

Moonshot Digitale Cultuur

Versie 27 Maart 2023



1

¹ Afbeelding gegenereerd met text-to-image toepassing Stable Diffusion, met de opdracht *'realistic dancing astronaut with a VR-headset with the moon reflected in it'*.

0. Introductie MOONSHOT	2
1. Wat is Digitale Cultuur	3
2. Waarde	6
3. Wie zijn de spelers	8
4. Knelpunten	8
5. Oplossingen	11

0. Introductie MOONSHOT

De Digitale Cultuursector bestaat uit een groot aantal makers, opleidingen, onderzoeksinstituten, gamebedrijven, producenten, festivals, instellingen, musea, galeries, ontwikkelingsinstellingen en fondsen. Deze wereld speelt zich af tussen twee uitersten: aan de ene kant zijn er *born-digital* projecten: deze zijn in hun kern digitaal. Ze hebben vaak technologie en haar impact als onderwerp en gebruiken software en code als tools. Ze kunnen verschillende vormen aannemen, van puur online of digitaal tot installaties en performances, of gebruikmakend van alternatieve interfaces. Aan de andere kant van het spectrum zien we *digitalisering*: het proces waarbij analoge informatie omgezet wordt naar digitale middelen; dit wordt vaak ingezet om meer publiek te bereiken of om analoge vormen te archiveren.

In het rapport *Digitalisering als kans*² (2022) van de Raad voor Cultuur wordt vooral de digitalisering van cultuur onder de aandacht gebracht. De Raad constateert dat de Nederlandse culturele sector zich artistiek vernieuwd heeft tijdens de moeilijke coronajaren: 'Digitaal cultuuraanbod bleek een waardevolle toevoeging op de bestaande culturele en creatieve praktijk', aldus het rapport. Vanuit deze gedachte volgt het advies om de digitale transformatie door te zetten en 'de positieve mogelijkheden van digitalisering te omarmen' met als hoofddoel vergroten van het publieksbereik en het verdiepen van de bezoekerservaring. Het belang van digitalisering voor de culturele sector staat als een paal boven water. Dit heeft onder meer geleid tot publieke en private steun voor oprichten van Cultuurloket DigitALL³.

In dit document staat Digitale Cultuur als op zichzelf staand medium en sector centraal. Als zodanig verdient het erkenning: het biedt hedendaagse vormen van expressie en zet aan tot kritisch kijken naar [nadenken over] de impact van digitale technologieën.

Als sector heeft Digitale Cultuur een grotere reikwijdte dan de 'klassieke' disciplines in de culturele en creatieve sector. De inherent interdisciplinaire aard is hierbij zowel haar kracht als haar achilleshiel. Binnen de Nederlandse keten van onderwijs, onderzoek, ontwikkeling, productie en distributie, afname, gebruik, archivering/conservering van digitale werken wordt al sinds de jaren zestig geweldig aan de weg getimmerd. Vernieuwende, toonaangevende projecten worden door jong talent en ervaren makers gerealiseerd. De sector heeft met recht een internationale uitstraling. Desalniettemin is de

² <https://www.raadvoorcultuur.nl/documenten/adviezen/2022/09/06/digitalisering-als-kans>

³ Consortium van private fondsen (o.a. Prins Bernhard Cultuurfonds, Fonds 21 en VSB Fonds) en publieke gelden (OCW, Gemeente Amsterdam)

financiering van deze hele keten een blijvende uitdaging voor deze sector. De ontwikkelinstellingen die zorg dragen voor het experiment, de ontwikkeling en kennisdeling binnen het eigen veld zijn van groot belang voor de levendigheid en diversiteit van de sector. De grote en kleine, nieuwe en gevestigde presentatie- en postacademische-instellingen vervullen samen een cruciale rol in dit ecosysteem als het gaat om talentontwikkeling, het aangaan van experimenten, het ontwikkelen van (alternatieve) netwerken, het doen van onderzoek, de productie van nieuw werk en het verankeren van digitale cultuur in de eigen omgeving. Voorbeelden van deze platformen zijn bijvoorbeeld V2_, STRP, IMPAKT, Submarine, Montevideo/NIMk/LIMA, STEIM, Today's Art, The Grey Space in the Middle, Mu Hybrid Art House, en Tetem. De instellingen in kwestie functioneren als de R&D van de digitale cultuursector. Door middel van hun activiteiten verhouden ze zich tot actuele vragen die spelen binnen de lokale, nationale en internationale context. Zij vervullen (soms al decennialang) een belangrijke rol als opdrachtgever, als podium voor nieuw talent en mid-career makers en als ontmoetingsplek voor professionals en geïnteresseerd publiek.

Met de R&D van digitale projecten is veel tijd gemoeid: het gaat niet alleen om het maken van de content, de inhoud, maar ook om het onderzoeken van de (on)mogelijkheden en implicaties van de benodigde technologie. Qua financiering wordt het belang van deze ontwikkelfase en daartoe benodigde budgetten echter structureel onderschat.

Daarnaast spelen de Nederlandse filmfestivals een belangrijke rol voor een eerste vertoning aan het publiek. Cinekid, IDFA en NFF ontvangen vanuit de culturele basisinfrastructuur (BIS) structurele financiering. Zij werken al jaren aan Digitale Cultuurprogramma's en hebben grote ontwikkelingen doorgemaakt. Het Digitale Cultuurprogramma bij Cinekid gaat al terug tot 1998 met het Kids & Bits programma in De Balie, IDFA Doclab bestaat al sinds 2007 en het programma Storyspace van het Nederlands Film Festival (NFF) is in 2016 van start gegaan. Vanwege hun BIS-status komen deze festivals niet in aanmerking voor aanvullende ondersteuning door het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en zijn ze voor de Digitale Cultuurprogramma's afhankelijk van kortlopende en kleinere projectsubsidies bij particuliere fondsen. Deze vorm van fondsenwerving is tijdrovend, bemoeilijkt het ontwikkelen van een meerjaren strategie.

We zien dat het potentieel van de Nederlandse Digitale Cultuur niet volledig wordt benut. Met deze Moonshot willen we de kansen en knelpunten van de sector in kaart brengen. De input voor dit Moonshot komt voort uit een aantal expertsessies bij Cinekid, NFF, IDFA en Het Nieuwe Instituut. Het Moonshot wil een gedetailleerd beeld schetsen van de sector, een overzicht geven van de stand van de successen, knelpunten en mogelijkheden.

