



Raad
voor
Cultuur

KUNSTZINNIG BOVEN KUNSTMATIG

Naar een waardengedreven toepassing
van AI in de culturele en creatieve sector



Inhoud

Samenvatting	4
1. Inleiding	13
1.1 Een waardengedreven omgang met AI in de culturele en creatieve sector	13
1.2 Afbakening	15
1.3 Opzet	17
1.4 Werkwijze	17
2. AI in het creatieve ecosysteem	19
2.1 Introductie van de thematiek	19
2.2 Toepassingen van AI in het creatieve proces	22
2.3 Andere toepassingen	28
3. Belangrijkste vraagstukken over AI en de culturele en creatieve sector	31
3.1 Inleiding	31
3.2 Auteursrecht en eigenaarschap	31
3.3 Arbeidsmarkt	34
3.4 Machtsconcentratie en tegenkrachten	36
3.5 Bias van de AI-modellen, culturele diversiteit	38
3.6 Duurzaamheid	38
3.7 Culture for AI	39
4. Een waardengedreven AI-beleid	43
4.1 Inleiding	43
4.2 Waarden van cultuur en creativiteit	44
5. Conclusies en aanbevelingen	49
5.1 Conclusies	49
5.2 Aanbevelingen	50
Bijlagen	65
Bijlage 1. Gesprekspartners	66
Bijlage 2. Literatuur	72

Samenvatting

Generatieve Artificiële Intelligentie (AI) beïnvloedt ons leven diepgaand omdat het doordringt in de wijze waarop wij werken, onze informatie ontvangen en de werkelijkheid waarnemen. Het grijpt in op de fundamenten van ons bestaan en van ons samenleven. Het raakt onze cultuur diep. Generatieve AI is daarmee een sociale en culturele technologie.

AI heeft bovendien grote invloed op de creatieve en culturele sector. Het wordt nu al massaal toegepast bij het schrijven van teksten, bij het componeren en uitvoeren van muziek en bij het creëren van afbeeldingen en video's. De rol die AI speelt in het creatieve proces kan echter alleen vervuld worden omdat de AI-modellen getraind zijn op culturele data. Dat is alle creatieve content die in de loop der eeuwen door schrijvers, schilders, ontwerpers, fotografen en andere makers tot stand is gebracht. Onze waardevolle, menselijke cultuur en kunst worden als brandstof gebruikt. De bedrijven achter de ontwikkeling van generatieve AI gebruiken onze cultuur zodoende voor het eigen disruptieve productieproces en verdienmodel, ten koste van wat onze samenleving mooi, sterk en bijzonder maakt, namelijk onze cultuur.

De raad is van oordeel dat de impact van AI op de creatieve sector zó groot is, dat hij nu dit ongevraagde advies uitbrengt. De urgentie is groot. Enerzijds zien makers kansen – in iedere fase van het creatieve proces wordt veelvuldig van AI gebruik gemaakt. Bijvoorbeeld als sparring partner, als artistieke cocreator, met zelfontworpen AI-systemen, bij de postproductie van een film, als eindredacteur van een boek, als ondersteuning bij een museale presentatie, als manier om het publiek actief te laten participeren en om de ontsluiting van archieven te vergemakkelijken.

Anderzijds zijn er grote zorgen. AI-technologie is in handen van een kleine groep – hoofdzakelijk – Amerikaanse bedrijven met veel kapitaal, waarvan de waarden op gespannen voet staan met Europese waarden en die op niets anders uit zijn dan vergroting van eigen macht en eigen vermogen. Voor hen is AI een motor van ongebreidelde vermogensgroei en absolute dominantie, waarvoor cultuur en kunst een prettige en onbeschermd bron van data vormen. Wanneer we inzoomen op de culturele en creatieve sector zien we dat AI-modellen veelal getraind zijn met culturele data zonder dat makers en rechthebbenden daar toestemming voor gegeven hebben of een vergoeding voor gekregen hebben. Daarnaast merken werkenden in de creatieve sector dat de aard van hun creatieve werk verandert en dat hun beroepspraktijk op een negatieve manier beïnvloed wordt; sommige beroepsgroepen zien zelfs dat AI hun werk geheel overneemt. Daarnaast leven er grote zorgen over bias, het gebrek aan culturele diversiteit en de milieu-impact van de datacenters die nodig zijn om de AI-modellen te laten draaien.

De raad is van oordeel dat de overheid, de culturele en creatieve sector en de samenleving ervoor moeten zorgen dat AI op een verantwoorde manier wordt ingezet.

Wat de raad betreft betekent dat een waarden-gedreven omgang met generatieve AI:



AI kan op een betekenisvolle manier bij de productie van culturele en creatieve producties worden gebruikt, maar daarbij moeten altijd de essentiële waarden worden gewaarborgd. De raad formuleert zes fundamentele waarden van de culturele en creatieve praktijk die centraal moeten staan bij de actieve bescherming van onze kunst en cultuur tegen de invloed van AI:

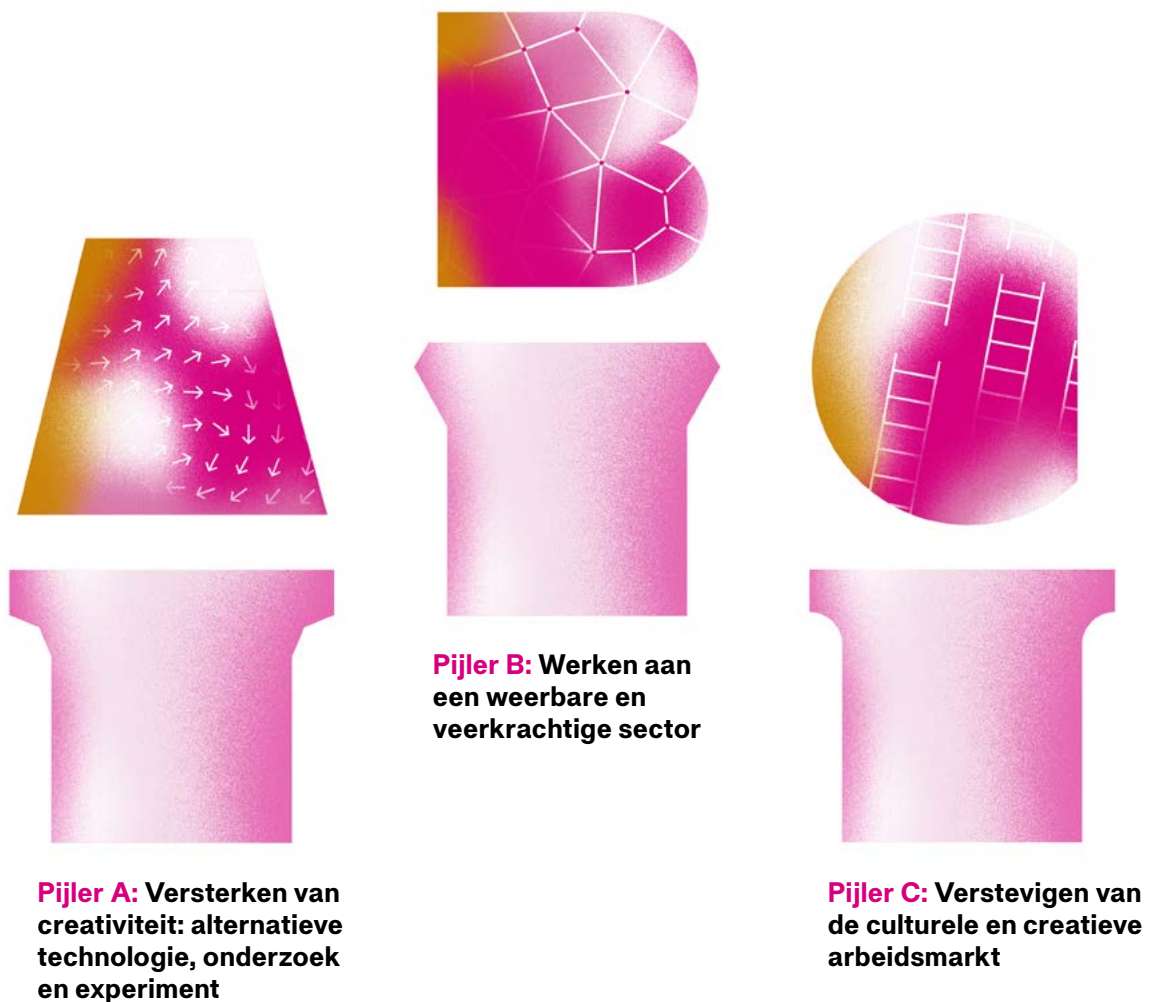
- **Menselijke creativiteit:** AI respecteert, waarborgt en stimuleert de menselijke creativiteit;
- **Creatief auteurschap:** AI respecteert, waarborgt en beschermt het creatief auteurschap van kunstenaars;
- **Kwaliteit van de creatieve arbeidsmarkt:** AI respecteert, beschermt en stimuleert een rechtvaardige arbeidsmarkt voor kunstenaars;
- **Pluriformiteit:** AI stimuleert, beschermt en draagt bij aan artistieke pluriformiteit;
- **Toegankelijkheid:** AI respecteert, waarborgt en stimuleert de vrije, brede en laagdrempelige toegang tot kunst en cultuur;
- **Artistieke vrijheid:** AI respecteert en draagt bij aan het bestaan van volledige artistieke vrijheid.

Voor iedere waarde geldt dat AI er op een positieve manier aan bij dient te dragen. De invloed van AI op de creatieve en culturele praktijk zou positief in plaats van negatief moeten zijn. Technologie dient bij te dragen aan een sterke culturele en creatieve sector en aan een rijke en diverse kunst en cultuur, in plaats van deze te ondermijnen.

De raad is daarbij van oordeel dat de kracht van cultuur en creativiteit juist kan worden ingezet voor een waardengedreven omgang met AI. De raad pleit er daarom voor om de ontwikkeling van AI actief mee vorm te geven, waarbij de creatieve sector een sleutelrol heeft te spelen. Hij heeft bij uitstek het innovatieve vermogen om actief bij te dragen aan de ontwikkeling en verbetering van AI.

Dat vraagt om beschermen én benutten: het beschermen van fundamentele waarden van cultuur en creativiteit en het benutten van de kracht van creativiteit. De culturele en creatieve sector dient een belangrijke bijdrage te leveren om richting te geven aan deze ontwikkeling in de samenleving en het ontwerpen van alternatieven. Maar hij kan dat alleen doen als hij bescherming krijgt tegen de uitwassen van de huidige AI-industrie. Bovendien dient de sector de ruimte te krijgen om de technologie op de juiste manier te benutten, wat vraagt om het opbouwen van kennis en ruimte voor experiment.

Voor een omgang met AI, waarbij de fundamentele waarden worden beschermd en de mogelijkheden van AI worden benut, heeft de raad aanbevelingen geformuleerd die zijn samengevat in drie pijlers.



Pijler A: Versterken creativiteit: alternatieve technologie, onderzoek en experiment

AI moet ten dienste staan van creativiteit en de sector moet daarom in staat worden gesteld om AI voor zich te laten werken. Daarvoor is ruimte nodig om te experimenteren met nieuwe technologie en alternatieven te onderzoeken, zoals nu al volop gebeurt door creatieve makers. Daarnaast is de culturele en creatieve sector een vliegwiel voor innovatie in de gehele economie. Creativiteit is onontbeerlijk voor de innovatiekracht en het verdienvermogen van Nederland. De sector dient actief onderdeel te zijn van overheidsbreed en economisch AI-beleid.

1. Sta voor de kracht van menselijke creativiteit

Aan het ministerie van OCW, andere departementen, provincies en gemeenten:

1.1 *Overheden hebben een voorbeeldfunctie door onomwonden te kiezen voor menselijke creativiteit en te blijven investeren in deze sector; in de snelle en strikte adoptie van de wetten, regels, codes en bepalingen die we afspreken voor het verdedigen van onze culturele waarden en van de menselijke creativiteit.*

1.2 *Scholen dienen de creativiteit van leerlingen te stimuleren en steeds te benadrukken hoe de menselijke creativiteit zich onderscheidt van AI; culturele instellingen leveren hier met hun educatieve aanbod een grote bijdrage aan.*

Aan de sector:

1.3 *Benadruk de kracht van menselijke creativiteit én maak je daarvoor sterk. Agendeer voortdurend het belang van menselijke creativiteit: in eigen netwerken, maar ook in Den Haag, richting de politiek en in maatschappelijke debatten. Dit is niet meer vanzelfsprekend en verdient dus extra nadruk. In vele sectoren werken organisaties inmiddels met principes of richtlijnen waarin ze menselijke creativiteit centraal stellen.*

Aan het ministerie van OCW, de cultuurfondsen, brancheorganisaties, vakbonden en bedrijfsleven:

1.4 *Maak afspraken over ketenverantwoordelijkheid.*

Zet in op gezamenlijke afspraken met het bedrijfsleven over de inzet van AI. Sluit bijvoorbeeld een 'Waarde van creativiteit-akkoord', met afspraken om menselijke creativiteit niet klakkeloos te vervangen door AI-slop.

2. Stimuleer en ontwikkel publieke AI-alternatieven en publieke AI-infrastructuur en start een nieuw stimuleringsprogramma 'Naar een Europese AI-cultuur'

Aan de ministeries van OCW en EZK:

2.1 *Om de kracht van de creatieve industrie zo goed mogelijk te benutten en het structureel bij te laten dragen aan een belangrijke maatschappelijke transitie als AI en daarmee ook aan de toekomstige welvaart, pleit de raad voor het instellen van een*

stimuleringsprogramma 'Naar een Europese AI-cultuur', conform de Groeifondsprojecten. In zo'n programma kan de creatieve industrie samen met het bedrijfsleven, overheid en marktpartijen werken aan publieke AI-alternatieven en publieke AI-infrastructuur.

Aan overheden, bedrijfsleven, wetenschap en sector:

2.2 Blijfruimte maken voor en stimuleer nieuwe samenwerkingen tussen kunstenaars, wetenschappers en ondernemers.

2.3 Gebruik de ontwerpkracht van de sector om met publieke waarden als ontwerpprincipes te bouwen aan alternatieven.

2.4 Werk met datasets en modellen die getraind zijn met een focus op literaire en artistieke tradities in Europa.

2.5 Sluit aan bij netwerken en economische en innovatieagenda's, ook op regionaal niveau.

Pijler B: Werken aan een weerbare en veerkrachtige sector

Een sterke culturele en creatieve sector heeft een essentiële rol te vervullen bij de wijze waarop we als samenleving omgaan met generatieve AI. Om die rol te pakken doet de raad de volgende dringende aanbevelingen:

3. Voer een content-heffing voor AI-aanbieders in

Aan de ministeries van OCW, EZK en J&V:

3.1 Introduceer een alternatief vergoedingensysteem via een heffing op content voor AI-aanbieders die ten goede komt aan de culturele en creatieve sector.

Het Europees Parlement staat erop dat het gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal door generatieve AI eerlijk wordt vergoed om de creatieve sector van de EU te beschermen. De raad vindt het een positieve ontwikkeling dat AI-bedrijven en rechthebbenden licentieafspraken maken, maar ziet dat dit vaak beperkt blijft tot rechthebbenden met grote werkrepertoires. De raad pleit daarom voor een alternatief vergoedingensysteem: een heffing op het genereren van content voor AI-aanbieders. De opbrengsten van zo'n heffing komen ten goede aan de culturele en creatieve sector. Zo ontvangt elke maker een AI-vergoeding.

4. Zorg voor stevige en snelle implementatie van Europese richtlijnen en verordeningen, inclusief handhaving

Aan de Rijksoverheid en in het bijzonder het ministerie van OCW:

4.1 Let als ministerie van OCW scherp op de belangen van de culturele en creatieve sector en agendeer dit bij de toezichthouder en andere belangrijke partijen. Wacht daarbij niet af, maar neem actief het voortouw, binnen Nederland en als Nederland in Europa.

5. Bouw interdisciplinaire coalities

Aan de Rijksoverheid en in het bijzonder het ministerie van OCW:

5.1 *Stel een Regeringscommissaris-AI aan om integraal beleid te borgen.*

AI vraagt om overheidsbreed beleid. Dat gebeurt al door overheidsbrede visies en veel samenwerkingen tussen de departementen. Toch vraagt AI nog nadrukkelijker om interdepartementaal beleid. Het vereist bestuurlijke verantwoordelijkheid en coördinatie tussen verschillende vakministers op hoog niveau. Een nieuw in te stellen regeringscommissaris zou daarvoor een uitstekende vorm zijn. Deze kan vanuit een onafhankelijke, krachtig gemandateerde positie de overheid in brede zin scherp houden.

5.2 *Het ministerie van OCW moet binnen het Rijk pal gaan staan voor de belangen van creatieve makers en kunstenaars.*

In de ontwikkeling van AI-modellen is tot nu toe weinig rekening gehouden met de belangen van creatieve makers. Het ministerie van OCW kan specifieke vraagstukken binnen de culturele en creatieve sector sneller signaleren dan andere departementen en daar ook actief aandacht voor vragen bij departementen als J&V, EZK, BZK en SZW. Juist het ministerie van OCW dient binnen de EU voor die waarde van creativiteit te staan en voorop te lopen met het voorbereiden en verder brengen van wet en regelgeving die de Nederlandse en Europese culturele en creatieve sector beschermt.

Aan de sector:

5.3 *Zoek de samenwerking met andere sectoren – zoals de journalistiek en het onderwijs – met als doel om AI mee te maken.*

Het is noodzakelijk om een maatschappijbrede aanpak te kiezen als het aankomt op AI. AI en menselijke creativiteit zijn samenlevingsvraagstukken. Zet daarom samenwerkingen op tussen de creatieve sector en andere domeinen, zoals onderwijs, wetenschap en maatschappelijke organisaties. Zoek ook de samenwerking op met economische agenda's, het bedrijfsleven en VNO/NCW. Leer daarbij van andere sectoren, die maatschappelijke strategieën ontwikkelen om AI positief te laten landen.

6. Bouw kennis en expertise op en werk aan AI-beleid binnen de sector

Aan makers, culturele instellingen, brancheverenigingen, kunstvakonderwijs, cultuurfondsen en bovensectorale instellingen:

6.1 *Ontwikkel kennis en expertise, als individuele maker, als organisatie en als sector. Hierin heeft de hele sector een verantwoordelijkheid, van individu en organisatie tot brancheverenigingen en bovensectorale instellingen. Ook hier geldt dat samenwerking en kennisuitwisseling cruciaal is.*

6.2 *Wees voorloper in het debat over de rol van AI en draag bij aan AI-geletterdheid van de samenleving.*

6.3 *Werk aan organisatiebreed beleid en voer binnen de sector een doorlopend gesprek over de omgang met AI.*

Aan het kunstvakonderwijs:

6.4 Blijf technologie-overstijgende competenties ontwikkelen en borg deze.

Docenten moeten in staat gesteld worden om samen met studenten het gesprek over AI te voeren, alternatieve AI-technologieën te verkennen en bewust voort te bouwen op de lange tradities van creatieve technologie en generatieve kunsten in het kunstonderwijs.

7. Organiseer wendbaarheid door de instelling van een maatschappelijke taskforce ‘AI en cultuur’

Aan het ministerie van OCW en de sector:

7.1 *Stel een maatschappelijke taskforce ‘AI en cultuur’ in. Dit zou een gedeeld initiatief van het ministerie van OCW en de sector moeten zijn, waarbij de sector het voortouw neemt, gesteund door het ministerie.*

Een maatschappelijke taskforce helpt de sector en het ministerie om wendbaar te zijn en continu te kunnen reflecteren en interveniëren. Deze taskforce kan bestaan uit een brede vertegenwoordiging vanuit de sector die de overheid voedt en adviseert, zodat beleid flexibel in kan spelen op de snelle ontwikkelingen.

Pijler C: Versterken culturele en creatieve arbeidsmarkt

De raad dringt aan op een versterking van de creatieve dialoog en roept culturele en creatieve belangenorganisaties op zoveel mogelijk samen op te trekken. Het is belangrijk dat de sector met één stem naar buiten treedt en zichzelf weet te positioneren. Daarnaast moeten makers en organisaties de mogelijkheid krijgen om zich om of bij te scholen.

8. Bouw verder aan een stevige gezamenlijke arbeidsmarktinfrastructuur voor de hele sector

Aan de ministeries van OCW en SZW, vakbonden, de sector:

8.1 *Onderzoek samen met de deskundigheid van het CAOP welke vormen van collectieve belangenbehartiging een structurelere en sterkere positie aan makers kunnen geven in het vertegenwoordigen van collectieve (arbeidsmarkt)belangen rondom AI.*

9. Start een opleidings-, ontwikkelings- en transitiefonds

Aan de ministeries van OCW en SZW:

9.1 *Breidt ‘Werktuig PPO’ uit.*

De sector heeft behoefte aan leermogelijkheden op het gebied van AI, om enerzijds bij te blijven en anderzijds ongelijkheid tegen te gaan. Dat banen zullen veranderen, mede onder invloed van generatieve AI, is onvermijdelijk, maar daar staat een

gezamenlijke verantwoordelijkheid tegenover. Daarom pleit de raad voor een uitbreiding van het ‘Werktuig PPO’ (Permanente Professionele Ontwikkeling) als instrument voor omscholing, bijscholing en opleiding.

10. Borg loopbaanmogelijkheden en nieuwe groeipaden in de sector

Aan het ministerie van OCW:

10.1 *Onderzoek wat het gebruik van AI betekent voor loopbaanmogelijkheden en groeipaden, specifiek voor jong talent.*

Verken manieren om te waarborgen dat instromende makers ervaring op kunnen doen en zich kunnen ontwikkelen in de vaardigheden die later nodig zullen zijn voor dragende functies in de sector.

Aan provincies, gemeenten, cultuurfondsen, sector en onderwijs:

10.2 *Blijf investeren in ruimte en budget voor talentontwikkeling en groei. Zorg dat jonge makers zich ook na hun opleiding of buiten het onderwijs om kunnen ontwikkelen, zodat zij krachtig en weerbaar zijn te midden van de grote veranderingen die AI brengt. Het wegvallen van leermogelijkheden is een reëel risico in een al kwetsbaar veld. Voer als sector en kunstvakonderwijs het gesprek over toekomstige leermogelijkheden en heb aandacht voor ondernemerschapsonderwijs waarin studenten leren onderhandelen met opdrachtgevers en de waarde van door mensenhanden gemaakte kunst leren expliciteren.*

Tot slot

In eerdere adviezen constateerde de raad dat het rijkscultuurbudget ontoereikend is. Nu al is een verhoging van het jaarlijkse rijkscultuurbudget met 250 miljoen euro nodig om de sector goed te laten functioneren. Dit advies ondersteunt de noodzaak van extra budget. De sector is zeer belangrijk om als samenleving op een gewenste manier met AI om te gaan en dient slagkracht te krijgen om dat voor elkaar krijgen, zodat zij zich kan aanpassen aan een veranderende wereld, ruimte heeft om te experimenteren en alternatieven kan ontwikkelen.



1.

Inleiding

1.1 Een waardengedreven omgang met AI in de culturele en creatieve sector

Generatieve AI is inherent een culturele technologie. AI-modellen zijn getraind op boeken, foto's, video's en andere culturele uitingen. Ze bestaan bij de gratie van culturele data. Hoewel AI veelal wordt benaderd vanuit technologisch of economisch perspectief is het bij uitstek een culturele en sociale technologie.¹

Onze waardevolle cultuur wordt zodoende als brandstof gebruikt, en zij dreigt door AI op te branden. Versmolten tot een algemeen gemiddelde, zonder identiteit of uniciteit. Verworden tot zogeheten *AI-slop*. AI bedreigt zodoende de basis van onze samenleving, onze cultuur. Soms onbewust, vaak bewust. Bedrijven die generatieve AI ontwikkelen, gebruiken onze cultuur als goedkope, want niet-betaalde, grondstof voor het eigen disruptieve productieproces en verdienmodel, ten koste van wat onze samenleving mooi, sterk en bijzonder maakt, namelijk onze cultuur.

Generatieve AI gebruikt onze cultuur als brandstof, maar omgekeerd beïnvloedt het onze cultuur ook diepgaand: hoe we praten, hoe we denken, hoe we werken, wat we maken en wie welke informatie ontvangt. Het raakt aan ons onderwijs, onze journalistiek, onze taal, hoe en welke cultuur we beleven, onze veiligheid en onze democratische rechtsstaat.

