

Creatieve industrie belangrijker dan gangbare cijfers suggereren

In de traditionele economische indicatoren speelt de creatieve sector slechts een bescheiden rol. Toch is ze belangrijk bij het aanjagen van innovatie. Hoe valt deze rol inzichtelijk te maken?

IN HET KORT

- Het belang van de creatieve sector is inzichtelijk te maken en te meten via het creatieve kapitaal dat de sector genereert.
- De omvang van de creatiefkapitaalvoorraad is naar schatting iets meer dan vijf procent van het bruto binnenlands product.
- Marktfalen bij het creëren van creatief kapitaal kunnen overheidsingrijpen legitimeren.

MARCEL DE HEIDE

Onderzoeker bij TNO

ARJEN

GOETHEER

Onderzoeker bij TNO

EVGUENI

POLIAKOV

Onderzoeker bij TNO

De creatieve industrie, zoals afgebakend door het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS; kader 1), genereerde in 2017 slechts 2,0 procent van de Nederlandse productiewaarde en 1,7 procent van het bruto binnenlands product (CBS, 2018). Deze cijfers suggereren dat de sector slechts een bescheiden rol speelt in de Nederlandse economie.

Desalniettemin is de creatieve industrie door de overheid aangewezen als een van de negen topsectoren van de Nederlandse economie. Het belang dat wordt toegekend aan de creatieve sector is dan ook veel groter dan de traditionele economische cijfers suggereren. De sector wordt vaak gezien als een aanjager van innovatie in de economie, en als een belangrijke schakel bij het aangaan van maatschappelijke uitdagingen (Florida, 2002; TNO, 2017). De flexibele denkkraft in de creatieve industrie helpt immers om complexe vraagstukken op manieren te bekijken waaraan anderen nog niet hadden gedacht. Zo worden er vernieuwende ideeën, producten, diensten, systemen, strategieën en werkwijzen ontwikkeld, die zowel binnen als buiten de sector worden toegepast.

Om dit bredere belang van de sector te staven, wijzen diverse studies op de specifieke karakteristieken die aan de sector eigen zijn (Arndt et al., 2012; Design Council, 2015; Frontier Economics, 2014; SEO, 2017; TNO, 2015; 2017). Hierbij wordt er onder andere gerefereerd aan de multidisciplinaire benadering en het vermogen om een creatieve sprong te initiëren, die kunnen leiden tot het introduceren van een innovatiementaliteit binnen organisaties,

of tot de doordachte ontwerpen en vormgeving die kunnen bijdragen aan de leefbaarheid van steden of de veiligheid en kwaliteit van de werkomgeving (TNO, 2017).

Het blijft echter onduidelijk hoe de overige sectoren in de economie precies afhankelijk zijn van de creatieve industrie voor de vernieuwing van producten en productieprocessen, en in welke mate dat het geval is. Om de bijdrage van de sector inzichtelijker te maken, introduceren we in dit artikel het concept 'creatief kapitaal'. Dit concept behelst het directe effect dat de creatieve sector heeft op het creëren van toegevoegde waarde, en kan bovendien gekwantificeerd worden.

