

---

Nederland

◆ Top-15 steden creatieve industrie en ICT  
Bedrijven, beroepen en zzp'ers

# Monitor creatieve industrie 2023



media  
perspectives

---

Nederland

Top-15 steden creatieve industrie en ICT  
Bedrijven, beroepen en zzp'ers

# Monitor creatieve industrie 2023



## Colofon

### Titel

Monitor creatieve industrie 2023  
Nederland, Top-15 steden creatieve industrie en ICT,  
Bedrijven, beroepen en zzp'ers

### ISBN

ISBN 978-90-9038154-1

© Stichting Media Perspectives, december 2023



Vereenvoudiging en/of openbaarmaking van of uit deze publicatie is niet toegestaan, behalve indien hiervoor schriftelijk toestemming is gekregen van Stichting Media Perspectives. Citeren uit de Monitor creatieve industrie 2023 is alleen toegestaan met bronvermelding.

### Auteurs

dr. Paul Rutten, Paul Rutten Onderzoek, Creating 010  
(Hogeschool Rotterdam)  
dr. Walter Manshanden, NEO Observatory  
ir. Frank Visser, Media Perspectives

### Ontwerp

Designdays

### Drukwerk

Chris Russell

Oplage: 140 exemplaren digitaal geprint,  
en in PDF online

### Ontwikkeling

De Monitor creatieve industrie 2023 is een initiatief van Media Perspectives en bouwt voort op de Cross Media Monitor edities 2006-2012 en het vervolg, de Monitor creatieve industrie 2014-2021. Het format voor de Cross Media Monitor werd in 2006 ontwikkeld door Paul Rutten binnen de Hogeschool INHOLLAND i.s.m. iMMovator en TNO. Het format is vervolgens gaandeweg aangepast in overleg tussen uitgever, auteurs en belanghebbenden.

### Distributie

U kunt de digitale versie van deze publicatie downloaden op [www.mediaperspectives.nl](http://www.mediaperspectives.nl). Exemplaren zijn te bestellen via [info@mediaperspectives.nl](mailto:info@mediaperspectives.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 Media Perspectives via [communicatie@mediaperspectives.nl](mailto:communicatie@mediaperspectives.nl)

### Financiering

De totstandkoming van deze Monitor creatieve industrie 2023 is mede mogelijk gemaakt door een bijdrage van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

### Figuren

Figuren 3.7, 3.8, 3.12 en 3.13 zijn door de vormgever gemaakt. De overige figuren in deze uitgave zijn op basis van brondata door de redactie gemaakt met Localfocus.

# Inhoud

Samenvatting	4
<b>1. Inleiding</b>	<b>10</b>
1.1 Monitor creatieve industrie 2023	11
1.2 Leeswijzer	13
<b>2. Creatieve industrie en ICT in Nederland</b>	<b>16</b>
2.1 Banen	17
2.2 Bedrijven	34
2.3 Zzp'ers in de creatieve industrie	42
2.4 Productiewaarde	48
2.5 Toegevoegde waarde	53
2.6 Banen, vestigingen en toegevoegde waarde	61
2.7 Conclusies	67
<b>3. Creatieve industrie en ICT in de stedelijke context</b>	<b>72</b>
3.1 Top-15 steden van creatieve industrie en ICT gezamenlijk	73
3.2 Creatieve industrie in de Top-15 steden	76
3.3 ICT in de Top-15 steden	98
3.4 Conclusies	117
<b>Bijlagen</b>	<b>120</b>
1 Top-15 steden creatieve industrie en ICT	121
2A Definitie creatieve industrie	164
2B Definitie ICT	166
3 Definitie creatieve beroepen	168
4 Publicaties Cross media monitor en Monitor creatieve industrie	172

# Samenvatting

Het onderzoek in het kader Monitor creatieve industrie 2023 resulteert in een viertal hoofdconclusies:



**De creatieve industrie heeft de COVID-19 crisis, mede dankzij de geboden overheidssteun, goed doorstaan.**



**De creatieve zakelijke dienstverlening, de bedrijfstak design in het bijzonder, levert een bijzonder grote bijdrage aan de groei van de creatieve industrie in de voorbije jaren, in het bijzonder vanaf 2020.**



**De jaar-op-jaar groei van het aandeel professionals actief in een creatief beroep, binnen of buiten de creatieve industrie, laat zien dat het belang van creativiteit als grondstof voor de Nederlandse economie toeneemt.**



**Het accent van de banengroei in de creatieve industrie en de ICT-sector verschuift recent van de belangrijkste stedelijke centra, Amsterdam in het bijzonder, naar andere delen van Nederland, binnen en buiten de Top-15 creatieve industrie steden.**

De bovenstaande hoofdconclusies stelen op een groot aantal deelbevindingen die hieronder worden samengevat en beschreven.

**De creatieve industrie heeft zich op sectoraal niveau hersteld van de forse klappen die ze incasseerde als gevolg van de beperkende maatregelen in het kader van de COVID-19 crisis.** Anno 2022 heeft de sector de positieve dynamiek van voor de crisis weer te pakken. De overheidsmaatregelen hebben een belangrijke rol gespeeld bij het opvangen van de tijdelijke terugval in productie en toegevoegde waarde, in het bijzonder binnen kunsten en cultureel erfgoed.

Dat laat onverlet dat er ongetwijfeld meerdere individuele instellingen en bedrijven en zeker ook creatieve professionals forse schade hebben geleden, of in het geval van makers, een stagnatie hebben ervaren in hun ontwikkeling.

**Het aantal banen in de Nederlandse creatieve industrie groeide in het decennium van 2012 tot en met 2022 harder dan in de totale Nederlandse economie.** Over het gehele decennium 2012 tot en met 2022 bedroeg de banengroei in de creatieve industrie 2,7 procent gemiddeld per jaar, in de recente jaren 2019-2022 was dat 2,9 procent. Het aantal banen in de totale economie groeide in die tijdvakken met respectievelijk 1,2 en 1,6 procent per jaar. De Nederlandse creatieve industrie telt in 2022 390 duizend banen, 93 duizend meer dan in 2012. Kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening zijn allebei verantwoordelijk voor om en nabij 36 procent daarvan, media- en entertainmentindustrie voor ruim 27 procent.

**Ook de toegevoegde waarde van de creatieve industrie groeide in 2012 tot en met 2022 harder dan die van de economie als geheel.** Over 2012-2022 was de jaarlijkse groei in toegevoegde waarde in de creatieve industrie 2,6 procent tegen 2,2 procent voor de gehele Nederlandse economie. In 2019-2022 groeide de toegevoegde waarde van de creatieve industrie 4,2 tegen 3,4 procent voor de gehele economie. De totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie in 2022 is € 20,7 miljard.

**De sterkste groei binnen de creatieve industrie, zowel in banen als in waarde, komt op het conto van creatieve zakelijke dienstverlening, design in het bijzonder.** In 2012 tot en met 2022 komen er in de creatieve zakelijke dienstverlening 42,5 duizend banen bij, waarvan 35,5 duizend in design. Het aantal banen in design groeit in die periode met 12,1 procent gemiddeld per jaar. Ook draagt de creatieve zakelijke dienstverlening voor een belangrijk deel bij aan de groei van de toegevoegde waarde, in het bijzonder vanaf 2020. Deze deelsector compenseert de terugval in waardeproductie in de andere twee deelsectoren, die voor een belangrijk deel het gevolg is van de COVID-19 crisis.

**Ook de banen in de ICT-sector groeien bovengemiddeld, zij het minder dan de creatieve industrie. De groei in toegevoegde waarde in ICT daarentegen, overtreft die van de creatieve industrie.** Van 2012 tot en met 2022 kwamen er 69,4 duizend banen bij in de ICT-sector, op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van 2,2 procent in 2012-2022 en 1,7 procent in 2019-2022. De sector telt in 2022 355 duizend banen, het overgrote deel (87,5 procent) in ICT-diensten

en de rest in ICT-hardware. De drijvende krachten achter de groei in ICT zijn facilitaire diensten en software. Zowel over 2012-2022 als over 2019-2022 is de groei in toegevoegde waarde in ICT 4,6 procent gemiddeld per jaar en overtreft daarmee de groei van de creatieve industrie. De totale toegevoegde waarde van de ICT-sector in 2022 is € 43,8 miljard, ruim tweemaal die van de creatieve industrie.

**Door haar langdurige en bovengemiddelde banengroei stuwt de creatieve industrie de Nederlandse werkgelegenheid, de ICT-sector in mindere mate. De ICT-sector is meer dan de creatieve industrie, een stuwende kracht voor de toegevoegde waarde van Nederland.** Het aandeel van de creatieve industrie in de totale Nederlandse werkgelegenheid nam van 2012 tot en met 2022 toe van 3,6 naar 4,2 procent; dat van de ICT-sector van 3,4 naar 3,8 procent. Het aandeel van de creatieve industrie in de bruto toegevoegde waarde nam toe van 2,3 naar 2,4 procent; dat van de ICT-sector van vier naar 5,1 procent.

**De jaar-op-jaar groei van het aandeel professionals actief in een creatief beroep, binnen of buiten de creatieve industrie, laat dat zien het belang van creativiteit als grondstof voor de Nederlandse economie toeneemt.** In 2022 worden volgens de CBS-definitie van creatieve beroepen 5,6 procent (530 duizend) van alle banen ingevuld door een creatieve professional, tegen 4,8 procent (417 duizend) in 2018. In de ruimere definitie die in het Verenigd Koninkrijk wordt gehanteerd telt ons land in 2022 zelfs bijna negenhonderdduizend creatieve professionals.

**De gemiddelde bedrijfsomvang neemt in de gehele economie sinds 2019 sneller af dan in de creatieve industrie. De schaalverkleining in de creatieve industrie nadert haar grens.** Dat laat onverlet dat de gemiddelde bedrijfsgrootte in de creatieve industrie met 1,7 banen per vestiging nog aanzienlijk kleiner is dan de gemiddelde bedrijfsgrootte in de ICT-sector met 3,9 en de economie als geheel met 4,7 banen. De creatieve industrie is en blijft een gemiddeld bijzonder kleinschalige sector.

**In 2022 wordt bijna 52 procent van alle banen in de creatieve industrie ingevuld door zzp'ers, een belangrijke oorzaak van de kleine gemiddelde vestigingsgrootte in deze sector.** Binnen kunsten en cultureel erfgoed is het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand de media- en entertainmentindustrie. De bedrijfstakken scheppende kunsten, design, communicatie en podiumkunsten tellen het grootste aantal zelfstandigen.

**De arbeidsproductiviteit en het verdienvermogen van de creatieve industrie ontwikkelen zich in 2019 tot en met 2022 positief door een hogere groei in waardeproductie dan in banen.** De gemiddelde jaarlijkse groei van de toegevoegde waarde is in die periode 4,2 procent, die van de banen 2,9. Over het gehele decennium 2012 tot en met 2022 is het verdienvermogen nagenoeg constant, met een licht grotere gemiddelde jaarlijkse banengroei van 2,7 procent tegenover een waardegroei van 2,6 procent.

**De getalsmatige grootste concentraties van creatieve industrie en ICT, zowel gezamenlijk als per sector, zijn te vinden in steden met een omvangrijke economie.** De G4-steden, Amsterdam, Rotterdam, Den Haag en Utrecht voeren de Top-15 lijsten van creatieve industrie en ICT aan. Middelgrote steden die gespecialiseerd zijn in een of beide sectoren kwalificeren zich ook voor een of beide lijsten, bijvoorbeeld Hilversum voor de creatieve industrie en Nieuwegein voor de ICT-sector. Amsterdam combineert omvang en specialisatie, vooral in de creatieve industrie, en is daarmee het onbetwiste centrum van die sector.

**Amsterdam is getalsmatig met ruim 77 duizend banen in 2022, de sterkste concentratie van de creatieve industrie; Hilversum is met twintig procent van de lokale werkgelegenheid het meest gespecialiseerd.** Een op de vijf Nederlandse banen in de creatieve industrie bevindt zich in Amsterdam. Na Amsterdam telt Rotterdam het grootste aantal banen in de sector, gevolgd door, Utrecht, Den Haag en de hypergespecialiseerde Mediastad Hilversum. Na Hilversum zijn Amsterdam en Haarlem het meest gespecialiseerd in creatieve industrie. Geen andere stad in Nederland dan deze drie heeft een lokaal aandeel aan creatieve industrie banen dat meer dan anderhalf maal het landelijk gemiddelde bedraagt.

**Met 44 duizend banen in 2022 is Amsterdam de getalsmatig grootste concentratie in de ICT-sector; Nieuwegein is met twaalf procent van de lokale werkgelegenheid het meest gespecialiseerd.** Utrecht is de tweede getalsmatige concentratie, voor Rotterdam, Den Haag en Eindhoven. In het totaal hebben acht steden een specialisatie in ICT, dat wil zeggen dat ze een lokaal aandeel aan ICT-banen hebben dat meer dan anderhalf maal het landelijk gemiddelde omvat. De ICT-sector is daarmee meer gespreid over een relatief groot aantal steden dan de creatieve industrie.



**De procentuele groei van banen in de creatieve industrie in de grote steden, Amsterdam in het bijzonder, is in jaren 2019-2022 lager dan in het gehele decennium 2012-2022. Voor de meeste kleinere centra in de Top-15 geldt het omgekeerde. Daarnaast leveren de Top-15 steden totaal groei in ten opzichte van de rest van Nederland.** Waar over de periode 2012 tot en met 2022 de grote steden nog bovengemiddeld groeien in creatieve industrie banen, met Rotterdam als koploper, is dat in de jaren 2019 tot en met 2022 niet langer het geval. Amsterdam is over 2012-2022 verantwoordelijk voor 22 procent van de totale groei van creatieve industrie banen in Nederland, in 2019 tot en met 2022 is dat nog elf procent. In 2012 tot en met 2022 komt ongeveer de helft van de banenaanwas voor rekening van de Top-15 steden, de andere helft op die van de rest van Nederland. In 2019 tot en met 2022 neemt overig Nederland 62 procent van de nieuwe banen voor haar rekening en de Top-15 nog maar 38 procent. Het landelijke gemiddelde groeicijfer voor banen in de creatieve industrie is in 2019 tot en met 2022 zelfs hoger dan over het gehele decennium. De terugloop van de groei in de Top-15 creatieve industrie steden in de recente jaren wordt ruim gecompenseerd door een groeiacceleratie in de rest van Nederland.

**Het groeitempo van ICT-banen van een aantal grote steden is in 2019 tot en met 2022 kleiner dan in het decennium 2012 tot en met 2022. Een deel van de kleinere centra scoort beter. Het aandeel in de totale groei van ICT-banen in Nederland buiten de Top-15 ICT steden neemt toe.** Waar over het gehele decennium gerekend vooral Amsterdam, maar ook Rotterdam de groeimotoren in ICT-banengroei zijn, vervullen ze rol die in 2019 tot en met 2022 niet. In de periode 2012 tot en met 2022 is Amsterdam verantwoordelijk voor bijna 29 procent van de totale banengroei in ICT, in 2019 tot en met 2022 nog maar voor achttien procent. Utrecht laat een tegengesteld beeld zien door juist in de recente jaren beter te presteren. Net als bij de banengroei in de creatieve industrie boeten de Top-15 steden in de recente jaren aan belang in, in de ontwikkeling van ICT-banen. In 2019-2022 zijn ze nog maar verantwoordelijk voor 51 procent van de extra ICT-banen in Nederland, in 2012-2022 was dat nog ruim zestig procent. Die teruggang is te wijten aan de groeivertraging in de Top-15 steden. Anders dan bij de creatieve industrie wordt de mindere groei in de Top-15 niet gecompenseerd door een groeitoename in de rest van Nederland. Bovendien is de banengroei in ICT in de jaren 2019 tot en met 2022 met 1,7 procent gemiddeld per jaar, lager dan in het decennium 2012 tot en met 2022: 2,2 procent.

**De parallele afname van het belang van grote steden en de Top-15 steden voor de banenontwikkeling in zowel ICT als creatieve industrie laat zien dat het niet of niet alleen om sectorspecifieke ontwikkelingen gaat, maar om een meer generieke regionaal-economische trend.** Mogelijk gaat het om een samenspel van factoren die zowel ruimtelijk-economisch als sectorspecifiek zijn. De gesignaleerde trends, vooral die wat betreft de ontwikkeling van banen in creatieve industrie in verschillende steden, zouden kunnen wijzen op de kanteling van de vaak geroemde agglomeratievoordelen naar -nadelen. De creatieve industrie floreert doorgaans immers in urbane contexten, meer dan de ICT-sector. Factoren die daarin een rol kunnen spelen is het tekort aan betaalbare woonruimte en het ontbreken van voldoende geschikte locaties voor ondernemingen. Ook kan een teruggang in kwaliteit van leven in de grote steden een rol spelen. Nader onderzoek kan daar meer inzicht in verschaffen.

Hoofdstuk 1

# Inleiding

## 1.1 Monitor creatieve industrie 2023

De Monitor creatieve industrie 2023 is de negende editie van een reeks studies naar de stand van zaken in de creatieve industrie en de ICT-sector in Nederland. De eerste edities verschenen vanaf 2006 onder de titel Cross Media Monitor. Vanaf 2014 wordt de titel Monitor creatieve industrie gevoerd. In elke editie zijn de ontwikkelingen in de creatieve industrie en de ICT-sector besproken. De nadruk is in de voorbije jaren, met de titelverandering, wat meer komen te liggen bij de creatieve industrie. Echter, de ICT-sector is op verschillende manieren van belang voor de creatieve industrie. Hij kleurt in sterke mate de innovatieomgeving van de creatieve industrie. Innovaties in ICT fungeren vaak als motor voor innovatie in de creatieve industrie die vaak als eerste nieuwe digitale mogelijkheden exploreert, integreert en vervolgens exploiteert. Dat geldt voor alle deelsectoren van de sector: kunsten en erfgoed, media- en entertainmentindustrie en creatieve zakelijke dienstverlening. Momenteel houden kunstmatige intelligentie en immersieve media de tongen in beweging en breken ze de hoofden van de strategen en makers in de sector en stellen beleidsmakers en politici voor belangrijke uitdagingen.

De Monitor creatieve industrie 2023 is de laatste Monitor creatieve industrie die onder de vlag van Media Perspectives verschijnt, de organisatie die in 2018 in de voetsporen trad van iMMovator Cross Media Network. Vanaf 2024 gaat Media Perspectives over in een campusorganisatie, gefocust op het Media Park. Daarmee past de uitgave van de Monitor creatieve industrie niet langer in het portfolio van de organisatie. De volgende editie zal daarom onder een andere vlag tot stand komen.

In deze monitor worden net als in eerdere edities creatieve industrie en ICT behandeld als twee aanpalende sectoren met ieder hun eigen dynamiek, die in elkaar haken en deels overlappen. Onderzoeken als deze, die uitgaan van bestaande ruimtelijke en economische statistieken, kampen soms met het probleem dat de gehanteerde indelingen en definities van bedrijfstaken en sectoren niet altijd aansluiten bij de vraagstellingen en gewenste operationalisaties. Omdat in bedrijfsstatistieken, die over een lange reeks van jaren worden bijgehouden, de gehanteerde categorieën voor bedrijven in bedrijfstakken in een lage frequentie worden herzien, kan de opkomst van nieuwe vormen van bedrijvigheid vaak niet herkend worden. Dat staat het detecteren van actuele trends in de weg. Daar staat tegenover dat de gehanteerde databestanden een enorme rijkdom aan gegevens bevatten die

betrekking hebben op totale populaties. Ze zijn niet gebaseerd op survey-onderzoek dat gebaseerd is op steekproeven waarvan de respons vaak mager is.

In deze monitor zijn grotendeels dezelfde databronnen gebruikt als in de vorige edities. Het LISA-bestand is een dataset met gegevens over werkzame personen (banen) en vestigingen van bedrijven naar sector en locatie in Nederland. Voor het bepalen van het belang van de creatieve beroepen in Nederland en de daarin werkzame professionals wordt gebruikgemaakt van periodiek, gestandaardiseerd survey-onderzoek van het CBS: de Enquête Beroepsbevolking (EBB). De Nationale Rekeningen van het CBS worden gebruikt om productiewaarde en toegevoegde waarde van de economie van Nederland en van creatieve industrie en ICT, inclusief hun deelsectoren, vast te stellen. In de Monitor creatieve industrie 2021 werd de zogenaamde input-output tabel, onderdeel van de Nationale Rekeningen, gebruikt om de consequenties van de COVID-19 crisis voor de creatieve industrie in kaart te brengen. Daarmee kunnen de onderlinge leveringen in de creatieve industrie in kaart gebracht worden. Dat was voor de editie van 2023 niet langer aan de orde.

De benadering van creatieve industrie en ICT die in deze monitor is gekozen is dezelfde als in de vorige edities. De creatieve industrie vertrekt vanuit het creërende en scheppende vermogen van individuen, groepen, bedrijven en organisaties. Het individueel en collectief creëren, produceren en exploiteren van betekenis en inhoud is de primaire focus. Creatie en productie hebben betrekking op het tot stand brengen van symbolisch materiaal en op het exploiteren van de toegang ertoe voor eindgebruikers (consumentenmarkt) of bedrijven (zakelijke markt). Creatie, productie en exploitatie (of uitgeven) vormen de kern van de creatieve industrie. Dat geldt voor de media en entertainmentindustrie, kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening. Gaandeweg is de aanduiding culturele en creatieve sector ingevoerd, als aanduiding van wat sinds 2006 in de context van dit doorlopend project is aangeduid als creatieve industrie. In de verschillende edities van deze monitor is gekozen om bij de oorspronkelijk benadering en benaming te blijven.

Informatie- en communicatietechnologie (ICT) verwijst in de hier gehanteerde benadering naar de sector waarin bedrijven en instellingen actief zijn die bezig zijn met het verwerken, distribueren en faciliteren van (elektronische) informatie en communicatie. Binnen ICT past ook het vervaardigen van apparatuur om distribueren en faciliteren van (elektronische) informatie en communicatie mogelijk te maken. Ontwikkelingen in de ICT-sector hebben bijzondere

implicaties voor de creatieve industrie omdat in beide sectoren informatie centraal staat. De creatieve industrie creëert, produceert en exploiteert informatie en symbolisch materiaal voortkomend uit creatieve productie; de ICT-sector zorgt voor technologie gericht op productie, verwerking, distributie en consumptie van informatie.

De totstandkoming van de Monitor creatieve industrie 2023 is mogelijk gemaakt door een bijdrage van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

## **1.2 Leeswijzer**

De Monitor creatieve industrie 2023 kent, naast deze inleiding een tweetal hoofdstukken en een aantal bijlagen.

Hoofdstuk 2 schetst de ontwikkeling van de creatieve industrie en de ICT-sector in Nederland aan de hand van de belangrijkste economische indicatoren. Het hoofdstuk bevat een totaaloverzicht van de ontwikkelingen in de periode 2012 tot 2022 voor wat betreft banen, bedrijven, productiewaarde en toegevoegde waarde. Dat geeft inzicht in de wat langere termijn over een volledig decennium 2012 tot en met 2022. Om meer grip te krijgen op de ontwikkelingen op de korte termijn, wordt de periode 2019 tot en met 2022 apart onder de loep genomen. Sinds de Monitor creatieve industrie 2019 wordt aandacht besteed aan de ontwikkeling van het aantal professionals met een creatief beroep in de Nederlandse economie binnen en buiten de creatieve industrie. Dat wordt ook wel aangeduid als 'embedded creativity'. Dat is de mate waarin creativiteit is ingebed in de economie. Verder bevat deze editie voor het eerst een analyse van het belang van zzp'ers binnen de creatieve industrie, op het niveau van de sector, de deelsectoren, domeinen en bedrijfstakken.

Hoofdstuk 3 geeft een overzicht van de verdeling van de creatieve industrie en de ICT-sector over de, voor creatieve industrie en ICT belangrijkste steden van Nederland. Dat was ook in eerdere edities het geval, maar de aanpak in de Monitor creatieve industrie 2023 verschilt van eerdere. Tot en met de editie 2021 beperkte de analyse zich tot de tien steden van Nederland met het grootste aantal banen in creatieve industrie en ICT opgeteld. In deze editie zijn per sector de vijftien belangrijkste steden bepaald en wordt het relatieve belang van hen besproken, voor creatieve industrie en ICT afzonderlijk. Op die wijze komen in totaal 21 verschillende Nederlandse steden aan bod. In hoofdstuk 3

wordt de stand van zaken, voor wat betreft aantal banen en bedrijvigheid in beide sectoren en hun onderdelen en hun specialisatie daarin besproken. Ook de ontwikkeling van het aantal banen in creatieve industrie en ICT voor de perioden 2012-2022 en 2019-2022 komen aan bod. In dit hoofdstuk komt naar voren waar creatieve industrie en ICT in welk tempo groeien en in welke steden er juist sprake is van krimp. Op basis van die gegevens brengt hoofdstuk 3 het ontwikkelingsperspectief voor elke behandelde stad in beeld. Ook wordt het totale belang van de Top-15 steden ten opzichte van dat van overig Nederland in de beschouwingen betrokken.

Bijlage 1 bevat data over de ontwikkeling van creatieve industrie en ICT van alle Top-15 steden, zowel die van de creatieve industrie als die van de ICT-sector. Dat maakt dat er in bijlage 1 in totaal 21 steden zijn opgenomen, gesorteerd naar het aantal banen dat zij huisvesten in creatieve industrie en ICT gezamenlijk. In Bijlage 2 zijn de gehanteerde definities van creatieve industrie en ICT opgenomen. Bijlage 3 geeft de definitie creatieve beroepen van het CBS en ook de in het Verenigd Koninkrijk gehanteerde, wat bredere definitie. Bijlage 4 is een lijst van publicaties van het project Monitor creatieve industrie en de voorganger ervan, de Cross Media Monitor.

De Monitor creatieve industrie 2023 is te downloaden van [www.mediaperspectives.nl](http://www.mediaperspectives.nl)





## Hoofdstuk 2

# Creatieve industrie en ICT in Nederland

In dit hoofdstuk ligt de focus op de nationale ontwikkelingen van de creatieve industrie en de ICT-sector in de context van de ontwikkeling van de Nederlandse economie.

Het eerste deel van dit hoofdstuk schetst de ontwikkeling van de werkgelegenheid in creatieve industrie en ICT en hun deelsectoren en bedrijfstakken. Het tweede deel heeft betrekking op de bedrijfsvestigingen, hun ontwikkeling en het belang van grote, middelgrote en kleine bedrijven alsook dat van zelfstandigen voor banen in ICT en creatieve industrie. In dat deel wordt ook duidelijk hoe de trend van schaalverkleining, specifiek in de creatieve industrie, zich in de afgelopen tijd heeft gemanifesteerd. In deze editie van de Monitor creatieve industrie wordt voor het eerste bijzondere aandacht besteed aan het belang van zzp'ers in de bedrijfstakken en deelsectoren van de creatieve industrie en de sector als geheel. Dat gebeurt in het derde deel.

Daarna wordt ingegaan op de door creatieve industrie en ICT gegenereerde productiewaarde en toegevoegde waarde. Waar de data over banen en bedrijven vrijwel geheel ontleend zijn aan het LISA-databestand zijn de gegevens over productiewaarde en toegevoegde waarde afkomstig uit de CBS Nationale Rekeningen. Dit hoofdstuk wordt afgesloten met een integrale analyse van de ontwikkeling in de creatieve industrie, de ICT-sector en de Nederlandse economie op basis van een vergelijking van de ontwikkeling van banen, bedrijven en toegevoegde waarde. Die maakt het mogelijk om uitspraken te doen over de productiviteit in de sectoren en, daarvan afgeleid, hun verdienvermogen.

De ontwikkeling van de werkgelegenheid, de bedrijvigheid, de productiewaarde en de toegevoegde waarde wordt steeds geschetst voor het afgelopen decennium, van 2012 tot en met 2022 en voor de recente jaren, van 2019 tot en met 2022. Daarmee is het mogelijk om uitspraken te doen over zowel de wat langere als de korte termijn. Op basis van het laatste kan bovendien bepaald worden wat de COVID-19 crisis heeft aangericht en hoe beide sectoren daaruit tevoorschijn zijn gekomen. De gegevens over banen en bedrijven, afkomstig uit het LISA-bestand, kennen 1 april van het betreffende jaar als meetpunt. De productiewaarde en toegevoegde waarde, afkomstig uit de Nationale Rekeningen, hebben betrekking op het gehele kalenderjaar.

## 2.1 Banen



De Nederlandse creatieve industrie telt in 2022 390 duizend banen, 93 duizend meer dan tien jaar geleden. Dit aantal is sinds 2012 met gemiddeld 2,7 procent per jaar gegroeid, ruim boven het groeitempo van de Nederlandse economie van 1,2 procent. In 2019-2022 groeide de sector harder: 2,9 procent gemiddeld per jaar. De deelsectoren kunst en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening houden elkaar in 2022 qua omvang in evenwicht met respectievelijk bijna 144 en ruim 142 duizend banen. Media- en entertainmentindustrie is met ruim 106 duizend banen een stuk kleiner. Van de drie groeit creatieve zakelijke dienstverlening in de periode 2012-2022 het hardst, vooral door een sterke groei van banen in design. Media- en entertainmentindustrie groeit het minst.



De sector ICT is goed voor bijna 355 duizend banen, ruim 69 duizend meer dan in 2012. Deze sector groeit in de periode 2012-2022 met 2,2 procent jaarlijks gemiddeld. In de jaren 2019-2022 is dat percentage gezakt naar 1,7 procent, maar nog steeds bovengemiddeld vergeleken met de groei van de Nederlandse economie. ICT-diensten domineren sterk met 310 duizend banen in 2022, tegen bijna 45 duizend in hardware. ICT-diensten groeit bovendien aanmerkelijk harder door sterke banenaanwas in facilitaire diensten en software als de motoren achter de groei.



In 2022 is het gezamenlijke aandeel van creatieve industrie in het totaal van alle banen in Nederland gegroeid naar acht procent. In 2012 was het nog zeven procent. Het aandeel van de creatieve industrie groeide van 3,6 naar 4,2 procent, dat van ICT van 3,4 naar 3,8 procent.



Door haar systematische, langdurige en bovengemiddelde groei stuwt de creatieve industrie de Nederlandse werkgelegenheid, de ICT-sector doet dat in mindere mate. De beperkingen als gevolg van corona hebben geen sterke uitwerking gehad op de ontwikkeling van de werkgelegenheid in de creatieve industrie, mede door het uitgebreide pakket van steunmaatregelen van overheidswege.



Behalve door het groeiend aandeel banen in de creatieve industrie laat ook het groeiend belang van ingebedde creatieve professionals zien dat de Nederlandse economie steeds creatiever wordt. Opvallend is dat het aantal ingebedde creatieve professionals, in de creatieve industrie en andere sectoren van de samenleving, sneller toeneemt dan het totaal aantal banen in de creatieve industrie. In 2022 worden volgens de CBS-definitie 5,6 procent (530 duizend) van alle banen ingevuld door een creatieve professional, tegen 4,8 procent (417 duizend) in 2018. Bij de hantering van de ruimere NESTA-definitie telt Nederland bijna 0,9 miljoen ingebedde professionals.

Hier wordt allereerst ingegaan op de banenontwikkeling in de creatieve industrie en de ICT-sector in de context van de nationale ontwikkelingen. Ook wordt daarbij vastgesteld hoe het banenaandeel van beide sectoren in de totale economie zich heeft ontwikkeld. Daarna volgt een schets van de ontwikkeling van het aantal en aandeel van creatieve banen in de Nederlandse economie, binnen en buiten de creatieve industrie. Dat laatste, wat ook wel wordt aangeduid als embedded creativity, is naast het aantal en aandeel banen in de creatieve industrie, een maatstaf voor de mate waarin de economie van ons land creatiever wordt.

### **2.1.1 Banen in creatieve industrie en ICT**

In tabel 2.1 komt de ontwikkeling van het aantal banen in zowel de creatieve industrie als de ICT-sector aan bod. Ze wordt gezien in relatie tot de ontwikkeling in de Nederlandse economie als geheel. Ook de verschillende

deelsectoren worden belicht.

Tabel 2.1 Aantal banen in 2022 en groei van het aantal banen in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de creatieve industrie en ICT in Nederland

	Banen 2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-22 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-22 <i>% per jaar</i>	Groei 2019-2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2019-2022 <i>% per jaar</i>
Kunsten en cultureel erfgoed	143,8	35,5	2,9%	10,6	2,6%
Media en entertainmentindustrie	106,0	14,7	1,5%	5,0	1,6%
Creatieve zakelijke dienstverlening	142,1	42,5	3,6%	16,7	4,3%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>391,9</b>	<b>92,8</b>	<b>2,7%</b>	<b>32,3</b>	<b>2,9%</b>
Diensten	310,0	67,5	2,5%	17,2	1,9%
Hardware	44,5	1,9	0,4%	0,1	0,1%
<b>ICT</b>	<b>354,5</b>	<b>69,4</b>	<b>2,2%</b>	<b>17,3</b>	<b>1,7%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>746,4</b>	<b>162,2</b>	<b>2,5%</b>	<b>49,7</b>	<b>2,3%</b>
Totale economie	9.369,8	1.036,1	1,2%	443,3	1,6%

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De Nederlandse creatieve industrie telt in 2022 meer dan 390 duizend banen, bijna 93 duizend meer dan tien jaar geleden. De deelsectoren kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening houden elkaar met respectievelijk bijna 144 en ruim 142 duizend banen in evenwicht. Media- en entertainmentindustrie is met ruim 106 duizend banen een stuk kleiner. Van de drie groeit creatieve zakelijke dienstverlening het hardst.

De sector ICT is goed voor bijna 355 duizend banen, ruim 69 duizend meer dan in 2012. Hij is daarmee een stuk minder omvangrijk dan de creatieve industrie. Daarbinnen zijn de ICT-diensten sterk dominant met 310 duizend banen, tegen bij 45 duizend in hardware. ICT-diensten groeit bovendien aanmerkelijk harder dan ICT-hardware.

Zowel de lange als de korte termijn banengroei in creatieve industrie is

in absoluut aantal en procentueel hoger dan in ICT. Beide sectoren laten daarnaast hogere groeicijfers zien dan de Nederlandse economie als geheel. De nationale groei is in de recente jaren 2019-2022 1,6 procent tegen 1,2 over het gehele voorbije decennium. De creatieve industrie groeit recent met 2,9 procent tegen 2,7 over de periode vanaf 2012. Het groeitempo van de ICT-sector is in de recente periode gedaald naar 1,7 procent, vergeleken met 2,2 over het voorbije decennium. Het ligt daarmee een fractie hoger dan de gehele Nederlandse economie.

De sterke positieve banendynamiek in de creatieve industrie is grotendeels het gevolg van de groeiacceleratie van de creatieve zakelijke dienstverlening in 2019-2022. De banengroei in die deelsector is met 4,3 procent gemiddeld jaarlijks in 2019-2022 ruim hoger dan over de jaren 2012-2022. In diezelfde recente periode groeit het aantal banen in media- en entertainment een fractie meer dan in het afgelopen decennium als geheel: 1,6 tegen 1,5 procent. In tegenstelling tot de andere twee deelsectoren is de groei in de periode 2019-2022 in kunsten en cultureel erfgoed kleiner dan in de afgelopen tien jaar: 2,6 tegen 2,9 procent.

Het groeitempo van de ICT-sector is in de jaren 2019-2022 juist lager dan over de gehele periode 2012-2022: 1,7 tegen 2,2 procent. Dat geldt voor beide deelsectoren: de banengroei in ICT-diensten in 2019-2022 is 1,9 procent tegen 2,5 procent in het gehele voorbije decennium, voor ICT-hardware 0,1 tegen 0,4 procent.

COVID-19 maatregelen hebben vanaf het jaar 2020 vergaande consequenties voor het functioneren van grote delen van de creatieve industrie. Dat kwam onder andere naar voren in de vorige editie van deze Monitor.<sup>1</sup> Uit tabel 2.1 blijkt dat de beperkingen als gevolg van corona geen sterke uitwerking hebben gehad op de ontwikkeling van het aantal banen in creatieve industrie als geheel, behoudens een kleine terugval in het groeitempo van kunsten en cultureel erfgoed. Dat is ongetwijfeld mede te danken aan het uitgebreide pakket van steunmaatregelen van overheidswege<sup>2/3</sup>. Opvallend genoeg is er wel sprake van een daling van de banengroei in ICT, terwijl in de periode 2019-2022 sprake was van een toegenomen vraag naar producten en diensten van die sector.

1 Zie: Paul Rutten, Walter Manshanden & Frank Visser (2021). Monitor creatieve industrie 2021. Hilversum: Media Perspectives, hoofdstuk 4

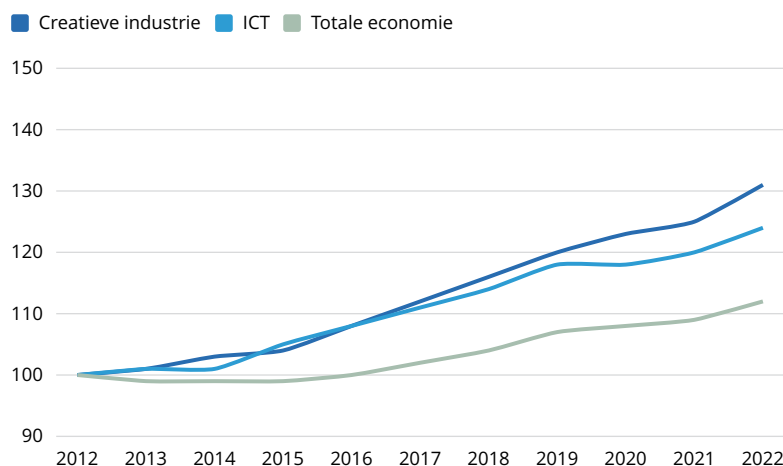
2 Zie ook: Michiel Bijlsma, Adam Kuczynski, Thijs Busschots Sander Geurts, Jim Romijn, Annabel Vaessen, Hajo Meijer & Marieke Buisman (2023). Evaluatie coronasteun cultuursector. Een Synthesestudie. Amsterdam: SEO Economisch Onderzoek, Andersson Elfers Felix, Kohnstamm Instituut.

3 Zie ook: René Goudriaan, Rogier Brom, Jan Jaap Knol, Sjoerd van Dieten (2023). Ongelijk getroffen, ongelijk gesteund II. Amsterdam: Boekmanstichting en SIRM

De ontwikkeling van het aantal banen is slechts een indicator van de impact van COVID-19. De ontwikkeling van de toegevoegde waarde in beide sectoren en het daarmee verbonden verdienvermogen komt verderop in dit hoofdstuk aan bod.

Figuur 2.1 laat de jaarlijkse ontwikkeling van het aantal banen in creatieve industrie, ICT en de gehele economie zien. Het jaar 2012 is als uitgangspunt gekozen voor de indexering van latere jaren. In de hier beschouwde periode van tien jaar is er eerst sprake van enkele jaren van laagconjunctuur, ongeveer tot en met 2015, gevolgd door een duidelijke opwaartse ontwikkeling tot en met 2019, gevolgd door de coronajaren. Op het meest recente meetmoment in 2022, is de COVID-19 crisis grotendeels achter de rug en is het sociale leven en de economie genormaliseerd.

Figuur 2.1 Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2012-2022 van de totale economie, creatieve industrie en ICT (index 2012 = 100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Zowel in creatieve industrie als in ICT en de totale economie is er in de meeste jaren sprake van banengroei. De enige uitzondering daarop is de ontwikkeling van het aantal banen in de totale economie, dat vanaf 2012 tot en met 2015 daalt, terwijl dat in de creatieve industrie en ICT-sector in de lift zit, met een kleine hapering bij ICT in 2014. Vanaf 2016 vindt ook de economie als geheel het pad omhoog. De banenontwikkeling van de creatieve industrie en de ICT-sector

houdt tot en met 2017 een grotendeels gelijke, positieve tred. Daarna verhoogt de creatieve industrie haar groeitempo, ten opzichte van zowel de ICT-sector als de gehele economie. In het coronajaar 2020 vlakt de groei van de banen in de creatieve industrie en de totale economie af en is er sprake van een tijdelijke banenkrimp in ICT. Daarna pakken de creatieve industrie en de sector ICT de draad weer op. In 2022 tenslotte is de banengroei in de creatieve industrie aanzienlijk sterker dan in ICT. Ook de totale economie trekt aan.

Het voorgaande laat zien dat, in lijn met de bevindingen in eerdere edities van de Monitor creatieve industrie, de creatieve industrie en in mindere mate ook de ICT-sector, de werkgelegenheidsontwikkeling in de Nederlandse economie stuwen. In het bijzonder de creatieve industrie laat systematisch en over een lange periode groeicijfers in aantal banen zien die de gemiddelde jaarlijkse groei in de gehele economie overtreffen.

Die ontwikkeling vertaalt zich logischerwijs in een groeiend aandeel van de creatieve industrie en de ICT-sector in het totaal van het aantal banen in de Nederlandse economie. In 2012 was het aandeel van beide sectoren gezamenlijk nog zeven procent, in 2022 is dat gegroeid naar bijna acht procent. Het aandeel banen in de creatieve industrie groeide van 3,6 naar 4,2 procent, dat van ICT van 3,4 naar 3,8 procent. De groei in het banenaandeel van ICT is in de jaren 2019-2022 grotendeels tot stilstand gekomen door de krimp in ICT-hardware. Op het niveau van de deelsectoren binnen de creatieve industrie is het banenaandeel van de creatieve zakelijke dienstverlening in de periode 2019-2022 sterk toegenomen. Ook het aandeel van kunsten en erfgoed groeit, maar in mindere mate. Dat geldt binnen de ICT-sector voor ICT-diensten.

Tabel 2.2 Aandeel (%) van de creatieve industrie en ICT in het totaal aantal banen in Nederland in 2022 en de ontwikkeling in 2012-2022 en 2019-2022

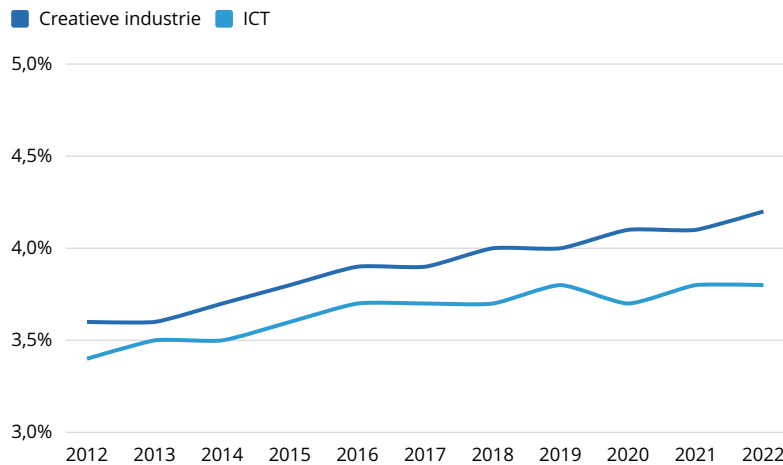
	Aandeel 2022 % van NL	Toename 2012-22 % van NL	Toename 2019-2022 % van NL
Kunsten en cultureel erfgoed	1,53%	0,24%	0,04%
Media en entertainmentindustrie	1,13%	0,04%	0,00%
Creatieve zakelijke dienstverlening	1,52%	0,32%	0,11%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4,18%</b>	<b>0,59%</b>	<b>0,15%</b>
Diensten	3,31%	0,40%	0,03%
Hardware	0,47%	-0,04%	-0,02%
<b>ICT</b>	<b>3,78%</b>	<b>0,36%</b>	<b>0,01%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>7,97%</b>	<b>0,96%</b>	<b>0,16%</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.2 laat de ontwikkeling van het procentueel aandeel van de creatieve industrie en de ICT-sector in het totaal van de banen in Nederland zien. Vooral vanaf 2019 maakt de creatieve industrie zich los van de sector ICT, door een groeiend aandeel, waar dat van ICT stagneert. Het belang van de creatieve industrie voor de Nederlandse economie, waar het gaat over het aantal banen, groeit gestaag in de voorbije tien jaar, met een kleine hapering in het coronajaar 2021.



Figuur 2.2 Ontwikkeling van het aandeel van de creatieve industrie en ICT in het totaal aantal banen in Nederland in de periode 2012-2022, aandeel als percentage van geheel Nederland

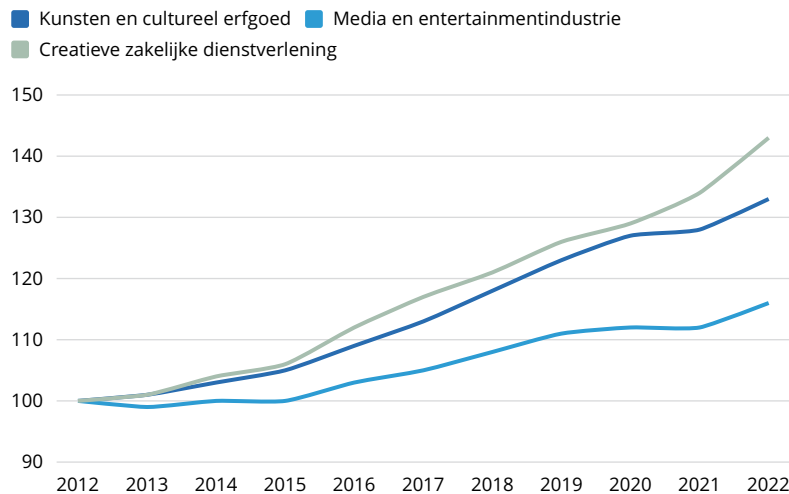


Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De ontwikkeling van het aantal banen in de verschillende deelsectoren van de creatieve industrie zijn variaties op het algemene groeipatroon van de sector als geheel. De media- en entertainmentindustrie laat tijdens de laagconjunctuur aan het begin van de hier gehanteerde meetperiode even een kleine krimp zien en stabiliseert vervolgens tot en met 2015 op het aantal banen van 2012. Daarna stijgt het aantal banen gestaag, met een kleine hapering in 2021. Kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening vertonen een aanmerkelijk omvangrijkere groei, direct vanaf 2012. De banengroei in beide deelsectoren gaat vrijwel gelijk op tot 2020. Het jaar daarop stagneert de groei in kunsten en cultureel erfgoed en weet creatieve zakelijke dienstverlening het tempo vast te houden en in 2022 zelfs te versnellen. Dat resulteert in de situatie van 2022 waarin 36,3 procent van de banen in de creatieve industrie binnen creatieve zakelijke dienstverlening vallen, 36,7 procent binnen kunsten en cultureel erfgoed en 27 procent binnen de media- en entertainmentindustrie.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Vgl. tabel 2.1

Figuur 2.3 Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2012-2022 van deelsectoren in de creatieve industrie in Nederland (index, 2012 = 100)

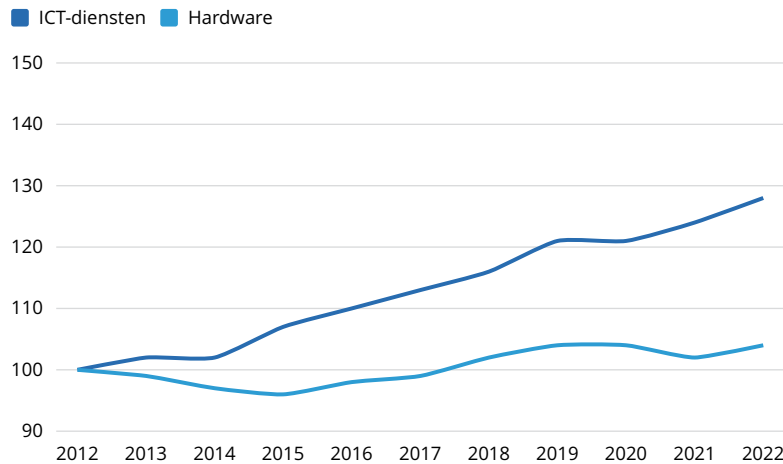


Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De werkgelegenheidsontwikkeling in ICT-diensten en ICT-hardware verschilt sterk. ICT-diensten tonen lichte groei in de periode 2010-2015 en groeien daarna weer sterker als gevolg van de aantrekkende markt. De groei van de werkgelegenheid in ICT-diensten is vergelijkbaar met die van de deelsectoren creatieve zakelijke dienstverlening en kunsten en cultureel erfgoed binnen de creatieve industrie. Het aantal banen in ICT-hardware laat in de periode 2012-2022 geen structurele groei zien. Het fluctueert rond het aantal banen dat de deelsector al in 2012 telt. Tot 2018 ligt het aantal onder dat van 2012, daarna daarboven. In 2021 dipt het aantal kortstondig om in 2022 weer te herstellen. Dat resulteert in de situatie van 2022 waarin 87,4 procent van de banen in de ICT-sector binnen diensten vallen en 12,6 procent binnen hardware.<sup>5</sup>

5 Vgl. tabel 2.1

Figuur 2.4 Ontwikkeling van het aantal banen in de periode 2012-2022 van deelsectoren in de ICT in Nederland (index, 2012 = 100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel 2.3 en 2.4 bieden een fijnmaziger inzicht in de onderliggende ontwikkelingen in de deelsectoren van de creatieve industrie en de ICT-sector door in te zoomen op de dynamiek in de onderliggende domeinen. Allereerst komen de onderdelen van de creatieve industrie aan de orde.