Dat technologie onze samenleving en cultuur beïnvloedt, is niet nieuw. De snelheid en de brute kracht waarmee dat gebeurt is dat wel. Niet eerder ontwikkelde een technologie zich zo snel en werd die zo snel geadopteerd. Wat nog meer zorgen baart dan de snelheid is het feit dat deze technologie ontwikkeld wordt door slechts een handvol spelers, veelal uit de Verenigde Staten. Zij staan voor ongebreidelde machtsvorming en voor niets meer dan eigen gewin en versterking van de eigen positie. De ontwikkeling van AI is grotendeels in handen van een klein aantal – hoofdzakelijk – Amerikaanse bedrijven met enorm veel kapitaal, wier waarden op gespannen voet staan met Europese waarden en rechtsspraak. Hun producten, diensten en systemen grijpen intensief in op onze samenleving en in onze cultuur. De Raad voor Cultuur vindt dit een bedreigende ontwikkeling en acht de tijd rijp om in te grijpen en bij te sturen. Volgens de raad zou AI ten dienste moeten staan van onze kunsten, onze creativiteit, maar ook van de democratie, de journalistiek, het onderwijs en de andere pijlers die onze samenleving dragen. Een toekomst waarin we ons dus schrap zetten om de basis van onze samenleving, onze cultuur, te verdedigen en weerbaar te maken. Om, als onderdeel daarvan, het initiatief te hernemen en vanuit *onze* waarden en culturele tradities AI mee te maken en bij te dragen aan een technologie die onze samenleving en gemeenschap versterkt en verrijkt. Dat kan. Maar er moet wel het nodige gebeuren. En snel.

De raad is dus van oordeel dat de overheid, de creatieve sector en de samenleving ervoor moeten zorgen dat AI op een verantwoorde manier wordt ingezet. Hij vindt

1 Keller 2025.

de urgentie hiervan zo groot, dat hij heeft besloten om het voorliggende, ongevraagde advies uit te brengen. In dit advies analyseren we de problematiek en benoemen we maatregelen die bijdragen aan een oplossing.

Ter voorbereiding op dit advies heeft de raad de afgelopen anderhalf jaar de gevolgen van AI voor de culturele en creatieve sector breed verkend. Die gevolgen blijken verstrekend op vele vlakken: makers zien dat hun werk zonder toestemming gebruikt wordt voor de training van AI-modellen; zij ervaren dat hun creatief werk verandert, evenals de arbeidsverhoudingen; ook staat de culturele diversiteit van de gehele cultuursector onder druk. Een verandering van richting vereist externe interventie: vanuit de overheden, de sector, de maatschappelijke verbanden, en de nieuwe marktpartijen die in die nieuwe en gereguleerde ruimte de kans krijgen.

De raad ziet veel kansen om de toegankelijkheid van cultuur te bevorderen en te experimenteren met allerlei nieuwe mogelijkheden. Maar de huidige manier waarop de AI-industrie georganiseerd is houdt geen rekening met de belangen van creatieve makers, noch met de samenleving als geheel. We staan daarom voor een belangrijke keuze: willen we de ontwikkelingen als overheid en als sector passief ondergaan of willen we deze ontwikkeling actief mee vormgeven? De raad kiest onomwonden voor het laatste. Nu is het moment om bij te sturen. Niets minder dan onze cultuur en culturele sector staan op het spel. Dat vereist actie.

De richting van die actie is wat de raad betreft een *waardengedreven omgang* met generatieve AI. Dus niet winstgedreven, maar waardengedreven. AI kan op een betekenisvolle manier voor cultuur en creativiteit worden gebruikt, maar daarbij moeten altijd de essentiële waarden van cultuur en creativiteit worden gewaarborgd.

De aanbevelingen in dit advies zijn gestoeld op zes waarden die fundamenteel zijn voor de productie en receptie van creatieve uitingen.² Het zijn intrinsieke waarden, hetgeen wil zeggen dat ze onlosmakelijk verbonden zijn met kunst, cultuur en creativiteit. Dit zijn die waarden:

- **menselijke creativiteit**, waarin een doorleefde en betekenisvolle verbeeldingskracht tot uiting wordt gebracht en het unieke auteurschap van de maker zichtbaar is;
- **creatief auteurschap** van de maker, van wie het intellectueel eigendom beschermd moet worden;
- **kwaliteit van de creatieve arbeidsmarkt**, die voor iedereen toegankelijk is en waar eerlijke betaling de norm is;
- **pluriformiteit van het culturele aanbod**, waarin het bestaande wordt gekoesterd, de culturele diversiteit wordt bewaakt en bevorderd, en het nieuwe wordt omarmd;
- **toegankelijkheid van het culturele aanbod**, waarbij er zo min mogelijk drempels zijn voor het publiek;
- **artistieke vrijheid**, zodat makers vrij zijn om zonder inmenging hun werk te maken en presenteren.

2 Deze waarden zijn een uitwerking van de vier doelstellingen voor het cultuurbeleid die de raad eerder heeft geformuleerd, toegespitst op de wijze waarop AI inwerkt op de culturele en creatieve praktijk. Deze doelstellingen zijn: 1. Creatief en kunstzinnig talent in alle genres en disciplines krijgt voldoende kansen en mogelijkheden om zich artistiek te ontplooiën; 2. Iedereen in Nederland heeft, ongeacht leeftijd, culturele achtergrond, inkomen en woonplaats, toegang tot cultuur; 3. De overheid waarborgt een pluriform aanbod van cultuur, waarin het bestaande wordt gekoesterd en het nieuwe wordt omarmd; 4. Er is een wederkerige relatie tussen cultuur en samenleving. Cultuur functioneert als een veilige haven om kritisch te kunnen reflecteren op de samenleving en haar burgers. Omgekeerd geeft de culturele sector zich rekenschap van zijn plek in de samenleving. Zie: Raad voor Cultuur 2017 en Raad voor Cultuur 2024.

Uitgaand van deze waarden kunnen we werken aan een toekomst waarbij AI ten dienste staat van onze cultuur en onze creativiteit. Daarom zal de raad er in zijn aanbevelingen op toezien dat deze waarden zo veel mogelijk gewaarborgd worden.

1.2 Afbakening

Definitie van AI

Sinds de opkomst van generatieve AI gebruiken miljoenen mensen generatieve AI-toepassingen voor het maken van nieuwe teksten, afbeeldingen, muziek en video's. Dat heeft impact op de samenleving als geheel en specifiek op de culturele en creatieve sector, die bestaat omwille van het creëren, van literatuur en muziek tot films en gebouwen.

Voordat we ingaan op die gevolgen is het belangrijk om AI te definiëren en de verschillende vormen van AI te onderscheiden. Het met behulp van AI optimaliseren van de planning of de boekhouding in een organisatie is namelijk iets heel anders dan het genereren van een video. Toch vallen beide toepassingen onder AI. De WRR constateerde al dat het niet eenvoudig is om AI te definiëren. Er is geen eenduidige definitie van te geven, en definities worden ook constant aangepast. Een veelgebruikte definitie is die van de Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling (OESO). Deze wordt ook door het kabinet gebruikt en heeft als basis gediend voor de Europese AI-verordening. Zij luidt als volgt:

AI-systeem: een op een machine gebaseerd systeem dat is ontworpen om met verschillende niveaus van autonomie te werken en dat na het inzetten ervan aanpassingsvermogen kan vertonen, en dat, voor expliciete of impliciete doelstellingen, uit de ontvangen input afleidt hoe output te genereren zoals voorspellingen, inhoud, aanbevelingen of beslissingen die van invloed kunnen zijn op fysieke of virtuele omgevingen.³

Focus op generatieve AI en de impact op het creatieve proces

Een belangrijk onderscheid is dat tussen taakspecifieke AI en generatieve AI. Taakspecifieke AI is ontworpen voor één afgebakende toepassing: denk aan spamfilters, gezichtsherkenning of de aanbevelingsalgoritmen van Netflix en Spotify. Hoewel deze vormen van AI ook invloed hebben op de culturele en creatieve sector, ligt de focus van dit advies op generatieve AI. Dit type roept namelijk de meest directe en urgente vragen op voor de sector. Bekende toepassingen zijn modellen die taal genereren, zoals ChatGPT en Copilot, die beeld genereren, zoals DALL-E, Midjourney en Nano Banana, die video's genereren, zoals Sora en Veo en die muziek genereren, zoals Suno en Udio.

In tegenstelling tot taakspecifieke AI is generatieve AI in staat om op basis van simpele opdrachten (prompts) content te produceren, zoals tekst, beeld, audio en video, en kan het tevens 'code schrijven' en analyses uitvoeren. In de *Overheidsbrede visie generatieve AI* wordt generatieve AI als volgt gedefinieerd:

Een vorm van AI waarbij complexe algoritmes worden ingezet om nieuwe content te genereren zoals tekst, afbeeldingen, computercode of video's.⁴

³ OESO 2023.

⁴ Ministerie van BZK 2024.

Voor generatieve AI-toepassingen worden twee type modellen het meest gebruikt. Large Language Models (LLM's) zijn getraind op enorme hoeveelheden tekst en vormen de basis van toepassingen als ChatGPT en Copilot. Diffusiemodellen leren door stapsgewijs ruis uit beelden te verwijderen en liggen vaak ten grondslag aan beeldgeneratoren en videogeneratoren. Beide type modellen zijn getraind met behulp van grote hoeveelheden bestaande content (tekst, beeld, audio) om nieuwe content te genereren.

Onze aandacht gaat met name uit naar de impact van generatieve AI op het creatieve proces; op dat wat creatief werk onderscheidt van ander werk. Dat betekent dat in dit advies veelal het *makersperspectief* centraal staat. Onder de brede term 'makers' verstaan we de professioneel werkenden in de culturele en creatieve sector die betrokken zijn bij de creatie, productie en uitvoering van culturele en creatieve producties. Dit is een grote en diverse groep. Om een greep te doen: schrijvers, vertalers, fotografen, choreografen, regisseurs, componisten, beeldend kunstenaars, illustratoren, dansers, acteurs, muzikanten, (grafisch) ontwerpers, animatoren, modeontwerpers, architecten, game-ontwerpers, decor- en lichtontwerpers en editors heten allemaal 'makers'. Met deze focus op de professionele makers van culturele en creatieve producties beperken we ons noodgedwongen. Een van de belangrijke kenmerken van generatieve AI is juist dat het ook voor amateurs gemakkelijker wordt om afbeeldingen, liedjes, filmpjes en teksten te produceren. Dat wil zeggen dat zaken als artistiek eigenaarschap betrekking hebben op een veel grotere doelgroep. We zullen binnen het bestek van dit advies echter niet uitgebreid ingaan op de fundamentele vragen die zulke kwesties oproepen.

Met de creatieve en culturele sector bedoelen we, in navolging van het Centraal Bureau voor de Statistiek⁵, de sectoren die zich richten op de creatie, productie, uitvoering, distributie, presentatie en archivering van culturele en creatieve producten en activiteiten: hiertoe behoren het domein van kunsten, erfgoed en creatieve industrie, met bijbehorende sectoren van podiumkunsten, beeldende kunsten, letteren, film, vormgeving en architectuur.

Ook de journalistiek hoort binnen deze afbakening tot de creatieve sector. We zien dat generatieve AI binnen de journalistiek allerlei specifieke vraagstukken opwerpt rondom desinformatie en de manier waarop we informatie tot ons nemen. Daarom werkt de raad momenteel aan een advies over journalistieke vrijheid, waarin de impact van generatieve AI op de journalistiek expliciet aan bod komt. Wij richten ons in dit advies daarom niet op deze sector.

5 We gaan bij de afbakening van de sector uit van het onderscheid dat het Centraal Bureau voor de Statistiek maakt op basis van SBI-codes (codes van Standaard Bedrijfsindeling), waarin wordt gefocust op de culturele en creatieve sector. Het CBS deelt de sector op in drie deelsectoren: 1) kunsten, 2) media & entertainment en 3) creatieve zakelijke dienstverlening. Deze indeling wordt ook door het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en de Cultuurmonitor aangehouden. Zie: www.cbs.nl.

1.3 Opzet

WAT ZIEN WE IN DE PRAKTIJK?	WAT BETEKENT DAT VOOR DE CULTURELE EN CREATIEVE SECTOR?	WAT IS ER NODIG OM DE FUNDAMENTELE WAARDEN TE WAARBORGEN?
2. Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector?	4. Welke fundamentele waarden worden beïnvloed?	5. Aanbevelingen voor beleid
3. Wat zijn de belangrijkste vraagstukken?		

Bovenstaand schema geeft weer hoe dit advies is opgebouwd. Allereerst laten we de praktijk zien. In hoofdstuk 2 schetsen we hoe AI zich manifesteert in de culturele sector. Aan de hand van voorbeelden wordt duidelijk hoe kunstenaars en makers AI toepassen in hun creatieve praktijk. Vervolgens beschrijven we in hoofdstuk 3 de belangrijkste vraagstukken, voortkomend uit de literatuur en de gesprekken die de raad voerde. We behandelen achtereenvolgens kwesties rond auteursrecht en eigenaarschap, de invloed van AI op de arbeidsmarkt, machtsconcentratie van de bedrijven die AI-modellen ontwikkelen en beheren, de bias van AI-modellen en de ecologische voetafdruk van AI-modellen. In dit hoofdstuk besteden we ook aandacht aan de vraag hoe de creatieve sector de toekomst met AI mee kan vormgeven. In hoofdstuk 4 vertalen we die praktijk naar de vraag wat dit betekent voor de culturele en creatieve sector: welke fundamentele waarden worden beïnvloed? Uiteindelijk komen we in hoofdstuk 5 tot aanbevelingen voor beleid, om die fundamentele waarden te waarborgen.

1.4 Werkwijze

Dit advies is voorbereid door een commissie van experts. De raad heeft de commissie samengesteld met leden die verschillende perspectieven op en specifieke expertise hebben van de culturele en creatieve sector en generatieve AI. De commissie bestond uit Martijn van der Steen (commissievoorzitter, onder andere bijzonder hoogleraar strategie & toekomst, Erasmus Universiteit), Danielle Arets (lid Raad voor Cultuur en lector Designing Journalism, Fontys Hogeschool), Abdelhadi Baaddi (interdisciplinaire maker en medeoprichter van Innovation:LAB), Wike Been (universitair docent Arbeidsociologie, Rijksuniversiteit Groningen), Martin Senftleben (hoogleraar Intellectueel Eigendomsrecht, Universiteit van Amsterdam) en Tom van de Wetering (projectleider generatieve AI, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht). Pieter Bots en Ronald Nijboer waren als secretarissen aan de commissie verbonden. De commissie bereidde het advies voor, de Raad voor Cultuur stelt het advies vast en is eindverantwoordelijk voor de inhoud.

In 2025 en 2026 sprak de commissie met ruim tachtig personen en instanties: individuele makers, culturele organisaties, brancheorganisaties, collectieve beheersorganisaties, overheden, wetenschappers en AI-ontwikkelaars en -experts. Daarnaast heeft de commissie literatuuronderzoek uitgevoerd. Een overzicht van gesprekspartners en bronnen is opgenomen als bijlage bij dit advies. Omdat het hier gaat om een advies van de Raad voor Cultuur wordt hierna steeds gesproken over 'de raad'. De commissie heeft bij de verslaglegging van de gesprekken en vergaderingen gebruik gemaakt van AI-tools. De tekst van het advies is geheel door mensen geschreven.



2.

AI in het creatieve ecosysteem

WAT ZIEN WE IN DE PRAKTIJK?	WAT BETEKENT DAT VOOR DE CULTURELE EN CREATIEVE SECTOR?	WAT IS ER NODIG OM DE FUNDAMENTELE WAARDEN TE WAARBORGEN?
2. Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector?	4. Welke fundamentele waarden worden beïnvloed?	5. Aanbevelingen voor beleid
3. Wat zijn de belangrijkste vraagstukken?		

2.1 Introductie van de thematiek

Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector? In dit hoofdstuk beschrijven we hoe AI momenteel wordt toegepast in het creatieve proces. Allereerst verkennen we de thematiek en delen we inzichten uit de gesprekken met geïnterviewden.

Het is belangrijk om te benoemen dat AI geen nieuw fenomeen is. Al eeuwenlang wordt er nagedacht over kunstmatige vormen van leven en intelligentie. Als term bestaat AI sinds 1956 toen de Amerikaanse informaticus John McCarthy de term *Artificial Intelligence* bedacht. Decennialang bleef AI het domein van wetenschappers (en pionierende kunstenaars: zie kader), maar sinds de lancering van ChatGPT in 2022 heeft het een enorme vlucht genomen. Sindsdien zijn generatieve AI-systemen binnen handbereik van de massa gekomen en is het ook alomtegenwoordig in de creatieve sector: als hulpmiddel, maar ook als bron van complete afbeeldingen, liedjes, teksten en video's.

Traditie van generatieve kunst

Binnen de mediakunst en computationele kunst bestaat al sinds de jaren zestig een rijke traditie van generatieve kunst, waarbij kunstenaars algoritmes en regelsystemen schrijven die zelfstandig werk produceren. Denk aan de computerwerken van Peter Struycken in de jaren zestig en later de algoritmische installaties van Driessens & Verstappen. Bij deze klassieke generatieve kunst speelt toeval (bewust) een rol, maar de regie over de wiskundige logica ligt bij de kunstenaar.

Hedendaagse generatieve AI onderscheidt zich hiervan doordat de modellen vaak niet door de maker worden geprogrammeerd, maar worden getraind op enorme hoeveelheden bestaand, door mensen gecreëerd materiaal, zoals teksten, afbeeldingen, muziek, video en programmeercode (al zijn er ook nu kunstenaars die juist op basis van hun eigen materiaal modellen programmeren en trainen). De modellen leren statistische patronen aan de hand van dat materiaal en genereren op basis daarvan nieuwe output. De 'logica' van het systeem ontstaat

dus niet uit de intentie van een maker, maar uit de structuur van wat er al gemaakt is. Dit roept fundamentele vragen op over auteurschap, originaliteit en de verhouding tot bestaand werk.

De snelle opkomst van generatieve AI leidde binnen de kunsten al snel tot debatten over de vraag of AI creatief kan zijn⁶. Een discussie die overigens al veel ouder is. In 1843 voorspelde wetenschapper Ada Lovelace al dat machines nooit iets origineels zouden kunnen genereren. Ook de recent overleden cognitief wetenschapper en filosoof Margaret Boden heeft zich uitvoerig beziggehouden met de vraag of AI creatief kan zijn. Ze zag AI weliswaar als een instrument om het abstracte begrip ‘creativiteit’ beter te begrijpen en definieerde een creatief idee als iets dat nieuw, verrassend en waardevol is, waar AI toe in staat is.⁷ Volgens Boden gaat creativiteit echter over meer dan alleen het genereren van nieuwe ideeën, maar ook over motivatie, emotie en intentie. Behalve op het resultaat richt creativiteit zich ook op het proces, wat creativiteit een fundamenteel kenmerk van menselijke intelligentie maakt.

Tegelijkertijd is de vraag of AI creatief kan zijn wellicht niet de meest interessante.⁸ De gevolgen van AI voor de culturele en creatieve sector zijn nu al zo manifest, dat voor makers een andere, existentiële vraag veel relevanter is: hoe verandert menselijke creativiteit onder invloed van AI, en welke praktische consequenties heeft de opkomst van AI in de creatieve sector? Daarom is het belangrijk om in dit advies te focussen op de wijze waarop AI de creatieve processen en sectoren verandert en hoe we omgaan met AI op een manier die menselijke creativiteit binnen de culturele en creatieve sector waarborgt, beschermt en versterkt.

Hoe alomtegenwoordig AI in de culturele en creatieve sector aanwezig is, blijkt wel uit een recente enquête van de Boekmanstichting op initiatief van de Creatieve Coalitie.⁹ Werkenden in de sector werden gevraagd naar de impact van generatieve AI op werk en inkomen. 42,8 procent van de ondervraagden zegt dat ze dagelijks of wekelijks voor het werk gebruik maken van AI. Daarbij is tekstgeneratie en -bewerking het meest populair (83 procent van de ondervraagden), gevolgd door beeldgeneratie en -bewerking (37 procent van de ondervraagden). In de ontwerpsector wordt nog intensiever gebruik gemaakt van AI, zo blijkt uit recent onderzoek van de Bond van Nederlandse Ontwerpers¹⁰: 52 procent van de ondervraagden past dagelijks of wekelijks AI toe in de ontwerppraktijk. Idee-ontwikkeling in de conceptfase, het genereren van *visuals* en copywriting zijn daarbij de meest voorkomende toepassingen.

Dat AI grote invloed heeft op de culturele en creatieve sector, bleek ook uit de interviews die de raad ter voorbereiding van dit advies heeft afgenomen. De ontwikkelingen zijn niet te stoppen, zo vindt het merendeel van de geïnterviewden. De creatieve sector moet zich daar op een of andere manier toe verhouden. Het tempo van die ontwikkelingen verschilt sterk per sector. In film, games of architectuur is digitalisering aan de orde van de dag en voelt voor sommige makers het werken met AI als een logische volgende stap in een proces dat voor een (groot) deel al gedigitaliseerd is. Geïnterviewden uit deze sectoren laten weten dat AI een toevoeging aan het digitale instrumentarium is die stappen in het creatieve proces kan versnellen en verrijken. AI kan veelal relatief gemakkelijk worden geïntegreerd in werkprocessen, al is er veel kennis en ervaring voor nodig. Wel stelt het architecten en vormgevers

⁶ Moruzzi 2025

⁷ Boden 1998.

⁸ Moruzzi 2025; Celis Bueno et al 2024.

⁹ Boekmanstichting 2025a.

¹⁰ Bond van Nederlandse Ontwerpers 2026.

voor de vraag hoe AI optimaal kan worden benut en hoe er vooral ook goede menselijke controle kan worden uitgeoefend op de systemen. Zo kan AI prima berekeningen uitvoeren voor de gebouwde omgeving maar is de menselijk controle daarin cruciaal. In andere sectoren, zoals theater en dans, vormen de mogelijkheden van AI een nieuw gebied dat vooralsnog slechts door enkele pioniers wordt ontgonnen.

AI biedt daarnaast de gelegenheid om complete werken te genereren, zoals liedjes, boeken en afbeeldingen. Ook kan het hele delen van het creatieve proces overnemen, zoals ingesproken teksten en vertalingen. Dat daardoor veel werk van sommige beroepsgroepen uit handen wordt genomen, zoals van stemacteurs of vertalers, leidt tot veel zorgen onder hen. Op dit moment zegt 20 procent van de respondenten uit het eerdergenoemde onderzoek van de Boekmanstichting dat hun opdrachten en inkomsten afnemen door AI; 65 procent van de zzp'ers zegt te vrezen dat hun betaalde werk in de toekomst afneemt.

De meeste geïnterviewden zien de meerwaarde van AI bij de ondersteuning van het creatieve proces, maar vinden wel dat een computer de menselijke creativiteit nooit mag vervangen. Het is vooral handig als hulpmiddel en kan specifieke, soms tijdrovende taken uit handen nemen. Makers pleiten in dat verband voor gebruik dat iets fundamenteels toevoegt aan het creatieve proces. Zoals de fantasy-auteur Joanna Maciejewska heeft opgemerkt: "I want AI to do my laundry and dishes so that I can do art and writing, not for AI to do my art and writing so that I can do my laundry and dishes." Dat is voor de meeste geïnterviewden de hoofdzaak: bedenk goed waarvoor je AI gebruikt. Wat levert het op, wat verlies je ermee, en hoe blij word je ervan?

Ook het publiek reageert volgens de respondenten heel wisselend op alle toepassingen van AI. Geïnterviewden laten weten dat in sommige sectoren, zoals delen van de gamewereld, de weerstand erg groot is. Wetenschappelijk onderzoek laat zien dat het feit dat er veel mogelijk is met AI, nog niet automatisch betekent dat het breed door makers en publiek wordt geaccepteerd. Zo blijkt enerzijds dat AI-gedichten mooier worden gevonden dan poëzie die door mensen is geschreven¹¹ en dat ondervraagden het verschil met door mensen gemaakte muziek niet altijd meer herkennen.¹² Maar wanneer mensen te horen krijgen dat een kunstwerk door AI is gegenereerd, is het oordeel anderzijds direct een stuk negatiever.¹³

Vrijwel alle geïnterviewden benadrukken het plezier van het maken. Ze willen AI inzetten waar het hun creatieve proces ondersteunt en versterkt, maar waken ervoor om hun creatieve proces uit te besteden. In 2025 stelde Mikey Shulman, ceo van AI-muziekbedrijf Suno, dat de meerderheid van de mensen weinig plezier haalt uit het maken van muziek: "It takes a lot of time, it takes a lot of practice, you need to get really good at an instrument or really good at a piece of production software. I think the majority of people don't enjoy the majority of the time they spend making music."¹⁴ Het leverde hem veel kritiek op van muzikanten over de hele wereld. Ook meerdere geïnterviewden die de raad sprak hekelden deze uitspraak omdat hierin het proces van creëren ondergeschikt wordt gemaakt aan het eindresultaat. "Het creatieve proces kost moeite, maar dat maakt het ook de moeite waard," vertelde een geïnterviewde. Geïnterviewden beschrijven in dit verband ook het risico van *creative offloading*: door veelvuldig gebruik te maken van AI bij het uitvoeren van

11 Porter en Machery, 2024.

12 Figueiredo ea, 2025.

13 Du Sautoy, 2020.

14 futurism.com/suno-ai-ceo-making-music.

bepaalde taken, verliezen kunstenaars bepaalde vaardigheden die van belang zijn om het creatieve proces te innoveren.