1. Wat is Digitale Cultuur

Digitale Cultuur bestaat uit multidisciplinaire praktijken die overlappen met andere sectoren. Dit is haar kracht maar ook haar achilleshiel. Wij verstaan onder 'digitale cultuur' dat deel van de culturele en creatieve sector waar geïnspireerd door onderzoek en ontwikkeling nieuwe manieren van interactie, publieksparticipatie en vertelstrategieën worden onderzocht door gebruik te maken van informatie- en communicatietechnologieën, digitale toepassingen en mediaplatformen. Digitale Cultuur is daarmee intrinsiek innovatief.

Dit resulteert onder meer in installaties, games, XR-producties⁴, performances en tal van andere vormen. Het werkveld is per definitie interdisciplinair en multimediaal. Het is vervlochten met andere disciplines en sectoren: industrie, technologie, (wetenschappelijk) onderzoek, sociaal-maatschappelijke initiatieven. Hierdoor laat de 'digitale cultuur' zich lastig afbakenen als sector. Tegelijkertijd onderstreept deze verwevenheid juist het maatschappelijk belang. *We leven* immers in een digitale cultuur.

Dankzij de vroegtijdig en hoogwaardig ontwikkelde digitale infrastructuur speelde Nederland lang een voorlopersrol bij de introductie van nieuwe media én bij het kritisch nadenken over wat dit betekent. Het vermaarde community-netwerkproject De Digitale Stad (DDS, 1994) geldt bijvoorbeeld als visionaire voorloper van de nu alomtegenwoordige sociale media. Sinds het aanbreken van de 21^e eeuw is het belang van creatief en kritisch onderzoek naar de verhouding tussen technologie en maatschappij, naar centrale en gedecentraliseerde knooppunten van kennis en macht, alleen maar vergroot.

Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, een van de belangrijkste fondsen in deze sector, hanteert in haar [begrippenlijst](#) bij de Regeling Digitale Cultuur de volgende definitie: Digitale Cultuur: het werkerterrein binnen de creatieve industrie dat zich verhoudt tot de artistieke en maatschappelijke ontwerpogaven met betrekking op het virtuele domein, nieuwe technologieën, nieuwe media of games, inclusief activiteiten gericht op analyse, onderzoek en reflectie op deze opgaven'.

Bij Digitale Cultuur komen de O, de C en de W van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap samen. De sector is in Nederland al tientallen jaren vol in ontwikkeling, op zichzelf, maar ook als verbindende kracht tussen uiteenlopende disciplines als film en beeldende kunst, theater en muziek. Daarnaast weet juist deze sector ook volop relaties aan te gaan met andere vak- en kennisgebieden. Naast maatschappelijke toepassingen en de kruisbestuiving met kunst, technologie en wetenschap zitten vernieuwing en ontwikkeling in het DNA van Digitale Cultuur.

Naast het vertellen van bijzondere verhalen, onderzoek & ontwikkeling en het spelen met nieuwe tools en technieken, wordt binnen Digitale Cultuur ook kritisch gekeken naar nieuwe digitale ontwikkelingen. Deze kritische houding is belangrijk omdat deze technologieën grote impact hebben op onze wereld en ons leven. Wat betekent het te leven in een metaverse of in virtuele werelden? Wat doen cryptocurrencies met ons gevoel van vertrouwen? Wat is de invloed van taal- en beeldprogramma's die met behulp van kunstmatige intelligentie werken, zoals ChatGPT en Midjourney, op onze notie van originaliteit en creativiteit? Digitale Cultuur kan zichtbaar maken wat zich onder de oppervlakte afspeelt, achterliggende mechanismen en machtsstructuren blootleggen en vragen stellen over de wenselijkheid van bepaalde technieken. Door voorbij het techno-optimisme van Big Tech⁵ ontwikkelingen kritisch te volgen en bevragen, kunnen we invloed uitoefenen op de koers die zij nemen, en het algemene publiek doen reflecteren op onze digitale cultuur.

⁴ Extended Reality (XR) is de overkoepelende term voor de technologieën waarbij de gebruiker wordt ondergedompeld in een geheel of deels virtuele werkelijkheid: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) en Mixed Reality (MR).

⁵ Big Tech verwijst naar de meest dominante bedrijven in de informatietechnologie-industrie, met name de vijf grootste Amerikaanse techbedrijven: Alphabet (Google), Amazon, Apple, Meta (Facebook) en Microsoft.

In Nederland kent Digitale Cultuur een lange geschiedenis en vele makers en kunstenaars die internationaal erkenning hebben gevestigd. [Peter Struycken](#) was een van de eerste computerkunstenaars met een internationaal bereik. Kunstenaar en onderzoeker [Rosa Menkman](#), is eveneens een bekende stem in het internationale veld. Met haar werk richt zij zich op glitches die het gevolg zijn van 'ongelukken' in zowel analoge als digitale media. Andere voorbeelden zijn [Jodi](#), [Constant Dullaart](#), [Esther Polak](#) en [Rafaël Rozendaal](#). Ook labs en organisaties spelen een internationale voortrekkersrol, zoals [Waag](#) en [V2_Lab for the Unstable Media](#) die actief zijn op het terrein van kritisch onderzoek, dialoog, productie, presenteren en archiveren. In hun visie speelt kunst een essentiële rol in de sociale inbedding van technologische ontwikkelingen.

Vormen

Met de term Immersive worden verhalen en films bedoeld in **Virtual Reality** (room-scale, interactief of als 360° video, Augmented Reality of in Mixed Reality) die via headsets te beleven zijn, soms in de vorm van een VR-cinema met een keuzemenu met verschillende titels, soms als installatie waarbij je rond kan lopen en objecten aan kan raken, zoals bijvoorbeeld bij [Alison's Room](#). Dit werk van digitaal architect Paula Strunden was te zien bij Het Nieuwe Instituut en verkende de mogelijkheden van virtual reality voor archief- en ontwerponderzoek. Ook vanuit de meer commerciële sector zien we initiatieven zoals [Immersive Tech Week](#) in Rotterdam waar veel werken te beleven zijn maar ook waar de B2B sector elkaar ontmoet.