In de deelsector kunsten en cultureel erfgoed noteren de scheppende kunsten en de podiumkunsten de sterkste groei. Behalve dat ze de meest omvangrijke domeinen zijn, blijken ze ook de aanjagers van de banengroei in deze deelsector met respectievelijke groei in 2012-2022 van zeventien (4,7 procent jaarlijks gemiddeld) en zestienduizend banen (4,3 procent jaarlijks gemiddeld). Opvallend is dat het tempo van de banengroei in de scheppende kunsten in 2019-2022 is verhoogd, in tegenstelling tot dat van de podiumkunsten. Dat is te verklaren door de specifieke effecten van de beperkende maatregelen in de COVID-19 crisis die voor de scheppende kunsten minder effect hadden dan voor de podiumkunsten. Opvallend is de krimp van werkgelegenheid in cultureel erfgoed. In dat domein verdwenen netto dertienhonderd banen in de voorbije ruim tien jaar, waarvan elfhonderd van 2012 tot 2018, en tweehonderd van 2019 tot 2022.

Binnen media- en entertainmentindustrie wordt een groter aantal domeinen onderscheiden dan in beide andere deelsectoren van de creatieve industrie.

Persmedia, het meest omvangrijke domein, groeit in 2012-2022 met 3,4 duizend banen: 0,9 procent gemiddeld per jaar. Dat ligt ruim onder het groeicijfer van 1,5 procent dat voor de gehele media- en entertainmentindustrie geldt. Banengroei, zowel absoluut als procentueel is het sterkst in het op een na omvangrijkste domein: film. Daar kwamen in het afgelopen decennium 8,3 duizend banen bij, een gemiddelde jaarlijkse groei van 4,8 procent. In het derde domein, radio en televisie met bijna zeventienduizend banen in 2022, was de groei over 2012-2022 gelijk aan de gemiddelde groei in de gehele media- en entertainmentindustrie: 1,5 procent. Het hoogste groeipercentage noteert de muziekindustrie met 8,8 procent over de gehele periode 2012-2022 (3,6 duizend banen extra) en maar liefst 12,5 procent in 2019-2022. Domeinen die banen inleveren zijn de boekenindustrie, die al jaren krimp laat zien, en live-entertainment. Tot dat laatste domein worden onder meer amusementsparken en kermisattracties gerekend. Het banenverlies in die bedrijfstakken heeft haar beslag gekregen tijdens de coronajaren. Toen verdwenen 2,3 duizend banen. Geen enkel ander domein in de creatieve industrie laat een dergelijke teruggang zien.

Tabel 2.3 Aantal banen in 2022, ontwikkeling aantal banen 2012-2022 en 2019-2022 in de domeinen van de creatieve industrie in Nederland

	Banen 2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-22 <i>% per jaar</i>	Groei 2019-22 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2019-22 <i>% per jaar</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>143,8</b>	<b>35,5</b>	<b>2,9%</b>	<b>10,6</b>	<b>2,6%</b>
Podiumkunsten	46,9	16,0	4,3%	4,5	3,4%
Scheppende kunsten	46,0	16,8	4,7%	6,2	5,0%
Overig kunst en erfgoed	31,1	4,0	1,4%	0,1	0,1%
Cultureel erfgoed	19,8	-1,3	-0,6%	-0,2	-0,3%
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>106,0</b>	<b>14,7</b>	<b>1,5%</b>	<b>5,0</b>	<b>1,6%</b>
Radio en televisie	16,9	2,3	1,5%	0,7	1,5%
Persmedia	39,0	3,4	0,9%	1,9	1,7%
Film	22,1	8,3	4,8%	2,9	4,7%
Muziekindustrie	6,4	3,6	8,8%	1,9	12,5%
Boekenindustrie	7,3	-1,3	-1,6%	-0,2	-0,9%
Gaming en overige uitgeverijen (*)	2,5	0,4	1,8%	0,1	1,2%
Live entertainment	11,7	-2,0	-1,6%	-2,3	-5,8%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>142,1</b>	<b>42,5</b>	<b>3,6%</b>	<b>16,7</b>	<b>4,3%</b>
Architectuur	13,9	1,5	1,1%	0,4	1,1%
Design	52,1	35,5	12,1%	12,6	9,7%
Communicatie	76,2	5,6	0,8%	3,7	1,7%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>391,9</b>	<b>92,8</b>	<b>2,7%</b>	<b>32,3</b>	<b>2,9%</b>

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

De creatieve zakelijke dienstverlening bestaat uit drie domeinen, die allemaal banengroei noteren, zowel over het gehele voorbije decennium als in de recente jaren 2019-2022. Het sterkst groeit het domein design, met 35,5 duizend banen in 2012-2022 en een gemiddelde jaarlijkse groei van 12,1 procent. Dat is uitzonderlijk. Design alleen is verantwoordelijk voor 38 procent van de banengroei in gehele creatieve industrie in de periode 2012-2022. Het waarom

van deze groei verdient nader onderzoek. Beide andere domeinen groeien eveneens, zij het in een meer gematigd tempo. Communicatie is in omvang het grootste domein binnen de creatieve industrie, wat verklaart dat een groei van 0,8 procent in de afgelopen tien jaar een netto banentoename van 5,6 duizend tot gevolg heeft. Opvallend is de verdubbeling van het groeicijfer voor communicatie in 2019-2022 in vergelijking met 2012-2022. Blijkbaar heeft een stijgende vraag naar communicatiediensten in coronatijd zich vertaald in extra banengroei. De groei van 1,1 procent binnen architectuur in 2012-2022 impliceert een banengroei van 1,5 duizend in dat domein.

Tabel 2.4 Aantal banen in 2022, ontwikkeling aantal banen in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de domeinen van de ICT in Nederland

	Banen 2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-2022 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2012-22 <i>% per jaar</i>	Groei 2019-22 <i>Aantal x1.000</i>	Groei 2019-22 <i>% per jaar</i>
<b>ICT-Diensten</b>	<b>310,0</b>	<b>67,5</b>	<b>2,5%</b>	<b>17,2</b>	<b>1,9%</b>
Drukkerijen en reproductie	20,4	-11,1	-4,3%	-2,3	-3,6%
Telecommunicatie	23,4	-6,6	-2,4%	-2,7	-3,6%
Software	134,2	36,2	3,2%	10,8	2,8%
Facilitaire ICT-diensten	132,0	49,0	4,7%	11,5	3,1%
<b>Hardware</b>	<b>44,5</b>	<b>1,9</b>	<b>0,4%</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1%</b>
Vervaardiging ICT-hardware	33,0	-0,6	-0,2%	-0,5	-0,5%
Installatie, verhuur en reparatie ICT-hardware	11,5	2,5	2,5%	0,6	1,8%
<b>ICT</b>	<b>354,5</b>	<b>69,4</b>	<b>2,2%</b>	<b>17,3</b>	<b>1,7%</b>

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Van de vier domeinen binnen ICT-diensten laten de twee meest omvangrijke domeinen groei zien en het tweetal andere krimp. Na een aanwas van 36,2 duizend banen in 2012-2022 telt het domein software in 2022, op basis van een gemiddelde jaarlijkse groei van 3,3 procent, 134,2 duizend banen. De banengroei in facilitaire diensten overtreft die met een totaal van 49 duizend

banen en een gemiddelde jaarlijkse groei van 4,7 procent. Het domein telt in 2022 een fractie minder banen dan software: 132 duizend. Het gemiddelde groeipercentage van beide domeinen is in de periode 2019-2022 lager dan over het afgelopen decennium. Het grootste deel van de banengroei is gerealiseerd voor 2019.

De domeinen drukkerijen en reproductie en telecommunicatie noteren een verlies van banen, zowel over de gehele periode 2012-2022 als over de recente jaren 2019-2022. Over het gehele decennium leveren drukkerijen en reproductie 11,1 duizend banen in en telecommunicatie 6,6 duizend. Voor het eerste domein is dat te wijten aan het afnemend belang van fysieke informatiedragers ten gunste van digitale distributie en voor het tweede aan verdere consolidatie in de markt van telecommunicatiediensten en scherpe concurrentie, onder meer op kosten.

Binnen hardware krimpt het belang van de productiesector (vervaardiging ICT-hardware), maar groeit het belang van installatie, verhuur en reparatie. In het laatste domein is het aantal banen in de periode 2012-2022 gegroeid met 2,5 duizend. 'Vervaardiging van hardware' verliest in die periode zeshonderd banen. Het overgrote deel daarvan, vijfhonderd in getal, wordt in de periode 2019-2022 ingeleverd.

### **2.1.2 Creatieve professionals in de Nederlandse economie**

Behalve aandacht voor het aantal banen in de creatieve industrie wordt er in de afgelopen jaren aandacht besteed aan de inbedding van creatieve professionals met hun specifieke creatieve vaardigheden en competenties in de economie, zowel binnen als buiten de creatieve industrie. Binnen de creatieve industrie wordt een groot deel van de banen bezet door professionals met creatieve skills, maar ook door degenen die bedreven zijn in andere disciplines en verantwoordelijk zijn voor de ondersteuning van het creatieve proces en ook bijvoorbeeld het vermarkten van het resultaat. In toenemende mate echter vinden creatieve professionals een plek in bedrijven en instellingen die niet tot de creatieve industrie behoren, bijvoorbeeld een UX-designer bij een financiële instelling of een fotograaf in een academisch ziekenhuis. Hier wordt gesproken van 'embedded creativity'. Gezien het toenemende belang van creatieve inputs in samenleving en economie, is de verwachting dat steeds meer partijen creatieve professionals in de eigen organisatie halen. De economie wordt daarmee creatiever. De mate van inbedding van de creatieve professionals in de economie kan, samen met het aantal banen in de creatieve industrie, beschouwd worden als een indicator voor de mate van belang van creativiteit

van de economie. Binnen de Monitor creatieve industrie wordt de creatieve inbedding sinds de editie van 2019 gemeten.

Tabel 2.5 geeft een overzicht van zowel de ontwikkeling van het aantal banen in de creatieve industrie in Nederland vanaf 2018, gebaseerd op LISA-data, en de ontwikkeling van het aantal ingebedde creatieve professionals in de Nederlandse economie, op basis van data van het CBS. Voor de vaststelling van de laatste cijferreeks zijn hier twee definities gebruikt, van het CBS en het Britse National Endowment for Science Technology and the Arts (NESTA). In Bijlage 3 zijn beide definities te vinden. Hier zij opgemerkt dat het CBS restrictiever is in haar definitie van creatieve beroepen dan NESTA. Voor deze meting zijn beide definities vergeleken en is een aantal beroepen dat door CBS niet binnen de categorie creatieve professional wordt geplaatst en door NESTA wel, in de CBS-beroepenlijst opgezocht en hier onder de NESTA-definitie geplaatst. Daarbij gaat het om een aantal beroepen in de domeinen architectuur, reclame en marketing, ambachten en IT en software.<sup>6</sup>

De analyse laat zien dat zowel het aantal creatieve professionals in de Nederlandse economie sinds 2018 gestaag toeneemt, net als dat van het aantal banen in de creatieve industrie, zoals al in de analyse in de vorige paragraaf te zien was. Daarbij valt op dat de stijging van het aantal ingebedde creatieve professionals sneller toeneemt dan het aantal banen in de creatieve industrie, waarmee het verschil tussen beide toeneemt. Daarbij is de stijging bij hantering van de NESTA-definitie forser dan wanneer die van het CBS wordt gehanteerd. In 2022 wordt volgens de CBS-definitie 5,6 procent ofwel 530 duizend banen ingevuld door een creatieve professional, tegen vijf procent in 2020 (450 duizend) en 4,8 procent (417 duizend) in 2018. Er is een toename van het aandeel in Nederland van 0,8 procent in vier jaar tijd met een acceleratie in de voorbije twee jaar (0,6 procent). Een soortgelijke ontwikkeling, maar dan in versterkte mate geldt bij de hantering van de NESTA-definitie. Het aandeel banen in creatieve beroepen is vanaf 2018 tot en met 2022 gegroeid met maar liefst 2,2 procent, van 7,4 (642 duizend) naar 9,6 procent van alle Nederlandse banen, uitmondend in bijna 0,9 miljoen. Op basis hiervan kan de conclusie luiden dat de Nederlandse economie voortdurend creatiever wordt.

<sup>6</sup> Zie voor de uitwerking van beide definities Bijlage 3



Tabel 2.5 Aantal banen in de creatieve industrie en aantal creatieve professionals en hun aandeel van de totale beroepsbevolking in Nederland in 2018, 2020 en 2022\*)

	2018		2020		2022	
	<i>Aantal banen</i>	<i>Aandeel in</i>	<i>Aantal banen</i>	<i>Aandeel in</i>	<i>Aantal banen</i>	<i>Aandeel in</i>
	<i>x1.000</i>	<i>Nederland</i>	<i>x1.000</i>	<i>Nederland</i>	<i>x1.000</i>	<i>Nederland</i>
<b>Creatieve industrie (**)</b>	344	4,0%	368	4,1%	392	4,2%
<b>Creatieve professionals</b>						
CBS-definitie (***)	417	4,8%	450	5,0%	530	5,6%
NESTA-definitie (***)	642	7,4%	708	7,9%	899	9,6%

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

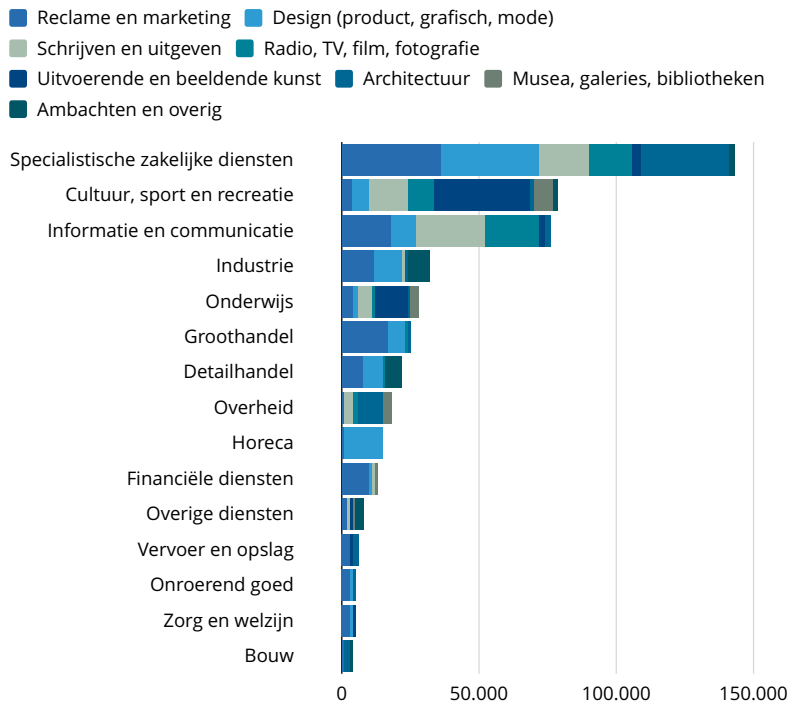
(\*\*) Zie Bijlage 2

(\*\*\*) Zie Bijlage 3

Bron: LISA & CBS, bewerking NEO Observatory

Interessant is na te gaan in welke delen van de economie die creatieve professionals emplooi vinden. De data die daarvoor beschikbaar zijn laten slechts een analyse op grofmazig sectorniveau toe. Zo is het niet mogelijk de creatieve professionals volgens de definitie van de creatieve industrie die in deze Monitor creatieve industrie wordt gehanteerd, vast te stellen. Binnen de hoofdcategorie specialistische dienstverlening bevinden zich verschillende domeinen en bedrijfstakken die hier tot de creatieve zakelijke dienstverlening gerekend worden. Een groot deel van kunsten en cultureel erfgoed resideert in de cultuur, sport en recreatie en een belangrijk deel van media- en entertainmentindustrie binnen informatie en communicatie.

Figuur 2.5 Aantal creatieve beroepsbeoefenaars in bedrijfstakken in brede sectoren in Nederland in 2022\*) op basis van CBS-definitie creatieve beroepen\*\*)



(\*) Op basis van tweejaars gemiddelde 2021/2022 (\*\*) Zie bijlage 3  
Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Dat de hiervoor genoemde brede bedrijfstakcategorieën een groot aantal creatieve professionals herbergen wekt geen verbazing. Binnen specialistische dienstverlening werken ruim 140 duizend personen onder meer als communicatieprofessionals, ontwerpers en architecten. Binnen cultuur, sport en recreatie bijna tachtigduizend als onder andere uitvoerend en beeldend kunstenaar en auteur en in informatie en communicatie ruim vijftigduizend mediaprofessionals. Ook in de industrie werkt, met rond de dertigduizend, een substantieel aantal creatieve professionals. Andere relevante sectoren zijn onderwijs, groothandel, detailhandel en ook de overheid, met bijna twintigduizend ingebedde creatieve professionals.

## 2.2 Bedrijven



In 2022 telt de creatieve industrie 228 duizend bedrijven, verdeeld over 83 duizend in creatieve zakelijke dienstverlening, 92 duizend in kunsten en cultureel erfgoed en 53 duizend in de media- en entertainmentindustrie. ICT telt er door haar grootschaliger karakter minder: 89 duizend verdeeld over 83 duizend ICT-diensten en zesduizend in ICT-hardware.



De gemiddelde jaarlijkse groei van het aantal bedrijven over 2012-2022 is in de creatieve industrie het grootst, met 5,3 procent gemiddeld per jaar, vooral door een sterke toename van zzp'ers binnen creatieve zakelijke dienstverlening in de jaren 2019-2022. De bedrijfsaanwas in de ICT-sector is gemiddeld 3,9 procent per jaar, net iets onder die in de gehele economie die vier procent telt. De periode 2019-2022 laat een ander beeld zien. De jaarlijkse bedrijventoename in de gehele economie is dan 5,2 procent en nadert die van de creatieve industrie, die in die periode 5,5 procent is. Die van de ICT-sector is met 4,1 procent nagenoeg gelijk aan de groei in de gehele periode 2012-2022.



De schaal van economische bedrijvigheid in Nederland is de laatste jaren verder verkleind. Dat geldt zowel voor de creatieve industrie, de ICT-sector als de algehele economie. Binnen de creatieve industrie en ICT-diensten, maar ook binnen de gehele economie, wordt dat vooral veroorzaakt door de toename van het aantal zzp-bedrijven. Het tempo waarin de schaalverkleining in creatieve industrie en ook de ICT-sector verloopt de laatste jaren minder snel dan in de gehele economie. Het verschil tussen de gemiddelde bedrijfsgrootte in creatieve industrie en ICT aan de ene kant en de gehele economie aan de andere neemt af. Voor de gehele economie bedraagt ze in 2022 4,9 banen voor de ICT-sector 3,9 en de creatieve industrie 1,7 werkzaam persoon per bedrijf. Afgaande op de uiterst geringe gemiddelde omvang van de creatieve industrie bedrijven lijkt een snelle verdere daling uitgesloten.

Behalve de ontwikkeling van het aantal banen in sectoren en deelsectoren geeft de ontwikkeling van het aantal bedrijfsvestigingen en per (deel)sector inzicht in de aard en de structuur van de creatieve industrie, de ICT-sector en de gehele Nederlandse economie.

Tabel 2.6 Aantal bedrijfsvestigingen in 2022, gemiddelde bedrijfsgrootte en ontwikkeling in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de creatieve industrie en ICT in Nederland

	Vestigingen	Gemiddelde	Groei	Groei	Groei	Groei
	bedrijfsgrootte					
	2022	2022	2012-22	2012-22	2019-2022	2019-2022
	<i>Aantal x1.000</i>	<i>Aantal banen</i>	<i>Aantal x1.000</i>	<i>% per jaar</i>	<i>Aantal x1.000</i>	<i>% per jaar</i>
Kunsten en cultureel erfgoed	92,1	1,6	37,0	5,3%	11,4	4,5%
Media en entertainmentindustrie	52,5	2,0	18,3	4,4%	6,5	4,5%
Creatieve zakelijke dienstverlening	83,5	1,7	36,6	5,9%	15,7	7,2
<b>Creatieve industrie</b>	<b>228,1</b>	<b>1,7</b>	<b>91,9</b>	<b>5,3%</b>	<b>33,6</b>	<b>5,5%</b>
Diensten	83,2	3,7	27,4	4,1%	9,7	4,2%
Hardware	5,6	7,9	1,4	2,9%	0,3	1,9%
<b>ICT</b>	<b>88,8</b>	<b>4,0</b>	<b>28,8</b>	<b>4,0%</b>	<b>10,0</b>	<b>4,1%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>316,9</b>	<b>2,4</b>	<b>120,7</b>	<b>4,9%</b>	<b>43,7</b>	<b>5,1%</b>
Totale economie	1.975,1	4,7	627,1	3,9%	277,3	5,2%

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

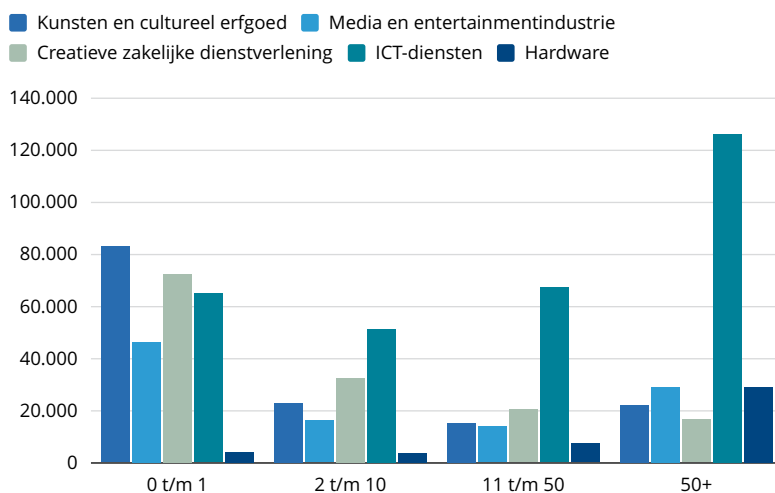
Wat allereerst opvalt is dat over de gehele periode 2012-2022 de gemiddelde jaarlijkse groei van het aantal bedrijven in de creatieve industrie van 5,3 procent, zowel die van de ICT-sector als de gehele economie, respectievelijk vier en 3,9 procent, ver overtreft. De periode 2019-2022 laat een ander beeld zien. De jaarlijkse gemiddelde vestigingsaanwas in de gehele economie is dan toegenomen naar 5,2 procent en nadert die van de creatieve industrie als geheel, dat in die periode 5,5 procent bedraagt. De gemiddelde groei in het aantal vestigingen in ICT is met 4,1 procent nagenoeg stabiel, maar ligt aanmerkelijk lager dan dat van de creatieve industrie en de economie als geheel.

Binnen de creatieve industrie is de ontwikkeling in creatieve zakelijke dienstverlening bijzonder, vooral in verhouding met de ontwikkeling in de andere deelsectoren. Die is voor een belangrijk deel terug te voeren op de toename van het aantal zzp-banen in de bedrijfstak design die onderdeel is van de creatieve zakelijke dienstverlening, zoals verderop in dit hoofdstuk, onder meer in tabel 2.7, naar voren komt. In de recente jaren 2019-2022 is de toename van het

aantal vestigingen in kunsten en cultureel erfgoed lager en binnen media- en entertainmentindustrie nagenoeg gelijk aan die in het gehele decennium 2012-2022. Binnen de creatieve zakelijke dienstverlening is de groei in 2019-2022 met 7,2 procent aanzienlijk sterker dan over het gehele decennium 2012-2022. De groei van het aantal bedrijfsvestigingen in kunsten en cultureel erfgoed en media- en entertainmentindustrie blijft achter bij die in de gehele economie. De creatieve zakelijke dienstverlening overtreft die ruim.

De verhoudingen binnen ICT zijn sinds jaar en dag bekend. ICT-hardware kent een grootschaliger karakter dan ICT-diensten, waardoor ook het aantal bedrijfsvestigingen minder snel toeneemt. Dat patroon geldt ook hier. Opmerkelijk is echter dat de toename van bedrijfsvestigingen in de totale economie die in ICT-diensten in 2019-2022 ruim overtreft, 5,2 tegen 4,2 procent, terwijl over de gehele periode 2012-2022 de toename binnen ICT-diensten met 4,1 procent nipt groter is dan die in de economie als geheel: 3,9 procent.

Figuur 2.6 Aantal banen per bedrijfsgrootteklasse in 2022 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

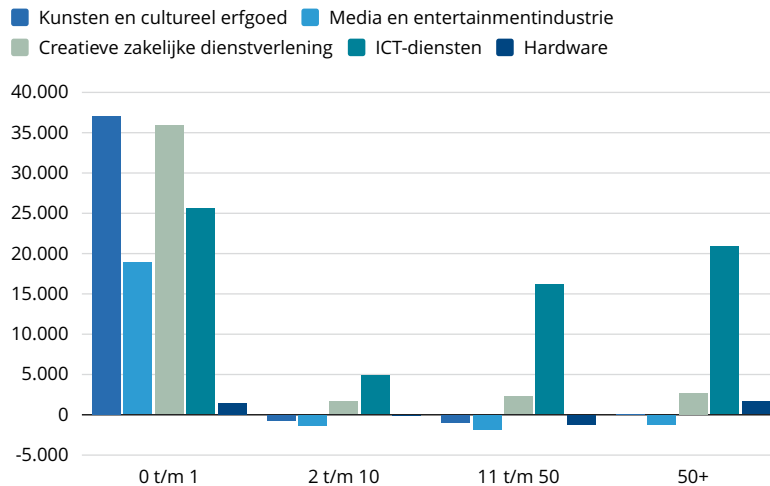
De verdeling van de banen over bedrijfsvestingen van verschillende grootte laat nog meer van de structuur van de verschillende bedrijfstakken zien. Voor alle drie de deelsectoren van de creatieve industrie geldt dat het grootste aantal banen te vinden is bij de zelfstandige ondernemers. Het hoogste aantal geldt voor kunsten en cultureel erfgoed, gevolgd door creatieve zakelijke dienstverlening en media- en entertainmentindustrie op wat grotere afstand.

Het aantal banen per categorie bedrijven neemt voor creatieve zakelijke dienstverlening af met de toename van de bedrijfsgrootte. Het laagste aantal is te vinden bij bedrijfsvestigingen met meer dan vijftig werknemers. Voor kunsten en cultureel erfgoed geldt dat de categorie vijftig-plus-bedrijven vrijwel evenveel banen telt dan de categorie twee tot en met tien banen, iets meer dan twintigduizend en meer dan de categorie elf tot en met vijftig. In vergelijking met creatieve zakelijke dienstverlening is het belang van grote instellingen binnen de kunsten en erfgoedsector groter. Dat geldt nog meer voor de media- en entertainmentindustrie. Voor die deelsector is de categorie vijftig-plus de op een na belangrijkste als het gaat om aantal banen in de sector.

De ICT-sector opereert op grotere schaal dan de creatieve industrie. Dat neemt niet weg dat het aantal zelfstandigen in de subsector ICT-diensten met ruim zestigduizend, groter is dan in de media- en entertainmentindustrie en niet veel kleiner dan in de creatieve zakelijke dienstverlening. Echter in de verdeling van het aantal banen over de verschillende categorieën bedrijfsgroottes zijn de zelfstandigen van relatief kleiner belang in ICT-diensten, in het bijzonder ten opzichte van de bedrijven met meer dan vijftig banen en die met elf tot vijftig banen. Het meest belangrijk is de categorie vijftig-plus, die meer dan honderdtwintigduizend banen telt. Voor ICT-hardware zijn andere dan de categorie van vijftig en meer banen zonder veel belang.

Om de voorbije ontwikkeling in beide sectoren nader te duiden, bevat tabel 2.7 een overzicht van de toe- en afname van het aantal banen per deelsector, uitgesplitst naar bedrijfsgrootteklasse voor het voorbije decennium: 2012-2022. Het belang van de categorie zelfstandigen (0 t/m 1) blijkt ook hier. De grootste aanwas in banen bij zelfstandigen geldt voor kunsten en erfgoed en creatief zakelijke dienstverlening (omstreeks 35 duizend), op enige afstand gevolgd door ICT-diensten (ongeveer 25 duizend) en media- en entertainmentindustrie (bijna twintigduizend).

Figuur 2.7 Ontwikkeling van het aantal banen naar bedrijfsgrootteklasse in de periode 2012-2022 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland



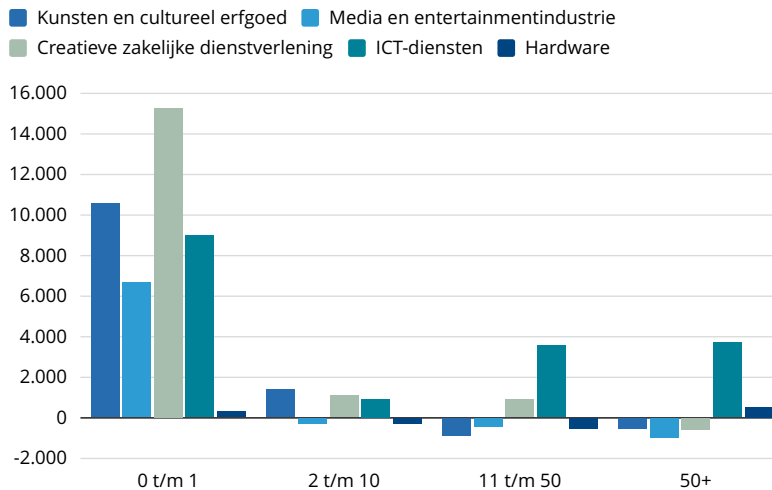
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De enige subsector die een substantiële banengroei realiseert buiten de categorie zelfstandigen is ICT-diensten, met meer dan twintigduizend in de categorie bedrijven met meer dan vijftig werknemers, ruim vijftienduizend in de categorie van elf tot vijftig banen en vijfduizend in de categorie twee tot en met tien banen. De creatieve zakelijke dienstverlening laat naast de ferme groei van banen bij zelfstandigen in alle andere categorieën een relatief bescheiden banentoeename zien.

Binnen kunst en cultureel erfgoed is er, naast de categorie zelfstandigen, in alle categorieën sprake van een afname van het aantal banen, het sterkst in de categorie 11 tot en met 50 banen. Ook de media- en entertainmentindustrie toont baanverlies in alle categorieën, anders dan de zelfstandigen. Het patroon in ICT-hardware is atypisch met een bescheiden banengroei in de kleinste en de grootste categorie, een kleine terugloop in de categorie elf tot en met vijftig en een stationaire situatie in de categorie twee tot en met tien banen.

Figuur 2.8 bevat een gelijksoortig overzicht, maar dan voor de meer recente periode, van 2019 tot en met 2022.

Figuur 2.8 Ontwikkeling van het aantal banen naar bedrijfsgrootteklasse in de periode 2019-2022 per deelsector in de creatieve industrie en ICT in Nederland



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Wat opvalt in vergelijking met de ontwikkeling over het gehele decennium in figuur 2.7 is de relatief sterke groei van het aantal zelfstandigen in de subsector creatieve zakelijke dienstverlening, zonder dat daar een krimp van het aantal banen in de andere categorieën tegenover staat. Met het oog op de situatie met corona in het tijdvak van 2019 tot en met 2022 was voor alle deelsectoren van de creatieve industrie een scenario denkbaar waarin bedrijven personeel zouden laten gaan onder invloed van inzakkende vraag, en dat dat personeel zich vervolgens als zelfstandige zou gaan vestigen. Dat is niet of slechts in beperkte mate gebeurd. Er is immers geen grote krimp terug te zien in de andere categorieën in figuur 2.8.

In combinatie met de conclusies over de ontwikkeling van het aantal bedrijven in de periode 2019-2022 die in tabel 2.6 is behandeld, blijkt dat een relatief groot deel van de groei van vestigingen binnen de creatieve zakelijke dienstverlening in de categorie zelfstandigen valt. Tabel 2.6 maakt melding van een toename van 15,7 duizend vestigingen. Figuur 2.8 laat zien dat vijftienduizend daarvan zijn opgericht door zelfstandigen. Een soortgelijke ontwikkeling vindt plaats binnen kunst en erfgoed. Het grootste deel van de groei aan bedrijven van 11,4 duizend in kunst en erfgoed vindt eveneens plaats in de categorie zelfstandigen: ruim tienduizend. Ook voor de media- en entertainmentindustrie

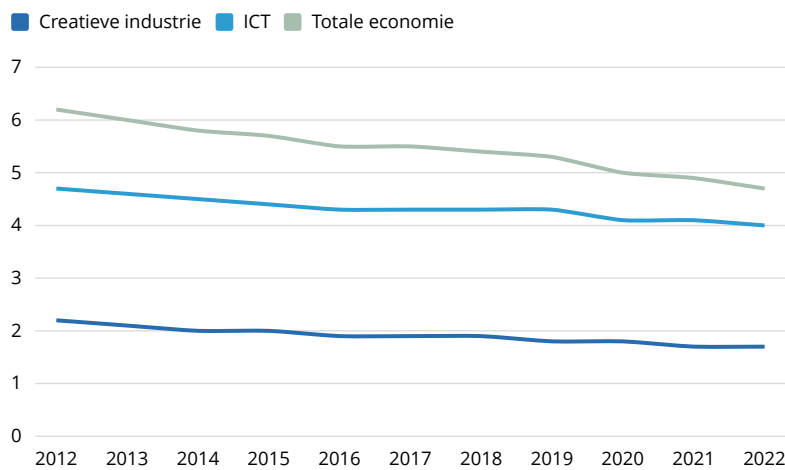


geldt dat het grootste deel van de bedrijvengroei van 6,5 duizend in 2019-2022 plaatsvindt in de categorie zelfstandigen: ruim zesduizend. Dat alles vormt voldoende reden om hierna nader in te gaan op de betekenis van zzp'ers voor de diverse onderdelen van de creatieve industrie.

Voor ICT-diensten gaat het voorgaande in mindere mate op, omdat er daar ook sprake is van substantiële banengroei in andere categorieën bedrijven. Toch geldt dat van de 9,7 duizend nieuwe bedrijven in ICT-diensten, het overgrote deel bestaat uit zelfstandigen.

De sterke groei van het aantal zelfstandigen in zowel de creatieve industrie als de ICT-sector leidt tot een kleinere gemiddelde bedrijfsgrootte in beide sectoren. Van die trend is al jaren sprake, zo blijkt ook uit eerdere edities van deze Monitor creatieve industrie. Figuur 2.9 laat zien dat zowel in creatieve industrie als ICT de gemiddelde bedrijfsgrootte in de voorbije jaren verder is afgenomen.

Figuur 2.9 Gemiddelde bedrijfsomvang\*) in de jaren 2012-2022 in de creatieve industrie, ICT en totale economie van Nederland



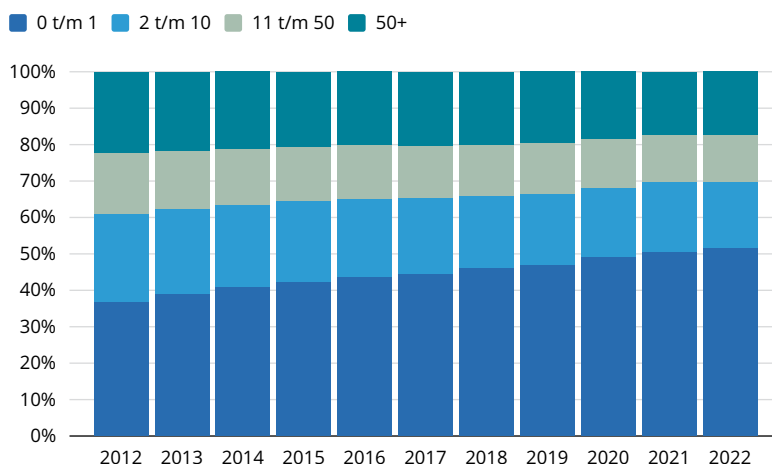
\*) Gemiddeld aantal banen per bedrijfsinvestering  
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Van relatief recente datum is echter dat de gemiddelde bedrijfsomvang van bedrijven in de gehele economie sneller afneemt dan die in de creatieve industrie en de ICT-sector. Tabel 2.6 laat zien dat de toename van het aantal bedrijven in

de gehele economie in 2019-2022 gemiddeld 5,2 procent bedraagt, tegen 3,9 procent in het gehele voorbije decennium. Doordat zich onder de nieuw gestarte bedrijven veel zelfstandigen bevinden neemt de gemiddelde vestigingsgrootte in de Nederlandse economie van 2019 tot en met 2022 af van bijna 5,3 in 2019 naar ruim 4,7 werkzaam persoon per bedrijfsvestiging in 2022.

De afname van dat gemiddelde is kleiner in de ICT-sector en nog minder binnen de creatieve industrie. De gemiddelde vestigingsgrootte binnen ICT is in 2022 afgenomen naar iets onder de vier banen en in creatieve industrie naar ruim 1,7. De ontwikkeling binnen de creatieve industrie nadert een soort theoretisch en praktisch minimum. Een kleinere gemiddelde vestigingsgrootte is welhaast ondenkbaar, gegeven de eisen die een goed functionerend creatief ecosysteem stelt.

Figuur 2.10 Ontwikkeling van het aandeel van bedrijfsgrootteklassen in het totaal aantal banen in de periode 2012-2022 in de creatieve industrie in Nederland



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De ontwikkeling van het belang van de verschillende categorieën bedrijfsvestigingen van verschillende omvang binnen de creatieve industrie schetst figuur 2.10. Ze laat de toename van de categorie zelfstandigen zien, waar het aandeel van de andere drie categorieën over de jaren afneemt.

## 2.3 Zzp'ers in de creatieve industrie



Binnen de creatieve industrie wordt bijna 52 procent alle banen vervuld door een zzp'er. Van de drie deelsectoren is binnen kunsten en cultureel erfgoed het grootste aantal zzp'ers actief: 83 duizend. Daarna volgt de creatieve zakelijke dienstverlening (72 duizend) en op enige afstand media- en entertainmentindustrie (46 duizend). Meer specifiek tellen scheppende kunsten, design, communicatie en podiumkunsten het grootste aantal zelfstandigen, variërend tussen de bijna dertig en veertigduizend. De domeinen met het kleinste aantal banen bij zzp'ers zijn cultureel erfgoed (bijna zeshonderd), live-entertainment (bijna twaalfhonderd) en de boekensector (dertienhonderd).



De sterkste groei van het aantal zzp'ers in 2012-2022 is in design (28 duizend), scheppende kunsten en podiumkunsten (ieder ruim zestienduizend). In de recente jaren 2019-2022 springt de procentuele groei in de muziekindustrie in het oog: negentien procent (ruim zeventienhonderd banen). Een opvallende krimp in zelfstandigenbedrijvigheid in het afgelopen decennium geldt voor live-entertainment, waaronder kermisattracties en pretparken, waar netto meer dan zeventienhonderd zzp-banen verdwenen, ruim veertienhonderd in het tijdvak 2019-2022 waarin de coronacrisis heerste.

Gezien het groeiende belang van zzp'ers in de creatieve industrie is in deze Monitor creatieve industrie bijzondere aandacht voor deze categorie bedrijven en de banen die daarmee gemoeid zijn.

Binnen kunsten en cultureel erfgoed is het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand door media- en entertainmentindustrie. Op het niveau van de verschillende domeinen tellen scheppende kunsten, design, communicatie en podiumkunsten het grootste aantal zelfstandigen, grosso modo variërend tussen de veertig en bijna dertigduizend. De domeinen met het kleinste aantal banen bij zzp'ers zijn cultureel erfgoed (bijna zeshonderd), live-entertainment (bijna twaalfhonderd) en de boekensector<sup>7</sup> (dertienhonderd).

<sup>7</sup> Tot deze categorie worden de banen binnen de boekenuitgeverij gerekend. Auteurs zijn onderdeel van het domein schrijven en overige scheppende kunsten (zie ook Bijlage 2a).

De grootste toename in aantal zzp-banen in het voorbij decennium is in design (28 duizend banen erbij), scheppende kunsten en podiumkunsten (ieder ruim zestienduizend). De procentueel sterkste toename van zzp-banen noteren design met 11,4 procent gemiddeld per jaar en de muziekindustrie met 10,8 procent. Wanneer louter de laatste jaren, 2019-2022 in de beschouwing worden betrokken is de sterkste groei van het aantal zzp'ers te zien in de muziekindustrie: negentien procent.<sup>8</sup>

In een drietal domeinen is een terugloop te zien over de gehele periode 2012-2022 of alleen in het tijdvak 2019-2022. Binnen live-entertainment verdwenen meer dan zeventienhonderd zzp-banen in het voorbije decennium, waarvan ruim veertienhonderd in het tijdvak waarin de coronacrisis heerste. In de architectuur waren dat er ruim honderd in de jaren 2019-2022, maar over de gehele periode 2012-2022 is er sprak van een toename. Zzp-banen in de boekenindustrie liepen over de gehele periode 2012-2022 gerekend met honderddertig terug, maar in de periode 2019-2022 kwamen er 25 bij. Het verlies is voor 2019 geboekt.

<sup>8</sup> De banen in het domein muziekindustrie zijn te vinden in de bedrijfstak maken en uitgeven van geluidsopnames, ook wel aangeduid als platenmaatschappijen of, meer toepasselijk als 'recording industry'. Muzikanten worden tot de bedrijfstak beoefening van podiumkunsten gerekend (zie ook Bijlage 2a).

Tabel 2.7 Aantal zzp-banen in 2022, ontwikkeling aantal zzp-banen in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de domeinen van de creatieve industrie in Nederland

Deelsector	Zzp Banen	Groei	Groei	Groei	Groei
	2022	2012-2022	2012-22	2019-22	2019-22
	<i>Aantal</i>	<i>Aantal</i>	<i>% per jaar</i>	<i>Aantal</i>	<i>% per jaar</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>83.114</b>	<b>37.055</b>	<b>5,0%</b>	<b>10.567</b>	<b>4,6%</b>
Podiumkunsten	29.854	16.179	6,7%	4.658	5,8%
Scheppende kunsten	39.307	16.237	4,5%	5.657	5,3%
Overig kunst en erfgoed	13.384	4.633	3,6%	236	0,6%
Cultureel erfgoed	569	6	0,1%	16	1,0%
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>46.413</b>	<b>18.935</b>	<b>4,5%</b>	<b>6.665</b>	<b>5,3%</b>
Radio en televisie	5.246	2.349	5,1%	630	4,4%
Persmedia	22.651	8.927	4,3%	3.228	5,3%
Film	11.474	6.362	7,0%	2.416	8,2%
Muziekindustrie	4.208	2.977	10,8%	1.712	19,0%
Boekenindustrie	1.300	-130	-0,8%	25	0,6%
Gaming en overige uitgeverijen	342	176	6,2%	69	7,8%
Live entertainment	1.192	-1.726	-7,2%	-1.415	-23,0%
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>72.429</b>	<b>35.887</b>	<b>5,9%</b>	<b>15.269</b>	<b>8,2%</b>
Architectuur	3.568	718	1,9%	-105	-1,0%
Design	38.707	28.072	11,4%	10.689	11,4%
Communicatie	30.154	7.097	2,3%	4.685	5,8%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>201.956</b>	<b>91.877</b>	<b>5,2%</b>	<b>32.501</b>	<b>6,0%</b>
Totale economie	1.425.510	625.855	4,9%	261.239	7,0%

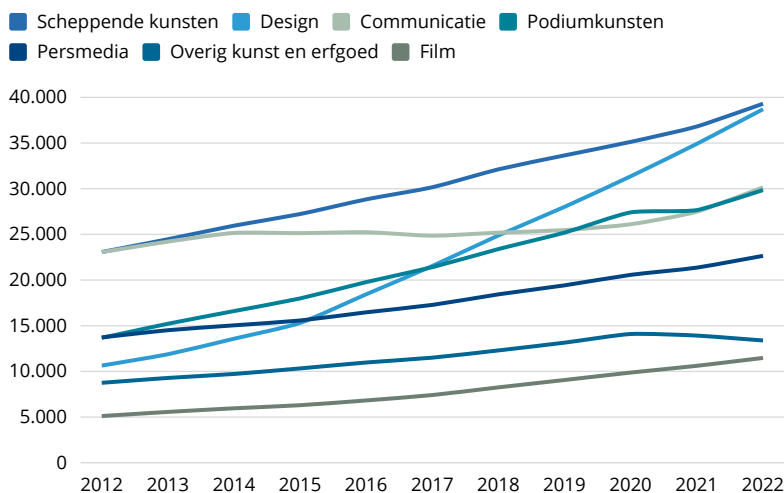
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

In figuur 2.11 is de jaar-na-jaar ontwikkeling zichtbaar van het aantal zzp-banen in de domeinen van de creatieve industrie. Het meest in het oog springt de toename binnen design. In 2022 zijn er ongeveer drie-en-een-half keer zoveel designers die opereren als zelfstandige dan in 2012. Gestage groeiers zijn de twee belangrijkste disciplines in de kunsten: scheppende kunsten en

podiumkunsten. De ontwikkeling van de laatste categorie stagneert korte tijd in het coronajaar 2021, om daarna de opwaartse trend weer op te pakken.

De ontwikkeling van zzp-banen binnen communicatie is afwijkend van de rest, Vanaf 2015 tot en met 2020 loopt het aantal zzp-banen in dat domein gestaag terug. Daarna keert het tij, mogelijk als gevolg van vraag naar communicatiediensten ten tijde van corona. De toename van zzp-banen binnen persmedia is voor het grootste deel het gevolg van de groei binnen fotografie. Overige kunst en erfgoed, waar het vooral gaat om ondersteuning van de kunst- en cultuursector, laat een groei aan zzp-banen zien, maar ziet die trend omgebogen in coronajaar 2021. De daling zet door in 2022. De zzp-banen in de filmsector laten een constante, ononderbroken groei zien sinds 2012. Het aantal zzp-banen in film is daardoor in tien jaar meer dan verdubbeld.