Demystificatie

Geïnterviewden benadrukken dat de creatieve bijdrage van AI niet overschat mag worden. Weliswaar heeft AI de drempel enorm verlaagd om complete teksten, muziekstukken, afbeeldingen en films te maken, die inmiddels niet altijd van mensgemaakte kunstwerken te onderscheiden zijn. Tegelijkertijd vinden de geïnterviewden dat intuïtie, context en ervaring essentieel zijn, en dat die in een goed ontwerp (nog) niet door AI vervangen kunnen worden. Men constateert enerzijds dat in sommige sectoren het idee bestaat dat AI de creatieve sector diepgaand gaat veranderen en dat het onvermijdelijk is om het potentieel van AI ten volle te benutten. Anderzijds halen verschillende respondenten de zogeheten Gartner Hype Cycle aan, die laat zien hoe de populariteit van hypes zich gedurende de tijd ontwikkelt. De sector bevindt zich volgens hen nu in het dal van de desillusie van AI: de resultaten die met AI bereikt kunnen worden zijn voor professionele kunstenaars niet zo zaligmakend. Het valt tegen hoe bruikbaar AI is voor de doelen die kunstenaars willen bewerkstellingen, en hoe gemakkelijk je er werkelijk hoogkwalitatieve kunst mee scheidt.

Om die hype tot de juiste proporties terug te brengen, is het volgens een aantal geïnterviewden van belang om AI te demystificeren. De WRR pleitte daar al voor omdat er rondom AI gemakkelijk allerlei mythen ontstaan, zoals enerzijds onrealistisch hoge verwachtingen die antwoord zouden bieden op allerlei maatschappelijke vraagstukken en anderzijds extreme angstbeelden en doemscenario's over de effecten van de nieuwe technologie.¹⁵ Daar kunnen kunstenaars overigens ook een rol in spelen, stellen meerdere geïnterviewden. Juist kunst kan, door kritisch te reflecteren op technologie en alternatieve toekomst te verbeelden, bijdragen aan de demystificatie van AI.

2.2 Toepassingen van AI in het creatieve proces

Hoe wordt AI in de creatieve sector nu in de praktijk gebruikt? In het vervolg van dit hoofdstuk geven we een breed, maar allerm minst volledig overzicht van de toepassingen van AI in de culturele en creatieve sector, mede aan de hand van recente voorbeelden. In lijn met de focus van dit advies gaan de meeste voorbeelden over generatieve AI, al hebben enkele voorbeelden ook betrekking op taakspecifieke AI. Het overzicht geeft een indruk van de huidige mogelijkheden, en hoe ze in het creatieve gebruik doorsijpelen. We rangschikken ze aan de hand van verschillende fasen in het creatieve proces. We onderscheiden de volgende fasen: creatie, productie, post-productie, distributie, receptie en archivering. Deze fasen kunnen lineair op elkaar volgen, maar volgens de werkwijze van een ecosysteem¹⁶ kunnen ze zich ook op andere manieren tot elkaar verhouden. Soms overlappen deze fasen elkaar, vallen ze samen of veranderen ze van volgorde.¹⁷ Mede dankzij AI kan het publiek (dat de actor is in de receptieve fase) bijvoorbeeld cocreator worden.

Creatie

Uit de interviews die we bij de voorbereiding van ons advies hebben gehouden, blijkt dat AI vaak al in de eerste fase van het scheppingsproces wordt ingezet: als 'partner' waarmee je brainstormt hetgeen kan helpen bij het creatieve onderzoeksproces.

¹⁵ WRR 2021.

¹⁶ Holden 2015.

¹⁷ DEN, het kennisinstituut cultuur & digitale transformatie, heeft een aantal van deze fasen in een diagram met vier kwadranten geplaatst, gerangschikt naar de assen maker-publiek en product-bedrijf (DEN 2024).

AI faciliteert daarbij misschien dat werkprocessen steeds individualistischer worden. Makers toetsen eigen artistieke ideeën aan een Large Language Model, vragen om verschillende ontwerpsschetsen te genereren en dergelijke. Voor ontwerpsectoren (zoals grafisch ontwerp, design, architectuur, decorontwerp, mode) biedt AI de mogelijkheid om verschillende varianten te genereren en die naar de smaak van de maker aan te passen. Omdat AI-modellen putten uit een uitgebreid tekst-, muziek- en beeldcorpus worden die gebruikt als verrijking van de inspiratie: een oorspronkelijk concept kan worden vermengd met andere bronnen.

Een snelle visualisatie van verschillende conceptontwerpen staat niet alleen ten dienste van de inspiratie van de maker, maar is ook praktisch voor de presentatie van een conceptontwerp of moodboard voor een opdrachtgever. In de architectuur worden zogeheten *digital twins* van stedelijke gebieden gegenereerd, zodat onderzocht kan worden hoe verschillende varianten van een toekomstig gebouw zich tot de omgeving verhouden. Een andere manier van visualisering van ideeën vindt plaats in de filmsector, waarbij AI wordt ingezet om op basis van een script storyboards te genereren.

In de muzieksector worden eveneens prototypes gebruikt die AI heeft gegenereerd: producers kunnen hun compositie bijvoorbeeld al voorzien van een gezongen stem die door AI is gegenereerd, waarbij zij variëren in het type stem (bijvoorbeeld mannelijk of vrouwelijk). Pas later wordt de muziek ingezongen door een menselijke stem.

De inzet van AI in de creatieve fase roept tegelijkertijd vragen op over het maakproces zelf. Wanneer een ontwerper varieert op door AI-gegenereerde schetsen of een componist voortbouwt op een AI-gegenereerd prototype, verandert de creatieve inbreng en de rol van de maker en dat kan ook de bepaling van auteursrecht, honorering en artistieke verantwoordelijkheid beïnvloeden. Bovendien bestaat het risico dat de enorme catalogus waaruit AI put, leidt tot een herhaling van het bestaande in plaats van echte vernieuwing: het gemiddelde van wat al bestaat wordt gemakkelijker bereikbaar, maar het werkelijk afwijkende wordt er niet per se door gestimuleerd.

Productie

Binnen het productieproces wordt AI op vele verschillende manieren ingezet. In de eerste plaats gebruiken makers AI als hulpmiddel om de productie te versnellen en vergemakkelijken. Schrijvers of scenaristen passen AI toe om hun romans of scenario's snel te doorzoeken en er incongruenties uit te halen. Ook vragen zij gerichte tips voor verbetering van zinsconstructies. Romanschrijver Walter van den Berg vertelt in zijn weblog bijvoorbeeld dat hij zijn manuscript door AI liet lezen als hij zich afvroeg of een personage iets wel of niet zou doen of zeggen. "Claude kwam met verrassend goede literaire inzichten, en kon echt als een motiverende redacteur werken," aldus Van den Berg.¹⁸ Componisten kunnen met behulp van AI-tools afzonderlijke instrumentpartijen isoleren en hergebruiken, tracks masteren en mixen, of composities anders arrangeren. Zo kon dankzij AI in 2023 een nooit verschenen nummer van The Beatles, 'Now and then', alsnog worden uitgebracht. De stem van John Lennon was door middel van AI uit een oude demo geïsoleerd en aan een nieuw arrangement toegevoegd. In de podiumkunsten worden lichtontwerpen gemaakt met behulp van AI, zodat spots bijvoorbeeld automatisch de acteurs volgen en precies uitlichten.

¹⁸ vandenb.substack.com/p/hoe-ik-ai-heb-gebruikt-bij-het-schrijven?r=nclm&utm_medium=ios&triedRedirect=true.

AI kan daarnaast ook delen van het kunstwerk zelf produceren. In de filmsector wordt AI bijvoorbeeld toegepast om productioneel ingewikkelde scènes of onderdelen met behulp van AI te genereren, zoals filmsets of actiescènes. Een eerste stap daartoe liet de Netflix-film *iHostage* zien, over de gijzeling in de Amsterdamse Applestore, waarvoor het straatbeeld buiten de nagebouwde winkel digitaal gereconstrueerd was. Ook worden steeds meer stemacteurs vervangen door AI-gegenereerde stemmen. Daarnaast kan de zangstem van artiesten worden gekloond voor nieuwe opnames. Soms gebeurt dat zonder toestemming van de artiesten zelf. Zo werd in 2023 met behulp van AI 'Heart on My Sleeve' uitgebracht, een fictieve samenwerking van Drake en The Weeknd. Het nummer was een groot succes op social media, maar is onder druk van de platenmaatschappij van de artiesten al snel verwijderd.

In 2025 ontwikkelde een productiemaatschappij de eerste AI-actrice, Tilly Norwood, hetgeen tot veel onrust in de filmindustrie leidde: volgens de acteursbond Sag-Aftra devalueerde deze kunstmatige actrice de 'menselijke artistieke' ¹⁹. Het is daarom twijfelachtig of zulke kunstmatige acteurs in de toekomst gemeengoed zullen worden in de filmwereld – al zien we in de reclamewereld zogeheten *digital humans* snel hun opwachting maken. Filmstudio's vragen acteurs nu al of hun uiterlijk en stem digitaal ingescand kunnen worden. ²⁰ Dat maakt het mogelijk om een AI-dubbelganger in specifieke scènes in te zetten. Ook kunnen dode acteurs door AI opnieuw tot leven worden gewekt voor een nieuw filmproject. Zo werd de in 2025 overleden Val Kilmer met toestemming van de nabestaanden gecast voor de film *As Deep as the Grave* (2026). Ook in de gamingsector wordt AI veelvuldig ingezet: voor de creatie van decors, voor de ontwikkeling van 'placeholders' die tijdelijk elementen in een game-ontwerp vervangen, of de eenvoudiger nabootsing van natuurlijke bewegingen (van bijvoorbeeld mensen of dieren). Beelden die van games afkomstig zijn en online gedeeld worden, kunnen ook toegepast worden voor de training van AI-bots.

In bovenstaande voorbeelden is AI slechts een cocreator of neemt het delen van het productieproces voor haar rekening. Maar AI kan, daartoe aangezet door meer of minder complexe prompts, op basis van bestaande tekstuele, muzikale of visuele data ook complete creatieve producten genereren. Zodoende worden op grote schaal boeken en afbeeldingen gegenereerd. In de boekensector bijvoorbeeld heeft de AI-gegenereerde tekst in korte tijd een hoge vlucht genomen. In 2024 was al één op de 25 boeken die bol.com verkocht door AI gegenereerd. ²¹ Ook voor film- en televisie-seriescenaristen vormt AI een bedreiging omdat het binnen een bepaald serie- of genreformat met al bestaande personages nieuwe scripts kan genereren. Generatieve AI-modellen of bedrijven als Suno, Udio en Sora maken het mogelijk dat muziek en film wordt gecreëerd die niet gemakkelijk meer als AI-producten worden herkend en inmiddels volwaardig concurreren met door mensen gemaakt aanbod. In 2025 was voor het eerst een AI-gegenereerd liedje, van 'zangeres' Xania Monet, tot de Amerikaanse Billboard-hitlijsten doorgedrongen.

Doordat dankzij AI de drempel zo laag geworden is om een compleet liedje, een kunstzinnige afbeelding of video te maken, kunnen ook niet-professionele kunstenaars gemakkelijk een aantrekkelijk resultaat bereiken. AI draagt zo bij aan een do-it-yourself-mentaliteit, die ook al door eerdere technologische ontwikkelingen (zoals de introductie van de computer, Photoshop, de videocamera, de synthesizer of

19 www.sagaftra.org/sag-aftra-statement-synthetic-performer.

20 www.npr.org/2023/08/02/1190605685/movie-extras-worry-theyll-be-replaced-by-ai-hollywood-is-already-doing-body-scan

21 Hofman en Veerbeek 2024.

de sampler) werd aangezwengeld. Dankzij sociale media en online platforms worden zulke creatieve uitingen vervolgens veelvuldig gedeeld.

Naast AI-producten die als creatieve werken worden gepresenteerd (en verkocht) alsof ze door mensen zijn gemaakt, wordt AI ook nadrukkelijk gebruikt als zichtbare (co)creator: een kunstenaar creëert een prompt, aangedreven door een artistiek concept, op zo'n creatieve manier dat het bijdraagt aan het kunstwerk. Dan is AI vaak niet alleen een hulpmiddel, maar ook artistiek materiaal: in het kunstwerk wordt de inbreng van AI benadrukt, onderzocht en soms ook bekritiseerd. In verschillende kunstvormen zijn hier sprekende voorbeelden van te geven: zo liet Theatergroep Urland AI de toneeltekst *Formerly known as* schrijven, die door de acteurs van het gezelschap werd opgevoerd terwijl hun stemmen door AI gedubd waren. *About a Hero* is een pseudo-documentaire van Piotr Winiewicz, geheel in de stijl van het werk van Werner Herzog. Het Nationale Ballet maakte in samenwerking met het Innovation:Lab het dansexperiment *Pulse*, waarin op basis van een choreografie van Peter Leung live performers en het publiek samen met AI cocreëren. In de muzieksector initieert Thunderboom innovatieve projecten met AI, zoals WAIVE, dat opnames uit publieke archieven gebruikt (zoals het gerinkel van een oude tram) als materiaal om AI te trainen en nieuwe muziek te maken.²²

Vooraf in de beeldende kunst en digitale kunst gebruiken kunstenaars AI als creatief materiaal. *Meta Folklore Vo.5* is bijvoorbeeld een sculptuur die de Poolse kunstenaar Janek Simon met behulp van AI heeft gegenereerd op basis van duizenden humanoïde afbeeldingen uit de kunst, religie, geschiedenis en popcultuur van over de hele wereld, en zo een nieuwe, quasi-universele menselijke gestalte heeft gecreëerd. Wat dit type 'AI-kunst' onderscheidt van het maken van afbeeldingen van sculpturen in commerciële AI-tools zoals Midjourney, is dat Simon artistieke keuzes maakt in elke stap van het maakproces. Hij trainde zelf een neurale netwerk op basis van zelfverzamelde databronnen en de gegenereerde afbeeldingen vertaalde hij vervolgens weer naar fysieke objecten. Het is een van de vele voorbeelden die laten zien dat kunstenaars zich ook in het werken met AI weten te onderscheiden van amateurs en dat de artistieke waarde van AI-kunst vooral in het maakproces zit.

Veel beeldend en mediakunstenaars reflecteren met hun AI-gegenereerde werk al dan niet kritisch op de functie en het effect van AI. Zulke kunstwerken stellen bijvoorbeeld een sterke bias aan de kaak. Hoezeer AI voor stereotype beelden kiest, blijkt bijvoorbeeld uit de installatie 'The Archive of Grigoris Antoniou' van het Cypriotische kunstenaarsduo Theopisti Stylianos-Lambert en Alexia Achilleos. De installatie is gebaseerd op beelden van een archeologisch project op Cyprus. Omdat er van Antoniou, een van de Cypriotische assistenten – anders dan van de Britse archeologen – geen afbeeldingen waren, hebben de kunstenaars een portret van hem laten construeren met behulp van AI. Vergeleken met werkelijke foto's van andere lokale medewerkers ziet Antoniou er op het AI-portret uit als het stereotype van de westerse archeoloog, à la Indiana Jones. De installatie wijst hiermee op de culturele vooringenomenheid waar de trainingsdata van AI mee doordrenkt zijn. AI-kritische AI-kunstwerken laten zien hoe AI geprogrammeerd is om onwelvallige beelden te kuisen. Dat blijkt bijvoorbeeld uit de installatie *Une Histoire Parallèle* van het kunstenaarsduo Brodbeck & De Barbuat. Hierin worden bekende beelden uit de geschiedenis van de fotografie opnieuw door AI gegenereerd. Vaak lijken die beelden op het origineel, maar de verschillen geven inzicht in de wijze waarop het AI-model is getraind. Zo is het bekende dubbelportret van John Lennon en Yoko Ono door

²² www.hub-c.org/kennisbank/max-tiel-wij-bouwen-verantwoorde-ai-en-ar-tools-voor-makers

Annie Leibovitz gereproduceerd met een geklede Lennon, terwijl hij op het origineel naakt was. Dit is het gevolg van het wegfilteren van mannelijk naakt waarmee deze AI is geprogrammeerd.

Er zijn ook beeldend kunstenaars die geen kunstwerken creëren op basis van bestaande AI-systemen en de datasets die daarbij horen, maar zelf LLM's ontwerpen en data verzamelen. Femke Herregraven bijvoorbeeld heeft voor haar kunstproject *The Murmur of the Dying* een eigen AI ontwikkeld, Elaine, die getraind is met menselijke geluiden die niet als taal worden beschouwd, zoals zuchten, haperingen en het gebrabbel van baby's.

Bij het werk dat de Amsterdamse Dead End Gallery verkoopt, is de menselijke inbreng zoveel mogelijk geminimaliseerd. De galerie verkoopt werk van virtuele kunstenaars die zelf met behulp van AI zijn gecreëerd. Hun kunstwerken ontstaan in een interactie tussen de AI die de kunstenaars genereert (en die zich ook gaandeweg tot een eigen persoonlijkheid met een eigen biografie ontwikkelen), een eveneens door AI-gegeneerde curator, die de kunstwerken-in-woording van commentaar voorziet en de virtuele kunstenaar nieuwe inspiratie geeft, en de galeriehouder, wel van vlees en bloed, die de kunstenaar en curator met prompts aanstuurt.

Postproductie

De postproductie kan in elke creatieve discipline op een eigen manier door AI worden ondersteund. In de audiovisuele sector worden onderdelen als montage en nabewerking (zoals kleurcorrectie en restauratie van archiefbeelden) met behulp van AI vereenvoudigd. Ook stemmen kunnen nabewerkt worden: zo werd AI toegepast om de Hongaarse tongval van acteur Adrien Brody in de speelfilm *The Brutalist* te verfijnen. Daarnaast wordt bij vertaalde ondertitelingen gebruik gemaakt van AI; hetzelfde geldt voor vertalingen van het kwalitatief minder hoogstaande literaire aanbod, en voor non-fictie. In de letterensector kan AI ook werk van een eindredacteur ondersteunen of zelfs vervangen.

Tegelijkertijd verdwijnt met de automatisering van postproductie ook het vakmanschap dat moeilijk te kwantificeren is: het redactionele oog van een eindredacteur, de inhoudelijke keuzes van een editor of de interpretatie van een vertaler. Dat dit werk onzichtbaarder is en met behulp van AI goedkoper wordt, betekent niet dat het minder waarde heeft. Het gevaar bestaat dat uit economische motieven veel kennis, ervaring en vakmanschap uit de keten en de sector verdwijnen, wat uiteindelijk ten koste gaat van de kwaliteit.

Distributie

Bij de distributie van creatieve producten gebruiken platforms als Spotify en Netflix al geruime tijd veelvuldig taakspecifieke AI om producten gepersonaliseerd aan te bieden. Op basis van algoritmen kunnen contentaanbieders de gebruiker persoonlijke keuzes voorleggen, die aansluiten bij diens voorkeuren. Streamingplatforms, muziekplatforms en online-boekwinkels zijn bijvoorbeeld commerciële aanbieders die op basis van eerdere keuzes gepersonaliseerde tips geven. In Nederland combineert het Rotterdams Philharmonisch Orkest de mogelijkheden van personalisatie met generatieve AI. Het biedt de 'Wondercast' aan: wanneer je kaarten voor een specifiek concert koopt en wat voorkeuren instelt, krijg je een gepersonaliseerde, AI-gegeneerde podcast over het desbetreffende concert aangeboden, waarmee je je op het bezoek kunt voorbereiden.

Taakspecifieke en generatieve AI leiden bij de distributie van cultuur echter niet vanzelfsprekend tot de meest gewenste aanbevelingen. Er kunnen vooroordelen in het trainingsmateriaal zitten en de tips die zulke algoritmegestuurde systemen geven, leiden eerder tot meer-van-hetzelfde dan tot verrassende adviezen waar de gebruiker behoefte aan heeft. Het antwoord op de vraag aan een AI-tool welke musea in Amsterdam je het beste kunt bezoeken, wordt bijvoorbeeld beïnvloed door de musea die erg actief zijn op sociale media.

Presentatie

De presentatie van kunst en cultuur kan op verschillende manieren door AI-toepassingen worden ondersteund, waarbij vooral meer maatwerk voor het publiek wordt geboden. Zo heeft het Nationale Theater in Den Haag een ‘slimme AI-bril’ ontwikkeld waarmee je theatervoorstellingen met ondertiteling in 223 talen kunt bekijken. AI is ook behulpzaam bij de presentatie van tentoonstellingen, bijvoorbeeld door op maat gemaakte toelichtingen te geven bij kunstwerken, of het kan kunstwerken uit de collectie van een museum cureren naar de smaak van de museumbezoeker. Ook kan het op een andere manier ondersteuning bieden aan een museale presentatie. De tentoonstelling *La ligne de vie* in het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen was bijvoorbeeld gebaseerd op een lezing die René Magritte in 1938 in het Antwerpse museum gaf. De oorspronkelijke opname hiervan was verloren gegaan, maar op basis van andere geluidsopnamen van zijn stem was er wel een AI-gegenereerde weergave te horen. In het Utrechtse Centraal Museum gaat met de *archive.dweller* van kunstenaarscollectief Telemagic de inbreng van AI een stap verder in de ondersteuning van de presentatie: AI zoekt een ander kunstwerk bij een werk dat een bezoeker heeft gekozen, en genereert op basis van beide werken een nieuw, uniek kunstwerk.

Receptie

Zoals AI de distributie van creatieve producten personaliseert, zo kan zij ook het aanbod zelf laten sturen door de inbreng van de recipiënt (de lezer, luisteraar, toeschouwer). Er zijn in het verleden vaker kunstenaars geweest die het publiek een actieve rol geven bij de creatie van een kunstproject²³ en AI biedt de maker nieuwe mogelijkheden om van het publiek een cocreator te maken. Zo kunnen niet alleen makers de prompt formuleren waardoor AI delen van het product genereert, maar kan het publiek evenzeer prompten. Kunst wordt zodoende meer op maat van – en soms in samenwerking met – het publiek gemaakt: de toeschouwer kan bijvoorbeeld instructies geven voor het decor waar hij zich in bevindt (zoals in de VR-opera *From Dust* van Michel van der Aa). Zodoende vervaagt de grens tussen productie en receptie. Maar ook in de meest participatieve kunstvormen blijft de kunstenaar degene die de ruimte ontwerpt waarbinnen het publiek beweegt. Dit is ook wat het publiek volgens de conventies verwacht en waardeert, dus het is maar de vraag of het aantal participatieve AI-kunstprojecten explosief zal stijgen.

Archivering

De laatste fase, nadat het publiek kennis genomen heeft van het creatieve product, is de archivering ervan. Archivering is per kunstvorm meer of minder geïnstitutionaliseerd en vindt meer of minder systematisch plaats. Wat zich in een museale collectie bevindt, wordt doorgaans geregistreerd; literatuur bevindt zich in bibliotheken, en er zijn collectiecentra voor de archivering van andere kunstvormen. AI kan eraan bijdragen om die collecties en archieven te doorzoeken en te rubriceren. AI is ook geschikt om op allerlei verschillende manieren onderzoek te doen naar

²³ Bourriaud 2002; Trienekens 2020.

objecten en collecties: bijvoorbeeld door de herkomst of de maker te achterhalen met behulp van handschriftherkenning, beeldherkenning en gezichtsherkenning of door na te gaan wie op een foto of film is afgebeeld. Een andere mogelijkheid is het vroegere gebruik van archeologische objecten te onderzoeken, bijvoorbeeld het correcte gebruik van een Romeinse steen als bordspel²⁴. Ook voor de restauratie van bijvoorbeeld filmbeelden wordt AI toegepast. In de archiefsector worden met behulp van AI gedrukte en handgeschreven teksten geconverteerd naar teksten die door machines gelezen kunnen worden. Zodoende kan beter onderzoek worden gedaan naar historische documenten. In Nederland zijn universiteiten, archieven, bibliotheken, musea en erfgoedorganisaties verenigd in een interdisciplinaire netwerk rondom het project HAICu, dat AI gebruikt om digitale erfgoedcollecties te ontsluiten. Het ontwikkelt methoden en tools om de beschikbare collecties van een betekenisvolle context te voorzien.²⁵

Tegelijkertijd stelt de archivering van AI-gegenereerde werken dergelijke instellingen voor nieuwe vragen: wat wordt bewaard, van wie, en hoe? AI-gegenereerde werken hebben lang niet altijd een duidelijk auteurschap en zijn praktisch niet reproduceerbaar – dezelfde prompt levert morgen een ander resultaat op. Daarnaast bestaan deze werken, net als alle andere *digital born art*, vaak alleen als output van systemen die in de loop der tijd kunnen verouderen of verdwijnen. Cultuurarchieven staan daarmee voor de paradox dat AI enerzijds nieuwe archiefmogelijkheden biedt en anderzijds zelf moeilijk te archiveren is. Dit vraagt om speciale expertise. LI-MA (Living Media Art) legt zich erop toe om mediakunst te behouden, conserveren en distribueren. De afgelopen tijd gebruikte deze instelling ook AI voor de conservering van *digital born* kunst en richtte zij zich ook op de conservering van AI-gegenereerde kunst.