Een andere vorm van Digitale Cultuur zijn **installaties**, die ook immersief genoemd kunnen worden en waarin gespeeld wordt met verschillende verhaalvormen en **mens-computer interactie**. Dit soort werken beslaat een brede range variërend van tijdelijke ruimtelijke opstellingen tot videowerken en NFT's gekoppeld aan objecten. [Habitat](#) van Heleen Blanken is een voorbeeld van een data-gedreven project en bestaat uit 3D-scans van organische objecten zoals stenen, koralen en fossielen die te beleven zijn in een meditatieve game-omgeving, gecombineerd met een interactieve soundscape.

Games hebben een duidelijke pioniersrol als het gaat om digitale innovatie. Gameontwikkelaars zijn al decennialang bezig met het creëren van immersieve digitale werelden en interactieve online omgevingen. Deze ontwikkelingen blijken nu een voorbode van een bredere beweging naar de digitale maatschappij. Games zijn dan ook een belangrijk onderdeel van Digitale Cultuur. Onderscheid kan gemaakt worden tussen commerciële games van grote studio's zoals [Guerrilla](#), en artistieke/kunstzinnige games van onafhankelijke makers zoals bijvoorbeeld [Next Space Rebels](#) van Floris Kaayk. De [Dutch Game Association](#) maakt in haar position paper duidelijk dat ze klaar zijn om van een start-fase door te groeien naar een scale-up.

Ook **performances** komen we tegen binnen Digitale Cultuur. Het immersieve en interactieve onderzoeksproject [Good Neighbours](#) van Affect Lab (Klasien van de Zandschulp en Natalie Dixon) combineert live performance, deurbelcamera's en chatbotberichten in de publieke ruimte. Hierin worden de deelnemers onderworpen aan de surveillancemogelijkheden van een WhatsApp-buurtgroep.

Naast al deze uitdrukkingsvormen speelt R&D, onderzoek en het experiment een grote rol in het ontstaan van nieuw werk. In de vorm van **Workshops, fellowships en labs** voor zowel jonge doelgroepen als voor mid-career kunstenaars wordt hier vorm aan gegeven. Workshops worden gebruikt om onder de motorkap van specifieke digitale technologieën te kijken en kinderen met creativiteit digitaal weerbaar te maken. Daarnaast vervullen labs een belangrijke rol in onderzoek en ontwikkeling.

Als laatste speelt met het groeien van de sector ook de noodzaak van **archivering** een steeds belangrijker maar helaas nog steeds onderbelichte rol. Digitale cultuur kent vele vormen en media die snel verouderen. Dit stelt hoge eisen aan archivering. Organisaties als [LIMA](#), [Netwerk Archieven Design en Digitale Cultuur](#), [Beeld & Geluid](#), maar ook [Eye](#) verzamelen collecties en doen onderzoek naar methodes van archivering en het ontsluiten hiervan.

2. Waarde

Digitale Cultuur is van grote waarde en betekenis voor Nederland.

- Allereerst heeft Digitale Cultuur een **intrinsieke artistieke waarde**. Het kan een op zichzelf staande, autonome kunstvorm zijn. Dit zien we bijvoorbeeld bij het werk [Performing a Landscape](#) van Jan Robert Leegte, een installatie waarbij een overstromend landschap door een game engine gesimuleerd wordt.
- Vaak, echter, brengt Digitale Cultuur **diverse velden** samen, van gaming tot media en entertainment, van architectuur tot zorg en educatie, van het museale tot het commerciële, Digitale Cultuur is overal. Een voorbeeld hiervan is de [E.E.G. Kiss](#) van Karen Lancel en Hermen Maat waarbij ze een zoen proberen te archiveren door de hersenactiviteit te registreren.
- Digitale Cultuur is per definitie **interdisciplinair** - het brengt verschillende disciplines samen: storytelling, vormgeving, software ontwikkeling, interactie ontwerp, experience design, sound design, spatial design, hardware en software, geur, smaak, zicht, geluid, gevoel, etc. [Symbiosis](#) van Polymorf is hier een goed voorbeeld van. Geurmachines, speciaal ontworpen soft robotica kostuums, VR en voedsel worden ingezet om een op Donna Haraway geïnspireerd verhaal te beleven wat zich 200 jaar in de toekomst afspeelt.
- Digitale Cultuur is **aanjager van vernieuwing**, ook buiten de culturele sector. De makers hebben een sterk pionierende rol. Digitale Cultuur zo ook een sterke katalysator van co-creatie en brengt nieuwe groepen mensen samen. Dit zien we bijvoorbeeld bij [DEEP VR](#) van Monobanda en Owen Harris waarbij een nieuwe manier van het behandelen van angststoornissen bij kinderen is onderzocht.
- Makers van Digitale Cultuurprojecten spelen vaak met de grenzen van verschillende media, vaak met nieuwe onontgonnen media en ze verkennen **de dramaturgie van een nieuw medium** en verrichten fundamenteel onderzoek. Denk aan spatial audio gebruik om de kijkrichting te sturen in Virtual Reality (zoals bijvoorbeeld in de werken van Steye Hallema, zoals de virtual reality tragicomedy [Ashes to Ashes](#) of in zijn 360° videoclip [Steye and the Bizonkid](#)).
- Makers van Digitale Cultuur leveren in hun werk soms direct of indirect **kritiek op technologie** en verkennen de impact van technologie op ons dagelijkse leven, denk aan de ['I want to delete it all - but not now'](#)-data-escaperoom van mediakunstenaar Roos Groothuizen, waaruit niet te ontsnappen viel of de privacy-vriendelijke smart home [Candle](#) van technologiecriticus Tijmen Schep.