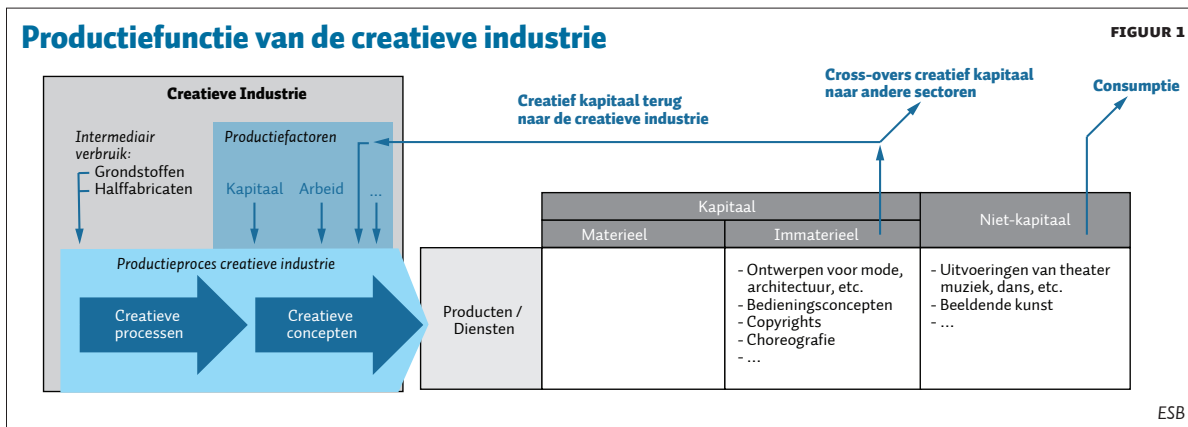
Creatief kapitaal

We definiëren creatief kapitaal als *de creatieve concepten die de sector ontwikkelt bij het leveren van producten en diensten, en die vervolgens kunnen worden toegepast bij de productie van andere goederen en diensten*. Deze concepten zijn een resultaat van creatieve processen, en vormen een set van standaarden, platformen, systemen, businessmodellen en design, bijvoorbeeld op het gebied van vormgeving, gebruik of bediening, beeldvorming en communicatie, die door bedrijven zowel binnen als buiten de creatieve industrie worden toegepast.

De creatiefkapitaalvoorraad vormt een 'creatieve context' van bijvoorbeeld specifieke muziekstijlen, literaire genres, modebeelden, en bepaalde stijlen in vormgeving, maar ook van materiaaltoepassingen, methoden, duurzaamheidsconcepten, productietechnologieën en bedieningsconcepten op basis waarvan nieuwe output wordt gecreëerd. Actoren uit de creatieve industrie beschrijven dit als "kennis over wat werkt, wat raakt en wat functioneert met betrekking tot creatieve producten en de aanpak om te komen tot die creatieve producten" (TNO, 2017).

Productie

In lijn met de economische interpretatie van kapitaal, vormen de creatieve concepten zowel een resultaat als een determinant van vernieuwing, en daarmee ook van de economische groei. Een goed voorbeeld vormt het initiële ontwerp voor het bedienen van de eerste generatie smartphones via de verschillende apps. Dat ontwerp is het resultaat van de creatieve processen van een ontwerper, maar is gebaseerd op een bestaande creatiefkapitaalvoorraad: het is duidelijk afgeleid van besturingssystemen met een grafische

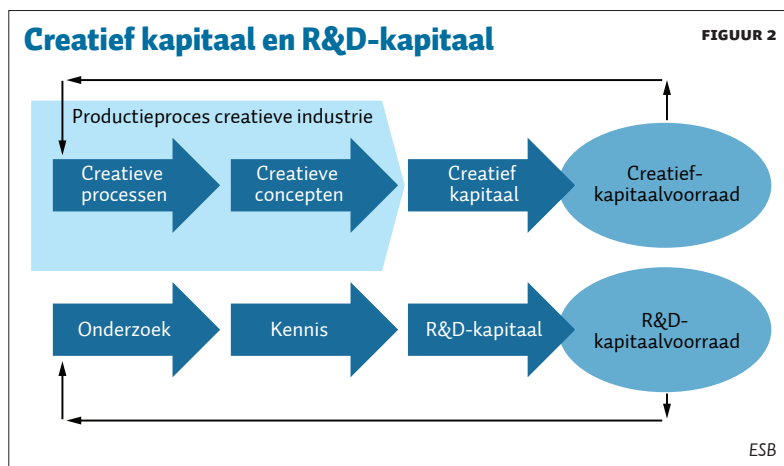


gebruikersinterface voor personal computers. Het initiële ontwerp is vervolgens zelf opgegaan in de creatiefkapitaalvoorraad: het heeft bijgedragen aan de vormgeving van het bedieningsconcept van een volgende generatie smartphones, en bijvoorbeeld ook van smartwatches.