2.3 Andere toepassingen

AI wordt in de creatieve sector niet alleen in de creatieve fasen gebruikt die we hierboven hebben beschreven. Het speelt ook in andere processen een grote rol, zoals we dat ook in andere sectoren zien. Te denken valt aan financiële en administratieve werkzaamheden, marketing en communicatie of de beveiliging van gebouwen.

Speciale aandacht vraagt de hulp van AI binnen subsidiëringsprocessen. De rijks-cultuurfondsen constateren dat makers en organisaties steeds vaker generatieve AI gebruiken bij het schrijven van een subsidie-aanvraag. Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie (SCI) heeft begin dit jaar een richtlijn opgesteld om bij subsidiëringsprocessen verantwoord met AI om te gaan.²⁶ Voor aanvragers is het wel toegestaan om AI te gebruiken, maar de verantwoordelijkheid van de inhoud van de aanvraag ligt altijd bij de aanvrager. Aanvragers dienen transparant te zijn over het gebruik van AI. Bij de beoordeling van subsidie-aanvragen door de medewerkers van het SCI is het niet toegestaan om AI te gebruiken, omdat daarmee de betrouwbaarheid van de aanvragen wordt geschonden. Voor adviseurs van het fonds geldt dit ook. Redenen hiervoor zijn, naast de genoemde, met name dat de betrouwbaarheid van de beoordeling minder zeker is, en het fonds zich niet kan vergewissen dat de oordeelsvorming zorgvuldig heeft plaatsgevonden. Het Filmfonds beschikt inmiddels ook over een dergelijke richtlijn.²⁷

²⁴ nos.nl/artikel/2601837-ai-onthult-romeinse-steen-in-museum-heerlen-is-bordspel

²⁵ www.haicu.science

²⁶ www.stimuleringsfonds.nl/nieuws/richtlijn-gebruik-generatieve-artificial-intelligence-gai

²⁷ www.filmfonds.nl/actueel/

[richtlijnen-rondom-het-gebruik-van-artifici%C3%ABle-intelligentie?utm_source=Kunstloc+Brabant&utm_campaign=485b054490-26_05_13+T%26O&utm_medium=email&utm_term=0_135982c3b1-485b054490-573280539](https://www.filmfonds.nl/actueel/richtlijnen-rondom-het-gebruik-van-artifici%C3%ABle-intelligentie?utm_source=Kunstloc+Brabant&utm_campaign=485b054490-26_05_13+T%26O&utm_medium=email&utm_term=0_135982c3b1-485b054490-573280539)



3.

Belangrijkste vraagstukken over AI en de culturele en creatieve sector

WAT ZIEN WE IN DE PRAKTIJK?	WAT BETEKENT DAT VOOR DE CULTURELE EN CREATIEVE SECTOR?	WAT IS ER NODIG OM DE FUNDAMENTELE WAARDEN TE WAARBORGEN?
2. Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector?	4. Welke fundamentele waarden worden beïnvloed?	5. Aanbevelingen voor beleid
3. Wat zijn de belangrijkste vraagstukken?		

3.1 Inleiding

In het vorige hoofdstuk kwam aan bod op welke manieren generatieve AI al wordt toegepast binnen de culturele en creatieve sector. Veel geïnterviewden zijn nieuwsgierig naar de technologie en experimenteren er zelf mee. Ze bekritisieren soms niet zozeer AI an sich, maar zijn wel zeer kritisch op de manier waarop de AI-modellen zijn ontworpen en de AI-systemen worden beheerd en de negatieve gevolgen die dat heeft voor (makers in) de culturele en creatieve sector. In dit hoofdstuk worden de belangrijkste vraagstukken behandeld, zoals aangegeven door geïnterviewden en genoemd in de literatuur.

3.2 Auteursrecht en eigenaarschap

AI-modellen zijn veelal getraind op data met auteursrechtelijk beschermd werk. Die data zijn vaak verzameld zonder eerst toestemming van de eigenaar of maker te vragen. Zo werd in 2025 bekend dat Meta zijn AI-model Llama 3 had getraind met miljoenen boeken zonder dat daar toestemming voor was gegeven door schrijvers of uitgeverijen. Ook Nederlandse auteurs vonden hun boeken massaal terug in deze illegale database. Voor de Auteursbond was deze ontwikkeling reden om de campagne 'AI=Jatwerk' te starten, om aandacht te vragen voor de grootschalige inbreuk op het auteursrecht door de AI-bedrijven en de waarde van door mensen geschreven en vertaald werk te benadrukken.²⁸

Behalve over het trainen van AI-modellen woedt er discussie over de kwestie of de output van AI inbreuk maakt op het auteursrecht van bestaand werk. Dit heeft al geleid tot veel verontwaardiging en de nodige rechtszaken. Zo was het mogelijk om met ChatGPT foto's te bewerken in de stijl van Studio Ghibli, hoewel oprichter Hayao Miyazaki zich al lang uitspreekt tegen AI-gegenereerde animatie (hij noemde dat een "insult to life itself"). Sommige kunstenaars nemen een ander standpunt in,

²⁸ auteursbond.nl/ai-jatwerk/

zoals Studio Erwin Olaf die er, in overleg met de in 2023 overleden kunstenaar, bewust voor koos om zijn werk beschikbaar te stellen voor AI-training. De studio ziet het als een kans om Olafs gedachtegoed levend te houden en zijn kunst wereldwijd onder de aandacht te brengen.²⁹

In veel gevallen zijn AI-modellen getraind zonder toestemming van makers. Daarbij wordt gebruik gemaakt van rechtmatig toegankelijke bronnen, zoals literaire en artistieke inhoud die vrij verkrijgbaar is op internet. Volgens de Europese regels die van toepassing zijn, leidt dit niet automatisch tot auteursrechtinbreuk – zelfs als makers en rechthebbenden niet expliciet groen licht hebben gegeven. In de praktijk kan dit erin resulteren dat geen vergoeding voor AI-training wordt betaald. Het Cultural Intellectual Property Rights Initiative[®] ontwikkelde tegen deze achtergrond de zogenoemde ‘3C-regel’: Consent, Credit en Compensation.³⁰ Dit biedt een framework voor hoe om te gaan met creatief werk en creatieve makers in de context van generatieve AI. Creatieve makers dienen toestemming te geven voor het gebruik van hun werk bij het trainen van generatieve AI-modellen, hun werk dient erkend te worden als resultaat van creatieve arbeid en er dient een vergoeding tegenover te staan.

Ook collectieve beheersorganisaties in Nederland en de EU spreken zich steeds vaker uit tegen het gebruik van door mensen gemaakt werk zonder voorafgaande toestemming en vergoeding. BumaStemra zette een Taskforce AI op en sloot zich aan bij een internationaal statement waarin werd opgeroepen tot eerlijke en transparante regelgeving rondom AI. In Duitsland spande GEMA, de Duitse beheerder van collectieve muziekrechten, een zaak aan tegen OpenAI. De rechter bevestigde GEMA's lezing dat zich auteursrechtinbreuk kan voordoen in gevallen van zogeheten ‘memorisatie’, waarbij beschermde werkfragmenten in het getrainde AI-model beschikbaar blijven. Als gevolg van memorisatie zijn ChatGPT en andere modellen volgens de Duitse rechter in staat om songteksten letterlijk te reproduceren.³¹

Grote bedrijven in onder meer de film- en muziekindustrie spanden al rechtszaken aan tegen AI-bedrijven, vanwege het vermeend illegale gebruik van auteursrechtelijk beschermd werk. Zo klaagden Sony Music, Universal Music en Warner Records de AI-muziekbedrijven Udio en Suno aan vanwege het gebruik van werk van professionele muzikanten. Disney beschuldigde AI-bedrijf Midjourney van het onrechtmatig gebruik van animaties van het bedrijf. Opvallend genoeg gaan deze maatschappijen inmiddels juist samenwerkingen aan met AI-bedrijven en sluiten ze licentiedeals voor het gebruik van hun data. Disney investeerde zelfs een miljard euro in OpenAI, om gebruik te kunnen maken van tools van het bedrijf zoals ChatGPT, terwijl OpenAI op zijn beurt karakters als Mickey Mouse en Darth Vader kon toevoegen aan video-generator Sora. Exemplarisch voor de snelheid van de ontwikkelingen is dat OpenAI enkele maanden later aangaf te zullen stoppen met Sora, omdat het bedrijf zich op andere afdelingen richt. Daarmee was de aangekondigde deal met Disney ook van tafel.

Gebrek aan compensatie

Het auteursrecht geeft zeggenschap over de exploitatie van creatief werk en verschaft de mogelijkheid om gebruik zonder voorafgaande toestemming te verbieden.³² In sommige gevallen – denk bijvoorbeeld aan thuishkopieren³³ – is dit verbodsrecht

29 www.den.nl/kennis-en-inspiratie/waarom-erwin-olaf-koos-voor-openstelling-van-zijn-werk-aan-ai

30 www.culturalintellectualproperty.com/the-3cs#:~:text=THE%203C%20Rule%3A&text=The%203Cs%20stand%20for%3A%20Consent,a%20combination%20of%20the%20two

31 Landgericht München, 11 november 2025, Rs. 42 O 14139/24, GEMA/OpenAI.

32 Artikel 1 Auteurswet.

33 www.thuiskopie.nl/nl

afgezwakt tot een recht op ‘billijke vergoeding’³⁴ of is gebruik in beginsel toegestaan, maar zorgt een heffingssysteem ervoor dat voor dit gebruik een vergoeding wordt uitgekeerd.³⁵ Hoe zo’n vergoeding er in het geval van AI-modellen uit moet zien, staat sterk ter discussie. Sommige geïnterviewden pleiten voor een billijke vergoeding die zou kunnen voortvloeien uit een wettelijke heffing, vergelijkbaar met de thuiskopie- en fotokopieerheffingen, waarbij uitgewerkt moet worden wie die heffing moet betalen, hoe die wordt berekend en aan wie die ten goede komt. Internationaal pleitte Arthur Mensch, ceo van het Franse AI-bedrijf Mistral al voor een heffing³⁶, evenals de Open Future Foundation³⁷. Anderen zijn voorstander van individuele verbodsrechten en (vrijwillige) licenties, die wellicht hogere inkomsten voor makers en rechthebbenden kunnen opleveren als het lukt een licentieovereenkomst af te sluiten. Een voorbeeld daarvan is de overeenkomst die uitgevers in Nederland sloten met TNO, de ontwikkelaar van het Nederlands taalmodel GPT-NL, volgens welke ze hun content beschikbaar stellen in ruil voor vergoedingen.³⁸

AI Act

Op EU-niveau zijn verschillende stappen gezet rond AI. Eerder al nam de EU een aantal wetten aan met betrekking tot digitalisering, zoals de Digital Services Act (2022) en de Digital Markets Act (2022). Specifiek voor AI is het belangrijkste wetgevende kader de AI-verordening, bekend als de AI Act. Doel van de AI Act is het bevorderen van veilige en betrouwbare AI-systemen, met waarborgen voor de bescherming van gezondheid en fundamentele rechten. De verordening deelt AI-systemen in op verschillende risiconiveaus. AI-systemen die een duidelijke bedreiging vormen voor de veiligheid, rechten en vrijheden van mensen worden volledig verboden. Aan AI-systemen met hoge risico’s worden strenge eisen gesteld. Een aantal ervan is sinds februari 2025 al verboden. Daarnaast moeten organisaties die AI-systemen ontwikkelen of gebruiken ervoor zorgen dat hun werknemers AI-geletterd zijn. De verordening wordt stapsgewijs ingevoerd en is in augustus 2027 volledig van kracht.

Auteursrecht binnen de AI Act

Ten opzichte van het trainen van generatieve AI verwijst de AI Act expliciet naar de auteursrechtelijke regels voor tekst- en datamining, die zijn neergelegd in de ‘Richtlijn (...) inzake auteursrechten en naburige rechten in de digitale eengemaakte markt’ die in 2019 tot stand kwam.³⁹ Voor de commerciële AI-ontwikkeling betekent dit dat AI-trainers in beginsel gebruik mogen maken van rechtmatig toegankelijke, door mensen vervaardigde werken, zoals materiaal dat door een maker of andere rechthebbende vrijelijk op internet beschikbaar wordt gesteld.⁴⁰ De Richtlijn geeft auteursrechthebbenden echter de mogelijkheid om het gebruik van hun werken voor tekst- en datamining – en dus ook voor AI-training – door een voorbehoud van rechten expliciet uit te sluiten (een zogenoemde ‘opt-out’).⁴¹ In dat opzicht bepaalt de AI Act dat alle aanbieders van AI-modellen in de EU verplicht zijn om opt-outs in acht te nemen. Het maakt daarbij niet uit waar de AI-ontwikkeling heeft plaatsgevonden. Ook AI-aanbieders uit de Verenigde

34 Artikel 7 lid 1 Wet op de naburige rechten. Zie [sena.nl/over-sena/wat-doet-sena/wet-op-de-naburige-rechten](https://www.sena.nl/over-sena/wat-doet-sena/wet-op-de-naburige-rechten)

35 Artikel 16c lid 2 Auteurswet. Zie www.thuiskopie.nl/nl

36 www.ft.com/content/d63d6291-687f-4e05-8b23-4d545d78c64a

37 Keller 2025.

38 gpt-nl.nl/samenwerken/content-board/

39 Richtlijn 2019/790 van 17 april 2019, eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj/eng.

40 Artikel 4 Richtlijn 2019/790; artikel 150 Auteurswet.

41 Artikel 4 Richtlijn 2019/790; artikel 150 Auteurswet. Vgl. Senftleben 2025; Engelfriet en Visser 2024. Zie ten aanzien van technische opt-out-vereisten Oberlandesgericht Hamburg 10 december 2025, Rs. 5 U 104/24, Kneschke v. LAION.

Staten en China moeten dus kunnen aantonen dat bij het trainen van hun AI-modellen rekening werd gehouden met opt-outs van Nederlandse en andere rechthebbenden.⁴² Om dit controleerbaar te maken bevat de AI Act een transparantieplichting: AI-aanbieders moeten een ‘voldoende gedetailleerde samenvatting’ opstellen en openbaar maken over de voor het trainen van hun AI-modellen gebruikte content.⁴³

3.3 Arbeidsmarkt

AI heeft nu al grote invloed op werk in het algemeen. De SER concludeert dat AI de potentie heeft om werk significant te veranderen. Dan gaat het zowel om arbeidsproductiviteit en de kwaliteit van werk als om werkgelegenheid en inkomen.⁴⁴ Tegelijkertijd is de exacte impact van AI moeilijk te voorspellen, zeker als het gaat om het overnemen en/of transformeren van banen en daarmee de werkgelegenheid. Veel banen laten zich moeilijk 1-op-1 vervangen, omdat die allerlei verschillende taken behelzen, waarbij sommige taken wellicht makkelijk te vervangen zijn en andere niet of moeilijk. Daarnaast komen er nieuwe taken en beroepen bij, zowel op de arbeidsmarkt als geheel als in de culturele en creatieve sector in het bijzonder.⁴⁵ Dat kan betekenen dat AI over de hele linie eerder tot transformatie zal leiden dan tot het verdwijnen van werk. De effecten zullen echter sterk verschillen tussen beroepsgroepen. Belangrijk is daarom om onderscheid te maken tussen macro-economische effecten en de veranderingen die individuele werkenden en specifieke beroepsgroepen ervaren. Op macroniveau kan de arbeidsmarkt veerkrachtig lijken, maar voor bepaalde beroepsgroepen kan de opkomst van AI wel degelijk veel impact hebben, bijvoorbeeld door het verlies van werk of opdrachten, daling van tarieven of een verandering van de inhoud van de werkzaamheden. Dit laatste kan ook leiden tot een verlies van gevoel van betekenis in het werk.

De culturele en creatieve sector kent enkele specifieke kenmerken, waardoor AI bovengemiddeld veel effect op het werk in deze sector kan hebben en AI de bestaande kwetsbaarheden in de sector kan vergroten:⁴⁶

- Veel beroepen kennen een mix van taken, terwijl in de culturele en creatieve sector ook veel beroepsgroepen actief zijn die één duidelijk specialisme hebben, bijvoorbeeld stemacteurs, vertalers en grafisch ontwerpers. Dit soort banen zijn extra kwetsbaar voor overname door AI.
- De sector kent veel zzp'ers die weinig collectieve bescherming genieten.⁴⁷ Ze werken vaak projectmatig aan tijdelijke opdrachten. Dit betekent dat deze werkenden extra gevoelig zijn voor snelle veranderingen. Als opdrachtgevers meer AI inzetten kan dat direct leiden tot verlies van werk, waarbij de zzp'er het volledige risico draagt voor de terugloop in opdrachten.
- Veel werkenden hebben een zeer sterke intrinsieke drijfveer om in deze sector te werken en zijn bij negatieve marktontwikkelingen potentieel minder snel geneigd

42 Artikel 53 en Overwegingsgrond 106 AI Act.

43 Artikel 53 AI Act. Zie verder het hiervoor ontwikkelde formulier: digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/explanatory-notice-and-template-public-summary-training-content-general-purpose-ai-models.

44 SER 2025.

45 Erickson 2024.

46 Zoals in 2017 al werd opgemerkt door de Sociaal-Economische Raad en de Raad voor Cultuur, maar deze observatie is nog steeds actueel (SER 2017).

47 Het aantal zzp'ers in de culturele en creatieve sector is in de periode 2010-2022 met 67 procent toegenomen, van 92.820 tot 154.830 zelfstandigen. Nederland kent in vergelijking met andere Europese landen het hoogste percentage zzp'ers in de culturele sector (Boekman: www.cultuurmonitor.nl/thema/beroepspraktijk/)

over te stappen naar andere sectoren. Dat heeft invloed op hun onderhandelingspositie en inkomenspositie, terwijl er al vaak voor relatief lage lonen gewerkt wordt.

Veel creatieve banen zullen veranderen of zijn de afgelopen jaren al sterk veranderd. Allereerst zijn er beroepsgroepen voor wie het werk sterk onder druk staat, zoals vertalers, ondertitelaars, stemacteurs, animatoren, copywriters, grafisch ontwerpers, scenarioschrijvers en componisten. Niet alle banen zullen waarschijnlijk volledig vervangen worden, maar dat er werk en opdrachten in deze sectoren verdwijnen is nu al zichtbaar. Bijna 1 op de 5 van de ondervraagde zzp'ers in het onderzoek van de Boekmanstichting geeft aan dat zij hun aantal opdrachten en inkomsten zien dalen door generatieve AI. Bij vertalers is dat 1 op de 3.⁴⁸

Ten tweede zien we dat door AI de inhoud van de werkzaamheden in de sector verandert. AI kan een verrijking zijn voor het creatieve werk, maar kan ook de kwaliteit van het werk onder druk zetten. Een Britse studie stelde dat bijna een kwart van de Britse creatieve professionals de kwaliteit van werk ziet veranderen door generatieve AI, zowel in negatieve als positieve zin.⁴⁹ Generatieve AI raakt sterk aan het creatieve proces. De nieuwe tools kunnen verrijkend zijn als ze tot nieuwe creatieve mogelijkheden leiden, maar voor anderen kan dit juist bedreigend zijn. Het corrigeren van een door AI gegenereerde vertaling of scenario geeft bijvoorbeeld logischerwijs veel minder voldoening dan deze zelf produceren. Makers raken in dergelijke gevallen minder betrokken bij het creatieve proces en krijgen van opdrachtgevers vaker uitvoerende, in plaats van creërende taken.

Ten derde bleek uit meerdere gesprekken die de raad voerde dat de onderhandelingspositie van makers onder druk komt te staan. AI wordt soms gebruikt als argument om tarieven te drukken. Bovendien hebben opdrachtgevers soms bovengemiddelde verwachtingen van AI, die in de praktijk niet altijd waar te maken zijn. Opdrachtgevers genereren soms zelf al materiaal met behulp van AI, om vervolgens een illustrator of architect te vragen hierop voort te borduren. De rol van de creatieve professional komt zo ernstig onder druk te staan. Bij sommige opdrachtgevers leeft het idee dat AI een ontwerp volledig kan overnemen. Zij zijn dan minder bereid om te betalen, omdat ze menen dat het werk in minder uren uitgevoerd kan worden. Makers en organisaties benadrukken de beperkingen van AI in een creatief proces. De output ziet er soms verbluffend uit, maar AI-tools missen vaak de context van een ontwerpproces, hebben geen intuïtie, kunnen geen verantwoordelijkheid nemen en maken geen ethische afwegingen in vergelijking met ontwerpers van vlees en bloed.

De waarde van de menselijke creativiteit wordt soms onderschat door opdrachtgevers, zo stelden meerdere geïnterviewden. AI-output wordt door deze opdrachtgevers gezien als gelijkwaardig aan door mensen verricht werk, terwijl de meerwaarde van het creatieve denkproces van de mens voor hen vaak onzichtbaar blijft. Voor makers betekent het dat het belangrijker wordt om na te denken over hun meerwaarde⁵⁰. Aan de kant van opdrachtgevers zou er meer bewustzijn moeten worden gekweekt van de verschillen tussen AI-output en menselijke output.

Tot slot maken veel makers zich zorgen over het wegvallen van commerciële opdrachten als gevolg van AI. De beroepspraktijk van veel makers in de sector bestaat vaak uit verschillende inkomensgenererende activiteiten. Als een deel van de klussen wegvalt, kan dat een sterk effect hebben op de gehele beroepspraktijk. Het onderzoek

48 Boekman 2025a. Zie ook: Boekman 2025b.

49 www.qmul.ac.uk/centre-creative-collaboration/projects/creaatif/survey/survey-key-findings/perceptions/

50 Anantrasirichai en Bull 2022.

van de Boekmanstichting benoemde al het wegvallen van opdrachten voor de zakelijke markt of het verschuiven naar lager betaalde ‘post-editing’: het controleren en bewerken van AI-output, zoals hierboven beschreven. Dit heeft grote gevolgen voor individuen en voor de sector als geheel.

Voor individuele makers betekent het dat hun inkomsten afnemen en dat ze daarnaast minder mogelijkheden hebben om zich te ontwikkelen. Ze kunnen met dergelijke opdrachten immers relevante ervaring opdoen voor hun beroepsuitoefening. Dit raakt potentieel ook de leermogelijkheden voor jonge makers: het maakt het moeilijker om het vak in de praktijk te leren. Wat overblijft is de uitoefening van het beroep met artistieke producties, maar om hier een volledig inkomen mee te verdienen is vaak maar voor een selecte groep haalbaar. Als het inkomen vervolgens niet langer aangevuld kan worden met commerciële opdrachten waarin de beroepsvaardigheden ingezet worden, dan zal dat aanvullende inkomen elders verdiend moeten worden. Dit beperkt de uren die aan het eigen creatieve beroep besteed kunnen worden.

Er is dus een direct verband tussen het wegvallen van allerlei creatieve, commerciële taken en de mogelijkheden voor autonome creatieve activiteiten. Een afname van het één gaat inherent ook ten koste van het andere. Meerdere geïnterviewden maken zich zorgen over een verarming en uitholling van de creatieve sector. Ze voorspellen een tweedeling, met aan de ene kant een commerciële, datagedreven industrie en aan de andere kant een steeds kleinere, artistiek gedreven sector.

