
Muziekindustrie	75	1.3	50	14.7%	21	17.9%	66
Boekenindustrie	422	10.6	-289	-6.3%	-8	-0.9%	130
Overige uitgeverijen	42	2.8	-86	-13.0%	-28	-22.5%	104
Live entertainment	104	1.9	-55	-5.2%	-72	-23.1%	44
Creatieve zakelijke dienstverlening	2.921	1.9	616	3.0%	-172	-2.8%	102
Vormgeving en ontwerp	1.048	1.6	227	3.1%	-42	-1.9%	124
Communicatie en informatie	1.873	2.1	389	3.0%	-130	-3.3%	93
Creatieve industrie	10.981	2.3	984	1.2%	-395	-1.8%	124
ICT-diensten	12.397	7.6	-1.986	-1.8%	413	1.7%	161
Drukkerijen en reproductie	723	6.5	-250	-3.6%	-130	-7.9%	80
Telecommunicatie	7.184	138.2	-2.532	-3.7%	-53	-0.4%	736
Software	2.048	3.4	403	2.8%	482	14.4%	53
Facilitaire ICT-diensten	2.442	2.8	393	2.2%	114	2.4%	95
Hardware	1.663	37.0	184	1.5%	400	14.7%	91
Vervaardiging ICT hardware	1.618	101.1	148	1.2%	399	15.2%	106
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	45	1.6	36	22.3%	1	1.1%	18
ICT	14.060	8.4	-1.802	-1.5%	813	3.0%	150
Creatieve industrie en ICT	25.041	3.9	-818	-0.4%	418	0.8%	137
Totale economie	251.448	6.7	-7	0.0%	-9.738	-1.9%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

93

Bijlage 2:
Top-10
steden

ROTTERDAM

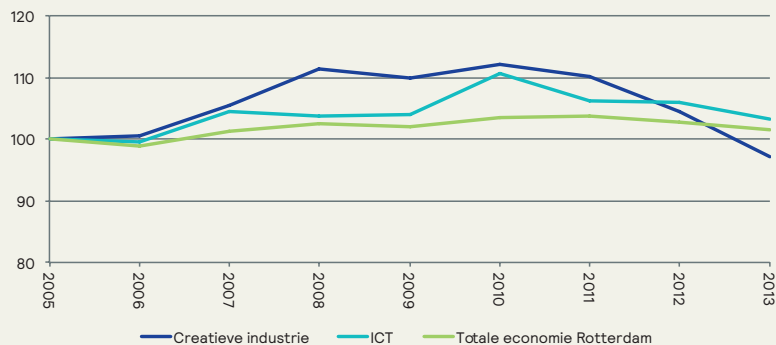
Monitor
creatieve
industrie
2014

94

Bijlage 2:
Top-10
steden

In Rotterdam spelen creatieve industrie en ICT, met 2,7 en 2,5 procent van het totale aantal banen, een bescheiden rol. De creatieve industrie telt bijna negenduizend banen, maar laat vooral in de jaren 2011–2013 krimp zien. Creatief zakelijke dienstverlening is de belangrijkste deelsector in de creatieve industrie in de Maasstad. In 2005–2013 groeit die gemiddeld 0,5 procent per jaar. In vormgeving en ontwerp, een bedrijfstak binnen creatieve zakelijke dienstverlening waarin Rotterdam is gespecialiseerd, komen er in die periode 361 banen bij. Maar in informatie en communicatie gaan er 234 verloren. In 2011–2013 laat ook vormgeving en ontwerp krimp zien, door de klappen die vallen in de architectuur. Opvallend is de gemiddelde bedrijfsgrootte binnen vormgeving en ontwerp in Rotterdam van 2,8. Dat is aanmerkelijk groter dan in Amsterdam (1,7) of Utrecht (1,2) of Den Haag (1,6). De media- en entertainmentindustrie in Rotterdam krimpt, vooral onder invloed van het verlies van banen in de persmedia, mede door het vertrek van NRC Media. Binnen kunsten en cultureel erfgoed valt de banenterugloop in cultureel erfgoed in de jaren 2011–2013 op. Bijna 180 banen vervallen, resulterend in ruim duizend Rotterdamse banen in deze bedrijfstak. Binnen ICT in Rotterdam zijn bijna achtduizend banen geteld. In 2005–2013 groeit de sector licht, in 2011–2013 geldt ook hier krimp. De sterkste positie binnen ICT heeft software, met bijna 4,8 duizend banen en een gemiddelde groei van twee procent per jaar. Van de andere ICT bedrijfstakken noteren telecommunicatie en drukkerijen een forse achteruitgang. Facilitaire ICT diensten groeien hard. Deze bedrijfstak is echter relatief klein in Rotterdam.