- Digitale Cultuur is van waarde voor het **Nederlands Erfgoed**. Het verkent onze verhouding tot digitale technologie en maakt er verhalen mee en over. Het verdiept Nederlands Erfgoed, denk aan de interactieve versie van '[De Tuin der Lusten](#)' van Jheronimus Bosch door de NTR, maar het is ook Nederlands Erfgoed, van [de EboSuits-experimenten van EboMan](#) tot de internationale game megahits [KillZone 2](#) en [Horizon Forbidden West](#) van het Nederlandse Guerrilla Games.
- Digitale Cultuur wordt vaak ook ingezet om een **breder publiek** te bereiken, denk aan de '[Makers buiten het boek](#)'-regeling van het Letterenfonds om literatuur ook via andere podia bij nieuwe publieksgroepen te brengen. Ook is Digitale Cultuur een kans voor jongeren die wellicht niet zo bezig zijn met traditionele cultuur en voor kinderen die via interactieve tentoonstellingen in musea betrokken worden, zoals in het Scheepvaartmuseum, het Kinderboekenmuseum, Museum Volkenkunde, Maritiem Museum Rotterdam of het Groot Museum.
- Door het immersieve karakter van Digitale Cultuur leent het zich ook goed voor **positieve gedragsverandering**, democratisering door technologie. Immersie wordt ingezet als middel om begrip en compassie op te roepen door de kijker/speler/toeschouwer (bijna) letterlijk in andermans schoenen te zetten. Denk aan het Nederlandse virtual reality project '[Meet the soldier](#)', waarbij twee rivaliserende Ugandese stamhoofden via VR konden meekijken in elkaars stam en zo nader tot elkaar kwamen.
- Door deze kracht tot onderdompeling in een situatie, immersie, worden dit soort digitale technieken ook vaak ingezet voor **trainingsdoeleinden**: van trainingen voor de politie, monteurs, artsen, ruimtevaart, in het bedrijfsleven, maar ook in wetenschap- en techniekcommunicatie. Het bedrijf VR OWL heeft hier een [goed overzicht](#) van gemaakt. De makers in dit veld bestaan uit professionele storytellers, coders, vormgevers en worldbuilders die hun vaardigheden inzetten om geloofwaardige werelden te bouwen.
- Het Digitale Cultuurveld heeft in die zin (maatschappelijke gedragsverandering, trainingsdoeleinden, creatieve toepassingen) ook een grote **economische waarde**, als Nederlands exportproduct, zowel van losse technieken, experimenten als ook complete games en projecten. Veel van onze Digitale Cultuurmakers zijn zo gespecialiseerd in hun discipline dat ze vaak ook een toonaangevende rol spelen op de internationale markt. Denk hierbij bijvoorbeeld het werk van [Studio Drift](#) of de lichtsculpturen die [Children of the Light](#) in samenwerking met muzikanten als Nicolas Jaar en Philip Glass presenteren.
- Ook als **educatieplek** is Digitale Cultuur een speeltuin voor leerlingen in het PO en VO zoals bijvoorbeeld in het [Cinekid Medialab](#) of binnen de door MU ontwikkelde leerlijn [De Creatieve Code](#). Een goed voorbeeld van een originele jonge maker die digitale cultuur inzet in educatie is [Alvin Arthur](#) met zijn zelf ontwikkelde embodied e-learning methode om kinderen te leren programmeren door middel van dans. Maar ook voor beginnende makers, studenten van Nederlandse game, nieuwe media, sound design, creative technologie, interactive media design opleidingen, conservatoria en kunstacademies.
- Tot slot heeft het Digitale Cultuurveld een plek voor **(inter)nationale talentontwikkeling en breedplaatsen** bijvoorbeeld bij het [IDFA Doclab R&D programma](#) of [Waag Labs](#). Hier zien we bij workshopsessies en diverse andere programma's regelmatig Nederlandse en internationale

kunstenaren samenwerken. Naast talentontwikkeling is het ook het werkveld voor de ontwikkeling van nieuwe tools en modellen.