Niet alle producten van de creatieve industrie vormen een kapitaalgoed. Figuur 1 toont het vereenvoudigde productieproces voor de creatieve sector. Met productiefactoren zoals arbeid en machines worden grondstoffen en halffabricaten omgezet in producten of diensten. De output kan zowel 'kapitaal' als 'niet-kapitaal' zijn. Niet-kapitaalgoederen worden gekarakteriseerd door het feit dat ze bestemd zijn voor consumptie. Voorbeelden zijn opvoeringen van theaterstukken, uitvoeringen van muziekwerken, en uitingen van beeldende kunst. Kapitaalgoederen daarentegen zijn een voorbeeld van een productiefactor: zij dienen als basis voor verdere productie binnen de eigen onderneming, binnen de creatieve sector, of daarbuiten. Een materieel kapitaalgoed, zoals een productiemachine, is

echter lastig voorstelbaar als output van de creatieve sector. De sector lijkt alleen immateriële kapitaalgoederen te produceren. Voorbeelden van (immaterieel) creatief kapitaal die voortkomen uit de creatieve sector zijn choreografieën en muziekstukken die dienen als basis voor vormen van uitvoerende kunst, en ook architectonische ontwerpen die het uitgangspunt vormen voor de constructie van gebouwen door aannemersbedrijven.

Creatief kapitaal is goed vergelijkbaar met een andere vorm van immaterieel kapitaal in de economische theorie: R&D-kapitaal (Hall et al., 2010; Romer, 2011), zie figuur 2. R&D-kapitaal bestaat uit opgeslagen kennis voortkomend uit onderzoek, waar weer nieuw onderzoek van kan profiteren. Zoals het doen van onderzoek leidt tot kennis die in het productieproces wordt toegepast als R&D-kapitaal, zo resulteren creatieve processen in creatieve concepten die als creatief kapitaal worden ingezet voor de productie van goederen en diensten. En net zoals onderzoek bijdraagt aan of voortbouwt op de R&D-kapitaalvoorraad, zo dragen creatieve processen bij aan de creatiefkapitaalvoorraad en bouwen daar ook op voort.



Afbakening creatieve industrie

KADER 1

Het CBS heeft de creatieve industrie afgebakend en onderverdeeld in vier subsectoren, en daaraan specifieke bedrijfsactiviteiten toegewezen vanuit de Standaard Bedrijfsindeling (SBI), zie CBS (2018). Deze subsectoren zijn Kunst, met SBI-activiteiten als podiumkunsten en schepende kunst; Cultureel erfgoed, met onder meer

musea en monumentenzorg; Media en entertainmentindustrie, met bijvoorbeeld televisie- en radiozenders, platen- en filmmaatschappijen en gameontwikkelaars; en Creatieve zakelijke dienstverlening, met onder andere mode, ontwerpers, architecten en reclamebureaus.

Omvang in Nederland

De geïntroduceerde definitie van creatief kapitaal maakt het ook mogelijk om de omvang van het creatieve kapitaal te schatten. Hierbij bouwen we voort op het concept *knowledge-based capital* zoals de OESO dat hanteert. Dat concept omvat een verscheidenheid aan immateriële *assets* die resulteren in de toekomstige baten voor bedrijven en het voornaamste doel vormen van bedrijfsinvesteringen en een belangrijke bron van groei zijn voor de ontwikkelde economieën (OESO, 2013). Om *knowledge-based capital* te meten, onderscheidt de OESO drie groepen *assets* (Corrado et al., 2005): *computerised information*, zoals software en databases, *economic competences* zoals merknamen, bedrijfsspecifiek menselijk kapitaal en netwerken van mensen en instituties, en *innovative property* zoals R&D, copyrights, ontwerpen en handelsmerken.

Onder *innovative property* zijn een aantal specifieke *assets* geclusterd die refereren aan het doorlopen van creatieve processen, namelijk: 'copyrights en creatieve *assets*' en 'nieuwe architectonische en technische ontwerpen'. We interpreteren deze uitgaven als een proxy voor de omvang van de stroom van creatief kapitaal, in lijn met de literatuur over R&D-kapitaal, waarin uitgaven aan R&D ook

worden geïnterpreteerd als een proxy voor de omvang van R&D-kapitaal (Hall et al., 2010; Romer, 2011).