Figuur B.4 Banengroei in de periode 2005–2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Rotterdam (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.4 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Rotterdam in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	3.111	4.1	106	0.4%	-413	-6.0%	87
Podiumkunsten	688	9.4	35	0.7%	-80	-5.4%	69
Scheppende kunsten	602	1.4	237	6.5%	4	0.3%	58
Overig kunst en erfgoed	805	3.6	-97	-1.4%	-158	-8.6%	93
Cultureel erfgoed	1.016	23.6	-69	-0.8%	-179	-7.8%	136
Media en entertainmentindustrie	2.145	4.0	-491	-2.5%	-330	-6.9%	69
Radio en televisie	229	4.2	-21	-1.1%	-14	-2.9%	40
Persmedia	1.231	4.7	-429	-3.7%	-289	-10.0%	111
Film	405	3.2	48	1.6%	-16	-1.9%	80
Muziekindustrie	27	1.5	18	14.7%	2	3.9%	25
Boekenindustrie	64	1.9	-48	-6.8%	-49	-24.7%	27
Overige uitgeverijen	22	3.7	-31	-10.4%	-7	-12.9%	35
Live entertainment	167	4.8	-28	-1.9%	43	16.1%	24
Creatieve zakelijke dienstverlening	3.507	3.0	127	0.5%	-431	-5.6%	104
Vormgeving en ontwerp	1.720	2.8	361	3.0%	-88	-2.5%	164
Communicatie en informatie	1.787	3.2	-234	-1.5%	-343	-8.4%	79
Creatieve industrie	8.763	3.6	-258	-0.4%	-1.174	-6.1%	87
ICT-diensten	7.286	7.7	192	0.3%	-189	-1.3%	80
Drukkerijen en reproductie	720	7.1	-422	-5.6%	-231	-13.0%	71
Telecommunicatie	901	9.6	-602	-6.2%	15	0.8%	72
Software	4.779	9.0	700	2.0%	-21	-0.2%	131
Facilitaire ICT-diensten	886	4.1	516	11.5%	48	2.8%	27
Hardware	669	11.3	51	1.0%	-40	-2.9%	41
Vervaardiging ICT hardware	556	19.9	-34	-0.7%	-61	-5.1%	43
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	113	3.6	85	19.1%	21	10.8%	30
ICT	7.955	7.9	243	0.4%	-229	-1.4%	74
Creatieve industrie en ICT	16.718	4.8	-15	0.0%	-1.403	-3.9%	80
Totale economie	320.563	12.4	4.633	0.2%	-7.079	-1.1%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

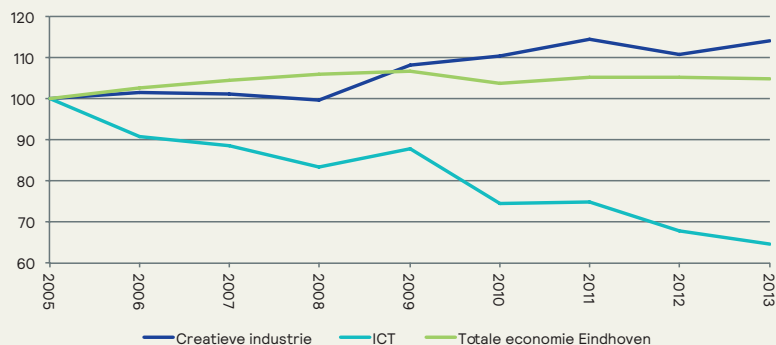
95

Bijlage 2:
Top-10
steden

EINDHOVEN

De Eindhovense creatieve economie kent een bijzondere structuur en dynamiek. De stad staat bekend vanwege haar sterke oriëntatie op design en meer algemeen op creatief zakelijke dienstverlening. Dat blijkt uit de oververtegenwoordiging van deze subsector van de creatieve industrie in Eindhoven en de sterke groei van vormgeving en ontwerp naar bijna duizend banen in 2013. Dat betekent een aanwas van ruim 650 banen in de periode 2005–2013. Het aantal banen in communicatie en informatie is in diezelfde ruim driehonderdvijftig om in 2013 uit te komen op bijna negentienhonderd. Een andere bedrijfstak waarin Eindhoven gespecialiseerd is, is software met ruim vierduizend banen. Opvallend is wel dat de lichtstad hier in 2011–2013 duizend banen inleverde. Vanuit de historie is Eindhoven nog steeds gespecialiseerd in hardware productie. Na het verlies van bijna vijfduizend in de periode 2005–2011 resteren er hier nog ruim elfhonderd banen. Dat banenverlies in hardware productie verklaart waarom de overall positie van Eindhoven als ICT-stad in de voorbije jaren ernstig verzwakt is. Binnen kunsten en erfgoed onderscheidt Eindhoven zich door een relatief groot aantal banen in de podiumkunsten. Grosso modo is de creatieve industrie met 3,8 procent van de Eindhovense banen licht oververtegenwoordigd. Voor ICT geldt dat sterker met 5,3 procent van alle banen.

Figuur B.6 Banengroei in de periode 2005–2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Eindhoven (2005=100).