3.4 Machtsconcentratie en tegenkrachten

De AI-markt wordt gedomineerd door een klein aantal voornamelijk Amerikaanse bedrijven. Het marktaandeel van Google als zoekmachine schommelt al tien jaar rond de 90 procent, de cloudmarkt wordt gedomineerd door Microsoft en Amazon en de grootste en meest gebruikte AI-tools zijn grotendeels in handen van diezelfde groep bedrijven. OpenAI, Google, Meta en Microsoft bepalen welke modellen het grote publiek bereiken, welke culturele content wordt getoond en hoe die wordt gefilterd. Er leven grote zorgen over deze concentratie; over de invloed van big tech op democratieën, onderwijs, media en de publieke sector. De VN-rapporteur voor *cultural rights* Alexandra Xanthaki wees erop dat een klein aantal platforms de markt van culturele content dreigt te domineren, waarbij commerciële belangen zwaarder wegen dan publieke waarden.⁵¹

Die machtsconcentratie versterkt zichzelf. Hoe meer mensen de tools van big tech gebruiken, hoe meer data deze bedrijven verzamelen, hoe beter hun modellen worden, hoe moeilijker het voor alternatieve AI-producenten is om bij te benen. Dit is geen gewone marktdynamiek, maar een structureel mechanisme: de grondstof van AI (data) wordt grotendeels geleverd door de gebruikers zelf, vaak zonder dat zij zich daarvan bewust zijn. Tegelijkertijd worden de culturele producten die als trainingsdata dienden (boeken, muziek, beelden, teksten van schrijvers, journalisten en kunstenaars wereldwijd) zonder toestemming ingezet om systemen te bouwen die nu met diezelfde makers concurreren. Niet voor niets valt steeds vaker de term ‘data-kolonialisme’: een kleine groep bedrijven eigent zich de culturele productie van de wereld toe als grondstof voor eigen winstgevende infrastructuur, terwijl

⁵¹ www.ohchr.org/en/documents/thematic-reports/a80278-artificial-intelligence-and-creativity-report-special-rapporteur

de makers en de samenlevingen waaruit die cultuur voortkomt er vrijwel niets voor terugkrijgen.

Toch is het beeld in potentie minder eenduidig somber dan bij andere dominante technologieën. Een zoekmachine als Google of een *social media*-platform als TikTok is per definitie gecentraliseerd: je kunt het niet downloaden en zelf draaien.

AI-modellen werken technisch fundamenteel anders: taalmodellen, beeldmodellen en andere AI-systemen kun je downloaden en lokaal draaien, op een eigen computer of op Europese servers. De rekenkracht die daarvoor nodig is, daalt bovendien exponentieel: wat vandaag een krachtige machine vereist, werkt binnen enkele jaren op een smartphone of goedkope laptop. Dit opent een reële mogelijkheid voor een gedistribueerde, publiek toegankelijke AI-infrastructuur buiten de grote platforms om.

Die mogelijkheid wordt al benut. Het Franse Mistral ontwikkelt krachtige open modellen als Europees alternatief voor Amerikaanse aanbieders. Het Duitse Black Forest Labs brengt open source beeldgeneratie-modellen uit. Internationaal groeit een brede gemeenschap van open source AI-ontwikkelaars die modellen vrij beschikbaar stellen, ook voor gebruik op Europese infrastructuur. De culturele sector kan hier direct van profiteren: open modellen zijn te trainen op eigen collecties, aan te passen aan specifieke talen en contexten en te *hosten* zonder afhankelijkheid van Amerikaanse platforms of andere instituties. Open source draagt zodoende bij aan de democratisering van kennis.

Het probleem is dat de meeste makers en het overgrote deel van het publiek deze alternatieven nauwelijks kent. De communicatiekracht en het bereik van big tech zijn zo groot dat open source modellen en Europese alternatieven structureel onderbelicht blijven. Hier ligt een taak voor overheden, culturele instellingen en publieke omroepen: niet alleen het gebruik van open alternatieven faciliteren, maar ze ook actief zichtbaar maken. Nederlandse waarden, de Nederlandse taal en een divers cultureel aanbod zijn niet vanzelfsprekend vertegenwoordigd in commerciële modellen, maar ze kunnen wel de kern vormen van een Europese AI-infrastructuur, als daar nu in wordt geïnvesteerd.

Streven naar strategische autonomie, maar regelgeving onder druk

De EU en daarmee Nederland zijn in hoge mate afhankelijk van digitale technologie uit de VS en China, en dus ook van hun AI-technologie.

Verschillende adviesraden⁵² concludeerden al dat Europa technologisch op grote achterstand staat. In *De Nederlandse Digitaliseringsstrategie* constateert het Rijk dat de huidige AI-infrastructuur nog te afhankelijk is van niet-Europese AI-ontwikkelingen.⁵³ Inmiddels is het streven naar strategische autonomie in Nederlands en Europees verband hoger op de agenda gekomen.⁵⁴ Met het AI Continent Action Plan heeft Europa de ambitie om een wereldwijde leider op het gebied van AI te worden. In het plan gaat het onder meer over het bouwen van infrastructuur, zoals 'AI-gigafabrieken', inzetten op AI-vaardigheden en talent.⁵⁵

52 Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid 2025; Adviesraad Internationale Vraagstukken 2025.

53 Rijksoverheid 2025.

54 In een kamerbrief definieert het kabinet open strategische autonomie als volgt: 'het vermogen van de EU om als mondiale speler, in samenwerking met internationale partners, op basis van eigen inzichten en keuzes publieke belangen te borgen en weerbaar te zijn in een onderling verbonden wereld.' www.tweedekamer.nl/downloads/document?id=2025D35367

55 digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence#ecl-inpage-important-milestones

Op papier streven de EU en Nederland naar AI die het menselijk welzijn voorop zet, betrouwbaar is en op een verantwoorde manier ontwikkeld en toegepast wordt. De Raad voor Europa nam in 2024 het Kaderverdrag inzake kunstmatige intelligentie en mensenrechten, democratie en de rechtsstaat aan. Dit allereerste internationale juridisch bindende verdrag moet ervoor zorgen dat het gebruik van AI-systemen volledig in overeenstemming is met mensenrechten, democratie en de rechtsstaat.

Tegelijkertijd is er constante druk op het versimpelen van regelgeving. De grote techbedrijven geven enorme bedragen uit voor de lobby om Europese regelgeving te beïnvloeden. Vanuit de Amerikaanse overheid wordt er veel druk uitgeoefend om de regelgeving te versoepelen en binnen Europa werd er ook al langer voor gepleit om de opgezette regulering tegen het licht te houden. Eind 2025 deed de Europese Commissie een voorstel voor een digitale omnibusverordening inzake AI om bepalingen van de AI Act te vereenvoudigen. Ook het Europese bedrijfsleven roept op tot deregulering – mede door het rapport van Mario Draghi⁵⁶ – en tot het afzwakken van de Europese regels voor de digitale interne markt. Dit heeft ook gevolgen voor de culturele en creatieve sector en de rechten van makers, onder meer omdat dit kan leiden tot een afzwakking van de bescherming van het auteursrecht.

3.5 Bias van de AI-modellen, culturele diversiteit

Een van de grote minpunten van AI-modellen is de bias. Bedrijven bepalen wat AI-modellen wel of niet aan content accepteren en welke content gestimuleerd wordt. Daarnaast kennen de AI-modellen sterke bias, voortkomend uit de data waarmee de modellen getraind zijn en de manier waarop de modellen ontworpen zijn. Dit heeft grote negatieve gevolgen, omdat discriminatoire dynamieken erdoor versterkt worden. AI-technologieën hebben bovendien groeiende invloed op de culturele content. Algoritmes sturen de cultuurbeleving. Ze cureren en bepalen wat wel en niet zichtbaar is en beïnvloeden daarmee onze cultuur. UNESCO benoemde het bewaken van culturele diversiteit in relatie tot AI al tot een centraal ethisch uitgangspunt.⁵⁷ Dat vraagt om transparantie en accountability van AI-bedrijven en om bescherming van culturele data.

De eerder genoemde VN-rapporteur Xanthaki stelde dat binnen de ontwikkeling van AI de rechten van de creatieve en culturele sector grotendeels genegeerd zijn: “It addresses the impact of artificial intelligence (AI) on cultural rights, in particular the freedom indispensable for creative activity, the right to artistic freedom and the right to enjoy the arts, as well as the right to the protection of the moral and material interests of authors. These are all important elements of the right to participate in cultural life, which States have undertaken to respect and protect in accordance with article 15 of the International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights.”⁵⁸

3.6 Duurzaamheid

Generatieve AI-modellen hebben enorme hoeveelheden energie nodig voor training en gebruik. In 2024 werd naar schatting 15 tot 20 procent van het wereldwijde

56 commission.europa.eu/topics/competitiveness/draghi-report_en#paragraph_47059

57 UNESCO 2021.

58 www.ohchr.org/en/documents/thematic-reports/a80278-artificial-intelligence-and-creativity-report-special-rapporteur

stroomverbruik van datacenters gebruikt voor AI-toepassingen. Dit neemt razendsnel toe.⁵⁹ Omdat veel techbedrijven hun data niet openbaar maken blijft de werkelijke milieu-impact vooralsnog uit beeld.

De race naar het krachtigste model versterkt dit probleem structureel. Bedrijven bouwen steeds grotere datacenters, gevoed door gasturbines en fossiele energie, om enkele milliseconden sneller of een benchmarkscore beter te zijn dan de concurrent. De politiek staat deze ontwikkeling niet in de weg: onder de huidige Amerikaanse regering is duurzaamheid als rem op technologische expansie grotendeels van tafel. Daar komt bij dat de chips die AI mogelijk maken en de fabrieken die ze produceren, zelf een enorme ecologische voetafdruk hebben: van grondstoffenwinning tot productieprocessen die grote hoeveelheden water en chemicaliën vergen.

Er is ook een verdringingseffect. De energiehonger van AI-infrastructuur concurreert direct met andere maatschappelijke behoeften: wie heeft toegang tot het stroomnet, wie draagt de kosten van nieuwe datacenters, welke regio's leveren water en ruimte? In Nederland woedden al felle debatten over de vestiging van grote datacenters en de druk die zij leggen op het elektriciteitsnet.

Voor de culturele en creatieve sector weegt dit zwaar. Uit onze analyse blijkt dat duurzaamheid voor veel makers en culturele organisaties hoog op de agenda staat en dat de ecologische kosten van AI een reële drempel vormen voor verantwoord gebruik. De Nederlandse culturele en creatieve sector kan niet tegelijkertijd grote duurzaamheidsambities hebben en klakkeloos gebruikmaken van infrastructuur waarvan de milieu-impact onbekend of onverantwoord is.

Tegelijkertijd kan de culturele sector hier een voorbeeldfunctie vervullen als laboratorium voor duurzamere praktijken. Individuele makers en organisaties kunnen alternatieven ontwikkelen en alternatieve toekomsten tastbaar maken. Open source modellen vragen bijvoorbeeld minder rekenkracht dan de grootste commerciële systemen en kunnen worden *gehost* op eigen apparatuur of Europese servers die draaien op hernieuwbare energie. Net als in de mode-industrie zijn alternatieven moeilijk, maar mogelijk.

3.7 Culture for AI

De invloed van generatieve AI reikt veel verder dan de culturele en creatieve sector. Als systeemtechnologie raakt het de hele samenleving, hoe we werken, hoe we samenleven, het beïnvloedt onze taal, onze cultuur, onze democratie. Voor een goede maatschappelijke inbedding van AI is het van belang dat de hele samenleving betrokken is. De WRR schreef al eerder dat bij nieuwe systeemtechnologieën vooral grote bedrijven en overheden de middelen en belangen hebben om vroege gebruikers van innovaties te zijn, terwijl partijen in het maatschappelijk middenveld hierbij doorgaans pas later betrokken worden. Het is vooral een groep technische specialisten die de vraagstukken rondom AI bespreekt (monoloog), terwijl dit ook een zaak zou moeten zijn van allerlei andere partijen en organisaties (dialoog). De potentie om de samenleving fundamenteel te veranderen is enorm, maar de macht om de koers te beïnvloeden is in handen van een klein aantal dominante technologiebedrijven.

Hier heeft de culturele en creatieve sector een belangrijke rol te spelen. De Nederlandse AI Coalitie maakte in 2021 al het onderscheid tussen *AI for culture* en

59 De Vries-Gao 2025.

Culture for AI, om duidelijk te maken dat AI niet alleen zorgt voor allerlei toepassingen binnen de culturele sector, maar dat de culturele sector juist mede moet bepalen hoe de samenleving omgaat met AI.⁶⁰ Kunst en cultuur leveren betekenis en duiding aan de wijze waarop deze nieuwe technologie zich manifesteert. Creatieve makers worden niet alleen beïnvloed door AI, maar sturen en beïnvloeden AI, maken eigen modellen en ontwikkelen publieke alternatieven.

Beïnvloeding van technologie door cultuur

Daarnaast is AI-technologie zelf doordrenkt van cultuur. Het is geen neutrale technologie, maar een systeem dat van meet af aan culturele keuzes belichaamt: welke talen worden gebruikt, welke content wordt zichtbaar gemaakt, wat zijn ‘normale’ beelden, welke morele grenzen worden getrokken, welke metaforen gebruikt het systeem om data te ordenen. Science fiction heeft altijd al de verbeelding van technologen gestuurd. Denk aan de robotwetten van Isaac Asimov tot de dystopieën van George Orwell en Aldous Huxley. De film *Her* (2013) werd volgens velen wel erg letterlijk als inspiratiebron gekozen door OpenAI toen het de spraakmodus van ChatGPT introduceerde, inclusief een zonder toestemming gekloonde stem van actrice Scarlett Johansson. Met haar verbeeldingsvermogen maakt de cultuur het mogelijk om over de (nabije) toekomst in gesprek te gaan en alternatieven vorm te geven.

De AI-systemen die nu wereldwijd worden uitgerold zijn zelf geen blanco technologie: ze zijn gevormd door de cultuur waarin ze zijn gemaakt. Welke talen worden goed begrepen en welke niet, welke beelden gelden als normaal, welke onderwerpen worden gefilterd, welke morele intuïties worden behandeld als universeel: het zijn allemaal culturele keuzes, ingebakken in trainingsdata, ontwerpbeslissingen en veiligheidsprotocollen. Die keuzes zijn grotendeels Amerikaans. Wie bepaalt wat een AI wel en niet zegt, tekent daarmee ook de contouren van een wereldwijd verspreid cultureel systeem. AI-technologie is cultuurpolitiek waarin Europa vooralsnog niet mee aan het stuur zit en meepraat maar tot consumenten is veroordeeld.

In de Overheidsbrede Visie benoemt de overheid het belang van bewustwording en het voeren van een debat over de mogelijke impact van generatieve AI.⁶¹ Een van de voorbeelden is de Nederlandse AI-Parade, die tot 2023 langs 35 bibliotheken trok en waar debatten, workshops en tentoonstellingen plaatsvonden om met burgers in gesprek te gaan over AI. Nu al reflecteren kunstenaars op de technologie en houden daarmee de samenleving een spiegel voor. Kunst kan tekortkomingen blootleggen en er aandacht op vestigen.

AI binnen het ontwerp en artistiek onderzoek

AI is bij uitstek een ontwerp-vraagstuk. Binnen het ontwerp en artistiek onderzoek is er veel aandacht voor de ontwikkelingen van ‘responsible AI’: een term die veel gebruikt wordt voor AI-diensten en -systemen die in lijn liggen met Europese publieke waarden. Zo onderzoekt het Visual Methodologies Collective van de Hogeschool van Amsterdam en de Research Group on Algorithmic Cultures van de Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam hoe er een antikoloniale benadering van AI ontwikkeld kan worden door gericht te kijken naar het trainen van AI-systemen met andere data. Het programma Responsible Applied Artificial Intelligence (RAAIT), een samenwerking van drie hogescholen (Amsterdam, Utrecht en Rotterdam),

60 NLAI Coalitie 2021. Dit position paper werd opgesteld door de werkgroep Cultuur en Media. Inmiddels is NL AIC, samen met AiNed overgegaan in AIC4NL.

61 Ministerie van BZK 2024.

kijkt naar de wijze waarop AI kan worden ingezet zodat het mens, maatschappij en planeet dient. Met het project Slow AI worden de bestaande kenmerken rond AI zoals extractie, snelle consumptie, efficiëntie en onmiddellijke bevrediging uitgedaagd. Het concept van ‘traagheid’ wordt bewust toegepast om AI op een alternatieve, rechtvaardiger en duurzamere manier te ontwerpen.⁶²

Het ontwerpend en artistiek onderzoek dat binnen deze initiatieven centraal staat, zet vooral in op kennisontwikkeling door het maken van prototypes of het ontwikkelen van artistieke interventies en het systematisch kritisch bevragen daarvan. Deze combinatie, waarin het maken en denken simultaan plaatsvinden, leent zich goed voor onderzoek naar een technologie die zich razendsnel ontwikkelt; juist door in de AI-praktijk te staan en de grenzen ervan op te zoeken ontstaat *state of the art*-kennis.

Waag Futurelab onderzoekt via verschillende projecten alternatieven voor de huidige AI-industrie. In het project HAMLET (Human-centred generative Ai fraMework for culturaL industriEs’ digital Transition) wordt gewerkt aan tools voor de culturele en creatieve sector en staan vragen centraal, zoals: “Hoe kan generatieve AI een zinvolle bijdrage leveren aan het creatieve werk van professionals zonder menselijke creativiteit te vervangen?”⁶³ Het project RenAIssance reikt creatieve professionals kennis en tools aan om kunstmatige intelligentie effectief in hun werkpraktijk in te zetten, met als grote doel een Europese creatieve sector die toekomstbestendig is en wereldwijd gerenommeerd en competitief blijft.⁶⁴

Dergelijk onderzoek kan daarnaast bijdragen aan het brede debat over AI. Zo maakt kunstenaar Julia Janssen interactieve installaties om mensen bewust te maken van privacy issues.⁶⁵ Het initiatief Better Images of AI vond bestaande beelden rond AI clichématig, futuristisch en abstract, wat problematisch is om de technologie te begrijpen. Daarop creëerde het een beeldbank met alternatieve afbeeldingen die helpen om de technologie van AI te demystificeren en zodoende de beeldvorming rond AI te beïnvloeden.⁶⁶ Medialab SETUP maakt provocatieve prototypes om het debat over AI te stimuleren, zoals de AI-disco, waarin geëxperimenteerd werd met hyperlokale AI-modellen.⁶⁷ Studio Cream on Chrome ontwikkelde een fitness workout om mensen bewust te maken van het energieverbruik van AI.⁶⁸

62 coeci.nl/projecten/slow-ai/

63 waag.org/nl/project/hamlet/

64 waag.org/nl/project/renaissance/

65 studiojuliajanssen.com/

66 blog.betterimagesofai.org/

67 www.setup.nl/artikelen/we-maakten-een-ai-van-de-disco-uit-mijn-jeugd/

68 cream-on-chrome.com/media-gym/



Een waardengedreven AI-beleid

WAT ZIEN WE IN DE PRAKTIJK?	WAT BETEKENT DAT VOOR DE CULTURELE EN CREATIEVE SECTOR?	WAT IS ER NODIG OM DE FUNDAMENTELE WAARDEN TE WAARBORGEN?
2. Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector?	4. Welke fundamentele waarden worden beïnvloed?	5. Aanbevelingen voor beleid
3. Wat zijn de belangrijkste vraagstukken?		

4.1 Inleiding

In de vorige hoofdstukken hebben we gezien hoe AI in de creatieve sector praktisch wordt toegepast en welke impact het heeft op verschillende aspecten van het creatieve ecosysteem. In dit hoofdstuk kijken we op een dieper niveau naar de gevolgen van AI voor de creatieve en culturele sector. We zullen in de volgende paragraaf een aantal waarden beschrijven die in de ogen van de raad fundamenteel zijn voor de productie en receptie van kunst en cultuur. Het zijn zogenoemde intrinsieke waarden. Dit wil zeggen dat ze onlosmakelijk verbonden zijn met de creatieve praktijk. Nu een nieuwe technologie als AI daar zo diep op ingrijpt, wil de raad erop toezien dat deze waarden geheel tot hun recht blijven komen.

Deze intrinsieke waarden zijn een aanvulling op algemenere waarden die de afgelopen jaren in bredere beleidsvorming rond AI in Nederland zijn opgesteld. AI heeft in verschillende beleidsdocumenten een plek gekregen, zoals in het *Strategisch Actieplan voor Artificiële Intelligentie*⁶⁹, in de *Strategie Digitale Economie*⁷⁰ en in de *Nederlandse Digitaliseringsstrategie*.⁷¹ Belangrijke pijler voor AI is de *Overheidsbrede visie Generatieve AI* uit 2024.⁷² De Nederlandse overheid benoemt AI daarin tot sleuteltechnologie om Europees koploper mee te worden. Bij de ontwikkeling, toepassing en inbedding van generatieve AI in de samenleving hanteert de Rijksoverheid vier uitgangspunten:

1. Generatieve AI wordt op een veilige manier ontwikkeld en toegepast.
2. Generatieve AI wordt op een rechtvaardige wijze ontwikkeld en toegepast.
3. Generatieve AI dient het menselijk welzijn en borgt de menselijke autonomie.
4. Generatieve AI draagt bij aan duurzaamheid en aan onze welvaart.

Deze vier uitgangspunten zijn volgens de Rijksoverheid essentieel om AI op een verantwoorde wijze te kunnen toepassen.

69 Ministerie van EZK 2019.

70 Ministerie van EZK 2022.

71 Rijksoverheid 2025.

72 Ministerie van BZK 2024.

Naast deze waardengedreven uitgangspunten rondom generatieve AI in de overheidsbrede visie hebben verschillende publieke (overheids)organisaties waarden geformuleerd die een verantwoorde omgang met AI moeten garanderen. Zo wordt onder andere gepleit voor betrouwbare kennis⁷³ die de democratische principes⁷⁴ waarborgt, voor een pluriform aanbod⁷⁵ en voor het behoud van nuances van menselijke taal en culturele expressie.⁷⁶

Doelstellingen van het cultuurbeleid.

De Raad voor Cultuur heeft in 2017 vier doelstellingen geformuleerd die verwezenlijkt moeten worden om het Nederlandse cultuurbeleid optimaal te laten functioneren. Deze vier doelstellingen zijn:

1. Creatief en kunstzinnig talent in alle genres en disciplines krijgt voldoende kansen en mogelijkheden om zich artistiek te ontplooiën;
2. Iedereen in Nederland heeft, ongeacht leeftijd, culturele achtergrond, inkomen en woonplaats, toegang tot cultuur;
3. De overheid waarborgt een pluriform aanbod van cultuur, waarin het bestaande wordt gekoesterd en het nieuwe wordt omarmd;
4. Er is een wederkerige relatie tussen cultuur en samenleving. Cultuur functioneert als een veilige haven om kritisch te kunnen reflecteren op de samenleving en haar burgers. Omgekeerd geeft de culturele sector zich rekenschap van zijn plek in de samenleving.⁷⁷

4.2 Waarden van cultuur en creativiteit

De Raad voor Cultuur heeft, als aanvulling op de bovengenoemde waarden van de Rijksoverheid en de genoemde publieke organisaties, een aantal specifiekere waarden geformuleerd die moeten garanderen dat de essentiële aspecten van de culturele en creatieve praktijk worden gewaarborgd. Deze waarden zijn een uitwerking van de vier doelstellingen voor het cultuurbeleid die de raad eerder heeft opgesteld (zie kader). Ze raken in de ogen van de raad precies aan de uitdagingen waar AI de culturele en creatieve sector voor stelt.

Externe factoren zoals AI beïnvloeden de culturele en creatieve praktijk diepgaand en werken daarmee ook in op de fundamentele waarden van cultuur en creativiteit. Om AI op een verantwoorde wijze toe te passen in de culturele en creatieve sector, is een **waardengedreven omgang met AI** noodzakelijk. Voor iedere waarde die we hieronder noemen, moeten actief maatregelen worden genomen om die waarde te beschermen. In het volgende hoofdstuk zullen we daar in onze aanbevelingen een concrete invulling aan geven.