Figuur 2.11 Ontwikkeling van het aantal zzp-banen in domeinen binnen de creatieve industrie met meer dan tienduizend zzp'ers in de periode 2012-2022



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

De onderscheiden domeinen, waarover hiervoor gerapporteerd is, bestaan doorgaans uit meerdere bedrijfstakken die in de statistieken van het CBS en de Kamer van Koophandel worden aangeduid met SBI-codes.<sup>9</sup> In tabel 2.8 is het aantal zzp-banen voor de vijftien bedrijfstakken in de creatieve industrie die de meeste zzp-banen tellen in 2022 opgenomen. Een dergelijk overzicht voor het jaar 2021 is eerder gepubliceerd in de onderzoeksnotitie zzp'ers in de creatieve industrie (2022).<sup>10</sup>

Het grootste aantal zelfstandigen is te vinden in de beoefening van schrijven en scheppende kunsten, bijna 39 duizend, gevolgd door de artistieke collega's die actief zijn in de podiumkunstbeoefening: bijna 29 duizend. Beide bedrijfstakken zijn in aantal banen dominant in de domeinen waar ze onderdeel van uitmaken, die in tabel 2.7 aan bod kwamen.<sup>11</sup> Daarna volgt een drietal bedrijfstakken in andere domeinen met om en nabij de twintigduizend banen bij zelfstandigen: communicatie- en grafisch ontwerp, fotografie en reclamebureaus.

Opvallend is dat drie van de vier bedrijfstakken die in het domein design worden onderscheiden in de Top-15 staan van creatieve bedrijfstakken met de grootste aantallen zzp'ers: communicatie- en grafisch ontwerp, interieur en ruimtelijk ontwerp en industrieel en productontwerp. Binnen deze bedrijfstakken bestaat twee derde of meer van alle banen uit zzp-banen.

Meer in het algemeen geldt dat naast de kunsten, ook de bedrijfstakken uit de creatieve zakelijke dienstverlening die niet tot het domein design behoren, sterk vertegenwoordigd zijn in de vijftien bedrijfstakken met het grootste aantal zelfstandigen: reclamebureaus, public relationsbureaus, en architecten. Wat opvalt aan reclamebureaus is dat er in die bedrijfstak bijzonder veel zzp'ers actief zijn, maar dat het percentage zzp-banen van het totaal in die bedrijfstak het op twee na laagst is van de vijftien in deze tabel. Dat houdt in dat binnen de bedrijfstak reclamebureaus naast een groot aantal zelfstandigen een nog groter aantal banen zich bevindt bij bedrijven met meer werkenden.

<sup>9</sup> Zie Bijlage 2a voor de indeling van de creatieve industrie in deelsectoren, domeinen en bedrijfstakken, <sup>10</sup> Paul Rutten & Walter Manshanden (2022). Zzp'ers in de creatieve industrie. Onderzoeksnotitie. Rotterdam: Creating 010, Hogeschool Rotterdam [<https://www.hogeschoolrotterdam.nl/onderzoek/projecten-en-publicaties/pub/zzpers-in-de-creatieve-industrie-onderzoeksno/1b23a74d-8668-43a5-b7e0-5a8f60b6e282/>]

<sup>11</sup> Binnen het domein scheppende kunsten wordt naast schrijven en overige scheppende kunsten, de bedrijfstak kunstgaleries en expositieruimten onderscheiden. Deze bedrijfstak kent een relatief klein aantal banen. Binnen podiumkunsten worden naast beoefening van podiumkunsten, producenten van podiumkunst en theaters en schouwburgen onderscheiden. Ook de laatste twee kennen een relatief klein aantal banen.

Tabel 2.8 Zzp-banen in 15 bedrijfstakken in de creatieve industrie met het grootste aantal zzp'ers (2022)

	Aantal	Als % van de bedrijfstak
1. Schrijven en overige scheppende kunst	38.731	87%
2. Beoefening van podiumkunst	28.171	78%
3. Communicatie- en grafisch ontwerp	21.649	83%
4. Fotografie	20.789	86%
5. Reclamebureaus	19.959	36%
6. Dienstverlening voor uitvoerende kunst	11.894	56%
7. Productie van films	11.347	67%
8. Interieur- en ruimtelijk ontwerp	8.331	67%
9. Publicrelationsbureaus	8.110	61%
10. Industrieel en productontwerp	7.801	65%
11. Maken en uitgeven van geluidsopnamen	4.208	66%
12. Facilitaire activiteiten voor film- en televisieproductie	4.153	57%
13. Architecten	3.568	26%
14. Producenten van podiumkunst	1.610	57%
15. Uitgeverijen van boeken	1.300	18%

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Het vijftiental bedrijfstakken wordt gecompleteerd met vijf bedrijfstakken uit de media- en entertainmentindustrie: fotografie, productie van films, maken en uitgeven van geluidsopnames, facilitaire activiteiten voor film- en televisieproductie en uitgeverijen van boeken.



## 2.4 Productiewaarde



De productiewaarde van de ICT-sector is in 2022 met 100,7 miljard, bijna tweemaal zo groot als die van de creatieve industrie met € 51,4 miljard. De productiewaarde van de creatieve industrie groeit in de jaren 2012-2022 met gemiddeld 3,6 procent per jaar, harder dan die van ICT met een gemiddelde jaarlijkse groei van 2,2 procent. De productiewaarde van de gehele economie groeide in die periode jaarlijks met gemiddeld 1,4 procent. In de jaren 2019-2022 liggen de verhoudingen heel anders, waarschijnlijk door de gedifferentieerde uitwerking van de coronacrisis. De gemiddelde jaarlijkse groei van de productie van ICT van 0,9 procent jaarlijks, overtreft die van de gehele economie van 0,4 procent en helemaal die van de creatieve industrie die dan met 0,6 procent daalt.



Binnen de creatieve industrie realiseert de media- en entertainmentindustrie in 2022 de hoogste productiewaarde met € 21,2 miljard. In de recente jaren 2019-2022 laat ze echter een scherpe daling zien. Kunsten en cultureel erfgoed realiseert in de periode 2022 de kleinste productiewaarde met € 12,1 miljard en de creatieve zakelijke dienstverlening neemt een tussenpositie in met € 18,1 miljard, maar groeit in 2019-2022 sterk met jaarlijks gemiddeld ruim tien procent. De ontwikkelingen binnen de ICT-sector zijn contrastrijk. Waar ICT-diensten, met een productie van € 81,5 miljard in 2022, sterk groeit in de jaren 2012-2022, krimpt die van ICT-hardware in de gehele periode 2012-2022, resulterend in een productiewaarde van € 19,2 miljard in 2022.

Naast de werkgelegenheid in een sector en het aantal daarin opererende bedrijven, is ook de waarde die de creatieve industrie en de ICT-sector creëert een belangrijke indicator voor de stand van hun ontwikkeling. Daarbij gaat het eerst om de waarde van de productie en vervolgens om de bijdrage aan het totaal van de toegevoegde waarde van alle bedrijven en instellingen in Nederland, namelijk de bruto toegevoegde waarde. De bruto toegevoegde waarde is de productie minus de kosten voor de productie. Indien daar de btw (opgebracht door degene die de goederen en diensten aanschaft) en het saldo van product gebonden belastingen en subsidies bij wordt opgeteld, resulteert dat in het bruto binnenlands product. De jaarlijkse toename (of afname) daarvan staat bekend als 'economische groei (of krimp)'.

In deze paragraaf staat de productiewaarde centraal. Die heeft betrekking op de waarde van alle voor de verkoop bestemde goederen en diensten die door een bedrijfstak of een sector in een bepaalde periode, worden gegenereerd. Die waarde wordt bepaald aan de hand van de vooronderstelde verkoopprijs van die goederen en diensten, zonder dat daarbij de handels- en vervoersmarge en de product gebonden belastingen en subsidies zijn verrekend.

De productiewaarde is vergelijkbaar met de omzet, met dien verstande dat ook de goederen en diensten die (nog) niet verkocht zijn (voorraadvorming), maar wel zijn geproduceerd in de productiewaarde worden meegeteld. Dat gebeurt niet in de omzet. In de productiewaarde wordt, anders dan in de toegevoegde waarde, het zogenaamde intermediaire verbruik meegeteld. Dat zijn de goederen en diensten die bij derden zijn ingekocht om tot de eigen productie te komen. De hier gepresenteerde gegevens zijn afkomstig uit de Nationale Rekeningen van het CBS en hebben betrekking op de geproduceerde waarde in de jaren 2012 tot en met 2022.

Tabel 2.9 Productiewaarde in 2022 en ontwikkeling in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de creatieve industrie en ICT in Nederland (miljarden euro's in prijzen 2022)

Deelsector	Productie	Groei	Groei	Groei	Groei
	2022	2012-22	2012-22	2019-22	2019-22
	<i>In mld. euro</i>	<i>In mld. euro</i>	<i>In %</i>	<i>In mld. euro</i>	<i>% per jaar</i>
<b>Creatieve industrie</b>	<b>51,4</b>	<b>14,7</b>	<b>3,4%</b>	<b>-0,9</b>	<b>-0,6%</b>
Kunsten en cultureel erfgoed	12,1	1,8	1,6%	0,3	0,8%
Media en entertainmentindustrie	21,2	5,6	3,1%	-5,7	-7,7%
Creatieve zakelijke dienstverlening	18,1	7,4	5,4%	4,5	10,0%
<b>ICT</b>	<b>100,7</b>	<b>19,8</b>	<b>2,2%</b>	<b>2,7</b>	<b>0,9%</b>
ICT Diensten	81,5	35,8	6,0%	10,3	4,6%
ICT Hardware	19,2	-16,0	-5,9%	-7,6	-10,5%
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>152,2</b>	<b>34,5</b>	<b>2,6%</b>	<b>1,8</b>	<b>0,4%</b>
Totale economie	1.918,6	433,0	2,6%	194,9	3,6%

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

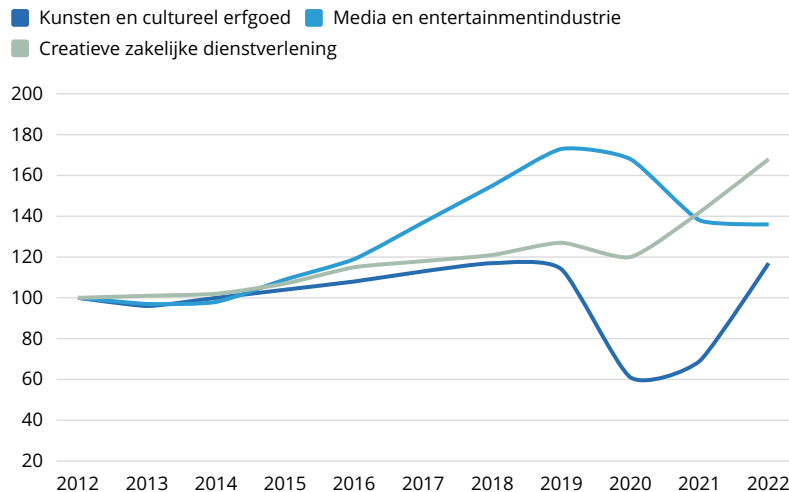
De ontwikkeling van de productiewaarde van de creatieve industrie en die van de ICT-sector en de onderlinge verhouding verschilt van die van de banen die in paragraaf 2.1 is geschetst. De productiewaarde van ICT is in 2022 bijna tweemaal zo groot als die van de creatieve industrie. Dat betekent niet dat zij ook sneller groeit dan die van de creatieve industrie. In 2012-2022 neemt de productiewaarde van de ICT-sector gemiddeld met 2,2 procent per jaar toe, 0,4 procent minder dan de productiewaarde van de gehele economie en maar liefst 1,4 procent minder dan die van de creatieve industrie. In de jaren 2019-2022 blijken de verhoudingen heel anders, waarschijnlijk door de gedifferentieerde uitwerking van de coronacrisis. De toename van gemiddeld 0,9 procent jaarlijks in ICT overtreft de groei in de economie als geheel (0,4 procent) en helemaal die van de creatieve industrie die -0,6 procent bedraagt. In de periode 2019-2022, waarbinnen de coronajaren vallen, is de productiewaarde van de creatieve industrie gedaald.

De verhoudingen binnen de creatieve industrie zijn opmerkelijk. De hoogste productiewaarde komt van de media- en entertainmentindustrie. Die deelsector telt het kleinste aantal banen, maar heeft wel het grootste aandeel daarvan binnen de grotere bedrijven.<sup>12</sup> De gegeneerde productiewaarde binnen media- en entertainmentindustrie laat echter in de recente jaren 2019-2022 een scherpe daling zien. De deelsector met het grootste aantal banen en het grootste aandeel zelfstandigen, kent de kleinste productiewaarde: kunsten en cultureel erfgoed. Daartussenin bevindt zich de creatieve zakelijke dienstverlening die in 2019-2022 een sterke groei van de productiewaarde laat zien van gemiddeld meer dan tien procent per jaar.

De ontwikkeling van de productiewaarde van de verschillende deelsectoren van de ICT-sector contrasteert onderling sterk. Waar ICT-diensten een sterke groei aan de dag legt, krimpt die binnen ICT-hardware in de gehele periode 2012-2022.

<sup>12</sup> Zie figuur 2.6.

Figuur 2.12 Ontwikkeling van de productiewaarde in de periode 2012-2022 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland (index, 2012 = 100)



Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

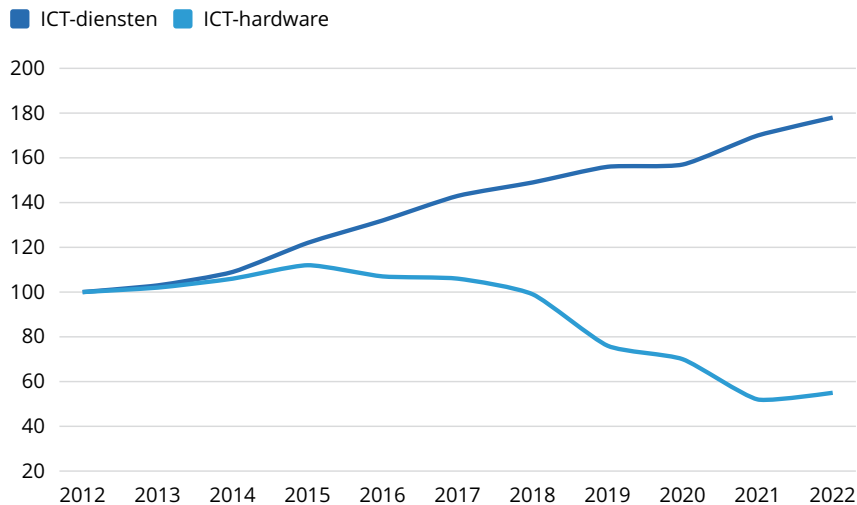
De deelsector met de hoogste productiewaarde binnen de creatieve industrie, de media- en entertainmentindustrie, vertoont in 2019-2022 een opmerkelijke daling, van maar liefst 7,7 procent gemiddeld per jaar zoals tabel 2.9 laat zien, na een voorspoedige ontwikkeling vanaf 2015, met een all-time high in 2019. In het eerste coronajaar 2020 is de productie teruggeschroefd. In 2022 staat de deelsector in de wachtstand. Dat laat onverlet dat er over het gehele decennium sprake is van een waardestijging van gemiddeld 3,1 procent per jaar in de productiewaarde van de media- en entertainmentindustrie. De productiewaarde ligt daarmee in 2022 bijna veertig procent (€ 5,6 miljard) boven die van tien jaar geleden. In de recente jaren 2019-2022 is echter een sterk verlies aan productiewaarde geïncasseerd van € 5,7 miljard.

Creatieve zakelijke dienstverlening laat van alle deelsectoren met 5,4 procent de sterkste stijging van de productiewaarde zien van 2012 tot en met 2022. In de recente jaren 2019-2022 is waardestijging in die deelsector zelfs tien procent. Figuur 2.12 maakt duidelijk dat de productiewaarde in creatieve zakelijke dienstverlening vanaf 2015 crescendo verloopt om in coronajaar 2020 licht te dalen waarna in 2021 een steil groeipad wordt ingeslagen. Van de in totaal € 7,4 miljard stijging aan productiewaarde van deze deelsector in de jaren

2012-2022 wordt € 4,5 miljard gerealiseerd in de jaren 2019-2022.

Ook kunsten en erfgoed ontwikkelt zich vanaf 2015 positief, maar krijgt eerder dan de creatieve zakelijke dienstverlening te maken met een terugval die in de coronajaren 2020 en 2021 extreem is. In 2022 is er sprake van stevig herstel en komt de productie weer op hetzelfde peil als in het jaar 2018, het jaar voorafgaand aan de initiële teruggang in productiewaarde. De uiteindelijk gerealiseerde groei in productiewaarde van € 1,8 miljard in 2022 ten opzichte van de waarde in 2012 is, in vergelijking met de andere twee deelsectoren, bescheiden.

Figuur 2.13 Ontwikkeling van de productiewaarde in de periode 2012-2022 in de deelsectoren van de ICT in Nederland (index, 2012 = 100)



Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

Binnen de ICT-sector kennen de beide deelsectoren een radicaal andere ontwikkeling als het op productiewaarde aankomt. ICT-diensten kent de meest positieve productiewaardeontwikkeling van alle in de creatieve industrie en ICT onderscheiden deelsectoren. De groei van de productiewaarde over het gehele decennium is om en nabij de tachtig procent: € 35,8 miljard. ICT-hardware laat een teruggang in productiewaarde zien en presteert het minst van alle deelsectoren, met als dieptepunt een krimp van de waarde van 10,5 procent

jaarlijks in 2019-2022. Over het gehele voorbije decennium levert ICT-hardware € 16 miljard aan productiewaarde in om uit te komen op € 19,2 miljard. Opmerkelijk is dat de daling van de productie in ICT-hardware een groei in toegevoegde waarde niet in de weg staat, zoals hierna zal blijken.

## 2.5 Toegevoegde waarde



De totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie bedraagt in 2022 € 20,7 miljard, 5,5 miljard voor kunsten en cultureel erfgoed en 7,6 miljard voor zowel de media- en entertainmentindustrie als de creatieve zakelijke dienstverlening.



In 2012-2022 groeit de toegevoegde waarde van de creatieve industrie harder dan de economie als geheel; gemiddeld jaarlijks 2,6 procent voor de creatieve industrie tegen 2,2 procent voor de Nederlandse economie. Het verschil tussen beide is in de recente jaren 2019-2022 toegenomen: 4,2 procent tegen 3,4 procent, vooral als gevolg van de positieve waardeontwikkeling in de creatieve zakelijke dienstverlening.



Het eerste coronajaar 2020 heeft voor de waardeontwikkeling van alle deelsectoren van de creatieve industrie consequenties. De creatieve zakelijke dienstverlening noteert een hapering in de groei die na dat jaar wordt herpakt, gevolgd door een economisch voorspoedig 2022. Media- en entertainment noteert een bescheiden daling om daarna het groeipad van daarvoor weer op te pakken. Kunsten en cultureel erfgoed kennen een dramatische terugval in 2020 en belanden in 2022 na een forse herstelperiode op een peil dat net onder dat van het jaar 2019 ligt.



De sector ICT vertegenwoordigt ruim tweemaal zoveel toegevoegde waarde als de creatieve industrie: € 43,8 miljard. Het gemiddeld jaarlijks groeitempo van de sector ICT in 2012-2022 is gemiddeld 4,6 procent per jaar, ruim hoger dan dat van de creatieve industrie, maar het verschil tussen beide is kleiner in 2019-2022. De waardegroei is met 4,6 procent dezelfde als in de gehele periode 2012-2022. De toename van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie is dan gemiddeld 4,2 procent per jaar.



De toegevoegde waarde van de subsector ICT-diensten laat een bijna lineaire stijging zien sinds 2012. Die van ICT-hardware is grillig, maar over de gehele periode 2012-2022 positief. Opmerkelijk is dat de toegevoegde waarde van ICT-hardware in de jaren 2019-2022 een sterke groei laat zien, terwijl de productiewaarde in de periode afneemt en het aantal banen nagenoeg stabiel is.

De toegevoegde waarde van een sector wordt vaak gebruikt als een indicator van haar economische belang. Ze wordt berekend door de waarde van alle geproduceerde goederen en diensten (de productiewaarde zoals in de vorige paragraaf besproken) te verminderen met het zogenaamde intermediaire verbruik. Dat bestaat uit alle kosten die tijdens de productie gemaakt worden voor de verwerving of inkoop van de daarvoor benodigde goederen en diensten. Zogenaamde vaste activa of investeringsgoederen worden daarin niet verrekend. Investeringsgoederen worden meer dan een jaar ingezet in het productieproces en tellen daarom niet mee in het intermediaire verbruik. Van de uiteindelijke toegevoegde waarde worden lonen en salarissen betaald, belasting afgedragen, winsten geboekt en eventueel dividend uitbetaald. De totale in de Nederlandse economie gegenereerde toegevoegde waarde wordt aangeduid als het bruto binnenlands product (BBP). Indien dat wordt gecorrigeerd voor grensoverschrijdende inkomensstromen (buitenlanders die inkomen verworven in Nederland overmaken naar het buitenland en omgekeerd), is dat het bruto nationaal inkomen.

De totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie in 2022 bedraagt € 20,7 miljard. Dat is het resultaat van een bovengemiddelde groei in 2012-2022. De creatieve industrie groeit in die periode gemiddeld jaarlijks met 2,6 procent, het bruto nationaal product met 2,2 procent. In de recente jaren 2019-2022 is het verschil groter dan over het gehele voorbije decennium: 4,2 procent groei

voor de creatieve industrie tegen 3,4 procent voor de gehele Nederlandse economie. De krachtige ontwikkeling van de creatieve industrie is vooral het gevolg van de sterke economische ontwikkeling van de creatieve zakelijke dienstverlening in de recente jaren. Gemiddeld groeit de toegevoegde waarde van die deelsector in 2019-2022 met 11,4 procent per jaar. De toegevoegde waarde van de deelsector kunst en cultureel erfgoed daarentegen krimpt recentelijk met 0,3 procent per jaar, tegenover een gemiddelde jaarlijkse stijging van 1,5 procent over het gehele decennium. De media- en entertainmentindustrie laat een jaarlijkse stijging van 1,7 procent zien in de periode 2019-2022. Die is opmerkelijk in het licht van de negatieve ontwikkeling van de productie die in de vorige paragraaf is vastgesteld. Met een kleine jaarlijks productie wordt meer waarde gecreëerd.

Tabel 2.10 Toegevoegde waarde in 2022 en ontwikkeling in de periode 2012-2022 en 2019-2022 in de creatieve industrie en ICT in Nederland (miljarden euro's in prijzen 2022)

	Toegevoegde waarde	Groei	Groei	Groei	Groei
	2022	2012-2022	2012-2022	2019-2022	2019-2022
	<i>In mld. euro</i>	<i>In mld. euro</i>	<i>% per jaar</i>	<i>In mld. euro</i>	<i>% per jaar</i>
<b>Creatieve industrie</b>	<b>20,7</b>	<b>4,7</b>	<b>2,6%</b>	<b>2,4</b>	<b>4,2%</b>
Kunsten en cultureel erfgoed	5,5	0,8	1,5%	-0,1	-0,3%
Media en entertainmentindustrie	7,6	0,6	0,9%	0,4	1,7%
Creatieve zakelijke dienstverlening	7,6	3,2	5,7%	2,1	11,4%
<b>ICT</b>	<b>43,8</b>	<b>15,9</b>	<b>4,6%</b>	<b>5,5</b>	<b>4,6%</b>
ICT Diensten	37,4	14,3	4,9%	4,8	4,7%
ICT Hardware	6,4	1,6	2,9%	0,7	4,2%
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>64,5</b>	<b>20,6</b>	<b>3,9%</b>	<b>8,0</b>	<b>4,5%</b>
Totale economie	859,8	170,0	2,2%	81,9	3,4%

Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory



De sector ICT is verantwoordelijk voor ruim tweemaal zoveel toegevoegde waarde als de creatieve industrie: € 43,8 miljard. Het gemiddelde jaarlijks groeitempo van de sector ICT in 2012-2022 is met 4,6 procent gemiddeld per jaar ruim hoger dan de 2,6 procent van de creatieve industrie, en daarmee ook van de economie als geheel. Het verschil in de waardeontwikkeling tussen ICT en creatieve industrie is in de jaren 2019-2022 kleiner dan over het gehele decennium. Dan groeit de creatieve industrie 4,2 procent, terwijl de waarde in ICT jaarlijks, net als over het gehele decennium, met 4,6 procent stijgt.

Bijzonder feit is dat, ondanks de dalende productiewaarde in ICT-hardware en ook de terugloop in banen in die sector, de toegevoegde waarde toeneemt. Dat geldt zowel voor de gehele periode 2012-2022 als voor de jaren 2019-2022.

Tabel 2.11 geeft inzicht in de bijdrage van zowel de creatieve industrie als de ICT-sector aan het totale bruto binnenlands product van Nederland. Waar het aandeel van de banen van de creatieve industrie in de totale Nederlandse economie met bijna 4,2 procent dat van de ICT met 3,8 procent overtreft, zijn de verhoudingen voor wat betreft de toegevoegde waarde andersom. De sector ICT is verantwoordelijk voor 5,1 procent en de creatieve industrie voor 2,4 procent. Dat is in het bijzonder terug te voeren op de schaalbaarheid van producten en diensten van de ICT-sector die voor de creatieve industrie niet geldt. De creatieve industrie is relatief arbeidsintensief, een gekende eigenschap van de sector. Dat geldt voor de creatieve industrie in het algemeen en zeker niet alleen de Nederlandse. Voordeel daarvan is dat in de creatieve industrie, door het grote aantal banen die er beschikbaar zijn, een belangrijke bijdrage levert aan de werkgelegenheid.

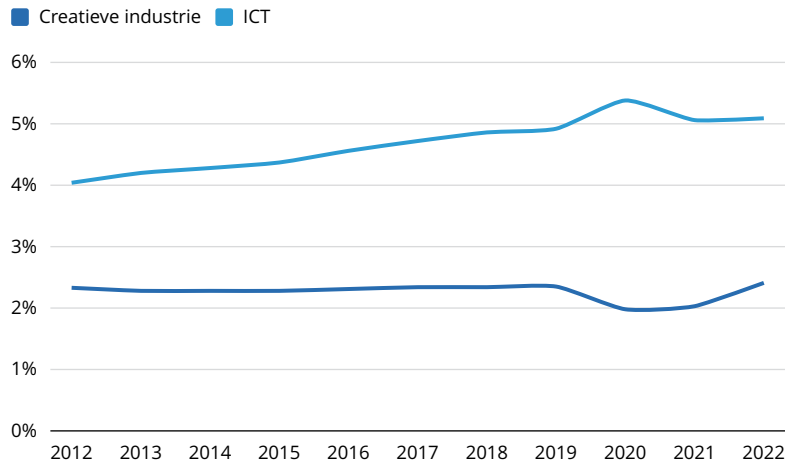
Tabel 2.11 Aandeel van de creatieve industrie en ICT (in procenten) in de totale toegevoegde waarde in Nederland in 2022 en de groei in 2012-2022 en 2019-2022

	Aandeel	Groei	Groei
	2022	2012-2022	2019-2022
	(%)	(%)	(%)
Kunsten en cultureel erfgoed	0,64%	-0,05%	-0,07%
Media en entertainmentindustrie	0,89%	-0,13%	-0,05%
Creatieve zakelijke dienstverlening	0,88%	0,25%	0,18%
<b>Creatieve industrie</b>	<b>2,41%</b>	<b>0,08%</b>	<b>0,06%</b>
ICT-Diensten	4,34%	1,00%	0,16%
ICT-Hardware	0,75%	0,05%	0,02%
<b>ICT</b>	<b>5,09%</b>	<b>1,05%</b>	<b>0,18%</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>7,50%</b>	<b>1,13%</b>	<b>0,23%</b>

Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.14 laat zien dat het aandeel van de creatieve industrie in het Nederlandse bruto binnenlands product sinds 2012 relatief constant is. In het eerste coronajaar 2020 is er sprake van een aanzienlijke daling van het aandeel. In het daaropvolgende jaar keert het tij, vooral vanaf 2021, om in 2022 met ruim 2,4 procent hoger uit te komen dan in 2019, het jaar voor de COVID-19 crisis. Het aandeel in de totale toegevoegde waarde van Nederland van de sector ICT is vanaf 2012 gaandeweg gestegen, met een opmerkelijke versnelling in 2020, gevolgd door een teruggang in 2021 om te stabiliseren in het daaropvolgende jaar 2022, met als uitkomst een aandeel van bijna 5,1 procent.

Figuur 2.14 Ontwikkeling van het aandeel van de creatieve industrie en ICT in de totale toegevoegde waarde in Nederland in de periode 2012-2022, aandeel als percentage van geheel Nederland

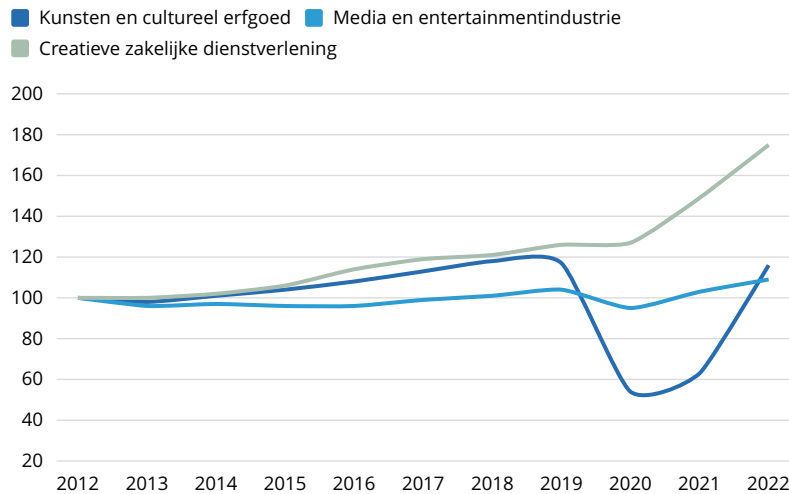


Bron: CBS, bewerking NEO Observatory

De toegevoegde waardeontwikkeling van de deelsectoren van de creatieve industrie laat verschillende patronen zien, in het bijzonder vanaf 2019. Tot en met 2019 gaat de waardeontwikkeling van creatieve zakelijke dienstverlening en kunsten en erfgoed relatief gelijk op, met een iets positievere ontwikkeling voor de eerste. De media- en entertainmentsector levert tot 2017 waarde in en groeit daarna mondjesmaat.

In 2020 valt de productie in podiumkunsten grotendeels stil en kampt de erfgoedsector met de negatieve gevolgen van de COVID-19 beperkingen. Ook de media- en entertainmentindustrie ontkomt blijkbaar niet aan de gevolgen van corona, al zijn de consequenties voor de toegevoegde waarde bij lange na niet zo dramatisch als voor kunsten en erfgoed. Voor creatieve zakelijke dienstverlening betekent het coronajaar 2020 een kortstondige kentering in de waardegroei die in 2021 en 2022 een enorme vlucht neemt. Ook de media- en entertainmentindustrie pakt in 2021 de draad van de groei weer op en groeit door. Voor kunst en cultureel erfgoed kost het herstel meer tijd. Het jaar 2021 markeert het eerste herstel van de coronaklap. 2022 laat een fors herstel zien; de gerealiseerde toegevoegde waarde ligt in dat jaar weer boven het niveau van 2012.

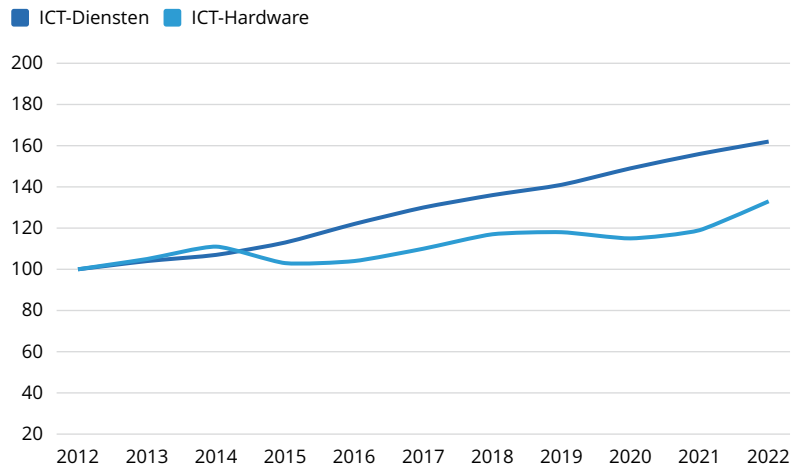
Figuur 2.15 Ontwikkeling van de toegevoegde waarde in de periode 2012-2022 in de deelsectoren van de creatieve industrie in Nederland (index, 2012 = 100)



Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

Zoals hiervoor al is vastgesteld vertoont de ontwikkeling van de toegevoegde waarde van de ICT-sector twee separate paden, die allebei uiteindelijk een positieve richting nemen. ICT-diensten laat een constante opwaartse lijn in de ontwikkeling van toegevoegde waarde zien. ICT-hardware heeft na een voorspoedige ontwikkeling in de jaren 2012-2014 in 2015 en 2016 te maken met een terugslag waarna de deelsector een aantal positieve jaren laat volgen door stagnatie in 2018 tot en met 2020. Daarna is er opmerkelijk genoeg sprake van een scherpe stijging van de gerealiseerde toegevoegde waarde, ondanks het feit dat de productiewaarde van ICT-hardware veertig procent lager is dan in 2012.

Figuur 2.16 Ontwikkeling van de toegevoegde waarde in de periode 2012-2022 in de deelsectoren van de ICT in Nederland (index, 2012 = 100)



Bron: CBS-Nationale Rekeningen, bewerking NEO Observatory

## 2.6 Banen, vestigingen en toegevoegde waarde



De groei van toegevoegde waarde van de creatieve industrie blijft in de gehele periode 2012-2022 iets achter bij de groei van het aantal banen: 2,6 tegen 2,7 procent. Dat betekent dat de arbeidsproductiviteit mondjesmaat verslechtert. Dat geldt echter niet voor de laatste jaren van het decennium, vanaf 2019. Het aantal banen groeit dan met 2,9 procent gemiddeld per jaar, terwijl de toegevoegde waarde stijgt met jaarlijks 4,2 procent. De groei van het aantal bedrijfsvestigingen in de creatieve industrie overtreft zowel in het gehele decennium als in 2019-2023 de groei van het aantal banen als die van de toegevoegde waarde.



De gunstige ontwikkeling van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie in relatie tot de banenontwikkeling in de periode 2019-2022 komt vooral door de positieve dynamiek in creatieve zakelijke dienstverlening. Daar overtreft de stijging van de toegevoegde waarde die van de banen ruim. Binnen de media- en entertainmentindustrie is de waardestijging dan nipt hoger dan die van de banen. Opmerkelijk genoeg heeft daling in de productie in media en entertainment in die periode geen negatieve invloed op de toegevoegde waarde. In kunsten en cultureel erfgoed gaat banengroei in 2019-2022 gepaard met een daling van de toegevoegde waarde. Dit als gevolg van de negatieve doorwerking van de coronacrisis.



In de ICT-sector is de groei van de toegevoegde waarde van gemiddeld 4,6 procent per jaar in de gehele periode 2012-2022 groter dan de 2,2 procent banengroei. De productiviteit groeit. Dat is vooral gebaseerd op de ontwikkelingen in ICT-diensten. Het volume van ICT-hardware is relatief klein. Desalniettemin draagt ook die deelsector bij aan de positieve economische dynamiek in de ICT-sector. Opmerkelijk is dat ICT-hardware toename van toegevoegde waarde koppelt aan daling van de productiewaarde. Anders dan bij de creatieve industrie groeit de toegevoegde waarde van de sector sneller dan het aantal bedrijfsvestigingen.

Door verschillende, eerder besproken grootheden in samenhang met elkaar te bezien en te analyseren, ontstaat een integraal beeld van de dynamiek in creatieve industrie en ICT in de context van de economie als geheel. Specifiek gaat het om de ontwikkeling van het aantal banen, het aantal bedrijven en de gerealiseerde toegevoegde waarde. De productiewaarde wordt hier, omwille van de overzichtelijkheid, in de grafieken buiten beschouwing gelaten. In tabel 2.12 zijn de cruciale kengetallen bij elkaar gebracht.

Tabel 2.12 Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen (2012-2022), productie en toegevoegde waarde\*) in de creatieve industrie en ICT in Nederland

	Groei Banen	Groei Vestigingen	Groei Productie	Groei Toegevoegde Waarde	Groei Productie	Groei Toegevoegde Waarde
	2012-22 % per jaar	2012-22 % per jaar	2012-22 % per jaar	2012-22 % per jaar	2019-22 % per jaar	2019-22 % per jaar
<b>Creatieve industrie</b>	<b>2,7%</b>	<b>5,3%</b>	<b>3,4%</b>	<b>2,6%</b>	<b>-0,6%</b>	<b>4,2%</b>
Kunsten en cultureel erfgoed	2,9%	5,3%	1,6%	1,5%	0,8%	-0,3%
Media en entertainmentindustrie	1,5%	4,4%	3,1%	0,9%	-7,7%	1,7%
Creatieve zakelijke dienstverlening	3,6%	5,9%	5,4%	5,7%	10,0%	11,4%
<b>ICT</b>	<b>2,2%</b>	<b>4,0%</b>	<b>2,2%</b>	<b>4,6%</b>	<b>0,9%</b>	<b>4,6%</b>
ICT Diensten	2,5%	4,1%	6,0%	4,9%	4,6%	4,7%
ICT Hardware	0,4%	2,9%	-5,9%	2,9%	-10,5%	4,2%
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>2,5%</b>	<b>4,9%</b>	<b>2,6%</b>	<b>3,9%</b>	<b>0,4%</b>	<b>4,5%</b>
Totale economie	1,2%	3,9%	2,6%	2,2%	3,6%	3,4%

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

\*) Banen en vestigingen per 1 april; productie en toegevoegde waarde over geheel 2022)

Zowel voor de gehele creatieve industrie als voor de deelsectoren geldt dat de groei van het aantal bedrijfsvestigingen dat van de banen in de periode 2012-2022 overtreft. De schaal van de sector is kleiner geworden. Dat is ook het geval voor de ICT-sector. Eerder in dit hoofdstuk is vastgesteld dat de

schaalverkleining in de gehele economie in de periode 2019-2022, sneller gaat dan in creatieve industrie en ICT. Dat is terug te voeren op de verkleining van de schaal in bijvoorbeeld de creatieve industrie, die de realistisch kleinst mogelijke gemiddelde omvang nadert.

Voor de creatieve industrie als geheel geldt dat de groei van de toegevoegde waarde in de jaren 2012-2022 een fractie kleiner is dan de groei in banen, 2,6 tegen 2,7 procent. Dat betekent dat de arbeidsproductiviteit iets verslechtert. In de jaren 2019-2022 is het omgekeerde het geval. Het aantal banen groeit met 2,9 procent gemiddeld per jaar<sup>13</sup>, terwijl de toegevoegde waarde stijgt met jaarlijks 4,2 procent. Dat laatste is grotendeels te wijten aan de positieve dynamiek in creatieve zakelijke dienstverlening. Over de gehele periode 2012-2022 groeit het aantal banen in die subsector met 3,6 procent, terwijl de toegevoegde waarde met 5,4 procent groeit. Een groot deel van die groei wordt gerealiseerd in de jaren 2019-2022 wanneer de toegevoegde waarde maar liefst met 11,4 procent toeneemt. In die jaren is groei in banen 4,3 procent gemiddeld per jaar.<sup>14</sup> De arbeidsproductiviteit in de creatieve zakelijke dienstverlening is sterk verbeterd. Dat positieve effect lijkt vooral toe te schrijven aan de dynamiek in design, en in mindere mate in communicatie<sup>15</sup>, waar in de recente jaren een sterke groei aan banen heeft plaatsgevonden.

De toegevoegde waarde over de gehele periode 2012-2022 voor kunst en erfgoed is jaarlijks met gemiddeld 1,5 procent gestegen, terwijl het aantal banen toenam met 2,9 procent. Dat betekent een teruggang in productiviteit. De oorzaak daarvan ligt mede in de periode 2019-2022 toen, grotendeels onder invloed van corona, de toegevoegde waarde terugliep met 0,3 procent jaarlijks.

Ook voor de media- en entertainmentindustrie valt de verhouding tussen banengroei en ontwikkeling van de toegevoegde waarde negatief uit. Het aantal banen in de deelsector nam over het afgelopen decennium jaarlijks met 1,5 procent toe, terwijl de toegevoegde waarde gemiddeld met 0,9 procent per jaar steeg. Over 2019-2022 bedroeg de groei van de toegevoegde waarde gemiddeld 1,7 procent per jaar. Dat is iets meer dan de gemiddelde groei van het aantal banen van 1,6 procent.<sup>16</sup> Opmerkelijk feit is dat de daling in de productie in de jaren 2019-2022 in de media- en entertainmentindustrie geen negatieve invloed heeft gehad op de toegevoegde waarde. Blijkbaar heeft de sector veel producties in de wachtstand gezet in afwachting van de uiteindelijke effecten

<sup>13</sup> Zie tabel 2.1.

<sup>14</sup> Zie tabel 2.1

<sup>15</sup> Zie tabel 2.7

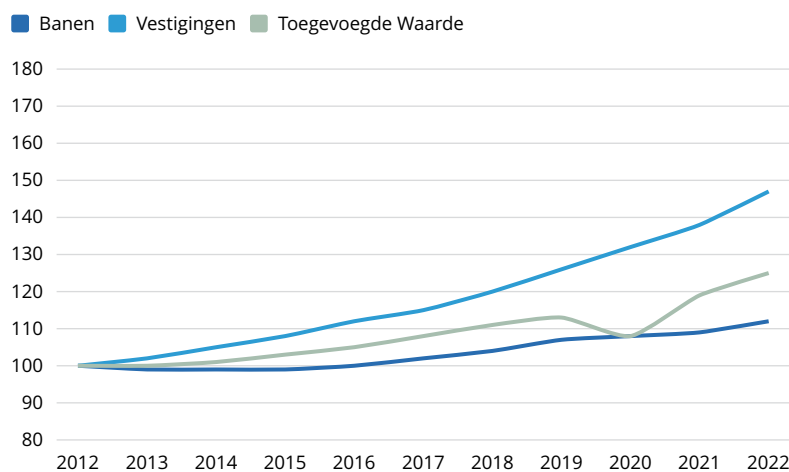
<sup>16</sup> Zie tabel 2.1



van de COVID-19 crisis. Sterke negatieve effecten op de toegevoegde waarde zijn uitgebleven.

Binnen ICT-sector overtreft de groei van de toegevoegde waarde van 4,6 procent gemiddeld per jaar in het gehele voorbije decennium, die van 2,2 procent van aantal banen ruim. Dat impliceert een aanhoudende verbetering van de productiviteit. ICT-diensten is, met een gemiddelde banengroei in 2012-2022 van 2,5 procent, goed voor een jaarlijkse toename van de toegevoegde waarde van 4,9 procent. Binnen ICT-hardware zorgt een banentoeename van 0,4 procent jaarlijks in de periode 2012-2022 voor een groei van de toegevoegde waarde met 2,9 procent per jaar. In de jaren 2019-2022 is die zelfs opgelopen naar 4,2 procent. Dat duidt op een sterke groei van de productiviteit per baan. ICT-hardware koppelt de toename van de toegevoegde waarde aan een daling van de productie van 5,9 procent jaarlijks gemiddeld in 2012-2022 en 10,4 procent in 2019-2022.

Figuur 2.17 Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde\*) in de periode 2012-2022 in de totale economie van Nederland (index, 2012 = 100)

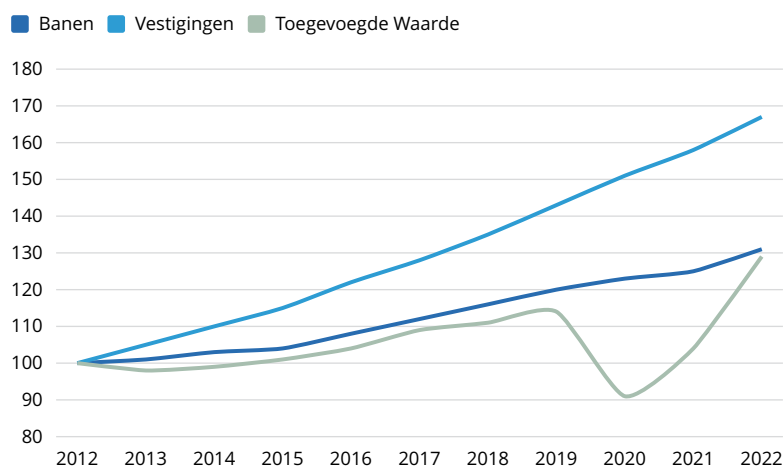


\*) Banen en vestigingen per 1 april; productie en toegevoegde waarde over geheel 2022  
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, Lisa, bewerking NEO Observatory

In figuur 2.17 is de ontwikkeling afgebeeld van de ontwikkeling van banen, bedrijfsvestigingen en toegevoegde waarde in de totale Nederlandse economie. Het aantal bedrijfsvestigingen groeit fors. De toegevoegde waarde neemt in

het bijzonder vanaf 2014 gestaag toe, met een tijdelijke terugval in coronajaar 2020, om daarna de draad weer op te pakken. De banenontwikkeling is eerst, tot en met 2014 negatief, waarna de groei inzet. Die wordt wat getemperd in 2000, maar blijft dan nog steeds positief. De dip in toegevoegde waarde leidt overduidelijk niet tot een krimp in het aantal banen, louter tot een matiging van het groeitempo. In vrijwel alle jaren overtreft de groei van de toegevoegde waarde die van de banen. De arbeidsproductiviteit groeit.

Figuur 2.18 Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde\*) in de periode 2012-2022 van de creatieve industrie in Nederland (index, 2012 = 100)



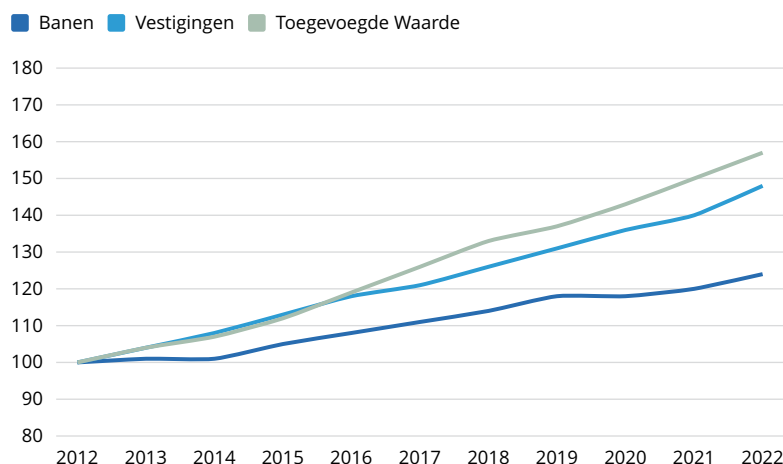
\*) Banen en vestigingen per 1 april; productie en toegevoegde waarde over geheel 2022  
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, Lisa, bewerking NEO Observatory

Ook in de creatieve industrie groeit het aantal bedrijven doorlopend. Opvallend verschil met de ontwikkeling in de groei van het aantal vestigingen in de gehele Nederlandse economie is de mate van groeiversnelling in Nederland na 2020, die in de brede economie sterker is dan in de creatieve industrie. Dat werd eerder in dit hoofdstuk ook al gesignaleerd.