Tabel B.6 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Eindhoven in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2005-2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	1.780	2.0	673	6.1%	17	0.5%	95
Podiumkunsten	641	2.6	215	5.2%	-56	-4.1%	139
Scheppende kunsten	491	1.1	363	18.3%	64	7.2%	90
Overig kunst en erfgoed	487	2.8	123	3.7%	96	11.6%	83
Cultureel erfgoed	161	12.4	-28	-2.0%	-87	-19.4%	62
Media en entertainmentindustrie	970	1.8	-280	-3.1%	-9	-0.5%	60
Radio en televisie	67	1.5	33	8.8%	13	11.4%	20
Persmedia	446	1.6	-332	-6.7%	12	1.4%	69
Film	190	2.7	48	3.7%	20	5.7%	71
Muziekindustrie	34	1.2	11	5.0%	10	19.0%	52
Boekenindustrie	144	3.7	-12	-1.0%	-7	-2.3%	80
Overige uitgeverijen	14	3.5	-11	-7.0%	-4	-11.8%	47
Live entertainment	75	1.1	-17	-2.5%	-53	-23.5%	55
Creatieve zakelijke dienstverlening	2.869	2.1	304	1.4%	-31	-0.5%	168
Vormgeving en ontwerp	999	1.5	659	14.4%	182	10.6%	163
Communicatie en informatie	1.870	2.7	-355	-2.1%	-213	-5.3%	170
Creatieve industrie	5.619	2.0	697	1.7%	-23	-0.2%	108
ICT-diensten	6.663	5.1	617	1.2%	-1.264	-8.3%	187
Drukkerijen en reproductie	504	8.7	-371	-6.7%	-68	-6.1%	93
Telecommunicatie	485	14.7	50	1.4%	-77	-7.1%	100
Software	4.110	5.2	441	1.4%	-1.036	-10.6%	308
Facilitaire ICT-diensten	1.564	3.6	497	4.9%	-83	-2.6%	117
Hardware	1.257	14.3	-4.948	-18.1%	13	0.5%	157
Vervaardiging ICT hardware	1.133	21.4	-4.967	-19.0%	-23	-1.0%	177
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	124	3.5	19	2.1%	36	18.7%	64
ICT	7.920	5.6	-4.331	-5.3%	-1.251	-7.1%	182
Creatieve industrie en ICT	13.539	3.2	-3.634	-2.9%	-1.274	-4.4%	144
Totale economie	148.558	7.9	6.815	0.6%	-600	-0.2%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

97

Bijlage 2:
Top-10
steden

HILVERSUM

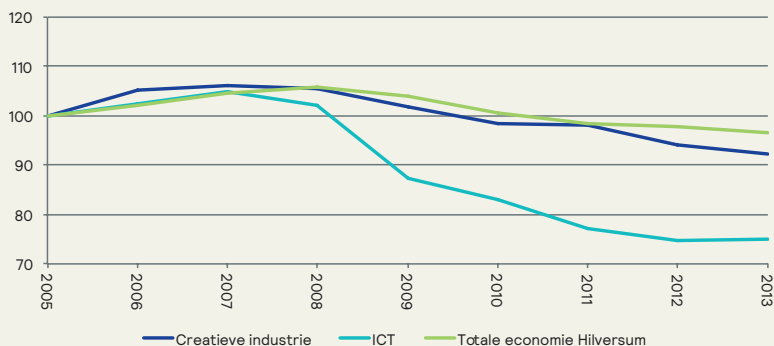
Monitor
creatieve
industrie
2014

98

Bijlage 2:
Top-10
steden

Hilversum staat bekend als mediastad en ligt centraal in het gebied dat sinds 2011 de Media Valley wordt genoemd (zie ook hoofdstuk drie). Bijna 22 procent van alle banen in Hilversum is te vinden in de creatieve industrie. In Nederland is geen andere stad die een dergelijk specialistisch profiel kent. Audiovisuele media zijn dominant in Hilversumse economie. Digitalisering en daaruit de voortvloeiende nieuwe concurrentieverhoudingen zetten de positie van grote mediabedrijven onder druk. Bezuinigingen op overheidsbijdragen aan omroep hebben gevolgen voor de publieke omroep. Tegelijkertijd zijn er ook volop kansen voor innovatie, onder andere op het raakvlak met andere sectoren. Toch is er binnen de Hilversumse mediasector sprake van verlies aan banen. In de jaren 2011-2013 gingen er in de audiovisuele sector bijna zeshonderd banen verloren. In 2013 werken nog steeds 6.345 mensen in deze bedrijfstak. Een belangrijke nieuwe loot aan de Hilversumse creatieve industrie is de gamesindustrie. Onderzoek van de Economic Board Utrecht liet zien dat daarin in de Mediastad in 2011 rond de vijfhonderd banen te vinden zijn. Hilversum kent verder een sterke concentratie van banen in cultureel erfgoed. Het Instituut voor Beeld en Geluid opereert op het snijvlak van erfgoed en media en onderscheidt zich internationaal. Binnen de groeiende creatieve zakelijke dienstverlening (ruim negenhonderd banen) is de bedrijfstak communicatie en informatie oververtegenwoordigd in Hilversum. Binnen de ICT sector kent Hilversum een sterke positie in telecommunicatie en facilitaire ICT diensten, additioneel aan de media-activiteiten. Die is in de periode 2005-2013 versterkt. ICT diensten groeit in Hilversum. Hilversum verloor veel banen in hardware productie doordat een aantal bedrijfsvestigingen de deuren sloot. Ook drukkerijen stootten banen af, net als elders in Nederland.