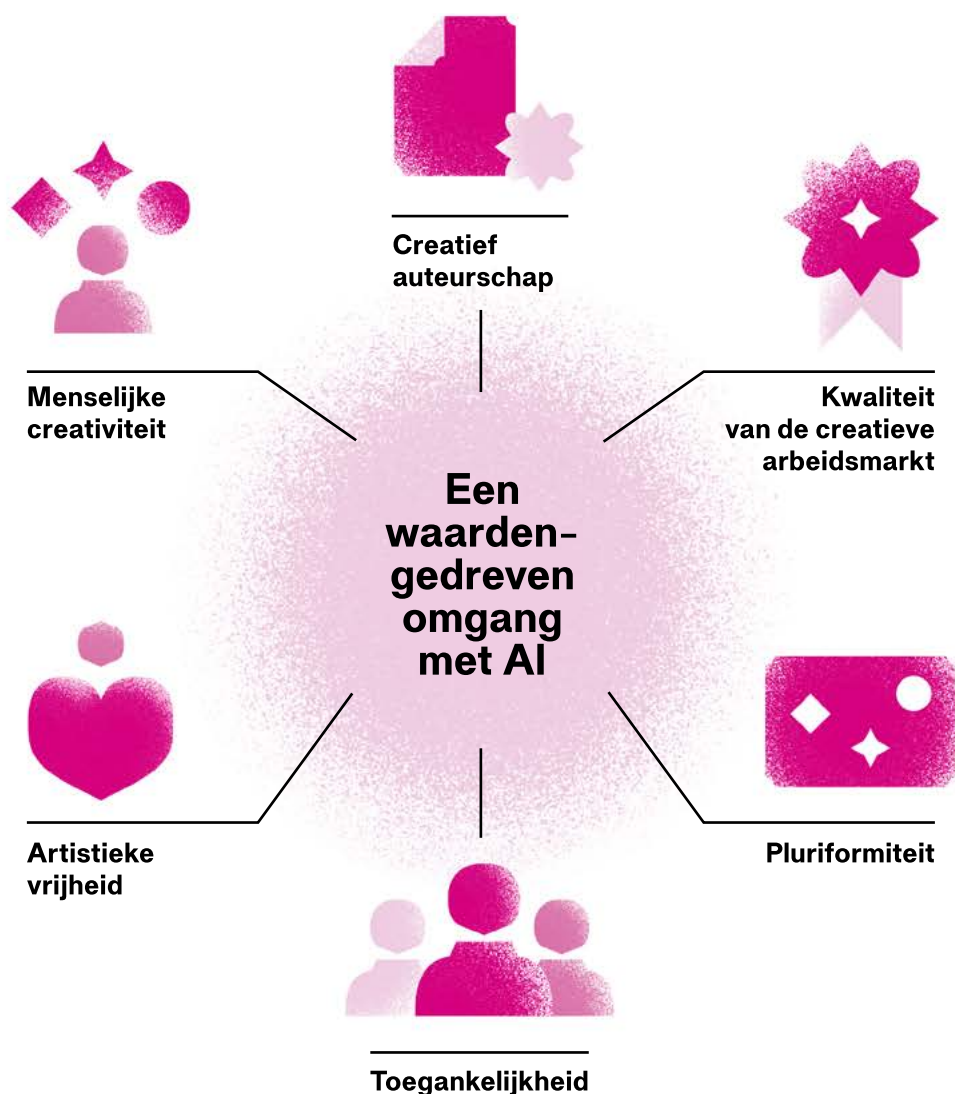
⁷³ Commissariaat voor de Media 2024.

⁷⁴ Rathenau Instituut 2023; Autoriteit Persoonsgegevens 2026.

⁷⁵ Commissariaat voor de Media 2024; UNESCO 2021.

⁷⁶ UNESCO 2021.

⁷⁷ Raad voor Cultuur 2017. Zie ook Raad voor Cultuur 2024.



Menselijke creativiteit: AI respecteert, waarborgt en stimuleert de menselijke creativiteit

Kunst en creativiteit zijn onmisbaar voor iedere samenleving. De Raad voor Cultuur staat voor de wezenlijke, intrinsieke waarde van kunst en creativiteit. Het is waardevol om creatief bezig te zijn, om te creëren en jezelf te kunnen uiten. Kunst en creatieve uitingen komen voort uit menselijke inspiratie en verbeeldingskracht en hebben het vermogen om een esthetische beleving op te roepen. Makers geven met hun creaties betekenis aan de wereld om ons heen. In hun werk is een eigen artistieke signatuur zichtbaar, die uitdrukking geeft aan een doorleefde en kunstzinnige visie op de mens en de wereld.

Daarnaast putten mensen veel genoeg uit artistieke creatie. Niet voor niets heeft 68 procent van de Nederlanders een culturele hobby, zoals het bespelen van een instrument, dansen of het maken van een schilderij.⁷⁸ Het beoefenen van kunst is niet alleen een plezierige, maar ook een hele gezonde activiteit. Tal van onderzoeken wijzen uit dat dit bijdraagt aan mentale en fysieke gezondheid.⁷⁹ Om deze redenen

⁷⁸ Boekmanstichting 2026.

⁷⁹ Gielen, Elkhuizen, Van den Hoogen e.a. 2014

vindt de raad het belangrijk dat iedereen in Nederland toegang heeft tot cultuur en in staat moet zijn om zich creatief te ontplooiën. Creativiteit is een diep menselijke behoefte en daarom het beschermen waard.

Hoe AI ook in het creatieve proces wordt toegepast, de menselijke component dient hierin gekoesterd te worden en de overheid moet die blijven stimuleren. Tegelijkertijd moeten we de kansen en mogelijkheden die AI biedt niet uit het oog verliezen, vooral in combinatie met de creativiteit van makers: het kan het creatieve proces verrijken en bijdragen aan artistieke en maatschappelijke innovaties. Dat kan door te investeren in onderzoek en experiment.

Creatief auteurschap: AI respecteert, waarborgt en beschermt het creatief auteurschap van kunstenaars

Ieder creatief product heeft een of meer makers. Zij hebben het creatief auteurschap over dit werk. De maker(s) beschikken over het intellectueel eigendom, wat wil zeggen dat ze ook juridisch onlosmakelijk verbonden zijn met het werk. Het auteursrecht ervan moet worden beschermd en het gebruik ervan door derden moet worden vergoed. Daarnaast is het noodzakelijk dat wordt vermeld wat de herkomst is van een creatief werk.

Om het creatief auteurschap te waarborgen moet het auteursrecht van makers goed worden beschermd, en het gebruik door anderen eerlijk wordt vergoed. Hiervoor is het van belang dat Europese richtlijnen worden geïmplementeerd. Bovendien moet de Nederlandse regering zich op nationaal niveau inzetten om een op maat gesneden vergoedingensysteem in te voeren.

Kwaliteit van de creatieve arbeidsmarkt: AI respecteert, beschermt en stimuleert een rechtvaardige arbeidsmarkt voor kunstenaars

Eenieder die talent heeft, moet de gelegenheid krijgen om de creatieve arbeidsmarkt te betreden, waarin ‘goed werk’ de norm is.⁸⁰ Dit wil zeggen: onder goede arbeidsrechtelijke omstandigheden zoals die in de Fair Practice Code⁸¹ zijn vastgelegd, zoals een eerlijke vergoeding en sociale bescherming. Daarnaast mag er geen ongelijkheid bestaan in honorering op grond van gender, leeftijd of sociaal-maatschappelijke of culturele achtergrond.

De sector is gebaat bij een stevige gezamenlijke arbeidsinfrastructuur, die de positie van creatieve makers kan versterken en hen de gelegenheid biedt om (bijvoorbeeld door middel van omscholing en bijscholing) in te springen op de veranderingen in hun werkzaamheden die het gevolg zijn van AI.

Pluriformiteit: AI stimuleert, beschermt en draagt bij aan artistieke pluriformiteit

De raad staat voor een veelzijdig en divers cultureel aanbod. De creatieve sector is idealiter toegankelijk voor een breed scala aan makers, genres en kunstvormen vanuit verschillende culturele en artistieke tradities. De klassieke kunsten, artistieke tradities en het erfgoed moeten worden gekoesterd: ze brengen al eeuwenlang mensen in vervoering en ze vormen een belangrijk gezamenlijk fundament voor de culturele identiteit van verschillende gemeenschappen. Even belangrijk is het om nieuwe kunstvormen en artistieke en culturele ontwikkelingen te stimuleren. Die houden de cultuur vitaal en zijn een creatieve manifestatie van opkomende gemeenschappen.

⁸⁰ Uitgaande van de definitie van ‘good work’ van de International Labour Organization, zie: www.ilo.org.

⁸¹ www.fairpracticecode.nl

Het creatieve experiment houdt de kunst en cultuur levendig, en sterker nog, houdt ze in leven.

Om de pluriformiteit van het creatieve aanbod te waarborgen is het noodzakelijk om te investeren in eigen AI-systemen, die niet gedictieerd worden door commerciële, buitenlandse technologieën. Nederland en de EU moeten werken aan een alternatieve, publieke infrastructuur die op democratische waarden is gebaseerd en waarvan het aanbod niet door beperkende algoritmen wordt bepaald. Experimenten in de creatieve sector die hier een bijdrage aan leveren, verdienen een stimulans.

Toegankelijkheid: AI respecteert, waarborgt en stimuleert de vrije, brede en laagdrempelige toegang tot kunst en cultuur

Het publiek moet vrije toegang hebben tot het culturele aanbod. Toegang tot het aanbod moet laagdrempelig zijn voor iedereen die kennis wil nemen en wil genieten van kunst en cultuur, ongeacht zijn culturele achtergrond, woonplaats, leeftijd, gender of fysieke of mentale conditie.

Zo'n alternatieve, publieke infrastructuur is ook belangrijk om de toegankelijkheid van cultuur en creativiteit onder invloed van AI te stimuleren. Een publieke infrastructuur moet de culturele diversiteit waarborgen, waarbij ook minder dominante culturele uitingen (zoals de Nederlandse taal) een plek krijgen. Het is belangrijk dat het publiek zich bewust is van de manieren waarop AI door middel van algoritmen onze keuzen beperkt en onze blik stuurt. Om het publiek hiervan goed bewust te maken, is een grotere AI-geletterdheid nodig.

Artistieke vrijheid: AI respecteert en draagt bij aan het bestaan van volledige artistieke vrijheid

De kunsten zijn een van de fundamenten van de democratische rechtsstaat en makers moeten vrij zijn om zonder inmenging van wie of wat dan ook hun werk te kunnen maken, doen of presenteren.⁸² Omdat kunst en cultuur die vrijplaats bieden, kunnen zij ook zonder barrières kritiek op de samenleving geven.

Er dient volop plek te zijn voor het debat over AI-technologie zelf. De ontwikkelingen op dit gebied zijn gebaat bij de kritische reflectie van kunstenaars en andere creatieve makers. De raad pleit ervoor dat er genoeg ruimte wordt gecreëerd voor de creatieve sector om mee te denken en te bouwen aan een verantwoorde, waardengedreven omgang met AI.



5.

Conclusies en aanbevelingen

WAT ZIEN WE IN DE PRAKTIJK?	WAT BETEKENT DAT VOOR DE CULTURELE EN CREATIEVE SECTOR?	WAT IS ER NODIG OM DE FUNDAMENTELE WAARDEN TE WAARBORGEN?
2. Hoe manifesteert AI zich in de culturele en creatieve sector?	4. Welke fundamentele waarden worden beïnvloed?	5. Aanbevelingen voor beleid
3. Wat zijn de belangrijkste vraagstukken?		

5.1 Conclusies

Generatieve AI is een sociale en culturele technologie. Het bestaat bij de gratie van culturele data én beïnvloedt onze cultuur diepgaand: hoe we praten, hoe we denken, hoe we werken, wat we maken en wie welke informatie ontvangt. De manier waarop deze fundamentele technologie momenteel ontworpen en ontwikkeld wordt, baart de raad ernstige zorgen. De ontwikkeling van AI is in handen van een klein aantal Amerikaanse bedrijven en/of autoritaire staten met veel kapitaal, wier waarden op gespannen voet staan met Europese waarden en de democratische rechtsstaat. **Dat is een bedreiging voor de hele samenleving**, en raakt het onderwijs, de journalistiek, onze veiligheid, onze democratische rechtsstaat, onze taal en hoe en welke cultuur we beleven.

In dit advies maken we zichtbaar welke **impact AI heeft op de culturele en creatieve sector**. Creatieve makers experimenteren met de technologie, bouwen die soms zelf en integreren haar in hun werkpraktijk. Makers willen controle houden over het creatieve proces en benadrukken het plezier van het maken. In alle fasen van het creatieve proces, van creatie tot receptie en archivering, is het mogelijk om AI in te zetten en dat gebeurt dan ook, bijvoorbeeld om te brainstormen of ideeën te visualiseren, voor het verbeteren van muzieknummers of zelfs om overleden acteurs tot leven te wekken.

Het levert nieuwe inspiratie op, maar gaat ook gepaard met grote zorgen, vooral over de manier waarop AI is ontworpen, hoe de industrie is georganiseerd en de wijze waarop AI-bedrijven te werk gaan. AI-bedrijven houden weinig tot geen rekening met het auteursrecht van makers bij het trainen van hun modellen, makers ontvangen daar geen vergoeding voor, ze zien hun beroepspraktijk op een negatieve manier beïnvloed worden en er leven grote zorgen over de bias, het gebrek aan culturele diversiteit en de milieu-impact van de AI-modellen.

Daarnaast hebben cultuur en creativiteit **de kracht om AI op een positieve manier te beïnvloeden**. De omgang met AI gaat onze hele samenleving aan en vraagt om een brede aanpak en dialoog. Hier heeft de culturele en creatieve sector een belangrijke

rol te spelen. Kunst en cultuur leveren betekenis en duiding aan de wijze waarop deze nieuwe technologie zich manifesteert. Creatieve makers worden niet alleen beïnvloed door AI, maar sturen en beïnvloeden AI, maken eigen modellen en ontwikkelen publieke alternatieven.

We staan op een belangrijk kruispunt. De ontwikkelingen rond AI gaan razendsnel en gaan gepaard met enorme onzekerheden, maar vragen om *real time* bijsturing. Overheden en de culturele en creatieve sector staan voor een belangrijke keuze: maken we de ontwikkelingen passief mee, als toeschouwers, of zijn we actieve mee-makers, die richting bepalen en deze ontwikkeling mee vormgeven. Kiezen we, kortom, voor **passief volgen** of gaan we **actief mee-maken**? De raad kiest onomwonden voor het mee-maken van deze ontwikkeling. Omdat we pal staan voor maatschappelijke AI en voor een sterke en vitale culturele en creatieve sector.

Het goede nieuws is dat dat ook kan, want er zijn wel degelijk beïnvloedingsmogelijkheden en concrete interventies om onze waarden te beschermen en de kansen te benutten. Enerzijds gaat dat om wetgeving of handhaving, anderzijds moeten makers de ruimte krijgen om te experimenteren. In alle gevallen gaat het om interventies die binnen het domein van het mogelijke liggen. Ze kunnen verwezenlijkt worden. Als we willen.

5.2 Aanbevelingen

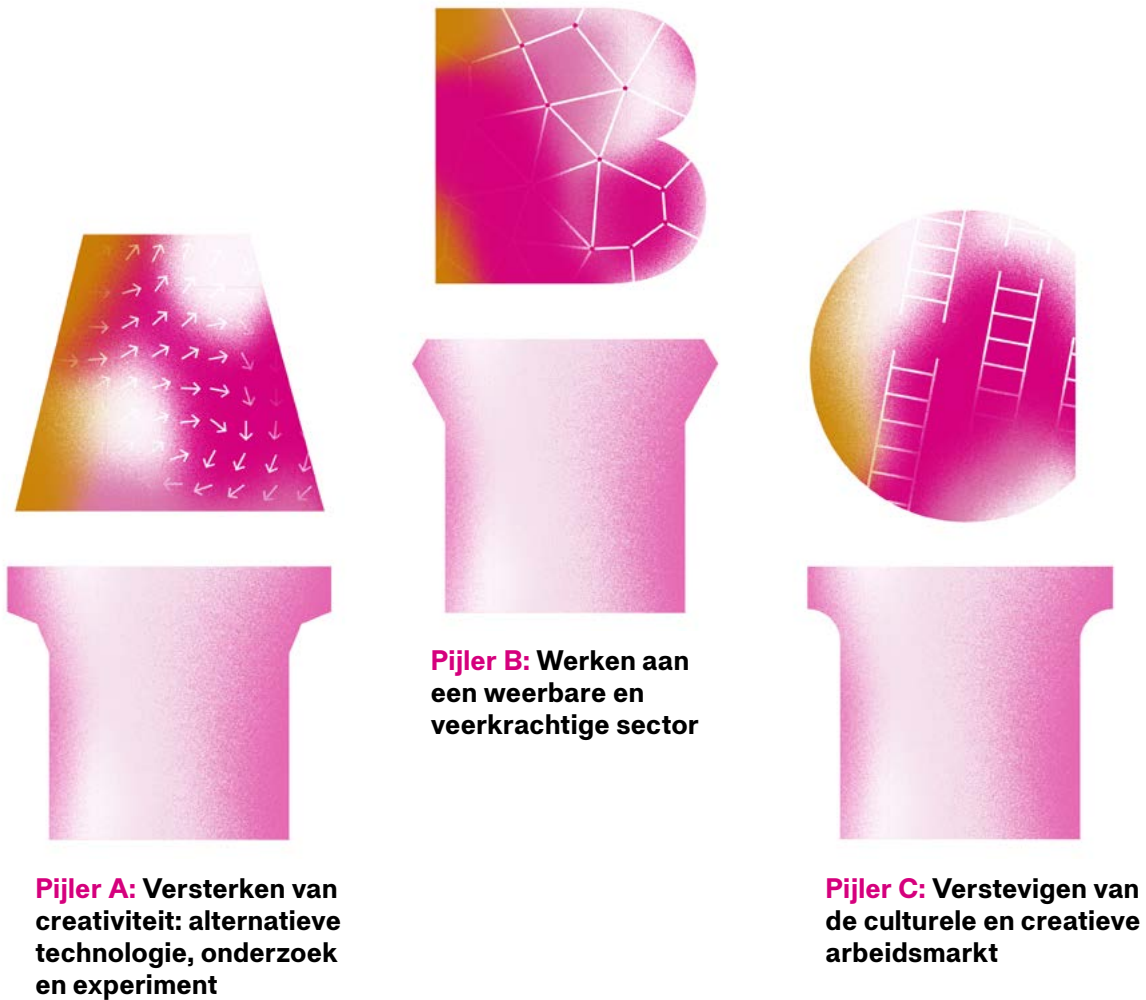
AI kan op een betekenisvolle manier voor cultuur en creativiteit worden gebruikt, maar daarbij moeten altijd de essentiële waarden uit het vorige hoofdstuk worden gewaarborgd. AI zou ten dienste moeten staan van de samenleving en de cultuur die wij met elkaar tot stand willen brengen.

Dat betekent enerzijds geen blinde omarming van de technologie. De raad ziet namelijk hoe AI waarden als creativiteit, eigenaarschap van makers en pluriformiteit onder druk zet. Anderzijds kan de sector de ogen niet sluiten voor de transformerende kracht van AI en de kansen die het te bieden heeft. Daarom staat de raad voor een waardengedreven omgang met generatieve AI, waarbij technologie bijdraagt aan een sterke culturele en creatieve sector in plaats van die te ondermijnen, en waarbij creatieve makers de toekomst met AI mee vormgeven.

Om de omgang met generatieve AI de goede richting op te sturen is het van belang om op verschillende niveaus en manieren actie te ondernemen. Dat vraagt om beschermen én benutten: het beschermen van fundamentele waarden van cultuur en creativiteit en het benutten van de kracht van creativiteit. De culturele en creatieve sector dient een belangrijke bijdrage te leveren om richting te geven aan deze ontwikkeling in de samenleving en het ontwerpen van alternatieven. Maar hij kan dat alleen doen als de sector bescherming krijgt tegen de uitwassen van de huidige AI-industrie. Bovendien dient de sector de ruimte te krijgen om de technologie op de juiste manier te benutten, wat vraagt om het opbouwen van kennis en ruimte voor experiment.

Deze aanbevelingen zijn samengevat in de volgende drie samenhangende pijlers:

- A.** Versterken van creativiteit: alternatieve technologie, onderzoek en experiment
- B.** Werken aan een weerbare en veerkrachtige sector
- C.** Verstevigen van de culturele en creatieve arbeidsmarkt





Pijler A: Versterken van creativiteit: alternatieve technologie, onderzoek en experiment

AI moet ten dienste staan van creativiteit en de sector moet daarom in staat worden gesteld om AI voor zich te laten werken. Daarvoor is ruimte nodig om te experimenteren met nieuwe technologie en alternatieven te onderzoeken, zoals nu al volop gebeurt door creatieve makers. Daarnaast is de culturele en creatieve sector een vliegwiel voor innovatie in de gehele economie. Creativiteit is onontbeerlijk voor de innovatiekracht en het verdienvermogen van Nederland. De sector dient daarom actief onderdeel te zijn van overheidsbreed en economisch AI-beleid.

1. Sta voor de kracht van menselijke creativiteit

Aan het ministerie van OCW, andere departementen, provincies en gemeenten:

1.1 *Overheden hebben een voorbeeldfunctie door onomwonden te kiezen voor menselijke creativiteit en te blijven investeren in deze sector, in de snelle en strikte adoptie van de wetten, regels, codes en bepalingen die we afspreken voor het verdedigen van onze culturele waarden en van de menselijke creativiteit.*

Creativiteit is onmisbaar voor iedere samenleving. De Raad voor Cultuur staat voor de intrinsieke waarde van creativiteit en kunst. Blijf als overheid staan voor cultuur, creativiteit en verbeeldingskracht. Daarom is de raad ook verheugd over de oproep van de minister van OCW om te investeren in kennis, vaardigheden, creativiteit en kritisch denken.⁸³

In dit advies laat de raad zien dat AI-technologie inherent een culturele en sociale technologie is. Dit betekent dat het raakt aan onderwijs, cultuur en wetenschap, aan ons kritisch denkvermogen en onze creativiteit. De minister van OCW heeft dan ook een belangrijke verantwoordelijkheid hoe we als samenleving omgaan met AI, hoe het onze cultuur beïnvloedt, hoe we AI vanuit onderwijs, cultuur en wetenschap kunnen beïnvloeden.

1.2 *Scholen dienen de creativiteit van leerlingen te stimuleren en steeds te benadrukken hoe de menselijke creativiteit zich onderscheidt van AI; culturele instellingen leveren hier met hun educatieve aanbod een grote bijdrage aan.*

Speciale aandacht verdient specifiek de kracht van menselijke creativiteit in het onderwijs. Dit is een essentiële vaardigheid voor alle kinderen en jongeren, die binnen het funderend onderwijs een belangrijke plek verdient. Cultuureducatie speelt hierbij een cruciale rol. Scholen dienen creativiteit te stimuleren en de kracht van menselijke creativiteit te benadrukken; culturele instellingen leveren hier met hun educatieve aanbod een grote bijdrage aan.

Aan de sector:

1.3 *Benadruk de kracht van menselijke creativiteit en maak je daarvoor sterk.*

Agendeer voortdurend het belang van menselijke creativiteit: in eigen netwerken, maar ook in Den Haag, richting de politiek en in maatschappelijke debatten. Dit is niet meer vanzelfsprekend en verdient dus extra nadruk. De sector kan blijven uitdragen waar de waarde zit van menselijke creativiteit en kan dit onderstrepen door zelf bijvoorbeeld menselijke ontwerpers in te huren in plaats van deze snel te laten vervangen door AI. Zichtbaarheid en vindbaarheid van menselijke makers is van belang. Een mooi voorbeeld van die zichtbaarheid is de campagne om vertalers op het omslag van boeken te vermelden.⁸⁴

Er gebeurt al veel. Intensiveer dat en bouw het uit. In vele sectoren werken organisaties inmiddels met principes of richtlijnen waarin ze menselijke creativiteit centraal stellen. De Bond van Nederlandse Ontwerpers (BNO) publiceerde een mission statement waarin de meerwaarde van menselijke creativiteit benadrukt wordt.⁸⁵ Een breed netwerk van organisaties uit de muziekindustrie lanceerde de *Human Artistry Campaign*, met kernprincipes zoals transparantie, ethisch gebruik

⁸³ Ministerie van OCW 2026.

⁸⁴ literairvertalen.org/nieuws/open-brief-aan-uitgevers-vertalers-op-het-omslag; www.letterenfonds.nl/ontdek/de-vertaler-vertelt

⁸⁵ www.bno.nl/blog/nieuws-11/bno-lanceert-mission-statement-ai-2369

van technologie en eerlijke compensatie.⁸⁶ Bij de toekenning van de Oscars komen AI-versies van acteurs of AI-geschreven scripts niet meer in aanmerking voor een prijs.⁸⁷ Organisaties spreken zich dus nadrukkelijk uit voor menselijke creativiteit.

Aan het ministerie van OCW, cultuurfondsen, brancheorganisaties, vakbonden en bedrijfsleven:

1.4 Maak afspraken over ketenverantwoordelijkheid.

Zet in op gezamenlijke afspraken met het bedrijfsleven over de inzet van AI. Sluit bijvoorbeeld een ‘Waarde van creativiteit-akkoord’, met daarin afspraken om menselijke creativiteit niet klakkeloos te vervangen door *AI-slop*.