Van Rooijen-Horsten et al. (2008) schatten de Nederlandse uitgaven aan 'copyrights en creatieve assets' en 'nieuwe architectonische en technische ontwerpen' op 1,1 procent van het bruto binnenlands product (bbp). Deze uitgaven lijken relatief constant over de tijd. In werkelijkheid zal de creatiefkapitaalstroom groter zijn, omdat de hier geïntroduceerde definitie van creatief kapitaal breder is dan 'copyrights en creatieve assets' en 'nieuwe architectonische en technische ontwerpen'. Aanvullende informatie over de ontbrekende elementen is echter niet beschikbaar. Ter vergelijking: gegevens van het CBS laten zien dat de stroom aan R&D-kapitaal gegenereerd door het bedrijfsleven in dezelfde periode gemiddeld ongeveer 0,9 procent van het bbp en de totale stroom aan R&D-kapitaal, gegenereerd door alle sectoren in de economie, 1,7 procent van het bbp bedroeg.

Aan de hand van deze creatiefkapitaalstroom schatten we vervolgens de totale Nederlandse creatiefkapitaalvoorraad, middels de *perpetual inventory*-methode, op 5,2 procent van het bbp (kader 2). Ter vergelijking: de R&D-kapitaalvoorraad, op dezelfde wijze geschat op basis van beschikbare gegevens van het CBS is gelijk aan ongeveer 3,9 procent en de totale voorraad aan 8,7 procent van het bbp.

Kapitaalproductie creatieve sector

Als aangenomen wordt dat alle uitgaven aan 'copyrights en creatieve assets' en 'nieuwe architectonische en technische ontwerpen' worden gedaan door partijen in de creatieve sector, dan kan aan de hand daarvan ook berekend worden hoeveel van de output van de creatieve sector bijdraagt aan de creatiefkapitaalvoorraad. Voor het berekenen van deze gaan we uit van een totale productiewaarde van de creatieve industrie van gemiddeld 3,8 procent van het bbp in periode 2010–2017 (CBS, 2018). Als we de uitgaven aan creatief kapitaal van 1,1 procent van het bbp delen door deze 3,8 procent, komen we op een 'creatiefkapitaal-outputintensiteit' van de creatieve sector van gemiddeld 29 procent.

Conclusie en implicaties

Een deel van de output van de creatieve sector kan gezien worden als kapitaalgoed waarmee nieuwe producten en diensten worden geproduceerd. Deze notie van 'creatief kapitaal' maakt het mogelijk om de rol van de creatieve sector in de economie nader te duiden.

Een eerste schatting voor Nederland maakt duidelijk dat een aanzienlijk deel van de totale output van de creatieve sector bestaat uit creatief kapitaal. De creatieve industrie genereert dus niet alleen zelf producten en diensten, maar ook kapitaal dat de basis vormt voor andere productie binnen en buiten de sector. Op die manier fungeert de creatieve sector dus als aanjager van innovatie en vernieuwing in andere sectoren.

Via de productie van creatief kapitaal speelt de creatieve sector dus een belangrijke rol in de economie. Deze externe effecten kunnen – net als bij R&D (Martin en Scott, 2000) – tot onderinvestering leiden (OESO, 2013) en een legitiemer vorm voor overheidsingrijpen (EC, 2014). Er zijn indicaties dat spillovers van creatief kapitaal

Berekening creatiefkapitaalvoorraad

KADER 2

Middels de *perpetual inventory*-methode kan aan de hand van de kapitaalstroom de kapitaalvoorraad berekend worden. We berekenen de omvang van de creatiefkapitaalvoorraad over de periode 1970–2017. In lijn met de OESO (2013) nemen we aan dat de afschrijvingen op creatief kapitaal twintig procent per jaar bedragen, ingegeven door het feit dat creatieve concepten in de loop van de tijd hun originaliteit en uniciteit, en daarmee een deel van de waarde, in het productieproces verliezen.