Figuur B.5 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Hilversum (2005=100).



Tabel B.5 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Hilversum in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	1.392	3.3	39	0.4%	-21	-0.7%	238
Podiumkunsten	196	1.4	46	3.4%	9	2.4%	116
Scheppende kunsten	221	1.2	86	6.4%	46	12.4%	115
Overig kunst en erfgoed	226	2.3	-29	-1.5%	-13	-2.8%	158
Cultureel erfgoed	749	107.0	-64	-1.0%	-63	-4.0%	632
Media en entertainmentindustrie	7.959	15.1	-1.029	-1.5%	-644	-3.8%	1.630
Radio en televisie	6.345	31.6	-444	-0.8%	-573	-4.2%	7.824
Persmedia	555	6.0	-114	-2.3%	2	0.2%	275
Film	684	4.3	-188	-3.0%	-9	-0.7%	906
Muziekindustrie	156	3.3	-142	-7.8%	-30	-8.4%	1.248
Boekenindustrie	181	10.6	-139	-6.9%	-32	-7.8%	351
Overige uitgeverijen	8	4.0	-2	-2.8%	1	6.9%	57
Live entertainment	30	5.0	0	0.0%	-3	-4.7%	45
Creatieve zakelijke dienstverlening	903	2.5	127	1.9%	17	1.0%	160
Vormgeving en ontwerp	197	1.4	64	5.0%	1	0.3%	122
Communicatie en informatie	706	3.2	63	1.2%	16	1.2%	175
Creatieve industrie	10.254	7.8	-863	-1.0%	-648	-3.0%	651
ICT-diensten	2.349	6.0	-68	-0.4%	150	3.4%	161
Drukkerijen en reproductie	163	5.1	-229	-10.4%	-69	-16.2%	118
Telecommunicatie	422	22.2	31	1.0%	39	5.0%	213
Software	701	4.4	104	2.0%	78	6.1%	116
Facilitaire ICT-diensten	1.063	6.0	26	0.3%	102	5.2%	213
Hardware	188	13.4	-779	-18.5%	-224	-32.4%	162
Vervaardiging ICT hardware	176	35.2	-778	-19.0%	-226	-33.8%	192
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	12	1.3	-1	-1.0%	2	9.5%	23
ICT	2.537	6.3	-847	-3.5%	-74	-1.4%	161
Creatieve industrie en ICT	12.791	7.5	-1.710	-1.6%	-722	-2.7%	410
Totale economie	46.903	6.5	-1.714	-0.4%	-976	-1.0%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

99

Bijlage 2:
Top-10
steden

GRONINGEN

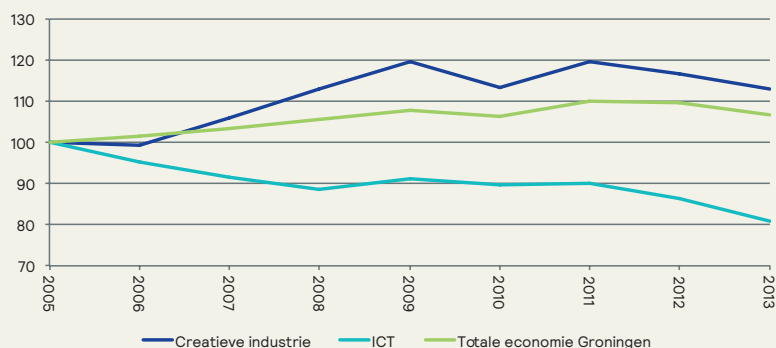
Monitor
creatieve
industrie
2014

100

Bijlage 2:
Top-10
steden

Creatieve industrie en ICT zijn belangrijke sectoren voor de Groningse economie en met 11,5 duizend banen goed voor bijna negen procent van de totale Groningse werkgelegenheid in 2013. Het aantal banen neemt echter af, vooral na 2011 in zowel creatieve industrie als ICT. De teruggang van banen in deze sectoren is sterker dan in de totale Groningse economie. Binnen de ICT-sector, in 2013 goed voor bijna zesduizend banen, is al geruime tijd over de gehele linie sprake van afname van de werkgelegenheid. Na 2011 vindt krimp plaats binnen alle domeinen in ICT-diensten, in het bijzonder bij facilitaire ICT-diensten en drukkerijen. Telecommunicatie heeft daarvoor al zware klappen gehad. Desalniettemin is de ICT-dienstensector nog altijd sterk oververtegenwoordigd in Groningen in 2013. Hetzelfde geldt voor de kunsten en cultureel erfgoed. Opvallend is dat de groei in de kunsten en cultureel erfgoed plaatsvindt binnen de categorie 'overig kunst en erfgoed' en niet in de andere categorieën. Binnen de podiumkunsten is er in 2011-2013 juist sprake van een banenverlies van ruim 130. De omvang van de media- en entertainmentindustrie in Groningen is stabiel. Daarbinnen is er groot banenverlies bij de persmedia, niet onbekend in het licht van de hachelijke situatie van de regionale dagbladsector. De boekenindustrie daarentegen laat behoorlijke groei zien. In de creatieve zakelijke dienstverlening is na 2011 sprake van krimp bij zowel vormgeving en ontwerp als communicatie en informatie.