3. Wie zijn de spelers

MAKERS [Abner Preis](#), [Ado Ato Pictures](#), [affect lab](#), [Alex Gehlen](#), [Ali Eslami](#), [Alvin Arthur](#), [Amsterdam Alternative](#), [Andrea Gonzalez](#), [Annie Manueke](#), [ARK Amsterdam](#), [Bomburo](#), [Booi Kluiving](#), [Carmen Dusmet Carrasco](#), [Casimir Geelhoed](#), [Chantalla Pleiter](#), [Constant Dullaart](#), [StudioVRij](#), [Cream on Chrome](#), [Cut-Up](#), [Daniel Ernst](#), [Daniela de Paulis](#), [Studio DerkOver](#), [Dries Depoorter](#), [EboMan](#), [Faysal Mroueh](#), [Floris Kaayk](#), [Frank Bosma](#), [Friendloop](#), [Gayatri Kodikal/GameDevi](#), [Gerri Jaeger](#), [Hackers & Designers](#), [Hay Kranen](#), [Heleen Blanken](#), [Hsiang-Yun Huang](#), [Human Activities](#), [Ildikó Horváth](#), [Institute of Time](#), [Jan Zuiderveld](#), [Joseph Pleass](#), [Julia Luteijn](#), [Kanis Cultural Projects](#), [Katarina Petrovic](#), [Kell O'Neill](#), [Lancel & Maat](#), [Leeza Pritychenko](#), [Louise](#), [M Gui Stuff Doery](#), [Malu Peeters](#), [Mamamess](#), [Marcel Mrejen](#), [Margriet Kick-Ass](#), [Marina Orlova](#), [Martina Raponi](#), [Martine Stig](#), [Media.Monks](#), [Michel van der Aa](#), [Moniker](#), [Moooves](#), [Noa Jansma](#), [Nou & Herkauw](#), [Niels 't Hooft](#), [Oscar Santillán](#), [Paolo Patelli](#), [Pavamerela](#), [Peim](#), [Penelope Cain](#), [Roos Groothuizen](#), [Pipslab](#), [Philip Vermeulen](#), [Polymorf](#), [Ragesquid](#), [Ruben van Leer Studio](#), [Salwa Foundation](#), [Sandipan Nath](#), [Scape Agency](#), [Smartphone Orchestra](#), [SNDRV](#), [Sonos Lumen](#), [Sophie Serber](#), [Stichting Euphoria](#), [Stichting International Festivals for Creative Application of Technology Foundation](#), [Stichting M3I Foundation](#), [Stichting Modulus](#), [Stichting Open Set](#), [Stichting Present Sound](#), [Stichting The Rainmakers](#), [Stichting ZZZap](#), [Storytellers United](#), [Studio Nick Verstand](#), [Studio Teratope](#), [Studio Zuzanna Zgierska](#), [Telemagic](#), [Third Eye Media](#), [Three Wishes](#), [Tijmen Schep](#), [Tomo Kihara](#), [Valiz](#), [Victorine van Alphen](#), [Vincent Ruijters](#), [VPRO Medialab](#) **PRODUCTENTEN** [Cerutti films](#), [Instrumentinventors](#), [K.O. Productions](#), [Mensen met een Missie](#), [Next Nature](#), [NTR](#), [Pieter van Huystee Film & tv](#), [Prospektor](#), [Studio Biarritz](#), [SubLab Submarine](#), [WeMakeVR](#) **GAMING** [Abbey Games](#), [Adriaan de Jongh](#), [Codeglue](#), [Control Online](#), [Guerrila Games](#), [Hedgefield](#), [IJSfontein](#), [Markreel Games](#), [Monobanda](#), [Ronimo Games](#), [Little Chicken Game Company](#), [Tower](#), [Wispsfire](#), [Zaraida Buter](#) **FESTIVALS & TENTOONSTELLINGSPLAATSEN** [Other Futures](#), [STRP](#), [Arti et Amicitiae](#), [Cassette Stories](#), [Distant Gallery](#), [Dutch Design Week](#), [Evoluo](#), [Eye Filmmuseum](#), [Fiber](#), [Forum Groningen](#), [IMPAKT](#), [InScience](#), [KABOOM Animation Festival](#), [Kinderbiënnale](#), [Lux](#), [Movies that Matter](#), [Mozilla Festival](#), [Noorderlicht](#), [Playgrounds](#), [Sonic Acts](#), [STRP](#), [Stroom Den Haag](#), [Tetem](#), [The Grey Space in the Middle](#), [Todays Art](#), [Upstream Gallery](#), [V2](#), [VR Days](#), [Worm](#), [W139](#) **ARCHIEVEN** [Lima](#), [Beeld & Geluid](#), [Eye](#), [NADD](#) **FONDSEN** [Amsterdams Fonds voor de Kunst](#), [Ammodo](#), [ClickNL](#), [Topsectorenbeleid](#), [Stichting Democratie & Media](#), [DigitALL](#), [Filmfonds](#), [Fonds 21](#), [Fonds Podiumkunsten](#), [Gieskes Strijbis Fonds](#), [Horizon Europe](#), [K.F. Hein Fonds](#), [Nederlands Letterenfonds](#), [Midgame Fund](#), [Mondriaanfonds](#), [Prins Bernhard Cultuurfonds](#), [Stichting Stokroos](#), [Stimuleringsfonds Creatieve Industrie](#), [VSB Fonds](#) **ONDERWIJS- EN ONDERZOEKINSTELLINGEN** [Art/Science KABK](#), [Media- en Gamedeveloper Mediacollege Amsterdam](#), [Artificial Intelligence Universiteit van Amsterdam](#), [Boekmanstichting](#), [Breda University Creative Media and Game Technologies](#), [Codam](#), [Code voor Kinderrechten](#), [Communication & Multimedia Design Avans Hogeschool](#), [Creative Media and Game Technologies Hogeschool Rotterdam](#), [Den](#), [Design Academy](#), [Filmacademie](#), [Fotovakschool CGI](#), [Game artist Mediacollege Amsterdam](#), [Game Design Hanze Hogeschool Groningen](#), [Gamedeveloper ROC Flevoland](#), [Gametechnologie](#), [Universiteit Utrecht](#), [HKU Games & Interactie](#), [HKU Interactive Design](#), [Interactive Advertising Bureau](#), [Institute of Network Cultures](#), [SAE Institute Amsterdam](#), [Master Game Technology Breda University of Applied Sciences](#), [Media en Cultuur Universiteit van Amsterdam](#), [Mediadeveloper ROC Friese Poort](#), [Netwerk Mediawijdsheid](#), [NTQ](#), [Pictoright](#), [PublicSpaces](#), [Rathenau Institute](#), [Saxion Extended Reality Lab](#), [St Joost](#), [UU Media & Cultuur](#), [UU Meet the Makers-Transmission in Motion](#), [UvA Worldbuilding for Changemakers and Storytellers](#), [VRacademie](#), [Waag](#), [XRlab](#) **ONDERSTEUNENDE INSTELLINGEN** [Platform Acct](#), [DutchCulture](#), [Federatie Creatieve Industrie](#), [Nederlandse Audiovisuele Producenten Alliantie](#)

4. Knelpunten

Digitale Cultuur in Nederland is een bloeiende interdisciplinaire sector die ook internationaal furor maakt. Toch is het niet eenvoudig dit niveau vast te houden. Opschaling, doorgroei naar een grotere zichtbaarheid, gezondere arbeidsomstandigheden, professionalisering van de beroepspraktijken, het opzetten van verdienmodellen en een grotere internationale uitstraling zijn onder de huidige omstandigheden moeilijk te realiseren.

Financiering

Er is onvoldoende toegang tot **financiering** en een gebrek aan continuïteit en structurele erkenning binnen de cultuurfondsen en de BIS. Veel makers en festivals zijn afhankelijk van projectsubsidies. Dit betekent dat er na elk project weer met een schone lei en lege beurs begonnen moet worden. Overhead is veelal niet gedekt. Dit bemoeilijkt onderzoek, doorontwikkeling en een langetermijnplanning. Producenten hebben tijd en ruimte nodig om meerjarige en internationale partnerships op te kunnen zetten. Dit soort samenwerkingen zijn van grote betekenis voor de Nederlandse markt en de internationale distributie. De zichtbaarheid van de sector heeft er baat bij dat er voldoende toonaangevende voorbeelden en zichtbare succesnummers zijn om een groot publiek te bereiken. De doorontwikkeling van mid-career kunstenaars en kleine bedrijven staat permanent onder druk omdat

er weinig tot geen geld en ruimte is voor bijscholing, updaten van kennis of verdieping van bestaande kennis. Er wordt ingeteerd op de opleiding en het risico bestaat dat ontwikkeling stagneert.

Distributie en presentatie

Een ander belangrijk punt is het ontbreken van een goede **infrastructuur voor distributie en presentatie**, een voorwaarde voor een werkbaar verdienmodel voor de Digitale Cultuursector. De distributie staat nog in de kinderschoenen en het tentoonstellen is dusdanig bewerkelijk en duur (met name vanwege de benodigde apparatuur en reiskosten) dat inkomsten zelden de kosten dekken. De producenten die zich inzetten voor distributie doen dit vaak in-kind. Daarnaast is de rolverdeling tussen makers en producenten in deze sector anders dan binnen film, game of theater.

Distributie ligt vaak ook bij de makers en kunstenaars zelf, iets wat weer extra werkdruk oplevert. Daarbij komt dat de makers van dit soort werken weinig begeleid worden op het niveau van marketing, communicatie en zakelijke bedrijfsvoering. Ook [LIMA](#) - gespecialiseerd in conservering en distributie - en [SEE NL](#) - dat zich meer richt op internationale film distributie maar soms wat kan doen voor VR - hebben hiervoor onvoldoende armslag.

