



Notitie Gezamenlijke interactieve digitale ruimte

DEN

juni 2023

Inhoud

Onderzoek naar één gezamenlijke interactieve digitale ruimte	3
Voor een toekomstbestendige cultuursector	3
Brede basisverkenning voor één gezamenlijke interactieve digitale ruimte voor cultuuraanbod en cultuurpubliek	3
Bevindingen brede basisverkenning	4
1. Noodzaak van REGIE en SAMENWERKING	4
2. Bestaande initiatieven bieden basis voor samenwerking	4
Conclusies en uitgangspunten	5
Samenvatting	5
Vervolg in 2023 en verder	6
Concrete vervolgstappen (najaar 2023)	6

Onderzoek naar één gezamenlijke interactieve digitale ruimte

Voor een toekomstbestendige cultuursector

DEN is de aanjager van digitale transformatie in de cultuursector, en doet dit door het stimuleren van innovatie, aanbieden van kennis en tools, bevorderen van samenwerking en het organiseren van opleidingen. Daarmee wordt digitale transformatie hanteerbaar zodat cultuurprofessionals er zelf mee aan de slag gaan.

DEN werkt op twee niveaus. Op **organisatieniveau** ondersteunt DEN door deskundigheidsbevordering, vernieuwen van businessmodellen, inzet op innovatie en optimaliseren van werkprocessen.

DEN ondersteunt en coördineert ook op **sectorniveau** zodat de omgeving –het ecosysteem– voor culturele- en creatieve instellingen stimulerend en ondersteunend werkt bij het proces van digitale transformatie.

Om een duurzame digitale transformatie in de cultuursector te ondersteunen moet het (bestaande) **ecosysteem** verder doorontwikkeld worden.

Brede basisverkenning voor één gezamenlijke interactieve digitale ruimte voor cultuuraanbod en cultuurpubliek

Onderdeel van het doorontwikkelde ecosysteem kan volgens DEN de vormgeving zijn van één digitale interactieve ruimte waar cultuur en publiek samenkomen.

Daarvoor is een brede basisverkenning opgestart waarbij experts van binnen en buiten de sector zijn bevestigd. Een deel van deze basisverkenning is door DEN belegd bij TNO om relevante perspectieven en inzichten van binnen én buiten de sector mee te nemen. Een ander deel van de inzichten in deze basisverkenning is verkregen door de uitgebreide scenariostudie voor het *'Publiek van de toekomst'* die DEN heeft uitgevoerd. De derde belangrijke bron van inzichten zijn de intensieve contacten van DEN met digitale voorlopers in de sector (zoals concrete adviesvragen en input van deelnemers aan de DEN Academie).

Op basis van de inzichten heeft DEN het in deze notitie bewust niet over een platform om verwarring te voorkomen met huidige streamingplatforms. Het online aanbod vanuit de cultuursector is (in potentie) veelzijdiger en meer divers dan het aanbod op huidige streamingsplatforms. De interactieve digitale ruimte is één gezamenlijke plek waar cultuuraanbod en publiek samenkomen.

Daarnaast onderkennen we een grote behoefte bij zowel makers als publiek om online veel meer gebruik te kunnen maken van interactie en transparantie ten aanzien van data. Kortom, één gezamenlijke interactieve digitale ruimte vergroot de toegankelijkheid, spreiding én participatie in de cultuursector en is van belang voor een toekomstbestendige Nederlandse cultuursector.

Bevindingen brede basisverkenning

1. Noodzaak van REGIE en SAMENWERKING

De diverse onderdelen van de basisverkenning leveren een samenhangend beeld:

- Uit de DEN scenariostudie voor Publiek van de toekomst blijkt hoe essentieel de digitale en hybride infrastructuur in de toekomst is voor het maken, vinden, binden en beleven van cultuur. In dat opzicht wijkt de cultuursector niet af van enige andere sector.
- Uit de verkenning van TNO en de intensieve contacten van DEN met digitale voorlopers in de cultuursector blijkt dat het succes van digitale vernieuwing op organisatieniveau alleen kan slagen als één interactieve digitale ruimte voor de gehele cultuursector past bij het specifieke karakter van de sector. In dat opzicht vraagt de cultuursector maatwerk.
- Uit de dagelijkse contacten van DEN blijkt dat vernieuwing op gebied van het ontwikkelen van organisatie-specifieke digitale ruimtes op dit moment voornamelijk bij grotere, kapitaalkrachtiger organisaties gebeurt, waardoor een kloof ontstaat tussen de mogelijkheden van grotere en kleinere instellingen om gebruik te maken van de voordelen digitale innovaties.
- Veel van deze organisatie-specifieke ontwikkelingen worden gefinancierd met projectmiddelen en zijn niet volledig geïntegreerd in meerjarige exploitatiebudgetten of duurzame businessmodellen.

De verkenning van TNO bevestigt en versterkt het belang van regie en samenwerking bij het vormgeven en realiseren van de zogenoemde 'digitale ruimte' in het bijzonder: *"... gezamenlijk de regie te pakken in de digitale transformatie – om zo voorbij de losse digitale initiatieven te gaan. Daarbij hoort het opzetten van nieuwe samenwerkingsmodellen en het opbouwen van benodigde capaciteit bij organisaties – met oog voor de diverse uitdagingen die digitale transformatie met zich meebrengen, zoals onzekerheid, conflicten, nieuwe partijen, etc."*

2. Bestaande initiatieven bieden basis voor samenwerking

Zowel binnen als buiten de cultuursector zijn deel-initiatieven bekend die kunnen bijdragen aan één gezamenlijke interactieve digitale ruimte voor cultuuraanbod en cultuurpubliek. Vaak zijn deze echter geleid door specifieke karakteristiekverschillen van de deelsectoren aan aanbodzijde. Ook merkt TNO de overtuiging en de behoefte van culturele instellingen om eigen publiek alleen via hun eigen (online) kanalen te blijven bedienen.