Figuur B.7 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Groningen (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.7 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Groningen in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2005-2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	2.488	1.9	532	3.1%	14	0.3%	149
Podiumkunsten	551	1.8	5	0.1%	-133	-10.2%	151
Scheppende kunsten	744	1.0	235	4.9%	-9	-0.6%	177
Overig kunst en erfgoed	754	3.1	324	7.3%	134	10.3%	146
Cultureel erfgoed	439	15.7	-32	-0.9%	22	2.6%	116
Media en entertainmentindustrie	1.703	3.2	9	0.1%	-82	-2.3%	121
Radio en televisie	188	4.8	21	1.5%	-5	-1.3%	78
Persmedia	588	2.5	-339	-5.5%	-150	-10.7%	131
Film	307	2.7	145	8.3%	-36	-5.4%	160
Muziekindustrie	37	1.2	16	7.3%	8	13.0%	69
Boekenindustrie	425	13.7	119	4.2%	104	15.1%	189
Overige uitgeverijen	26	2.6	7	4.0%	-5	-8.4%	90
Live entertainment	132	2.0	40	4.6%	2	0.8%	63
Creatieve zakelijke dienstverlening	1.441	1.8	108	1.0%	-255	-7.8%	109
Vormgeving en ontwerp	424	1.8	-109	-2.8%	-150	-14.1%	127
Communicatie en informatie	1.017	1.7	217	3.0%	-105	-4.8%	102
Creatieve industrie	5.632	2.1	649	1.5%	-323	-2.7%	127
ICT-diensten	5.742	5.3	-1.419	-2.7%	-666	-5.3%	168
Drukkerijen en reproductie	531	7.8	-349	-6.1%	-145	-11.4%	123
Telecommunicatie	773	38.7	-1.600	-13.1%	-35	-2.2%	160
Software	2.876	4.4	583	2.9%	-107	-1.8%	198
Facilitaire ICT-diensten	1.562	4.4	-53	-0.4%	-379	-10.3%	154
Hardware	184	5.1	16	1.1%	-7	-1.8%	27
Vervaardiging ICT hardware	139	13.9	-9	-0.8%	-13	-4.4%	26
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	45	1.7	25	10.7%	6	7.4%	32
ICT	5.926	5.3	-1.403	-2.6%	-673	-5.2%	146
Creatieve industrie en ICT	11.558	3.1	-754	-0.8%	-996	-4.0%	136
Totale economie	130.192	8.8	8.122	0.8%	-3.974	-1.5%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

101

Bijlage 2:
Top-10
steden

AMERSFOORT

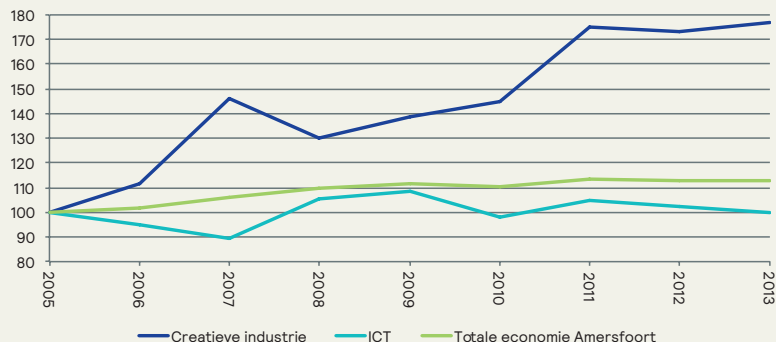
In Amersfoort is de ICT sector van bijzonder belang. Hij is goed voor zeven procent van alle banen. Daarbinnen is ICT diensten met bijna vijfduizend banen het meest belangrijk. In die deelsector zijn vanaf 2005 echter ruim vijfhonderd banen verdwenen. Binnen de twee specialisaties van Amersfoort, telecommunicatie en software, gingen in 2005-2013 respectievelijk ruim 650 en ruim vijfhonderd banen verloren. Daar stonden bijna 750 nieuwe banen in facilitaire ICT diensten tegenover. In de laatste jaren van die periode, 2011-2013, blijkt de krimp versneld. Alle bedrijfstakken binnen ICT diensten leveren banen in, wat resulteert in een krimp van ruim drie procent. Uitzonderlijk is de ontwikkeling in hardware. Tegen de landelijke trend in laat Amersfoort in deze deelsector over de gehele periode 2005-2013 groei zien. Die stagneert echter in de laatste jaren van die ontwikkeling. Amersfoort kent verder een specialisatie in installatie, verhuur en reparatie van ICT hardware. Het creatieve industrie profiel van Amersfoort is breed. Met vier procent van alle banen is de sector meer dan gemiddeld in de stad aanwezig. De bijna 3.400 banen zijn gelijk verdeeld over de drie verschillende deelsectoren. Binnen de kunsten laat Amersfoort een duidelijke ontwikkeling zien, in het bijzonder podiumkunsten en scheppende kunst. De boekenindustrie domineert in de media- en entertainmentindustrie. Onder andere de komst van Thieme Meulenhoff naar Amersfoort zorgde voor een toename van bijna vierhonderd banen. De creatief zakelijke dienstverlening in Amersfoort is in de periode 2005-2013 met bijna vijf procent gestegen, 2011-2013 laat echter krimp zien.