De presentatie en distributie van Digitale Cultuur kent nog geen eigen business model maar is toch van belang omdat het publiek hier kennis kan maken met de werken, als opdrachtgever, als plek om te experimenteren, als bron van kennis en inspiratie en als plek waar nationale en internationale makers elkaar ontmoeten. De filmfestivals die een belangrijke rol spelen bij deze distributie en hier op ingericht zijn, zijn van korte duur en presentatieinstellingen zoals [MU Hybrid Art House](#), [NXT Museum](#), [Tetem](#) trekken voor een deel specialistisch publiek, al neemt de belangstelling ook bij een breder en vooral jong publiek toe.

Het vertonen van Digitale Cultuur is kostbaar. Kosten voor techniek en bemensing komen bovenop de reguliere begroting van tentoonstellingen of screenings. Daarnaast moet ook extra tijd en aandacht naar marketing gaan. Om hier verder onderzoek naar te doen is bijvoorbeeld *Cassette Stories* in samenwerking met het Franse *Diversions Cinema* een VR-distributie pilot gestart genaamd [Nu:Reality](#). Met dit platform voor artistiek hoogwaardige VR-ervaringen willen ze VR integreren in de dagelijkse programmering en beleving van filmtheaters.

Een ander gemis is dat er voor games en VR niet voldoende online presentatieplatformen zijn met een culturele identiteit die een groot publiek weten te bereiken. Voor culturele VR, interactieve webdocs en gaming zou een digitale variant van bijvoorbeeld het filmplatform Mubi wenselijk zijn.

Onderzoek, ondersteuning, onderwijs

Deze uitdagingen bij het tentoonstellen van Digitale Cultuur dragen bij aan een gebrek aan zichtbaarheid van de gehele sector. Daarnaast wordt er te weinig geschreven over Digitale Cultuur vanuit een artistiek en cultureel oogpunt, een specifiek platform hiervoor ontbreekt. De sector moet worden gemonitord. Het is belangrijk om te analyseren welke groei en ontwikkeling de sector doormaakt, en waar het aan ontbreekt. Kennis van de sector is nu gefragmenteerd en wordt niet gefinancierd, waardoor ontwikkelingen ook niet over langere periode systematisch worden bijgehouden.

Ook heeft Digitale Cultuur last van monopolisme vanuit de commerciële sector en de dominantie van (hardware)bedrijven zoals (vroeger Oculus en nu) Meta, Steam en Bytedance. In de lobby rondom deze sector wordt cultuur regelmatig uitgespeeld tegen economie, return on investments en opschaling,

terwijl Digitale Cultuur meer waarden vertegenwoordigt dan uitsluitend de puur economische. Het onderzoek dat in deze sector wordt gedaan op het niveau van maatschappelijke impact van technologie, de technologie zelf en de rol van kunst als culturele expressie en identiteit wordt regelmatig terzijde geschoven als 'ins blauwe hinein' experimenteren.

Door het huidige gebrek aan zichtbaarheid over de hele linie is het ook lastig voor opleidingen om voldoende nieuwe studenten aan te trekken en is er een permanent tekort aan makers, ontwerpers en developers om in opdracht te werken aan grotere titels. Door de sector een sterk eigen profiel te geven, met een eigen financiële structuur en duidelijke platformen voor tentoonstellingen en het inhoudelijke discours zorg je voor herkenbaarheid die ook aan het begin van de keten, bij de opleidingen, tot meer instroom zal leiden.

Archivering

Ten slotte noemen we het probleem van archivering. De veelvormigheid van de werken, het vaak interactieve karakter en de snel ontwikkelende technologieën maakt dat dit maatwerk is en er moet nog veel onderzoek naar gedaan worden. Zeker bij kleine en onafhankelijke partijen ontbreekt het aan geld, tijd en ruimte om zich met dit complexe onderwerp bezig te houden. Enkele specialistische organisaties zoals [Beeld en Geluid](#), dat zich bezighoudt met het archiveren van games, [NADD](#) (Netwerk Archieven Design en Digitale Cultuur) dat werkt aan een toegankelijk geheugen voor de design en digitale cultuur, en [LIMA](#) dat een groot aantal digitale collecties en mediakunstwerken van de afgelopen vijftig jaar beheert, houden zich hiermee bezig. Pas sinds de versie 2021 - 2024 is de creatieve digitale sector voor het eerst meegenomen in de Nationale Strategie Digitaal Erfgoed⁶. Voor de hedendaagse onafhankelijke makers is het echter veelal hun eigen probleem hoe ze hun werk beschermen tegen veranderende formats en technologieën, bitrot en andere vormen van verval. De kans is groot dat er veel digitaal werk zal verdwijnen in het zwarte gat van de historie, en alleen terug te vinden zal zijn in tekst of als video. Digitale Cultuur is door de afhankelijkheid van de voortschrijdende technologie vluchtig. Om (een deel van) dit erfgoed te behouden moeten gezamenlijk aanzienlijke inspanningen worden verricht.

Diversiteit en inclusie

Nu we als sector de puberfase al enige tijd ontgroeid zijn, willen we een aantal belangrijke (internationale) thema's aanpakken. Op het vlak van culturele diversiteit is nog veel te winnen in deze sector, zowel aan de kant van de makers en onderwerpen als aan de kant van publiek. Dit geldt niet alleen voor de beroepspraktijk maar ook voor de beroepsopleidingen. Daarnaast moet er ook gekeken worden naar diversiteit in publieken en recensenten op het niveau van leeftijd, opleiding en achtergrond. Ook inclusie is een thematiek die nog niet expliciet genoeg wordt meegenomen in zowel de makerspraktijk als de presentatie- en publiekscant. Op individueel projectniveau wordt incidenteel wel specifiek aandacht besteed aan deze onderwerpen, zoals bijvoorbeeld het Engelse project [Notes on Blindness](#).

Duurzaamheid

Voor makers, producenten en festivals is ook duurzaamheid een belangrijk thema. Regelmatig wordt dit aangekaart als onderwerp van verhalen en werken. Platform voor internetcultuur The Hmm doet dat bijvoorbeeld door in te zoomen op een [lichter internet](#). Maar ook in de manieren van produceren en het inregelen van programma's speelt duurzaamheid steeds meer mee: Europese gasten worden gestimuleerd per trein te reizen, gasten uit andere werelddelen worden vaker via een inbelverbinding bij

⁶ <https://open.overheid.nl/documenten/ronl-cec5f78e-8659-4a02-8fb6-4923ab26d95b/pdf>

het programma betrokken en de ecologische belasting van bijvoorbeeld NFT's is onderwerp van kritisch gesprek en aanleiding voor onderzoek naar meer duurzame oplossingen in de sector.