De verhouding tussen de banenontwikkeling en die van de toegevoegde waarde is anders voor de creatieve industrie dan voor Nederland als geheel. In de eerste jaren na 2012 is de ontwikkeling van de waarde negatief ten opzichte van die van de banen. Van 2014 tot 2017 loopt de ontwikkeling van toegevoegde

waarde- en de banen gelijk op. In de jaren 2018 en 2019 groeit het aantal banen iets sneller dan de toegevoegde waarde, wat productiviteitsverlies impliceert. In 2020 duikt de toegevoegde waarde, onder invloed van de COVID-19 crisis naar ongeveer de helft van wat ze in 2012 bedroeg. In 2021 treedt het eerste herstel op en in 2022 realiseert de sector een toegevoegde waarde die hoger is dan de denkbeeldige trendlijn die doorgetrokken zou kunnen worden als corona niet zou hebben plaatsgevonden. Dat is geheel te wijten is aan de sprong in toegevoegde waarde in de creatieve zakelijk dienstverlening, zoals hiervoor is vastgesteld. Tenslotte valt op dat de dip in de toegevoegde waarde van de creatieve industrie in 2020-2021 niet heeft geleid tot een verlies aan banen in de sector. De overheidsmaatregelen om dit te voorkomen hebben gewerkt. De in 2022 door de creatieve industrie gerealiseerde waarde levert met terugwerkende kracht de legitimatie voor de overheidsinterventies in de creatieve industrie.<sup>17</sup>

Figuur 2.19 Ontwikkeling van het aantal banen, vestigingen en toegevoegde waarde\*) in de periode 2012-2022 van de ICT-sector in Nederland (index, 2012 = 100)



\*) Banen en vestigingen per 1 april; productie en toegevoegde waarde over geheel 2022  
Bron: CBS-Nationale Rekeningen, Lisa, bewerking NEO Observatory

Figuur 2.19 tenslotte laat de dynamiek in de ICT-sector in de periode 2012-2022 zien. Die onderscheidt zich wezenlijk van die in de gehele Nederlandse economie en die in de creatieve industrie. De relatief bescheiden banentoeename

<sup>17</sup> Zie ook paragraaf 2.1.1

in combinatie met de sterke groei van de toegevoegde waarde geeft aan dat de ICT-sector steeds meer gericht is op hoge toegevoegde waarde productie. Dat wordt bereikt door een systematische en langdurige groei van de arbeidsproductiviteit. Zelfs de tempering van de groei van banen vanaf 2019 vertaalt zich niet in een stagnering van de waardegroei. Die gaat onverminderd door. Ook de ICT-sector kent een sterkere groei van vestigingen in vergelijking met banen. Echter het verschil tussen beide ontwikkelingen is aanmerkelijk minder groot dan in de creatieve industrie en de Nederlandse groei in het algemeen. Onderscheidend ten opzichte van de creatieve industrie en de Nederlandse economie is dat de toegevoegde waarde van de ICT-sector vanaf 2016 sneller toeneemt dan het aantal bedrijven.

## 2.7 Conclusies

De in dit hoofdstuk gepresenteerde analyses en resultaten laten zien dat, in weerwil van de voor sommige onderdelen van de creatieve industrie dramatische uitwerking van de COVID-19 crisis<sup>18</sup>, de sector voldoende veerkracht heeft getoond en de positieve draad van daarvoor weer heeft opgepakt. De overheidsmaatregelen hebben een belangrijke rol gespeeld bij het opvangen van de tijdelijke terugval in productie en toegevoegde waarde, in het bijzonder binnen kunsten en cultureel erfgoed. De personele formatie in de sector is grosso modo overeind gebleven. Dat laat overigens onverlet dat er ongetwijfeld meerdere individuele instellingen en bedrijven en zeker ook creatieve professionals forse schade hebben geleden, of in het geval van makers, een stagnatie hebben ervaren in hun ontwikkeling. De hier gebruikte onderzoeksmethoden laten uitspraken daarover niet toe. Op het niveau van de sector als geheel laten de data echter zien dat de creatieve industrie anno 2022 de positieve dynamiek weer te pakken heeft.

De Nederlandse creatieve industrie is in het afgelopen decennium van 2012 tot en met 2022 harder gegroeid dan de Nederlandse economie gemiddeld. Dat geldt ook voor de recente jaren 2019 tot en met 2022. Zij telt in 2022 390 duizend banen, 93 duizend meer dan in 2012. Kunsten en cultureel erfgoed en creatieve zakelijke dienstverlening zijn allebei verantwoordelijk voor om en nabij de 36 procent daarvan, media- en entertainmentindustrie voor ruim 27 procent. De sterkste groei komt op het conto van creatieve zakelijke dienstverlening,

18 In de Monitor creatieve industrie 2021 is daar uitgebreid verslag van gedaan. Zie: Paul Rutten, Walter Manshanden & Frank Visser (2021). Monitor creatieve industrie 2021. Nederland, Top-10 steden, Gevolgen van COVID-19. Hilversum: Media Perspectives, p. 108-157.

design in het bijzonder. Ook de ICT-sector groeide bovengemiddeld, zij het iets minder dan de creatieve industrie, naar 355 duizend banen in 2022, met het overgrote deel (87,5 procent) in ICT-diensten en de rest in ICT-hardware. De drijvende krachten achter de groei in ICT zijn facilitaire diensten en software. Doordat een groeiend aandeel van de beroepsbevolking in de creatieve industrie werkt, groeit het creatieve gehalte van de economie. Veel van de innovaties in de creatieve industrie komen tot stand met behulp van digitale technologie, toepassingen van ICT, die vaak ook ten grondslag liggen aan innovaties in de brede economie. In eerdere edities van de Monitor creatieve industrie is daarom aandacht besteed aan die vervlechting, onder meer door specifieke aandacht te schenken aan nieuwe bedrijfstakken die ontstaan zijn op het breukvlak van beide sectoren: gaming en digital design.<sup>19</sup> Daarmee kan de groei in ICT, niet helemaal los gezien worden van die in de creatieve industrie. Ze versterken elkaar. De creatieve industrie (4,2 procent) en ICT (3,8 procent) zijn samen goed voor acht procent van alle Nederlandse banen. Door haar systematische, langdurige en bovengemiddelde groei stuwt de creatieve industrie de Nederlandse werkgelegenheid, de ICT-sector in mindere mate.

Naast de betekenis van de creatieve industrie als belangrijke banenmotor is ook de zogenaamde betrekking 'embedded creativity' van belang. Dat is een aanduiding van de rol die creatieve disciplines spelen, die doorgaans hun oorsprong vinden in de creatieve industrie, in de economie, zowel binnen als buiten de creatieve industrie. Waar banen in de creatieve industrie verwijzen naar alle soorten professionals die in die sector actief zijn, creatief scheppend of ondersteunend aan het creatieve proces, gaat het bij 'embedded creativity' om professionals die werkzaam zijn in een creatief beroep, binnen, maar ook buiten de creatieve industrie. Sinds de Monitor creatieve industrie 2018 wordt het aantal werkzame creatieve professionals bijgehouden. Hun aantal blijkt harder te groeien dan het aantal banen in de creatieve industrie. In 2022 worden volgens de CBS-definitie van creatieve beroepen 5,6 procent (530 duizend) van alle banen ingevuld door een creatieve professional, tegen 4,8 procent (417 duizend) in 2018.<sup>20</sup> Creatieve beroepen nemen toe in belang. Ook deze ontwikkeling is een indicator voor toename van het groeiende creatieve gehalte van de Nederlandse economie.

De jaarlijkse gemiddelde toename in het aantal bedrijven in de creatieve industrie overtreft al jarenlang dat in de ICT-sector en in de Nederlandse

<sup>19</sup> Zie onder meer: Paul Rutten, Olaf Koops & Frank Visser (2016). Monitor creatieve industrie. Nederland, Top-10 Steden, Ontwikkelingen. Hilversum: iMMovator Cross Media Network, p. 73-78

<sup>20</sup> Bij de hantering van de ruimere NESTA-definitie van creatieve beroepen telt Nederland zelfs bijna 0,9 miljoen ingebedde creatieve professionals.

economie als geheel. Gemiddeld genomen geldt dat ook voor de periode 2012 tot en met 2022. Echter recent is er sprake van een kanteling. De toename van het aantal bedrijven in de gehele economie nadert de procentuele groei van bedrijven in de creatieve industrie. Dat heeft tot gevolg dat de gemiddelde bedrijfsomvang in de gehele economie sneller afneemt dan in de creatieve industrie en ook de ICT-sector. Jarenlang lagen de verhoudingen andersom. Dat laat onverlet dat de gemiddelde bedrijfsgrootte in de creatieve industrie met 1,7 banen per vestiging nog aanzienlijk kleiner is dan de gemiddelde bedrijfsgrootte in de economie als geheel: 4,7 banen. Binnen ICT is de gemiddelde omvang 3,9. Afgaande op de uiterst geringe gemiddelde omvang van de creatieve industrie bedrijven lijkt een substantiële verdere daling van de gemiddelde omvang praktisch uitgesloten. De beperkte vestigingsomvang in de creatieve industrie is terug te voeren op het grote aantal zzp'ers- in die sector. In 2022 wordt bijna 52 procent alle banen bezet door een zzp'er. Van de drie deelsectoren is binnen kunsten en cultureel erfgoed het grootste aantal zzp'ers actief, gevolgd door de creatieve zakelijke dienstverlening en op enige afstand de media- en entertainmentindustrie. Meer specifiek tellen scheppende kunsten, design, communicatie en podiumkunsten het grootste aantal zelfstandigen.

De totale toegevoegde waarde van de creatieve industrie bedraagt in 2022 € 20,7 miljard. In het afgelopen decennium groeide de toegevoegde waarde van de creatieve industrie harder dan die van de economie als geheel. In de jaren 2019 tot en met 2022 is dat verschil, door de positieve ontwikkeling van de creatieve zakelijke dienstverlening verder toegenomen. Dat vertaalt zich in bescheiden groei van het aandeel van de creatieve industrie in het totale bruto binnenlands product van Nederland naar 2,4 procent in 2022. De sector ICT vertegenwoordigt ruim tweemaal zoveel toegevoegde waarde als de creatieve industrie: € 43,8 miljard. Het gemiddeld jaarlijks groeitempo van de sector ICT is ruim hoger dan dat van de creatieve industrie, wat resulteert in groei van het aandeel de nationale bruto toegevoegde waarde van vier in 2012 naar 5,1 procent in 2022. Daarmee is de ICT-sector, meer dan de creatieve industrie, een stuwende kracht van de totale bruto toegevoegde waarde van de Nederlandse economie.

Als gevolg van de licht sterkere groei van de banen ten opzichte van de toename van de toegevoegde waarde van de creatieve industrie is er over de jaren 2012 tot en met 2022 sprake van een lichte teruggang van de arbeidsproductiviteit in de sector. Er wordt, over het gehele decennium iets aan verdienvermogen ingeleverd. Daar staat tegenover dat in de laatste jaren van die periode, vanaf

2019, de arbeidsproductiviteit juist toeneemt, omdat de toegevoegde waarde aanmerkelijk sterker stijgt, 4,2 procent gemiddeld jaarlijks, dan het aantal banen: 2,9 procent per jaar. Dat is vooral het gevolg van een enorme inhaalslag van de creatieve industrie in het jaar 2022, volgend op de coronajaren, in het bijzonder door de positieve ontwikkeling in de creatieve zakelijke dienstverlening. De groei van het aantal bedrijfsvestigingen in de creatieve industrie overtreft zowel de groei van het aantal banen als die van de toegevoegde waarde. In de ICT-sector overtreft de groei van de toegevoegde waarde, 4,6 procent gemiddeld in het voorbije decennium, die van banen (2,2 procent jaarlijks) ruim. De productiviteit en het verdienvermogen groeien.





## Hoofdstuk 3

# Creatieve industrie en ICT in de stedelijke context

De creatieve industrie is geconcentreerd in de grote steden, maar niet in alle steden in gelijke mate. Sommige steden kennen een hoog percentage van banen in de creatieve industrie, maar hun aantal is relatief bescheiden omdat de economie van de stad op zich niet bijzonder omvangrijk is. Andere steden tellen veel creatieve industrie banen, maar een relatief laag percentage omdat het gaat om een grote stad waar veel mensen werken. Ook kunnen een hoog aandeel en een groot aantal samengaan. Dan hebben we het over creatieve metropolen.

Dit hoofdstuk is gewijd aan het belang van Nederlandse steden voor creatieve industrie en ICT en vice versa. Het geeft een actuele schets van de situatie en de ontwikkelingen in het afgelopen decennium, van 2012 tot en met 2022. Daarbij worden de recente jaren van 2019 tot en met 2022 apart uitgelicht. In deze editie van de Monitor creatieve industrie, is in vergelijking met andere edities, de analyse van de belangrijkste steden voor creatieve industrie en ICT in Nederland uitgebreid van tien naar vijftien. In eerdere edities werden in de analyse van het belang van Nederlandse steden, louter die tien steden betrokken die de meeste banen herbergen in creatieve industrie en ICT-sector gezamenlijk. In deze editie worden allereerst de vijftien steden bepaald en besproken die het grootste aandeel banen in de creatieve industrie en ICT gezamenlijk kennen, vergelijkbaar

met de vorige edities. Daarna wordt, anders dan voorgaand, de Top-15 van creatieve industrie steden afzonderlijk bepaald en geanalyseerd. Daarna komen de Top-15 ICT-steden aan bod. Dat heeft tot gevolg dat sommige steden alleen besproken worden in de context van de creatieve industrie omdat ze niet in de Top-15 van ICT-steden voorkomen (bijvoorbeeld Tilburg en Apeldoorn), terwijl anderen louter aan bod komen in de context van ICT (bijvoorbeeld Zoetermeer en Enschede). In het totaal komen daarmee 21 steden aan de orde in deze Monitor.

Voor elk van die steden is in Bijlage 1 van deze monitor een aantal kerngegevens opgenomen. Die bestaan allereerst uit een grafische weergave van de ontwikkeling van het aantal banen in de creatieve industrie en ICT voor de periode 2012-2022. Daarnaast is er voor elke stad een gedetailleerde tabel te vinden waarin het aantal banen, gemiddelde grootte van bedrijfsvestigingen, banengroei en specialisatiegraad zijn weergegeven, zowel voor de creatieve industrie als de sector ICT en de deelsectoren en domeinen daarbinnen. Die detailgegevens preciseren de analyses die in dit hoofdstuk worden gepresenteerd.

### 3.1 Top-15 steden van creatieve industrie en ICT gezamenlijk

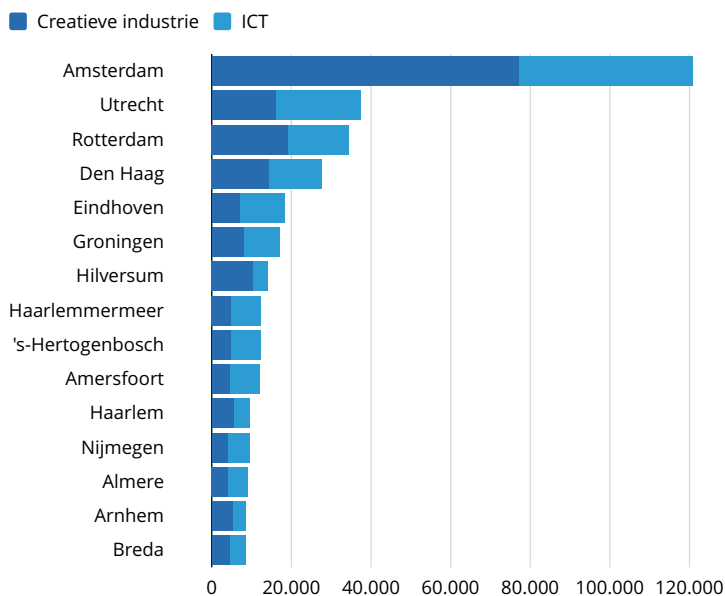


Amsterdam telt in 2022 de meeste banen in creatieve industrie en ICT en is gespecialiseerd in beide sectoren. Utrecht telt bijna een derde van het aantal banen van de hoofdstad. Daarna volgen de andere G4-steden Rotterdam en Den Haag. Hilversum is het meest gespecialiseerd vanwege haar omvangrijke mediacluster. Amsterdam kent de op een na grootste specialisatie.

Sinds jaar en dag huisvest Amsterdam met afstand de belangrijkste concentratie van creatieve industrie en ICT. De stad noteert ruim 120 duizend banen in beide sectoren opgeteld. Daarbij overtreft het aantal banen in de creatieve industrie dat van de ICT-sector. De leidende positie van de hoofdstad is gebaseerd op de omvang van de hoofdstedelijke economie in combinatie met een sterke specialisatie in zowel creatieve industrie als ICT. De nummer twee, de stad Utrecht, telt, vergeleken met Amsterdam, minder dan een derde van het aantal banen in beide sectoren gezamenlijk. In Utrecht is het belang van de ICT-sector groter dan dat van de creatieve industrie. Kort daarop volgen Rotterdam en Den Haag. Daarmee voeren de G4-steden deze Top-15 aan.

De vijfde en zesde stad zijn de eerste twee steden buiten de Randstad: Eindhoven en Groningen, beiden met minder dan twintigduizend banen in de combinatie van creatieve industrie en ICT. Daarna volgt Hilversum met overwegend banen in de creatieve industrie. Haarlemmermeer, 's-Hertogenbosch en Amersfoort completeren de eerste tien met een overwegend belang van ICT. De rij van vijftien wordt volgemaakt door een vijftal steden met minder dan tienduizend banen in creatieve industrie en ICT gezamenlijk: Haarlem, Nijmegen, Almere, Arnhem en Breda. Negen van de Top-15 steden bevinden zich in de Randstad, drie in Noord-Brabant, twee in Gelderland en een in Groningen.

Figuur 3.1 Top-15 steden creatieve industrie en ICT op basis van aantal banen in de creatieve industrie en ICT-sector (2022)

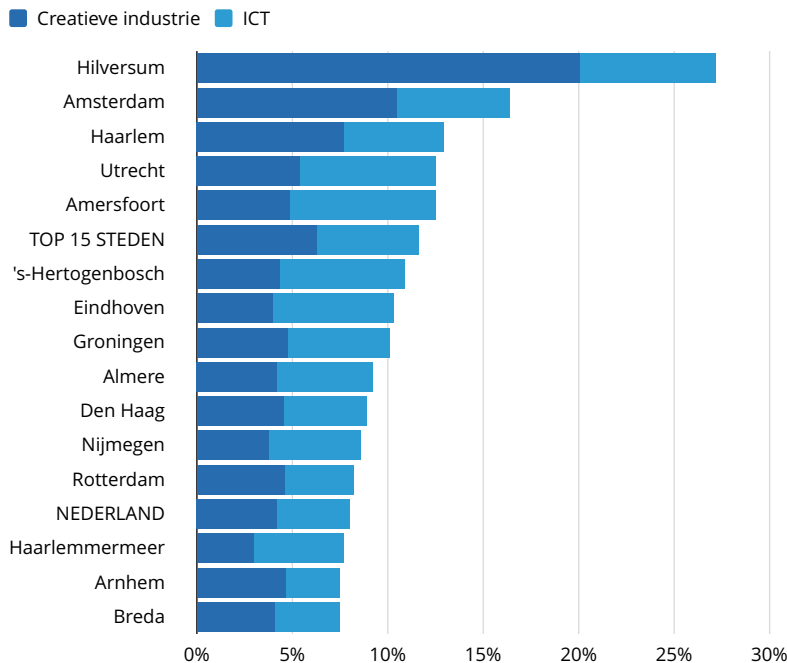


Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Waar in figuur 3.1 de nadruk ligt op het absolute aantal banen in creatieve industrie en ICT laat figuur 3.2 zien welke steden de sterkste specialisatie kennen van beide sectoren gezamenlijk. De steden zijn gerangschikt naar het totale aandeel van beide sectoren in alle banen in de stad.

Net als in alle voorgaande edities van de Monitor creatieve industrie komt Hilversum naar voren als de sterkste specialisatie van deze beide sectoren. De aanwezigheid van een groot deel van de media-industrie in combinatie met aanpalende bedrijfstakken in de creatieve industrie en ook in ICT, zorgt jaar op jaar voor de sterke specialisatie van deze Gooise gemeente in de combinatie creatief en ICT. Zoals hiervoor vermeld is Amsterdam zowel gespecialiseerd in creatieve industrie en ICT. Na de hoofdstad volgen, de qua omvang van beide sectoren bescheiden steden Haarlem en Amersfoort. De laatste stad met een specialisatie in creatieve industrie en ICT die sterker is dan het gemiddelde van de Top-15 steden is Utrecht, net als Amsterdam een belangrijk economisch centrum van Nederland. Het gemiddelde van de Top-15 steden ligt relatief hoog, door het grote aantal banen in Amsterdam. Dat schroeft dat gemiddelde behoorlijk op. Na Utrecht volgen zeven steden met een kleiner aandeel banen in creatieve industrie en ICT dan het gemiddelde van de Top-15, maar groter dan het landelijke gemiddelde. Rotterdam is de laatste stad die nog boven het landelijk gemiddelde scoort. Onder het Nederlands gemiddelde, maar nog wel in de Top-15, staan Haarlemmermeer, Breda en Arnhem.

Figuur 3.2 Werkgelegenheidsaandeel van de creatieve industrie en ICT (procenten) in de Top-15 steden\*) (2022)



\*) De vijftien steden met het grootste aantal banen in de creatieve industrie en ICT  
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

## 3.2 Creatieve industrie in de Top-15 steden



De grote Nederlandse steden staan in de Top-15 creatieve industrie vanwege de omvang van hun bedrijvigheid, die een groot aantal banen in diverse sectoren tot gevolg heeft, onder meer de creatieve industrie. Een aantal middelgrote steden is genoteerd vanwege hun specialisatie.

In dit deel van dit hoofdstuk ligt de focus op de steden met de meeste banen in de creatieve industrie. Een grote urbane economie met een groot aantal banen telt doorgaans meer banen in de meeste sectoren dan een middelgrote of kleine stad met een minder omvangrijke economie. Dat is ook terug te zien in de Top-15 creatieve industrie steden. Middelgrote of kleinere steden komen dan ook alleen voor in de Top-15 creatieve industrie steden, wanneer ze in die sector gespecialiseerd zijn.

Hierna komt allereerst het belang en de structuur van de creatieve industrie in de Top-15 Nederlandse steden met de meeste banen in de creatieve industrie in 2022 aan bod. Daarbij is ook aandacht voor de spreiding van de sector over Nederland en de verhouding tussen het belang van de Top-15 steden gezamenlijk en het belang van de rest van Nederland. Daarna volgt een overzicht van de ontwikkelingen in de sector in de Top-15 steden aan de hand van de groeicijfers in het voorbije decennium van 2012 tot en met 2022, waarbij ook de recente ontwikkelingen in de periode 2019 tot en met 2022 worden meegenomen. Deze paragraaf sluit af met een integrale analyse van de positionering van de Top-15 steden in relatie tot de creatieve industrie op basis van de omvang van de sector in elke stad, de mate van specialisatie en het recente groeipatroon.

### 3.2.1 Belang en structuur



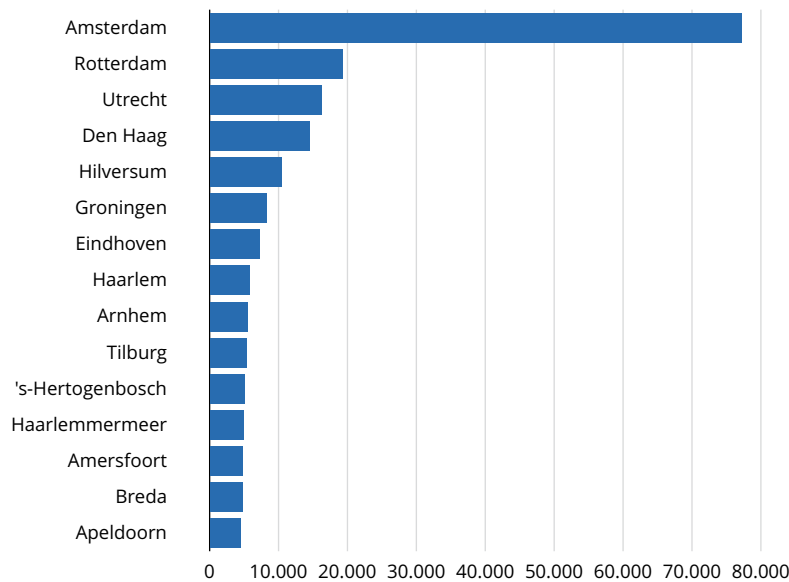
Amsterdam is in 2022, met twintig procent van alle banen, de grootste Nederlandse concentratie van creatieve industrie. Daarna volgen Rotterdam en Utrecht. Hilversum is, op basis van haar mediacluster, de meest gespecialiseerde gemeente en gaat in specialisatie Amsterdam en Haarlem vooraf.



Relatief grootschalig is de creatieve industrie in Hilversum, Apeldoorn en Haarlemmermeer. Het grootste aandeel zzp'ers kennen Haarlem, Utrecht, Arnhem, Tilburg en Breda.

Amsterdam is het onbetwiste centrum van de creatieve industrie in Nederland met 77 duizend banen in 2022. Een op de vijf banen in de Nederlandse creatieve industrie in 2022 bevindt zich in Amsterdam. Rotterdam is de tweede stad, met een kwart van het aantal banen van de hoofdstad. Daarna volgen Utrecht en Den Haag, de andere twee G4-steden, beiden belangrijke urbane economische centra met tussen de 14,5 en zeventienduizend banen. Hilversum, gespecialiseerd in de media- en entertainmentindustrie volgt daarop met bijna 10,5 duizend banen in de creatieve industrie. Groningen is de belangrijkste creatieve industrie stad van het Noorden, met ruim achtduizend banen en Eindhoven die van Brabant, met ruim zeventienduizend banen. Daarna volgt een reeks middelgrote gemeenten, aangevoerd door Haarlem en afgesloten door Apeldoorn met tussen de zes- en bijna vier en een half duizend banen in de creatieve industrie. De Top-15 bevat acht steden uit de Randstad, waarvan vijf in de top 5. Opvallend is dat alle vier grote Brabantse steden vertegenwoordigd zijn: Eindhoven, Tilburg, 's-Hertogenbosch en Breda. Provincies die geen stad in de Top-15 kennen zijn Friesland, Drenthe, Overijssel, Flevoland, Zeeland en Limburg.

Figuur 3.3 Top-15 steden van Nederland op basis van aantal banen in creatieve industrie (2022)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

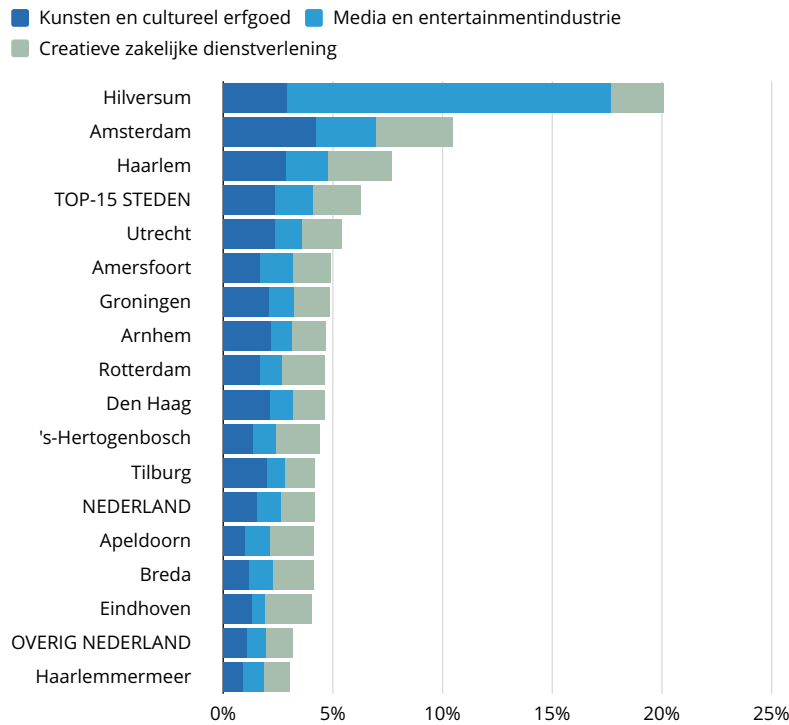
Figuur 3.4 laat zien in welke mate de Top-15 creatieve industrie steden gespecialiseerd zijn in de creatieve industrie. Ook geeft de figuur aan welk deel van de banen valt binnen de respectievelijke deelsectoren: kunsten en cultureel erfgoed, media- en entertainmentindustrie en creatieve zakelijke dienstverlening. Van specialisatie is sprake bij een aandeel banen in een sector binnen een stad, hier de creatieve industrie, dat minimaal anderhalf maal zo groot is als het landelijke gemiddelde. Voor de creatieve industrie is het landelijk gemiddelde in 2022 4,2 procent. We spreken daarom van een specialisatie bij iedere stad die een aandeel creatieve industrie banen heeft dat groter is dan 6,3 procent.

Hilversum komt overduidelijk naar voren als meest gespecialiseerde gemeente in de sector creatieve industrie. Dat is terug te voeren op de aanwezigheid van het mediacluster in de stad in het Gooi. De op een na meest gespecialiseerde stad is Amsterdam. Op de combinatie van sterke specialisatie en meest omvangrijke creatieve cluster stoelt Amsterdam haar positie als creatief centrum van Nederland. Door de combinatie van omvang van en specialisatie in creatieve industrie zorgt Amsterdam ervoor dat het gemiddelde van de Top-15 steden

en dat van Nederland in deze sector relatief hoog ligt, waardoor slechts weinig steden boven de ondergrens van specialisatie uitkomen. Het nabij Amsterdam gelegen Haarlem is de derde Nederlandse stad gerangschikt op specialisatie in de creatieve industrie en scoort boven het Top-15 gemiddelde aandeel banen in de creatieve industrie. Twaalf van de vijftien steden hebben een kleiner aandeel dan het gemiddelde van de Top-15. Van die steden kent Utrecht een aandeel van ruim vijf procent. De rest scoort lager. De verschillen tussen de steden die volgen zijn niet bijzonder groot. Een zevental steden heeft een aandeel van creatieve industrie banen in de totale economie dat ligt tussen de vijf en het Nederlandse gemiddelde van 4,2 procent: Amersfoort, Groningen, Arnhem, Rotterdam, 's-Hertogenbosch en Tilburg. De steden in de lijst die lager scoren dan het Nederlandse gemiddelde zijn Apeldoorn, Breda, Eindhoven en Haarlemmermeer. De vijftiende gemeente in de lijst, Haarlemmermeer, heeft een aandeel van creatieve industrie banen in de totale economie dat lager ligt dan het gemiddelde van de rest van Nederland, buiten de Top-15 steden.



Figuur 3.4 Werkgelegenheidsaandeel van de creatieve industrie en deelsectoren (procenten) in de Top-15 steden\*) (2022)

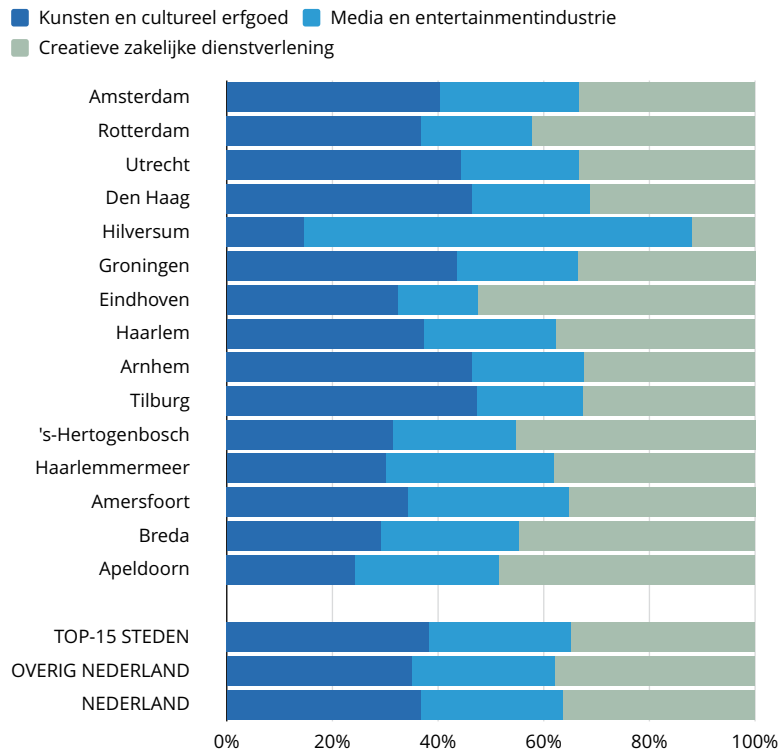


\*) De 15 steden met het grootste aantal banen in de creatieve industrie  
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In figuur 3.5 wordt het profiel van de creatieve industrie in elk van de Top-15 steden<sup>1</sup> nader bekeken, door het procentuele aandeel van de deelsectoren uit te lichten, in de context van de Nederland, de Top-15 creatieve industrie steden en overig Nederland.

<sup>1</sup> Bijlage 1 bevat per Top-15 stad nadere gegevens over het creatieve profiel van elke stad.

Figuur 3.5 Werkgelegenheidsaandeel (procentueel) van de deelsectoren in het totaal aantal banen in de creatieve industrie voor de Top-15 steden (2022)



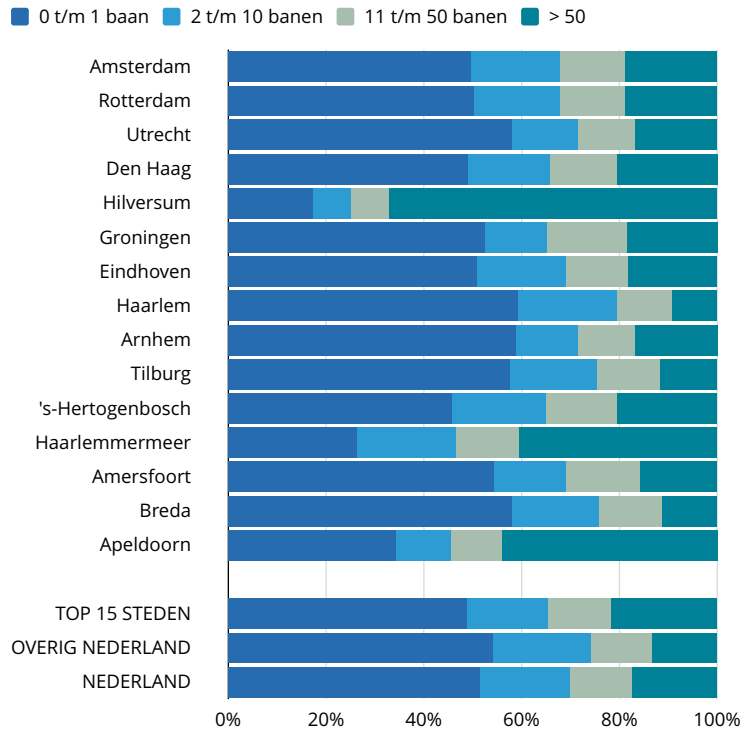
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Hiervoor kwam de sterke concentratie van de creatieve industrie in Hilversum al naar voren. De aanduiding Mediastad verwijst naar de specialisatie van Hilversum in media- en entertainmentindustrie. Daarmee is Hilversum niet alleen de meest gespecialiseerde stad als het gaat om de creatieve industrie, maar ook in media- en entertainment in Nederland. In de Top-15 creatieve industrie steden zijn er, naast Hilversum, geen steden met een bijzonder afwijkend profiel van het landelijk gemiddelde. Amsterdam en Haarlem, de twee steden met een sterkere concentratie van creatieve industrie dan gemiddeld voor de Top-15, kennen een profiel dat grotendeels overeenkomt met dat van Nederland als geheel. Dat geldt ook voor Amersfoort en Haarlemmermeer. Sommige steden onderscheiden zich door een relatief groot aandeel van kunsten en cultureel erfgoed: Utrecht, Groningen, Arnhem. Den Haag en Tilburg.

Anderen vallen juist op door een wat sterkere positie van creatieve zakelijke dienstverlening: Rotterdam, 's-Hertogenbosch, Apeldoorn, Breda en Eindhoven.

Figuur 3.6 laat, op dezelfde wijze als de vorige, zien hoe de verdeling van banen is over de verschillende categorieën van bedrijven van verschillende omvang. Steden met een groot aandeel banen bij zelfstandigen zijn Utrecht, Haarlem, Tilburg, Amersfoort en Breda. Haarlem onderscheidt zich door kleinschaligheid. De stad kent naast het grote aandeel banen bij zelfstandige ondernemers ook een relatief groot aandeel van bedrijven tot tien banen en koppelt dat bijgevolg aan een klein aandeel bij grote bedrijven en instellingen. Dat geldt in mindere mate ook voor Tilburg en Breda. Hilversum valt op door een groot aandeel banen in bij de grotere bedrijven. De stad koppelt de focus op media aan grootschalige bedrijfsvoering. Dat geldt ook, zij het in mindere mate, voor Haarlemmermeer en Apeldoorn. De gelijkenis van Amsterdam en Rotterdam op dit aspect van de stedelijke profielen is opvallend. Tenslotte valt op dat bij Nederland als geheel en het land buiten de Top-15 steden het aandeel banen bij zelfstandigen en bij bedrijven van twee tot en met tien hoger is dan in de Top-15. Het belang van de grote bedrijven is navenant kleiner. Dat is terug te voeren op de relatieve grootschaligheid van enkele van de Top-15 steden, hiervoor zijn Hilversum, Haarlemmermeer en Apeldoorn genoemd. Soortgelijke steden met een dergelijke grootschalige creatieve industrie komen niet voor in de rest van Nederland. Dat zorgt voor een groter belang van de grotere creatieve industrie bedrijven en instellingen in de Top-15 creatieve industrie steden.

Figuur 3.6 Banen in de creatieve industrie naar grootteklasse van bedrijven (procenten) in de Top-15 steden\*) (2022)



\*) De vijftien steden met het grootste aantal banen in de creatieve industrie  
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

### 3.2.2 Groei en ontwikkeling: 2012- 2022 en 2019-2022



In 2012-2022 groeit de creatieve industrie procentueel het meest in Rotterdam, gevolgd door Breda, Haarlemmermeer, Utrecht en Haarlem. Vier steden groeien minder dan het landelijk gemiddelde: Groningen, Tilburg, Den Haag en Hilversum. In Apeldoorn krimpt de sector.



In aantal is de groei in 2012-2022 het grootst in Amsterdam (bijna 21 duizend banen), Rotterdam (ruim zesduizend) en Utrecht (bijna vijfduizend). De hoofdstad is verantwoordelijk voor 22 procent van de totale banengroei in Nederland, Rotterdam voor bijna zeven en Utrecht voor ruim vijf. De banenaanwas in de Top-15 steden en in de rest van Nederland houden elkaar met rond 46 duizend, getalsmatig in evenwicht.



In de recente jaren 2019-2022 groeien niet de grote steden binnen de Top-15 procentueel het meest, maar wel Amersfoort, Haarlem, Groningen, 's-Hertogenbosch en Arnhem. Zeven Top-15 steden groeien onder gemiddeld, waaronder Amsterdam, Den Haag en Eindhoven.



Amsterdam is in 2019-2022 nog maar verantwoordelijk voor elf procent van de landelijke banengroei (ruim 3,5 duizend banen), Rotterdam (ruim 1,5 duizend) en Utrecht (bijna 1,5 duizend) voor tussen de vier en vijf procent. Van de totale banengroei in creatieve industrie in Nederland komt in deze periode 62 procent van buiten de Top-15.

Hiervoor is exclusief aandacht besteed aan belang en structuur van de creatieve industrie in de Top-15 van Nederlandse steden in 2022. Hier ligt de focus op de ontwikkeling van de sector in het voorbije decennium, 2012 tot en met 2022, en de recente jaren, 2019 tot en met 2022.

#### **Ontwikkeling in 2012-2022**

Tabel 3.1 laat de groei zien van de creatieve industrie en de daartoe behorende deelsectoren per stad in de Top-15 in de periode 2012-2022. Voor alle Top-15 steden gezamenlijk bedroeg de jaarlijkse gemiddelde groei 2,8 procent,

0,1 procent meer dan voor de rest van Nederland. De banengroei in 2012-2022 was nagenoeg gelijk verdeeld over de Top-15 steden en de rest van Nederland, bijna 47 duizend ten opzichte van bijna 46 duizend.

Van de vijf steden waar de creatieve industrie het snelst groeit in de periode 2012-2022 liggen er vier in de Randstad, twee in Noord-Holland en een in Zuid-Holland, Noord-Brabant en Utrecht. In Rotterdam groeit de creatieve industrie in het voorbije decennium het sterkst, met gemiddeld 4,1 procent per jaar tussen 2012-2022, wat neerkomt op 6,3 duizend extra banen in de gehele periode.

Van de grote steden volgt Utrecht op enige afstand met een jaarlijkse groei van 3,6 procent (4,8 duizend banen erbij), 's-Hertogenbosch met 3,4 (1,3 duizend banen) en vervolgens Amsterdam met 3,2 procent gemiddelde groei per jaar (20,6 duizend banen). Opvallende groeiers, net na Rotterdam, zijn de middelgrote steden Breda en Haarlemmermeer met 3,8 procent (beiden 1,5 duizend banen) en ook Haarlem (1,6 duizend) en Amersfoort met respectievelijk 3,5 (1,6 duizend) en 3,4 procent (1,3 duizend). De creatieve industrie groeit in alle vernoemde steden sneller dan het gemiddelde van 2,8 procent van de Top-15 steden gezamenlijk. Eindhoven scoort precies gelijk aan het gemiddelde (1,7 duizend). De groei in Arnhem ligt net onder het Top-15 gemiddelde, maar is gelijk aan het Nederlandse gemiddelde van 2,7 procent jaarlijks. Groningen, Tilburg en Den Haag groeien minder dan het landelijk gemiddelde. Hilversum is nagenoeg constant over het voorbije decennium, met een zeer bescheiden plus van 0,2 procent. Apeldoorn laat als enige van de Top-15 steden krimp zien en levert gemiddeld 2,3 procent per jaar aan banen in, wat neerkomt op een totaalverlies van ruim 1,1 duizend banen.

Een bijzonder feit is dat de sterkste groei in banen in de creatieve industrie niet plaats vindt in het omvangrijke en gespecialiseerde Amsterdam en ook niet in het gespecialiseerde Hilversum. Op de groei ranglijst neemt Amsterdam achtste plaats in en staat Hilversum op veertien. Van de andere relatief omvangrijke clusters noteert Rotterdam de sterkste groei van alle steden, volgt Utrecht op plaats vier en is Den Haag dertiende. De bescheiden procentuele ontwikkeling laat onverlet dat de absolute aanwas van banen in de grote steden het meest omvangrijk is. De hoofdstad is met bijna 21 duizend banen verantwoordelijk voor 22 procent van de totale banengroei in Nederland, Rotterdam met ruim zesduizend voor bijna zeven en Utrecht met bijna vijfduizend extra banen voor ruim vijf procent.

Tabel 3.1 Ontwikkeling van het aantal banen (2012-2022) in de (deelsectoren van de) creatieve industrie in de Top-15 steden (naar gemiddelde groei creatieve industrie 2012-2022)

	Kunsten en Cultureel Erfgoed Groei 2012-22 <i>in % per jaar</i>	Media- en Entertainment Industrie Groei 2012-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Zakelijke Dienstverlening Groei 2012-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Industrie Groei 2012-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Industrie Groei 2012-22 <i>Aantal</i>
Rotterdam	4,2	2,2	5,0	4,1	6.285
Breda	2,9	2,4	5,6	3,8	1.462
Haarlemmermeer	3,6	-0,5	10,4	3,8	1.518
Utrecht	3,1	4,0	3,9	3,6	4.779
Haarlem	2,4	4,3	4,0	3,5	1.646
Amersfoort	3,5	3,2	3,5	3,4	1.347
's-Hertogenbosch	2,3	0,9	5,9	3,4	1.388
Amsterdam	3,1	2,1	4,2	3,2	20.614
Eindhoven	3,0	1,5	3,1	2,8	1.728
Arnhem	2,5	1,7	3,5	2,7	1.249
Groningen	2,4	1,4	3,9	2,6	1.876
Tilburg	1,8	2,7	3,5	2,5	1.161
Den Haag	1,6	1,3	3,5	2,1	2.684
Hilversum	1,3	-0,3	3,1	0,2	254
Apeldoorn	2,3	-0,9	-4,5	-2,3	-1.145
TOP-15 STEDEN	2,9	1,6	3,8	2,8	46.846
OVERIG NEDERLAND	2,9	1,4	3,4	2,7	45.931
NEDERLAND	2,9	1,5	3,6	2,7	92.777

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Van de deelsectoren is de creatieve zakelijke dienstverlening in de meeste steden de sterkste motor van de banengroei. In de Top-15 steden is de jaarlijkse gemiddelde groei 3,8 procent, ruim sterker dan in de rest van Nederland: 3,4 procent. Binnen de Top-15 is er sprake van uitschieters naar boven, 10,4 procent gemiddelde jaarlijkse groei in Haarlemmermeer, en naar beneden, 4,5 procent gemiddelde krimp per jaar in Apeldoorn. Andere steden waar de creatieve zakelijke dienstverlening harder groeit dan het gemiddelde van

3,8 procent van de Top-15 zijn 's-Hertogenbosch (5,9 procent), Breda (5,6 procent), Rotterdam (vijf procent), Amsterdam (4,2 procent), Haarlem (vier procent) en Groningen (3,9 procent). In een aantal andere steden groeit de creatieve zakelijke dienstverlening minder dan in de Top-15 gemiddeld, maar meer dan het landelijk gemiddelde van 3,4 procent: Amersfoort, Arnhem en Tilburg (alle drie 3,5 procent). Opvallend is dat Designstad Eindhoven een beneden gemiddelde groei van 3,1 procent in creatief zakelijke dienstverlening laat zien, net als Hilversum.

Kunsten en cultureel erfgoed ontwikkelt zich in de periode 2012-2022 op gelijke voet in de Top-15 steden en de rest van Nederland met een gemiddelde groei van 2,9 procent in het afgelopen decennium. Het sterkst groeit dit segment in Rotterdam, met 4,2 procent, gevolgd door Haarlemmermeer op respectabele afstand (met 3,6 procent gemiddeld jaarlijks) en Amersfoort (3,5 procent). In Utrecht en Amsterdam (met 3,1 procent) en Eindhoven (drie procent) nemen de banen in kunst en cultureel erfgoed met iets meer dan gemiddeld toe. Een hele reeks van steden noteert tussen de twee en de drie procent groei: Breda (2,9 procent), Arnhem (2,5 procent), Haarlem en Groningen (2,4 procent), 's-Hertogenbosch en Apeldoorn (2,3 procent). In Den Haag groeit kunst en cultureel erfgoed met 1,6 procent gemiddeld per jaar, in Hilversum met 1,3 procent.