Monitor
creatieve
industrie
2014

102

Bijlage 2:
Top-10
steden

Figuur B.8 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Amersfoort (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.8 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Amersfoort in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	1.098	1.6	512	8.2%	71	3.4%	101
Podiumkunsten	314	1.4	176	10.8%	44	7.8%	103
Scheppende kunsten	348	1.1	177	9.3%	48	7.7%	118
Overig kunst en erfgoed	300	1.9	124	6.9%	-13	-2.1%	112
Cultureel erfgoed	136	9.1	35	3.8%	-8	-2.8%	64
Media en entertainmentindustrie	1.052	2.5	573	10.3%	21	1.0%	113
Radio en televisie	72	1.2	22	4.7%	-30	-16.0%	47
Persmedia	328	1.5	97	4.5%	55	9.6%	93
Film	160	2.0	33	2.9%	10	3.3%	111
Muziekindustrie	28	1.3	14	9.1%	2	3.8%	106
Boekenindustrie	439	14.2	396	33.7%	-16	-1.8%	433
Overige uitgeverijen	3	1.0	3	-	3	-	15
Live entertainment	22	1.0	8	5.8%	-3	-6.2%	16
Creatieve zakelijke dienstverlening	1.202	2.2	371	4.7%	-60	-2.4%	120
Vormgeving en ontwerp	334	1.8	85	3.7%	-26	-3.7%	114
Communicatie en informatie	868	2.4	286	5.1%	-34	-1.9%	122
Creatieve industrie	3.352	2.0	1.456	7.4%	32	0.5%	111
ICT-diensten	4.774	5.8	-522	-1.3%	-312	-3.1%	195
Drukkerijen en reproductie	447	10.6	-92	-2.3%	-81	-8.0%	145
Telecommunicatie	1.048	52.4	-665	-6.0%	-35	-1.6%	344
Software	2.021	5.0	-507	-2.8%	-73	-1.8%	204
Facilitaire ICT-diensten	1.258	3.6	742	11.8%	-123	-4.6%	149
Hardware	917	20.4	519	11.0%	18	1.0%	219
Vervaardiging ICT hardware	458	22.9	83	2.5%	35	4.1%	135
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	459	18.4	436	45.4%	-17	-1.8%	578
ICT	5.691	6.6	-3	0.0%	-294	-2.5%	198
Creatieve industrie en ICT	9.043	3.6	1.453	2.2%	-262	-1.4%	154
Totale economie	84.814	6.5	9.539	1.5%	-519	-0.3%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