Binnen het onderwerp duurzaamheid speelt ook een andere thematiek, namelijk het **verduurzamen van kennis** in de sector. Hoe kunnen we als sector beter en structureler kennis delen?

Fair Practice

Fair practice staat de laatste jaren volop in de belangstelling. Dit houdt in dat gestreefd wordt naar verbetering van de arbeidsomstandigheden in de culturele en creatieve sector, in brede zin. Dit heeft bijvoorbeeld betrekking op eerlijke vergoedingen voor werk- en opdrachtnemers en verbetering van kunstenaarshonoraria. Ook de werkomstandigheden en werkdruk in de hele sector zijn een bekend probleem. Partijen die hierbij een rol spelen zijn bijvoorbeeld de website [Kunstenaarshonoraria](#), het initiatief van [Kunstenbond](#), [Platform Beeldende Kunst](#), [Beroepsvereniging van Beeldende Kunstenaars](#) en [De Zaak Nu](#) - verenigd in [BKNL](#). Deze richtlijn is een gezamenlijk initiatief van de beeldende kunstsector om te komen tot fair practice in de professionele contractpraktijk tussen instellingen en kunstenaars.

Ook [Platform ACCT](#), het platform Arbeidsmarkt Culturele en Creatieve Toekomst, host een groot aantal programma's die bijdragen aan het verbeteren van de arbeidsmarkt in de culturele en creatieve sector. PACCT is opgericht met steun van de Kunstenbond en Federatie Cultuur en wordt gefinancierd door het ministerie van OCW en gedragen door de belangrijkste culturele organisaties in Nederland.

5. Oplossingen

Wat willen we bereiken

Het Moonshot Digitale Cultuur is een stip op de horizon, een punt waar we naartoe willen als sector. Wat we willen bereiken is dat Digitale Cultuur een duidelijk veld is dat opnieuw erkend en herkend kan worden als sector met een heldere identiteit en infrastructuur. Zo zal de sector kunnen floreren en doorgroeien op nationaal en internationaal terrein en kunnen bijdragen aan de creativiteit en technologische vooruitgang van Nederland, het welzijn van allen in de sector, de schoonheid van digitale cultuur an sich en een gezond werkveld vormen voor de nieuwe generatie.

Om een sectorbreed initiatief op te zetten voor het Digitale Cultuur-veld hebben we met dit Moonshot een eerste stap gezet. Hierbij willen we ook de beleidsmakers in Nederland een goed beeld geven van het reilen en zeilen van de sector en daarbij houvast en input bieden voor de beleidsperiode 2024-2028.

Wat hebben we nodig

De afgelopen tien jaar ontbrak het aan serieus en samenhangend overheidsbeleid met betrekking tot Digitale Cultuur. Wij onderschrijven dan ook het recente advies van de Raad voor Cultuur aan de overheid (OCW, EZK, BZK) en cultuurfondsen om in nauwe samenwerking met de culturele en creatieve sector een meerjarige, strategische digitaliseringsagenda op te stellen, met beleidsconsequenties en financiële middelen om dit beleid uitvoerbaar te maken, en parallel daaraan subsidieregelingen te ontwerpen die (beter) aansluiten op de digitale praktijk⁷.

⁷ Raad voor Cultuur, *Digitalisering als kans*, 2022

Ten eerste zijn er een aantal zaken die de sector zelf kan bewerkstelligen zoals bijvoorbeeld de kansen en uitdagingen op de politieke agenda zetten, een actie waar dit Moonshot een voorbeeld van is. Door de stakeholders binnen de sector op regelmatige basis bij elkaar te halen en te praten over de dingen die spelen in het veld, kunnen we elkaar ondersteunen en samenwerkingen stimuleren. Daarnaast zijn er een aantal zaken waar extra aandacht voor zou moeten komen. Voor een aantal van de knelpunten zou een beroepsorganisatie vergelijkbaar met de BNO, de Nederlandse beroepsvereniging voor ontwerpers, een rol kunnen spelen.

Er dient een **duidelijke structuur** te komen waarbij op regelmatige basis gesprekken kunnen plaatsvinden tussen beleidsmakers en de stakeholders uit deze sector. De specifieke uitdagingen en kansen zijn in dit dynamische veld continu in ontwikkeling en zijn het best te herkennen en definiëren binnen het werkveld. Input uit eerste hand kan helpen om betekenisvolle keuzes en lange-termijn strategieën te ontwikkelen waarbij de politieke realiteit aansluit op de noden en kansen van de werkvloer.

Daarnaast dient een gecentraliseerde **onderzoeksagenda** opgesteld te worden waar de diverse kennisgebieden in kaart gebracht worden en de uitkomsten worden gedeeld. Organisaties zoals de [Boekmanstichting](#), het Europese [TransmiXR](#), de Nederlandse Audiovisuele Producenten Alliantie [NAPA](#), het [Rathenau instituut](#), Universiteit van Amsterdam en Universiteit Utrecht kunnen hierbij een belangrijke rol spelen.

Voor het coördineren van dit soort onderzoek en agenderen van sectorbrede en complexe onderwerpen zoals verduurzaming, archivering, distributie, diversiteit en inclusie, en fair practice ontbreken nog de middelen om binnen de sector deze taken uit te voeren. Het gaat hierbij niet alleen om kennisontwikkeling en informatievoorziening naar beleidsmakers, maar ook om het vergroten van zichtbaarheid naar het bredere publiek door middel van publicaties, nieuwsbrieven en event-overzichten. Op het gebied van archivering zou [Het Nieuwe Instituut](#) een rol kunnen spelen. Zij hebben bij de archivering van digitale cultuur op dit moment een coördinerende rol in het netwerk van het Netwerk Archieven Design en Digitale Cultuur (NADD): een samenwerkingsverband van erfgoedinstellingen, kennis- en onderzoeksinstellingen en individuele archiefhouders gericht op Nederlands ontwerpergoed (design en digitale cultuur).