De media- en entertainmentindustrie groeit het minst, maar wel sterker in de Top-15 steden dan in de rest van Nederland. In 2012 tot en met 2022 is de groei in de Top-15 steden 1,6 procent gemiddeld jaarlijks, in de rest van Nederland 1,4 procent. Opvallend is de groei in Haarlem met 4,3 procent jaarlijks. Daarna volgen Utrecht met vier en Amersfoort met 3,2 procent. Dat is een opvallende ontwikkeling buiten, maar wel in de nabijheid van de gekende mediacentra als Hilversum en Amsterdam. De Mediastad Hilversum levert in de periode 2012-2022 jaarlijks gemiddeld 0,3 procent aan banen in en Amsterdam noteert een bovengemiddelde plus van 2,1 procent. De media- en entertainmentindustrie groeit tussen de twee en drie procent in Tilburg (2,7 procent), Breda (2,4 procent) en Rotterdam (2,1 procent). Net boven het gemiddelde van de Top-15 scoort Arnhem met 1,7 procent jaarlijkse groei. Een groeipercentage onder het Top-15 gemiddelde, maar boven dat van heel Nederland geldt voor Eindhoven (1,5 procent), terwijl de groei in Groningen precies gelijk is aan het landelijk gemiddelde: 1,4 procent. Daaronder scoren Den Haag (1,3 procent) en 's-Hertogenbosch (0,9 procent) met een beperkte groei. Haarlemmermeer en Apeldoorn zijn de steden met de grootste gemiddelde terugloop in media- en entertainmentbanen, respectievelijk met 0,5 en 0,9 procent jaarlijks.



## Ontwikkeling in 2019-2022

De groeicijfers van de creatieve industrie in de Top-15 steden in de jaren van 2019 tot en met 2022, een uitsnede van het voorbije decennium van 2012 tot en met 2022, geven inzicht in de recente ontwikkelingen. Die laten een aantal opvallende ontwikkelingen zien, die ten dele ook al zichtbaar zijn in de voorgaande analyse van het gehele decennium, maar voor een ander deel een nieuw perspectief werpen op de ontwikkeling van de sector in de Nederlandse concentraties van creatieve industrie.

Tabel 3.2 Ontwikkeling van het aantal banen (2019-2022) in de (deelsectoren van de) creatieve industrie in de Top-15 steden (naar gemiddelde groei creatieve industrie 2019-2022)

	Kunsten en Cultureel Erfgoed Groei 2019-22 <i>in % per jaar</i>	Media- en Entertainment Industrie Groei 2019-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Zakelijke Dienstverlening Groei 2019-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Industrie Groei 2019-22 <i>in % per jaar</i>	Creatieve Industrie Groei 2019-22 <i>Aantal</i>
Amersfoort	2,4	3,4	6,4	4,1	533
Haarlem	1,9	7,8	3,9	4,0	637
Groningen	5,3	-0,6	5,6	3,9	898
's-Hertogenbosch	2,1	3,3	5,2	3,7	516
Arnhem	3,4	3,5	3,4	3,4	521
Utrecht	2,5	2,6	4,2	3,1	1.410
Rotterdam	1,9	2,1	4,1	2,9	1.562
Tilburg	1,5	3,6	4,4	2,8	428
Breda	2,0	0,2	4,0	2,4	315
Hilversum	5,1	0,5	7,1	1,9	562
Eindhoven	1,1	0,4	2,7	1,8	379
Den Haag	0,3	0,6	4,7	1,7	695
Apeldoorn	5,8	3,1	-1,0	1,6	207
Amsterdam	1,4	0,5	2,8	1,6	3.566
Haarlemmermeer	0,3	-3,9	4,2	0,2	30
TOP-15 STEDEN	1,9	1,1	3,6	2,2	12.259
OVERIG NEDERLAND	3,3	2,2	4,9	3,6	20.071
NEDERLAND	2,6	1,6	4,3	2,9	32.330

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In algemene zin geldt dat de procentuele groei van banen in de recente jaren het sterkst is buiten de gekende centra van de creatieve industrie. Onder de vijf steden in de Top-15 waar de meeste groei plaatsvindt (Amersfoort, Haarlem, Groningen, 's-Hertogenbosch en Arnhem) behoort geen enkele stad tot de top vijf van belangrijkste centra van creatieve industrie in Nederland, gemeten naar het aantal banen in 2022. De stad met de meeste banen in de creatieve industrie binnen de eerste vijf snelst groeiende steden is Groningen, met in totaal ruim achtduizend banen in de sector is de Noordelijke stad de zesde creatieve industrie stad van Nederland. Over de gehele periode 2012-2022 hebben Rotterdam, op de eerste positie, en Utrecht, op positie vier een top vijf notering. Ze staan nu op positie zes (Utrecht, 3,1 procent jaarlijkse groei tegen 3,6 over het gehele decennium) en zeven (Rotterdam, 2,9 procent tegen 4,1 procent). Zeker zo opvallend is de terugval van Amsterdam van de achtste positie over het geheel van de jaren 2012 tot en met 2022 met 3,2 procent jaarlijkse groei naar positie veertien met een gemiddelde groei van 1,6 procent in de meest recente jaren, ver onder de gemiddelde groei van de creatieve industrie in de Top-15 steden en in Nederland. Opvallend is dat Hilversum als middelgrote en in media- en entertainment gespecialiseerde gemeente zich onttrekt aan deze ontwikkeling. De banentoeename in 2019-2022 is daar met gemiddeld 1,9 procent nog onder het landelijke gemiddelde, maar substantieel hoger dan over de periode 2012-2022 toen ze nog maar 0,2 procent bedroeg. Hilversum stijgt in de groeiranglijst van positie veertien naar positie tien, vooral door banengroei in creatieve zakelijke dienstverlening en kunst en cultureel erfgoed. Opvallend genoeg is de Hilversumse banengroei het kleinst in het specialisme van de Mediastad: media- en entertainmentindustrie.

Meest opmerkelijke ontwikkelingen in de deelsectoren in 2019-2022 binnen de Top-15 steden zijn de groei in media- en entertainmentindustrie in Haarlem (7,8 procent), De groei van creatieve zakelijke dienstverlening in Hilversum (7,1 procent) en Amersfoort (6,4 procent) en de groei van kunsten en erfgoed in Apeldoorn (5,8 procent), Groningen (5,3 procent) en Hilversum (5,3 procent). Sporadische teruggang in deelsectoren zijn in Haarlemmermeer (- 3,9 procent in media- en entertainmentindustrie) Apeldoorn (min een procent in creatieve zakelijke dienstverlening) en Groningen (- 0,1 procent in media- en entertainmentindustrie).

De mindere overall groei in de belangrijkste centra, Amsterdam in het bijzonder, vertaalt zich behalve in gewijzigde verhoudingen binnen de Top-15, ook in de verhouding van de aanwas van banen in de Top-15 steden en de rest van

Nederland. Over de gehele periode 2012-2022 was die fiftyfifty verdeeld over de Top-15 en de rest van het land.<sup>2</sup> Over de recente jaren is de groei in de rest van Nederland aanmerkelijk groter dan in de Top-15 steden. In 2019-2022 komt 62 procent van de banengroei banen op het conto van de rest van Nederland en slechts 38 procent op dat van de Top-15 steden. Van de recente netto-aanwas van banen in de creatieve industrie in Nederland komen 20,1 duizend banen van buiten de Top-15 steden, 12,3 duizend vindt zijn oorsprong in de Top-15 steden. De gewijzigde verhouding is voor een belangrijk deel, maar niet alleen, te wijten aan het Amsterdam-effect. In 2012-2022 was de hoofdstad alleen al verantwoordelijk voor ruim 22 procent (bijna 21 duizend banen) van de groei in de creatieve industrie. Voor de periode 2019-2022 is dat gehalveerd, elf procent (bijna 3,6 duizend banen). Ook het aandeel in de totale groei van banen van Rotterdam en Utrecht is, met tussen de vier en vijf procent, in 2019-2022 lager dan in het gehele voorgaande decennium van 2012 tot en met 2022. Opmerkelijk genoeg heeft de afname van het belang van Amsterdam als banenmotor van de creatieve industrie en Rotterdam en Utrecht in mindere mate, niet geleid tot een matiging in de groei van banen in de gehele Nederlandse creatieve industrie. In tegendeel in vergelijking met de groei in de periode 2012-22 is de groei in 2019-2022 zelfs sterker, 2,7 tegen 2,9 procent. Het zwaartepunt van de banengroei is verplaatst van Amsterdam en andere grote steden naar de kleinere steden binnen de Top-15, maar vooral ook naar Nederland buiten de Top-15. Dat geldt zowel voor de totale groei als voor de groei in deelsectoren.

In de recente jaren 2019-2022 groeide de creatieve industrie in de rest van Nederland (buiten de Top-15 steden) jaarlijks met 3,6 procent gemiddeld tegen 2,2 procent in de Top-15. Van de deelsectoren is het verschil in groeitempo van kunst en cultureel erfgoed het grootst. In 2019-2022 groeide die deelsector buiten de Top-15 steden met 3,3 procent gemiddeld jaarlijks, tegen 1,9 procent in de Top-15 steden. De media- en entertainmentindustrie groeide in die periode met 1,1 procent in de Top-15 steden en tweemaal zo snel, 2,2 procent, in de rest van Nederland. Voor de creatieve zakelijke dienstverlening waren de groeipercentages 3,6 voor de Top-15 steden en 4,9 voor de rest van Nederland.

<sup>2</sup> Vgl. Tabel 3.1.

### 3.2.3 Integrale analyse en positionering van de Top-15 steden



Amsterdam combineert in 2012-2022 omvang van de creatieve industrie met bovengemiddelde groei en specialisatie in de sector. Haarlem kent een kleine sector maar is net als Amsterdam gespecialiseerd en groeit snel. Het gespecialiseerde Hilversum verliest momentum door achterblijvende groei. Veelbelovend is de ontwikkeling van Rotterdam en Utrecht die een relatief grote omvang combineren met een groei die bovengemiddeld is. Breda en Haarlemmermeer kennen een relatief kleine sector, zijn niet gespecialiseerd maar vertonen wel een sterke groei. Ook Amersfoort en 's-Hertogenbosch laten een voorspoedige groei zien, maar hebben minder volume. Eindhoven, Groningen, Tilburg en onderscheiden zich vooralsnog niet door groei of specialisatie. Den Haag, verliest momentum door een minder groeitempo, Apeldoorn levert banen in.



De groeivertraging in Amsterdam in 2019-2022 valt op. Amsterdam verliest momentum, met de op een na laagste groei van de Top-15 creatieve industrie. In het gespecialiseerde Hilversum groeit de sector weer, weliswaar beneden gemiddeld. Haarlem groeit harder dan in 2012-2022. Overall groeien de grote steden in 2019-2022 minder hard dan in 2012-2022, met name Rotterdam, Utrecht, Eindhoven, Den Haag en vooral Amsterdam. De groei in enkele middelgrote steden is juist sterker Amersfoort, Groningen, 's-Hertogenbosch en Arnhem. Middelgrote steden wier groei aanmerkelijk minder is in de recente jaren zijn: Breda, Eindhoven en Haarlemmermeer. Apeldoorn zet de min over 2012-2022 om in een bescheiden plus.



De groei van de creatieve industrie vindt in de laatste jaren in versterkte mate plaats buiten de grote steden, de bestaande concentraties van de creatieve industrie. Die trend manifesteert zich in de Top-15 creatieve industrie steden, maar ook breder in de verhouding tussen de Top-15 creatieve industrie steden en de rest van Nederland. In 2019-2022 komt ruim 62 procent op het conto van overig Nederland, over 2012 tot en met 2022 is dat nog vijftig procent.

Figuur 3.7 en 3.8 vatten de groei van de creatieve industrie, de omvang ervan en de mate waarin steden gespecialiseerd zijn in de creatieve industrie samen voor de twee periodes die in dit hoofdstuk gebruikt zijn om de dynamiek in de sector te verkennen: 2012 tot en met 2022, en 2019 tot en met 2022. Iedere stad wordt verbeeld door een blauwe bol. De omvang ervan indiceert het aantal banen in de creatieve industrie in een stad in 2022. Amsterdam kent de grootste, Apeldoorn de kleinste. De horizontale stippellijn duidt de jaarlijkse gemiddelde banengroei aan. Die is in de periode 2012-2022 2,7 procent en in 2019-2022 2,9 procent. De doorgetrokken horizontale lijn markeert de nulgroei. De verticale stippellijn is de aanduiding van het gemiddelde aandeel van de creatieve industrie in de Nederlandse economie in 2022: 4,2 procent. Wanneer steden gesitueerd zijn rechts van die lijn houdt dat in dat de creatieve industrie daar oververtegenwoordigd is. Haar gemiddelde aandeel is in die stad groter dan gemiddeld in Nederland. Vuistregel is dat van specialisatie sprake is wanneer dat aandeel minimaal anderhalve keer zo groot is dan het Nederlandse gemiddelde. Dat betekent dat de score op de horizontale as 150 of hoger moet zijn voor een stad om zich gespecialiseerd te kunnen noemen.

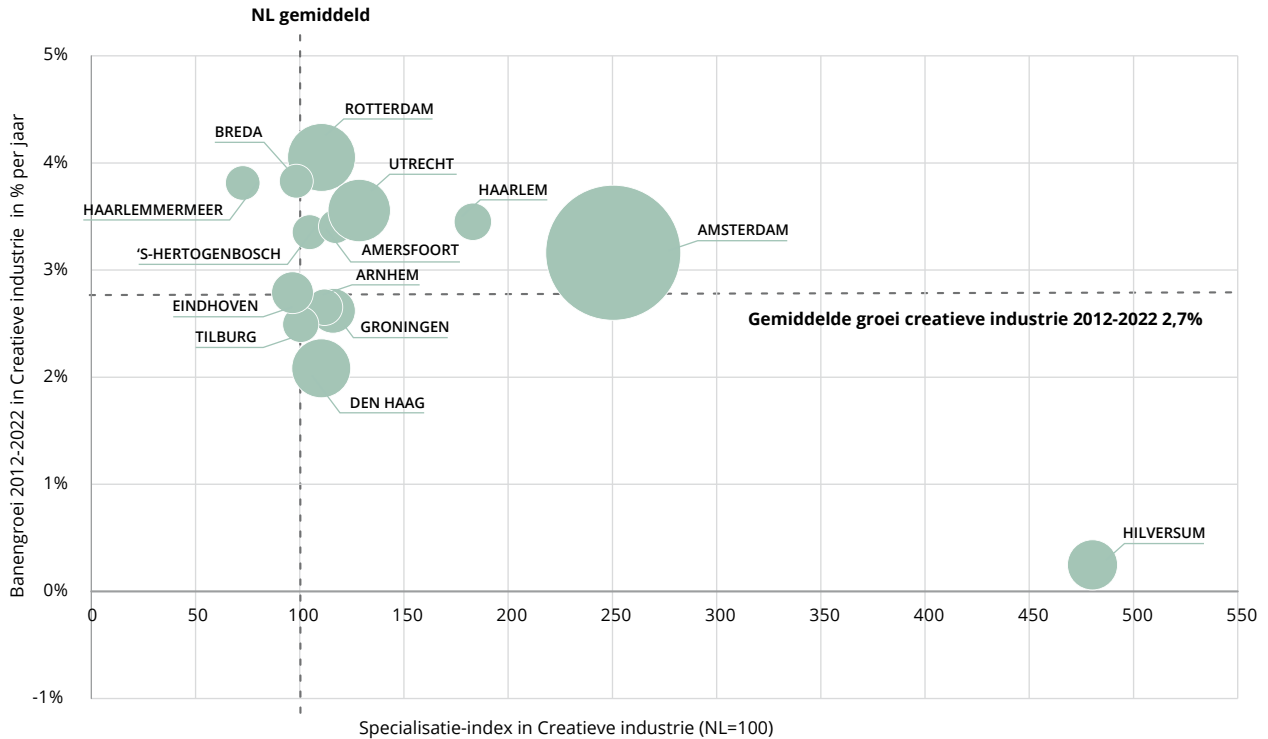
De kwadranten geven de stand en de ontwikkeling van de creatieve industrie in de verschillende steden aan. De *sweet spot* is het kwadrant rechtsboven. Wanneer een stad zich daar bevindt geeft dat aan dat ze in meer of mindere mate gespecialiseerd is in de creatieve industrie, dus een aandeel in de lokale economie heeft van meer dan 4,2 procent, en dat de sector in de stad harder groeit dan het landelijk gemiddelde. Er is lokaal sprake van momentum. Het kwadrant rechtsonder impliceert dat een stad *momentum verliest*. Ze is weliswaar gespecialiseerd in de creatieve industrie, maar kan de gemiddelde groei niet bijbenen en loopt wellicht het gevaar haar specialisme te verliezen. In het kwadrant linksboven zijn gemeenten te vinden die *tractie hebben*. Het aandeel van creatieve industrie in de lokale economie ligt onder het landelijke gemiddelde, maar de gemiddelde jaarlijkse groei ligt daarboven. Wanneer het groeitempo bovengemiddeld blijft bouwen deze gemeenten specialisatie op in de creatieve industrie. In het kwadrant linksonder bevinden zich de steden waar de creatieve industrie minder dan gemiddeld vertegenwoordigd is en de groei van de sector beneden gemiddeld is. Voor hen biedt de creatieve industrie als sector voor regionale ontwikkeling *vooral nog weinig perspectief*.

### ***Integrale analyse 2012-2022***

In figuur 3.7 komt een aantal feiten die hiervoor ook al gesignaleerd zijn. Amsterdam heeft in 2022 de belangrijkste concentratie van banen in de

creatieve industrie banen in Nederland. Dat wordt geïllustreerd door de omvang van de bol die Amsterdam representeert. De hoofdstad is in datzelfde jaar samen met Hilversum en Haarlem in het bijzonder gespecialiseerd in creatieve industrie, aangegeven door een positie rechts van de verticale lijn die het gemiddelde aandeel van de creatieve industrie in Nederland aangeeft, en rechts van de 150 op de horizontale as. In deze drie steden is de creatieve industrie ruim meer dan gemiddeld vertegenwoordigd. Dat geldt vooral voor Hilversum dat een hyperspecialisatie kent in creatieve industrie, media- en entertainment in het bijzonder. Van de drie is Haarlem het minst gespecialiseerd en het aantal banen is daar relatief bescheiden. De drie steden verschillen aanzienlijk voor wat betreft de groei in 2012 tot en met 2022. Haarlem en Amsterdam groeien meer dan het gemiddelde van de Top-15 steden en koesteren zich in de *sweet spot*, Hilversum ligt daar ruim onder, maar wel nog boven het landelijk gemiddelde, maar verliest toch momentum. Tegelijkertijd laat de figuur zien dat enkele andere steden, die in 2022 kleinere concentraties van de creatieve industrie kennen, in de afgelopen jaren harder zijn gegroeid dan Haarlem en Amsterdam, zoals eerder ook al in tabel 3.1 naar voren kwam. Haarlem is de vijfde stad als het aankomt op groei in het afgelopen decennium, Amsterdam volgt op plaats acht en Hilversum op veertien.

Figuur 3.7 Groei (2012-2022), omvang (2022) en specialisatie (2022) van de creatieve industrie in de Top-15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie<sup>3</sup>



Een aantal steden bevindt zich op of nabij de grens van het kwadrant linksboven en rechtsboven. In die steden is de creatieve industrie eerder gemiddeld of ondervertegenwoordigd. Echter op basis van de bovengemiddelde groei in die sector in de jaren 2012 tot en met 2022 zijn ze in 2022 op het landelijk gemiddelde beland of overtreffen dat. Daarbij gaat het om Rotterdam, Breda, Utrecht, Amersfoort en 's-Hertogenbosch. Van dit vijftal groeit de sector in het voorbije decennium het hardst in Rotterdam, gevolgd door Breda en Utrecht. De Domstad ligt van deze steden het verst rechts ten opzichte van de verticale lijn die het gemiddelde aandeel van de creatieve industrie in Nederland aangeeft en kent daarmee de grootste specialisatie van deze vijf steden. Rotterdam en Utrecht onderscheiden zich door een substantieel groter aantal creatieve industrie banen dan de andere drie steden. Wanneer deze steden het bovengemiddelde groeitempo kunnen vasthouden bouwen ze een verdere specialisatie in creatieve industrie op. Dat laatste geldt ook voor Haarlemmermeer. Die stad heeft in 2022 een aandeel banen dat kleiner is dan

het landelijke gemiddelde, maar heeft een banengroei die ruim boven dat van het gemiddelde van de Top-15 steden ligt. Na Rotterdam en samen met Breda groeit de creatieve industrie in Haarlemmermeer het sterkst van de Top-15 steden. Die stad heeft tractie en kan, met vasthouden van die groei, een specialisatie in creatieve industrie opbouwen.

Een cluster van steden dat zich weer op een andere manier onderscheidt bestaat uit Eindhoven, Groningen, Tilburg, 's-Hertogenbosch en Arnhem. Die steden kennen een aanwezigheid van banen in de creatieve industrie die in grote lijnen gelijk is aan het gemiddelde van Nederland en groeien grosso modo in hetzelfde tempo als het Nederlandse gemiddelde. Den Haag heeft een met deze steden vergelijkbare specialisatie, maar de jaarlijkse gemiddelde groei blijft bij hen achter.

De enige stad die zich onderscheidt door een gemiddelde jaarlijks krimp in de jaren 2012-2022 is Apeldoorn.<sup>3</sup> In die stad is het aandeel banen in de creatieve industrie in 2022 desalniettemin gelijk aan het Nederlandse gemiddelde.

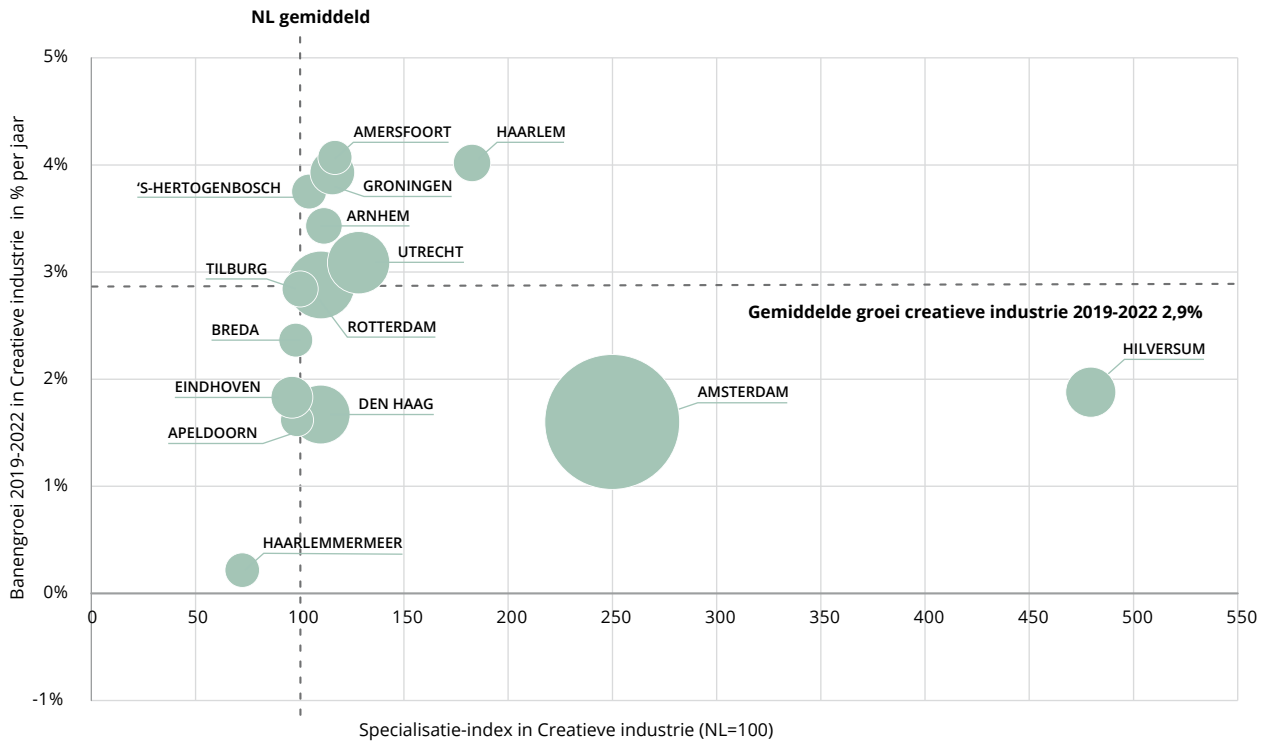
### ***Integrale analyse 2019-2022***

De specifieke ontwikkeling in de meest recente jaren van 2019 tot en met 2022 komt naar voren in figuur 3.8. Het meest opvallende is de groeivertraging in Amsterdam. Waar over de gehele periode 2012-2022 het aantal banen in de creatieve industrie in de hoofdstad nog meer dan gemiddeld steeg, is het groeitempo in de recente jaren onder gemiddeld. Amsterdam verliest momentum. De stad noteert de op een na laagste groei van de Top-15 creatieve industrie steden in Nederland. Dat is in eerdere analyses in dit hoofdstuk ook al gesignaleerd. Tegelijkertijd is de gemiddelde jaarlijkse groei in Hilversum in deze periode in vergelijking met vorige juist hoger. In 2012-2022 was er nauwelijks sprake van groei, recent hervindt de Mediastad het groeipad, ook al is de groei nog lager dan de gemiddelde groei van de creatieve industrie in Nederland. Hiervoor is vastgesteld dat de Hilversumse groei voornamelijk optreedt in de kunsten en erfgoed en creatieve dienstverlening en niet in de media- en entertainmentindustrie, waar de stad haar specialisme op baseert. In de derde gespecialiseerde, naar omvang bescheiden concentratie van creatieve industrie, de stad Haarlem, is de groei in de recente jaren groter dan over het gehele decennium. De Spaarnestad ontwikkelt zich positief in de sweet spot.

3 Apeldoorn is niet opgenomen in figuur 2.7. De reden hiervoor is dat de y-as dan een zodanige schaalverdeling zou krijgen dat de weergave van de overige steden hieronder zou lijden. Apeldoorn krimpt in de periode 2012-2022 jaarlijks met -2,3% en had in 2022 een specialisatie-index van 99.



Figuur 3.8 Groei (2019-2022), omvang (2022) en specialisatie (2022) van de creatieve industrie in de Top-15 Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in de creatieve industrie



De steden wier specialisatie in creatieve industrie rondom of licht boven het Nederlandse gemiddelde ligt zijn te vinden op of in de buurt van de verticale stippe lijn. Voor een aantal van hen valt het verschil in groeitempo met de jaren van 2012 tot en met 2022 op. De grotere steden kennen minder groei in de recente jaren in vergelijking met het gehele decennium, terwijl de kleinere juist opvallen door een sterkere groei in de jaren 2019 tot en met 2022. Rotterdam laat over 2012-2022 de sterkste groei zien, maar scoort gemiddeld in de recente jaren. Doordat in de Maasstad sprake is van een lichte concentratie van creatieve industrie is ze in de figuur gesitueerd op het kruispunt van gemiddelde groei en gemiddelde concentratie. Ook in Utrecht is de gemiddelde groei lager in 2019-2022 dan in 2012-2022. Designstad Eindhoven maakt in 2019-2022 eveneens een groeivertraging mee en scoort recent onder gemiddeld. De groei van de creatieve industrie banen in Den Haag in 2019-2022 blijft eveneens achter bij die in 2012-2022, toen hij ook al beneden gemiddeld was. Dat geldt niet voor de andere steden die een omstreeks gemiddelde concentratie van

creatieve industrie hebben: Amersfoort, Groningen, 's-Hertogenbosch en ook Arnhem. Zij onderscheiden zich door een sterker groeitempo in 2019-2022 dan in het gehele decennium 2012-2022. Ze overtreffen daarin de voornoemde G4-steden en andere grote centra. Voor Tilburg geldt een kleine toename van het groeitempo, maar nog niet naar het niveau van de gemiddelde jaarlijkse groei die geldt voor Nederland. Daarmee is de stad, net als Rotterdam, gelokaliseerd op het kruispunt van gemiddelde Nederlandse groei in 2019-2022 en gemiddeld nationaal aandeel van creatieve industrie banen. De positie van Apeldoorn is in 2019-2022 opvallend anders dan over het gehele voorbije decennium. Toen was sprake van een negatieve groei. Recent groeit de sector weer in Apeldoorn, waar het aandeel creatieve industrie banen gelijk is aan het landelijke gemiddelde. Haarlemmermeer legt de weg die Apeldoorn gaat in omgekeerde richting af. Waar de stad met Mainport Schiphol binnen de grenzen over de gehele periode 2012-2022 een meer dan gemiddelde groei laat zien, is die in 2019-2022 geheel verdwenen en resteert nog slechts een minimale plus, wat resulteert in een beneden gemiddelde presentie van de creatieve industrie in die stad.

De integrale schets van de ontwikkeling van de creatieve industrie in de Top-15 steden aan de hand van de voorgaande figuren onderstreept de conclusies die eerder in deze paragraaf zijn getrokken. Er is in de recente jaren een dynamiek gaande waarin de groei van de creatieve industrie in versterkte mate plaatsvindt buiten de grote steden, de bestaande concentraties van de creatieve industrie. Die trend manifesteert zich in de Top-15 creatieve industrie steden, maar ook breder. Hiervoor is immers vastgesteld dat de totale banengroei in de creatieve industrie in de jaren 2019 tot en met 2022 voor ruim 62 procent op het conto komt van de gemeenten buiten de Top-15. Over de gehele periode 2012 tot en met 2022 is dat nog vijftig procent. De achtergronden van die ontwikkeling zijn grondstof voor nader onderzoek.

### 3.3 ICT in de Top-15 steden



De Top-15 ICT-steden verschilt gedeeltelijk van de Top-15 creatieve industrie steden. De grote steden, met name de G4, komen in beide voor. Een aantal middelgrote steden met een zekere specialisatie in ICT, zonder enige specialisatie in creatieve industrie, zijn nieuw in deze lijst: Nieuwegein, Nijmegen, Almere, Zoetermeer, Amstelveen en Enschede. Middelgrote steden die in zowel in meer of mindere mate in ICT als in creatieve industrie zijn gespecialiseerd komen ook hier voor: Eindhoven, Groningen, Haarlemmermeer, 's-Hertogenbosch en Amersfoort.

In dit deel van dit hoofdstuk komen de Top-15 ICT-steden aan bod. De opzet is dezelfde als die hiervoor in het deel over Top-15 steden van de creatieve industrie. Uitgangspunt is de vijftien Nederlandse steden met de grootste aantallen banen in, in dit geval ICT. Dat zijn deels dezelfde en deels andere dan de Top-15 creatieve industrie steden. In beide lijsten komen voor: Amsterdam, Utrecht, Rotterdam, Den Haag, Eindhoven, Groningen, Haarlemmermeer, 's-Hertogenbosch en Amersfoort. Steden die wel in de Top-15 ICT steden verschijnen en niet in die van de creatieve industrie zijn: Nieuwegein, Nijmegen, Almere, Zoetermeer, Amstelveen en Enschede. Steden die op hun beurt wel tot de vijftien meest belangrijke creatieve industrie steden behoren, maar niet tot die van de ICT zijn: Hilversum, Haarlem, Arnhem, Tilburg, Breda en Apeldoorn.

Het feit dat de grote steden, die tegelijkertijd belangrijke centra van bedrijvigheid zijn, in beide lijsten voorkomen is geen verassing. Een grote urbane economie met daarom een groot aantal banen betekent vaak dat het scala van sectoren daar automatisch breder en omvangrijker is dan in kleinere steden met een minder omvangrijke economie. De verschillen in de Top-15 creatieve industrie en Top-15 ICT zijn dan ook te vinden in de middelgrote steden die of in creatieve industrie of in ICT of in beiden zijn gespecialiseerd.

In de volgende paragraaf ligt de focus op belang en structuur van de ICT-sector in de Top-15 steden in 2022 en de spreiding over de Top-15 steden. Ook komt het belang van de Top-15 ten opzichte van de rest van het land aan bod. Daarna wordt de mate en aard van de groei in het voorbije decennium van 2012 tot en met 2022 en de recente jaren van 2019 tot en met 2022 besproken. Tenslotte volgt de integrale analyse van de positionering van de Top-15 steden in relatie

tot de ICT-sector op basis van de omvang van de sector in elke stad, de mate van specialisatie en het recente groeipatroon. In dit deel van het hoofdstuk wordt, indien opportuun, de stand van zaken in en de ontwikkeling van de ICT-sector in de Top-15 vergeleken met die van de creatieve industrie in de voor die sector belangrijkste steden op basis van de bevindingen in deel 3.2 van dit hoofdstuk.

### 3.3.1 Belang en structuur



Met een op de zeven van alle Nederlandse ICT-banen is Amsterdam de omvangrijkste concentratie in ICT. De hoofdstedelijke dominantie met bijna 44 duizend banen is echter minder groot dan in de creatieve industrie. De tweede ICT-stad is Utrecht met ongeveer de helft van het aantal banen van Amsterdam, gevolgd door Rotterdam met ruim vijftien- en Den Haag met ruim dertienduizend ICT-banen.



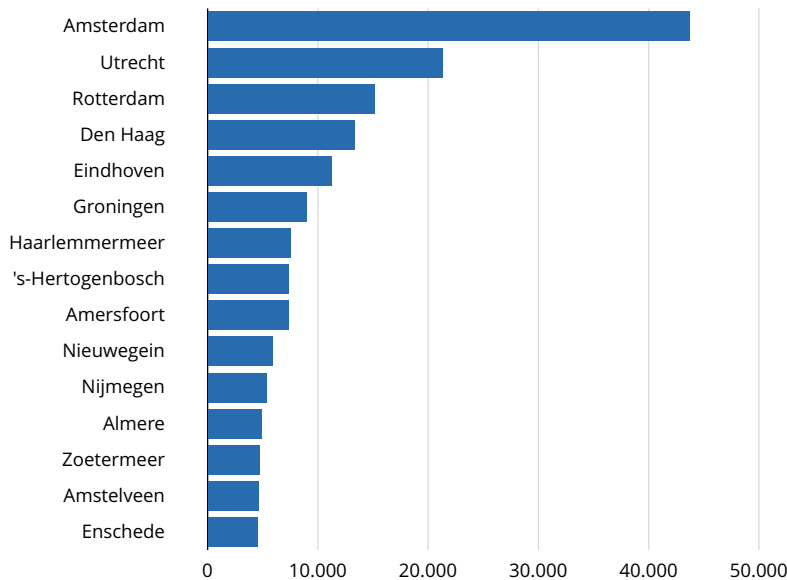
Drie middelgrote gemeenten Nieuwegein, Zoetermeer en Amstelveen, zijn de meest in ICT-gespecialiseerde steden. Ze onderscheiden zich bovendien door een relatief grote schaal van bedrijvigheid. Nijmegen valt op door een relatief groot aandeel banen in ICT-hardware.

Amsterdam blijkt behalve het belangrijkste centrum van de creatieve industrie in Nederland ook de stad te zijn met het grootste aantal banen in de ICT-sector, bijna 44 duizend. De dominantie in ICT is echter minder groot dan die in de creatieve industrie. Van de banen in de Nederlandse creatieve industrie in 2022 is een op de vijf in de hoofdstad te vinden, van de ICT-sector is dat een op de zeven.

De tweede ICT-stad is Utrecht met iets minder dan de helft van het aantal banen van Amsterdam: ruim 21 duizend, gevolgd door Rotterdam met ruim vijftienduizend ICT-banen en Den Haag met ruim dertienduizend. Daarmee zijn de vier belangrijkste ICT-steden dezelfde als de steden met het grootste aantal banen in de creatieve industrie. Het enige verschil in de bovenste vier posities is dat in de Top-15 ICT-steden Utrecht boven Rotterdam staat, in de Top-15 creatieve industrie steden is dat andersom. Eindhoven is nummer vijf met ruim elfduizend banen. Na Groningen met bijna negenduizend ICT-banen volgt een drietal steden met tussen de ruim zeven- en zeven en een half duizend banen:

Haarlemmermeer, 's-Hertogenbosch en Amersfoort. De resterende steden tellen tussen de vier-en-een-half en zesduizend banen: Nieuwegein, Nijmegen, Almere, Zoetermeer, Amstelveen en Enschede. In de Top-15 ICT-steden staan tien steden uit de Randstad, waarvan vier in de top 5. Provincies die geen stad in deze Top-15 kennen zijn Friesland, Drenthe, Flevoland, Zeeland en Limburg.

Figuur 3.9 Top-15 steden van Nederland op basis van aantal banen in ICT (2022)



Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Figuur 3.10 laat zien welke steden in welke mate gespecialiseerd zijn in ICT. Hoe hoger het aantal ICT-banen in de totale economie van een stad des te meer er sprake is van specialisatie. Van specialisatie wordt doorgaans gesproken wanneer een stad een gemiddeld aandeel banen in een sector telt, in dit geval ICT, dat minimaal anderhalf maal zo groot is als het landelijke gemiddelde. Voor ICT is dat landelijk gemiddelde in 2022 3,8 procent. Dus van iedere stad die een aandeel ICT-banen heeft dat groter is dan 5,7 procent geldt in ieder geval dat ze gespecialiseerd is. Ook geeft de figuur aan welk deel van de banen valt binnen de deelsector ICT-diensten en welk deel binnen ICT-hardware.

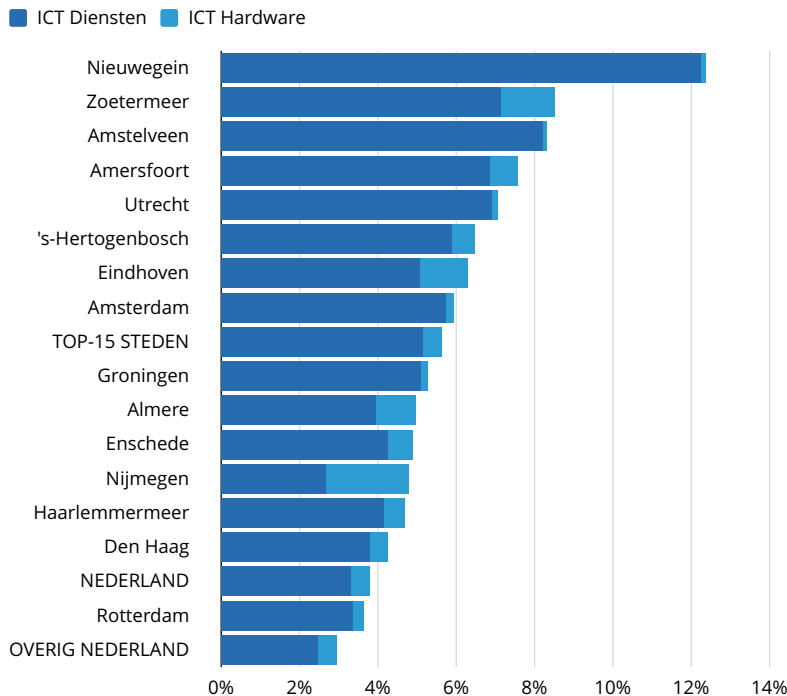
Nieuwegein heeft een duidelijke specialisatie in ICT, met ruim twaalf procent

van het totaal aantal banen in de gemeente. Belangrijk verschil van Nieuwegein als meest in ICT-gespecialiseerde gemeente met Hilversum als belangrijkste specialisatie in creatieve industrie, is het percentage banen. De Mediastad in het Gooi telt twintig procent in de sector waarin ze gespecialiseerd is, Nieuwegein ruim twaalf. De op-een-na meest gespecialiseerde stad in ICT is Zoetermeer met ruim acht procent banen in ICT net als nummer drie Amstelveen, buurgemeente van Amsterdam.

Nieuwegein wordt hier beschouwd als een aparte urbane economische entiteit. Feit is echter dat de ICT-bedrijvigheid in Nieuwegein goed aansluit bij dezelfde activiteit in Utrecht. Daarmee is er eerder sprake van een ICT-cluster van in totaal ruim 27 duizend banen, de optelsom van de ICT-banen in Utrecht en Nieuwegein, dan van twee separate eenheden. Omdat de analyse hier vertrekt vanuit de gemeentegrenzen komen Utrecht en Nieuwegein wel als aparte entiteiten naar voren. Dezelfde redenering gaat op voor het nabij Den Haag gelegen Zoetermeer. Gezamenlijk tellen beide gemeenten bijna achttienduizend banen in ICT. Amsterdam en Amstelveen vormen een concentratie met een gezamenlijk aantal van bijna vijftigduizend ICT-banen.

Na de top drie concentraties Nieuwegein, Zoetermeer en Amersfoort volgen vijf steden met een percentage ICT-banen van tussen een kleine zes en acht procent: Amersfoort, Utrecht, 's-Hertogenbosch, Eindhoven en Amsterdam. De eerste acht steden uit de Top-15 ICT kennen een aandeel van ICT-banen, dat groter is dan het gemiddelde van alle Top-15 ICT-steden gezamenlijk. Ter vergelijking, in de Top-15 creatieve industrie steden scoren slechts drie steden hoger dan het gemiddelde van de Top-15 steden. Dat betekent dat de ICT-sector minder geconcentreerd is in een beperkt aantal steden dan de creatieve industrie. Het ICT-banenaandeel in de volgende vijf steden in de Top-15 varieert tussen de ruim vijf (Groningen) en ruim vier procent (Den Haag). Rotterdam telt als enige Top-15 gemeente procentueel minder banen in ICT dan het landelijke gemiddelde van 3,8 procent.

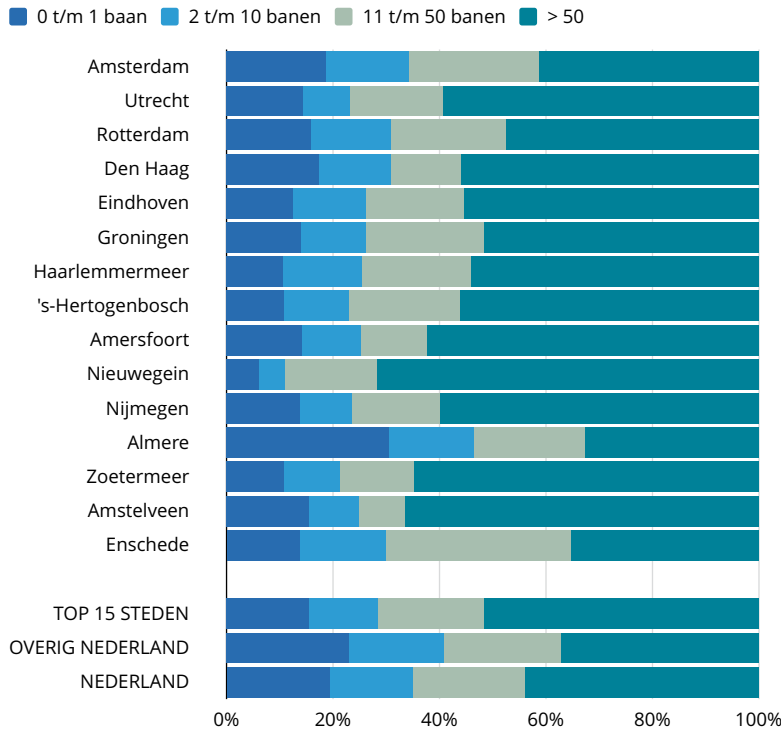
Figuur 3.10 Werkgelegenheidsaandeel van de ICT-sector en deelsectoren (procenten) in de Top-15 steden\*) (2022)



\*) De 15 steden met het hoogste aantal banen in ICT  
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In hoofdstuk 2 kwam al naar voren dat ICT-diensten de sector domineert met 310 duizend banen, 87,4 procent van het totaal. Slechts 12,6 procent (44,5 duizend banen) valt binnen de deelsector ICT-hardware. Enkele steden hebben een relatief sterke vertegenwoordiging van hardware-banen binnen hun ICT-sector. Dat geldt het sterkst voor Nijmegen waar bijna de helft bestaat uit hardware banen. Ook Eindhoven kent een relatief groot aandeel van banen in ICT-hardware. Het ICT-hardware deel in Zoetermeer en Almere is ook aanzienlijk. Puur getalsmatig zijn ook Amsterdam, Den Haag en Rotterdam met tussen de 1,1 en 1,4 duizend banen, relevant voor de deelsector ICT-hardware.

Figuur 3.11 Banen in de ICT naar grootteklasse van bedrijven (procenten) in de Top-15 steden\*) (2022)



\*) De vijftien steden met het grootste aantal banen in ICT  
Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

In vergelijking met de creatieve industrie zijn in de ICT-sector de grote bedrijven verantwoordelijk voor een groter aandeel van de banen. De zelfstandigen zijn dat aanmerkelijk minder. Dat is het meest duidelijk in Nieuwegein waar het aantal zzp'ers het kleinst is en het aantal banen bij grote bedrijven het grootst. Andere opvallend afwijkende patronen zijn zichtbaar in Almere, waar relatief veel zelfstandigen actief zijn, en Enschede, met een relatief groot aantal banen in bedrijven met elf tot en met vijftig banen. Bovendien valt op dat in de Top-15 meer banen geteld zijn bij de grotere bedrijven dan in de rest van Nederland. Het aandeel van de zzp-banen is dan weer groter in de rest van Nederland. Enkele ICT-concentraties in de Top-15, met name Nieuwegein, Amstelveen en Zoetermeer zorgen voor het hoge aandeel van de grote bedrijven in de Top-15. Dat is minder het geval voor de urbane economieën van Amsterdam en Rotterdam in het bijzonder.



### 3.3.2 Groei en ontwikkeling: 2012- 2022 en 2019-2022



In 2012-2022 groeit de ICT-sector procentueel het meest in het gespecialiseerde Amstelveen, gevolgd door Amsterdam en Rotterdam. Acht steden groeien minder dan het landelijk gemiddelde, waaronder Utrecht en Eindhoven. Drie steden laten krimp zien. Naast Den Haag zijn dat de gespecialiseerde steden Zoetermeer en Nieuwegein.



In aantal is de ICT-banengroei in 2012-2022 het grootst in Amsterdam (bijna twintigduizend banen), Rotterdam (bijna 6,2 duizend) en Utrecht (bijna 3,4 duizend). De hoofdstad is verantwoordelijk voor bijna 29 procent van de totale ICT-banengroei in Nederland, Rotterdam voor bijna negen en Utrecht voor bijna vijf. De ICT-banengroei in de Top-15 steden ligt in 2012-2022 met drie procent gemiddeld jaarlijks ruim boven de groei van 1,6 procent in de rest van Nederland. Ruim zestig procent van de extra Nederlandse ICT-banen zijn in 2012-2022 in de Top-15 steden ontstaan, veertig procent in de rest van Nederland.



In de recente jaren 2019-2022 groeien de ICT-banen het sterkst in Eindhoven en Almere, gevolgd door Enschede en 's-Hertogenbosch. Er is banenkrimp in Haarlemmermeer, Zoetermeer, Groningen en vooral Nieuwegein. Drie van de vier steden in de regio Amsterdam leveren groei in, inclusief de hoofdstad zelf. Ook de groei in Rotterdam is aanzienlijk kleiner in 2019-2022. De rol van middelgrote steden in de Top-15 in ICT-banengroei is groter in 2019-2022 dan in 2012-2022.