103

Bijlage 2:
Top-10
steden

NIJMEGEN

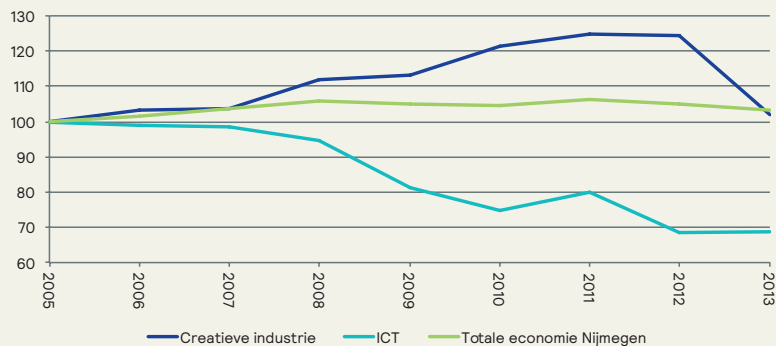
Monitor
creatieve
industrie
2014

104

Bijlage 2:
Top-10
steden

In Nijmegen zijn de ICT banen oververtegenwoordigd met 5,4 procent van de totale werkgelegenheid. Het aandeel van creatieve industrie banen is, met 3,6 procent gelijk aan het landelijk gemiddelde. Toch laat de Waalstad vanaf 2005 juist veel banenverlies in de ICT-sector zien. Tot 2013 is die sector dertig procent van de banen kwijtgeraakt die er in 2005 nog te vinden waren. De belangrijkste aderlatingen heeft Nijmegen gelaten binnen vervaardiging van ICT hardware met een verlies van 2,5 duizend banen in de periode 2005-2013, een krimp van 7,5 procent gemiddeld per jaar. In 2005 resteren er nog ruim 2,8 duizend banen in deze bedrijfstak. ICT hardware en ICT diensten zijn in Nijmegen inmiddels ongeveer even groot. Bij drukkerijen en telecommunicatie leverde de stad banen in. De groei in software is voorspoedig. De creatieve industrie is over de periode 2005-2013 licht gegroeid, met een half procent gemiddeld per jaar. De bedrijfstak vormgeving en ontwerp is sterk vertegenwoordigd in Nijmegen, met ruim 330 banen. Opvallend is wel dat deze bedrijfstak in 2011-2013 maar liefst ruim 780 banen inleverde. Andere specialismen binnen de creatieve industrie in Nijmegen zijn persmedia (ruim 600 banen) en podiumkunsten (ruim 530 banen).

Figuur B.9 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Nijmegen (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.9 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Nijmegen in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte 2005-2013	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	1.391	1.7	353	3.7%	46	1.7%	109
Podiumkunsten	536	2.6	155	4.4%	-17	-1.5%	164
Scheppende kunsten	479	1.1	175	5.8%	63	7.3%	132
Overig kunst en erfgoed	193	1.3	52	4.0%	19	5.3%	55
Cultureel erfgoed	183	11.4	-29	-1.8%	-19	-4.8%	76
Media en entertainmentindustrie	960	2.5	94	1.3%	10	0.5%	86
Radio en televisie	33	1.0	-6	-2.1%	5	8.6%	15
Persmedia	604	2.8	49	1.1%	16	1.4%	141
Film	190	2.7	34	2.5%	-12	-3.0%	127
Muziekindustrie	22	1.2	1	0.6%	0	0.0%	71
Boekenindustrie	49	3.8	7	1.9%	5	5.5%	35
Overige uitgeverijen	6	3.0	-3	-4.9%	4	73.2%	8
Live entertainment	56	1.5	12	3.1%	-8	-6.5%	42
Creatieve zakelijke dienstverlening	1.113	1.9	-374	-3.6%	-822	-24.2%	168
Vormgeving en ontwerp	334	1.6	-565	-11.6%	-782	-45.3%	333
Communicatie en informatie	779	2.0	191	3.6%	-40	-2.5%	100
Creatieve industrie	3.464	1.9	73	0.3%	-766	-9.5%	121
ICT-diensten	2.347	3.5	261	1.5%	178	4.0%	76
Drukkerijen en reproductie	179	4.6	-267	-10.8%	6	1.7%	42
Telecommunicatie	447	22.4	-174	-4.0%	15	1.7%	115
Software	933	3.0	507	10.3%	282	19.7%	58
Facilitaire ICT-diensten	788	2.7	195	3.6%	-125	-7.1%	97
Hardware	2.862	89.4	-2.633	-7.8%	-1.016	-14.1%	733
Vervaardiging ICT hardware	2.843	189.5	-2.439	-7.5%	-942	-13.3%	867
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	19	1.1	-194	-26.1%	-74	-54.8%	101
ICT	5.209	7.4	-2.372	-4.6%	-838	-7.2%	180
Creatieve industrie en ICT	8.673	3.5	-2.299	-2.9%	-1.604	-8.1%	150
Totale economie	96.954	7.7	3.156	0.4%	-2.709	-1.4%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