Maar, naast de zaken die de sector momenteel met bestaande instellingen en partners kan bewerkstelligen, zijn er ook zaken nodig waarvoor structureel financiële middelen in de sector ontbreken. Zo zouden er meer permanente plekken moeten komen die financiering ontvangen om door het jaar heen aandacht te besteden aan Digitale Cultuur in de vorm van tentoonstellingen, debat- en educatieve programma's, educatietrajecten en publicaties. Ook dit zal de toegankelijkheid en zichtbaarheid van de sector verhogen.

Ook bestaat een belangrijk onderdeel van de ontwikkeling en innovatie in deze sector uit tijd en ruimte om in multidisciplinaire teams nieuwe kennis te genereren en te delen. Budget voor vrijplaatsen, digitale speeltuinen en labs waar makers elkaar kunnen ontmoeten en nieuwe projecten kunnen ontwikkelen is cruciaal voor de weerbaarheid van de sector. Er moet onderzocht worden in hoeverre dit soort labs als fysieke plaatsen gekoppeld kunnen worden aan opleidingen en talentontwikkelprogramma's. Er moet coördinatie en overview komen op alle bestaande labs, en wie welk onderzoek op zich neemt; een inventarisatie van het huidige veld, waar de tekorten zitten en welke onderzoeksdomeinen niet aan bod komen.

Om de opleidingen en studenten verder te stimuleren en zichtbaarheid te vergroten kunnen Student Awards opgezet worden waar studenten zich vanuit verschillende disciplines op kunnen richten.

De sector moet kunnen groeien, er moeten meer projecten ontwikkeld worden als best practice waarbij innovatief onderzoek uitmondt in toonaangevende projecten die landelijk en internationaal gedistribueerd worden. Hiervoor dienen mid-career makers ruimte te krijgen om zich te kunnen ontwikkelen, hun praktijk en teams te consolideren en uitbreiden, en structureel R&D te kunnen blijven uitvoeren,

Op al deze punten is niet alleen extra budget, maar ook beter geoormerkt budget van groot belang. Makers en festivals zijn onevenredig veel tijd kwijt aan de financiering van elke stap die ze zetten, waardoor de energie en aandacht die aan de inhoud besteed zou moeten worden verdampt. Dit is niet duurzaam.

Er dienen voor de verschillende spelers van het Digitale Cultuur-veld (makers, producenten, festivals tot kenniscentra, archieven, opleidingen en labs) projectgelden en meerjarenregelingen komen waarmee onderzoekstrajecten, de realisatie en distributie van projecten gerealiseerd kunnen worden. Op die manier komt er ruimte voor langetermijnplanningen, meer (internationale) samenwerkingen en ontstaat er meer stabiliteit waardoor ruimte komt voor belangrijke thema's als fair practice, diversiteit en inclusie, duurzaamheid en gedeelde agenda's op het terrein van onderzoek en ontwikkeling. Ook moet er budget beschikbaar komen voor een centraal platform om bottom-up communicatie en kennisdeling voor het hele Digitale Cultuur-veld en een grotere zichtbaarheid in het maatschappelijke discours mogelijk te maken, ook richting de culturele/inhoudelijke journalistiek.

Kostenberekening

Voor de komende beleidsperiode stellen wij een jaarlijks programma voor als toevoeging op de bestaande regelingen, dat gefaseerd wordt opgebouwd.

Het eerste jaar zal de focus liggen op onderzoek, opbouw en ontwikkeling waarvoor een budget van € 7 miljoen noodzakelijk is. Het tweede jaar kan doorgebouwd worden op deze investeringen en zal het veld verder groeien richting een grotere distributie en meer podia met extra steun van € 9 miljoen. In het derde en vierde jaar zal de extra groei en de internationale distributie kunnen toenemen en zal er **€ 11 miljoen per jaar** beschikbaar moeten zijn.

Richtlijn voor de verdeling van de gelden in jaar drie en jaar vier zouden als volgt moeten zijn:

- 10 innovatieve onderzoeksprojecten variërend van web-based tot transmediaal, games, VR en installaties aan te vragen door omroepen, nieuwsmedia, innovatieve mediaproductanten, kunstenaars, kunstinstellingen en maatschappelijke organisaties à € 250.000 per stuk. Deze onderzoeksprojecten kunnen ontwikkeld worden in samenwerking met verschillende instellingen en labs binnen een nader in te richten structuur.

Kosten: **€ 2,5 miljoen per jaar**

- De realisatie van 15 projecten gericht op publieke vertoning en een ontmoetingsplaats voor professionals à € 100.000 per stuk

Kosten: **€ 1,5 miljoen per jaar**

• Ondersteuning van een aantal taken, ingebed in bestaande organisaties in samenwerkingsverband, gericht op het behartigen van de belangen van de sector. Onderzoeksonderwerpen worden aangedragen, gecoördineerd en verzameld, doorlopende gesprekken met beleidsmakers worden geïnitieerd, en de zichtbaarheid van de sector vergroot. Fair practice, diversiteit en inclusie worden ondersteund en gestimuleerd, en er moet een vraagbaak zijn voor zakelijke, juridische en andere kennisaspecten die specifiek zijn voor deze sector. De koppeling tussen de markt en de maker, de diverse onderwijsvelden en de diverse belendende sectoren moeten worden verzorgd met extra middelen. .

Kosten: **€ 1,5 miljoen**

• Ondersteuning van 10 projecten voor nationale en internationale distributie à € 50.000 elk.

Kosten: **€ 500.000**

• 20 projecten vanuit talent ontwikkelprogramma's voor alumni van opleidingen zoals Sandberg Instituut, HKU, Design Academy Eindhoven, St Joost en Filmacademie et cetera à € 50.000.

Kosten: **€ 1 miljoen**

• Tegemoetkoming aan 20 presentatieplekken per jaar waar nieuw talent, best-practice projecten met hoge zichtbaarheid een podium vinden à € 150.000 per locatie:

Kosten: **€ 3 miljoen**

• Archivering en collectiebeheer, onderzoek en ontwikkeling van methodes en ontsluiting en toegankelijk maken: **€ 1 miljoen**

Wij hopen met deze Moonshot inzichtelijk te hebben gemaakt wat het belang is van deze sector en waar kansen liggen. Wij zetten in op een beleid waarmee de Digitale Cultuursector kan doorgroeien, niet alleen op nationaal maar zeker ook internationaal niveau. Graag willen we verder praten en meedenken over hoe we ons shot for the moon kunnen realiseren.