Getalsmatig noteert Amsterdam met 3,2 duizend in 2019-2022 opnieuw het grootste aantal extra banen, maar is nog maar voor achttien procent van de totale Nederlandse ICT- banengroei verantwoordelijk. Na de hoofdstad is de getalsmatige groei het grootst in Eindhoven en Utrecht (allebei 1,6 duizend). In 2019-2022 is de gemiddelde jaarlijkse groei in de Top-15 ICT-steden met 1,8 procent fors kleiner dan in 2012-2022. Het verschil met overig Nederland (1,5 procent) is teruggelopen. De Top-15 steden zijn in 2019-2022 verantwoordelijk voor 51 procent van de banengroei in ICT, negen procent minder dan in heel 2012-2022.

Net als voor de creatieve industrie is voor de ICT-sector nagegaan in welke steden er sprake is van welke mate van groei, zowel procentueel als in aantallen banen, achtereenvolgens voor het volledige decennium 2012-2022 en voor de recente jaren 2019-2022, een uitsnede uit het afgelopen tiental jaren.

### ***Ontwikkeling in 2012-2022***

Tabel 3.3 toont de groei van de ICT-sector en zijn deelsectoren per stad in de Top-15 in de periode 2012-2022. Voor alle Top-15 steden gezamenlijk bedroeg de jaarlijkse gemiddelde groei drie procent, maar liefst 1,4 procent meer dan voor de rest van Nederland. De Top-15 steden zijn daarmee verantwoordelijk voor een banengroei van bijna 42 duizend, overig Nederland voor bijna 27,6 duizend. Drie van de vijf extra banen ontstaan in de Top-15 steden.

Van de vijf steden waar ICT het snelst groeit in de periode 2012-2022 liggen er vier in de Randstad en drie in Noord-Holland, in de regio Amsterdam in het bijzonder. Amstelveen en Amsterdam voeren de lijst aan en noteren een gemiddelde jaarlijkse groei van respectievelijk 6,5 en 6,3 procent, wat achtereenvolgens neerkomt op 2,1 duizend en twintigduizend extra banen. Daarmee levert Amsterdam in 2012-2022 48 procent van de groei in Top-15 ICT-banen en een kleine 29 procent van de totale ICT-banengroei in Nederland. Haarlemmermeer groeit jaarlijks met 4,4 procent gemiddeld, wat nog eens 2,6 duizend nieuwe banen voor de regio Amsterdam impliceert. De derde stad in de top vijf is Rotterdam met 5,4 procent jaarlijkse groei in 2012-2022 en 6,2 duizend banen erbij. De top vijf wordt gecompleteerd door Enschede met een jaarlijkse groei van vier procent wat resulteert in bijna 1,5 duizend nieuwe banen. Twee steden noteren een overall banengroei van tussen de drie en de vier procent: 's-Hertogenbosch (3,6) en Groningen (3,2 procent). Vanaf Eindhoven, met een gemiddelde groei van 1,9 procent, is de ICT-banengroei kleiner dan het gemiddelde voor de Top-15 steden (drie procent) en ook kleiner dan de gemiddelde jaarlijkse groei in Nederland (2,2 procent). De volgende steden laten net als Eindhoven een groei zien van tussen de een en twee procent: Utrecht (1,7), Amersfoort (1,6) en Almere (1,0). De kleinste positieve groei kent Nijmegen met 0,3 procent. Nieuwegein, Den Haag en Zoetermeer leveren banen in, variërend van 0,6 tot 1,7 procent. Vooral de krimp van de sector in de meest in ICT gespecialiseerde steden Nieuwegein en Zoetermeer is opvallend.

Tabel 3.3 Ontwikkeling van het aantal banen (2012-2022) in de (deelsectoren van de) ICT-sector in de Top-15 ICT-steden (naar gemiddelde groei ICT 2012-2022)

	ICT-diensten	ICT-hardware	ICT	ICT
	Groei 2012-22	Groei 2012-22	Groei 2012-22	Groei 2012-22
	<i>In % per jaar</i>	<i>In % per jaar</i>	<i>In % per jaar</i>	<i>Aantal</i>
Amstelveen	6,5	4,5	6,5	2.125
Amsterdam	6,7	-1,9	6,3	19.960
Rotterdam	5,7	2,1	5,4	6.198
Haarlemmermeer	6,8	-5,1	4,4	2.647
Enschede	3,8	6,0	4,0	1.472
's-Hertogenbosch	4,1	0,0	3,6	2.191
Groningen	3,1	4,1	3,2	2.398
Eindhoven	2,1	1,2	1,9	1.943
Utrecht	1,7	1,4	1,7	3.370
Amersfoort	2,1	-2,2	1,6	1.077
Almere	0,0	6,0	1,0	449
Nijmegen	2,9	-2,2	0,3	148
Nieuwegein	-0,6	1,7	-0,6	-370
Den Haag	-0,5	-2,3	-0,7	-970
Zoetermeer	-1,6	-1,6	-1,6	-830
TOP-15 STEDEN	3,3	-0,6	3,0	41.808
OVERIG NEDERLAND	1,7	0,9	1,6	27.585
NEDERLAND	2,5	0,4	2,2	69.393

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Bijzonder is de verhouding van de ontwikkeling van de beide deelsectoren, ICT-diensten en ICT-hardware. In Enschede is de groei in hardware banen van de Top-15 steden met zes procent gemiddeld jaarlijks het grootst, een cijfer dat ook voor Almere geldt. Een aantal steden combineert een positieve banenontwikkeling in diensten met een negatieve in hardware. Het meest opvallend is die combinatie bij twee steden die overall bij de snelste groeiers horen: Amsterdam en Haarlemmermeer. Amsterdam combineert een plus in diensten met een min van 1,9 procent in hardware. Haarlemmermeer een groei van 6,8 procent in ICT-diensten met -5,1 procent in ICT-hardware. Andere steden

met een combinatie van positieve groei in ICT-diensten met een negatieve in hardware zijn Amersfoort (met 2,1 en -2,2 procent) en Nijmegen (met 2,9 en -2,2 procent). Nieuwegein is de enige stad met banenkrimp in ICT-diensten en een groei in ICT-hardware, wat resulteert in de eerdergenoemde overall daling in ICT-banen. Den Haag en Zoetermeer leveren zowel banen in ICT-diensten als in ICT-hardware in. Ze zijn tevens de steden die het minst presteren in de overall banenontwikkeling in ICT in de periode 2012-2022.

### ***Ontwikkeling in 2019-2022***

De groeicijfers van de ICT-sector in de Top-15 ICT-steden in de jaren van 2019 tot en met 2022 geven inzicht in de recente ontwikkelingen. Die verschillen op een aantal punten van het beeld over het gehele decennium. De aanmerkelijk mindere groei in de Top-15 steden als geheel is niet in alle steden afzonderlijk in gelijke mate terug te zien.

Tabel 3.4 Ontwikkeling van het aantal banen (2019-2022) in de (deelsectoren van de) ICT-sector in de Top-15 ICT-steden (maar gemiddelde groei ICT 2019-2022)

	ICT-diensten	ICT-hardware	ICT	ICT
	Groei 2019-22	Groei 2019-22	Groei 2019-22	Groei 2019-22
	<i>In % per jaar</i>	<i>In % per jaar</i>	<i>In % per jaar</i>	<i>Aantal</i>
Eindhoven	7,6	-2,9	5,2	1.582
Almere	3,3	14,2	5,2	678
Enschede	3,2	7,2	3,7	465
's-Hertogenbosch	4,7	-8,6	3,2	661
Utrecht	2,7	-5,2	2,6	1.553
Amsterdam	2,5	3,1	2,5	3.151
Amersfoort	3,5	-8,5	2,1	448
Rotterdam	2,6	-6,1	1,9	826
Nijmegen	3,9	-0,7	1,8	270
Amstelveen	1,2	5,4	1,3	169
Den Haag	0,8	-3,9	0,3	109
Haarlemmermeer	-0,7	3,3	-0,3	-60
Zoetermeer	-1,0	2,5	-0,5	-69
Groningen	-1,4	0,8	-1,3	-371
Nieuwegein	-3,0	-17,7	-3,2	-611
TOP-15 STEDEN	2,1	-1,2	1,8	8.801
OVERIG NEDERLAND	1,7	0,6	1,5	8.523
NEDERLAND	1,9	0,1	1,7	17.324

Bron: LISA, bewerking NEO Observatory

Er is sprake van opmerkelijke verschillen in de verhoudingen tussen ontwikkeling van de ICT-sector in de Top-15 steden in de jaren 2019-2022, in vergelijking met die in de gehele periode 2012-2022. Eindhoven en Almere voeren de lijst van 2019-2022 aan met een banengroei van gemiddelde 5,2 procent jaarlijks, gevolgd door Enschede met 3,7 procent en 's-Hertogenbosch met 3,2 procent, allemaal ruim boven het Top-15 gemiddelde van 1,8 procent. Drie steden volgen met tussen de twee en drie procent groei: Utrecht (2,6 procent), Amsterdam (2,5 procent) en Amersfoort (2,1 procent). Tussen de een en twee procent is de groei in Rotterdam (1,9 procent), Nijmegen (1,8 procent) en Amstelveen (1,3 procent).

Den Haag scoort met 0,3 procent nog net in de plus, maar Haarlemmermeer (-0,3 procent), Zoetermeer (-0,5 procent), Groningen (-1,3 procent) en vooral Nieuwegein (-3,2 procent) leveren banen in.

In vergelijking met de periode 2012 tot en met 2022 valt op dat drie van de vier steden in de regio Amsterdam in de recente jaren groei inleveren. De stad zelf en Amstelveen voeren de Top-15 voor het tijdvak 2012-2022 aan en Haarlemmermeer is vierde in die lijst. In de recente jaren is daar niet langer sprake van, in Haarlemmermeer is zelfs sprake van krimp. Waar Amsterdam in de periode 2012 tot en met 2022 goed is voor 49 procent van de banengroei in de Top-15 steden en bijna 29 procent van de totale banengroei in ICT is dat recent, van 2019 tot en met 2022, nog 36 en achttien procent. De stad in de hoofdstedelijke regio die zich positief onderscheidt is Almere. Een andere opvallende groeivertraging geldt voor Rotterdam. Die stad is in 2012-2022 goed voor een top drie notering maar is in 2019-2022 pas achtste in rij. Dat niet alle Randstedelijke gemeenten een mindere groei laten zien in 2019-2022 blijkt uit de relatief positieve ontwikkeling van twee steden in de regio Utrecht, in het bijzonder in de stad Utrecht en in Amersfoort. Daar staat een negatieve ontwikkeling in Nieuwegein tegenover. Den Haag noteert in 2019-2022 een licht positieve groei tegenover een negatieve groei van 2012-2022 en Zoetermeer kent een procentueel kleinere krimp in banen in 2019-2022 dan over het gehele decennium. Opvallend is de recente positieve ontwikkeling in een drietal steden buiten de Randstad: Eindhoven, Enschede en 's-Hertogenbosch. Een stad die zich qua groeipercentage in 2019-2022 eveneens positief onderscheidt ten opzichte van 2012-2022 is Nijmegen.

De verhouding van ICT-diensten en ICT-hardware laat ook voor 2019-2022 een gevarieerd beeld zien. De ontwikkeling van de subsector ICT-diensten verschilt van een plus van 7,6 procent in Eindhoven tot een min van drie procent in Nieuwegein. Voor ICT-hardware is de variatie groter, van 14,2 procent positief jaarlijks gemiddeld in Almere tot een min van 17,7 in Nieuwegein. De impact van variaties in ICT-hardware is bij lange niet zo groot als die van ICT-diensten omdat de subsector hardware een veel kleiner deel uitmaakt van de banen in de ICT-sector dan de subsector diensten, zoals hiervoor ook al gesignaleerd.

Samenvattend geldt dat er recent sprake is van een trend waarbij de banengroei in ICT in de Top-15 steden zich in sterkere mate dan hiervoor voltrekt in steden en regio's buiten de Randstad. Wanneer er sprake is van groeiacceleratie binnen de Randstad geldt dat in het bijzonder voor de regio

Utrecht (met uitzondering van Nieuwegein). Recente groei geldt vooral de Top-15 steden Eindhoven, Enschede en 's-Hertogenbosch. Dat laat echter onverlet dat de in verhouding gematigde procentuele groei in de stad Amsterdam nog steeds de sterkste absolute banengroei oplevert in 2019-2022, van bijna 3,2 duizend banen. Eindhoven en Utrecht zijn elk goed voor de helft van dat aantal. Daar staat tegenover dat het belang van de ICT-steden Eindhoven en Utrecht in de banentoename in 2019-2022 fors is toegenomen en dat van Amsterdam is geslonken.

Het afnemend belang van een deel van de gebruikelijke groeicentra van de ICT-sector ten gunste van steden buiten de Randstad past bij de ontwikkeling die eerder is geconstateerd binnen de ontwikkeling van de creatieve industrie. Ook daar is vastgesteld dat er recent sprake is van een tempering van het procentuele groeitempo in de grotere steden, onder meer de G4, die in het verleden de sterkste groei in die sector lieten zien, ten gunste van andere, minder omvangrijke steden veelal buiten de Randstad.

Die constatering wordt nog onderstreept bij een nadere beschouwing van de verdeling van de banengroei tussen de Top-15 steden aan de ene kant en de rest van Nederland aan de andere. Waar in de periode 2012-2022 ruim zestig procent van de banengroei op het conto van de Top-15 ICT-steden komt en veertig op dat van de rest van Nederland, is dat voor 2019-2022 grofweg fiftyfifty. De Top-15 steden zijn verantwoordelijk voor 51 procent van de banengroei in ICT, de rest van Nederland voor ruim 49 procent. Net als in de creatieve industrie neemt het belang van gemeentes buiten de Top-15 steden in de groei van banen toe. Een groot verschil van de ICT-sector met de creatieve industrie is dat de landelijke gemiddelde groei in de creatieve industrie in 2019-2022 hoger is dan over de gehele periode 2012-2022, met 2,9 tegen 2,7 procent, en die van de ICT-sector substantieel lager, met 1,7 tegen 2,2 procent. In de ICT-sector is de banengroei in de Top-15 in de recente jaren kleiner en die in overig Nederland nagenoeg hetzelfde. In de creatieve industrie is de banengroei in de Top-15 steden in 2019-2022 met 2,2 procent aanzienlijk kleiner dan in de gehele periode 2012-2022, maar wordt die teruggang meer dan gecompenseerd door een hogere procentuele banengroei in overig Nederland: 3,6 voor 2019-2022 tegen 2,7 procent voor 2012-2022.

### 3.3.3 Integrale analyse en positionering van de Top-15 ICT-steden



De drie meest in ICT-gespecialiseerde steden hebben een beperkte omvang. Van hen koppelt alleen Amstelveen haar specialisatie aan bovengemiddelde groei in de periode 2012-2022.. Zoetermeer en Nieuwegein verliezen momentum. Van de G4 steden valt Amsterdam op als grootste cluster met de sterkste groei. Rotterdam noteert van hen de op een na grootste banengroei, maar is niet gespecialiseerd in ICT. Dat geldt wel voor Utrecht, maar de Domstad groeit minder dan gemiddeld. Den Haag verliest momentum met een licht krimp. Op basis van de licht onder gemiddelde banengroei geldt dat ook voor de in ICT gespecialiseerde steden Eindhoven en Amersfoort. Dat ligt anders voor het eveneens gespecialiseerde 's-Hertogenbosch dat wel bovengemiddeld groeit. Enschede, Haarlemmermeer en Groningen koppelen een lichte specialisatie aan bovengemiddelde groei, waardoor momentum ontstaat. Almere en Nijmegen kennen weinig dynamiek.



In de banenontwikkeling in de ICT-sector leggen de grote ICT-kernen in 2019-2022 minder gewicht in de schaal dan in 2012-2022. Daarnaast leveren de kleine concentraties van ICT-banen in de recente jaren in versterkte mate banen in. Daar staat tegenover dat in enkele middelgrote steden in de recente jaren sprake is van een sterke ICT-banenaanwas. In Amsterdam treedt in 2019-2022 een groeivertraging op, alhoewel de ICT-sector in de stad nog steeds licht bovengemiddeld groeit. Dat geldt ook voor Rotterdam, maar niet voor Utrecht dat juist meer groeit in de recente jaren. In 2019-2022 weet Den Haag de krimp die voor geheel 2012-2022 geldt, om te zetten in een bescheiden plus. In een zestal middelgrote steden met een lichte of volledige ICT-specialisatie groeit de sector bovengemiddeld. Voor de drie gespecialiseerde concentraties, aanpalend aan de grote steden, Amstelveen, Zoetermeer en Nieuwegein ontbreekt momentum. Haarlemmermeer en Groningen verruilen hun gunstige situatie over 2012-2022 in tegen een minder perspectief in 2019-2022.



De ontwikkelingen in de ICT-sector komen voor een belangrijk deel overeen met die in de creatieve industrie. Daar geldt ook dat de grote steden voor de banengroei recent in belang hebben ingeboet. Voor de creatieve industrie en de ICT-sector geldt bovendien dat recent het belang van Nederland buiten de Top-15 steden voor banengroei toeneemt. Het aandeel van de Top-15 ICT-steden in de totale ICT-banengroei in 2019-2022 is 51 procent. Over de gehele periode 2012-2022 is dat ruim zestig procent.

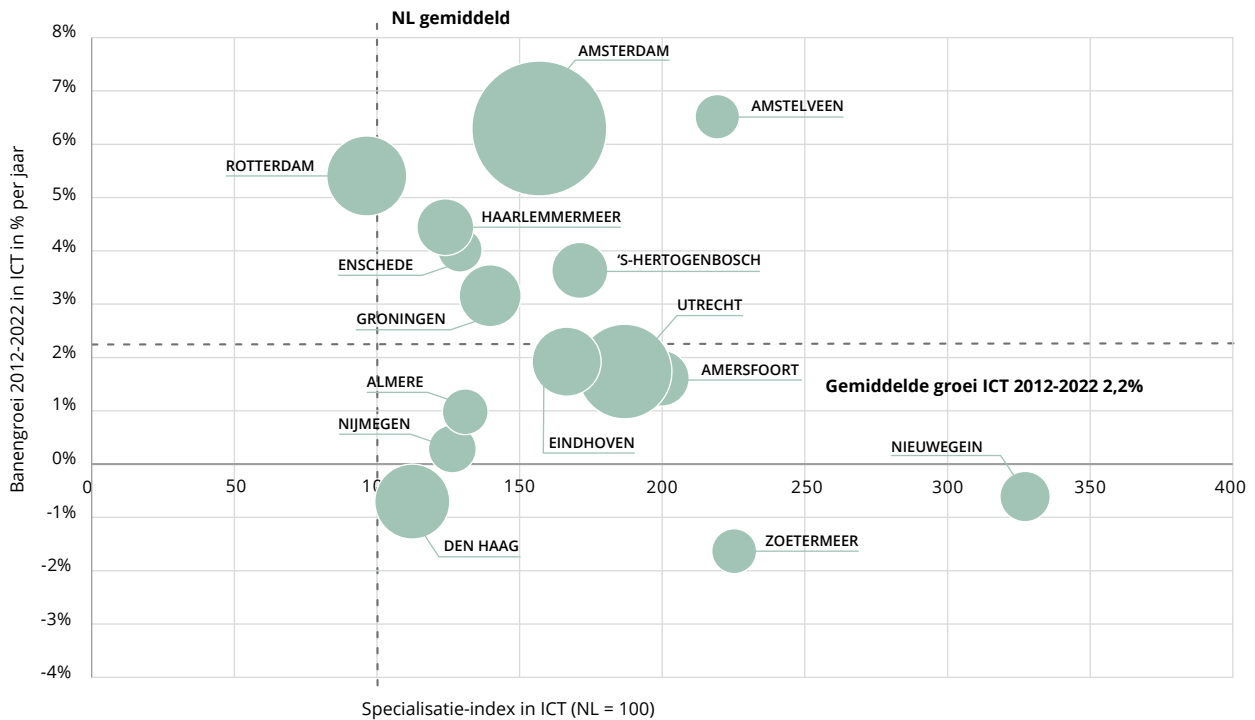


### ***Integrale analyse 2012-2022***

De meest in ICT- gespecialiseerde steden zijn steden met een relatief beperkt economisch gewicht: Amstelveen, Zoetermeer en Nieuwegein. Van die drie ontwikkelt alleen Amstelveen zich positief en mag zich koesteren in de sweet spot met een sterke groei in 2012-2022. Het hypergespecialiseerde Nieuwegein verliest arbeidsplaatsen in ICT, het eveneens gespecialiseerde Zoetermeer in nog sterkere mate. Ondanks hun specialisatie in 2022 verliezen ze momentum.

De grote steden in de Top-15 van ICT-gemeenten, Amsterdam, Utrecht, Den Haag en Rotterdam, zijn tegelijkertijd ook de steden met de meest omvangrijke ICT-sector. Amsterdam is in 2022, behalve de stad met de meeste ICT-banen in 2022, ook de grote stad met de sterkste banengroei in ICT in 2012-2022. Amsterdam kent bovendien een specialisatie in ICT, zo laat haar positie rechts van de verticale stippellijn zien. In de figuur bevindt Amsterdam zich in de sweet spot, de stad heeft momentum, afgaande op de ontwikkeling in het afgelopen decennium. Het op een na hoogste groeicijfer van de vier grote steden, na Amsterdam, heeft Rotterdam. De ICT-banengroei in Rotterdam zorgt ervoor dat het banenaandeel van de sector in de havenstad het landelijk gemiddelde nadert. In 2022 tikt de havenstad dat gemiddelde bijna aan; de sector in de stad heeft tractie. Van de G4-steden is Utrecht het meest gespecialiseerd in ICT, maar dreigt, door een beneden gemiddelde groei in het afgelopen decennium, momentum te verliezen. In Den Haag is het aantal banen in ICT in de periode 2012-2022 teruggelopen, waardoor de stad het aanvankelijke ruim bovengemiddelde banenaandeel in de richting van het landelijke gemiddelde ziet gaan. De Hofstad verliest momentum.

Figuur 3.12 Groei (2012-2022), omvang (2022) en specialisatie (2022) van ICT in vijftien Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in ICT



Een aantal middelgrote gemeenten is in de figuur gesitueerd boven de horizontale lijn die de nulgroei representeert en rechts van de verticale lijn die het gemiddelde ICT-aandeel indiceert. Een viertal ervan kan op basis van hun positie, rechts van de score 150 op de X-as, aangeduid worden als in ICT-gespecialiseerde stad. Het aandeel banen in de lokale economie is meer dan anderhalf maal het landelijke gemiddelde. Daarbij gaat het om 's-Hertogenbosch, Eindhoven, Amersfoort en het eerder vermeldde Utrecht. Echter alleen 's-Hertogenbosch kent een bovengemiddelde groei en bevindt zich in de sweet spot. De ICT-sector in de andere drie steden bevindt zich in een cruciale ontwikkelingsfase, uitgaande van de gemiddelde jaarlijkse ontwikkeling in de periode 2012-2022. Om de specialisatie vast te houden is een groei nodig die minimaal gelijk is aan de jaarlijkse gemiddelde groei van de ICT-sector in Nederland. Enschede, Haarlemmermeer en Groningen verkeren ook in de sweet spot maar kennen een aanmerkelijk mindere specialisatie. Met een continuering van de bovengemiddelde groei kunnen ze tot in ICT-gespecialiseerde steden

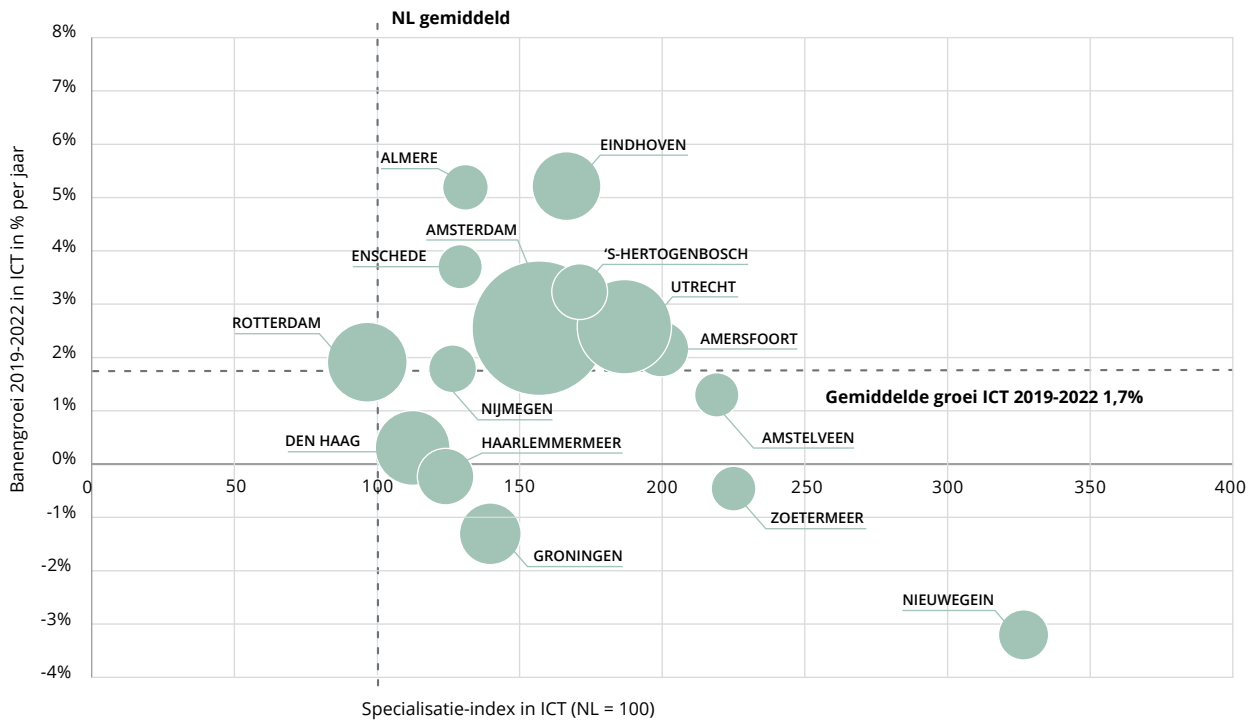
uitgroeien. De relatief beperkte ICT-kernen in Nijmegen en Almere koppelen een lichte specialisatie aan een beneden gemiddelde, maar positieve banengroei in ICT. De dynamiek is beperkt en er is weinig momentum.

### ***Integrale analyse 2019-2022***

Figuur 3.13 toont de ontwikkeling in de Top-15 ICT-steden over de jaren 2019-2022, een recente uitsnede uit de periode 2012-2022 die in de vorige figuur aan bod kwam. Het blijkt dat de verhoudingen in die jaren 2019-2022 er voor een belangrijk anders uitzien dan over de gehele periode 2012-2022. Daarbij is van belang in het oog te houden dat in de periode 2019-2022 de nationale groei van het aantal banen met 1,7 procent jaarlijks gemiddeld, lager ligt dan de 2,2 procent die geldt voor de gehele periode 2012-2022.

Allereerst valt op dat twee van de vier grote steden die over 2012-2022 gerekend nog ruim boven gemiddeld groeien in 2019-2022 minder goed presteren. De groei van ICT-banen in Amsterdam tendeert naar het landelijke gemiddelde terwijl die stad daar in het afgelopen decennium ruim boven scoorde. Ook Rotterdam scoort een aanmerkelijk lager groeicijfer in 2019-2022 ten opzichte van 2012-2022, lager nog dan de hoofdstad. De Maasstad bevindt zich enigszins linksboven het kruispunt van gemiddelde groei en gemiddelde specialisatie. Dat betekent dat de groei iets bovengemiddeld is en de specialisatie licht beneden gemiddeld. Voor de andere twee van de G4-steden is het recente beeld iets gunstiger dan hun relatief ongunstige beeld over het gehele decennium 2012-2022. De ICT-banen in Utrecht groeien bovengemiddeld, ongeveer gelijk aan de groei in Amsterdam. Den Haag zet het negatieve groeicijfer van de gehele periode 2012-2022 in de recente jaren om in een hele lichte plus.

Figuur 3.13 Groei (2019-2022), omvang (2022) en specialisatie (2022) van ICT in vijftien Nederlandse steden met het hoogste aantal banen in ICT



Twee van de drie in ICT gespecialiseerde relatief kleine steden die in het voorbije decennium een negatieve groei in ICT-banen doormaken, doen dat in 2019-2022 ook, Nieuwegein in versterkte, Zoetermeer in iets mindere mate. Het groeitempo van Amstelveen is in de recente jaren fors minder dan in 2012-2022. De buurgemeente van Amsterdam duikelt van de sweet spot naar de contreien waarin ze momentum verliest.

Voor de andere steden rest een divers beeld. Tot de positieve uitschieters behoren Almere en Eindhoven, en in mindere mate Enschede en Amersfoort. Het onderscheid van de scores van Almere over het gehele decennium, ruim onder het landelijk gemiddelde, en dat van de recente jaren, ex aequo met Eindhoven de snelste groeier, is uitzonderlijk. Ook voor de Lichtstad is de positie in de recente jaren bijzonder, de grootste procentuele banentoeename in 2019-2022 tegenover een situatie van minder dan gemiddelde groei over 2012-2022. De positieve ontwikkeling van Enschede in 2012-2022 is ook van toepassing

in 2019-2022. Amersfoort staat er in 2019-2022 beter voor dan gemiddeld in het afgelopen decennium. Voor 's-Hertogenbosch geldt dat de groei in 2019-2022 iets lager is dan in 2012-2022 maar dat de stad er beter voorstaat dan de andere steden. Zowel over het gehele decennium als in de recente jaren is het jaarlijks gemiddelde groeitempo van het ICT gespecialiseerde 's-Hertogenbosch bovengemiddeld. Nijmegen realiseert in de recente jaren een banengroei die vrijwel gelijk is aan het landelijke gemiddelde en presteert daarmee beter dan over de periode 2012-2022. Twee steden met een lichte specialisatie in ICT zien dat hun positie over 2019-2022 aanmerkelijk minder gunstig is dan in 2012-2022: Haarlemmermeer en vooral Groningen. Beide laten in de recente jaren krimp zien, terwijl over het gehele decennium gerekend sprake is bovengemiddelde groei.

Het patroon van de banenontwikkeling van banen in de ICT-sector in de steden van Nederland is diffuus. Het meest opvallend is dat in de jaren 2019-2022 de grote ICT-kernen of minder hard groeien dan in het gehele decennium 2012-2022 of hetzelfde groeitempo laten zien. Opvallend is verder dat in een aantal concentraties van ICT-banen in de wat kleinere steden sprake is van sterk banenverlies, over het gehele decennium en in verhevigde mate in de meest recente jaren 2019-2022. Daar staat tegenover dat in enkele middelgrote steden in de recente jaren sprake is van een sterke ICT-banenaanwas. De oorzaak van die ontwikkeling laat zich vooralsnog moeilijk raden.

De voorgaande integrale schets van de ontwikkeling van de ICT-sector in de Top-15 steden ondersteunt eerdere uitkomsten van de analyse in dit deel van het hoofdstuk. Die komen voor een belangrijk deel overeen met de bevindingen ten aanzien van de ontwikkelingen in en van de creatieve industrie in de Top-15 steden en de rest van Nederland. Net als bij de creatieve industrie vindt de groei van de banen in de ICT-sector vooral plaats buiten de grote steden en andere gekende concentraties van de ICT-sector. Dat valt af te lezen uit de ontwikkelingen in de Top-15 ICT-steden en hun onderlinge verhoudingen, maar ook van de Top-15 ten opzichte van overig Nederland, dat in de recente jaren een groter deel van de banengroei voor haar rekening neemt. Het grote verschil met de ontwikkeling binnen de creatieve industrie is dat de mindere banengroei in de ICT-sector binnen de Top-15 steden in 2019-2022 niet wordt gecompenseerd door een groeiversnelling in de rest van Nederland. Dat is wel wat in de creatieve industrie gebeurt. Er is daar zelfs sprake van een overcompensatie waardoor het landelijk groeicijfer van de recente jaren 2019-2022 dat van 2012-2022 overtreft. Het uitblijven van die ontwikkeling in ICT leidt voor die sector tot

een lager groeicijfer in de recente jaren. De achtergronden en oorzaken van deze ontwikkeling verdienen nader onderzoek.

### 3.4 Conclusies

De getalsmatige concentraties van creatieve industrie en ICT gezamenlijk, maar ook van beide sectoren apart, die voorkomen in de lijst van Top-15 steden, bevinden zich allereerst in de grote steden met een omvangrijke economie. Door de omvang van hun totale economie zijn daar doorgaans ook de grootste concentraties van de meeste uiteenlopende sectoren te vinden. Dat heeft onder meer tot gevolg dat de G4-steden, Amsterdam, Rotterdam, Den Haag en Utrecht in beide lijsten prominent figureren. Daarnaast behoren ook middelgrote steden tot een of beide Top-15 lijsten, wanneer ze gespecialiseerd zijn in een of beide sectoren. Dat geldt bijvoorbeeld voor Hilversum, als het gaat om creatieve industrie en Nieuwegein voor ICT. Daarbij komt dat ook grote steden, naast getalsmatig ook verhoudingsgewijs veel banen in een of beide sectoren kunnen tellen; ook zij kunnen gespecialiseerd zijn. Het beste voorbeeld daarvan in Amsterdam, dat zowel in creatieve industrie als in ICT gespecialiseerd is. De hoofdstad heeft sinds jaar en dag, en ook in 2022, een aandeel van banen in creatieve industrie en ICT in de totale werkgelegenheid dat ruim meer dan anderhalve keer zo groot is als het landelijk gemiddelde: specialisatie!

Voor 2022 geldt een beeld van de verdeling van de creatieve industrie en sector ICT dat in grote lijnen overeenkomt met dat uit vorige edities van de Monitor creatieve industrie. Dat wekt geen verbazing omdat veranderingen in sectorstructuren en de wijze waarop die zich regionaal manifesteren zich zelden op korte termijn en radicaal voltrekken. Amsterdam is de getalsmatig sterkste en verhoudingsgewijs de op een na sterkste concentratie van creatieve industrie. De getalsmatig tweede concentratie is Rotterdam, met een derde van een aantal banen van Amsterdam, gevolgd door, Utrecht, Den Haag en de hypegespecialiseerde Mediastad Hilversum. De creatieve industrie is sterker geconcentreerd in een beperkt aantal steden dan de sector ICT. Amsterdam telt daarin ook de meeste banen, de hoofdstad is echter minder dominant. Utrecht, als tweede getalsmatige concentratie, telt de helft van het aantal banen van de hoofdstad en is verhoudingsgewijs ook gespecialiseerd in ICT; het gemiddelde aandeel van ICT-banen in de stad is ruim anderhalve keer het gemiddelde van het landelijk aandeel. Dat geldt ook nog voor zes andere steden in Nederland,

naast Amsterdam en Utrecht. Een dergelijke specialisatie in creatieve industrie geldt naast Amsterdam en Hilversum alleen voor Haarlem. De analyses in dit hoofdstuk laten zien dat er sprake is van een dynamiek in de ontwikkeling van zowel de creatieve industrie als de sector ICT in de Nederlandse steden. De vergelijking van de ontwikkelingen van de creatieve industrie in de Top-15 steden in de periode 2012 tot en met 2022 en die van 2019-2022 laat zien dat de grote steden in de recente jaren, Amsterdam in het bijzonder, terrein verliezen als het gaat om de banengroei in de sector ten opzichte van middelgrote steden. De hoofdstad verliest momentum, met de op een na laagste groei van de Top-15 creatieve industrie steden. Waar over de gehele periode gerekend de grote steden nog bovengemiddeld groeien, met Rotterdam als koploper, is dat in de jaren 2019 tot en met 2022 niet langer het geval. De groei van Amsterdam en Den Haag is zelfs onder gemiddeld. De hoofdstad is over de jaren 2012-2022 verantwoordelijk voor 22 procent van de totale banengroei in de creatieve industrie in Nederland, in 2019-2022 is dat percentage gehalveerd. Een ander bewijs van de teruggang van het belang van de grote steden is de ontwikkeling van de Top-15 steden als geheel ten opzichte van de rest van Nederland. In het decennium 2012 tot en met 2022 kwam grofweg de helft van het aantal nieuwe banen op het conto van de Top-15 creatieve industrie steden en de andere helft op dat van de rest van Nederland. Voor de jaren 2019 tot en met 2022 ziet dat er anders uit. In die periode neemt overig Nederland 62 procent van de nieuwe banen voor haar rekening. In die jaren is de procentuele groei van de creatieve industrie in de rest van Nederland fors hoger dan in de Top-15 steden. De terugloop van de groei in de belangrijkste centra van de creatieve industrie wordt meer dan gecompenseerd door een groeiacceleratie in de rest van Nederland.

Een soortgelijke ontwikkeling als in de creatieve industrie is zichtbaar in de sector-ICT, zij het met enige nuances. Overall groeit het aantal banen in de ICT-sector in 2019-2022 aanmerkelijk minder dan over de jaren 2012 tot en met 2022. Amsterdam en Rotterdam zijn over het gehele decennium belangrijke motoren achter de banengroei, maar zijn dat voor 2019 tot en met 2022 niet langer. Die rol neemt Eindhoven op zich in de recente jaren. Den Haag kent zowel over het gehele decennium als de laatste jaren geen of weinig groei. Utrecht laat juist in de laatste jaren meer procentuele groei zien. Net als in het geval van de creatieve industrie springt de groeivertraging in Amsterdam in het oog. Het aandeel van de Hoofdstad in de totale Nederlandse groei in ICT-banen is 29 procent in de periode 2012-2022 tegen achttien procent in de periode 2019-2022. Ook de verhouding van het belang van de Top-15 ICT-steden

ten opzichte van Nederland buiten de Top-15 verandert. In de jaren 2019-2022 zijn de Top-15 steden nog maar verantwoordelijk voor 51 procent van de extra ICT-banen in Nederland. In de periode daarvoor was dat nog ruim zestig procent. De teruggang van dat aandeel is volledig te wijten aan de groeivertraging in ICT-banen in de Top-15 steden die aanmerkelijk groter blijkt dan de minieme groeivertraging in overig Nederland. Anders dan bij de creatieve industrie wordt de mindere groei in de Top-15 niet gecompenseerd door een groeitoename in de rest van Nederland.

Juist vanwege het feit dat de gesignaleerde ontwikkelingen in creatieve industrie en ICT sterke parallellen vertonen kan afgeleid worden dat het afnemende belang van de grote steden en de Top-15 steden niet of niet alleen te wijten is aan sectorale ontwikkelingen, maar wellicht aan meer generieke trends in de aantrekkelijkheid van steden als ontwikkelcentra van sectoren, creatieve industrie en ICT en bijzonder. Tegelijkertijd moet zeker ook rekening gehouden worden met een samenspel van factoren die zowel ruimtelijk-economisch als sectorspecifiek zijn. Dit hoofdstuk heeft bijvoorbeeld laten zien dat de creatieve industrie een aanmerkelijk kleinere schaal kent dan ICT en daarom meer de neiging heeft en de mogelijkheden kent om zich in te vlechten in grootstedelijke omgevingen. De gesignaleerde trends, vooral die wat betreft de ontwikkeling van banen in creatieve industrie in verschillende steden, zou kunnen wijzen op de kanteling van de vaak geroemde agglomeratievoordelen naar -nadelen. Factoren die daarin een rol kunnen spelen is het tekort aan betaalbare woonruimte en het ontbreken van voldoende geschikte locaties voor ondernemingen. Ook kan een teruggang in kwaliteit van leven in de grote steden een rol spelen. Nader onderzoek zou daar meer inzicht in kunnen verschaffen.



# Bijlagen

**Bijlage 1**

# **Top-15 steden creatieve industrie en ICT**

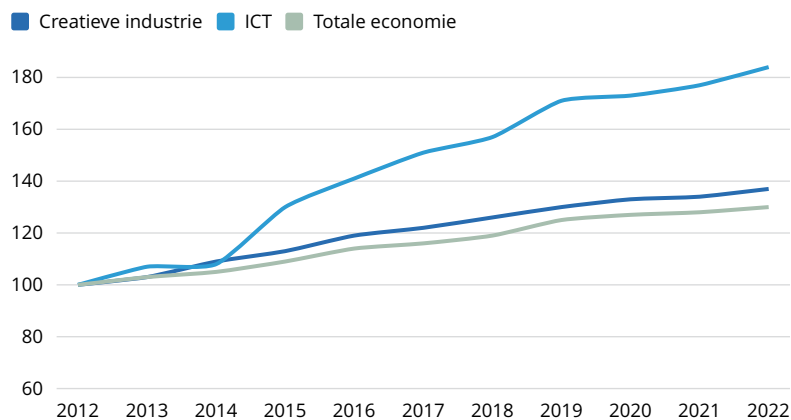
**21 steden die in een of beide ranglijsten voorkomen**

**Amsterdam  
Utrecht  
Rotterdam  
Den Haag  
Eindhoven  
Groningen  
Hilversum  
Haarlemmermeer  
's-Hertogenbosch  
Amersfoort  
Haarlem  
Nijmegen  
Almere  
Arnhem  
Breda  
Tilburg  
Enschede  
Apeldoorn  
Amstelveen  
Nieuwegein  
Zoetermeer**

# AMSTERDAM

Top-15 creatieve industrie steden nr. 1. Top-15 ICT-steden nr. 1

Figuur B.1 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Amsterdam, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.1 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Amsterdam in 2022

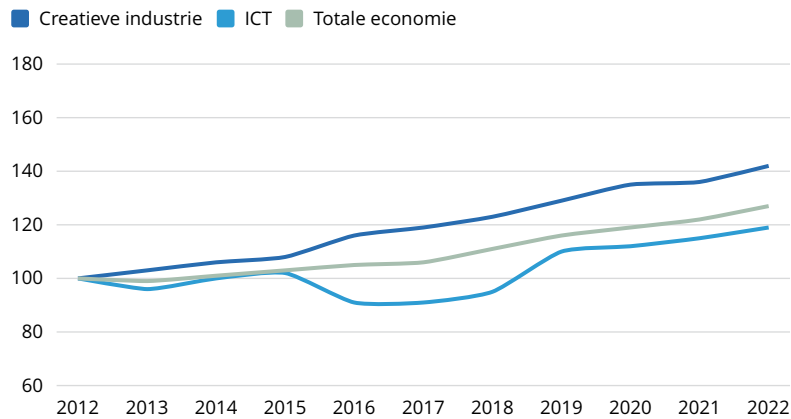
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>31.137</b>	<b>1,5</b>	<b>8.180</b>	<b>3,1%</b>	<b>1.260</b>	<b>1,4%</b>	<b>-0,4%</b>	<b>276</b>
Podiumkunsten	11.615	1,5	3.226	3,3%	850	2,6%	1,4%	315
Scheppende kunsten	9.976	1,1	3.424	4,3%	794	2,8%	1,1%	276
Overig kunst en erfgoed	6.355	1,8	1.384	2,5%	-167	-0,9%	-4,0%	260
Cultureel erfgoed	3.191	14,0	146	0,5%	-217	-2,2%	-4,0%	205
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>20.264</b>	<b>2,0</b>	<b>3.778</b>	<b>2,1%</b>	<b>272</b>	<b>0,5%</b>	<b>1,3%</b>	<b>244</b>
Radio en televisie	3.273	1,9	722	2,5%	-176	-1,7%	-2,3%	247
Persmedia	6.671	2,0	-157	-0,2%	-124	-0,6%	0,9%	218
Film	6.160	1,8	2.082	4,2%	371	2,1%	2,4%	354
Muziekindustrie	1.505	1,5	972	10,9%	357	9,4%	13,7%	299
Boekenindustrie	1.917	5,9	238	1,3%	-13	-0,2%	-0,3%	333
Gaming en overige uitgeverijen	357	4,1	169	6,6%	50	5,2%	7,9%	179
Live entertainment	381	3,3	-248	-4,9%	-193	-12,8%	-16,6%	41
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>25.667</b>	<b>1,9</b>	<b>8.656</b>	<b>4,2%</b>	<b>2.034</b>	<b>2,8%</b>	<b>5,5%</b>	<b>230</b>
Architectuur	2.623	2,9	294	1,2%	86	1,1%	2,9%	241
Design	8.937	1,4	5.895	11,4%	1.360	5,7%	5,0%	218
Communicatie	14.107	2,4	2.467	1,9%	588	1,4%	6,3%	236
<b>ICT-diensten</b>	<b>42.349</b>	<b>4,1</b>	<b>20.249</b>	<b>6,7%</b>	<b>3.033</b>	<b>2,5%</b>	<b>4,3%</b>	<b>174</b>
Drukkerijen en reproductie	998	4,1	-566	-4,4%	-118	-3,7%	-9,3%	62
Telecommunicatie	3.255	20,9	-1.990	-4,7%	-765	-6,8%	-4,3%	177
Software	18.132	3,7	9.221	7,4%	1.757	3,5%	3,8%	172
Facilitaire ICT-diensten	19.964	4,0	13.584	12,1%	2.159	3,9%	7,0%	193
<b>ICT hardware</b>	<b>1.333</b>	<b>3,7</b>	<b>-289</b>	<b>-1,9%</b>	<b>118</b>	<b>3,1%</b>	<b>5,6%</b>	<b>38</b>
Vervaardiging ICT hardware	400	4,4	-989	-11,7%	50	4,6%	12,4%	15
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	933	3,4	700	14,9%	68	2,6%	3,0%	104
<b>Creatieve industrie</b>	<b>77.068</b>	<b>1,8</b>	<b>20.614</b>	<b>3,2%</b>	<b>3.566</b>	<b>1,6%</b>	<b>1,9%</b>	<b>250</b>
<b>ICT</b>	<b>43.682</b>	<b>4,1</b>	<b>19.960</b>	<b>6,3%</b>	<b>3.151</b>	<b>2,5%</b>	<b>4,3%</b>	<b>157</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>120.750</b>	<b>2,2</b>	<b>40.574</b>	<b>4,2%</b>	<b>6.717</b>	<b>1,9%</b>	<b>2,8%</b>	<b>206</b>
Totale economie	735.800	4,0	171.694	2,7%	32.888	1,5%	1,9%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# UTRECHT

## Top-15 creatieve industrie steden nr. 3. Top-15 ICT-steden nr. 2

Figuur B.2 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Utrecht, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.2 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Utrecht in 2022