105

Bijlage 2:
Top-10
steden

APELDOORN

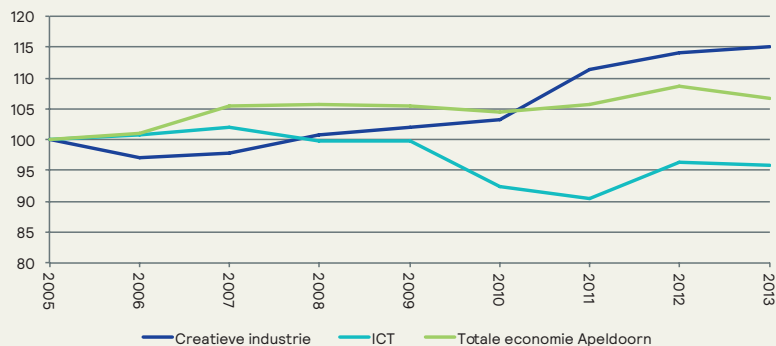
Monitor
creatieve
industrie
2014

106

Bijlage 2:
Top-10
steden

Apeldoorn telt ruim acht duizend banen in de creatieve industrie en ICT in 2013 en completeert hiermee de top 10 steden. Het aandeel banen in ICT in de totale Apeldoornse werkgelegenheid komt overeen met het nationaal gemiddelde, de creatieve industrie is licht oververtegenwoordigd vooral dankzij specialismen in communicatie en informatie (reclamebureaus), live entertainment en persmedia. Apeldoorn is de vestigingsplaats van Wegener, een van de belangrijke dagbladenbedrijven in Nederland. Communicatie en informatie is met bijna tweeduizend banen in 2013 het grootste creatieve domein. Door de gunstige centrale ligging zijn er in Apeldoorn veel reclamebureaus die reclamemateriaal aan huis-aan-huis bezorgen, gevestigd. De landelijke bezorgers daarvan zijn niet meegeteld in het aantal banen voor Apeldoorn. De kunsten zijn Apeldoorn ten opzichte van de omvang van de stad ondervertegenwoordigd, hun presentie neemt bovendien af over de periode 2011-2013. Binnen ICT zijn softwarebedrijven in Apeldoorn goed vertegenwoordigd. De andere ICT-domeinen zijn ondervertegenwoordigd. Het aantal banen in de ICT-sector in Apeldoorn is sinds het uitbreken van de economische crisis licht afgenomen. Na 2011 zien we licht herstel dankzij toename van werkgelegenheid bij software en facilitaire ICT-diensten. Het aantal banen in creatieve industrie neemt licht toe in de periode 2005-2013 door groei van media- en entertainment en creatieve zakelijke diensten.

Figuur B.10 Banengroei in de periode 2005-2013 voor totale economie, creatieve industrie en ICT in Apeldoorn (2005=100).



Bron: LISA 2014

Tabel B.10 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Apeldoorn in 2013.

	Banen 2013	Gem. Vestigingsgrootte	Groei 2005-2013 (in aantallen)	Groei 2005-2013 (% per jaar)	Groei 2011-2013 (in aantallen)	Groei 2011-2013 (% per jaar)	Specialisatie 2013 (NL=100)
Kunsten en cultureel erfgoed	915	2.6	147	2.2%	-76	-3.9%	82
Podiumkunsten	282	2.8	139	8.9%	4	0.7%	85
Scheppende kunsten	189	1.1	87	8.0%	15	4.2%	56
Overig kunst en erfgoed	187	2.9	26	1.9%	-35	-8.2%	72
Cultureel erfgoed	257	32.1	-105	-4.2%	-60	-10.0%	121
Media en entertainmentindustrie	1.371	3.7	-149	-1.3%	70	2.7%	121
Radio en televisie	29	1.3	10	5.4%	-8	-11.5%	21
Persmedia	814	4.7	-220	-2.9%	26	1.6%	193
Film	77	3.2	38	8.9%	17	13.3%	39
Muziekindustrie	11	1.0	6	10.4%	-4	-14.4%	49
Boekenindustrie	40	2.5	-6	-1.7%	10	15.5%	24
Overige uitgeverijen	2	1.0	-15	-23.5%	0	0.0%	8
Live entertainment	398	3.3	38	1.3%	29	3.9%	245
Creatieve zakelijke dienstverlening	2.161	5.8	588	4.0%	155	3.8%	178
Vormgeving en ontwerp	207	1.8	26	1.7%	7	1.7%	61
Communicatie en informatie	1954	7.6	562	4.3%	148	4.0%	225
Creatieve industrie	4.447	4.1	586	1.8%	149	1.7%	126
ICT-diensten	3.263	5.2	-179	-0.7%	143	2.3%	112
Drukkerijen en reproductie	344	8.8	-348	-8.4%	-80	-9.9%	106
Telecommunicatie	300	23.1	128	7.2%	36	6.6%	72
Software	1.822	7.3	-180	-1.2%	96	2.7%	158
Facilitaire ICT-diensten	797	2.5	221	4.1%	91	6.2%	77
Hardware	302	8.2	27	1.2%	60	11.7%	47
Vervaardiging ICT hardware	194	10.8	11	0.7%	55	18.1%	33
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	108	5.7	16	2.0%	5	2.4%	115
ICT	3.565	5.4	-152	-0.5%	203	3.0%	102
Creatieve industrie en ICT	8.012	4.6	434	0.7%	352	2.3%	114
Totale economie	98.418	8.4	6.244	0.8%	1.002	0.5%	100

Monitor
creatieve
industrie
2014

107

Bijlage 2:
Top-10
steden

Met de tweejaarlijkse publicatie van de Cross Media Monitor draagt iMMovator al sinds 2006 bij aan de ontwikkeling van kennis over creatieve industrie en ICT in Nederland. De afbakening is dezelfde gebleven, maar vanaf deze 2014 editie is gekozen voor een nieuwe titel, meer in overeenstemming met het aandachtsgebied: Monitor Creatieve Industrie.

Deze Monitor Creatieve Industrie 2014 biedt een overzicht en analyse van de ontwikkeling van het economisch belang van de creatieve industrie en ICT in Nederland, de Media Valley en de Top-10 steden, in termen van banen, vestigingen, productie en toegevoegde waarde vanaf 2005 t/m 2013.

De Monitor Creatieve Industrie levert een waardevolle bijdrage aan debat, strategie en beleid op het gebied van de creatieve industrie in Nederland op basis van een definitie van de sector die het creëren, produceren en exploiteren van betekenis en inhoud, vervat in een taal, voorop stelt. Vanwege de grote betekenis van de sector ICT voor de creatieve industrie, maakt ook die deel uit van deze studie.