2. Stimuleer en ontwikkel publieke AI-alternatieven en publieke AI-infrastructuur en start een nieuw stimuleringsprogramma ‘Naar een Europese AI-cultuur’

Aan de ministeries van OCW en EZK:

2.1 *Om de kracht van de creatieve industrie zo goed mogelijk te benutten en structureel bij te laten dragen aan een belangrijke maatschappelijke transitie als AI en daarmee ook de toekomstige welvaart, pleit de raad voor het instellen van een stimuleringsprogramma ‘Naar een Europese AI-cultuur’, conform de Groeifondsprojecten.⁸⁸ In zo’n programma kan de creatieve industrie samen met het bedrijfsleven, overheid en marktpartijen werken aan publieke AI-alternatieven en publieke AI-infrastructuur. Het kabinet is voornemens om het Groeifonds zoals we dat kennen af te bouwen, of daar in ieder geval géén nieuw programma aan toe te voegen. Tegelijkertijd zou iets dergelijks voor de creatieve sector een heel goed instrument zijn. Investeer daarom in een nader uit te werken vergelijkbaar investeringsprogramma, in samenwerking met het veld, de overheid en marktpartijen.*

De creatieve industrie is een cruciaal onderdeel van het innovatiebeleid. “Echte verandering ontstaat daar waar technologie en sociale innovaties samenkomen, en ontwerp, ideeën en technologie versmelten,” vermeldt de beleidsbrief van het ministerie van Economische Zaken over het Industriebeleid.⁸⁹ Ontwerpkracht van de creatieve industrie is randvoorwaardelijk voor het verdienvermogen en de innovatiekracht van Nederland. De culturele en creatieve sector is niet alleen een eigen vitale economische sector die in 2022 3,3 procent van het BBP bedroeg⁹⁰, maar zorgt ook voor innovatie door *crossovers* naar andere bedrijfstakken en versterkt daarmee de concurrentiekracht voor de gehele economie.

De culturele en creatieve sector is niet alleen gebruiker van AI, maar ontwikkelt de technologie ook zelf. Juist vanuit de culturele en creatieve sector komen toepassingen. Door de kleinschaligheid en diversiteit van de sector is hij in staat om snel te innoveren. Het is van het grootst mogelijke belang dat alternatieve, betrouwbare en verantwoorde alternatieven voor de bestaande toepassingen en achterliggende bedrijven spoedig beschikbaar zijn. De opgave hoe we als samenleving op een goede manier omgaan met AI, waarbij vanuit publieke waarden wordt gewerkt aan Nederlandse en Europese AI, is bij uitstek een terrein waar de ontwerpkracht en het creatieve vermogen van deze sector tot hun recht komen.

86 www.humanartistrycampaign.com/

87 nos.nl/artikel/2612716-oscarregels-aangescherpt-voor-ai-gebruik-mens-komt-op-de-eerste-plek

88 www.nationaalgroeifonds.nl/

89 Ministerie van EZK 2025. Deze beleidsbrief was afkomstig van toenmalig demissionair minister Karremans uit het Kabinet Schoof.

90 CBS 2025.

Een stimuleringsprogramma naar het voorbeeld van het Groeifonds werkt daarmee op twee manieren versterkend: het draagt op een verantwoorde manier bij aan een sterkere Nederlandse marktpositie en verstevigt de economisch belangrijke creatieve sector.

Aan overheden, bedrijfsleven, wetenschap en sector:

2.2 *Blijfruimte maken voor en stimuleer innovatie en samenwerking tussen kunstenaars, wetenschappers en ondernemers.*

De afgelopen jaren is er op veel manieren gewerkt aan innovatie en samenwerking tussen kunstenaars, wetenschappers en bedrijfsleven. Binnen NWO ontstonden programma's voor artistiek onderzoek ('Route Kunst') en Regie-orgaan SIA geeft mogelijkheden om praktijkgericht onderzoek te doen. Cultuurloket DigitALL en de Innovatielabs hielpen de sector om te experimenteren met digitale technologie en het groeifondsprogramma CIIC opent mogelijkheden voor de Immersieve industrie. Daarnaast wordt er op veel plekken in Nederland al geïnnoveerd met kunst, media, wetenschap en technologie. Blijf hier ruimte voor maken en stimuleer deze samenwerkingen.

2.3 *Gebruik de ontwerpkracht van de sector om met publieke waarden als ontwerp-principes te bouwen aan alternatieven.*

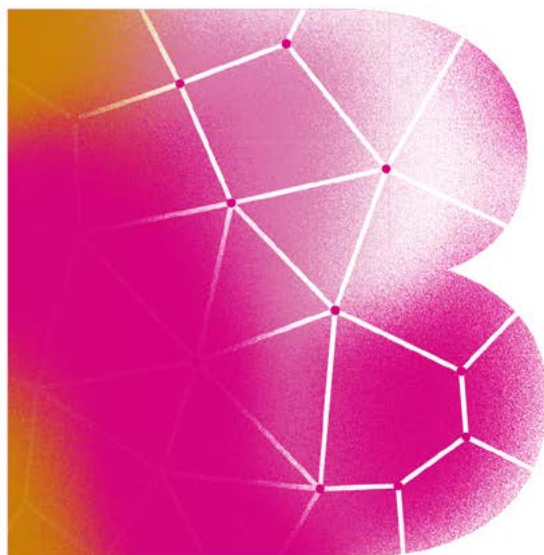
Kunstenaars bouwen eigen taalmodellen op basis van hun eigen data. Een organisatie als Thunderboom ontwikkelt alternatieven binnen de muzieksector. Blender is een al langer bestaand en bewezen voorbeeld van een open source-programma voor 3D-animaties dat een groot publiek heeft weten te bereiken. GPT-NL is een voorbeeld van een AI-aanbieder die vanaf het begin samenwerkt met de sector als leverancier van data en die bouwt vanuit publieke waarden. Deze voorbeelden laten zien dat de creatieve sector kan bijdragen aan verantwoorde alternatieven voor de gangbare AI-systemen.

2.4 *Werk met datasets en modellen die getraind zijn met een focus op literaire en artistieke tradities in Europa.*

De collecties van culturele erfgoedinstellingen kunnen hier een belangrijke rol spelen. Europese samenwerking is wenselijk om te voorkomen dat het 'publieke AI'-aanbod alleen maar in individuele nationale contexten tot bloei komt en dat investeringen versplinteren (waardoor de kans om échte alternatieven te bieden voor de mainstream generatieve AI uit andere regio's kleiner wordt).

2.5 *Sluit aan bij netwerken en economische en innovatieagenda's, ook op regionaal niveau.*

Voor de sector is het belangrijk om mede te bepalen hoe we als samenleving omgaan met AI. Er bestaan al verschillende innovatie-ecosystemen, zoals de zogeheten ELSA Labs, samenwerkingsverbanden tussen kennisinstellingen, overheden, bedrijven en maatschappelijke organisaties om samen gericht kennis te ontwikkelen omtrent de verantwoorde inzet van AI.



Pijler B: Werken aan een weerbare en veerkrachtige sector

Een sterke culturele en creatieve sector heeft een essentiële rol te vervullen bij de wijze waarop we als samenleving omgaan met generatieve AI. De sector kan dat alleen doen als het beschermt wordt tegen de uitwassen van de AI-industrie en eerlijke vergoedingen ontvangt voor het gebruik van culturele data in AI-modellen. Krachtige, interdisciplinaire coalities zijn nodig om de ontwikkelingen positief te beïnvloeden, evenals voldoende kennis, expertise en wendbaarheid.

3. Voer een content-heffing voor AI-aanbieders in

Aan de ministeries van OCW, EZK en J&V:

3.1 Introduceer een alternatief vergoedingensysteem via een heffing op content voor AI-aanbieders die ten goede komt aan de culturele en creatieve sector.

Het Europees Parlement staat erop dat het gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal door generatieve AI eerlijk wordt vergoed om de creatieve sector van de EU te beschermen.⁹¹ In een recente beleidsbrief waarschuwt het kabinet voor het gebruik van content voor AI zonder passende vergoeding en zegt het in te zetten op een eerlijke digitale markt.⁹² Over de wijze waarop dit moet gebeuren is veel debat (zie ook paragraaf 3.2). De raad vindt het een positieve ontwikkeling dat AI-bedrijven en rechthebbenden licentieafspraken maken, maar ziet dat dit vaak beperkt blijft tot rechthebbenden met grote werkrepertoires. Individuele makers en kleinere organisaties hebben vaak geen mogelijkheid om de aandacht van AI-bedrijven te trekken en tot licenties te komen. Bovendien zijn de deals vaak niet transparant. De raad pleit daarom voor een alternatief vergoedingensysteem: een heffing op het genereren van content voor AI-aanbieders. De opbrengsten van zo'n heffing komen ten goede aan de culturele en creatieve sector. (Internationaal pleitte Arthur Mensch, CEO van het Franse AI-bedrijf Mistral al voor een soortgelijke content-heffing⁹³, evenals Open Future Foundation⁹⁴, andere lidstaten overwogen momenteel de mogelijkheden voor een dergelijke heffing.)

Op het terrein van AI-output heeft de Nederlandse wetgever de mogelijkheid om op maat gesneden oplossingen te ontwikkelen en de ruimte voor de nationale en Europese implementatie van deze oplossingen te verkennen. Denkbaar is bijvoorbeeld een systeem waarbij makers en rechthebbenden automatisch in aanmerking komen voor collectieve vergoedingen voor het gebruik van hun werken voor AI-training. Deze algemene vergoeding kan via output-gebaseerde heffingen worden gefinancierd. De heffing wordt op het moment geïnd waar een AI-systeem content of output genereert. In feite gaat het om een (achteraf te betalen) vergoeding voor het gebruik van menselijke werken voor AI-training die verschuldigd is zodra een volledig ontwikkeld AI-systeem de 'inzichten' uit de trainingsfase gebruikt om content te produceren. Makers en rechthebbenden die liever individuele licentie-afspraken willen maken, kunnen het reeds bestaande opt-out mechanisme gebruiken en hun werken op deze wijze aan het AI-trainingsproces onttrekken. Met een dergelijke regulering kan de Nederlandse wetgever koploper in de EU worden en een model ontwikkelen voor toekomstige harmonisatiestappen op Europees niveau.

In de praktijk kan een AI-content-heffing gestalte krijgen in de vorm van een wettelijke verplichting voor aanbieders van generatieve AI om een billijke vergoeding te betalen voor het genereren van creatieve content. De betaling zou kunnen plaatsvinden aan een collectieve beheersorganisatie die de AI-heffing als een centraal loket int en vervolgens ter beschikking stelt aan achterliggende individuele collectieve beheersorganisaties, zoals BumaStemra, Pictoright, LIRA, VEVAM en NORMA, die als verdeelorganisaties fungeren.⁹⁵ De individuele verdeelorganisatie zorgt er dan voor dat de bij hen aangesloten makers, artiesten en rechthebbenden zo'n vergoeding ontvangen. Hiervoor ontwikkelen de verdeelorganisaties een

91 www.europarl.europa.eu/news/nl/press-room/20260306IPR37511/bescherming-van-auteursrechtelijk-beschermd-werk-en-de-creatieve-sector-van-eu

92 www.eerstekamer.nl/brief_in/20260424/beleidsbrief_onderwijs_cultuur_en/f=/vmx2imj5knqw.pdf

93 www.ft.com/content/d63d6291-687f-4e05-8b23-4d545d78c64a

94 Keller (2025)

95 Zie de verdeelorganisaties voor de privékopie vergoeding in Nederland: www.thuiskopie.nl/nl/thuiskopie_2/verdeling-rechthebbenden

verdeelsleutel. De raad meent dat daarbij bijvoorbeeld rekening kan worden gehouden met promptdata die inzicht geven in de werkcategorieën, genres, stijlen et cetera, die gebruikers van AI-systemen in hun prompts hebben genoemd. Voorts is het denkbaar om verdeelparameters te gebruiken die reeds bekend zijn van andere heffingen, zoals de thuiskopievergoeding.⁹⁶

Alternatieve modellen zijn uiteraard ook mogelijk. De AI-heffing zou bijvoorbeeld ook door een AI-cultuurfonds geïnd kunnen worden die de middelen vervolgens inzet om concrete projecten van makers en artiesten te ondersteunen. Bij deze variant zou het desbetreffende cultuurfonds een governance model moeten ontwikkelen waarbij gremia van menselijke makers en artiesten beslissen welke projecten en initiatieven in aanmerking komen voor financiële ondersteuning.⁹⁷

4. Zorg voor stevige en snelle implementatie van Europese richtlijnen en verordeningen, inclusief handhaving

Aan de Rijksoverheid en in het bijzonder het ministerie van OCW:

4.1 *Let als ministerie van OCW scherp op de belangen van de culturele en creatieve sector en agendeer dit bij de toezichthouder en andere belangrijke partijen. Wacht daarbij niet af, maar neem actief het voortouw, binnen Nederland en als Nederland in Europa.*

De EU nam de afgelopen jaren verschillende wetten aan met betrekking tot digitalisering, zoals de Digital Services Act, de Digital Markets Act en de AI Act (AI-verordening). Het kabinet werkt inmiddels aan het nationale toezicht op de Europese AI Act. Het is van groot belang dat toezichthouders voldoende geëquipeerd zijn om hun werk te doen, zodat handhaving van de regels strikt gebeurt.

5. Bouw interdisciplinaire coalities

Als individuele organisatie en zelfs als enkel departement is het welhaast onmogelijk deze ontwikkeling bij te sturen in de richting van de gewenste toekomst. Het bouwen aan samenwerkingen is dan ook cruciaal om controle over AI te krijgen en zelf te bepalen wat voor AI we in onze samenleving willen.

Aan de Rijksoverheid en in het bijzonder het ministerie van OCW:

5.1 *Stel een Regeringscommissaris-AI aan om integraal beleid te borgen.*

AI vraagt om overheidsbreed beleid. Dat gebeurt al door het ontwikkelen van overheidsbrede visies en door diverse samenwerkingen tussen de departementen. Toch vraagt AI nog nadrukkelijker om interdepartementaal beleid. Wat de raad betreft is de urgentie groot. Het gaat om een sociale en culturele technologie die de samenleving en onze cultuur diepgaand beïnvloedt en waarbij de ontwikkelingen bovendien razendsnel gaan. Dit vraagt om bestuurlijke verantwoordelijkheid en coördinatie tussen verschillende vakministers op hoog niveau. Een nieuw in te stellen regeringscommissaris zou daarvoor een uitstekende vorm zijn. Deze kan vanuit een onafhankelijke, krachtig gemandateerde positie de overheid in brede zin scherp houden.

⁹⁶ www.thuiskopie.nl/nl/thuiskopie_2/verdeling-rechthebbenden

⁹⁷ Jacques en Flynn 2024

5.2 *Het ministerie van OCW moet binnen het Rijk pal gaan staan voor de belangen van creatieve makers en kunstenaars.*

Hoewel onderwerpen als auteursrecht meer onder de verantwoordelijkheid van J&V en arbeidsmarkt meer onder de verantwoordelijkheid van SZW vallen, vindt de raad het toch van het grootste belang dat het ministerie van OCW hier ook een sterke positie inneemt. Tot nu toe is in de ontwikkeling van AI-modellen weinig rekening gehouden met de belangen van creatieve makers. Het ministerie van OCW kan specifieke vraagstukken binnen de culturele en creatieve sector sneller signaleren dan andere departementen en daar ook actief aandacht voor vragen bij departementen als J&V, EZK, BZK en SZW. Ook op Europees niveau kan het ministerie van OCW een actieve rol spelen bij het opstellen van beleid. Op EU-niveau is er een enorm sterke lobby van techbedrijven. Juist het ministerie van OCW dient binnen de EU voor die waarde van creativiteit te staan en voorop te lopen met het voorbereiden en verder brengen van wet en regelgeving die de Nederlandse en Europese culturele en creatieve sector beschermt tegen partijen van buiten – en natuurlijk ook van binnen.

Aan de sector:

5.3 *Zoek de samenwerking met andere sectoren – zoals de journalistiek en het onderwijs – met als doel om AI mee te maken.*

In andere domeinen van de samenleving leven vergelijkbare zorgen over de manier waarop AI is ontworpen en georganiseerd. Binnen de onderwijssector is het debat over de omgang met AI in volle gang. Wetenschappers, experts en maatschappelijke organisaties verenigen zich binnen de coalitie Zorgvuldig & Zorgzaam Digitaal.⁹⁸ Nederlandse nieuwsmedia riepen in een gezamenlijke brief al op tot het betrekken van de mediasector bij ontwikkelingen en investeringen in AI.⁹⁹ Overal klinken vergelijkbare zorgen en oproepen tot een bredere aanpak als het aankomt op AI. AI en menselijke creativiteit zijn samenlevingsvraagstukken. Zet daarom samenwerkingen op tussen de domeinen. Met vakbonden en mensenrechtenorganisaties kan worden opgetrokken op het gebied van arbeidsomstandigheden en de toegankelijkheid van AI. Zoek ook de samenwerking op met economische agenda's, het bedrijfsleven, VNO/NCW. Leer van andere sectoren, die maatschappelijke strategieën ontwikkelen om AI positief te laten landen. In het hoger onderwijs en het bedrijfsleven zijn bijvoorbeeld *learning communities* gestart, waar laagdrempelig ruimte is voor kennisdeling, discussie en uitwisseling tussen studenten, docenten en professionals uit het bedrijfsleven.

Veel organisaties, zoals collectieve beheersorganisaties en brancheverenigingen, zoeken nadrukkelijk de samenwerking op met Europese organisaties. Zo zijn verschillende culturele organisaties verenigd in Culture Action Europe, die actief de implementatie van de AI Act heeft proberen te beïnvloeden ten gunste van de culturele en creatieve sector.

98 openletter.earth/nl/zorgvuldig-and-zorgzaam-digitaal-f559037e
99 sdm.nl/brief-aan-de-informateur-namens-de-nederlandse-mediasector/

6. Bouw kennis en expertise op en werk aan AI-beleid binnen de sector

Aan makers, culturele instellingen, brancheverenigingen, cultuurfondsen en bovensectorale instellingen:

6.1 *Ontwikkel kennis en expertise, als individuele maker, als organisatie en als sector. Hierin heeft de hele sector een verantwoordelijkheid, van individu en organisatie tot branchevereniging en bovensectorale instelling. Ook hier geldt dat samenwerking en kennisuitwisseling cruciaal is. In verschillende sectoren is al veel strategische en juridische kennis aanwezig. Bij sommige brancheverenigingen kunnen leden terecht voor juridische ondersteuning.*

In lijn met AI is het van belang om kennis en expertise van digitale vaardigheden te blijven ontwikkelen. Zo heeft DEN, als bovensectorale ondersteunende instelling, als kerntaak om de sector te ondersteunen bij de digitale transformatie. Andere organisaties werken hard aan digitale soevereiniteit. Zo ontwikkelde Commons Network een routekaart ‘Op naar een soeverein en weerbaar digitaal ecosysteem’.¹⁰⁰ Ook binnen de culturele en creatieve sector kunnen routekaarten ontwikkeld worden om inzichtelijk te maken welke stappen nodig zijn voor digitale soevereiniteit.

6.2 *Wees voorloper in het debat over de rol van AI en draag bij aan de AI-geletterdheid van de samenleving.*

AI heeft de potentie om de samenleving fundamenteel te veranderen, maar de macht om de koers te beïnvloeden is in handen van een klein aantal dominante technologiebedrijven. Welke plek AI inneemt in onze maatschappij is een zaak waar de hele samenleving bij betrokken zou moeten zijn. De culturele en creatieve sector heeft hier een belangrijke rol in te spelen. Kunst en cultuur leveren betekenis, kritische reflectie en duiding aan de wijze waarop deze nieuwe technologie zich manifesteert. De sector kan voorloper zijn in het debat en bijdragen aan de AI-geletterdheid van de samenleving. Daarvoor is kennis en expertise in de sector dan ook essentieel.

AI-geletterdheid is steeds belangrijker en zelfs een verplichting binnen de AI-Act voor organisaties die met AI-systemen werken. Nadrukkelijk gaat AI-geletterdheid niet alleen over vaardigheden, kennis over en begrip van de technische werking van AI-systemen, maar juist ook over de sociale, ethische en praktische aspecten ervan.

6.3 *Werk aan organisatiebreed beleid en voer binnen de sector een doorlopend gesprek over de omgang met AI.*

Binnen de sector wordt veel nagedacht over de omgang met AI in de eigen organisatie of deelsector. De bibliotheken werken in het kader van hun netwerkagenda al aan het stimuleren van een kritische reflectie op, en een kritisch gebruik van technologie als AI.¹⁰¹ Ook beroepsverenigingen, fondsen, omroepen en andere organisaties ontwikkelden richtlijnen, protocollen en visiedocumenten. Door de snelheid waarmee AI zich ontwikkelt zal het beleid ook flexibel moeten zijn en continu moeten worden aangepast aan de veranderende omstandigheden. Voer binnen de eigen sector een doorlopend gesprek over de omgang met AI en wissel uit met andere sectoren.

¹⁰⁰ www.commonsnetwork.org/wp-content/uploads/2025/07/Routekaart-Op-naar-een-Soeverein-en-Weerbaar-Digitaal-Ecosysteem-1.pdf

¹⁰¹ www.bibliotheeknetwerk.nl/het-bibliotheeknetwerk/netwerkagenda

Aan het kunstvakonderwijs:**6.4 Blijf technologie-overstijgende competenties ontwikkelen en borg deze.**

Dit vraagt om het voor studiekeizers en studenten expliciteren van de blijvende waarde van menselijke creatieve maakprocessen en artistiek onderzoek, in structurele dialoog met sector en werkvelden. Daarnaast pleit de raad ervoor dat alle studenten zich leren verhouden tot AI-technologie vanuit drie perspectieven: als mens, als maker en als creatief professional. Docenten moeten in staat gesteld worden om samen met studenten het gesprek over AI te voeren, alternatieve AI-technologieën te verkennen en bewust voort te bouwen op de lange tradities van creatieve technologie en generatieve kunsten in het kunstonderwijs.

7. Organiseer wendbaarheid door de instelling van een maatschappelijke taskforce ‘AI en cultuur’

Aan het ministerie van OCW en de sector:

7.1 Stel een maatschappelijke taskforce ‘AI en cultuur’ in. Dit zou een gedeeld initiatief van het ministerie van OCW en de sector moeten zijn, waarbij de sector het voortouw neemt, gesteund door het ministerie.

De snelheid van de introductie en disruptie van AI maakt dat doen en denken nagenoeg gelijktijdig moet plaatsvinden. Actief beleid vereist per definitie snelle en doorgaande actie: *in real time*. Een debat over AI is nodig, maar tijd voor deliberatie is er amper (of die tijd wordt er simpelweg niet voor genomen). Een maatschappelijke taskforce helpt de sector en het ministerie om wendbaar te zijn en continu te kunnen reflecteren en interveniëren. Deze taskforce kan bestaan uit een brede vertegenwoordiging vanuit de sector, die de overheid voedt en adviseert, zodat beleid flexibel kan inspelen op de snelle ontwikkelingen. De taskforce brengt actuele data samen, onder meer op het gebied van arbeidsmarkt, AI-adoptie en kennisniveau in de sector (bijvoorbeeld in samenwerking met de Boekmanstichting, die vanuit haar rol als verzamelaar en duider van data over de sector inzicht kan bieden in de ontwikkelingen). De maatschappelijke taskforce kan eventueel verbonden worden aan de in te stellen regeringscommissaris. Zo bundelen we de krachten van overheid, sector en samenleving rondom het fundamentele en disruptieve thema van AI.



Pijler C: Versterken culturele en creatieve arbeidsmarkt

De raad roept culturele en creatieve belangenorganisaties op zoveel mogelijk samen op te trekken om op die manier de artistieke dialoog te versterken. Het is belangrijk dat de sector met één stem naar buiten treedt en zichzelf weet te positioneren. Daarnaast moeten makers en organisaties de mogelijkheid krijgen om zich om of bij te scholen.

8. Bouw verder aan een stevige gezamenlijke arbeidsmarktinfrastructuur voor de hele sector.

AI grijpt diep in op de werkzaamheden in de culturele en creatieve sector en vergroot bestaande kwetsbaarheden. De sector is gebaat bij een stevige gezamenlijke arbeidsinfrastructuur. Al langer wordt er binnen de sector gewerkt aan het versterken van de dialoog. Belangenverenigingen bundelen hun krachten en de Fair Practice Code speelt een belangrijke rol in het creëren van eerlijke arbeidsomstandigheden. De huidige ontwikkelingen versterken de vraag naar een stevige infrastructuur voor gezamenlijke belangenbehartiging omtrent de arbeidsmarktinfrastructuur, zodat de sector in staat is om adequaat te reageren op veranderende omstandigheden en daarin een volwaardige stem te laten horen.