Omdat de initiële waarde van de creatiefkapitaalvoorraad in 1970 binnen een perio-

de van 48 jaar met twintig procent per jaar zal worden afgeschreven, is de werkelijke initiële omvang in 1970 niet relevant en stellen we die gelijk aan nul. De omvang van de creatiefkapitaalvoorraad in een gegeven jaar is dan gelijk aan de voorraad in het vorige jaar minus de afschrijving van twintig procent, plus kapitaalstroom in dat gegeven jaar. Met een geschatte kapitaalstroom van 1,1 procent van het bbp en cijfers van het CBS over het bbp van de gegeven jaren (in constante prijzen) komen we dan uit op een creatiefkapitaalvoorraad van 5,2 procent van het bbp in 2017.

taal naar bedrijven die er niet in hebben geïnvesteerd, niet of maar gedeeltelijk kunnen worden voorkomen (TNO, 2017). Hoewel creatieve concepten veelal contextspecifiek zijn, zijn er legio voorbeelden van creatieve concepten die door andere bedrijven zijn overgenomen of vertaald in nieuwe toepassingen zonder dat ze hiervoor de bedenker(s) hebben betaald. Als dit resulteert in een onderinvestering van creatief kapitaal, dan worden innovatie en de economische groei hierdoor gefrustreerd. Het lijkt daarom tijd om als basis voor overheidsinterventie een breder innovatieconcept te nemen dan alleen R&D, dus om ook acht te slaan op marktfalen samen met andere kapitaalvormen.

Literatuur

Arndt, O., K. Freitag, F. Knetsch et al. (2012) *Die Kultur- und Kreativwirtschaft in der gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungskette: Wirkungsketten, Innovationsskraft, Potenziale*. Endbericht zur Studie im Auftrag des BMWi. Te vinden op www.kultur-kreativ-wirtschaft.de.

CBS (2018) *Monitor topsectoren 2018: methodebeschrijving en tabellenset*. Publicatie te vinden op www.cbs.nl.

Corrado, C., C. Hulten en D. Sichel (2005) *Measuring capital and technology: an expanded framework*. In: C. Corrado, J. Haltiwanger en D. Sichel (red.), *Measuring capital in the new economy*. Chicago: University of Chicago Press, 11–46.

Design Council (2015) *The design economy: the value of design to the UK*. Londen: Design Council. Rapport te vinden op www.designcouncil.org.uk.

EC (2014) *Kaderregeling betreffende staatssteun voor onderzoek, ontwikkeling en innovatie*. 2014/C 198/01. Publicatie te vinden op eur-lex.europa.eu.

Florida, R. (2002) *The rise of the creative class*. New York: Basic Books.

Frontier Economics (2014) *Creative industry spillovers: understanding their impact on the wider economy*. Londen: Frontier Economics.

Hall, B.H., J. Mairesse en P. Mohnen (2010) *Measuring the returns to R&D*. In: B.H. Hall en N. Rosenberg (red.), *Handbook of the economics of innovation*, deel 2. Amsterdam: North-Holland, 1033–1082.

Martin, S. en J.T. Scott (2000) *The nature of innovation market failure and the design of public support for private innovation*. *Research Policy*, 29(4–5), 437–447.

OESO (2013) *Supporting investment in knowledge capital, growth and innovation*. OESO Publishing.

Romer, D. (2011) *Advanced macroeconomics* (4e editie). New York: McGraw-Hill.

Rooijen-Horsten, M., van, D. van den Bergen en M. Tanriseven (2008) *Intangible capital in the Netherlands: a benchmark*. CBS Discussion Paper o8001.

SEO (2017) *Creativiteit en productiviteit: de creatieve zakelijke dienstverlening als onderdeel van de economie*. SEO-rapport, 2017–34.

TNO (2015) *Monitor cross-overs creatieve industrie*. TNO Rapport, R10132.

TNO (2017) *De economische en maatschappelijke waarde van de creatieve zakelijke dienstverlening voor Nederland: een kwalitatief onderzoek naar de directe en indirecte economische en maatschappelijke effecten van cross-overs*. TNO Rapport R10576.