In de verkenning van TNO zijn deze te overbruggen verschillen van de deel-initiatieven voor DEN herkenbaar. De respondenten geven aan dat deze om centrale regie en visie binnen de sector vragen. Tegelijkertijd willen ze betrokken zijn bij het tot stand brengen van één interactieve digitale ruimte en dat is belangrijk.

Het illustreert de verscheidenheid aan behoeftes, motivaties en digitale maturiteit binnen de cultuursector. Tegelijkertijd weten we uit voorbeelden van buiten de cultuursector dat schaalgrootte noodzakelijk is om kritische massa te vinden om succesvol te zijn. Een consequentie hiervan is dat publiek en aanbieders gebaat zijn bij **een niet-gefragmenteerde digitale ruimte voor de Nederlandse culturele sector**.

Conclusies en uitgangspunten

Bij het concreet **vormgeven van één interactieve digitale ruimte** voor een toekomstbestendige Nederlandse cultuursector staan de volgende randvoorwaarden centraal:

- De interactieve digitale ruimte moet de vernieuwing en digitale transformatie van organisaties en individuen in de cultuursector ondersteunen en versterken, zodat de kansen van digitalisering en innovatie door grote én kleine culturele organisaties benut kunnen worden.
- De cultuursector moet zelf centrale regie hebben en behouden over vormgeving en beheer van deze interactieve digitale ruimte voor cultuuraanbod en cultuurpubliek.

Publiek en aanbieders hebben belang bij het vermijden van fragmentatie.

- Bestaande deel-initiatieven die bijdragen aan het vormgeven van deze interactieve digitale ruimte voor een toekomstbestendige Nederlandse cultuursector moeten zoveel als mogelijk een rol spelen, mits daardoor geen fragmentatie of verlies van centrale regie ontstaat.

De interactieve digitale ruimte dient vier onderling sterk samenhangende uitgangspunten:

- **Creatie:** het belang voor makers in de cultuursector om digitale vernieuwing maximaal te ontdekken en te benutten.
- **Publiek:** het belang voor het publiek om, in de meest ruime zin van het begrip, optimaal toegang te krijgen tot een breed en divers cultuuraanbod: financieel toegankelijk, technisch toegankelijk, toegankelijk voor mensen met beperkingen, toegankelijk voor co-creatie, toegankelijk voor doelgroepen met een grotere afstand tot cultuur etc.
- **Business Model:** het belang om optimaal te profiteren van de nieuwe mogelijkheden van cultuurbeleving in het digitale domein én het belang om grip te houden op huidige en toekomstige businessmodellen voor de Nederlandse cultuursector zodat de opbrengsten (in financiële middelen en/of data) maximaal voor de cultuursector ter beschikking komen.
- **Maatschappij:** het belang om de maatschappelijke betekenis en publieke waarde van cultuur te borgen en te vergroten.

Bij alle vier deze uitgangspunten geldt dat het van belang is om de regie te nemen om *niet afhankelijk te zijn van, of beperkt te worden door, (commerciële) partijen die het maken en ontsluiten van aanbod domineren*. Andere sectoren, zoals de reissector, die eerder en verdergaand met digitale transformatie te maken hebben, laten het belang hiervan zien.

Samenvatting

De brede basisverkenning laat zien dat het cruciaal is voor de toekomstbestendigheid van de Nederlandse cultuursector om verder te werken aan diepgaande onderbouwing voor één gezamenlijke interactieve digitale ruimte waar de volle breedte en diversiteit van de cultuursector een bestaand en vooral nieuw publiek kan vinden, binden en boeien.

De sector wil de regie behouden bij deze ontwikkeling en samenwerking stimuleren om fragmentatie en monopolisering door commerciële partijen te voorkomen. Samenwerking begint vanuit de bestaande initiatieven.

Vervolg in 2023 en verder

Hiermee is de brede basisverkenning naar de digitale interactieve ruimte voor de Nederlandse cultuursector afgerond. Deze verkenning levert voortschrijdend inzicht op waarmee DEN de prioriteiten en de uitdaging bij het veilig stellen en vormgeven van één interactieve digitale ruimte beter in beeld heeft gebracht. We bepalen hiermee het stappenplan, zodat medio 2024 duidelijk wordt welke externe ondersteuning noodzakelijk is om dit voor de Nederlandse cultuursector te organiseren.

Momenteel voert DEN nog twee complementaire verkenningen uit:

- Samen met Playgrounds, het platform voor makers op gebied van animatie, gaming en film, worden de mogelijkheden van 'online interactie met makers en publiek' getest.
- Samen met Motivaction wordt een publieksonderzoek uitgevoerd (kwalitatief en kwantitatief) naar de behoefte aan én beleving van de interactieve digitale ruimte voor de cultuursector.

Concrete vervolgstappen (najaar 2023)

- Kwalitatief overzicht en analyse van relevante, bestaande interactieve digitale ruimtes internationaal
- Kwalitatief overzicht en analyse van lopende of gestaakte deelprojecten in Nederland die onderdeel (hadden) kunnen zijn van de interactieve digitale ruimte in Nederland
- Kwalitatief overzicht en analyse met succes/faalfactoren van interactieve digitale ruimtes in nader te bepalen andere sector (nationaal en internationaal)
- Op basis van bovenstaande zoeken naar betrokkenheid en draagvlak bij de belangrijkste stakeholders, namelijk OCW, brancheorganisaties en bestaande deelinitiatieven.