Aan de ministeries van OCW en SZW, vakbonden, de sector:

8.1 *Onderzoek samen met de deskundigheid van het CAOP welke vormen van collectieve belangenbehartiging makers een structurelere en sterkere positie kunnen geven in het vertegenwoordigen van collectieve (arbeidsmarkt)belangen rondom AI. Werk aan collectieve organisatie. De culturele en creatieve sector is rondom arbeidsvoorwaarden en arbeidsomstandigheden traditioneel zwak georganiseerd en er is om allerlei begrijpelijke redenen beperkte animo voor onder makers zelf. Toch lijkt de tijd nu te vragen om in ieder geval een vorm van collectieve organisatie rondom (arbeidsmarkt)belangen, zoals financiële randvoorwaarden en werk.*

9. Start een opleidings-, ontwikkelings- en transitiefonds

Aan de ministeries van OCW en SZW:

9.1 *Breidt 'Werktuig PPO' uit.*

De sector heeft 'Werktuig PPO' (Permanente Professionele Ontwikkeling) ontwikkeld als instrument voor omscholing, bijscholing en opleiding. De huidige tijd vraagt om uitbreiding van die scholingsmogelijkheden. Een voor de hand liggende manier om dit te bereiken is door uitbreiding van dit instrument, dat binnen de sector kan bijdragen aan de behoefte aan training op het gebied van AI, enerzijds om bij te blijven en anderzijds om iedereen in de sector toegang tot scholing en training te bieden en daarmee ongelijkheid tegen te gaan. De Sociaal-Economische Raad waarschuwt voor toenemende ongelijkheid.¹⁰² Dat banen zullen veranderen en sommige wellicht verdwijnen, mede onder invloed van generatieve AI, lijkt onvermijdelijk, maar daar staat wel een gezamenlijke verantwoordelijkheid tegenover om werkenden arbeidsmarktperspectief en (om)scholingsmogelijkheden te bieden om hun duurzame inzetbaarheid op de arbeidsmarkt te ondersteunen.

10. Borg loopbaanmogelijkheden en nieuwe groeipaden in de sector

Aan het ministerie van OCW:

10.1 *Onderzoek wat het gebruik van AI betekent voor loopbaanmogelijkheden en groeipaden, specifiek voor jong talent.*

Menselijk talent ondervindt sterke concurrentie rondom eenvoudige taken, die je in de vroege fase van je carrière leert door ze uit te voeren. Daardoor ontwikkelt menselijk talent zich mogelijk niet verder of slechts eenzijdig. Jonge makers

¹⁰² SER 2025.

verdienen bescherming en moeten de kans krijgen om de nieuwe groeipaden te ontwikkelen die bij deze nieuwe tijd en technologie horen. Welke instrumenten daar het meest geschikt voor zijn vraagt nader onderzoek. Verken manieren om te waarborgen dat instromende makers ervaring op kunnen doen en zich kunnen ontwikkelen in de vaardigheden die later nodig zullen zijn voor de dragende functies in de sector. Iedereen moet ruimte hebben het vak te leren, te groeien, ervaring op te doen en zich als maker te ontwikkelen, ook nu bestaande verdienmodellen zeker in de vroege en relatief ‘eenvoudige’ fase van de loopbaan onder druk staan door AI.

Aan provincies, gemeenten, cultuurfondsen, sector en onderwijs:

10.2 *Blijf investeren in ruimte en budget voor talentontwikkeling en groei. Zorg dat jonge makers zich ook na of buiten het onderwijs om kunnen ontwikkelen, zodat zij krachtig en weerbaar zijn temidden van de grote veranderingen die AI brengt.*

Het wegvallen van leermogelijkheden is een reëel risico in een al kwetsbaar veld. Voer als sector en kunstvakonderwijs het gesprek over toekomstige leermogelijkheden en heb aandacht voor ondernemerschapsonderwijs waarin studenten leren onderhandelen met opdrachtgevers en de waarde van kunst leren expliciteren. Let op dat hierbij de focus niet sec op het behoud van het bestaande blijft liggen, maar op het ontwikkelen van de groeipaden en nieuwe perspectieven die passen bij de nieuwe tijd en technologie.

Tot slot

In eerdere adviezen constateerde de raad dat het rijkscultuurbudget ontoereikend is.¹⁰³ Nu al is een verhoging van het jaarlijkse rijkscultuurbudget met 250 miljoen euro nodig om de sector goed te laten functioneren. Dit advies ondersteunt de noodzaak van extra budget. De culturele en creatieve sector draagt ertoe bij dat de samenleving als geheel met AI leert omgaan en dient meer slagkracht te krijgen om dat voor elkaar krijgen, zodat de sector zich kan aanpassen aan een veranderende wereld, ruimte heeft voor experiment en alternatieven kan ontwikkelen.

¹⁰³ Raad voor Cultuur 2021; Raad voor Cultuur 2024; Raad voor Cultuur 2025.

Bijlagen

Bijlage 1.

Gesprekspartners

Elise Althoff

Directeur-bestuurder DePlaatsmaker, vmlg zakelijk directeur Nederlands Letterenfonds

Siri Beerends

Cultuursocioloog SETUP en promovendus Universiteit Twente

Romkje de Bildt

Directeur-bestuurder Nederlands Letterenfonds

Christiaan Boesenach

Subsidiespecialist Nederlands Letterenfonds

Geert-Jan Bogaerts

vmlg. Hoofd Digitaal VPRO en initiatiefnemer PublicSpaces

Joost de Boo

Directeur Thunderboom Records

Eva van den Boogaard

Schrijver en docent Avans Hogeschool

Maaïke Boomstra

Coördinator Juridische Zaken Stichting Norma

Bert Bouma

Scenarioschrijver

Constant Brinkman

Oprichter en directeur Dead End Gallery

Jor Broeder

Interdisciplinair kunstenaar, lid JongeMakersPlatform

Claudio Celis Bueno

Universitair docent New Media and Digital Culture Universiteit van Amsterdam

Sanne van der Burgh

Directeur Onderzoek en Innovatie architectenbureau MVRDV

Charmaine Charlemagne

Zangeres, lid JongeMakersPlatform

Joey Cramer

Coördinator Public Affairs Stichting Norma

Iris Daalder

Strategisch adviseur cultuurparticipatie Fonds voor Cultuurparticipatie

Daan Damen

Projectadviseur DEN

Jeroen Disch

Art-director en ontwerper

Birgit Donker

Bestuurslid Kunsten '92

Thomas Drissen

Directeur De Creatieve Coalitie

Arjon Dunnewind

Directeur Impakt Festival

Sina Dyks

Textielontwerper, lid JongeMakersPlatform

Dennis Eijsten

Strategisch adviseur Koninklijke Bibliotheek

Guus Enning

*Voormalig beleidsadviseur Stadsontwikkeling Gemeente Rotterdam en Atelier
Rijksbouwmeester*

Sherlo Esajas

Hoofd Marketing, Communicatie & Public Affairs Buma/Stemra

Lucas Evers

Principal researcher Kunst, Wetenschap & Samenleving Waag

Jos Feijen

Directeur Effenaar

Emma Geelen

Ceo ODMedia

Yanira Gefferie

Danseres/dansdocent, lid JongeMakersPlatform

Michel de Gruijter

Adviseur AI & Digital Scholarship Koninklijke Bibliotheek

Bregtje van der Haak

Filmregisseur, documentairemaker en voormalig directeur Eye Filmmuseum

Martin de Haan

Vertaler en schrijver

Micha Hamel

Componist, dichter en onderzoeker, voorzitter Akademie van Kunsten

Femke Herregraven

Kunstenaar

Jan Hilbers

Directeur Auteursbond

Cyanne van den Houten

Mediakunstenaar

Diana Janssen

Directeur BNO (Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers)

Vijay Kanhai

DJ en producer

Paul Keller

Oprichter en beleidsdirecteur Open Future

Caspar de Kieft

Directeur VEVAM, auteursrechtorganisatie voor regisseurs van film- en televisiewerken, vmlg belangenbehartiger Kunstenbond

Alexandra Koch

Teamcoördinator Vertaalde literatuur Nederlands Letterenfonds

Suzanne van Kordelaar

Secretaris DS&D (Dutch Screenwriters & Directors)

Michiel Laan

CCO en voorzitter AI Taskforce Buma/Stemra

Andrea Langendoen

Juridisch adviseur DEN

Saskia Lensink

Product Manager GPT-NL TNO

Ellen Loots

Universitair docent Culturele Economie en Ondernemerschap Erasmus Universiteit

Evelyn Luimes

Zangeres, lid JongeMakersPlatform

- Marije Meerman
Filmregisseur en documentairemaker, Commissioning Editor Documentary VPRO
- Luca Merlijn
Freelance erfgoedprofessional, lid JongeMakersPlatform
- Bart Mispelblom Beyer
Architect en stedenbouwkundige TANGRAM Architecten
- Arriën Molema
Muzikant/songwriter en voorzitter BAM! Popauteurs (Beroepsvereniging voor Auteur-Muzikanten)
- Joaquim Moody
Onderzoeker gemeente Amsterdam
- Elize de Mul
Filosoof en schrijver
- Tim Mulder
Illustrator, lid JongeMakersPlatform
- Nelsje Musch-Elzinga
Directeur NCP (Nederlandse Vereniging van Content Producenten)
- Sabine Niederer
Lector Visual Methodologies Hogeschool van Amsterdam en wetenschappelijk directeur Centre of Expertise Creative Innovation
- Martijn Nijkamp
Beleidsmedewerker BNA (Koninklijke Bond van Nederlandse Architectenbureaus)
- Eppo van Nispen tot Sevenaer
Directeur Beeld en Geluid
- Johan Oomen
Manager Onderzoek en Erfgoed Beeld en Geluid
- Anna Pedroli
Directeur NAPA (Nederlandse Audiovisuele Producenten Alliantie)
- Nadia Piet
Oprichter en creatief directeur AIxDESIGN
- Marijn Poeschmann
Chief Commercial Officer ODMedia
- Stefan Prins
Partner Powerhouse Company

Nanja van Rijsse

Communicatie- en kennisadviseur De Creatieve Coalitie

Anna Salomons

Hoogleraar automatisering & arbeidsmarkt, Tilburg University

Anne Schroën

Directeur BNA (Koninklijke Bond van Nederlandse Architectenbureaus) en voorzitter Federatie Creatieve Industrie

Luna Schumacher

Juridische zaken Pictoright

Haroon Sheikh

Senior wetenschapper WRR en hoogleraar Strategisch Bestuur van Mondiale Technologieën Vrije Universiteit Amsterdam

Anja Sicking

Schrijver en lid werkgroep AI bij de Auteursbond

Marleen Stikker

Directeur Waag

Lilian Stolk

Directeur The Hmm

Bram Stricker

Fonds voor Cultuurparticipatie

Sita Struijke

Onderzoeker Boekmanstichting

Jürgen Theuns

Acteur, stemacteur, presentator

Max Tiel

Directeur Thunderboom Records

Bart Tunnissen

Director Business & Legal Affairs Waag

Maaïke Verberk

Directeur DEN

Richard Vijgen

Kunstenaar en ontwerper

Dirk Visser

Hoogleraar Intellectueel Eigendomsrecht Universiteit Leiden

Laurens Vreekamp
Journalist

Jordi Vreeling
Jurist BNO (Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers)

Astrid Weij
Directeur Kunsten '92

Rogier Wennink
Manager Kennis & Informatie Platform ACCT

Rodger Werkhoven
Kunstenaar/Creative Technologist

Jeroen de Willigen
Stedenbouwkundige, partner De Zwarte Hond en voorzitter BNA (Koninklijke Bond van Nederlandse Architectenbureaus)

Martijn Winkler
Filmregisseur

Wouter Zaman
Projectleider AI Avans Hogeschool

Liesbet van Zoonen
Voorzitter Auteursbond

Bijlage 2.

Literatuur

Adviesraad Internationale Vraagstukken, *AI: technologie, macht en democratische waarden in het Nederlandse buitenlandbeleid* (Den Haag, 2025)

www.adviesraadinternationalevraagstukken.nl/documenten/2025/06/17/ai-technologie-macht-waarden

Anantrasirichai, N. en D. Bull, 'Artificial intelligence in the creative industries: a review'. In: *Artificial intelligence review*, 55 (1), 589-656 (2022)

link.springer.com/article/10.1007/s10462-021-10039-7

Autoriteit Persoonsgegevens, *Verantwoord vooruit. AP-visie op generatieve AI* (Den Haag, 2026)

www.autoriteitpersoonsgegevens.nl/documenten/verantwoord-vooruit-ap-visie-op-generatieve-ai

Boden, Margaret, 'Creativity and artificial intelligence'. In: *Artificial Intelligence* 103 (1998), 347-356

www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0004370298000551

Boekmanstichting, *De impact van generatieve AI op werk en inkomen in de culturele en creatieve sector* (Amsterdam, 2025a)

www.boekman.nl/verdieping/de-impact-van-generatieve-ai-op-werk-en-inkomen-in-de-culturele-en-creatieve-sector/

Boekmanstichting, *De positie van literair vertalers. Onderzoek in opdracht van het Expertisecentrum Literair Vertalen* (Amsterdam, 2025b)

www.boekman.nl/verdieping/de-positie-van-literair-vertalers/

Boekmanstichting, *Cultuurparticipatie in cijfers. Rapportage over de Vrijtijdsomnibus (VTO) 2024* (Amsterdam 2026)

www.boekman.nl/verdieping/publicaties/cultuurparticipatie-in-cijfers/

Bond van Nederlandse Ontwerpers, *AI & verdienvermogen in de ontwerppraktijk* (intern document) (Amsterdam, 2026)

Bourriaud, Nicolas, *Relational Aesthetics* (Parijs, 2002)

Celis Bueno, Claudio, Pei-Sze Chow en Ada Popowicz, 'Not "what", but "where is creativity?": towards a relational-materialist approach to generative AI'. In: *AI & Society*, Volume 40, p. 339-351 (2025)

link.springer.com/article/10.1007/s00146-024-01921-3

Centraal Bureau voor de Statistiek, *Satellietrekening cultuur en media 2022* (Den Haag, 2025)

www.cbs.nl/nl-nl/longread/rapportages/2025/satellietrekening-cultuur-en-media-2022

Commissariaat voor de Media, *Tussen Bits en Principes: Hoe AI de kernwaarden van mediabeleid uitdaagt* (Hilversum, 2024)

www.cvdm.nl/nieuws/

commissariaat-publiceert-verkenning-over-kansen-en-risicos-van-ai/

DEN, *White paper. Verkenning naar de impact van AI op de cultuursector in Nederland* (Den Haag, 2024)

den.nl/kennis-en-inspiratie/

whitepaper-verkenning-naar-de-impact-van-ai-op-de-cultuursector-in-nederland

Gielen, Pascal, Sophie Elkhuisen, Quirijn van den Hoogen e.a., *De waarde van cultuur*. (Groningen, 2014)

Engelfriet, Arnoud en Dirk Visser, 'Werkt de mijnwerk opt-out voor mijn werk?'

In: *Auteursrecht* (2024), p. 8-14.

www.ipmc.nl/wp-content/uploads/2024/03/04_art1-Auteursrecht2024-1-Engelfriet-en-Visser-Mijnwerk.pdf

Erickson, K., 'AI and work in the creative industries: digital continuity or discontinuity?'. In: *Creative Industries Journal* (2024), p. 1-21

www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2024.2421135

Figueiredo, F, Giovanni Martinelli, Henrique Sousa e.a., *Echoes of Humanity:*

Exploring the Perceived Humanness of AI Music (NeurIPS, 2025)

arxiv.org/abs/2509.25601

Hofman, Eva en Joris Veerbeek, 'Slecht geschreven! Niet kopen! De opmars van het AI-boek bij bol.com'. In: *De Groene Amsterdammer* 23 (2024)

www.groene.nl/artikel/slecht-geschreven-niet-kopen

Holden, J., *The Ecology of Culture* (Swindon, 2015)

Jacques, Sabine en Mathew Flynn, 'Protecting Human Creativity in AI-Generated Music with the Introduction of an AI-Royalty Fund'. In: *Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht – International* 73 (2024), 1137-1149

academic.oup.com/grurint/article/73/12/1137/7832810

Keller, Paul, *Beyond AI and Copyright. Funding A Sustainable Information Ecosystem* (2025)

openfuture.eu/wp-content/uploads/2025/06/250630_Beyond-AI-and-copyright-funding-a-sustainable-information-ecosystem.pdf

Mazzucato, Mariana, *The Public Value of Arts and Culture. Investing in Arts and Culture to Reimagine Economic Growth in the 21st Century* (2025)

cms.marianamazucato.com/wp-content/uploads/2025/09/Public_Value_of_Arts_and_Culture.pdf

Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties, *Overheidsbrede visie Generatieve AI* (Den Haag, 2024)

www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2024/01/01/overheidsbrede-visie-generatieve-ai

Ministerie van Economische Zaken en Klimaat, *Strategisch Actieplan voor Artificiële Intelligentie* (Den Haag, 2019)

securitydelta.nl/media/com_hsd/report/260/document/Rapport-SAPAI.pdf

Ministerie van Economische Zaken en Klimaat, *Strategie Digitale Economie* (Den Haag, 2022)

open.overheid.nl/documenten/ronl-c6a3495a523bef54ca41011f629b77b7b611045f/pdf

Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, *Beleidsbrief 2026-2030* (24 april 2026)

www.eerstekamer.nl/brief_in/20260424/beleidsbrief_onderwijs_cultuur_en/f=/vmx2imj5knqw.pdf

Moruzzi, Caterina, 'Artificial Intelligence and Creativity'. In: *Philosophical Compass*, 2025, p. 1-8

compass.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/phc3.70030?af=R

NLAI Coalitie (NL4AI), *De kunst van AI voor iedereen*. De verbindende kracht van cultuur en media (Den Haag, 2021)

nlaic.com/wp-content/uploads/2022/02/De-Kunst-van-AI-voor-Iedereen.pdf

OESO, *Updates to the OECD's definition of an AI system explained* (Parijs, 2023)

oecd.ai/en/wonk/ai-system-definition-update.

Porter, Brian en Edouard Machery, 'AI-generated poetry is indistinguishable from human-written poetry and is rated more favorably'. In: *Scientific reports* 14, Article number: 26133 (2024)

www.nature.com/articles/s41598-024-76900-1

Raad voor Cultuur, *Cultuur voor stad, land en regio*. De rol van de stedelijke regio's in het cultuurbestel (Den Haag, 2017)

www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2017/11/29/verkenning-cultuur-voor-stad-land-en-regio

Raad voor Cultuur, *Investeer in cultuur voor iedereen* (Den Haag, 2021)

www.raadvoorcultuur.nl/actueel/nieuws/2021/04/15/investeer-in-cultuur-voor-iedereen

Raad voor Cultuur, *Toegang tot cultuur*. Op weg naar een nieuw bestel in 2029 (Den Haag, 2024)

www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2024/01/26/advies-toegang-tot-cultuur

Raad voor Cultuur, *Ieder zijn aandeel* (Den Haag, 2025)

www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2025/11/24/advies-financien

Raad voor Cultuur, *Maken (z)onder druk* (Den Haag, 2026)

[www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2026/01/19/](http://www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2026/01/19/advies-artistische-vrijheid-maken-zonder-druk)

[advies-artistische-vrijheid-maken-zonder-druk](http://www.raadvoorcultuur.nl/documenten/2026/01/19/advies-artistische-vrijheid-maken-zonder-druk)

Rathenau Instituut, *Generatieve AI* (Den Haag, 2023)

[www.rathenau.nl/nl/digitalisering/naar-een-menswaardige-digitale-technologie/](http://www.rathenau.nl/nl/digitalisering/naar-een-menswaardige-digitale-technologie/generatieve-ai)

[generatieve-ai](http://www.rathenau.nl/nl/digitalisering/naar-een-menswaardige-digitale-technologie/generatieve-ai)

Rijksoverheid, *De Nederlandse Digitaliseringsstrategie. Samen Versnellen*

(Den Haag, 2025)

[www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2025/07/04/](http://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2025/07/04/nederlandse-digitaliseringsstrategie)

[nederlandse-digitaliseringsstrategie](http://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2025/07/04/nederlandse-digitaliseringsstrategie)

Du Sautoy, Marcus, *De code van creativiteit. Hoe AI leert schrijven, schilderen en*

denken (Amsterdam, 2020)

Senftleben, Martin, 'Generatieve AI – Is de tijd rijp voor een AI-heffing die inkomsten

oplevert voor menselijke makers?'. In: *Tijdschrift voor auteursrecht* 2023, 103-114

www.ivir.nl/publicaties/download/Auteursrecht_2023_3.pdf

Senftleben, Martin, *The TDM Opt-Out in the EU – Five Problems, One Solution*,

Kluwer Copyright Blog 22 April 2025

[legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/](http://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/the-tdm-opt-out-in-the-eu-five-problems-one-solution/)

[the-tdm-opt-out-in-the-eu-five-problems-one-solution/](http://legalblogs.wolterskluwer.com/copyright-blog/the-tdm-opt-out-in-the-eu-five-problems-one-solution/)

Sociaal-Economische Raad en Raad voor Cultuur, *De passie gewaardeerd*

(Den Haag, 2017)

www.ser.nl/nl/publicaties/passie-gewaardeerd

Sociaal-Economische Raad, *AI en werk. Samen naar een werkende toekomst met AI*

(Den Haag, 2025)

www.ser.nl/nl/adviezen/ai-en-werk

Trienekens, Sandra, *Participatieve kunst. Gewoon kunst in moeilijke omstandigheden*

(Rotterdam, 2020)

UNESCO, *Unesco's Aanbeveling over De ethiek van kunstmatige intelligentie*

(Den Haag, 2023)

unesco.nl/sites/default/files/inline-files/AI_Brochure_NL_DEF.pdf

Visser, D.J.G., 'AI en auteursrecht medio 2025. De stand van zaken aan het begin van

het academisch jaar 2025/2026'. In: *Bedrijfsjuridische berichten* 2025, nr. 18

[www.paoleiden.nl/media/nlehi2ot/ai-en-auteursrecht-een-update-medio-2025-](http://www.paoleiden.nl/media/nlehi2ot/ai-en-auteursrecht-een-update-medio-2025-visser-bb-sept-2025.pdf#:~:text=5%20Zie%20voor%20andere%20interessante,Schumacher%2C%20'Uit%20de%20handel%20maar)

[visser-bb-sept-2025.pdf#:~:text=5%20Zie%20voor%20andere%20](http://www.paoleiden.nl/media/nlehi2ot/ai-en-auteursrecht-een-update-medio-2025-visser-bb-sept-2025.pdf#:~:text=5%20Zie%20voor%20andere%20interessante,Schumacher%2C%20'Uit%20de%20handel%20maar)

[interessante,Schumacher%2C%20'Uit%20de%20handel%20maar](http://www.paoleiden.nl/media/nlehi2ot/ai-en-auteursrecht-een-update-medio-2025-visser-bb-sept-2025.pdf#:~:text=5%20Zie%20voor%20andere%20interessante,Schumacher%2C%20'Uit%20de%20handel%20maar)

Vries-Gao, Alex de, 'The carbon and water footprints of data centers and what this

could mean for artificial intelligence'. In: *Patterns*, 2025; 7

[www.cell.com/patterns/fulltext/S2666-3899\(25\)00278-8](http://www.cell.com/patterns/fulltext/S2666-3899(25)00278-8)

Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, *Opgave AI. De nieuwe systeemtechnologie* (Den Haag, 2021)
www.wrr.nl/documenten/2021/11/11/opgave-ai-de-nieuwe-systeemtechnologie

Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, *Factsheet Digitale strategische autonomie* (Den Haag, 2025)
www.wrr.nl/publicaties/publicaties/2025/04/29/factsheet-digitale-strategische-autonomie

Colofon

De Raad voor Cultuur is het wettelijke adviesorgaan van de regering en het parlement op het terrein van cultuur, erfgoed, creatieve sector en media. De raad is onafhankelijk en adviseert gevraagd en op eigen initiatief over actuele beleidskwesties en subsidieaanvragen.

Kunstzinnig boven kunstmatig. Naar een waardengedreven toepassing van AI in de culturele en creatieve sector is een uitgave van de Raad voor Cultuur.

Leden Adviescommissie AI in de culturele en creatieve sector

Martijn van der Steen (voorzitter)	Wike Been Martin Senftleben
Danielle Arets	Tom van de Wetering
Abdelhadi Baaddi	

Secretarissen

Pieter Bots en Ronald Nijboer

Eindredactie

Thomas van den Bergh

Leden Raad voor Cultuur

Kristel Baele (voorzitter)	Nancy Jouwe
Danielle Arets	Wilbert Mutsaers
Stef Avezaat	John Oliveira-Siere
Deirdre Carasso	Edo Righini

Secretaris-directeur

Rien Fraanje

Vormgeving

Ontwerpwerk



Het omslagontwerp combineert een authentieke foto van Partybus (Piratbyrå, 2008) met een digitaal kunstwerk van Yasha Kolomiets waarin AI is toegepast.

Raad voor Cultuur

Prins Willem Alexanderhof 20, 2595 BE Den Haag
070 - 310 66 86, info@cultuur.nl, www.raadvoorcultuur.nl

Het is toegestaan (delen van) de inhoud van deze publicatie te citeren of te verspreiden, mits daarbij de Raad voor Cultuur en deze publicatie als bronnen worden vermeld.
Aan deze publicatie kunnen geen rechten worden ontleend.

Den Haag, juni 2026.