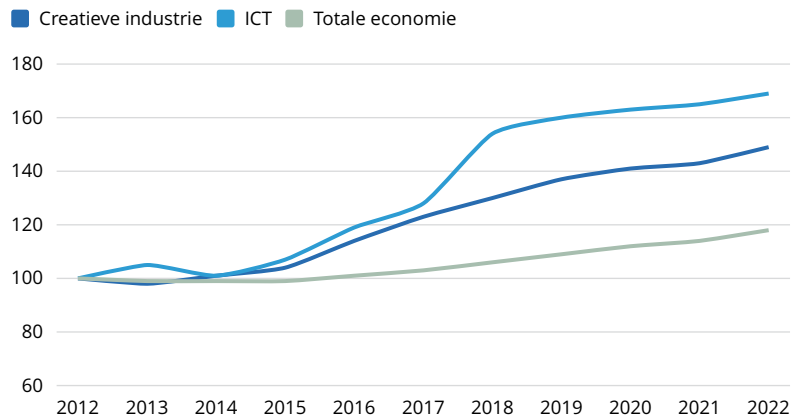
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>7.190</b>	<b>1,5</b>	<b>1.886</b>	<b>3,1%</b>	<b>517</b>	<b>2,5%</b>	<b>4,6%</b>	<b>155</b>
Podiumkunsten	2.347	1,5	975	5,5%	242	3,7%	10,2%	155
Scheppende kunsten	2.421	1,1	1.080	6,1%	324	4,9%	2,4%	164
Overig kunst en erfgoed	1.534	1,8	-64	-0,4%	43	1,0%	0,9%	153
Cultureel erfgoed	888	24,0	-105	-1,1%	-92	-3,2%	2,8%	140
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>3.628</b>	<b>1,6</b>	<b>1.187</b>	<b>4,0%</b>	<b>270</b>	<b>2,6%</b>	<b>3,8%</b>	<b>106</b>
Radio en televisie	469	1,5	145	3,8%	18	1,3%	-0,8%	87
Persmedia	914	1,2	111	1,3%	-52	-1,8%	-8,3%	73
Film	1.225	1,8	579	6,6%	223	6,9%	11,4%	172
Muziekindustrie	342	1,3	201	9,3%	157	22,7%	36,3%	166
Boekenindustrie	524	7,0	140	3,2%	3	0,2%	13,7%	222
Gaming en overige uitgeverijen	81	3,7	59	13,9%	13	6,0%	5,2%	99
Live entertainment	73	2,0	-48	-4,9%	-92	-23,8%	-45,9%	19
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>5.388</b>	<b>1,7</b>	<b>1.706</b>	<b>3,9%</b>	<b>623</b>	<b>4,2%</b>	<b>4,7%</b>	<b>118</b>
Architectuur	326	2,2	61	2,1%	22	2,4%	-0,9%	73
Design	1.914	1,1	1.375	13,5%	465	9,7%	7,8%	114
Communicatie	3.148	2,3	270	0,9%	136	1,5%	3,5%	129
<b>ICT-diensten</b>	<b>20.880</b>	<b>5,7</b>	<b>3.315</b>	<b>1,7%</b>	<b>1.627</b>	<b>2,7%</b>	<b>2,9%</b>	<b>209</b>
Drukkerijen en reproductie	361	5,0	-41	-1,1%	-65	-5,4%	0,8%	55
Telecommunicatie	2.089	45,4	500	2,8%	-124	-1,9%	-8,7%	278
Software	6.355	3,6	140	0,2%	508	2,8%	1,2%	147
Facilitaire ICT-diensten	12.075	6,7	2.716	2,6%	1.308	3,9%	6,2%	284
<b>ICT hardware</b>	<b>425</b>	<b>3,9</b>	<b>55</b>	<b>1,4%</b>	<b>-74</b>	<b>-5,2%</b>	<b>5,5%</b>	<b>30</b>
Vervaardiging ICT hardware	259	9,6	8	0,3%	-34	-4,0%	6,6%	24
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	166	2,0	47	3,4%	-40	-6,9%	3,8%	45
<b>Creatieve industrie</b>	<b>16.206</b>	<b>1,6</b>	<b>4.779</b>	<b>3,6%</b>	<b>1.410</b>	<b>3,1%</b>	<b>4,4%</b>	<b>129</b>
<b>ICT</b>	<b>21.305</b>	<b>5,6</b>	<b>3.370</b>	<b>1,7%</b>	<b>1.553</b>	<b>2,6%</b>	<b>2,9%</b>	<b>187</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>37.511</b>	<b>2,7</b>	<b>8.149</b>	<b>2,5%</b>	<b>2.963</b>	<b>2,8%</b>	<b>3,6%</b>	<b>156</b>
Totale economie	301.422	5,9	64.673	2,4%	26.375	3,1%	4,4%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ROTTERDAM

Top-15 creatieve industrie steden nr. 2. Top-15 ICT-steden nr. 3

Figuur B.3 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Rotterdam, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.3 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Rotterdam in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>7.054</b>	<b>1,6</b>	<b>2.391</b>	<b>4,2%</b>	<b>396</b>	<b>1,9%</b>	<b>2,1%</b>	<b>111</b>
Podiumkunsten	2.545	1,4	1.198	6,6%	180	2,5%	2,2%	122
Scheppende kunsten	2.168	1,1	926	5,7%	189	3,1%	6,6%	106
Overig kunst en erfgoed	1.546	2,0	425	3,3%	18	0,4%	-3,2%	112
Cultureel erfgoed	795	21,5	-158	-1,8%	9	0,4%	1,3%	91
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>4.032</b>	<b>1,9</b>	<b>783</b>	<b>2,2%</b>	<b>241</b>	<b>2,1%</b>	<b>4,6%</b>	<b>86</b>
Radio en televisie	392	2,2	92	2,7%	-18	-1,5%	-5,3%	52
Persmedia	1.866	2,0	31	0,2%	92	1,7%	1,0%	108
Film	949	1,5	371	5,1%	73	2,7%	13,5%	97
Muziekindustrie	362	1,2	283	16,4%	177	25,1%	39,2%	128
Boekenindustrie	99	1,8	-25	-2,2%	15	5,6%	12,5%	31
Gaming en overige uitgeverijen	261	17,4	84	4,0%	10	1,3%	-3,0%	231
Live entertainment	103	1,9	-53	-4,1%	-108	-21,3%	-27,5%	20
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>8.090</b>	<b>1,9</b>	<b>3.111</b>	<b>5,0%</b>	<b>925</b>	<b>4,1%</b>	<b>5,7%</b>	<b>128</b>
Architectuur	2.039	3,9	503	2,9%	70	1,2%	5,7%	332
Design	2.817	1,2	2.108	14,8%	748	10,8%	9,7%	122
Communicatie	3.234	2,4	500	1,7%	107	1,1%	2,4%	96
<b>ICT-diensten</b>	<b>14.037</b>	<b>4,6</b>	<b>5.989</b>	<b>5,7%</b>	<b>1.056</b>	<b>2,6%</b>	<b>4,2%</b>	<b>102</b>
Drukkerijen en reproductie	593	7,2	-206	-2,9%	-50	-2,7%	1,4%	66
Telecommunicatie	2.585	41,0	1.589	10,0%	-202	-2,5%	4,5%	249
Software	6.784	4,6	1.919	3,4%	705	3,7%	2,9%	114
Facilitaire ICT-diensten	4.075	2,9	2.687	11,4%	603	5,5%	6,5%	70
<b>ICT hardware</b>	<b>1.106</b>	<b>5,9</b>	<b>209</b>	<b>2,1%</b>	<b>-230</b>	<b>-6,1%</b>	<b>-15,7%</b>	<b>56</b>
Vervaardiging ICT hardware	443	9,4	-184	-3,4%	-125	-8,0%	-26,5%	30
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	663	4,7	393	9,4%	-105	-4,8%	-6,5%	131
<b>Creatieve industrie</b>	<b>19.176</b>	<b>1,8</b>	<b>6.285</b>	<b>4,1%</b>	<b>1.562</b>	<b>2,9%</b>	<b>4,1%</b>	<b>110</b>
<b>ICT</b>	<b>15.143</b>	<b>4,7</b>	<b>6.198</b>	<b>5,4%</b>	<b>826</b>	<b>1,9%</b>	<b>2,4%</b>	<b>96</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>34.319</b>	<b>2,4</b>	<b>12.483</b>	<b>4,6%</b>	<b>2.388</b>	<b>2,4%</b>	<b>3,4%</b>	<b>104</b>
Totale economie	415.102	5,6	62.649	1,6%	29.570	2,5%	3,0%	100

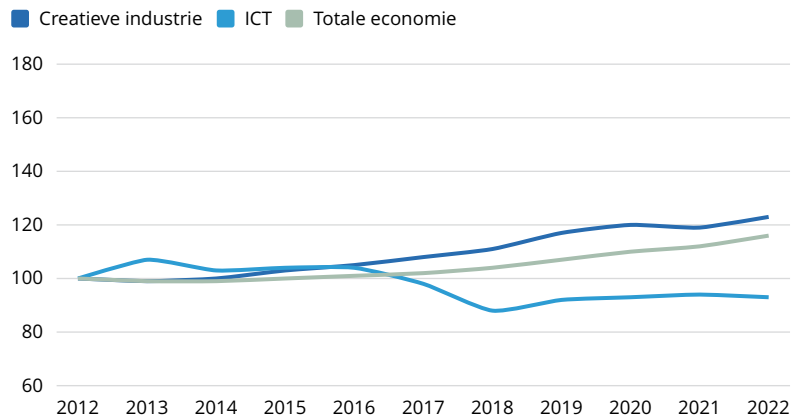
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory



# DEN HAAG

Top-15 creatieve industrie steden nr. 4. Top-15 ICT-steden nr. 4

Figuur B.4 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Den Haag, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.4 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Den Haag in 2022

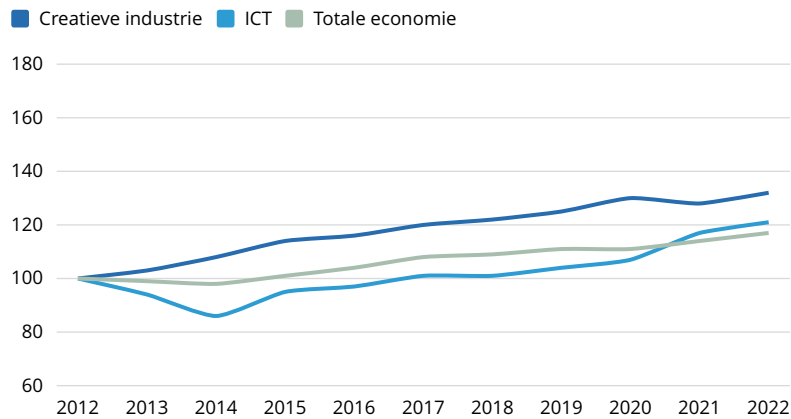
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>6.688</b>	<b>1,9</b>	<b>972</b>	<b>1,6%</b>	<b>69</b>	<b>0,3%</b>	<b>0,8%</b>	<b>140</b>
Podiumkunsten	2.129	1,5	671	3,9%	31	0,5%	0,9%	136
Scheppende kunsten	1.701	1,1	458	3,2%	161	3,4%	5,5%	111
Overig kunst en erfgoed	1.590	3,0	17	0,1%	-28	-0,6%	-3,0%	153
Cultureel erfgoed	1.268	27,6	-174	-1,3%	-95	-2,4%	-0,2%	192
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>3.241</b>	<b>2,1</b>	<b>393</b>	<b>1,3%</b>	<b>53</b>	<b>0,6%</b>	<b>4,1%</b>	<b>92</b>
Radio en televisie	403	2,9	72	2,0%	19	1,6%	3,3%	72
Persmedia	1.564	2,0	80	0,5%	-65	-1,3%	-0,6%	120
Film	666	1,8	213	3,9%	52	2,7%	15,0%	90
Muziekindustrie	240	1,3	162	11,9%	76	13,5%	13,2%	113
Boekenindustrie	148	3,0	-81	-4,3%	3	0,7%	3,5%	61
Gaming en overige uitgeverijen	35	2,1	-27	-5,6%	3	3,0%	20,7%	41
Live entertainment	185	7,1	-26	-1,3%	-35	-5,6%	-0,5%	47
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>4.481</b>	<b>1,6</b>	<b>1.319</b>	<b>3,5%</b>	<b>573</b>	<b>4,7%</b>	<b>6,7%</b>	<b>95</b>
Architectuur	625	2,7	13	0,2%	69	4,0%	7,0%	135
Design	1.697	1,2	1.164	12,3%	441	10,6%	8,6%	98
Communicatie	2.159	1,9	142	0,7%	63	1,0%	5,2%	85
<b>ICT-diensten</b>	<b>11.888</b>	<b>4,3</b>	<b>-600</b>	<b>-0,5%</b>	<b>287</b>	<b>0,8%</b>	<b>-1,6%</b>	<b>115</b>
Drukkerijen en reproductie	301	4,3	-518	-9,5%	-62	-6,1%	-9,6%	44
Telecommunicatie	2.725	59,2	-4.311	-9,0%	-187	-2,2%	-4,5%	350
Software	3.284	2,9	1.510	6,4%	108	1,1%	-0,9%	73
Facilitaire ICT-diensten	5.578	3,7	2.719	6,9%	428	2,7%	0,0%	127
<b>ICT hardware</b>	<b>1.390</b>	<b>10,4</b>	<b>-370</b>	<b>-2,3%</b>	<b>-178</b>	<b>-3,9%</b>	<b>1,4%</b>	<b>94</b>
Vervaardiging ICT hardware	1.254	39,2	-452	-3,0%	-197	-4,7%	0,7%	114
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	136	1,3	82	9,7%	19	5,1%	7,9%	36
<b>Creatieve industrie</b>	<b>14.410</b>	<b>1,8</b>	<b>2.684</b>	<b>2,1%</b>	<b>695</b>	<b>1,7%</b>	<b>3,3%</b>	<b>110</b>
<b>ICT</b>	<b>13.278</b>	<b>4,6</b>	<b>-970</b>	<b>-0,7%</b>	<b>109</b>	<b>0,3%</b>	<b>-1,3%</b>	<b>112</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>27.688</b>	<b>2,6</b>	<b>1.714</b>	<b>0,6%</b>	<b>804</b>	<b>1,0%</b>	<b>1,1%</b>	<b>111</b>
Totale economie	312.279	4,5	42.075	1,5%	24.299	2,7%	2,9%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# EINDHOVEN

Top-15 creatieve industrie steden nr. 7. Top-15 ICT-steden nr. 5

Figuur B.5 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Eindhoven, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.5 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Eindhoven in 2022

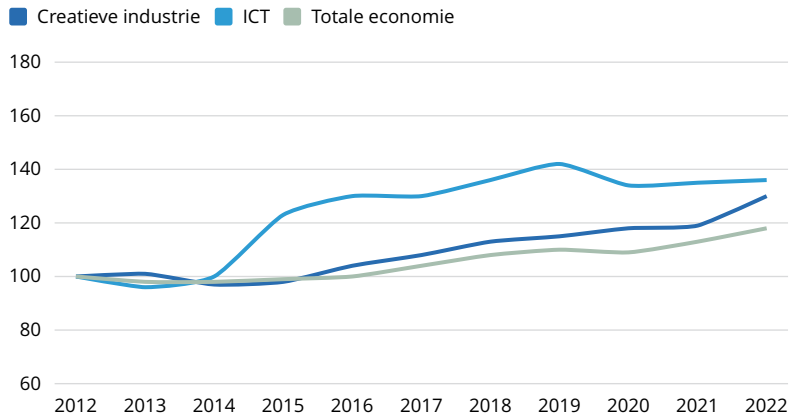
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.334</b>	<b>1,7</b>	<b>591</b>	<b>3,0%</b>	<b>76</b>	<b>1,1%</b>	<b>3,9%</b>	<b>85</b>
Podiumkunsten	682	1,6	56	0,9%	-56	-2,6%	-2,8%	76
Scheppende kunsten	764	1,1	298	5,1%	181	9,4%	11,4%	88
Overig kunst en erfgoed	753	3,1	314	5,5%	-14	-0,6%	3,4%	127
Cultureel erfgoed	135	27,0	-77	-4,4%	-35	-7,4%	3,8%	36
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.093</b>	<b>1,5</b>	<b>155</b>	<b>1,5%</b>	<b>13</b>	<b>0,4%</b>	<b>-0,2%</b>	<b>54</b>
Radio en televisie	87	1,4	27	3,8%	-2	-0,8%	-8,4%	27
Persmedia	472	1,3	44	1,0%	-15	-1,0%	1,9%	64
Film	290	1,6	104	4,5%	8	0,9%	3,2%	69
Muziekindustrie	76	1,1	43	8,7%	20	10,7%	18,8%	63
Boekenindustrie	82	2,4	-13	-1,5%	6	2,6%	1,2%	59
Gaming en overige uitgeverijen	15	1,4	-2	-1,2%	6	18,6%	-11,8%	31
Live entertainment	71	3,4	-48	-5,0%	-10	-4,3%	-24,5%	32
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>3.759</b>	<b>1,9</b>	<b>982</b>	<b>3,1%</b>	<b>290</b>	<b>2,7%</b>	<b>3,1%</b>	<b>139</b>
Architectuur	538	3,8	203	4,9%	-24	-1,4%	-1,1%	204
Design	1.545	1,3	944	9,9%	176	4,1%	5,0%	156
Communicatie	1.676	2,5	-165	-0,9%	138	2,9%	2,9%	116
<b>ICT-diensten</b>	<b>9.047</b>	<b>5,0</b>	<b>1.697</b>	<b>2,1%</b>	<b>1.782</b>	<b>7,6%</b>	<b>4,5%</b>	<b>154</b>
Drukkerijen en reproductie	274	6,9	-224	-5,8%	-11	-1,3%	3,8%	71
Telecommunicatie	46	2,9	-442	-21,0%	-66	-25,7%	-52,1%	10
Software	5.722	5,6	1.050	2,0%	982	6,5%	4,2%	224
Facilitaire ICT-diensten	3.005	4,1	1.313	5,9%	877	12,2%	7,2%	120
<b>ICT hardware</b>	<b>2.165</b>	<b>20,6</b>	<b>246</b>	<b>1,2%</b>	<b>-200</b>	<b>-2,9%</b>	<b>-1,9%</b>	<b>256</b>
Vervaardiging ICT hardware	1.977	40,3	181	1,0%	-186	-3,0%	-2,7%	315
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	188	3,4	65	4,3%	-14	-2,4%	7,4%	86
<b>Creatieve industrie</b>	<b>7.186</b>	<b>1,8</b>	<b>1.728</b>	<b>2,8%</b>	<b>379</b>	<b>1,8%</b>	<b>2,9%</b>	<b>97</b>
<b>ICT</b>	<b>11.212</b>	<b>5,8</b>	<b>1.943</b>	<b>1,9%</b>	<b>1.582</b>	<b>5,2%</b>	<b>3,2%</b>	<b>166</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>18.398</b>	<b>3,1</b>	<b>3.671</b>	<b>2,3%</b>	<b>1.961</b>	<b>3,8%</b>	<b>3,1%</b>	<b>130</b>
Totale economie	177.993	6,6	25.874	1,6%	9.354	1,8%	2,9%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# GRONINGEN

Top-15 creatieve industrie steden nr. 6. Top-15 ICT-steden nr. 6

Figuur B.6 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Groningen, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.6 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Groningen in 2022

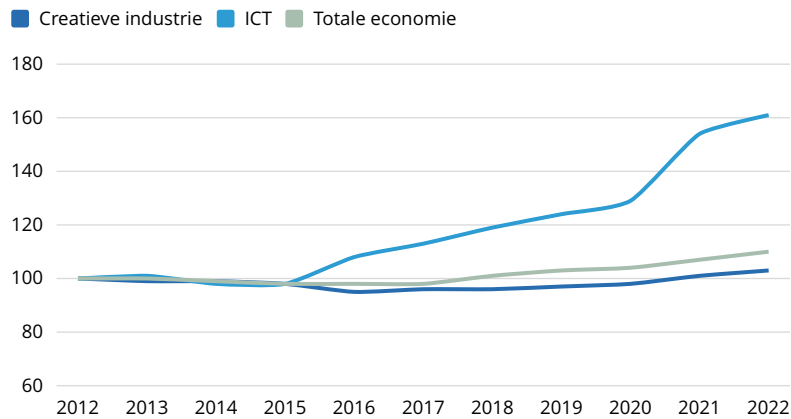
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>3.596</b>	<b>1,6</b>	<b>758</b>	<b>2,4%</b>	<b>517</b>	<b>5,3%</b>	<b>11,3%</b>	<b>138</b>
Podiumkunsten	997	1,4	275	3,3%	212	8,3%	10,9%	117
Scheppende kunsten	1.262	1,0	413	4,0%	235	7,1%	11,7%	152
Overig kunst en erfgoed	779	2,3	45	0,6%	64	2,9%	13,6%	138
Cultureel erfgoed	558	18,0	25	0,5%	6	0,4%	7,9%	156
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.877</b>	<b>2,2</b>	<b>247</b>	<b>1,4%</b>	<b>-32</b>	<b>-0,6%</b>	<b>5,6%</b>	<b>98</b>
Radio en televisie	176	2,9	-26	-1,4%	-14	-2,5%	3,5%	58
Persmedia	639	1,6	87	1,5%	10	0,5%	4,8%	90
Film	400	1,6	72	2,0%	47	4,3%	14,9%	100
Muziekindustrie	100	1,3	65	11,1%	46	22,8%	63,9%	86
Boekenindustrie	364	11,7	24	0,7%	-74	-6,0%	-10,3%	274
Gaming en overige uitgeverijen	63	5,7	35	8,4%	26	19,4%	40,0%	137
Live entertainment	135	3,1	-10	-0,7%	-73	-13,4%	-1,5%	64
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.760</b>	<b>1,7</b>	<b>871</b>	<b>3,9%</b>	<b>413</b>	<b>5,6%</b>	<b>8,2%</b>	<b>107</b>
Architectuur	340	4,0	-52	-1,4%	28	2,9%	6,9%	135
Design	1.026	1,3	708	12,4%	280	11,2%	14,4%	109
Communicatie	1.394	2,0	215	1,7%	105	2,6%	4,3%	101
<b>ICT-diensten</b>	<b>8.670</b>	<b>5,4</b>	<b>2.298</b>	<b>3,1%</b>	<b>-378</b>	<b>-1,4%</b>	<b>0,8%</b>	<b>154</b>
Drukkerijen en reproductie	330	6,9	-166	-4,0%	7	0,7%	4,4%	89
Telecommunicatie	1.504	75,2	728	6,8%	-516	-9,4%	-21,8%	355
Software	3.828	3,9	549	1,6%	-204	-1,7%	10,2%	157
Facilitaire ICT-diensten	3.008	5,3	1.187	5,1%	335	4,0%	4,3%	126
<b>ICT hardware</b>	<b>303</b>	<b>5,0</b>	<b>100</b>	<b>4,1%</b>	<b>7</b>	<b>0,8%</b>	<b>10,2%</b>	<b>38</b>
Vervaardiging ICT hardware	167	10,4	17	1,1%	-17	-3,2%	3,1%	28
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	136	3,0	83	9,9%	24	6,7%	20,4%	65
<b>Creatieve industrie</b>	<b>8.233</b>	<b>1,7</b>	<b>1.876</b>	<b>2,6%</b>	<b>898</b>	<b>3,9%</b>	<b>8,9%</b>	<b>116</b>
<b>ICT</b>	<b>8.973</b>	<b>5,4</b>	<b>2.398</b>	<b>3,2%</b>	<b>-371</b>	<b>-1,3%</b>	<b>1,1%</b>	<b>140</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>17.206</b>	<b>2,7</b>	<b>4.274</b>	<b>2,9%</b>	<b>527</b>	<b>1,0%</b>	<b>4,7%</b>	<b>127</b>
Totale economie	169.785	6,7	25.801	1,7%	12.093	2,5%	4,5%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# HILVERSUM

Top-15 creatieve industrie steden nr. 5. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.7 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Hilversum, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.7 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Hilversum in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.519</b>	<b>1,9</b>	<b>178</b>	<b>1,3%</b>	<b>212</b>	<b>5,1%</b>	<b>7,0%</b>	<b>191</b>
Podiumkunsten	585	2,0	-2	0,0%	74	4,6%	3,9%	226
Scheppende kunsten	418	1,1	216	7,5%	100	9,5%	16,1%	165
Overig kunst en erfgoed	184	1,5	19	1,1%	-21	-3,5%	-1,6%	107
Cultureel erfgoed	332	55,3	-55	-1,5%	59	6,7%	7,1%	304
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>7.642</b>	<b>10,6</b>	<b>-245</b>	<b>-0,3%</b>	<b>121</b>	<b>0,5%</b>	<b>0,1%</b>	<b>1306</b>
Radio en televisie	6.570	25,3	393	0,6%	260	1,4%	0,1%	7061
Persmedia	406	2,5	-174	-3,5%	-4	-0,3%	1,2%	189
Film	419	2,2	-310	-5,4%	-91	-6,3%	4,5%	343
Muziekindustrie	215	2,4	37	1,9%	-17	-2,5%	-8,9%	609
Boekenindustrie	25	1,8	-162	-18,2%	7	11,6%	25,0%	62
Gaming en overige uitgeverijen	5	1,0	-3	-4,6%	0	0,0%	25,0%	36
Live entertainment	2	1,0	-26	-23,2%	-34	-61,8%	-75,0%	3
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.232</b>	<b>2,0</b>	<b>321</b>	<b>3,1%</b>	<b>229</b>	<b>7,1%</b>	<b>6,7%</b>	<b>157</b>
Architectuur	69	2,7	19	3,3%	11	6,0%	7,8%	90
Design	389	1,2	250	10,8%	51	4,8%	4,6%	135
Communicatie	774	2,7	52	0,7%	167	8,4%	7,6%	184
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.637</b>	<b>5,4</b>	<b>1.383</b>	<b>4,9%</b>	<b>856</b>	<b>9,4%</b>	<b>4,7%</b>	<b>212</b>
Drukkerijen en reproductie	237	10,8	52	2,5%	148	38,6%	5,8%	210
Telecommunicatie	758	42,1	361	6,7%	364	24,4%	-0,7%	587
Software	1.372	4,8	693	7,3%	171	4,5%	7,5%	185
Facilitaire ICT-diensten	1.270	3,7	277	2,5%	173	5,0%	4,8%	174
<b>ICT hardware</b>	<b>54</b>	<b>2,0</b>	<b>13</b>	<b>2,8%</b>	<b>-1</b>	<b>-0,6%</b>	<b>-8,5%</b>	<b>22</b>
Vervaardiging ICT hardware	34	4,3	2	0,6%	-4	-3,6%	0,0%	19
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	20	1,1	11	8,3%	3	5,6%	-20,0%	32
<b>Creatieve industrie</b>	<b>10.393</b>	<b>4,9</b>	<b>254</b>	<b>0,2%</b>	<b>562</b>	<b>1,9%</b>	<b>1,8%</b>	<b>480</b>
<b>ICT</b>	<b>3.691</b>	<b>5,3</b>	<b>1.396</b>	<b>4,9%</b>	<b>855</b>	<b>9,2%</b>	<b>4,4%</b>	<b>189</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>14.084</b>	<b>5,0</b>	<b>1.650</b>	<b>1,3%</b>	<b>1.417</b>	<b>3,6%</b>	<b>2,5%</b>	<b>342</b>
Totale economie	51.729	4,4	4.730	1,0%	3.446	2,3%	3,3%	100

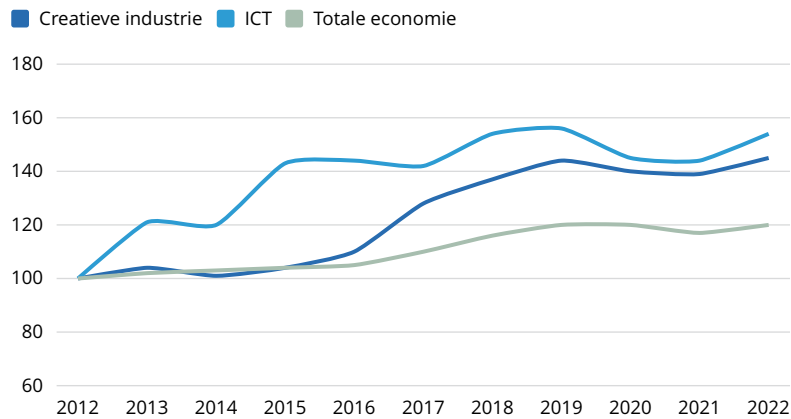
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory



# HAARLEMMERMEER

Top-15 creatieve industrie steden nr. 12. Top-15 ICT-steden nr. 7

Figuur B.8 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Haarlemmermeer, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.8 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Haarlemmermeer in 2022

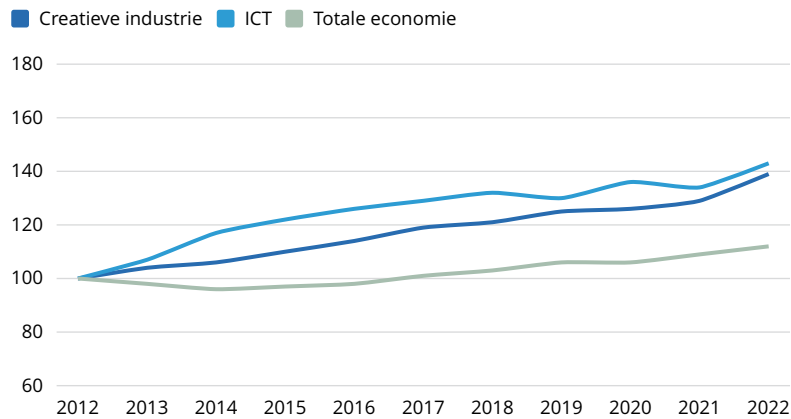
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.468</b>	<b>2,6</b>	<b>437</b>	<b>3,6%</b>	<b>14</b>	<b>0,3%</b>	<b>6,8%</b>	<b>60</b>
Podiumkunsten	461	2,3	122	3,1%	6	0,4%	-2,5%	58
Scheppende kunsten	297	1,4	200	11,8%	79	10,9%	10,0%	38
Overig kunst en erfgoed	538	4,0	184	4,3%	-52	-3,0%	18,8%	101
Cultureel erfgoed	172	13,2	-69	-3,3%	-19	-3,4%	-3,9%	51
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.550</b>	<b>4,1</b>	<b>-77</b>	<b>-0,5%</b>	<b>-197</b>	<b>-3,9%</b>	<b>1,6%</b>	<b>86</b>
Radio en televisie	109	2,9	73	11,7%	-76	-16,2%	220,6%	38
Persmedia	1.137	6,0	-293	-2,3%	-117	-3,2%	-4,1%	171
Film	145	1,8	77	7,9%	6	1,4%	-3,3%	38
Muziekindustrie	54	1,4	45	19,6%	1	0,6%	12,5%	49
Boekenindustrie	47	4,7	-10	-1,9%	-1	-0,7%	0,0%	38
Gaming en overige uitgeverijen	29	3,6	20	12,4%	-2	-2,2%	3,6%	67
Live entertainment	29	1,9	11	4,9%	-8	-7,8%	-12,1%	14
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.845</b>	<b>2,6</b>	<b>1.158</b>	<b>10,4%</b>	<b>213</b>	<b>4,2%</b>	<b>5,5%</b>	<b>76</b>
Architectuur	67	3,7	46	12,3%	-8	-3,7%	8,1%	28
Design	704	2,2	588	19,8%	96	5,0%	5,9%	79
Communicatie	1.074	2,8	524	6,9%	125	4,2%	5,2%	83
<b>ICT-diensten</b>	<b>6.665</b>	<b>5,8</b>	<b>3.219</b>	<b>6,8%</b>	<b>-139</b>	<b>-0,7%</b>	<b>7,7%</b>	<b>126</b>
Drukkerijen en reproductie	488	13,6	94	2,2%	26	1,8%	5,2%	140
Telecommunicatie	134	4,3	-36	-2,4%	2	0,5%	8,1%	34
Software	2.302	5,1	363	1,7%	-349	-4,6%	13,6%	100
Facilitaire ICT-diensten	3.741	5,8	2.798	14,8%	182	1,7%	4,6%	166
<b>ICT hardware</b>	<b>842</b>	<b>13,6</b>	<b>-572</b>	<b>-5,1%</b>	<b>79</b>	<b>3,3%</b>	<b>5,4%</b>	<b>111</b>
Vervaardiging ICT hardware	682	27,3	82	1,3%	91	4,9%	4,6%	121
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	160	4,3	-654	-15,0%	-12	-2,4%	8,8%	82
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.863</b>	<b>2,9</b>	<b>1.518</b>	<b>3,8%</b>	<b>30</b>	<b>0,2%</b>	<b>4,6%</b>	<b>73</b>
<b>ICT</b>	<b>7.507</b>	<b>6,2</b>	<b>2.647</b>	<b>4,4%</b>	<b>-60</b>	<b>-0,3%</b>	<b>7,4%</b>	<b>124</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>12.370</b>	<b>4,3</b>	<b>4.165</b>	<b>4,2%</b>	<b>-30</b>	<b>-0,1%</b>	<b>6,3%</b>	<b>97</b>
Totale economie	160.056	7,9	27.222	1,9%	200	0,0%	2,7%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# 'S-HERTOGENBOSCH

Top-15 creatieve industrie steden nr. 11. Top-15 ICT-steden nr. 8

Figuur B.9 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie 's-Hertogenbosch, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.9 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in 's-Hertogenbosch in 2022

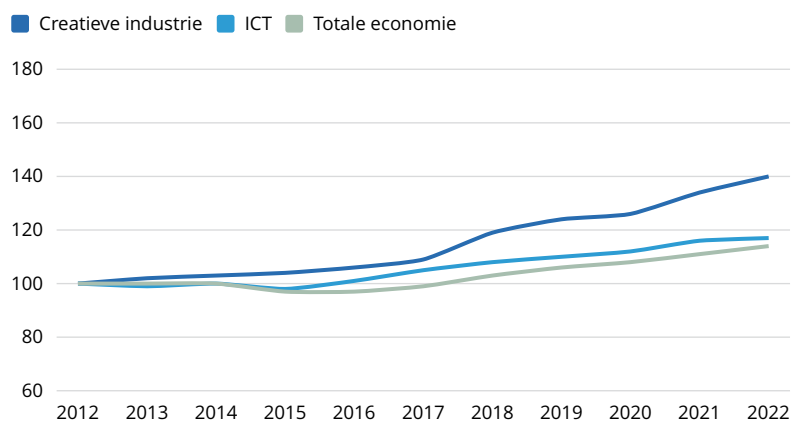
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.555</b>	<b>1,6</b>	<b>311</b>	<b>2,3%</b>	<b>95</b>	<b>2,1%</b>	<b>7,9%</b>	<b>90</b>
Podiumkunsten	420	1,4	134	3,9%	55	4,8%	8,2%	74
Scheppende kunsten	528	1,1	71	1,5%	46	3,1%	7,5%	95
Overig kunst en erfgoed	408	2,3	70	1,9%	-1	-0,1%	3,6%	109
Cultureel erfgoed	199	16,6	36	2,0%	-5	-0,8%	18,5%	84
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.150</b>	<b>2,2</b>	<b>96</b>	<b>0,9%</b>	<b>106</b>	<b>3,3%</b>	<b>3,5%</b>	<b>90</b>
Radio en televisie	60	1,2	-5	-0,8%	-10	-5,0%	11,1%	30
Persmedia	403	1,6	-2	0,0%	16	1,4%	3,6%	86
Film	200	1,6	96	6,8%	35	6,6%	1,5%	75
Muziekindustrie	54	1,2	36	11,6%	26	24,5%	5,9%	70
Boekenindustrie	286	11,0	-79	-2,4%	29	3,6%	7,5%	325
Gaming en overige uitgeverijen	107	13,4	79	14,3%	20	7,1%	9,2%	349
Live entertainment	40	2,4	-29	-5,3%	-10	-7,2%	-28,6%	28
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.235</b>	<b>1,9</b>	<b>981</b>	<b>5,9%</b>	<b>315</b>	<b>5,2%</b>	<b>9,3%</b>	<b>131</b>
Architectuur	110	2,4	-36	-2,8%	-13	-3,7%	4,8%	66
Design	704	1,2	533	15,2%	223	13,5%	10,5%	112
Communicatie	1.421	2,8	484	4,3%	105	2,6%	9,1%	155
<b>ICT-diensten</b>	<b>6.647</b>	<b>6,3</b>	<b>2.189</b>	<b>4,1%</b>	<b>863</b>	<b>4,7%</b>	<b>6,7%</b>	<b>178</b>
Drukkerijen en reproductie	116	4,8	-54	-3,7%	-23	-5,9%	-0,9%	47
Telecommunicatie	342	48,9	-372	-7,1%	-11	-1,0%	0,6%	122
Software	3.518	6,9	1.274	4,6%	172	1,7%	3,7%	218
Facilitaire ICT-diensten	2.671	5,2	1.341	7,2%	725	11,1%	12,3%	168
<b>ICT hardware</b>	<b>652</b>	<b>16,7</b>	<b>2</b>	<b>0,0%</b>	<b>-202</b>	<b>-8,6%</b>	<b>2,8%</b>	<b>122</b>
Vervaardiging ICT hardware	606	40,4	-20	-0,3%	-222	-9,9%	2,4%	153
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	46	1,9	22	6,7%	20	20,9%	9,5%	33
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.940</b>	<b>1,9</b>	<b>1.388</b>	<b>3,4%</b>	<b>516</b>	<b>3,7%</b>	<b>7,5%</b>	<b>105</b>
<b>ICT</b>	<b>7.299</b>	<b>6,7</b>	<b>2.191</b>	<b>3,6%</b>	<b>661</b>	<b>3,2%</b>	<b>6,4%</b>	<b>171</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>12.239</b>	<b>3,3</b>	<b>3.579</b>	<b>3,5%</b>	<b>1.177</b>	<b>3,4%</b>	<b>6,8%</b>	<b>136</b>
Totale economie	112.746	5,7	12.472	1,2%	6.355	2,0%	2,8%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# AMERSFOORT

Top-15 creatieve industrie steden nr. 13. Top-15 ICT-steden nr. 9

Figuur B.10 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Amersfoort, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.10 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Amersfoort in 2022

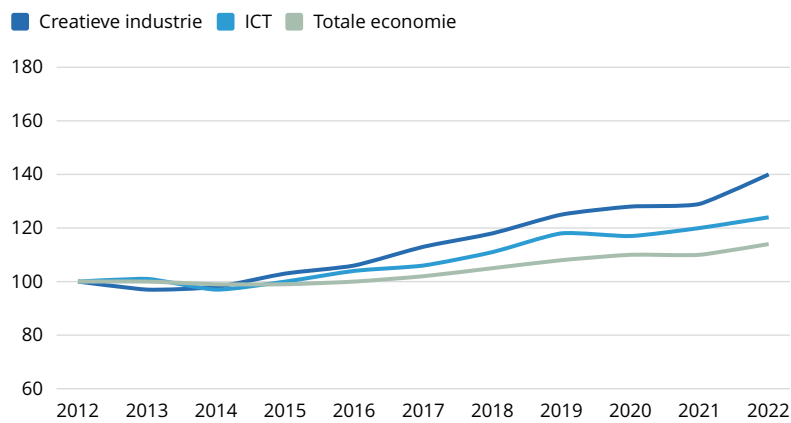
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.630</b>	<b>1,4</b>	<b>472</b>	<b>3,5%</b>	<b>111</b>	<b>2,4%</b>	<b>7,2%</b>	<b>110</b>
Podiumkunsten	458	1,1	152	4,1%	56	4,4%	9,0%	95
Scheppende kunsten	526	1,0	212	5,3%	75	5,3%	9,6%	111
Overig kunst en erfgoed	482	2,2	91	2,1%	-14	-0,9%	5,5%	150
Cultureel erfgoed	164	9,6	17	1,1%	-6	-1,2%	0,0%	80
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.434</b>	<b>2,1</b>	<b>388</b>	<b>3,2%</b>	<b>137</b>	<b>3,4%</b>	<b>1,5%</b>	<b>131</b>
Radio en televisie	113	1,1	12	1,1%	3	0,9%	-4,2%	65
Persmedia	529	1,6	234	6,0%	17	1,1%	-2,2%	132
Film	271	1,6	108	5,2%	50	7,0%	5,9%	119
Muziekindustrie	81	1,5	59	13,9%	23	11,8%	14,1%	123
Boekenindustrie	393	11,9	-42	-1,0%	31	2,8%	6,8%	521
Gaming en overige uitgeverijen	12	2,4	10	19,6%	7	33,9%	0,0%	46
Live entertainment	35	3,2	7	2,3%	6	6,5%	-25,5%	29
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.667</b>	<b>1,7</b>	<b>487</b>	<b>3,5%</b>	<b>285</b>	<b>6,4%</b>	<b>4,7%</b>	<b>114</b>
Architectuur	271	5,8	108	5,2%	134	25,5%	1,5%	190
Design	567	1,2	398	12,9%	128	8,9%	8,4%	106
Communicatie	829	1,8	-19	-0,2%	23	0,9%	3,4%	106
<b>ICT-diensten</b>	<b>6.626</b>	<b>5,3</b>	<b>1.244</b>	<b>2,1%</b>	<b>650</b>	<b>3,5%</b>	<b>2,7%</b>	<b>207</b>
Drukkerijen en reproductie	430	10,8	-88	-1,8%	6	0,5%	2,4%	205
Telecommunicatie	839	52,4	-232	-2,4%	38	1,6%	3,1%	348
Software	3.207	5,7	707	2,5%	284	3,1%	-2,4%	232
Facilitaire ICT-diensten	2.150	3,4	857	5,2%	322	5,6%	11,4%	158
<b>ICT hardware</b>	<b>666</b>	<b>10,6</b>	<b>-167</b>	<b>-2,2%</b>	<b>-202</b>	<b>-8,5%</b>	<b>-10,2%</b>	<b>145</b>
Vervaardiging ICT hardware	298	19,9	-105	-3,0%	-42	-4,3%	2,4%	88
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	368	7,7	-62	-1,5%	-160	-11,3%	-18,4%	312
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.731</b>	<b>1,7</b>	<b>1.347</b>	<b>3,4%</b>	<b>533</b>	<b>4,1%</b>	<b>4,5%</b>	<b>117</b>
<b>ICT</b>	<b>7.292</b>	<b>5,6</b>	<b>1.077</b>	<b>1,6%</b>	<b>448</b>	<b>2,1%</b>	<b>1,4%</b>	<b>200</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>12.023</b>	<b>2,9</b>	<b>2.424</b>	<b>2,3%</b>	<b>981</b>	<b>2,9%</b>	<b>2,6%</b>	<b>156</b>
Totale economie	96.534	4,8	12.102	1,3%	6.696	2,4%	3,3%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# HAARLEM

Top-15 creatieve industrie steden nr. 8. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.11 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Haarlem, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.11 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Haarlem in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.143</b>	<b>1,4</b>	<b>460</b>	<b>2,4%</b>	<b>117</b>	<b>1,9%</b>	<b>4,5%</b>	<b>187</b>
Podiumkunsten	734	1,4	124	1,9%	111	5,6%	11,9%	196
Scheppende kunsten	818	1,1	318	5,0%	72	3,1%	5,0%	223
Overig kunst en erfgoed	363	1,7	54	1,6%	-51	-4,3%	-4,0%	146
Cultureel erfgoed	228	16,3	-36	-1,5%	-15	-2,1%	-4,2%	144
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.431</b>	<b>1,6</b>	<b>491</b>	<b>4,3%</b>	<b>289</b>	<b>7,8%</b>	<b>15,8%</b>	<b>169</b>
Radio en televisie	179	1,4	125	12,7%	88	25,3%	62,7%	133
Persmedia	550	1,4	107	2,2%	89	6,1%	14,8%	177
Film	386	1,5	214	8,4%	98	10,3%	17,3%	219
Muziekindustrie	111	1,2	71	10,7%	45	18,9%	29,1%	218
Boekenindustrie	149	5,1	-6	-0,4%	-5	-1,1%	-8,0%	255
Gaming en overige uitgeverijen	28	3,1	27	39,5%	-2	-2,3%	7,7%	138
Live entertainment	28	2,3	-47	-9,4%	-24	-18,6%	-36,4%	30
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.147</b>	<b>1,5</b>	<b>695</b>	<b>4,0%</b>	<b>231</b>	<b>3,9%</b>	<b>9,8%</b>	<b>189</b>
Architectuur	141	2,1	41	3,5%	-6	-1,4%	-7,2%	127
Design	835	1,2	629	15,0%	215	10,4%	15,7%	201
Communicatie	1.171	1,7	25	0,2%	22	0,6%	8,3%	193
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.600</b>	<b>3,4</b>	<b>740</b>	<b>2,3%</b>	<b>198</b>	<b>1,9%</b>	<b>3,3%</b>	<b>146</b>
Drukkerijen en reproductie	736	23,0	-212	-2,5%	-37	-1,6%	3,4%	452
Telecommunicatie	417	41,7	52	1,3%	-18	-1,4%	-2,3%	224
Software	1.202	2,4	384	3,9%	148	4,5%	5,0%	112
Facilitaire ICT-diensten	1.245	2,5	516	5,5%	105	3,0%	3,8%	118
<b>ICT hardware</b>	<b>256</b>	<b>7,8</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>-18</b>	<b>-2,2%</b>	<b>1,6%</b>	<b>72</b>
Vervaardiging ICT hardware	194	13,9	-22	-1,1%	-20	-3,2%	3,2%	74
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	62	3,3	22	4,5%	2	1,1%	-3,1%	68
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.721</b>	<b>1,5</b>	<b>1.646</b>	<b>3,5%</b>	<b>637</b>	<b>4,0%</b>	<b>9,1%</b>	<b>183</b>
<b>ICT</b>	<b>3.856</b>	<b>3,6</b>	<b>740</b>	<b>2,2%</b>	<b>180</b>	<b>1,6%</b>	<b>3,2%</b>	<b>136</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>9.577</b>	<b>1,9</b>	<b>2.386</b>	<b>2,9%</b>	<b>817</b>	<b>3,0%</b>	<b>6,7%</b>	<b>161</b>
Totale economie	74.721	3,6	9.251	1,3%	4.198	1,9%	3,5%	100

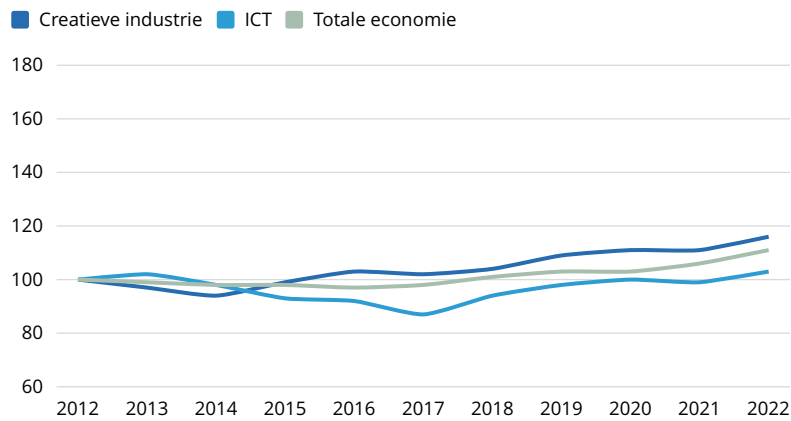
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory



# NIJMEGEN

Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst. Top-15 ICT-steden nr. 11

Figuur B.12 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Nijmegen, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.12 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Nijmegen in 2022

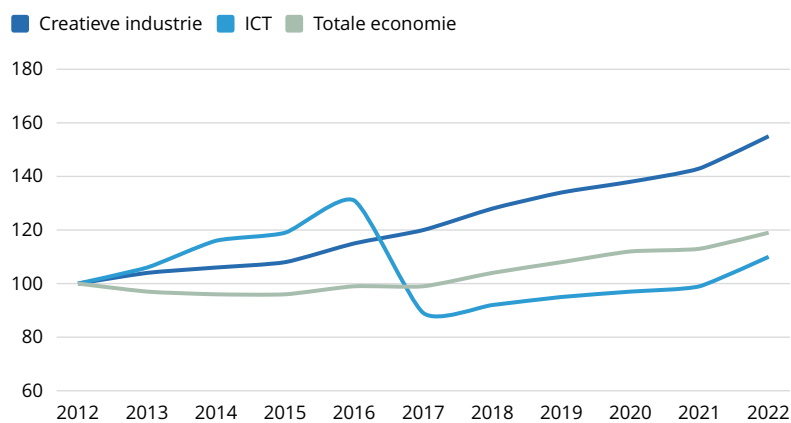
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.718</b>	<b>1,3</b>	<b>255</b>	<b>1,6%</b>	<b>-7</b>	<b>-0,1%</b>	<b>3,0%</b>	<b>101</b>
Podiumkunsten	713	1,7	102	1,6%	-79	-3,4%	1,1%	129
Scheppende kunsten	658	1,0	210	3,9%	73	4,0%	7,5%	121
Overig kunst en erfgoed	254	1,2	46	2,0%	-11	-1,4%	1,6%	69
Cultureel erfgoed	93	9,3	-103	-7,2%	10	3,9%	-7,9%	40
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.044</b>	<b>1,8</b>	<b>65</b>	<b>0,6%</b>	<b>124</b>	<b>4,3%</b>	<b>7,9%</b>	<b>84</b>
Radio en televisie	45	1,0	13	3,5%	9	7,7%	12,5%	23
Persmedia	590	1,9	-27	-0,4%	79	4,9%	6,5%	128
Film	300	2,3	100	4,1%	38	4,6%	10,3%	115
Muziekindustrie	49	1,1	29	9,4%	11	8,8%	19,5%	65
Boekenindustrie	22	1,3	-23	-6,9%	-1	-1,5%	22,2%	25
Gaming en overige uitgeverijen	4	1,3	3	14,9%	1	10,1%	0,0%	13
Live entertainment	34	1,5	-30	-6,1%	-13	-10,2%	-12,8%	25
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.384</b>	<b>1,4</b>	<b>267</b>	<b>2,2%</b>	<b>148</b>	<b>3,8%</b>	<b>5,7%</b>	<b>83</b>
Architectuur	122	2,5	11	0,9%	5	1,4%	14,0%	75
Design	489	1,1	327	11,7%	81	6,2%	7,0%	80
Communicatie	773	1,7	-71	-0,9%	62	2,8%	3,8%	86
<b>ICT-diensten</b>	<b>2.949</b>	<b>3,5</b>	<b>735</b>	<b>2,9%</b>	<b>322</b>	<b>3,9%</b>	<b>7,9%</b>	<b>81</b>
Drukkerijen en reproductie	101	3,4	-70	-5,1%	-27	-7,6%	-13,7%	42
Telecommunicatie	261	32,6	-178	-5,1%	-26	-3,1%	3,2%	95
Software	1.616	3,7	902	8,5%	226	5,1%	10,3%	102
Facilitaire ICT-diensten	971	2,6	81	0,9%	149	5,7%	8,2%	62
<b>ICT hardware</b>	<b>2.335</b>	<b>45,8</b>	<b>-587</b>	<b>-2,2%</b>	<b>-52</b>	<b>-0,7%</b>	<b>0,2%</b>	<b>445</b>
Vervaardiging ICT hardware	2.203	146,9	-650	-2,6%	-57	-0,8%	0,2%	566
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	132	3,7	63	6,7%	5	1,3%	0,0%	98
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.146</b>	<b>1,5</b>	<b>587</b>	<b>1,5%</b>	<b>265</b>	<b>2,2%</b>	<b>5,1%</b>	<b>90</b>
<b>ICT</b>	<b>5.284</b>	<b>5,9</b>	<b>148</b>	<b>0,3%</b>	<b>270</b>	<b>1,8%</b>	<b>4,4%</b>	<b>126</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>9.430</b>	<b>2,5</b>	<b>735</b>	<b>0,8%</b>	<b>535</b>	<b>2,0%</b>	<b>4,7%</b>	<b>107</b>
Totale economie	110.475	5,9	10.854	1,0%	8.009	2,5%	4,9%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ALMERE

Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst. Top-15 ICT-steden nr. 12

Figuur B.13 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Almere, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.13 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Almere in 2022

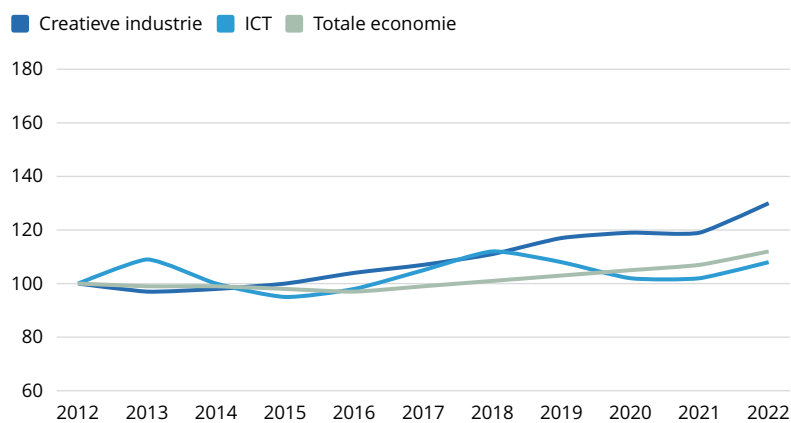
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.450</b>	<b>1,4</b>	<b>550</b>	<b>4,9%</b>	<b>33</b>	<b>0,8%</b>	<b>8,7%</b>	<b>97</b>
Podiumkunsten	665	1,4	363	8,2%	8	0,4%	13,5%	136
Scheppende kunsten	392	1,1	204	7,6%	94	9,6%	11,7%	82
Overig kunst en erfgoed	266	1,3	12	0,5%	-48	-5,4%	-1,5%	82
Cultureel erfgoed	127	18,1	-29	-2,0%	-21	-5,0%	0,0%	62
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.200</b>	<b>1,4</b>	<b>213</b>	<b>2,0%</b>	<b>131</b>	<b>3,9%</b>	<b>0,8%</b>	<b>109</b>
Radio en televisie	117	1,1	-117	-6,7%	14	4,3%	13,6%	67
Persmedia	518	1,4	107	2,3%	-38	-2,3%	-13,7%	128
Film	307	1,4	145	6,6%	86	11,6%	25,8%	133
Muziekindustrie	174	1,4	121	12,6%	84	24,6%	23,4%	262
Boekenindustrie	26	1,4	-32	-7,7%	-17	-15,4%	-31,6%	34
Gaming en overige uitgeverijen	11	1,8	7	10,6%	8	54,2%	175,0%	42
Live entertainment	47	3,4	-18	-3,2%	-6	-3,9%	-21,7%	39
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.424</b>	<b>1,5</b>	<b>679</b>	<b>6,7%</b>	<b>384</b>	<b>11,0%</b>	<b>14,6%</b>	<b>96</b>
Architectuur	49	1,4	34	12,6%	1	0,7%	14,0%	34
Design	542	1,2	427	16,8%	211	17,9%	20,2%	100
Communicatie	833	1,8	218	3,1%	172	8,0%	11,2%	105
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.853</b>	<b>2,3</b>	<b>18</b>	<b>0,0%</b>	<b>359</b>	<b>3,3%</b>	<b>5,9%</b>	<b>120</b>
Drukkerijen en reproductie	106	2,5	-110	-6,9%	-10	-3,0%	-2,8%	50
Telecommunicatie	444	17,8	192	5,8%	182	19,2%	2,5%	183
Software	1.329	1,9	-1.273	-6,5%	-60	-1,5%	8,4%	95
Facilitaire ICT-diensten	1.974	2,1	1.209	9,9%	247	4,6%	5,5%	144
<b>ICT hardware</b>	<b>972</b>	<b>9,6</b>	<b>431</b>	<b>6,0%</b>	<b>319</b>	<b>14,2%</b>	<b>37,1%</b>	<b>210</b>
Vervaardiging ICT hardware	818	35,6	467	8,8%	326	18,5%	48,5%	238
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	154	2,0	-36	-2,1%	-7	-1,5%	-2,5%	129
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.074</b>	<b>1,4</b>	<b>1.442</b>	<b>4,5%</b>	<b>548</b>	<b>4,9%</b>	<b>8,1%</b>	<b>100</b>
<b>ICT</b>	<b>4.825</b>	<b>2,7</b>	<b>449</b>	<b>1,0%</b>	<b>678</b>	<b>5,2%</b>	<b>11,0%</b>	<b>131</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8.899</b>	<b>1,9</b>	<b>1.891</b>	<b>2,4%</b>	<b>1.226</b>	<b>5,1%</b>	<b>9,7%</b>	<b>115</b>
Totale economie	97.392	3,6	15.332	1,7%	8.677	3,2%	4,8%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ARNHEM

Top-15 creatieve industrie steden nr. 9. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.14 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Arnhem, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.14 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Arnhem in 2022

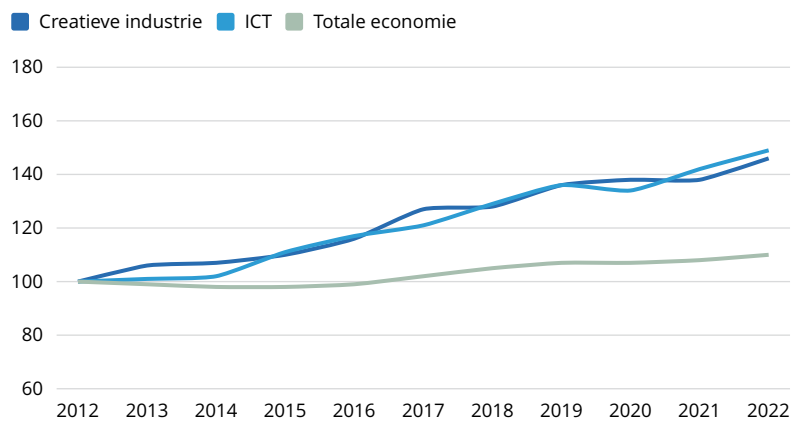
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.525</b>	<b>1,7</b>	<b>557</b>	<b>2,5%</b>	<b>242</b>	<b>3,4%</b>	<b>8,6%</b>	<b>142</b>
Podiumkunsten	979	1,7	204	2,4%	121	4,5%	6,8%	169
Scheppende kunsten	708	1,0	242	4,3%	86	4,4%	6,6%	125
Overig kunst en erfgoed	318	1,6	95	3,6%	3	0,3%	14,0%	83
Cultureel erfgoed	520	57,8	16	0,3%	32	2,1%	11,8%	213
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.150</b>	<b>1,6</b>	<b>182</b>	<b>1,7%</b>	<b>112</b>	<b>3,5%</b>	<b>7,6%</b>	<b>88</b>
Radio en televisie	246	3,7	8	0,3%	25	3,6%	2,1%	118
Persmedia	362	1,1	-2	-0,1%	37	3,7%	-0,5%	75
Film	336	1,7	170	7,3%	50	5,5%	13,5%	123
Muziekindustrie	80	1,1	39	6,9%	24	12,6%	25,0%	101
Boekenindustrie	59	3,9	4	0,7%	5	3,0%	-3,3%	65
Gaming en overige uitgeverijen	3	1,0	-3	-6,7%	1	14,5%	50,0%	10
Live entertainment	64	2,6	-34	-4,2%	-30	-12,0%	56,1%	44
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.747</b>	<b>1,4</b>	<b>510</b>	<b>3,5%</b>	<b>167</b>	<b>3,4%</b>	<b>10,1%</b>	<b>99</b>
Architectuur	201	3,2	-29	-1,3%	6	1,0%	9,8%	117
Design	886	1,1	476	8,0%	137	5,8%	9,8%	137
Communicatie	660	1,5	63	1,0%	24	1,2%	10,6%	70
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.079</b>	<b>3,5</b>	<b>314</b>	<b>1,1%</b>	<b>-3</b>	<b>0,0%</b>	<b>5,5%</b>	<b>80</b>
Drukkerijen en reproductie	99	3,8	-97	-6,6%	-35	-9,6%	-7,5%	39
Telecommunicatie	72	6,5	-85	-7,5%	-48	-15,7%	20,0%	25
Software	966	2,4	214	2,5%	81	3,0%	13,2%	58
Facilitaire ICT-diensten	1.942	4,3	282	1,6%	-1	0,0%	2,3%	119
<b>ICT hardware</b>	<b>135</b>	<b>2,5</b>	<b>-78</b>	<b>-4,5%</b>	<b>8</b>	<b>2,1%</b>	<b>1,5%</b>	<b>25</b>
Vervaardiging ICT hardware	84	6,5	-73	-6,1%	0	0,0%	-4,5%	21
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	51	1,2	-5	-0,9%	8	5,9%	13,3%	36
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.422</b>	<b>1,6</b>	<b>1.249</b>	<b>2,7%</b>	<b>521</b>	<b>3,4%</b>	<b>8,9%</b>	<b>112</b>
<b>ICT</b>	<b>3.214</b>	<b>3,4</b>	<b>236</b>	<b>0,8%</b>	<b>5</b>	<b>0,1%</b>	<b>5,3%</b>	<b>73</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8.636</b>	<b>2,0</b>	<b>1.485</b>	<b>1,9%</b>	<b>526</b>	<b>2,1%</b>	<b>7,5%</b>	<b>94</b>
Totale economie	115.873	6,0	12.346	1,1%	9.481	2,9%	4,6%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# BREDA

## Top-15 creatieve industrie steden nr. 14. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.15 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Breda, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.15 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Breda in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.366</b>	<b>1,4</b>	<b>339</b>	<b>2,9%</b>	<b>77</b>	<b>2,0%</b>	<b>2,3%</b>	<b>78</b>
Podiumkunsten	451	1,5	124	3,3%	38	3,0%	5,4%	79
Scheppende kunsten	530	1,0	190	4,5%	62	4,2%	3,5%	95
Overig kunst en erfgoed	261	1,4	45	1,9%	-35	-4,1%	-3,7%	69
Cultureel erfgoed	124	9,5	-20	-1,5%	12	3,5%	0,0%	52
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.223</b>	<b>1,8</b>	<b>255</b>	<b>2,4%</b>	<b>8</b>	<b>0,2%</b>	<b>1,8%</b>	<b>95</b>
Radio en televisie	65	1,4	8	1,3%	-3	-1,5%	4,8%	32
Persmedia	486	1,4	92	2,1%	27	1,9%	1,5%	103
Film	473	2,4	212	6,1%	75	5,9%	6,3%	176
Muziekindustrie	61	1,4	32	7,7%	11	6,9%	19,6%	79
Boekenindustrie	41	1,6	-25	-4,6%	-11	-7,6%	5,1%	46
Gaming en overige uitgeverijen	16	2,0	1	0,6%	-17	-21,4%	23,1%	52
Live entertainment	81	3,2	-65	-5,7%	-74	-19,5%	-27,7%	57
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.078</b>	<b>1,6</b>	<b>868</b>	<b>5,6%</b>	<b>230</b>	<b>4,0%</b>	<b>9,5%</b>	<b>121</b>
Architectuur	148	2,3	114	15,8%	20	5,0%	2,1%	88
Design	816	1,3	522	10,7%	193	9,4%	8,2%	129
Communicatie	1.114	2,0	232	2,4%	17	0,5%	11,6%	121
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.230</b>	<b>3,0</b>	<b>1.348</b>	<b>5,6%</b>	<b>301</b>	<b>3,3%</b>	<b>4,4%</b>	<b>86</b>
Drukkerijen en reproductie	146	3,6	-60	-3,4%	-17	-3,6%	-7,0%	59
Telecommunicatie	112	6,6	7	0,6%	-6	-1,7%	3,7%	40
Software	1.618	3,4	584	4,6%	252	5,8%	5,1%	100
Facilitaire ICT-diensten	1.354	2,5	817	9,7%	72	1,8%	4,9%	85
<b>ICT hardware</b>	<b>636</b>	<b>9,1</b>	<b>-80</b>	<b>-1,2%</b>	<b>38</b>	<b>2,1%</b>	<b>5,0%</b>	<b>118</b>
Vervaardiging ICT hardware	539	21,6	-106	-1,8%	37	2,4%	5,7%	135
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	97	2,2	26	3,2%	1	0,3%	1,0%	70
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.667</b>	<b>1,6</b>	<b>1.462</b>	<b>3,8%</b>	<b>315</b>	<b>2,4%</b>	<b>5,3%</b>	<b>98</b>
<b>ICT</b>	<b>3.866</b>	<b>3,4</b>	<b>1.268</b>	<b>4,1%</b>	<b>339</b>	<b>3,1%</b>	<b>4,5%</b>	<b>90</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>8.533</b>	<b>2,1</b>	<b>2.730</b>	<b>3,9%</b>	<b>654</b>	<b>2,7%</b>	<b>4,9%</b>	<b>94</b>
Totale economie	113.458	5,0	10.344	1,0%	3.400	1,0%	1,6%	100

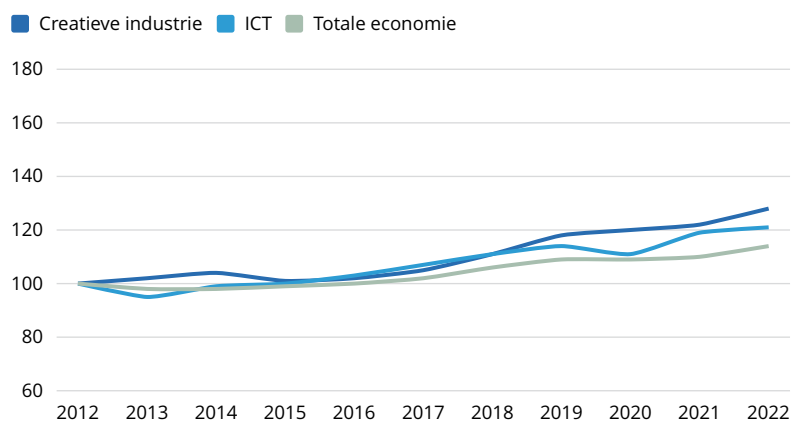
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory



# TILBURG

Top-15 creatieve industrie steden nr. 10. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.16 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Tilburg, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.16 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Tilburg in 2022

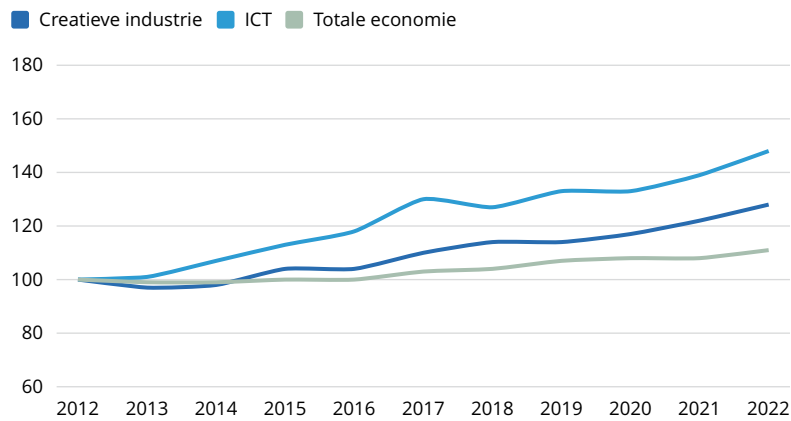
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>2.528</b>	<b>1,6</b>	<b>410</b>	<b>1,8%</b>	<b>110</b>	<b>1,5%</b>	<b>1,9%</b>	<b>130</b>
Podiumkunsten	1.035	1,4	195	2,1%	-43	-1,3%	7,0%	163
Scheppende kunsten	695	1,1	182	3,1%	127	7,0%	7,1%	112
Overig kunst en erfgoed	410	1,8	-2	0,0%	38	3,3%	-6,4%	97
Cultureel erfgoed	388	24,3	35	0,9%	-12	-1,0%	-9,3%	145
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.068</b>	<b>1,6</b>	<b>246</b>	<b>2,7%</b>	<b>108</b>	<b>3,6%</b>	<b>13,0%</b>	<b>75</b>
Radio en televisie	42	1,0	12	3,4%	8	7,3%	13,5%	18
Persmedia	351	1,1	71	2,3%	18	1,8%	8,3%	67
Film	332	2,0	134	5,3%	66	7,7%	24,8%	111
Muziekindustrie	99	1,2	64	11,0%	45	22,4%	39,4%	115
Boekenindustrie	156	6,5	-1	-0,1%	17	3,9%	6,8%	158
Gaming en overige uitgeverijen	11	1,4	10	27,1%	-2	-5,4%	-15,4%	32
Live entertainment	77	3,1	-44	-4,4%	-44	-14,0%	-12,5%	49
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.724</b>	<b>1,4</b>	<b>505</b>	<b>3,5%</b>	<b>210</b>	<b>4,4%</b>	<b>5,6%</b>	<b>90</b>
Architectuur	134	2,0	-59	-3,6%	-13	-3,0%	-4,3%	71
Design	714	1,1	486	12,1%	155	8,5%	5,9%	101
Communicatie	876	1,7	78	0,9%	68	2,7%	7,0%	85
<b>ICT-diensten</b>	<b>2.413</b>	<b>2,8</b>	<b>420</b>	<b>1,9%</b>	<b>120</b>	<b>1,7%</b>	<b>1,2%</b>	<b>58</b>
Drukkerijen en reproductie	372	9,8	-106	-2,5%	-76	-6,0%	0,8%	135
Telecommunicatie	32	2,9	-17	-4,2%	-4	-3,9%	6,7%	10
Software	1.215	2,9	525	5,8%	65	1,8%	3,1%	67
Facilitaire ICT-diensten	794	2,0	18	0,2%	135	6,4%	-1,6%	45
<b>ICT hardware</b>	<b>161</b>	<b>3,0</b>	<b>31</b>	<b>2,2%</b>	<b>34</b>	<b>8,2%</b>	<b>22,0%</b>	<b>27</b>
Vervaardiging ICT hardware	35	2,9	-60	-9,5%	-17	-12,4%	6,1%	8
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	126	3,1	91	13,7%	51	18,9%	27,3%	81
<b>Creatieve industrie</b>	<b>5.320</b>	<b>1,5</b>	<b>1.161</b>	<b>2,5%</b>	<b>428</b>	<b>2,8%</b>	<b>5,1%</b>	<b>100</b>
<b>ICT</b>	<b>2.574</b>	<b>2,8</b>	<b>451</b>	<b>1,9%</b>	<b>154</b>	<b>2,1%</b>	<b>2,3%</b>	<b>54</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>7.894</b>	<b>1,8</b>	<b>1.612</b>	<b>2,3%</b>	<b>582</b>	<b>2,6%</b>	<b>4,2%</b>	<b>78</b>
Totale economie	126.602	5,4	15.068	1,3%	5.304	1,4%	3,1%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ENSCHEDA

## Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst. Top-15 ICT-steden nr. 15

Figuur B.17 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Enschede, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.17 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Enschede in 2022

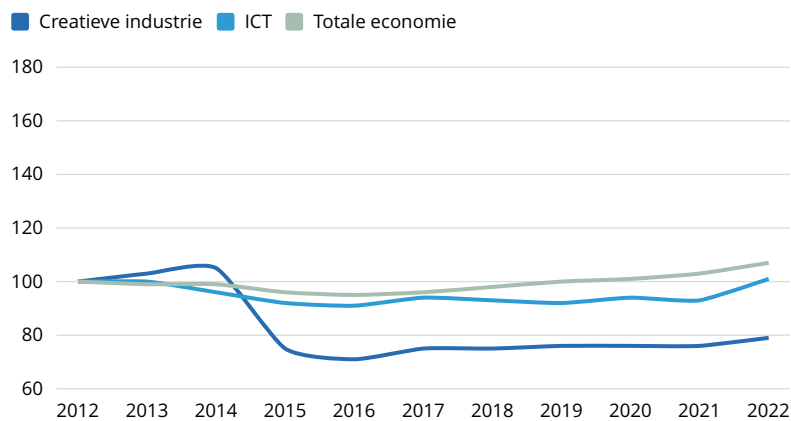
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.188</b>	<b>0,3</b>	<b>185</b>	<b>1,7%</b>	<b>160</b>	<b>4,9%</b>	<b>5,2%</b>	<b>84</b>
Podiumkunsten	490	0,3	159	4,0%	68	5,1%	5,8%	106
Scheppende kunsten	305	0,1	92	3,7%	59	7,4%	7,0%	67
Overig kunst en erfgoed	245	0,3	-74	-2,6%	19	2,7%	-3,9%	80
Cultureel erfgoed	148	4,0	8	0,6%	14	3,4%	17,5%	76
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>684</b>	<b>0,3</b>	<b>91</b>	<b>1,4%</b>	<b>29</b>	<b>1,5%</b>	<b>4,0%</b>	<b>65</b>
Radio en televisie	34	0,1	14	5,4%	14	19,3%	13,3%	20
Persmedia	351	0,4	115	4,0%	-6	-0,6%	2,6%	91
Film	189	0,3	-23	-1,1%	15	2,8%	9,2%	86
Muziekindustrie	58	0,2	41	13,1%	29	26,0%	87,1%	92
Boekenindustrie	17	0,2	-23	-8,2%	5	12,3%	-15,0%	24
Gaming en overige uitgeverijen	9	0,4	4	6,1%	5	31,0%	50,0%	36
Live entertainment	26	0,7	-37	-8,5%	-33	-23,9%	-53,6%	22
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.170</b>	<b>0,4</b>	<b>383</b>	<b>4,0%</b>	<b>135</b>	<b>4,2%</b>	<b>5,5%</b>	<b>83</b>
Architectuur	151	1,0	124	18,8%	14	3,3%	6,3%	110
Design	493	0,3	345	12,8%	113	9,1%	4,4%	96
Communicatie	526	0,4	-86	-1,5%	8	0,5%	6,3%	70
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.953</b>	<b>1,1</b>	<b>1.221</b>	<b>3,8%</b>	<b>358</b>	<b>3,2%</b>	<b>6,2%</b>	<b>129</b>
Drukkerijen en reproductie	496	6,9	-336	-5,0%	38	2,7%	7,6%	246
Telecommunicatie	69	1,5	48	12,6%	7	3,6%	15,0%	30
Software	2.306	1,3	877	4,9%	244	3,8%	6,4%	174
Facilitaire ICT-diensten	1.082	0,6	632	9,2%	69	2,2%	4,7%	83
<b>ICT hardware</b>	<b>568</b>	<b>5,2</b>	<b>251</b>	<b>6,0%</b>	<b>107</b>	<b>7,2%</b>	<b>9,7%</b>	<b>129</b>
Vervaardiging ICT hardware	534	19,8	245	6,3%	100	7,2%	10,6%	164
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	34	0,4	6	2,0%	7	8,0%	-2,9%	30
<b>Creatieve industrie</b>	<b>3.042</b>	<b>0,3</b>	<b>659</b>	<b>2,5%</b>	<b>324</b>	<b>3,8%</b>	<b>5,0%</b>	<b>79</b>
<b>ICT</b>	<b>4.521</b>	<b>1,2</b>	<b>1.472</b>	<b>4,0%</b>	<b>465</b>	<b>3,7%</b>	<b>6,6%</b>	<b>129</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>7.563</b>	<b>0,5</b>	<b>2.131</b>	<b>3,4%</b>	<b>789</b>	<b>3,7%</b>	<b>6,0%</b>	<b>103</b>
Totale economie	92.566	6,3	9.055	1,0%	3.177	1,2%	2,9%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# APELDOORN

Top-15 creatieve industrie steden nr. 15. Top-15 ICT-steden: niet in de lijst

Figuur B.18 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Apeldoorn, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.18 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Apeldoorn in 2022

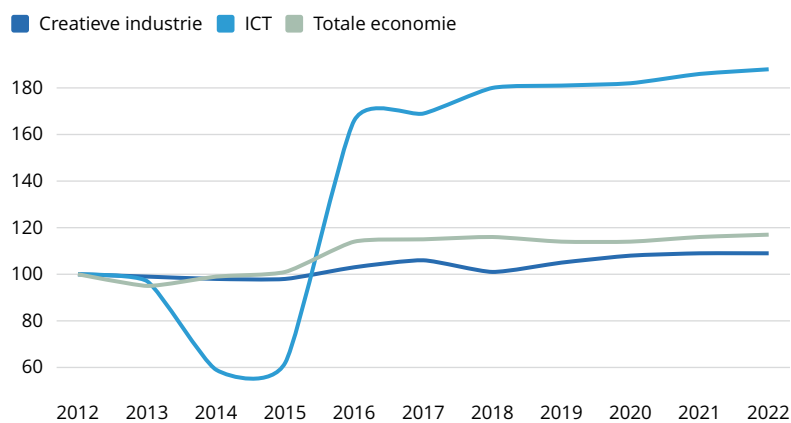
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>1.073</b>	<b>2,0</b>	<b>215</b>	<b>2,3%</b>	<b>166</b>	<b>5,8%</b>	<b>17,4%</b>	<b>65</b>
Podiumkunsten	346	2,0	149	5,8%	-6	-0,6%	8,1%	65
Scheppende kunsten	257	1,0	84	4,0%	49	7,3%	3,2%	49
Overig kunst en erfgoed	166	1,7	-33	-1,8%	27	6,1%	10,7%	47
Cultureel erfgoed	304	33,8	15	0,5%	96	13,5%	55,9%	135
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>1.209</b>	<b>2,3</b>	<b>-112</b>	<b>-0,9%</b>	<b>106</b>	<b>3,1%</b>	<b>4,3%</b>	<b>100</b>
Radio en televisie	70	1,8	50	13,3%	16	9,0%	11,1%	36
Persmedia	497	2,1	-226	-3,7%	50	3,6%	4,4%	112
Film	110	1,5	45	5,4%	3	0,9%	-5,2%	44
Muziekindustrie	32	1,1	20	10,3%	18	31,7%	14,3%	44
Boekenindustrie	34	1,9	-1	-0,3%	5	5,4%	13,3%	41
Gaming en overige uitgeverijen	27	5,4	26	39,0%	-9	-9,1%	-3,6%	93
Live entertainment	439	3,4	-26	-0,6%	23	1,8%	5,0%	329
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>2.144</b>	<b>3,4</b>	<b>-1.248</b>	<b>-4,5%</b>	<b>-65</b>	<b>-1,0%</b>	<b>0,1%</b>	<b>132</b>
Architectuur	50	2,0	-18	-3,0%	6	4,4%	-5,7%	32
Design	463	1,4	278	9,6%	76	6,2%	11,3%	78
Communicatie	1.631	5,8	-1.508	-6,3%	-147	-2,8%	-2,5%	188
<b>ICT-diensten</b>	<b>2.819</b>	<b>3,8</b>	<b>-14</b>	<b>0,0%</b>	<b>250</b>	<b>3,1%</b>	<b>8,5%</b>	<b>80</b>
Drukkerijen en reproductie	112	3,0	-237	-10,7%	-6	-1,7%	-0,9%	48
Telecommunicatie	435	39,5	159	4,7%	95	8,6%	27,9%	163
Software	1.234	4,4	1	0,0%	85	2,4%	0,2%	81
Facilitaire ICT-diensten	1.038	2,5	63	0,6%	76	2,6%	13,6%	69
<b>ICT hardware</b>	<b>292</b>	<b>5,8</b>	<b>40</b>	<b>1,5%</b>	<b>12</b>	<b>1,4%</b>	<b>8,1%</b>	<b>58</b>
Vervaardiging ICT hardware	160	10,0	6	0,4%	4	0,8%	3,9%	42
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	132	3,9	34	3,0%	8	2,1%	13,8%	101
<b>Creatieve industrie</b>	<b>4.426</b>	<b>2,6</b>	<b>-1.145</b>	<b>-2,3%</b>	<b>207</b>	<b>1,6%</b>	<b>5,0%</b>	<b>99</b>
<b>ICT</b>	<b>3.111</b>	<b>3,9</b>	<b>26</b>	<b>0,1%</b>	<b>262</b>	<b>3,0%</b>	<b>8,5%</b>	<b>77</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>7.537</b>	<b>3,0</b>	<b>-1.119</b>	<b>-1,4%</b>	<b>469</b>	<b>2,2%</b>	<b>6,4%</b>	<b>88</b>
Totale economie	106.916	6,6	6.828	0,7%	6.376	2,1%	4,0%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# AMSTELVEEN

Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst. Top-15 ICT-steden nr. 14

Figuur B.19 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Amstelveen, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.19 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Amstelveen in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>788</b>	<b>1,5</b>	<b>131</b>	<b>1,8%</b>	<b>49</b>	<b>2,2%</b>	<b>3,5%</b>	<b>94</b>
Podiumkunsten	247	1,3	50	2,3%	31	4,6%	6,5%	90
Scheppende kunsten	235	1,1	74	3,9%	13	1,9%	-6,0%	88
Overig kunst en erfgoed	208	1,7	-7	-0,3%	2	0,3%	9,5%	114
Cultureel erfgoed	98	7,5	14	1,6%	3	1,0%	10,1%	85
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>515</b>	<b>1,6</b>	<b>70</b>	<b>1,5%</b>	<b>-5</b>	<b>-0,3%</b>	<b>-2,8%</b>	<b>83</b>
Radio en televisie	75	1,6	33	6,0%	1	0,4%	10,3%	76
Persmedia	261	1,9	-8	-0,3%	-49	-5,6%	-9,4%	115
Film	94	1,1	32	4,2%	20	8,3%	5,6%	73
Muziekindustrie	40	1,3	25	10,3%	15	17,0%	5,3%	107
Boekenindustrie	19	1,2	-12	-4,8%	1	1,8%	5,6%	44
Gaming en overige uitgeverijen	10	2,0	7	12,8%	-2	-5,9%	42,9%	67
Live entertainment	16	2,7	-7	-3,6%	9	31,7%	-27,3%	23
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>1.067</b>	<b>2,0</b>	<b>-6</b>	<b>-0,1%</b>	<b>36</b>	<b>1,2%</b>	<b>-0,7%</b>	<b>129</b>
Architectuur	47	2,0	-3	-0,6%	-4	-2,7%	-9,6%	58
Design	259	1,1	155	9,6%	23	3,1%	2,8%	85
Communicatie	761	2,8	-158	-1,9%	17	0,8%	-1,3%	171
<b>ICT-diensten</b>	<b>4.492</b>	<b>5,4</b>	<b>2.108</b>	<b>6,5%</b>	<b>162</b>	<b>1,2%</b>	<b>0,6%</b>	<b>248</b>
Drukkerijen en reproductie	22	1,6	-29	-8,1%	-8	-9,8%	4,8%	18
Telecommunicatie	45	4,5	-61	-8,2%	-17	-10,1%	0,0%	33
Software	3.055	9,0	2.112	12,5%	55	0,6%	0,0%	390
Facilitaire ICT-diensten	1.370	2,9	86	0,7%	132	3,4%	1,9%	178
<b>ICT hardware</b>	<b>48</b>	<b>2,1</b>	<b>17</b>	<b>4,5%</b>	<b>7</b>	<b>5,4%</b>	<b>41,2%</b>	<b>18</b>
Vervaardiging ICT hardware	29	4,8	6	2,3%	9	13,2%	45,0%	15
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	19	1,1	11	9,0%	-2	-3,3%	35,7%	28
<b>Creatieve industrie</b>	<b>2.370</b>	<b>1,7</b>	<b>195</b>	<b>0,9%</b>	<b>80</b>	<b>1,2%</b>	<b>0,2%</b>	<b>104</b>
<b>ICT</b>	<b>4.540</b>	<b>5,3</b>	<b>2.125</b>	<b>6,5%</b>	<b>169</b>	<b>1,3%</b>	<b>0,9%</b>	<b>219</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>6.910</b>	<b>3,1</b>	<b>2.320</b>	<b>4,2%</b>	<b>249</b>	<b>1,2%</b>	<b>0,6%</b>	<b>159</b>
Totale economie	54.717	4,5	8.123	1,6%	1.694	1,1%	1,3%	100

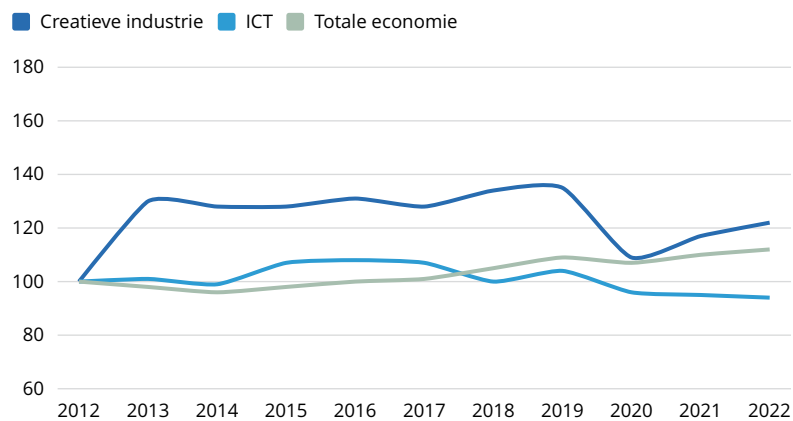
Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory



# NIEUWEGEIN

Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst, Top-15 ICT-steden nr. 10

Figuur B.20 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Nieuwegein, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.20 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Nieuwegein in 2022

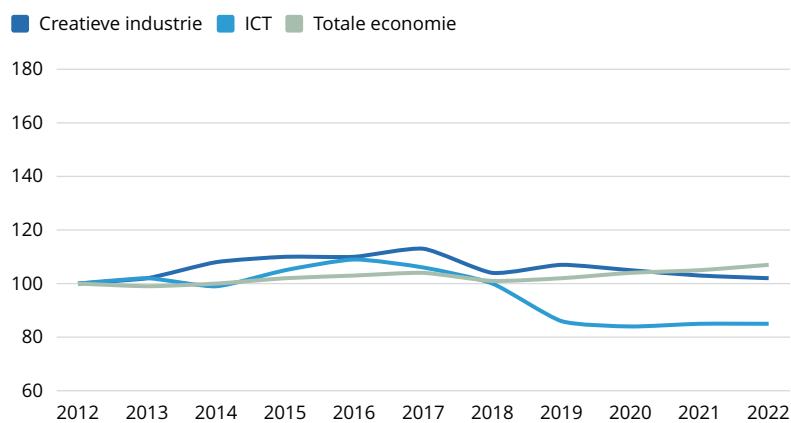
	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>367</b>	<b>1,7</b>	<b>77</b>	<b>2,4%</b>	<b>30</b>	<b>2,9%</b>	<b>-1,9%</b>	<b>50</b>
Podiumkunsten	185	2,0	37	2,3%	3	0,5%	-2,6%	78
Scheppende kunsten	89	1,1	35	5,1%	10	4,1%	4,7%	38
Overig kunst en erfgoed	75	1,7	18	2,8%	17	8,9%	-7,4%	48
Cultureel erfgoed	18	6,0	-13	-5,3%	0	0,0%	0,0%	18
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>200</b>	<b>1,3</b>	<b>19</b>	<b>1,0%</b>	<b>29</b>	<b>5,4%</b>	<b>8,7%</b>	<b>37</b>
Radio en televisie	17	1,2	12	13,0%	5	12,3%	13,3%	20
Persmedia	76	1,1	6	0,8%	6	2,8%	10,1%	38
Film	48	1,1	-7	-1,4%	21	21,1%	17,1%	43
Muziekindustrie	18	1,1	15	19,6%	4	8,7%	12,5%	56
Boekenindustrie	5	1,0	-30	-17,7%	0	0,0%	-16,7%	13
Gaming en overige uitgeverijen	1	1,0	0	0,0%	0	0,0%	0,0%	8
Live entertainment	35	8,8	23	11,3%	-7	-5,9%	-2,8%	59
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>376</b>	<b>1,6</b>	<b>71</b>	<b>2,1%</b>	<b>-167</b>	<b>-11,5%</b>	<b>6,8%</b>	<b>52</b>
Architectuur	13	1,3	-5	-3,2%	-1	-2,4%	-13,3%	18
Design	163	1,5	99	9,8%	61	16,9%	8,7%	62
Communicatie	200	1,8	-23	-1,1%	-227	-22,3%	7,0%	52
<b>ICT-diensten</b>	<b>5.817</b>	<b>12,3</b>	<b>-379</b>	<b>-0,6%</b>	<b>-564</b>	<b>-3,0%</b>	<b>-0,9%</b>	<b>370</b>
Drukkerijen en reproductie	83	8,3	-43	-4,1%	14	6,4%	1,2%	80
Telecommunicatie	173	28,8	-26	-1,4%	18	3,7%	0,0%	146
Software	1.781	8,5	-498	-2,4%	-382	-6,3%	-8,7%	262
Facilitaire ICT-diensten	3.780	15,2	188	0,5%	-214	-1,8%	3,2%	565
<b>ICT hardware</b>	<b>59</b>	<b>2,4</b>	<b>9</b>	<b>1,7%</b>	<b>-47</b>	<b>-17,7%</b>	<b>20,4%</b>	<b>26</b>
Vervaardiging ICT hardware	29	4,8	18	10,2%	-26	-19,2%	7,4%	17
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	30	1,6	-9	-2,6%	-21	-16,2%	36,4%	52
<b>Creatieve industrie</b>	<b>943</b>	<b>1,5</b>	<b>167</b>	<b>2,0%</b>	<b>-108</b>	<b>-3,5%</b>	<b>3,6%</b>	<b>47</b>
<b>ICT</b>	<b>5.876</b>	<b>11,8</b>	<b>-370</b>	<b>-0,6%</b>	<b>-611</b>	<b>-3,2%</b>	<b>-0,7%</b>	<b>327</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>6.819</b>	<b>6,2</b>	<b>-203</b>	<b>-0,3%</b>	<b>-719</b>	<b>-3,3%</b>	<b>-0,1%</b>	<b>180</b>
Totale economie	47.467	6,8	5.019	1,1%	1.216	0,9%	1,6%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

# ZOETERMEER

Top-15 creatieve industrie steden: niet in de lijst. Top-15 ICT-steden nr. 13

Figuur B.21 Banengroei in de creatieve industrie, ICT en totale economie in Zoetermeer, 2012-2022 (2012=100)



Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

Tabel B.21 Aantal banen, gemiddelde vestigingsgrootte, banengroei, en specialisatiegraad in de creatieve industrie en ICT in Zoetermeer in 2022

	Banen 2022	Gem. vestigings- grootte 2022	Groei 2012-2022 <i>aantal</i>	Groei 2012-22 <i>% pj</i>	Groei 2019-22 <i>aantal</i>	Groei 2019-22 <i>% pj</i>	Groei 2021-22 <i>%</i>	Specialisatie 2022 <i>NL = 100</i>
<b>Kunsten en cultureel erfgoed</b>	<b>445</b>	<b>1,6</b>	<b>12</b>	<b>0,3%</b>	<b>-15</b>	<b>-1,1%</b>	<b>-2,8%</b>	<b>53</b>
Podiumkunsten	173	1,5	57	4,1%	-8	-1,5%	-9,9%	63
Scheppende kunsten	121	1,1	35	3,5%	3	0,8%	5,2%	45
Overig kunst en erfgoed	77	1,6	-50	-4,9%	-15	-5,8%	1,3%	43
Cultureel erfgoed	74	14,8	-30	-3,3%	5	2,4%	-1,3%	64
<b>Media en entertainmentindustrie</b>	<b>341</b>	<b>1,5</b>	<b>-24</b>	<b>-0,7%</b>	<b>-43</b>	<b>-3,9%</b>	<b>-2,3%</b>	<b>55</b>
Radio en televisie	14	1,0	-32	-11,2%	-6	-11,2%	-26,3%	14
Persmedia	143	1,1	29	2,3%	-36	-7,2%	-7,7%	63
Film	95	1,9	24	3,0%	15	5,9%	23,4%	74
Muziekindustrie	23	1,1	1	0,4%	3	4,8%	4,5%	62
Boekenindustrie	27	3,4	-55	-10,5%	-14	-13,0%	-15,6%	63
Gaming en overige uitgeverijen	1	1,0	-2	-10,4%	-2	-30,7%	0,0%	7
Live entertainment	38	3,5	11	3,5%	-3	-2,5%	-11,6%	56
<b>Creatieve zakelijke dienstverlening</b>	<b>415</b>	<b>1,4</b>	<b>30</b>	<b>0,8%</b>	<b>-3</b>	<b>-0,2%</b>	<b>1,0%</b>	<b>50</b>
Architectuur	25	1,7	2	0,8%	4	6,0%	8,7%	31
Design	162	1,1	113	12,7%	17	3,8%	-3,0%	54
Communicatie	228	1,6	-85	-3,1%	-24	-3,3%	3,2%	52
<b>ICT-diensten</b>	<b>3.890</b>	<b>6,0</b>	<b>-702</b>	<b>-1,6%</b>	<b>-123</b>	<b>-1,0%</b>	<b>-0,9%</b>	<b>216</b>
Drukkerijen en reproductie	101	4,0	-79	-5,6%	-24	-6,9%	-6,5%	85
Telecommunicatie	914	182,8	898	49,9%	-111	-3,7%	0,0%	673
Software	1.238	4,6	-1.012	-5,8%	3	0,1%	2,1%	159
Facilitaire ICT-diensten	1.637	4,8	-509	-2,7%	9	0,2%	-3,3%	214
<b>ICT hardware</b>	<b>747</b>	<b>29,9</b>	<b>-128</b>	<b>-1,6%</b>	<b>54</b>	<b>2,5%</b>	<b>1,9%</b>	<b>289</b>
Vervaardiging ICT hardware	552	61,3	442	17,5%	50	3,2%	2,2%	288
Installatie, verhuur en reparatie ICT hardware	195	12,2	-570	-12,8%	4	0,7%	1,0%	293
<b>Creatieve industrie</b>	<b>1.201</b>	<b>1,5</b>	<b>18</b>	<b>0,2%</b>	<b>-61</b>	<b>-1,6%</b>	<b>-1,4%</b>	<b>53</b>
<b>ICT</b>	<b>4.637</b>	<b>6,9</b>	<b>-830</b>	<b>-1,6%</b>	<b>-69</b>	<b>-0,5%</b>	<b>-0,5%</b>	<b>225</b>
<b>Creatieve industrie en ICT</b>	<b>5.838</b>	<b>3,9</b>	<b>-812</b>	<b>-1,3%</b>	<b>-130</b>	<b>-0,7%</b>	<b>-0,7%</b>	<b>135</b>
Totale economie	54.419	5,2	3.440	0,7%	2.629	1,7%	1,3%	100

Bron: Lisa, bewerking NEO Observatory

## Bijlage 2A

# DEFINITIE CREATIEVE INDUSTRIE

Voor het meten van de economische betekenis van de creatieve industrie en ICT wordt de sector op het laagste bedrijfstakniveau afgebakend in de Standaard Bedrijfsindeling van Economische Activiteiten (SBI 2010). Voor een uitgebreide toelichting op deze afbakening wordt verwezen naar de Cross Media Monitor 2010 – Cross Media in Cijfers.

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

> vervolg op volgende pagina

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

## Bijlage 2B

# DEFINITIE ICT

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

> vervolg op volgende pagina

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



## BIJLAGE 3

# DEFINITIE CREATIEVE BEROEPEN

Het CBS publiceert tweejaarlijks gegevens over het aantal werkenden per beroep en brede sector in Nederland<sup>1</sup>. De cijfers zijn gebaseerd op de Enquête Beroepsbevolking (EBB) en de meest recente cijfers betreffen het gemiddelde van de verslagjaren 2017 en 2018. De Enquête Beroepsbevolking (EBB) is een doorlopend onderzoek op het gebied van de arbeidsmarkt en wordt jaarlijks door 65.000 mensen ingevuld. In de EBB wordt gevraagd of iemand betaald werk heeft of niet. Van de werkzame personen is bepaald wat hun beroep is en in welke sector men werkzaam is. Het beroep is daarbij gecategoriseerd naar de meest gedetailleerde beroepenindeling ISCO-2008 classificatie. ISCO staat voor International Standard Classification of Occupations en is de internationale beroepen-classificatie van de International Labour Organisation (ILO).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## Bijlage 4

# PUBLICATIES CROSS MEDIA MONITOR EN MONITOR CREATIEVE INDUSTRIE

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





